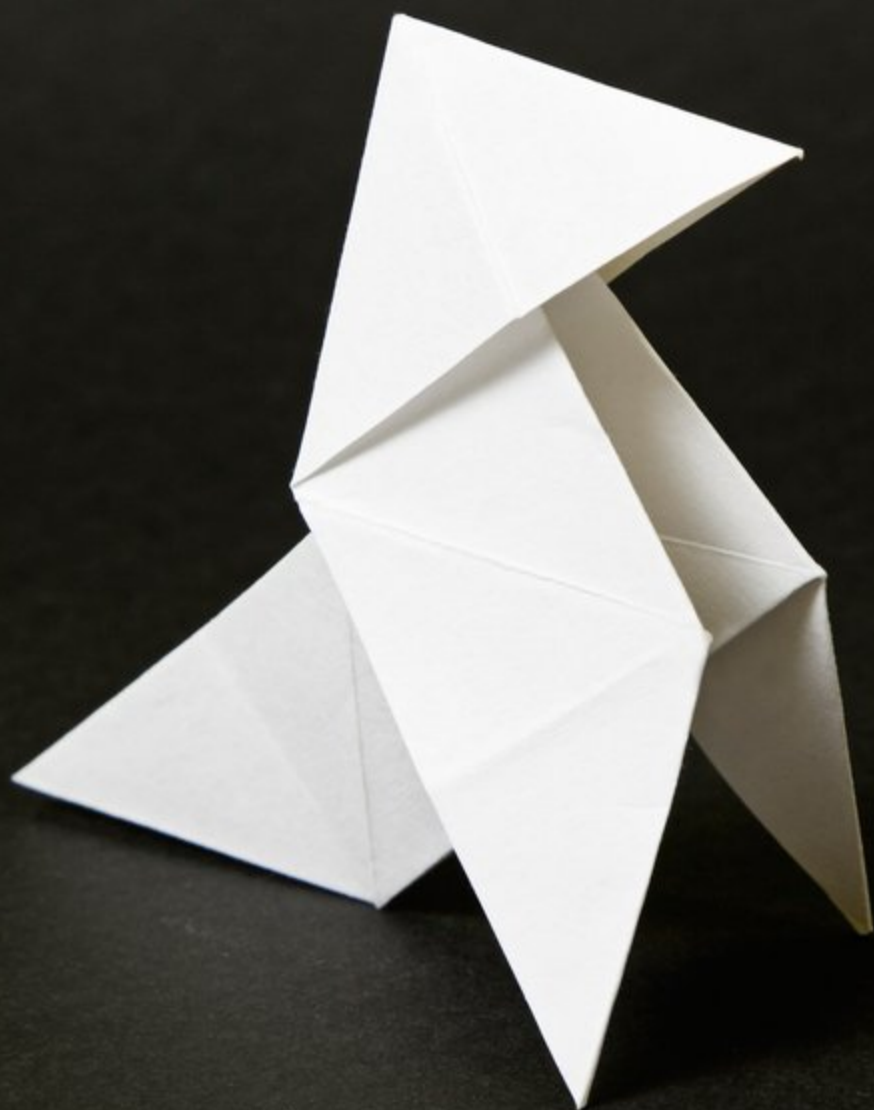


Heavy Rain

Opis przejścia i wszystkie 17 zakończeń

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Heavy Rain

(opis przejścia, wszystkie 17 zakończeń)

autorzy: Marcin "Yuen" Konstantynowicz, Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-868-8

