

Kholat

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Kholat

autor: Arek "Skan" Kamiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-230-4

Producent IMGN.PRO, Wydawca IMGN.PRO, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

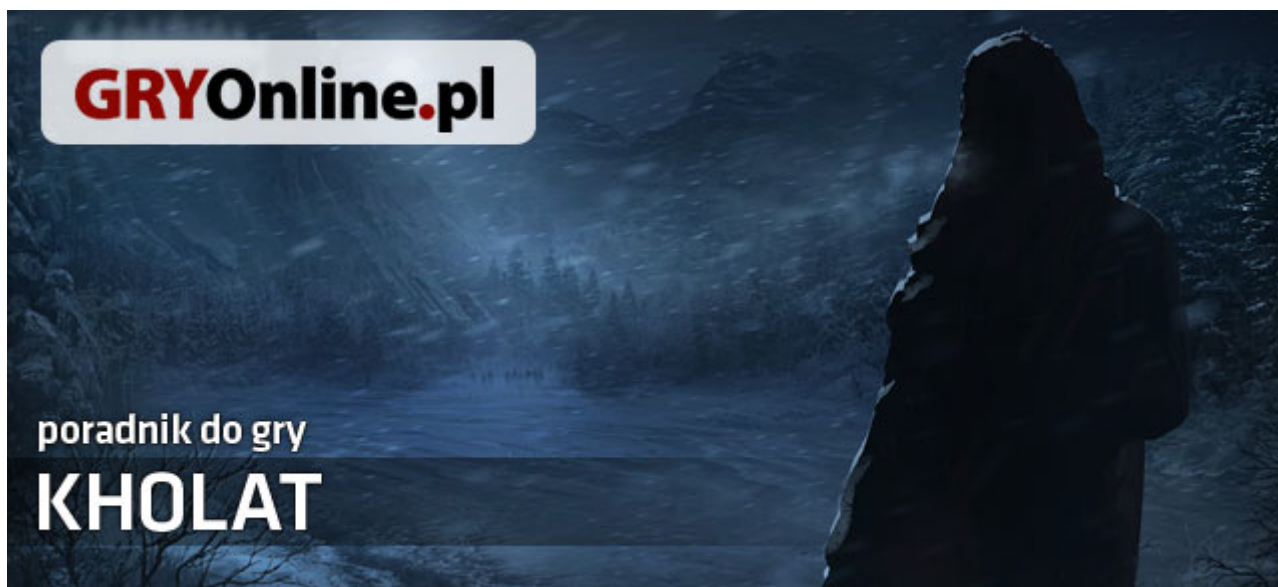
Wprowadzenie	3
Porady	4
Mapa świata	1
Osiągnięcia	2
Akt I - opis przejścia	5
Akt II - opis przejścia	7
Kamienny krąg	7
Cerkiew	9
Radar	14
Ołtarz	16
Chata	17
Drzewo i Spalony Las	18
Jaskinia	21
Tron	25
Akt III - opis przejścia	27
Kholat - wymagania sprzętowe	29

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 *Kholat* zawiera szczegółowy opis przejścia gry wraz z szeregiem porad. Dla jak najefektywniejszej rozgrywki dobrana została dokładna droga wokół całego szczytu, wiodąca od startowego namiotu przez wszystkie główne miejsca z notatkami z dziennika. W opisie przejścia zostały też podane wszystkie dokumenty poboczne, które można zebrać w grze - raporty, artykuły i kartki pamiętnika. Wszystkie przedmioty są oznaczone współrzędnymi. W poradniku znajduje się też mapa świata z zaznaczeniem lokacji wszystkich dokumentów i obozów. *Kholat* to innowacyjny horror polskiej produkcji oparty na prawdziwych wydarzeniach - niewyjaśnionej do dziś zagadkowej śmierci dziewięciorga osób obozujących na zboczu góry Kholat Syakhl w północnym Uralu w 1959 roku. Wokół wydarzenia obrosło wiele przeróżnych hipotez, m.in. o siłach nadprzyrodzonych, Wielkiej Stopie, czy o radzieckich eksperymentach wojskowych. Gracz trafia na szczyt góry i z bliżej nieokreślonych pobudek nęcony głosem podejrzanego osobnika postanawia odszukać notatki z dziennika by odkryć prawdę o wydarzeniach z 59 roku. Gra stawia przede wszystkim na swobodę, otwarty świat i wciągającą historię. Kluczem rozgrywki jest eksploracja opierająca się wyłącznie o mapę szczytu (która nie pokazuje miejsca położenia gracza), kompas i latarkę. W grze bardzo łatwo się zgubić, a dodatkowo niemal za każdym rogiem zdają się czyhać dziwne stwory...

