



Dreamfall:

The Longest Journey

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dreamfall

The Longest Journey

autor: Katarzyna „kassiopeстка” Pestka

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Opis przejścia	5
Rozdział 0 - Piętno	5
Rozdział 1 – Jeden	6
Rozdział 2 – Zagubienie	11
Rozdział 3 – 201	15
Rozdział 4 – Zima	22
Rozdział 5 – Alchera	28
Rozdział 6 – Morfeusz	37
Rozdział 7 – Przeznaczenie	41
Rozdział 8 – Na styku	45
Rozdział 9 – Wszystko czym jesteśmy	48
Rozdział 10 – Rozstaje	50
Rozdział 11 – Faith	53
Rozdział 12 – Zmiana	56
Rozdział 13 – Najdłuższa podróż	58
Rozdział 14 – Dreamfall	60
Bonus	62

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

Stark i Arkadia, Markuria i Newport, realizm i magia, prawda i fałsz... W tej historii nic nie jest oczywiste i jednoznaczne od początku do końca.

W Casablance, w nie tak bardzo odległej przyszłości młodzianka studentka Zoe odkrywa, że jej uporządkowane i niemal nudne życie może gwałtownie zmienić się z dnia na dzień...

W ascetycznej scenerii klasztoru, w bliżej nieokreślonym miejscu i czasie Brian Westhouse próbuje podsumować swą niebanalną egzystencję, pozostawiając wskazówki następnym podróżnikom...

W Markurii, dziesięć lat od pamiętnych wydarzeń, April Ryan stojąc po stronie Rebeliantów, walczy w obronie świata, w którego istnienie tak trudno było jej kiedyś uwierzyć.

W Sadirze, stolicy Imperium Azadi fanatyczny wojownik Kian Alvane otrzymuje zlecenie, którego celem jest czyjaś śmierć...

Co łączy tych kilka postaci? Czy kiedykolwiek się spotkają? Co zrobią ze swoim życiem, losem, przeznaczeniem?

Ty mi odpowiesz, bo Ty również będziesz mieć na to wpływ...

Nie sposób uniknąć porównań z pierwszą częścią, ale ograniczę się tylko do istotnych dla rozgrywki informacji. Co jest inaczej?

Przed wszystkim, masz możliwość kierowania kilkoma postaciami, co może z początku u osób przywiązanych do poprzedniej bohaterki wywoływać pewne zniecierpliwienie (kiedy wreszcie pojawi się April!!!).

Oprócz typowych zagadek logiczno-przestrzennych występują również elementy zręcznościowe, głównie w postaci walki, choć z powodu ograniczenia czasowego, i w niektórych łamigłówkach przydatne okaże się nie tylko szybkie myślenie, ale i szybkie klikanie.

Prowadzony przez główną bohaterkę pamiętnik (odnajdziesz go pod klawiszem M) ma tym razem wersję skróconą – to coś w rodzaju notatek (przy każdym kolejnym wpisie na ekranie zaczyna migać symbol książki). Oprócz nich w tej opcji, w drugiej zakładce znajdują się dialogi danej postaci, a w trzeciej wiadomości przychodzące na telefon (kiedy pojawi się nowa, informuje Cię o tym pulsujący przez chwilę symbol komórki).

Muszę, niestety, ponarzekać trochę na sposób kierowania bohaterami – połączenie klawiatury (klawisze W, S, A, D lub strzałki) i myszki, należy do moich absolutnie nie ulubionych. Wszystkim, którzy mają bardzo czułą mysz, radzę ją od razu zmienić.

Inwentarz przywołujesz klawiszem Tab lub naciskając kółko myszki (rolko-przycisk pomiędzy LPM i PPM). Wyświetla się on w postaci hologramów, kliknięcie LPM zadziała na ten, który jest w centralnym położeniu (ustawiasz go tam strzałkami lub przesuwając kółkiem). Pojawią się wówczas przy nim opcje możliwości, które wybierasz najeżdżając na nie kursorem. Jest ich trzy: lupa (czyli zobacz, co to jest), trybik (czyli użyj tego na przedmiocie czy osobie, przed którą stoisz), klucz francuski (czyli połącz to z drugim przedmiotem, który wybierasz z ciągu hologramów, ustawiając go strzałkami w centralnym położeniu inwentarza i naciskając LPM).

