

Detroit: Become Human

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Detroit: Become Human

autor: Patrick Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-583-3

Producent Quantic Dreams, Wydawca Sony Interactive Entertainment, wydawca PL Sony Interactive Entertainment Polska.
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	4
FAQ	6
Jak zapobiec śmierci Kary?	6
Jak zapobiec śmierci Connora?	8
Jak zapobiec śmierci Marcusa?	12
Jak doprowadzić do romansu Marcusa i North?	14
Jak grać w Detroit Become Human drugi raz?	15
Opis przejścia	16
Wszystkie zakończenia	16
Connor	19
Zakładniczka	19
Partnerzy	24
Przesłuchanie	27
Czekając na Hankę	31
Gniazdo	33
Rosyjska ruletka	36
Klub Eden	38
Most	41
Wróg publiczny	42
Spotkanie z Kamskim	48
Ostatnia szansa, Connor	49
Marcus	52
Odcienie koloru	52
Malarz	54
Upadek i Powstanie z martwych	56
Jerycho i Czas decyzji	58
Części zamienne	62
Wieża Stratford	66
Capitol Park	72
Marsz wolności	77
Kara	80
Nowy dom	80
Burzowa noc	82
Zbiegowie	86
Wielka ucieczka	91
Złatko	98
Zatoka piratów	105
Pociąg o północy	107
Sceny wspólne	110
Rozdroża - wątek Kary	110
Rozdroża - wątek Connora	113
Rozdroża - wątek Markusa	118
Noc duszy	121
Bitwa o Detroit - wątek Kary	123
Bitwa o Detroit - wątek Connora	129
Bitwa o Detroit - wątek Markusa	131
Aneks	134
Trofea	134

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 *Detroit: Become Human* stanowi głównie **opis przejścia**. Gra została podzielona na trzy wątki główne niezależnych postaci, które dążą do realizacji własnych celów, ale i do wspólnego zakończenia obejmującego cały świat przedstawiony. Nie mogło więc zabraknąć rozdziału o **ważnych wyborach**, który wskaże ci rozdziały i momenty w grze, w których podejmujesz najważniejsze decyzje stanowiące o zakończeniu gry. W grze nie znajdziesz licznie dodatkowych sekretów, lecz dla dociekliwych przygotowanych zostało wiele wskazówek i poszlak do odnalezienia w każdym z rozdziałów. Przedstawione są one na specjalnych Schematach historii, które dołączone zostały do każdego z rozdziałów opisu przejścia. Zwieńczenie poradnika stanowi zestawienie **trofeów** dostępnych do odblokowania.

Zabawa w *Detroit: Become Human* polega głównie na podejmowaniu decyzji. Jest to gra z bardzo rozbudowaną fabułą, zawierająca dziesiątki możliwych rozwiązań. Główny wątek podzielony został na trzy części pomiędzy głównych bohaterów i opowiada historię androidów dążących do wyzwolenia w świecie ludzi, w którym ich rola sprowadza się do służenia swoim panom. To ty zadecydujesz o losach bohaterów i kształcie świata na zakończenie gry.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Oznaczenia kolorystyczne

Czerwonym i **zielonym** kolorem oznaczono wskazówki oraz decyzje (na czerwono te, o negatywnych skutkach; na zielono te, o dobrych). Dotyczy to także dialogów i wpływu na relacje między bohaterami.

Pomarańczowym kolorem oznaczone są interakcje i związane z nimi przedmioty, do których odnosi się poradnik; kolorem oznaczone są jednak **tylko** te interakcje, które zapisane zostają w Schemacie.

Definicje

Schemat historii - jest to mapa postępów w *Detroit: Become Human*. Możesz podejrzeć ją w menu gry podczas rozgrywki lub w głównym menu z podziałem na odblokowane rozdziały. Schematy wykazują możliwe rozwiązania w rozdziałach zależne od działań i wyborów bohaterów. Domyślnie są zakryte. Dopiero po wykonaniu działań / zaobserwowaniu określonych rzeczy, zostaną one dodane do Schematu. Powtarzanie rozdziałów z menu głównego, nawet po ich ukończeniu i odkryciu nowych rozwiązań nie powoduje przyrostu procentowego ukończenia rozdziału ani rozwiązania te nie zostają na stałe zapisane w Schemacie.

Defekt - tym mianem określane są zbuntowane androidy w fabule *Detroit: Become Human*. Określenie to stale występuje w dialogach oraz używane jest w poradniku.

