

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

autor: Julia „Brenda” Borecka

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Zoetrope Interactive, Wydawca Lighthouse Interactive, Wydawca PL Nicolas Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

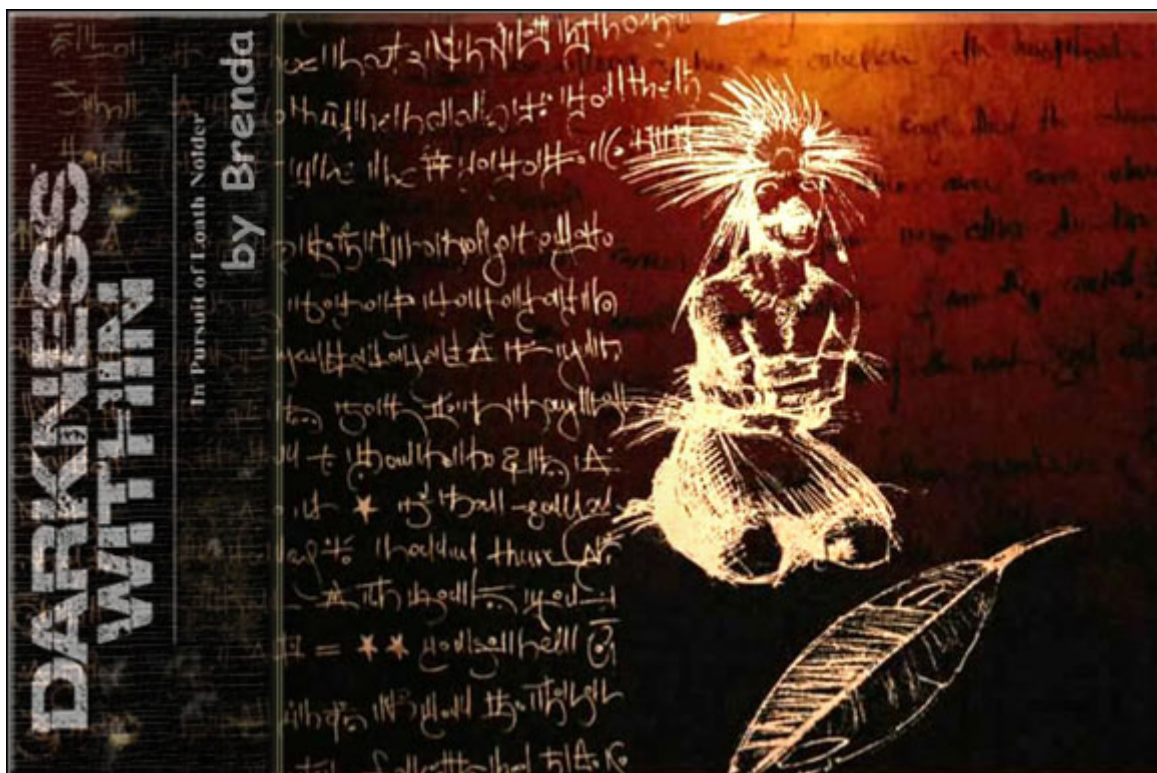
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Solucja gry	4
5 Listopad 2011 r.	5
8 Listopad 2011 r.	11
10 Listopad 2011 r.	16
13 Listopad 2011 r.	23
17 Listopad 2011 r.	31

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



Wstęp

Witam serdecznie w poradniku do gry przygodowej **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder**, produkcji studia Zeotrophe Interactive. Znajdziecie tu kompletny opis przejścia gry krok po kroku. Polecam grać ze zgaszonym światłem w pokoju oraz słuchawkami na uszach. Znacząco spotęguje to klimat panujący w grze.

Opiszę jeszcze aspekt, przy którym spędzisz dość sporo czasu. Mowa tu oczywiście o inwentarzu oraz nazwijmy to „umysłem Howarda”. Górny pasek przedstawia wszystkie znalezione przedmioty w grze. Oprócz niego dostępne są jeszcze tryb oglądania oraz „umysł”. Podczas rozgrywki, Howard będzie znajdował coraz to nowsze poszlaki i wskazówki. Wszystkie będą trafiały właśnie tutaj. W niektórych momentach gry, potrzebne jest połączenie ze sobą konkretnych wskazówek lub przedmiotów, co pozwoli nam pchnąć fabułę do przodu lub odblokować nową lokalizację. By połączyć ze sobą wskazówkę/przedmiot przeciągamy je do kratek po prawej, po czym naciskamy przycisk Combine.

Miłego grania :).

Julia „Brenda” Borecka

Solucja gry

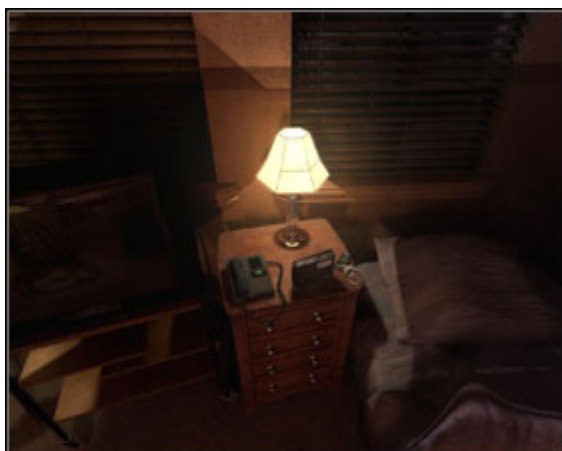
K o s z m a r



Śniesz. Znajdujesz się w korytarzu. Sprawdź każde drzwi oraz malowidła na ścianie. Wejdź w ostatnie drzwi po lewej, a na ziemi zobaczysz mężczyznę.