Kiedy zbliżasz się do interesującego z punktu widzenia gry obiektu, na ekranie pojawia się jakby kadr kamery w postaci ramki z zielonych nawiasów, a w rogu symbol tego, co możesz z nim zrobić (oko - obejrzeć, ucho - podsłuchać, usta - porozmawiać, ręka - wziąć lub otworzyć drzwi, pięść - przyłożyć od serca, sylwetka - pokonać schody lub wspiąć się, wskoczyć czy schować, uchylone drzwi - przejść dalej). Jeśli z rzeczonym obiektem możesz wejść w kilka interakcji, po kliknięciu LPM pojawią się wszystkie możliwości (w dużym kole), każdą również wybierasz przy pomocy kursora.

W przypadku postaci tematy rozmowy wyświetlają się w holograficznych ramkach, na które najeżdżasz kursorem, możesz nie wybierać wszystkich (choć radziłabym raczej wyczerpywać problem), za to często musisz zdecydować się na którąś z nawzajem wykluczających się opcji.

Przydatną funkcją jest „centralne oko” czyli oko dalekiego zasięgu, które włączasz PPM, a wówczas strumień światła omiata wszystkie znajdujące się na ekranie cele (delikatnie obracaj postacią przy pomocy myszy) i wyławia od razu te, z którymi możesz coś zdziałać.

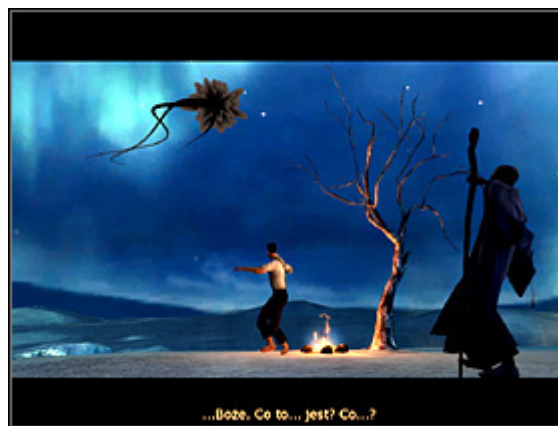
Nie powstrzymuj dłużej swej ciekawości. Czas zaczynać. Przygoda wzywa...

Opis przejścia

R o z d z i a ł 0 - P i ę t n o

Ktokolwiek czyta te słowa... Powodzenia w podróży...

Brian Westhouse w klasztornej celi pisze pamiętnik, mając świadomość, że za chwilę uda się w kolejną podróż. Zastanawia się, czy jego życie mogłoby potoczyć się inaczej... ale czyż nie jest na to o wiele za późno...? Pojawia się mnich z informacją, że czas udać się na miejsce. Mężczyzna podąża za nim do sali, gdzie wokół kamiennego kręgu medytują pozostali lamowie. Na rozkaz swego przewodnika wchodzi na podwyższenie i...



Odnajduje się na lodowcu, gdzie spotyka człowieka o oryginalnym wyglądzie, który absolutnie nie jest zadowolony z jego przybycia. Po chwili za plecami Briana na niebie pojawia się przedziwne „coś” - stwór, zjawisko czy inna siła nadprzyrodzona, która paskudną, długą i czarną macką łapie naszego bohatera i tyle na razie wiadomo o jego losach... Nie wygląda to na dobry początek...

R o z d z i a ł 1 – J e d e n

Teraźniejszość

Jeśli mnie słyszysz... Słuchaj uważnie...

Zoe Castillo, mieszkanka Casablanki leży pogrążona w śpiączce. Czuwa przy niej jej jedyny opiekun – ojciec, który samotnie wychowuje ją od lat. Dziewczyna opowiada Ci swoją historię...



Dwa tygodnie wcześniej

Znajdź ją... ocal ją...

Zoe ogląda okienne TV, wylegując się na łóżku w swoim pokoiku na piętrze. Niespodziewanie pojawiają się zakłócenia w odbiorze i z ekranu dzieciennym głosem płynie do naszej bohaterki zaskakująca prośba...

Po chwili wszystko wraca do normy, a Zoe ma temat do myślenia... Nie na długo jednak, bo oto jej mechaniczny przyjaciel – małopka Wonkers informuje ją o wiadomości na komórce. Dziewczyna wstaje, wyłącza ekran i podnosi telefon z krzesła. To Jama Mbaye przypomina jej o ustalonym wcześniej treningu.

Teraz, wraz z Zoe, możesz rozejrzeć się po jej apartamencie, wejść na taras, by skonstatować, że resztki po wtorkowym przyjęciu wciąż zalegają na stoliku i porozmawiać z Wonkersem o treningu, nudzie oraz spróbować wysłuchać wiadomości ze świata rozrywki (żadna jej nie zainteresuje), a także udać się do łazienki, wreszcie otworzyć szafę, ubrać się i zejść na dół.

