

Dark Fall 3: Lost Souls

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dark Fall 3: Lost Souls

autor: Maciej „Elrond” Myrcha

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Darkling Room, Wydawca Iceberg Interactive, Wydawca PL IQ Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	5
Tunele	5
Stacja Dowerton – przywrócenie zasilania	8
Stacja Dowerton – sygnał STOP	12
Bufet – wezwanie Zagubionych	17
Hotel – pierwsze piętro	22
Hotel – Gloria Grable	38
Hotel – drugie piętro	43
Hotel – Andrew Verney cz. 1	45
Hotel – Andrew Verney cz. 2	50
Hotel – Matilda Fly	58
Wieża – Pan Bones	62
Hotel – trzecie piętro	63
Dodatki	66
Plan stacji i hotelu	66
Przedmioty bonusowe	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 GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik pomoże Ci przebrnąć przez mroczne tajemnice opuszczonej stacji i hotelu w Dowerton. Wcielając się w inspektora policji postarasz się rozwikłać sprawę, która 5 lat temu wymknęła Ci się spod kontroli – poszukiwania zaginionej Amy Haven.

Maciej „Elrond” Myrcha (www.gry-online.pl)

Garść porad ogólnych

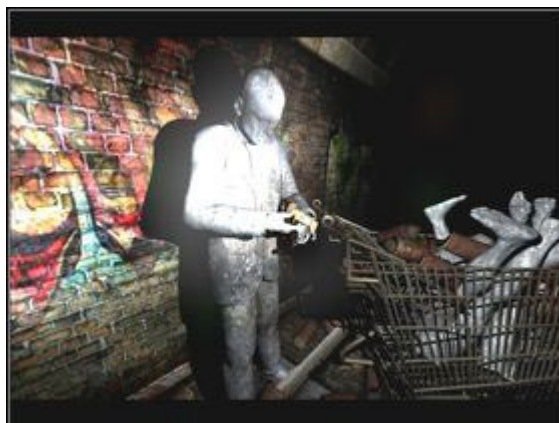
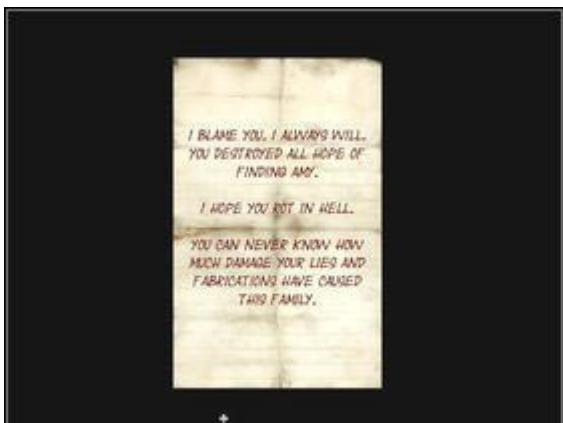
- *Dark Fall: Lost Soul* jest typową przygodówką point&click – do przechodzenia między lokacjami oraz obracania się w lokacjach służy wskaźnik w kształcie dłoni. W lokacjach możemy również spojrzeć „pod nogi” bądź też do góry.
- W miejscach wartych zbadania kursor zamienia się w symbol lupy.
- W miejscach, w których należy użyć jakiegoś przedmiotu kursor zamienia się w symbol klucza płaskiego.
- Gdy wejdiesz w posiadanie wytrychów, będziesz w stanie otwierać za ich pomocą zamki bądź kłódki. Zawsze wygląda to tak samo – zamek ma 6 aktywnych położeń, w których możemy umieścić wytrychy. Sekwencja go otwierająca składa się z 4 ruchów. Jeśli dobrze wybierzesz kolejne położenie wytrychów usłyszysz szczęk zamka oraz melodię. W przeciwnym wypadku musisz powtarzać wszystko od początku. Położenia wytrychów w sekwencji otwierającej zamek nie powtarzają się. W tekście przy podaniu poprawnej sekwencji zostały użyte angielskie oznaczenia kierunków geograficznych.
- W trakcie rozgrywki dość często otrzymywać będziesz wiadomości tekstowe. Do ich odbierania służy telefon komórkowy, który posiadasz w ekwipunku. Jest on również swego rodzaju menu, w którym możesz zapisać/wczytać grę, wyjść do systemu oraz zmienić opcje: włączyć/wyłączyć napisy i zmienić poziom trudności. Nie wpływa on jednak na trudność łamigłówek, a jedynie na „łamliwość” nożyczek oraz ilość czasu potrzebnego do rozwiązania niektórych zagadek. W górnej części telefonu znajduje się ikona latarki – przydaje się ona w zaciemnionych miejscach. Jej użycie sugerowane jest przez głos mówiący „**here**” (poradnik pisany był w oparciu o angielską wersję gry).
- Wszelkie przedmioty potrzebne do rozwoju fabuły zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, natomiast istotne uwagi odnośnie rozgrywki są **pogrubione**. Tekst SMSów od tajemniczego ECHO pisany jest *kursywą* (w nawiasach podano słowa utworzone z dużych liter znajdujących się w wiadomości). Przedmioty nieistotne dla rozwoju fabuły oznaczone zostały kolorem **niebieskim**.
- **#1,2** – oznaczają odniesienia do konkretnych screenów znajdujących się nad tekstem

