

Call of Cthulhu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Call of Cthulhu

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-603-8

Producent Cyanide Studio, Wydawca Focus Home Interactive, wydawca PL CDP.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady na start	4
Podstawy rozgrywki	6
Porady ogólne	6
Umiejętności głównego bohatera	11
Opis przejścia	13
Rozdział 1 - Pierce Investigations Agency, Boston	13
Rozdział 2 - Darkwater Port	22
Rozdział 3 - Ogrody w posiadłości rodziny Hawkins	33
Rozdział 4 - Tunele pod rezydencją Hawkinsów	45
Rozdział 5 - Instytut Riverside	54
Rozdział 6 - Posiadłość Hawkinsów i Sandersa	67
Rozdział 7 - Bezimienna księgarnia	75
Rozdział 8 - Instytut Riverside	81
Rozdział 9 - Instytut Riverside	94
Rozdział 10 - Posterunek policji Darkwater	111
Rozdział 11 - Posterunek policji Darkwater	118
Rozdział 12 - Port Darkwater	122
Rozdział 13 - Opuszczona stacja wielorybnicza	127
Rozdział 14 - Nadmorska Jaskinia	135
Dostępne zakończenia w Call of Cthulhu	138
FAQ	140
Jak dostać się do magazynu 36?	140
Jak ominąć strażników w Darkwater?	146
Jak otworzyć kłapę w Darkwater?	148
Skąd wziąć alkohol w Darkwater?	151
Jak pokonać Tułacza (Shambler)?	153
Jak odnawiać olej w lampie?	155
Jak otworzyć sejf w rozdziale 7?	156
Jak znaleźć amulet w rozdziale 9?	158
Jak rozwiązać zagadkę z okrętem w rozdziale 8?	160
Jak rozwiązać zagadkę z globusem?	161
Jak pokonać Tułacza w rozdziale 11?	163
Jak ręcznie kopiować i wczytywać zapisany stan gry?	168
Aneks	169
Osiągnięcia i trofea	169
Wymagania sprzętów	180
Sterowanie	181

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

Niniejszy poradnik do gry *Call of Cthulhu* przygotowuje Was na kilkanaście klimatycznych godzin rozgrywki w świecie H. P. Lovecrafta. **Poradnik ten to kompendium wiedzy**, w którym każdy gracz, niezależnie od stopnia znajomości uniwersum, znajdzie odpowiedzi na pytania i porady związane z rozgrywką. Poradnik bierze na celownik najważniejsze kwestie, takie jak interakcje z postaciami niezależnymi, poruszanie się w świecie gry czy kompletowanie przedmiotów, jak i z pozoru trywialne, jak kolejność wykonywanych czynności i ich potencjalny wpływ na otoczenie.

Poradnik otwiera porady na start i opis podstawowych mechanizmów rozgrywki, gdzie każdy gracz znajdzie informacje potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki. Tutaj dowiesz się, między innymi, **jak rozwój umiejętności wpływa na prowadzenie rozmów z postaciami niezależnymi** i w jakim stopniu będzie miało to przełożenie na dostępne wybory czy ich konsekwencje. **Znajdziesz tutaj również rozdziały poświęcone rozwojowi postaci**, a w nich szczegółowy opis wszystkich dostępnych dla gracza umiejętności, sposób ich rozwoju, ograniczenia z tego wynikające jak i ich ostateczny wpływ na kreowanie fabuły. Zapoznasz się tutaj także z wyjaśnieniem działania mechaniki ukrywania, przeszukiwania pomieszczeń, jak i opisem trybu retrospekcji.