Producent Quantic Dream, Wydawca Sony Computer Entertainment,
Wydawca PL Sony Computer 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	4
Opis przejścia	5
Prolog (Prologue)	5
Centrum handlowe (The Mall)	8
Ojciec i syn (Father and Son)	9
Melina (Sleazy Place)	12
Miejsce zbrodni (Crime Scene)	14
Psycholog	16
Park (The Park)	17
Gdzie jest Shaun? (Where's Shaun?)	18
Witaj, Norman! (Welcome, Norman!)	19
Sklep Hassana (Hassan's Shop)	21
Bezsennność (Sleepless Night)	22
Paparazzi	24
Stacja Lexington (Lexington Station)	25
Motel (The Motel)	26
Odprawa (Kick Off Meeting)	27
Nathaniel	28
Samobójczyni (Suicide Baby)	29
Niedźwiedź (The Bear)	31
Pierwsze spotkanie (First Encounter)	33
Hala targowa (Covered Market)	34
Gość (A Visitor)	35
Impreza Kramera (Kramer's Party)	36
Motyl (The Butterfly)	38
Pielęgniarka (The Nurse)	41
Więści z policji	42
Walka psychologiczna (Shrink and Punches)	43
Klub golfowy (The Golf Club)	43
Jaszczurka (The Lizard)	44
Zbieg (Fugitive)	46
Blues Jaydena (Jayden Blues)	48
Aresztowanie (Under Arrest)	50
Manfred	51
Rekin (The Shark)	53
Doktor (The Doc)	54
Szajba (Mad Jack)	56
Eureka	59
Cmentarz (The Cemetery)	60
Bliźniacy (Twins)	61
Kwiaty na grobie	62
Lala (Sexy Girl)	63
Akwarium (Fish Tank)	65
Na wolności (On the Loose)	67
W potrzasku (Trapped)	70
Twarzą w twarz (Face to Face)	71
Ann Sheppard	72
Szczur (The Rat)	74
Rozwiązując zagadkę (Solving the Puzzle)	76
Pożegnanie z Lauren (Goodbye Lauren)	77
Weź mnie za rękę (Hold My Hand)	77
Zabójca z origami (Origami Killer)	77
U zabójcy (Killer's Place)	78
Stary magazyn (The Old Warehouse)	81

Wszystkie zakończenia	85
Lista zakończeń	85
Epilogi - Wiadomości TV	86
Epilogi - Ethan	87
Nowy początek (A New Start)	87
Nowe życie (A New Life)	88
Niewinny (Innocent)	89
Jak łzy na deszczu (Like Tears in the Rain)	90
Origami blues	91
Bezsilność (Helpless)	92
Grób Ethana (Ethan's Grave)	93
Epilogi - Norman	94
Sprawa zamknięta (Case Closed)	94
Rezygnacja (Resignation)	95
Wczytany (Uploaded)	96
Po drugiej stronie lustra (Smoking Mirror)	97
Epilogi - Madison	98
Bohaterka (Heroine)	98
Punkt wyjścia (Square One)	99
Śmierć bohaterki (Dead Heroine)	100
Epilogi - Scott	101
Bezkarność (Unpunished)	101
Matczyna zemsta (A Mother's Revenge)	102
Grób origami (Origami's Grave)	103

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 *Heavy Rain* zawiera kompletny opis przejścia gry (najbardziej - według mnie - optymalną ścieżką) wraz z opisem wszystkich 17 epilogów oraz wszystkich decyzji które do nich prowadzą. Rozdziały szczególnie ważne, od których zależy w jaki sposób potoczy się dalsza gra, opisywałem dokładnie z uwzględnieniem każdego z wariantów przebiegu sceny. W tekście, dla większej przejrzystości, użyłem kilku stylów czcionki:

- **Pogrubienie** - oznacza zalecane czynności które należy wykonać oraz elementy, na które warto/należy zwrócić uwagę;
- **Brązowy** - oznacza czynności szczególnie ważne dla przebiegu i zakończenia danej sceny, fabuły;
- **Pomarańczowy** - szukaj tego koloru, by odnaleźć informacje na temat dostępnego na danych poziomie trofeum;
- **[Zielony]** - odnosi się do scen na które wpływ ma akcja gracza opisywana w konkretnym miejscu poradnika;
- **[Niebieski]** - oznacza odniesienia do konkretnych epilogów,

Jeśli w tekście pojawia się kolor **zielony** lub **niebieski**, najlepiej po prostu sprawdź daną scenę/epilog w celu uzyskania większej ilości informacji;

