

Life is Strange **Chaos Theory**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Life is Strange (Chaos Theory)

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-222-9

Producent DONTNOD, Wydawca Square-Enix / Eidos

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1	4
Rozdział 2	6
Rozdział 3	11
Rozdział 4	14
Wybory i decyzje	18
Ważne wybory	18
Decyzje	23
Zdjęcia	27

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

Chaos Theory to trzeci już odcinek epizodycznej przygodówki studia *DONTNOD*, która powstała we współpracy ze *Square Enix*. W grze wcielasz się w osiemnastoletnią dziewczynę imieniem Max, która zmagą się z codziennym szkolnym życiem nastolatki. Podczas rozgrywki odkryjesz w sobie nadprzyrodzone zdolności cofania się w czasie, co pomoże Ci manipulować decyzjami i wydarzeniami, na które wcześniej nie miałbyś wpływu. Trzeci epizod gry skupi się na dalszym budowaniu fabuły oraz skieruje drogą wybraną podczas rozgrywki w poprzednich epizodach. Niniejszy poradnik pomoże ci przebrnąć przez fabułę oraz skupi się na wyjaśnieniu najważniejszych kwestii gry. Znajdziesz w nim także szczegółowy opis ważnych wyborów oraz ich ewentualnych konsekwencji. Zwieńczeniem poradnika jest spis wszystkich zdjęć, które możesz kolekcjonować w trakcie rozgrywki.

Poradnik do *Chaos Theory*, trzeciego epizodu gry *Life is Strange* zawiera:

- **Opis przejścia gry**
- **Szczegółowe omówienie kwestii decyzji wraz z ich ewentualnymi konsekwencjami**
- **Wskazówki pomocne do znalezienia wszystkich znajdziek**

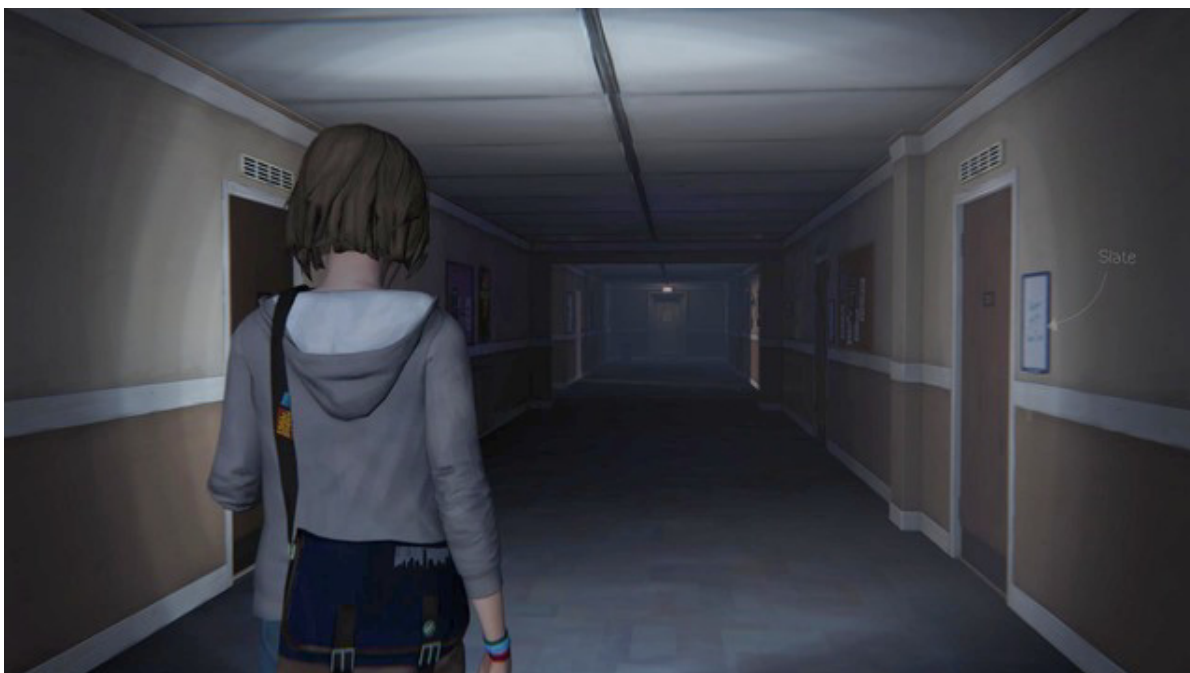
Jacek „Ramzes” Winkler (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Rozdział 1



Po odzyskaniu panowania nad postacią, porozglądaj się po pokoju Max. Znajdziesz tu kilka ciekawych rzeczy, a przede wszystkim roślinkę, którą będziesz mógł podlać. Po wykonanej czynności wyjdź z pokoju i udaj się w lewą stronę. Przemieszczaj się korytarzem i idź w stronę toalet. W łazience znajdziesz Taylor, z którą będziesz mógł porozmawiać. Po wybraniu opcji dialogowej Comfort Her wyjaw ci pewien sekret. Na końcu możesz dać jej słowo, że sekret ten będzie u ciebie bezpieczny.