W poradniku nie mogło oczywiście zabraknąć wyczerpującej solucji. **Znajdziesz tam szczegółowy opis przejścia każdego z rozdziałów i wchodzących w ich skład misji, a także alternatywnych dróg dotarcia do celu i wykonania zadania.** Opis każdego rozdziału jest bogato ilustrowany, a w razie konieczności wsparty materiałem wideo, pokazującym, krok po kroku, proces rozwiązywania danej zagadki czy problemu. **W tekście znajduje się też rzecz jasna rozbudowany dział FAQ**, w którym odpowiadamy na wszelkie nurtujące młodego miłośnika uniwersum Cthulhu pytania. Tutaj właśnie dowiesz się, w jaki sposób rozwiązać trudną zagadkę, jak uzupełnić olej w lampie, jak podczas jednego podejścia do gry odblokować możliwie najwięcej osiągnięć, czy w które zdolności postaci zainwestować na początku rozgrywki, by nie zablokować sobie żadnego wyboru związanego z fabułą.

Poradnik zamyka sekcja Aneks, w której znalazły się nie mniej ważne informacje. To tutaj poczytasz o wymaganiach sprzętowych i dowiesz się, czy twoja maszyna pozwoli na płynną rozgrywkę, poznasz tajniki sterowania na każdej z platform i przejrysz rozbudowany rozdział poświęcony trofeom i osiągnięciom, gdzie znajdziesz szczegółowe informacje, wsparte materiałami wideo, na temat ich odblokowywania.

Call of Cthulhu to mroczna gra przygodowa, łącząca elementy thrillera psychologicznego, skradanki i horroru, bazująca na twórczości amerykańskiego pisarza H.P. Lovecrafta. Gra oparta została na mitologii Cthulhu, głównym bohaterem zaś jest Edward Pierce – prywatny detektyw, którego zadaniem jest wyjaśnienie tajemniczej śmierci lokalnej artystki Sary Hawkins i jej rodziny. Śledztwo bardzo szybko przybiera nieoczekiwany obrót, a w intrygę wplątane zostają zarówno tajemnicze zaginięcia, szalony doktor eksperymentujący na pacjentach, okaleczone ciała wielorybów, jak i sam tytułowy Cthulhu, znany miłośnikom uniwersum jako Wielki Śniący. Zabawa w *Call of Cthulhu* prezentowana jest z perspektywy pierwszej osoby i opiera się na eksploracji i rozwiązywaniu zróżnicowanych zagadek logicznych i środowiskowych. W grze zaimplementowano także elementy RPG, pozwalające na rozwój umiejętności bohatera wraz z postępami w rozgrywce. Za stworzenie gry odpowiada zespół Cyanide Studio, znany w głównej mierze z serii gier Styx, tytuł zaś wydany został przez firmę Focus Home Interactive na platformy PC, PS4 i XONE.

Porady na start

Zanim na dobre rozpocznieś rozgrywkę w *Call of Cthulhu*, zalecamy zapoznanie się z poradami na start. Pozwolą one bezboleśnie wejść w zakręcony – dla laika uniwersum – świat i wyjaśnią podstawowe mechaniki rządzące rozgrywką. Znajdziesz tutaj, między innymi, informacje o tym, jak poruszać się, by nie zostać nakrytym i co robić w momencie namierzenia przez wroga, jak wydajnie korzystać z oświetlenia czy w które umiejętności najlepiej inwestować.

Porady na start:

1. **Już na początku warto zdecydować, w które umiejętności inwestować.** Ma to niebagatelne znaczenie dla rozgrywki, gdyż od nich zależą wybory i opcje dialogowe, z których będzie można skorzystać. Pamiętaj, iż umiejętności nie wpływają tutaj na walkę – gdyż tej jako takiej brak.
2. **Przeczytaj dokładnie rozdział poświęcony opisowi umiejętności.** Znajdziesz tam informacje dotyczące tego, która umiejętność wpływa na dany aspekt rozgrywki – gdyż to czasami jest mniej oczywiste, niż się początkowo wydaje.
3. **Jeśli nie wiesz, w co inwestować, warto skupić się na rozwoju zdolności dochodzenie (Investigation),** która zwiększa zdolności analityczne bohatera. Przekłada się to na możliwości badania wydarzeń z przeszłości, obiektów pozostawionych na miejscach zbrodni czy, przede wszystkim, otwierania zamków przy pomocy wytrychów – to ostatnie znacząco ułatwia rozgrywkę i pozwala dostać się do miejsc normalnie niedostępnych.
4. **Początek rozgrywki to jedyny moment w grze,** w którym możesz zainwestować punkty umiejętności w Medycynę (Medicine) i Okultyzm (Occultism) – później rozwijać je można jedynie poprzez zbieranie odpowiednich przedmiotów. Warto zainteresować się inwestowaniem w te umiejętności szczególnie przy drugim podejściu do gry – dodanie kilku punktów do Okultyzmu jest konieczne, by odblokować jedno z zakończeń.
5. **Nie sugeruj się zbyt dużą siłą (Strength),** gdyż w grze, jak zostało wspomniane, brakuje typowej walki. Wpływa ona w gruncie rzeczy na dość małą ilość rzeczy i pozwala po prostu na siłowe rozwiązywanie problemów. Warto zamiast niej rozwijać np. wykrywanie ukrytych obiektów (Spot Hidden).
6. **W grze nie brakuje etapów skradankowych** i system, niestety, nie jest doskonały, gdyż wrogowie potrafią wykryć cię w najdziwniejszych miejscach. Całość działa jednak w dość prosty sposób – gdy wróg cię zobaczy, nad jego głową pojawi się ikonka. Początkowo będzie biała, oznaczając to będzie, iż wróg cię szuka – gdy zmieni się w czerwoną, wróg w pełni cię dostrzeże i rzuci w pościg, wtedy trzeba wziąć nogi za pas.
7. **Podczas etapów skradankowych nie będziesz jednak pozostawiony na pastwę losu.** W okolicy znajdziesz całą masę szaf i wnęk, do których można się skryć. Jeśli wróg nie zobaczy Cię, gdy wchodzisz do takiego miejsca, z łatwością się przed nim skryjesz – potem wystarczy tylko poczekać, aż przeciwnik się oddali i wyjść z ukrycia.
8. **Jeśli wróg cię namierzy – ikonka zmieni kolor na czerwony – uciekaj!** Chowanie się do pierwszej napotkanej szafy nic nie da, gdyż wróg cię z niej wyciągnie. Lepiej po prostu przebiec sprintem przez kilka zakrętów, by namieszać przeciwnikowi w głowie i wtedy skryć się w bezpiecznym miejscu.
9. **W grze możesz oświetlać ciemne pomieszczenia na dwa sposoby** – za pomocą zapalniczki i lampy. Pierwszy przedmiot daje mniejsze światło, jednak posiada nieograniczone źródło „zasilania”. Lampa z kolei daje mocne światło, do działania wymaga jednak oleju. Warto więc, w miarę możliwości, korzystać z zapalniczki, na lampę przełączać się w ostateczności, by oszczędzać paliwo. Lampę napęlnić możesz przy specjalnych zbiorniczkach, które często leżą na biurkach czy stolikach, w kluczowych dla rozgrywki miejscach. Ze zbiornika korzystać można nielimitowaną ilość razy.
10. **Gra nie oferuje swobodnego zapisu rozgrywki, a jedynie punkty kontrolne,** jednak jeśli grasz w wersję na PC, możesz temu zaradzić, zapisując ręcznie pliki gry, dając sobie dostęp do dowolnego wczytywania stanów. Szczegółowy opis tego aspektu znajdziesz w rozdziale FAQ zatytułowanym „Jak ręcznie zapisywać rozgrywkę?”.