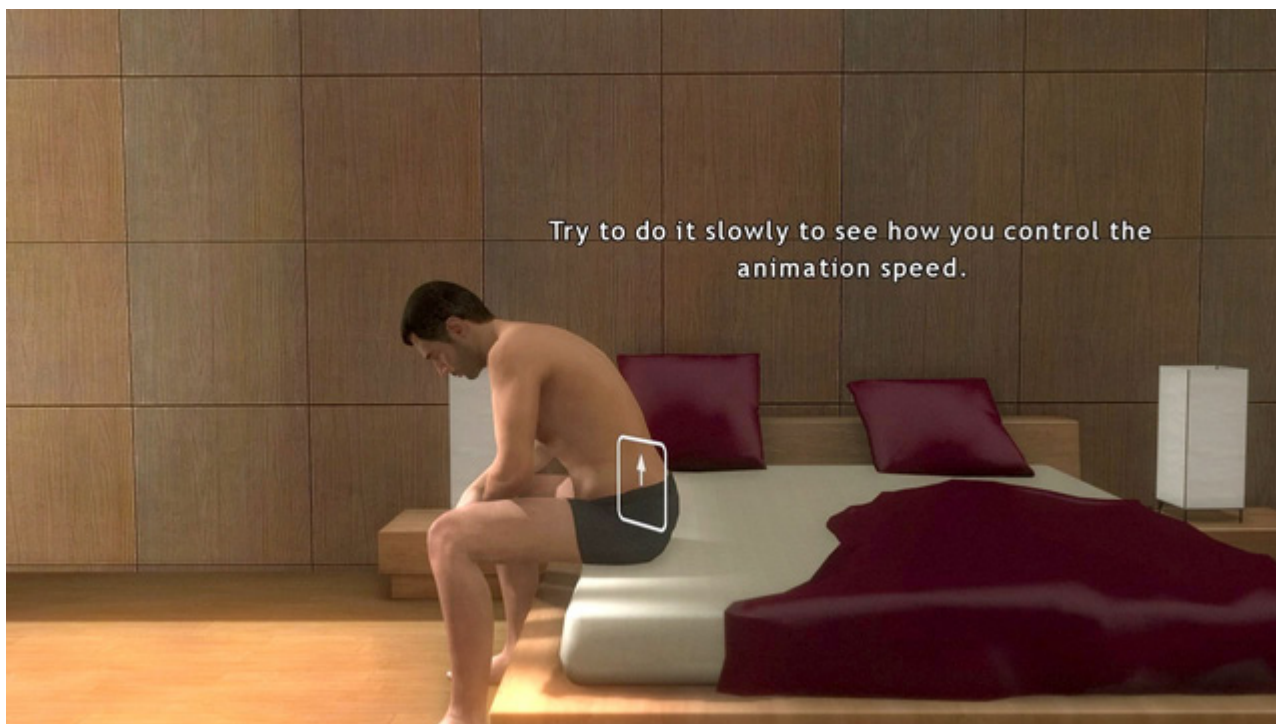
Co to jest QTE i o co w tym chodzi?

W tekście poradnika wielokrotnie będę wspominał o QTE (skrót od angielskiego quick time event). Po prostu wciskaj przyciski, lub wychylaj pada/analogę według wskazówek, które pojawią się na ekranie. Wymaga to refleksu, ale jest do opanowania. **Wybór poziomu trudności zmienia skomplikowanie tych elementów i nie wpływa na dialogi, fabułę etc.** Poziom trudności można zmienić w dowolnym momencie gry.

Marcin "Yuen" Konstantynowicz, Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Prolog (Prologue)



Pobudka tłumaczy nie całkiem skoordynowane poruszanie się sterowanego przez nowego gracza bohatera

Wstań. Samouczek w tym rozdziale będzie przedstawiał Ci podstawy sterowania, zasady nie są trudne. Możesz wyjść na balkon. Możesz także rozejrzeć się po pokoju, otworzyć szafę, ale w końcu musisz iść do łazienki (podpowiadają nam to **myśli bohatera** - **klawisz L1**). **Weź prysznic.** Możesz się ogolić, umyć zęby - tak dla higieny.