5 L i s t o p a d 2 0 1 1 r .

Dom Howarda



Budzisz się. Odbierz telefon – Artur dzwoni. Loath Nolder uciekł ostatniej nocy ze szpitala. Po skończonej rozmowie, zajrzyj do szufladki – znajdziesz tam wiersze Edwarda Pickmana. Przyjrzyj się także automatycznej sekretarce (żadnych nowych wiadomości) oraz pobaw się radiem. Zauważ zegar i łapacz snów wiszący na środku pokoju. Drzwi po prawej to szafa, drzwi po lewej prowadzą do przedpokoju. Udaj się tam.



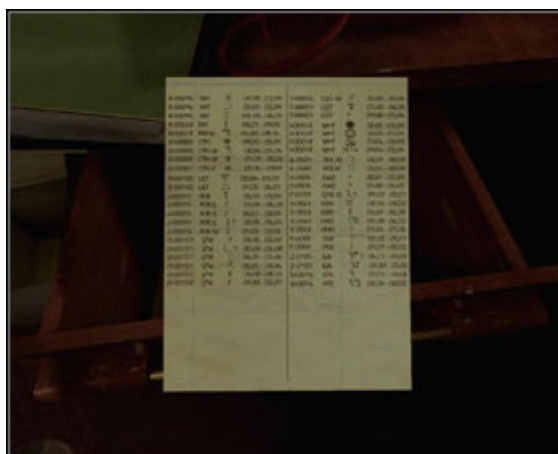
Drzwi po lewej to łazienka (zajrzyj do niej), a na wprost – drzwi wejściowe do mieszkania. W komodzie po prawej znajdziesz kluczek do samochodu. Wyjdź na korytarz i udaj się do końca.

Biuro Howarda

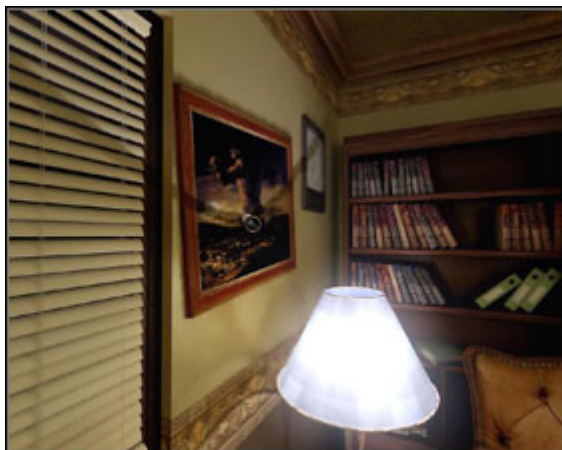


To twoje biuro. Obok klawiatury w pudle leżą dokumenty – przeżyj je (akt zgonu Clarka Fielda, o którego morderstwo podejrzany jest Loath Nolder). Zabierz także 4 zdjęcia przedstawiające biuro Loatha.

Biuro Loatha Noldera



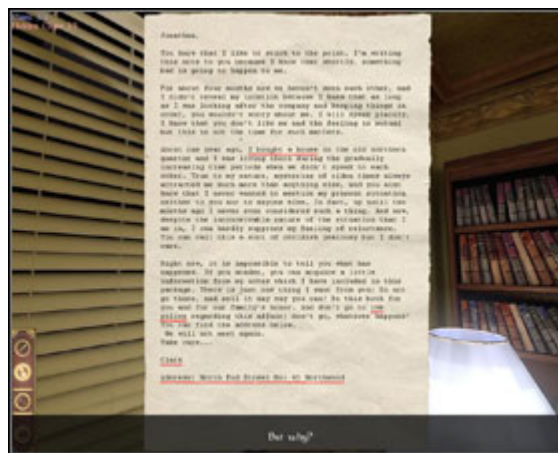
Zauważ kalendarz wiszący po prawej od wejścia – jest bardzo stary. Udaj się za biurko. Zabierz nóż do otwierania listów, a także zapoznaj się z dokumentami (gazeta, książka o mitach Wellsmoth, kartka z dziwnymi symbolami).



Musisz teraz porównać to miejsce, ze zdjęciami znalezionymi w twoim biurze. Otwórz inwentarz i do kratki po prawej przenieś jedno zdjęcie (ówcześniej podchodząc w to samo miejsce, które zdjęcie przedstawia) i naciśnij przycisk „kombinuj”. Jeśli dobrze się ustawieś, to Howard skomentuje to.

Zza biurka będziesz w stanie porównać trzy zdjęcia stojąc w tym samym miejscu (odwracając się jedynie).

Gdy dojdiesz do zdjęcia, na którym widnieje jeden z obrazów na ścianie, Howard zauważy, że coś tu było ruszane. Za obrazem coś ukryto. Odwróć go i zrób nacięcie nożem od listów, a wyjmiesz ze środka kopertę. Otwórz ją w inwentarzu za pomocą noża.



W środku znajduje się list, notatki Clarka Fielda (1/4) oraz kluczyczek. Przeczytaj notatki, a następnie list, w którym pokreśl następujące zdania, by otrzymać wskazówki:

- *bought a house,*
- *Clark,*
- *North End Street No 43 Northwood,*
- *And don't go to the police regarding the affair (ukryta wskazówka).*

Po podkreśleniu każdego z wyrazów/zdań kliknij jednorazowo ikonkę Czytaj/Myśl (Read/Think)