Cyfrowe gazety - obiekty w świecie. Z jednej strony zostają zamieszczone w Schemacie, wliczają się więc do postępów gry. Z drugiej strony mają charakter sekretów i odpowiadają za tło fabularne gry. Wszystkie zebrane gazety możesz później podejrzeć w menu głównym w zakładce dodatki\$ (*Extras*).

QTE - *quick time events*, są to miejsca w rozgrywce, w których musisz naciskać określone sekwencje przycisków, aby wykonać jakąś czynność. Ze względu na złożoność wątku fabularnego, czasami niepoprawne wykonanie QTE może przynieść dość nieoczekiwane skutki... Sprawdzaj regularnie Schemat historii, by dowiedzieć się, jakie poboczne ścieżki możesz obrać.

Pałac umysłu - mowa tu o trybie podpowiedzi, który uzyskujemy naciskając trigger *R2*. W trybie Pałac umysłu widoczne są wszelkie poszlaki, przedmioty do przeanalizowania (szczególnie te trudne do zauważenia) oraz wskazuje cele misji i czas na ich wykonanie (jeśli występuje).

Porady

Detroit: Become Human jest grą przygodową, o charakterze interaktywnego filmu. Po zakończeniu każdej ze scen będziesz przełączany na kolejnego z trzech bohaterów przechodząc do równoległej linii wydarzeń w świecie gry. Mimo, że gra jest prosta, poniżej znajdziesz kilka przydatnych wskazówek, które wyjaśniają niektóre mechanizmy rządzące grą.

1. **Bohaterowie gry mogą zginąć w jej trakcie.** Podczas rozgrywki nieraz narażasz postaci, którymi kierujesz na utratę życia, co znacząco skraca wątek fabularny i prowadzi do określonych zakończeń. **Wyjątkiem jest Connor, który wielokrotnie umierając powraca do życia w każdym, kolejnym rozdziale.** Najczęściej zginąć możesz podczas ryzykownych akcji *quick-time event* (QTE), czyli momentów, w których musisz naciskać pojawiające się na ekranie przyciski, by pomyślnie ukończyć określoną scenę. Oczywiście z reguły masz prawo do kilku pomyłek - **obniżenie poziomu trudności zwiększa ilość możliwych porażek w QTE.**
2. **Ukończenie gry w 100%.** Ten cel jest niesamowicie trudny do osiągnięcia. Wymaga bowiem odblokowania wszystkich ścieżek na Schematach historii, przy czym niektóre sceny potrafią mieć nawet po 5 rozwiązań. W związku z tym, aby zaliczyć *Detroit: Become Human* w 100% będziesz musiał ukończyć rozgrywkę kilka razy.
3. **Podczas pierwszej rozgrywki:** postaraj się ukończyć grę swobodnie. Nie próbuj na siłę odszukiwać wszystkich sekretów, choć warto mieć oczy otwarte. Podczas pierwszej gry lepiej zrozumiesz, jak działa gra, i do jakich rozwiązań możesz dążyć. Podczas kolejnej rozgrywki postaraj się odnaleźć wszystkie sekrety i ukryte przedmioty, które prowadzą do rozwinięć fabularnych. Dopiero w trzecim podejściu lub kolejnych, warto skupić się tylko na szybszym ukończeniu kolejnych etapów odnajdując tylko te przedmioty, których potrzebujesz.
4. **W każdym dialogu** masz określony czas, by coś powiedzieć - jeśli czas minie, zostanie wybrana losowa wypowiedź.
5. **Poszlaki.** Używając *R2* przechodzisz w tryb poszukiwania poszlak. Nie polegaj wyłącznie na nim - nie zawsze wskaże ci on bowiem wszystkie wskazówki w danym miejscu. Warto wiedzieć, że w scenach, kiedy masz ograniczony czas na podjęcie działań, w trybie poszlak zostaje zatrzymany czas, a ty możesz swobodnie rozejrzeć się po okolicy i przeanalizować sytuację.

Bohaterowie Detroit

W *Detroit Become Human* gracz obejmuje kontrolę nad trzema bohaterami. Każdy z nich jest androidem, ale każdy posiada inny charakter, rolę, zawód oraz własną, unikalną fabułę. Poniżej przedstawiamy charakterystykę sylwetki trzech bohaterów, których historie wielokrotnie się przecinają.

Connor

Connor jest androidem policyjnym, numer jego modelu to RK800. To zaawansowany model stworzony do trudnej pracy dochodzeniowej i kryminalnej, którą przyrównać możemy do zadań głównego bohatera Blade Runnera. Partnerem Connora jest Porucznik Hank Anderson. Connor ściga androidy, które stały się defektami - innymi słowy takie, które zbuntowały się wbrew przyjętym regułom i zasadom w *Detroit Become Human*. Connor wydaje się najmniej ludzki w ze wszystkich bohaterów gry - sprawia wrażenie służbisty oddanego ludzkiemu prawu.