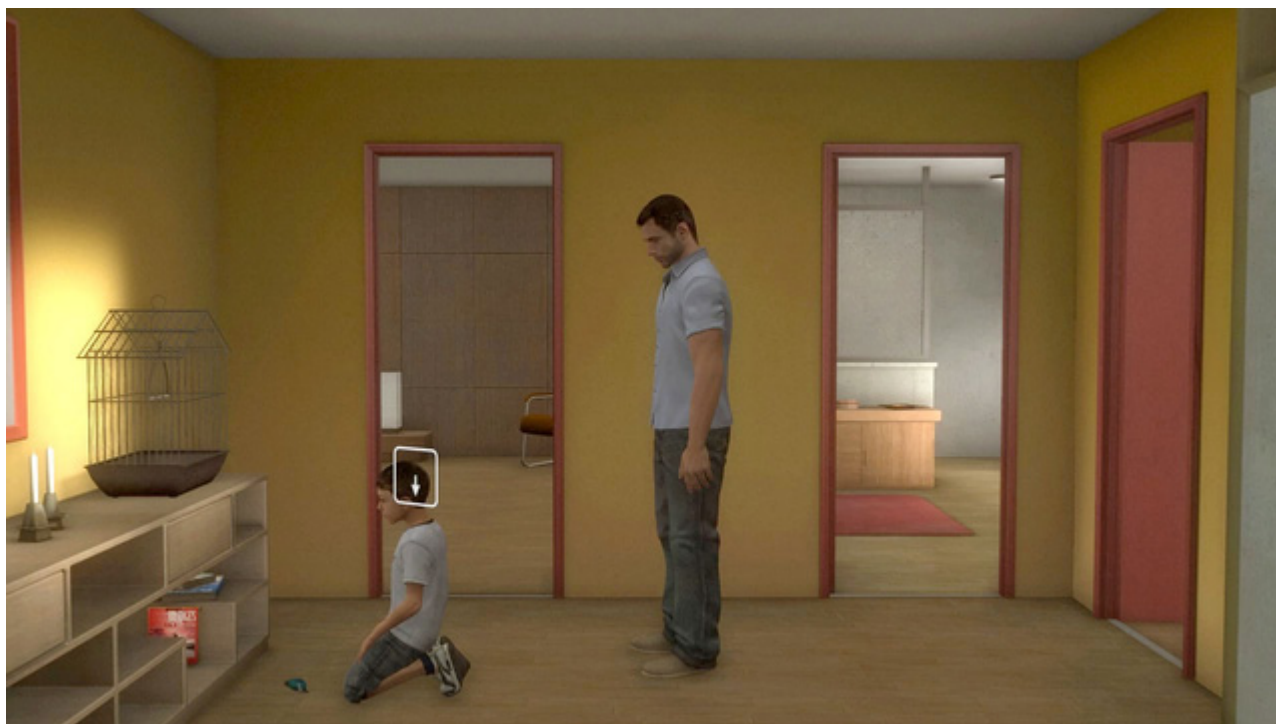
Idź do pracowni - wzdłuż oszklonej ściany

Wróć do pokoju i **ubierz się** (szafa). Następnie zejdź na dół (możesz jeszcze pożonglować piłeczkami w pokoju syna). Masz teraz wybór - **albo pracować**, albo wyjść do ogrodu. Druga opcja nie oferuje żadnych benefitów, za to pierwsza (praca) umożliwi ci odblokowanie trofeum: **Wszystkiego najlepszego (Happy Birthday)** - otrzymasz je po zakończeniu prologu\$. **Wejdź do pracowni**, usiądź i zacznij rysowanie, podnosząc kolejne przybory i rysując według wskazówek. Gra będzie podpowiadać Ci, jakie ruchy masz wykonywać, potrenuj więc śmiało.



Szafka, czerwone drzwiczki, na górze prezenty - wyjmij stamtąd talerze

Kiedy skończysz pracę, pokręć się po domu, wyjdź do ogrodu. Wróci rodzinka. Pomóż żonie wnieść zakupy. **Żona każe Ci nakryć do stołu**. Podejdź do szafki, na której są prezenty i wyjmij z niej talerze (musisz szarpnąć drzwiczki). Rozłóż je na stole - ostrożnie! Teraz podejdź do ukochanej. Zrób się czuły, przytul ją i pocałuj - efekt i tak będzie kiepski, małżonka każe Ci zająć się czymś innym.



Shaun cierpi po utracie zwierzątka - nie możesz niestety nic na to poradzić

Zajmij się więc dziećmi - pobaw się z nimi w ogrodzie. Porób helikopter i powalcz na miecze. Nie ma znaczenia, czy wygrasz, czy przegrasz. Idź teraz na górę, zawołać Shauna. Zastaniesz go przy martwej papużce. Podejdź do niego i porozmawiaj z nim.