

Lucius

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Lucius

autor: nesks

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Shiver Games, Wydawca Lace Mamba Global
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy rozgrywki	4
Sterowanie – PC	4
Porady ogólne	5
Umiejętności	6
Mapa posiadłości	8
Opis przejścia	11
Rozdział 1: Cold As Hell	11
Rozdział 2: Smoking Kills	19
Rozdział 3: Tone-Death	24
Rozdział 4: Cutting Edge	26
Rozdział 5: Eath Healthy	29
Rozdział 6: Holy Day Slip	34
Rozdział 7: Fatal Affair	37
Rozdział 8: The Mind Can Take Only So Much	40
Rozdział 9: Grass Is Always Red On This Side	43
Rozdział 10: Betrayal	46
Rozdział 11: Into The Fiery Furnace	50
Rozdział 12: Shoot For Education	52
Rozdział 13: Peeping Tom	56
Rozdział 14: Overdose Of Fumes	59
Rozdział 15: American Schizophrenic	64
Rozdział 16: The End Is Here	69
Prace domowe (Chores)	71
Osiągnięcia	80

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

Wprowadzenie

Poradnik do *Lucius* zawiera przede wszystkim bogato ilustrowany i dokładny opis przejścia wątku głównego gry oraz opcjonalnych prac domowych. Oprócz tego znajdziesz tutaj podstawy rozgrywki, które pozwolą na swobodne poruszanie się po *Dante Manor*, a na końcu – spis wszystkich możliwych do zdobycia osiągnięć.

Poradnik zawiera:

- **Dokładny i bogato ilustrowany opis wątku głównego gry.**
- **Podstawy rozgrywki** wraz ze sterowaniem.
- **Mapę posiadłości *Dante Manor*** wraz z zaznaczonymi mieszkańcami.
- **Opis wszystkich prac domowych (chores)** oraz nagrody jakie możemy dostać za wykonywanie tych prac.
- **Umiejętności Luciusa.**
- **Listę wszystkich achievementów** wraz z opisem ich zdobycia.

nesks (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

S t e r o w a n i e – P C



Poruszanie się



Bieganie



Przycisk interakcji



Wyciąganie / chowanie / upuszczanie przedmiotu



Przełączanie między przedmiotami w ekwipunku



Normalna interakcja



Telekineza



Kontrola umysłu



Usuwanie wspomnień



Kula ognia



Ekwipunek



Latarka



Mapa posiadłości



Dziennik Luciusa

P o r a d y o g ó l n e



- Uważaj na krzyże, obniżają one twój pasek energii skutkując niemożliwością używania mocy. Obracaj je w pomieszczeniach, w których będziesz musiał używać mocy Luciusa. Tak samo działają krzyże namalowane na obrazach czy zawarte w statuetkach, ale z nimi już nic nie możesz zrobić.
- Uważaj na to co trzymasz w ręce. Jeśli któryś z mieszkańców przyłapie cię z kradzionym przedmiotem, albo z rzeczą użytą do zabójstwa, misja zakończy się niepowodzeniem. Aby schować przedmiot do kieszeni naciśnij PPM.
- Przedmioty z ekwipunku możesz ze sobą łączyć używając PPM. Kolejność łączenia nie ma znaczenia.
- Warto robić prace domowe (chores). Dostaniesz za nie różne nagrody ułatwiające rozgrywkę. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale dotyczącym prac domowych.
- W rozdziale 4 zostaje odblokowana cała posiadłość *Dante Manor* (oprócz jednego pokoju, który będzie dostępny od rozdziału 6). W tym rozdziale warto poświęcić czas na rozejrzenie się po domu, nauczenie rozkładu pokoi oraz zrobienie prac domowych.
- Każda moc Luciusa ma pięć poziomów. Wraz ze wzrostem poziomu umiejętności rośnie czas w jakim możesz używać danej mocy. Na przykład pierwszy poziom telekinezy pozwala oddziaływać na dany przedmiot tylko parę sekund, ale na piątym poziomie ten czas się znacznie wydłuża.

U m i e j ę t n o ś c i



Telekineza (Telekinesis)



Możesz siłą woli wpływać na otaczające cię przedmioty. Aby aktywować moc naciśnij 2. Aby poruszyć dany przedmiot nakieruj na niego kursor myszy i naciśnij LPM. Używając telekinezy obserwuj pasek mocy Luciusa, ponieważ kiedy energia się skończy przedmiot spadnie i będziesz musiał czekać aż pasek się naładuje, żeby ponownie użyć umiejętności. Aby oddalać lub przybliżać przedmiot naciśnij LPM + PPM, ruchem myszki regulujesz odległość. Telekineza może być używana również do włączania urządzeń, a nawet ich niszczenia. Im większy poziom telekinezy, tym dłużej możesz oddziaływać na przedmiot.

Kontrola umysłu (Mind Control)



Możesz wnikać do umysłów innych ludzi i mówić im co mają robić. Aby aktywować moc naciśnij 3. Aby wpłynąć na człowieka nakieruj na niego kursor myszy i naciśnij LPM. Zaobserwujesz czarny krąg w obrębie którego możesz wpływać na danego człowieka. Jeśli wystąpią obiekty z którymi może on wejść w interakcję to zaczną świecić. Każdy człowiek jest inny i nie na każdego da się wpłynąć. Im większy poziom kontroli umysłu tym większe jest pole w którym możesz wpływać na daną osobę.

Usuwanie wspomnień (Memory Erase)



Po tym jak zostałeś zauważony możesz użyć opcji usuwania wspomnienia, aby zapobiec niepowodzeniu zadania. Aby aktywować moc naciśnij 4. Aby wpłynąć na człowieka i usunąć mu wspomnienia nakieruj kursor myszy na daną osobę i naciśnij LPM. W danym rozdziale możesz użyć tej umiejętności tylko sześć razy.

Kula ognia (Combustion)



Możesz siłą woli wytworzyć kulę ognia i wystrzelić ją w przeciwnika. Aby aktywować moc naciśnij 5. Aby wypuścić kulę ognia nakieruj kursor myszy na cel i naciśnij LPM. Im dłużej będziesz trzymał przycisk myszy, tym powstanie silniejsza kula ognia, a przeciwnicy odniosą więcej obrażeń. Im większy poziom umiejętności, tym mniej energii potrzeba na wytworzenie kuli ognia. Po wystrzeleniu pocisku w stronę przeciwnika, nad jego głową pojawi się pasek energii życiowej.