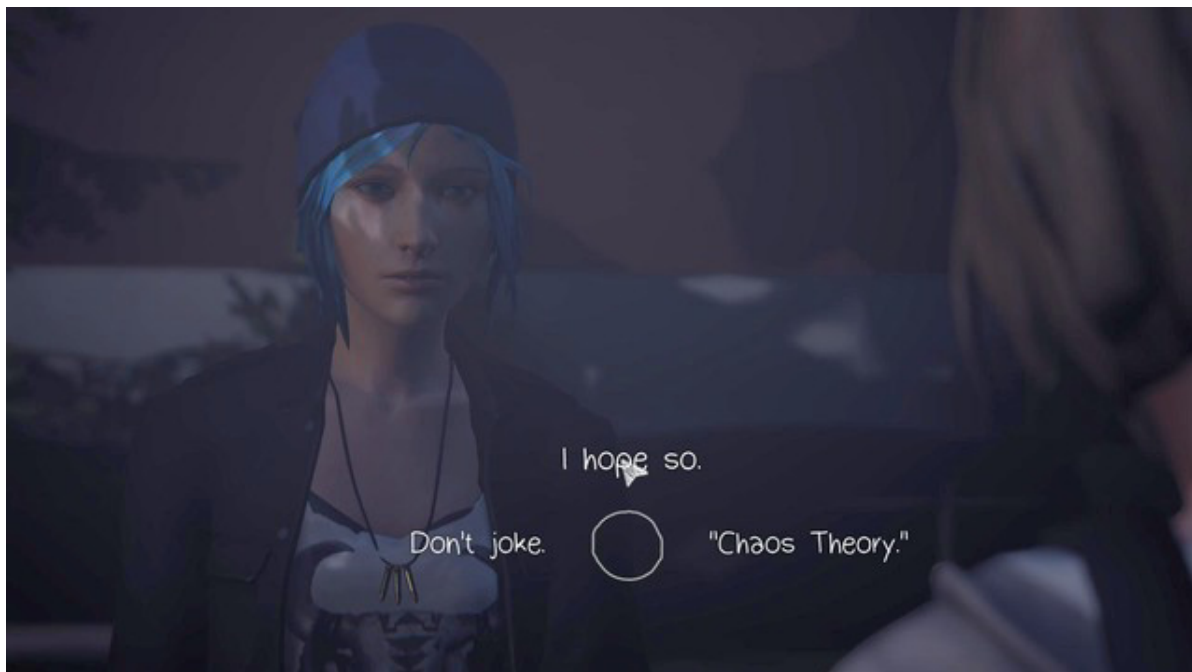


Po rozmowie z Taylor wyjdź z łazienek i udaj się do pokoju Dany. Będziesz mógł z nią porozmawiać o tym co stało się z Kate. W zależności czy pozwoliłeś Kate popełnić samobójstwo w poprzednim odcinku, w taki sposób potoczy się rozmowa. Podczas rozmowy Dana zapyta cię czy dowiesz się kto stoi za decyzją Kate i będziesz mógł zapewnić ją, że znajdziesz sprawcę.



Po rozmowie z Daną wyjdź z akademika i udaj się w stronę parkingu. Podczas drogi natkniesz się na pijanego dyrektora, który skutecznie uniemożliwi ci przejście niezauważonym. Żeby przemknąć się obok niego musisz podejść do miejsca pokazanego na obrazku i cofnąć się maksymalnie w czasie. Po wykonaniu czynności zauważysz, że dyrektor będzie próbował otworzyć drzwi i będzie obrócony plecami do ciebie. W tym momencie będziesz mógł przejść w stronę wyjścia.

Rozdział 2



Po przejściu do kolejnego rozdziału czeka cię krótka rozmowa z Chloe. W trakcie tej rozmowy Chloe wyjawia ci jej sekretny plan włamania do gabinetu dyrektora dlatego podejdź z nią do głównego wejścia szkoły by się tam dostać.



Dostanie się do gabinetu nie będzie takie proste dlatego czeka cię rozwiązanie zagadki logicznej. Porozglądaj się po otoczeniu i spróbuj znaleźć coś co pomoże wam otworzyć drzwi. Podejdź do prawej ściany a znajdziesz wiszące tam klucze. Niestety tego o którego chodzi tam nie będzie więc musisz otworzyć drzwi innym sposobem. Po założeniu się z Chloe, o to kto szybciej znajdzie sposób, wyjdź z gabinetu i daj się do prawego korytarza.



Twoim zadaniem jest stworzenie bomby, jak wynika to z smsa otrzymanego od Warrena. Do jej stworzenia potrzebujesz kilku rzeczy: wodę sodową (może być cola widoczna na obrazku), taśmę klejącą, cukier oraz chloran sodu. Pierwszą rzecz, a więc colę, znajdziesz na korytarzu. Wystarczy, że użyjesz automatu widocznego na obrazku.



Drugą rzecz czyli cukier znajdziesz w pracowni chemicznej. Leżeć będzie on na biurku nauczycielki. Zanim udasz się dalej, udaj się na koniec klasy a obok kościotrupa po prawej stronie znajdziesz chloran sodu. Związek chemiczny będzie pod postacią Weed killer i leżeć będzie na szafce.