Connor posiada umiejętność skanowania otoczenia na wzór trybu detektywa, co pomaga odblokować nowe opcje przejścia etapu czy dialogi. Zaawansowany procesor Connora pozwala mu symulować i przewidywać ewentualne rozwiązania danego problemu.

Kara

Kara to android zbudowany niedawno. Model ten wykorzystuje się do pomocy domowej. Kara nie jest jednak ślepy robotem - wykształciła bowiem świadomość swojego istnienia.

Kara to android numer AX400. Po znanym tech demo (KARA) bohaterka zostaje wysłana do sklepu. Przechodzi z rąk do rąk, aż w końcu jej egzemplarz nabywa Todd Williams, kierowca taxi. Todd "najmuje" Karę do opieki nad domem oraz swoją małą córeczką Alice. Pewnego dnia jednak Kara widzi, jak ojciec znęca się nad córką. Interwencja kończy się dla Kary tragicznie - zniszczona trafia do naprawy, gdzie jej pamięć zostaje zresetowana.

Po dwóch tygodniach Kara wraca do domu Todda - wówczas gracz widzi ponownie scenę przemocy i może zainterweniować przeciwko ojcu małej Alice. W grze w postać Kary wciela się Valorie Curry.

Markus

Markus, podobnie jak Kara, jest pracownikiem społecznym i trzecim bohaterem Detroit Become Human. Numer modelu tego androida to RK200, ale Markus odróżnia się przede wszystkim rozwiniętą samoświadomością swojego istnienia.

Markus to prototyp stworzony przez CyberLife. Elijah Kamski, twórca androidów, oddał go swojemu przyjacielowi, Carlowi Manfredowi, znanemu malarzowi. Markus zajmuje się Carlem w jego codziennym życiu, ale również towarzyszy mu w troskach i smutkach. Relacja Markusa i Carla rozwija się w toku historii do momentu, w którym zaczyna przypominać relację rodzinną. Wkrótce świadomość Markusa jest na tyle rozwinięta, że rodzi się w nim idea wyzwolenia androidów - pokojowego lub siłowego. W grze w postać Markusa wciela się Jesse Williams.

Poziomy trudności

W *Detroit: Become Human* dostępne są dwa poziomy trudności: beztroski (łatwy) i doświadczony (trudny). Możesz je zmieniać w dowolnym momencie rozgrywki z poziomu ustawień, jednak poza aktywnościami (QTE). Osobiście polecam grać na trudniejszym trybie, bowiem ułatwiony poziom powoduje **zamknięcie niektórych ścieżek fabularnych**, które prowadzą do negatywnych zakończeń (niektóre zdarzenia po prostu nie wystąpią i pewne akcje zawsze się powiodą).

Dodatkowo grając na łatwym poziomie masz zazwyczaj więcej czasu na naciśnięcie klawiszy w QTE - które również są łatwiejsze do wykonania (sprowadza się głównie tylko do przycisków pada, bez użycia żyroskopu i gałek), dokładniej wskazywane są poszlaki w trybie skanowania (R2), oraz podczas analizy obiekty / osoby żółte linie wskażą ci dokładne miejsca, które musisz przeanalizować.

FAQ

Jak zapobiec śmierci Kary w Detroit Become Human?

Kara, jako jedna z głównych bohaterek *Detroit: Become Human*, wprowadza do świata gry najmniej zmian - jest postacią dość niezależną, a jej poczynania nie mają dużego znaczenia ani dla wydarzeń przedstawianych na zakończenie gry, ani nie oddziałuje silnie z pozostałymi bohaterami - choć spotyka ich na swojej drodze. W tym rozdziale przybliżymy, w których miejscach fabuły Kara może zginąć lub zakończyć swój wątek w inny sposób, i jak tego uniknąć, uzyskując szczęśliwe zakończenie.