Opis przejścia

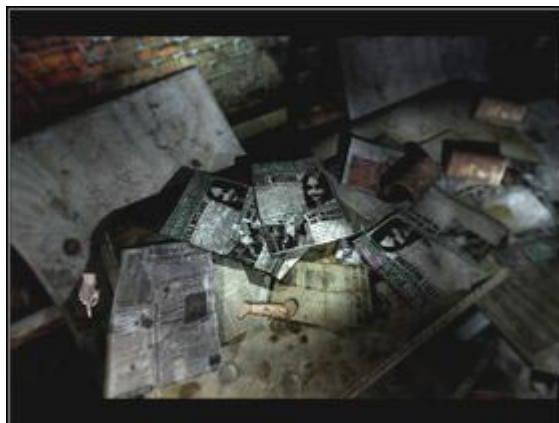
T u n e l e

Grę rozpoczynasz w całkowitych ciemnościach. Słyszysz kogoś biegnącego, najwyraźniej uciekającego przed czymś. Uciekinier powoli traci dech, po czym milknie zupełnie. Po chwili dostaniesz SMSa, którego nadawcą jest tajemniczy ECHO:

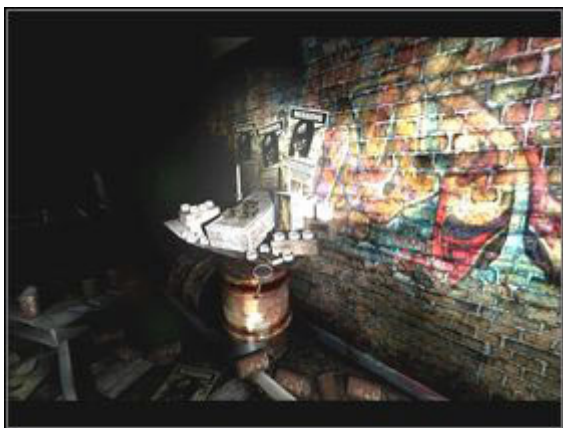
- *You arE not alone. i Am near* (YEAR).



Przejrzyj ekwipunek. Znajdziesz tam butelkę wódki, tabletki klozapolu oraz list. Przeczytaj go (PPM) – ktoś jest bardzo zły na ciebie i Sposób prowadzenia śledztwa w sprawie zaginięcia Amy **#1**. Otwórz menu (telefon komórkowy) i włącz latarkę. Znajdujesz się w jakimś tunelu zagraconym różnymi rzeczami. Przed sobą widzisz manekina – zbadaj go i zabierz **nogę lalki** z jego rąk **#2**.



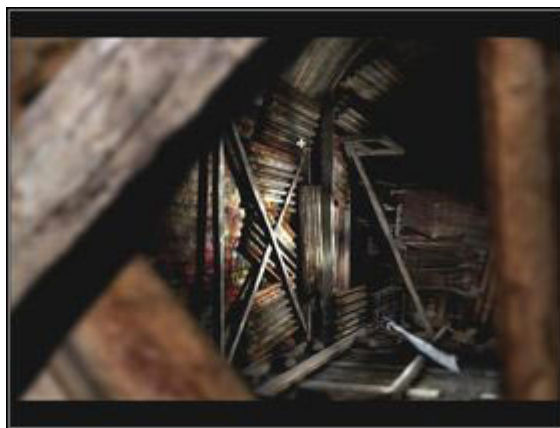
Rozejrzyj się po tunelu – zauważysz materac na podłodze **#1**. Zbadaj go – znajdziesz tam gazetę **Dowerton Messenger** z artykułem o zaginionej Amy Haven. Pod gazetą leży druga **noga lalki** – weź ją **#2**.



Obróć się w prawo. Zobaczysz coś w rodzaju ołtarza **#1** – zbadaj go. Na skrzynce (małej trumnie) leżą kawałki papieru. Złóż je w całość, otrzymasz **plakat z informacją o zaginionej dziewczynce**. Otwórz trumnę klikając i przytrzymując LPM po jej prawej stronie oraz przeciągając kursor w lewo **#2**.



W trumnie znajduje się lalka **#1**. Użyj na niej obie **nogi lalek**, które masz w ekwipunku. Zabierz **połamana lalkę**. Usłyszysz śmiech dziewczynki i zobaczysz, że wśród wózków utworzyło się przejście. Skorzystaj z niego **#2**.



Idź przed siebie (zgodnie z kierunkiem jaki wskazują ręce manekinów po drodze), aż dotrzesz do blach blokujących przejście **#1**. Zbadaj je – zobaczysz jakieś pomieszczenie z ręką manekina wskazującą ręką blachy po lewej stronie tunelu **#2**. Usłyszysz nadjeżdżający pociąg.



Teraz możesz przejść pod blachami blokującymi przejście **#1**. Cały czas słyszysz pociąg. Odwróć się w lewo (tam gdzie wskazywała ręka) – zobaczysz coś w rodzaju żaluzji w oknie **#2**. Wyjrzyj przez nie – zobaczysz dalszą część tunelu z dużą ilością manekinów zwróconych w stronę ściany. Powróć do tunelu – po raz kolejny usłyszysz zbliżający się pociąg. Tym razem wpadniesz w panikę, stracisz kontrolę nad postacią, jak również przytomność. Po chwili ockniesz się w zupełnie innym miejscu.