Poradnik do gry *Kholat* zawiera:

- Opis przejścia gry, wzbogacony zdjęciami i współrzędnymi, tak by gracz ciągle wiedział gdzie się znajduje i dokąd podąża.
- Mapę z zaznaczoną lokalizacją wszystkich stron dziennika, a także stron raportów, artykułów i pamiętnika.
- Spis wielu przydatnych porad, które pomogą w przetrwaniu i orientacji w terenie.
- Spis osiągnięć gry wraz z poradami odnośnie ich wykonania.
- Wymagania sprzętowe gry.

Arek "Skan" Kamiński (www.gry-online.pl)

Porady

Kholat to tytuł specyficzny, nastawiony głównie na eksplorację i orientację w terenie. Nie ma tu żadnej walki, szóstego zmysłu podświetlającego możliwe do użycia przedmioty, ani strzałeczek pokazujących gdzie teraz trzeba iść. Zamiast tego jest tylko ogólna mapa terenu, kompas, mnóstwo śniegu i odrobina potworów do smaku. Jak się odnaleźć w grze i znaleźć wyjście z tego całego galimatiasu? Warto stosować się do kilku podstawowych porad:

1. Kompas i mapa najlepszymi przyjaciółmi.

Nie da się przecenić znaczenia kompasu w *Kholacie*. Bez niego praktycznie nie istniejesz. Jak w tej grze dochodzi się z punktu A do B? Otwiera się mapę, ustala gdzie się jest i patrzy na układ szlaków wiodących tam gdzie chce się iść. Potem ustawia się tak, by kompas wskazywał odpowiednią drogę i idzie się przed siebie. Praktycznie zawsze powinien mieć wyjęty kompas, by chociaż orientacyjnie wiedzieć gdzie jesteś. Czerwona strzałka z literką C wskazuje północ, zielona strzałka oznaczona ? pokazuje południe. Nie zapominaj też o ciągłej analizie mapy. Wszystkie lokacje, zarówno w grze jak i w poradniku, zapisane są tylko we współrzędnych geograficznych. By zobaczyć współrzędne konkretnego miejsca, przybliź mapę (prawy przycisk myszy) i przesun kursor w interesujący cię punkt.

Kompas może także służyć jako informator - zacznie "wariować", jeśli w pobliżu jest anomalia. Tym mocniej im niebezpieczeństwo jest bliższe.

2. Obserwuj otoczenie.

Staraj się zwracać uwagę na wyróżniające się detale otoczenia i je spamiętywać, by łatwo określić gdzie już byłeś. Rozglądając się będziesz natrafiał na poukrywane współrzędne wskazujące lokację nieobowiązkowych stron do dziennika lub na same strony. Wykorzystuj też większe elementy otoczenia, które widać z daleka (np. dach kościoła czy czerwone światło radiostacji widoczne z większości mapy) jako punkty wyjścia. Oceń położenie takich miejsc względem miejsca na mapie, do którego zmierzasz, a następnie swoje położenie względem tego punktu by określić, w którą stronę powinien iść.

3. Graj z dźwiękiem.

Niezwykle ważne dla gry są efekty dźwiękowe i muzyka. Nie chodzi tu tylko o budowanie nastroju dla horroru. Po dochodzących dźwiękach jesteś w stanie zorientować się w nadchodzącym niebezpieczeństwie oraz odnaleźć notatki do dziennika. Jeśli muzyka nagle zmieni ton na dużo ostrzejszy i groźniejszy, najprawdopodobniej w pobliżu czają się cienie lub inne niebezpieczeństwa. Wysłuchuj także charakterystycznego dźwięku płonącego papieru, by odnaleźć notatki do dziennika. W miarę możliwości graj w słuchawkach dla lepszej orientacji.

4. Zbieraj notatki.

Staraj się zebrać wszystkie notatki, które znajdziesz lub usłyszysz w pobliżu, nawet jeśli nie zamierzasz skończyć gry w 100%. Każda taka notatka zapisuje grę i pokazuje swoją lokalizację na mapie. Będziesz więc w stanie łatwo określić, gdzie aktualnie jesteś, a gdybyś zginął - wznowisz grę w miejscu zebrania notatki. W grze jest 9 notatek głównych (potrzebnych do przejścia gry), 7 obozów i aż 27 notatek pobocznych (raportów, pamiętników i artykułów). O tym, że notatka jest w pobliżu będziesz wiedział, gdy usłyszysz dźwięk palonego papieru lub gdy zauważysz totemy Mansów albo porzucony sprzęt alpinistyczny.

