



Black Mirror

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Black Mirror

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-472-0

Producent KING Art Games, Wydawca THQ Nordic.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wymagania sprzętowe	3
Porady ogólne	4
Osiągnięcia	6
Fragmenty fotografii	8
Opis przejścia	10
Prolog	10
Rozdział 1	12
Idź za kamerdynerem do swojego pokoju	12
Zbadaj zamek	13
Znajdź sposób, aby otworzyć biurko w bibliotece	15
Odkryj tajemnicę biurka w bibliotece	16
Jak otworzyć sejf w biurku Margaret w bibliotece?	17
Przeszukaj gabinet gospodarza	19
Rozdział 2	22
Dowiedz się, co wie Ailsa	22
Dowiedz się, kim był chłopiec z wizji	25
Odszukaj grób z obrazu	27
Zbadaj kaplicę	29
Rozdział 3	33
Zbadaj okoliczności śmierci Ailsy	33
Dowiedz się więcej o kobiecie, która się utopiła	38
Dowiedz się, co Ailsa robiła na strychu	41
Powstrzymaj Eddiego	44
Rozdział 4	46
Zbadaj stare skrzydło zamku	46
Dostań się do opuszczonej wioski	50
Zbadaj wioskę	52
Odtwarzanie strony kroniki ze skrawków	56
Wizja w opuszczonej wiosce	57
Rozdział 5	59
Otwórz przejście w kominku cz.1	59
Dowiedz się więcej na temat obsesji Johna na punkcie makiety zamku	61
Wizja w gabinecie gospodarza	62
Otwórz przejście w kominku cz.2	63
Znajdź Andrew	67

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Black Mirror* to wskazówki, porady i solucja przydatne podczas zabawy w tę mroczną przygodówkę, której akcja toczy się na początku ubiegłego wieku w Szkocji.

To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez kolejne perypetie Davida Gordona - mężczyzna po samobójczej śmierci ojca powrócił do rodzinnego gniazda, by przejąć spadek. Tak naprawdę jednak chce odkryć, co w rzeczywistości się tu wydarzyło i co przywiodło Johna Gordona do tak marnego końca. Zadania podzieliliśmy na rozdziały.

Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania do wykonania. Wszystkie potrzebne przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku bądź rąk bohatera, zostały wyróżnione kolorem **czerwonym**, zbierane przez całą grę fragmenty fotografii - kolorem **niebieskim**, zdobywane osiągnięcia - kolorem **pomarańczowym**, zaś istotne informacje - **pogrubieniem**.

David zgłębia tajemnicę ponurego zamku Black Mirror - strach pomyśleć, do czego może to doprowadzić...

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Wymagania sprzętowe

Minimalne wymagania sprzętowe:

- **Procesor:** Intel Core 2 Quad Q9650 3 GHz / AMD Phenom II X4 940 3 GHz
- **Pamięć:** 8 GB RAM
- **Grafika:** karta grafiki 2 GB GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
- **DirectX:** Wersja 11.
- **Miejsce na dysku:** 11 GB
- **Windows:** 7, 8, 7.1, 10 (64bit)

Zalecane wymagania sprzętowe:

- **Procesor:** Intel Core i7 3770 3,9 Ghz / AMD FX-8350 4 GHz
- **Pamięć:** 8 GB RAM
- **Grafika:** GeForce GTX960 / Radeon R9 290 - 4GB VRAM
- **DirectX:** Wersja 11.
- **Miejsce na dysku:** 11 GB
- **Windows:** 7, 8, 7.1, 10 (64bit)

W poradniku do gry *Black Mirror* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności - niezbędnych, by kontynuować zabawę i dotrzeć do finału;
- wskazanie wszystkich miejsc występowania dodatkowych znajdziek (fragmentów fotografii);
- wyszczególnienie wszystkich okoliczności zdobywania osiągnięć (ponadto ich komplet umieszczono w osobnym rozdziale).

Porady ogólne

Poniżej znajdziecie garść porad do *Black Mirror*:

Sterowanie

Bohaterem kierujesz na PC klawiszami W, S, A, D (ruch) oraz myszką (widok). Tymi samymi klawiszami przesuwasz też widok podczas zbliżeń (co polecam robić, bo przeważnie nie wszystko jest od razu dostępne i trójwymiarowym obiektom warto się przyglądać pod różnymi kątami).

Eksploracja

Na aktywnych obiektach kursor najpierw przybiera kształt niewielkiego białego okręgu - kiedy się do nich zbliżysz, okrąg staje się większy, a w jego centrum wyświetla się cyfra lub litera (w zależności od platformy), określająca klawisz, który trzeba nacisnąć, zaś obok pojawia się nazwa konkretnej czynności, jaką w ten sposób wykonasz.

Ekwipunek

Inwentarz przywołasz klawiszem I - wyświetla się wtedy z lewej strony ekranu, a każdy z przedmiotów można, wskazawszy go kliknięciem, obejrzeć w zbliżeniu, obracając na wszystkie strony. Przeważnie pojawiają się wtedy aktywne punkty do zbadania, a w przypadku pewnej rzeczy można dołączać do niej kolejne części.

Zagadki

W grze występuje jedna układanka oraz kilka łamigłówek w zbliżeniach związanych przeważnie z otwieraniem niedostępnych pomieszczeń czy obiektów. Poradzenie sobie z zagadkami wymaga posiadania pewnych informacji, czemu sprzyja dokładna eksploracja.

