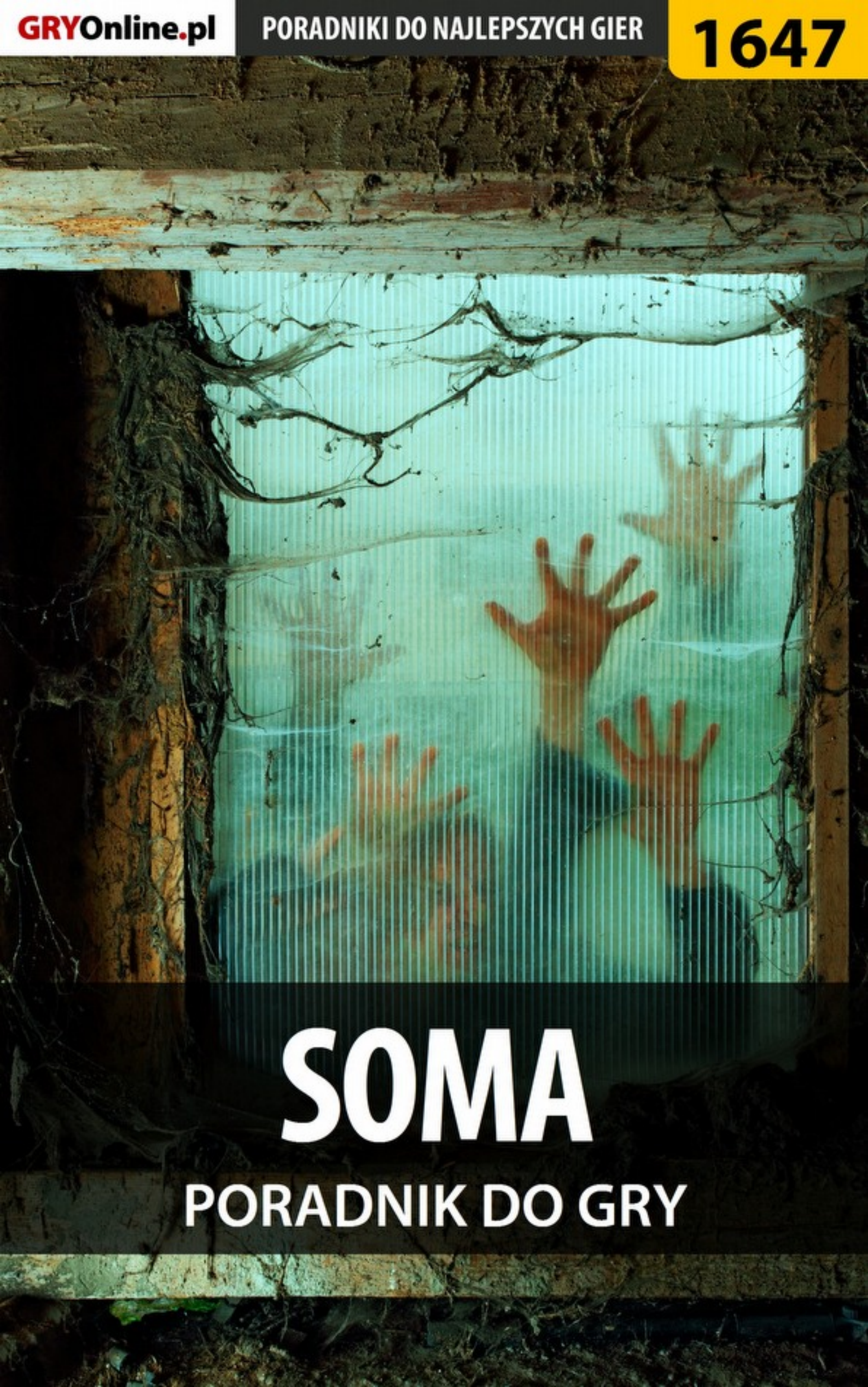




SOMA

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

SOMA

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-260-1

Producent Frictional Games, Wydawca Frictional Games

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
O poradniku	5
Sterowanie	6
Porady	7
Opis przejścia	8
01 - Mieszkanie	8
02 - Metro / Laboratorium Davida Munshi	12
03 - Przebudzenie	14
04 - Stacja Komunikacji	24
05 - Głębia Oceanu	31
06 - Stacja Kolejowa	36
07 - W drodze do stacji Lambda	39
08 - Stacja Lambda	43
09 - Wrak okrętu CURIE	50
10 - Stacja Delta	58
11 - W drodze do stacji Theta	65
12 - Stacja Theta	67
13 - Laboratorium Theta	80
14 - Theta	89
15 - Na zewnątrz stacji Omicron	95
16 - Stacja Omicron	101
17 - Zejście w głębinę	113
18 - W drodze do stacji Tau	115
19 - Stacja Tau	120
20 - Stacja Alfa	127
21 - Stacja Phi	129
Zagadki i łamigłówki	133
02 - Metro / Laboratorium Davida Munshi	133
03 - Przebudzenie	135
04 - Stacja Komunikacji	136
06 - Stacja Kolejowa	138
08 - Stacja Lambda	139
10 - Stacja Delta	140
11 - W drodze do stacji Theta	141
12 - Stacja Theta	142
13 - Laboratorium Theta	143
14 - Theta	147
15 - Na zewnątrz stacji Omicron	148
16 - Stacja Omicron	152
17 - Zejście w głębinę	158
19 - Stacja Tau	160
21 - Stacja Phi	161