11. **Podczas eksploracji otoczenia, staraj się wchodzić w interakcję ze wszystkimi przedmiotami.** Dzięki temu odblokujesz dodatkowe opcje dialogowe, poznasz tajniki świata gry czy zbierzesz dodatkowe przedmioty, które zwiększą poziom Twoich umiejętności (Medycyna czy Okultyzm) bądź pozwolą odblokować dodatkowe osiągnięcie.
12. **Pamiętaj, by ponownie rozmawiać z napotkanymi postaciami niezależnymi.** Nawet jeśli wyczerpane zostały już wszystkie opcje dialogowe, mogą pojawić się nowe – czy to przez badanie przedmiotów w świecie gry, czy rozmowę z inną postacią. Często takie ponowne „pogawędki” pozwalają odblokować nowe opcje.

Podstawy rozgrywki

Porady ogólne do gry Call of Cthulhu

Gra *Call of Cthulhu* wyjaśnia w dość zrozumiały sposób większość mechanik rozgrywki, jednak robi to dość ogólnikowo, rzucając gracza niejako na głęboką wodę, przez co obcowanie z produkcją dla niewprawionych w gatunku graczy może być bardzo frustrującym przeżyciem. Z tego też powodu powstał ten rozdział, gdzie znajdziesz garść przydatnych porad.

Zdecyduj, w które umiejętności inwestować



Rozwój umiejętności warto zaplanować.

Ma to niebagatelne znaczenie dla rozgrywki, gdyż od nich zależą wybory i opcje dialogowe, z których będzie można skorzystać. Punktów umiejętności w grze nie ma wystarczająco, by rozwinąć do maksimum każdą ze zdolności, przez co przy jednym przejściu gry nie będziesz w stanie odblokować wszystkich opcji dialogowych. Warto więc odpowiednio się wyspecjalizować, w zależności od własnych preferencji - a przy potencjalnym drugim podejściu wybrać inne zdolności.

Pamiętaj też, iż umiejętności nie wpływają tutaj na walkę - gdyż tej jako takiej brak.

Przeczytaj dokładnie rozdział poświęcony opisowi umiejętności

Znajdziesz tam informacje dotyczące tego, która umiejętność wpływa na dany aspekt rozgrywki - gdyż to czasami jest mniej oczywiste, niż się początkowo wydaje. Doskonałym przykładem jest tutaj zdolność Siły (Strength), która nie wpływa na tężyznę fizyczną bohatera wykorzystywaną w walce, a możliwość zastraszania i siłowego rozwiązywania zagadek.

Warto skupić się na rozwoju zdolności dochodzenie (Investigation)



Zdolność Investigation pozwala, między innymi, otwierać zamki przy pomocy wytrycha.

Zwiększa ona zdolności analityczne bohatera. Przekłada się to na możliwości badania wydarzeń z przeszłości, obiektów pozostawionych na miejscach zbrodni czy, przede wszystkim, otwierania zamków przy pomocy wytrychów - to ostatnie znacząco ułatwia rozgrywkę i pozwala dostać się do miejsc normalnie niedostępnych, skracając czasami drogę do danej miejscówki, bądź umożliwiając obejście przeciwnika.

Początek gry to jedyny moment, w którym można inwestować punkty w Medycynę i Okultyzm

Później rozwijać je można jedynie poprzez zbieranie odpowiednich przedmiotów. Warto zainteresować się inwestowaniem w te umiejętności szczególnie przy drugim podejściu do gry - dodanie kilku punktów do Okultyzmu jest konieczne, by odblokować jedno z zakończeń, podobnie jak do Medycyny, by, na przykład, odblokować sobie dodatkową linię dialogową na końcu rozdziału 5.

Nie sugeruj się zbyt dużą zdolnością Siły (Strength)

W grze, jak zostało wspomniane, brakuje typowej walki. Wpływa ona w gruncie rzeczy na dość małą ilość rzeczy i pozwala po prostu na siłowe rozwiązywanie problemów i zastraszenie postaci podczas dialogów. Warto zamiast niej rozwijać np. wykrywanie ukrytych obiektów (Spot Hidden).