Wyzwania zręcznościowe

Podczas rozgrywki bohater doświadcza wizji, w trakcie których może zginąć - w takich sytuacjach przydaje się refleks i pewna ręka przy przemieszczaniu postaci. Śmierci da się uniknąć, wyprowadzając szybko Davida z zagrożonej strefy (niebezpieczeństwo sygnalizuje ciemniejący ekran). W razie zgonu należy wczytać automatyczny save (ostatni).

Życie bohatera zagrożone jest też pod koniec gry, kiedy trzeba bardzo powoli i dość precyzyjnie przemieszczać się wyznaczoną trasą.

Ponadto w grze występują banalne wyzwania wymagające szybkiego klikania klawiszem myszy oraz znacznie trudniejsze, w których trzeba starać się utrzymać uciekający punkt w obrębie widocznego na ekranie koła.

Wybory

Podczas konwersacji parokrotnie należy wskazać którąś z wykluczających się wzajemnie opcji, ale nie ma to żadnego wpływu na dalszy rozwój fabuły. Natomiast warto wyczerpywać wszystkie kwestie dialogowe, zanim wybierze się opcję zakończenia rozmowy - tu trzeba być uważnym, bo czasem pojawia się ona nie poniżej dostępnych kwestii, tylko pomiędzy nimi, i można ją kliknąć z rozpędu.

Opcje dodatkowe

Pod klawiszem Q kryją się kolejne zadania sugerujące, czym w danym momencie należy się zająć, a pod klawiszem J - pamiętnik bohatera, który jak najbardziej warto podczytywać. O nowym zadaniu, nowym wpisie w dzienniku czy nowym przedmiocie w ekwipunku gra informuje, wyświetlając stosowny komunikat w prawym górnym rogu ekranu.

Fragmenty fotografii

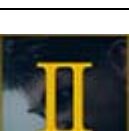
Przez całą zabawę zbierasz fragmenty fotografii oznaczone tak samo jak każdy przedmiot, który można wziąć, ale nieprzydające się zupełnie do niczego w toku rozgrywki. Odblokowują one natomiast kolejno trzy układanki, dostępne w menu (Dodatki), po zgromadzeniu 30, 60 i 90 punktów (każde tego typu znalezisko warte jest 5 punktów), co oznacza, że trzeba dokonać w sumie 14 takich odkryć.

Osiągnięcia

W grze można zdobyć 21 osiągnięć, z których zdecydowana większość wpada automatycznie w trakcie rozwoju fabuły. W zasadzie tylko 3 z nich wymagają podjęcia właściwej decyzji i tylko w tym przypadku istnieje ryzyko ich nieuzyskania.

Osiągnięcia

W grze do zdobycia jest 21 osiągnięć. Większość nie wymaga od gracza niczego więcej niż tylko podążania za fabułą.

	Welcome to Sgathan Dub - za dotarcie do swojego pokoju po przyjeździe do zamku (osiągnięcie wpada po rozmowie z kamerdynerem; rozdział pierwszy)
	Scratches or no scratches - za otwarcie biurka lady Margaret w bibliotece drutem, a nie tasakiem (rozdział pierwszy)
	Running with scissors - za pierwsze spotkanie z małym Johnem (po dostaniu się do sejfu w biurku lady Margaret; rozdział pierwszy)
	Chapter I completed - za ukończenie rozdziału pierwszego
	I can't breathe - za uspokojenie się po upadku ze schodów: zapanowanie w łazience nad sensacjami związanymi z irytującym dźwiękiem (minigierka z przemieszczającym się punktem, który trzeba utrzymać w obrębie kółka) i uporządkowanie myśli (kolejne opcje odnoszące się do przemyśleń bohatera; rozdział drugi)
	Eat well, stay healthy - za zjedzenie szkockiego śniadania (haggis, jajecznica z mózgiem jelenia i kaszanka; rozdział drugi)
	20.000 miles under the sea - za przetrwanie wizji w kaplicy (rozdział drugi)
	Chapter II completed - za ukończenie rozdziału drugiego
	Elevator Music - za dostanie się nocą do piwnicy dzięki kuchennej windzie (rozdział trzeci)

	Caught a Ghost - za przetrwanie wizji w piwnicy (rozdział trzeci)
	Roses are red, Violets are blue - za przetrwanie wizji w szklarni (rozdział trzeci)
	I still can't breathe - za odzyskanie równowagi w trzech stresowych sytuacjach (minigierka z przemieszczającym się punktem, który trzeba utrzymać w obrębie kółka; rozdział trzeci)
	Profondo Rosso - za przyjrzenie się jednej z lalek, którymi bawi się Eddie na strychu (rozdział trzeci)
	Chapter III completed - za ukończenie rozdziału trzeciego
	We are not in Biddeford anymore - za przetrwanie wizji w opuszczone wiosce (rozdział czwarty)
	Chapter IV completed - za ukończenie rozdziału czwartego
	Bette & Joan - za spotkanie Margaret i Rosemary w starym skrzydle zamkowym (rozdział piąty)
	Just like Rodney - za przetrwanie wizji w gabinecie gospodarza (rozdział piąty)
	Enter the Posel Smrti - za dostanie się do sekretnych zamkowych podziemi (rozdział piąty)