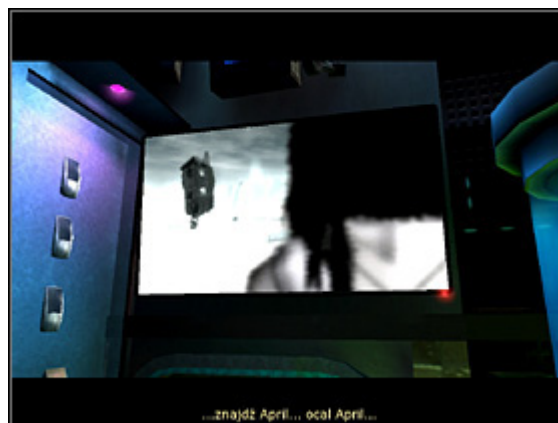


W kuchni Zoe wdaje się w rozmowę z tatą, który kończy poranną kawę i za moment wyrusza w służbową podróż do Bombaju. Po wyczerpaniu wszystkich tematów wiesz już, że dziewczyna przerwała studia w Kapsztadzie, nie ma pomysłu na pracę, siebie i swoje życie... Za to cieszy się z faktu, iż zanosi się na dwa tygodnie wolnej chaty i planuje urządzić następną imprezkę.

Rekonesans po pomieszczeniu przynosi kolejne informacje – ojciec i córka od dawna (a zwłaszcza od jego awansu) nie mają dla siebie zbyt wiele czasu, lodówka jest prawie pusta, a kuchenska nieużywana, zaś Zoe jest zdecydowanie zwolenniczką zamawiania gotowych dań.

Dziewczyna żegna tatę i wychodzi z domu. Na schodach spotyka koleżankę z sąsiedztwa Carlitę, którą zaprasza na wieczorną balangę.

Zbiegłszy na dół, natyka się na swą przyjaciółkę Olivie de Marco wystającą przed własnym sklepem o charakterystycznej dla niej nazwie „Obcy kot” i zającą lunch. Mimo iż teoretycznie nasza bohaterka spieszy się na trening, daje się namówić Liv i wchodzi na moment do środka. Przyjaciółka znikła w głębi, a Zoe znów zostaje zaatakowana z ekranu niepokojącą wizją i natychmiast opowiada o niej Liv. Ta z kolei proponuje jej osłonę na komórkę, dzięki której stanie się „niewidzialna” dla śledzącego wszystkich Oka Syndykatu. Zoe zaprasza przyjaciółkę na przyjęcie, ale rozmowę przerywa im telefon do Liv w sprawie nowej dostawy. Umawiają się na później i dziewczyna wychodzi.



Po kilku krokach dociera na rynek, gdzie spotyka jeszcze jedną koleżankę, tym razem z sali gimnastycznej i gdzie możesz w imieniu Zoe wdać się w rozmowę z innymi przechodniami, choć kretyna imieniem Iqbal proponuje sobie odpuścić. Z rynku prowadzą dwie drogi (pomijając tę, którą przysłała nasza bohaterka), uliczką w lewo dotrzesz do domu Rezy, byłego chłopaka Zoe, idąc w prawo doprowadzisz wreszcie naszą spóźnialską na trening, mijając po drodze wyjście na główną ulicę - w stronę centrum.

Nauczycielka sztuk walki - Jama prowadzi zajęcia na najwyższym piętrze (bez windy), to niezła zaprawa przed mającym się zaraz odbyć treningiem. Wysłuchawszy co nieco na swój temat z powodu spóźnienia, Zoe zabiera się do ćwiczeń.

To zręcznościowy fragment gry - możesz potrenować z Jamą, możesz sobie odpuścić, choć w trakcie tej przygody przyjdzie Ci nieraz walczyć, więc dobrze byłoby poprawić swoje umiejętności. Pamiętaj jednak, że z Jamą nie ma lekko, dopóki nie powiesz - nie, nie da Ci spokoju, ona NIGDY nie jest całkowicie zadowolona z osiągnięć swej najlepszej uczennicy.

Po walce można wdać się w pogawędkę z dwiema ćwiczącymi tu dziewczynami. Jedną z nich jest wcześniej spotkana Aaralyn, która poinformuje Zoe, że niestety nie będzie u niej dziś wieczorem. Można również wypytać Jamę o jej pracę aktualną i przeszłą oraz o ocenę postępów naszej bohaterki i sens jej dalszych treningów.