Burzowa noc



Jeśli posłuchasz napisów na ekranie i nie poruszysz się, zakończysz wątek Kary już na samym początku

W tym rozdziale Kara może zginąć lub zakończyć swój wątek na wiele sposobów:

1. Kara zakończy wątek, jeśli nie uzyskała **pozytywnych relacji z Alice w rozdziale Nowy dom**.
2. Kara zakończy wątek, jeśli nie ruszy się z miejsca (nie stanie się defektem) po tym, jak Alice ucieka na górę, a Todd zakazuje poruszyć się Karze.
3. Kara nie dobiegnie do autobusu po wyjściu na zewnątrz,
4. Kara nie rozpocznie ucieczki przez korytarz na piętrze, po wyjściu z Alice z jej pokoju uciekając przed Toddem,
5. Kara przegra walkę z Toddem na parterze,
6. Nie wykona poprawnie QTE podczas ucieczki przez ogród.

Wielka ucieczka

Podczas ucieczki z miejsca, w którym Kara i Alice spędziła noc w rozdziale *Zbiegowie*, jeśli Connor je odnajdzie lub zostaną namierzone przez policjantów patrolujących ulice, rozpocznie się pościg Connora za dziewczynami. Jeśli do nich nie dobiegnie, są bezpieczne. Jeśli dogoni je do ogrodzenia, za którym znajduje się autostrada, **Kara będzie musiała przeprowadzić się na drugą stronę drogi - jeśli jej się nie powiedzie, zginie**. Warto zaznaczyć, że jeśli Connor nie rzuci się za nimi w pościg, QTE jest znacznie krótsze, więc szanse na przeżycie Kary rosną.

Zlatko

Część rozdziału *Zlatko* przebiega w ten sam sposób - Kara zawsze udaje się z nim do piwnicy, gdzie jej pamięć zostaje wymazana. Może temu zapobiec, by ułatwić sobie pomyślne zakończenie rozdziału.

1. Jeśli jednak pamięć Kary została wymazana, musi ona odnaleźć poszlaki, które przywrócą jej pamięć w określonym czasie - jeśli nie, zakończy swój wątek.
2. Jeśli Kara rozpocznie ucieczkę z Alice z domu Zlatko i zostanie dostrzeżona, rozpocznie się pościg. Kara może zginąć wtedy w magazynie lub w łazience (w pozostałych miejscach możesz pominąć QTE, gdyż w nich Kara zawsze przeżyje).

Pociąg o północy

W rozdziale *Pociąg o północy* co prawda ani Kara ani Alice nie mogą zginąć ani zakończyć swojego wątku. Może jednak zginąć Luther, co wpływa nieznacznie na możliwość rozwoju pomniejszych wydarzeń w dalszych rozdziałach oraz prowadzi do nieco gorszego zakończenia. Luther zginie jeśli zostanie odnaleziony przez policjanta chowając się w kuchni, lub jeśli policjant jest nieprzekonany, że w domu nie ma żadnych defektów (jeśli słabo ukryłeś poszlaki), a wtedy zechce sprawdzić pralnię, w której ukrywają się androidy: wtedy Luther rzuci się im na pomoc i zginie w ich obronie.

Rozdroża

W tym rozdziale Kara może zginąć i zakończyć swój wątek tylko w jednym miejscu. Jeśli bezpiecznie wydostaniesz się ze statku i dotrzesz do sceny, w której policjanci strzelają do uciekających defektów, **udawaj martwych**, aby uciec. Jeśli jednak zauważysz, że policjant podchodzi do Alice i spróbujesz stanąć w jej obronie stawiając opór, obydwie dziewczyny zostaną zabite.

Pozostałe złe zakończenia rozdziału, czyli wybranie złych dróg ucieczki, utrata czasu w momentach konieczności podjęcia decyzji lub niepowodzenie w licznych QTE oraz próby stawiania oporu podczas ucieczki przed strzelającymi do tłumów żołnierzami poza statkiem, będą skutkować pojmaniem androidów. Nie jest to równoznaczne z ich śmiercią bądź zakończeniem wątku, lecz nastąpi inny przebieg kolejnego rozdziału, w którym łatwiej jest doprowadzić do złego zakończenia.

Bitwa o Detroit

Podczas rozdziału *Bitwa o Detroit* w wątku Kary, ona, a także Alice mogą zginąć lub przedwcześnie zakończyć wątek (np. jeśli zginie tylko Alice lub Kara ją porzuci) w kilku miejscach, a zginąć możesz niemal na każdym kroku. Do czynników pośrednich, które mogą mieć wpływ na to, czy Karze się powiedzie, są niemal wszystkie wydarzenia w jej historii: ocalenie i przeżycie Luthera, spotkanie Ralpha, czy uwolnienie androidów z piwnicy Zlatko.

Aby poprawnie ukończyć ten rozdział i uniknąć śmierci, zapoznaj się dokładnie z rozdziałem opisu przejścia rozdziału *Bitwa o Detroit* - wątek Kary.