Znajdźki	162
01 - Mieszkanie	162
02 - Metro / Laboratorium Davida Munshi	163
03 - Przebudzenie	164
04 - Stacja Komunikacji	166
05 - Głębia Oceanu	168
06 - Stacja Kolejowa	169
08 - Stacja Lambda	170
10 - Stacja Delta	171
11 - W drodze do stacji Theta	172
12 - Stacja Theta	173
13 - Laboratorium Theta	177
15 - Na zewnątrz stacji Omicron	179
16 - Stacja Omicron	180
18 - W drodze do stacji Tau	182
19 - Stacja Tau	185
Osiągnięcia	188
SOMA - wymagania sprzętowe	190
PC - informacje ogólne	191
SOMA wymagania sprzętowe PC	191

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 *SOMA* zawiera wszystkie niezbędne do ukończenia tytułu informacje. W poradniku znajdziesz **szczegółowy opis przebiegu kampanii** dla pojedynczego gracza, okraszony sporą ilością pomocnych grafik, wraz ze **wskazówkami dotyczącymi zagadek logicznych i środowiskowych oraz konsekwencji danych wyborów**, które zdecydujesz się podjąć. Oprócz tego, w tekście zawarte będą **wskazówki dotyczące odnalezienia wszelkich notatek, tabletów, zapisków i map, a także dzienników audio**, które być może nie są wymagane do ukończenia tytułu, jednak budują wspaniałą atmosferę i opowiadają swoją własną historię. Dodatkowo, znajdują się tutaj porady dotyczące samych mechanizmów rozgrywki, takich jak sposób poruszania się, wykorzystanie oświetlenia i dźwięku, czy metody radzenia sobie z poszczególnymi przeciwnikami. W poradniku zawarte zostały także informacje dotyczące sterowania (wraz z pomocnymi wskazówkami), wymagań sprzętowych wersji PC, jak i spis osiągnięć / trofeów, wraz ze wskazówkami jak je zdobyć. *SOMA* to kolejny horror studia Frictional Games, odpowiedzialnego za takie hity jak trylogia *Penumbra*, czy niezwykle popularna *Amnesia: Mroczny Obłąd*. Akcja rozgrywa się z perspektywy pierwszoosobowej, a gracz wciela się w postać Simona Jareta, który trafia na podwodną stację PATHOS-2. Produkcja cechuje się efektowną szatą graficzną i niezwykle zaawansowanym silnikiem fizycznym, pozwalającym na manipulowanie większością przedmiotów w świecie gry. *SOMA* wydana została na PC i PS4.

Zawartość poradnika do gry *SOMA*:

- szczegółowy opis przebiegu kampanii fabularnej;
- porady dotyczące podstawowych, a zarazem kluczowych mechanizmów rozgrywki;
- opis wszystkich występujących w grze zagadek zręcznościowych i logicznych;
- informacje wymagane do odnalezienia wszystkich występujących w grze znajdziek - notatek, map, zdjęć, tabletów i wycinków tekstów;
- porady dotyczące radzenia sobie z przeciwnikami;
- spis i opis wszystkich występujących w grze osiągnięć / trofeów

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

O poradniku

W poradniku zastosowane zostało kilka różnych oznaczeń tekstu. Są to:

- **Pogrubienie tekstu** - pogrubieniem zaznaczone są ważne miejsca, czy przedmioty, które nie kwalifikują się do innych grup. Łatwiej je w ten sposób wyłapać z tekstu.
- **Niebieskim** kolorem zaznaczone są wszelkie dokumenty, nagrania, tablety, wycinki tekstów i ogólnie pojęte "znajdźki".
- **Zielonym** zaznaczone są informacje od autora, które nie mają bezpośrednio związku z poradnikiem.
- **Pomarańczowym** zaznaczone są ważne fabularnie przedmioty, czy postaci, które są niezbędne do tego, by pchnąć fabułę do przodu.