5. Wykorzystuj obozy

W grze jest 7 obozów, które możesz wykorzystywać do szybkiego transportu. Jest to jedyny sposób na szybkie podróżowanie w grze. Bardzo się przydaje jeśli nagle znajdziesz na ścianie współrzędne notatki będącej po drugiej stronie mapy. Po prostu kliknij na obozie, a następnie na mapie wybierz namiot, do którego chcesz się przenieść.

6. Trzymaj się ścian.

Trzymaj się blisko ścian zamiast iść środkiem drogi. Zmniejszasz tak ryzyko wpadnięcia na cienie, a zarazem masz szansę znaleźć wąski przesmyk, który inaczej może być niewidoczny nawet z kilku metrów.

7. Bieganie

Odbiegaj od cieni, gdy tylko je zauważysz. Zwracaj też uwagę na zostawiane płonące ślady. Złapanie równe jest śmierci, więc zawsze bądź gotów do ucieczki. W grze możesz bez przerwy biec tylko chwile, po czym postać się zmęczy i będzie tylko ślamazarnie dreptać do przodu póki nie odzyska sił. Jesteś wtedy w wielkim niebezpieczeństwie, więc najlepiej nigdy nie dopuścić do takiej sytuacji. Zamiast tego biegnij kawałek i puść na sekundę przycisk biegu, gdy tylko usłyszysz cięższe oddechy swojego bohatera. Gdy oddechy znikną znów możesz biec i tak w kółko. Jest to bardzo efektywny sposób poruszania się, nie tylko podczas ucieczki ale i podczas zwykłej wędrówki. Będziesz w ten sposób przemieszczać się dużo szybciej.

8. Zgaś światło

Kholat jest względnie jasną grą jak na horrory, a to dzięki swojej śniegowej otoczce. Niemniej są momenty, gdy ekran mocno się ściemni a wtedy korci by włączyć latarkę. Generalnie najlepiej stale chodzić z wyłączonym światłem, gdyż przykuwa ono uwagę cieni i anomalii. Zawsze pamiętaj, by wyłączyć latarkę po jej użyciu w ciemnym miejscu. Pamiętaj też, że latarkę postać włącza automatycznie, gdy ogląda mapę. Jesteś wtedy tak samo na widoku jak podczas normalnego chodzenia z włączonym światłem.

9. Jeśli się zgubisz

Jeśli się zgubisz spróbuj najpierw zlokalizować jakieś szczególne punkty widokowe, które mogą trochę rozjaśnić sytuację i choć orientacyjnie podpowiedzieć gdzie jesteś (np. na północny zachód od czerwonego światła radiostacji), a wtedy możesz z pomocą kompasu określić ogólny kierunek, w który powinieneś iść. Wysłuchuj także dźwięków płonących kartek i wypatruj totemów oraz porozrzucanego sprzętu narciarskiego. Znaczą one, że w pobliżu jest notatka, a odnalezienie notatki zostanie odnotowane na mapie, więc od razu będziesz wiedział, w którym jesteś miejscu. W końcu, jeśli uznasz że poszedłeś całkowicie w złe miejsce i nie ma sensu wracać się na piechotę. Możesz się zabić, np. skacząc z wysokości lub dając złapać się cieniowi. Wówczas wznowisz grę w ostatnim miejscu zapisu (przy notatce lub obozie) i stamtąd możesz opracować nową drogą wędrówki.

Mapa świata

Kholat - mapa świata



Legenda Kholat - mapa świata

	Główne notatki do dziennika
	Poboczne notatki do dziennika
	Obozy

Mapa świata gry to górski szczyt. Gracz zaczyna grę w sercu obszaru (w obozie przy Kamiennym Kręgu), a następnie musi odnaleźć 9 kluczowych lokacji na obrzeżach, w których znajdzie notatki do dziennika. Po zdobyciu wszystkich dziewięciu notatek należy wrócić do centrum obszaru, by skończyć grę.

Na mapie kolorem czerwonym zaznaczono wszystkie główne miejsca wraz z ich nazwami. W tych miejscach znajdziesz kluczowe strony dziennika. Kolorem niebieskim zaznaczono 27 lokacji raportów, artykułów i stron pamiętnika, których odnalezienie jest niezbędne dla przejścia gry w 100%. Kolorem zielonym natomiast zaznaczono lokalizację namiotów - obozów, w których możesz zapisać grę i między którymi możesz się swobodnie przenosić, po tym gdy je odkryjesz.