Kilka informacji ode mnie (czyt. autora):

- Wiem, że nazywane przeze mnie "narośle" mają oficjalną nazwę w grze - WAU. Nazwałem je naroślami, gdyż gracz poznaje oficjalny termin dopiero daleko w grze, a twory te przypominają właśnie narośl.
- Kilka razy w tekście padło stwierdzenie, że bohater regeneruje zdrowie - chodziło mi oczywiście o to, że widoczność wraca do normy. By zregenerować kompletnie zdrowie, trzeba znaleźć WAU i się do niego "podpiąć".
- Etapy ("misje") podzielone zostały według mojego "wizjonu" - nie ma żadnego oficjalnego podziału w grze (a przynajmniej nic mi o nim nie wiadomo), a w ten sposób są one logicznie podzielone.
- Starałem się znaleźć wszystkie "znajdźki", jednak nie są one w grze w ŻADEN sposób oznaczane, gdyż nie ma tu czegoś takiego jak "collectibles". Jeśli ktoś znajdzie coś, czego nie opisałem w poradniku - proszę o informacje w komentarzach, dodam to do poradnika.

Sterowanie

	Ruch do przodu
	Ruch do tyłu
	Ruch w lewo
	Ruch w prawo
	Wychylenie w prawo
	Wychylenie w lewo
	Interakcja
	Przerwanie interakcji
	Latarka
	Obrót
	Sprint
	Kucanie
	Skok

Porady

SOMA, jak każda poprzednia gra studia Frictional Games, należy do gatunku "horror", stawiając gracza przeciwko rozmaitym wrogom, nie dając mu jednocześnie narzędzi, którymi może sobie z nimi bezpośrednio poradzić (czyt. Broni). Gra nastawiona jest więc na skradanie, ciche przemykanie obok wrogów, co dla niektórych może być sporym zaskoczeniem. Poniżej znaleźć można listę porad, które pomogą zrozumieć kluczowe aspekty rozgrywki.

1. Jeśli nie masz pewności, że okolica nie jest wolna od wrogów, NIGDY nie biegaj.

Poruszanie się sprintem przyspiesza eksplorację i przemieszczanie się po mapie, jednak wrogowie będą w stanie wyłapać twoją pozycję ze znacznie odległości, rzucając się za tobą w pościg. Lepiej poruszać się normalną prędkością (a najlepiej "na kucaka"), by nie ściągać na siebie niepotrzebnej uwagi.

2. Od pewnego momentu w grze bohater otrzyma latarkę. Warto z niej korzystać, gdyż ta się nigdy nie wyczerpie, a większa część terenów w grze jest bardzo słabo oświetlona, przez co ominąć można całą masę ciekawych miejsc i przedmiotów do przejrzania.

3. Latarka ma też swoje wady - przede wszystkim ściąga uwagę wroga, który zaciekawiony nagłym źródłem światła z chęcią to sprawdzi. Postać gracza rozświetlona przez jego własną latarkę to istny wabik na wrogów.

4. Każdy z wrogów w grze zachowuje się inaczej. Jedni widzą na większym dystansie, inni mają słuch jak nietoperz, jeszcze inni reagują tylko wtedy, gdy się na nich patrzysz. Opanuj zachowanie wrogów (i zajrzyj do rozdziału poświęconego właśnie im), a poruszanie się po mapie będzie znacznie łatwiejsze.

5. Gra nie ma jako takich "znajdziek", gdyż nie są one w żaden sposób premiowane.

Warto je jednak zbierać i przeglądać / czytać, z uwagi na fakt, iż zawierają one całą masę ciekawych informacji o świecie gry, których nie dowiesz się z innego źródła. W grze znaleźć można dziesiątki fotografii, książek, gazet, wycinków tekstu, nagrań audio i wiele, wiele więcej - warto się więc odpowiednio rozglądać.

6. Mimo faktu, iż jest to gra z gatunku horroru i nie ma na ekranie widocznego paska zdrowia, bohater nie zginie od jednego kontaktu z wrogiem (nie licząc kilku wyjątków fabularnych). Po ataku wroga bohater będzie ranny, jednak po upływie kilkunastu sekund jego widoczność wróci do normy - zdrowie jednak nie, dlatego trzeba znaleźć narośl (WAU) i tam się zregenerować.

7. Ataki wrogów można wykorzystać też przeciwko nim. Jeśli dostępu do jakiegoś miejsca blokuje ci jakiś wróg, możesz się po prostu na niego rzucić, dać się uderzyć, a po ataku postać "podniesie się z ziemi", podczas gdy wróg zostanie przeniesiony kilkadziesiąt metrów dalej, potencjalnie odblokowując trudne do przejścia miejsce. Nie warto jednak tego nadużywać, gdyż gra traci sens.

8. Zbliżające się zagrożenie da się "wyczuć" - na ekranie zaczynają pojawiać się zakłócenia, zdarzają się problemy z oświetleniem. Im większe natężenie i częstotliwość efektów, tym bliżej jest źródło (wróg) zagrożenia. Gdy podróżujesz tunelem, a ekran zaczyna nagle świecić, oznacza to, że zbliża się wróg - warto schować się za osłoną i poczekać, aż wróg się oddali.