



The Sinking City

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Sinking City

autorzy: Jacek "Stranger" Hałas i Patrick "Yxu" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-657-1

Producent Frogwares, Wydawca Bigben Interactive, Wydawca PL: CDP.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Przewodnik po grze	13
Porady na start	13
Umiejętności	20
Prowadzenie śledztw	24
Ważne wybory	32
Eksploracja	44
Atlas świata	50
Walka	52
Crafting	54
FAQ	55
Jak odblokować szybką podróż?	55
Czy mogę zapisywać stan gry?	57
Jak zmienić strój bohatera?	58
Jak wyleczyć bohatera?	60
Czy bohater potrafi pływać?	62
Jak korzystać z archiwów?	64
Jak robić zdjęcia?	68
Co wydarzy się po śmierci bohatera?	70
Jak odblokować nowe bronie i gadżety?	71
Jak łatwo uzupełnić zapasy?	72
Poradnik trofeowy	73
Lista trofeów	73
Reanimator Trofea	92
Szczery do bólu (Brutal Honesty) Trofea	95
Uniknij tego (Dodge This) Trofea	97
Aneks	100
Sterowanie	100
Wymagania sprzętowe	103
Opis przejścia - sprawy główne	105
Mroźne powitanie (Frosty Welcome)	105
Zagubieni na morzu (Lost At Sea)	115
Quid Pro Quo	133
Ojcowie i synowie (Fathers and Sons)	153
Na łeb, na szyję (Nosedive)	177
Uгода z diablem (Deal with the Devil)	194
W obronie własnej (Self-Defense)	209
Frunący Feniks (Fleeing Phoenix)	231
Ku głębinom (Into the Depths)	247
Lista zakończeń	264

Sprawy poboczne	271
Listy z Oakmont	271
Badania terenowe Sprawy poboczne	283
Do wynajęcia Sprawy poboczne	291
Dary morza Sprawy poboczne	296
Delikatna sprawa Sprawy poboczne	300
Po drugiej stronie lustra Sprawy poboczne	304
Nadgodziny Sprawy poboczne	311
Wieczny odpoczynek Sprawy poboczne	315
Lektury obowiązkowe Sprawy poboczne	319
Dziedzictwo historyczne Sprawy poboczne	324

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

Nieoficjalny poradnik do *The Sinking City* oferuje komplet informacji potrzebnych do zrozumienia najważniejszych założeń gry oraz do pomyślnego ukończenia jej. Najważniejszą część poradnika stanowi oczywiście **rozbudowany opis przejścia**. Uwzględnione zostały w nim **główne sprawy**, których rozwiązywanie powiązane jest wymagane do przejścia gry, oraz **sprawy poboczne**, które mają opcjonalny charakter. Solucje do poszczególnych spraw uwzględniają miejsca ich odblokowywania, powiązane z nimi lokacje, wszystkie czynności śledcze, które należy wykonywać, spotkania z postaciami niezależnymi, nagrody, a także możliwe wybory i ich konsekwencje. Całość uzupełniona jest wysokiej jakości **obrazkami** i mapami miasta. Z racji braku oficjalnych znaczników zadań mogą one być bardzo pomocne w odnajdywaniu ważnych przedmiotów czy kolejnych miejscówek powiązanych z prowadzonymi sprawami.

W naszym poradniku do *The Sinking City* znajduje się także **przewodnik po grze**. Opisuje on między innymi takie tematy jak podróżowanie po zalanym mieście, staczanie walk, korzystanie z craftingu, odblokowywanie umiejętności, odnajdywanie materiału dowodowego, czy **łączenie wskazówek w pałacu umysłu**. Równie istotny jest rozdział **FAQ** z odpowiedziami na najczęściej zadawane pytania. Znajdziesz w nim strony informujące między innymi o tym jak korzystać z szybkiej podróży, jak zapisywać stan gry, co dzieje się w momencie śmierci bohatera, czy bohater potrafi pływać, **jak zaliczać lokacje w 100 %** czy jak korzystać z archiwów w świecie gry.

Odkrywanie nowych lokacji w Oakmont może być kłopotliwe i z pomocą przychodzi nasza mapa atlasu świata. Zaznaczyliśmy na niej wszystkie najważniejsze miejscówki, które powiązane są z głównymi i pobocznymi sprawami. Uwzględnia ona ponadto punkty szybkiej podróży oraz lęgowiska potworów będące opcjonalnymi lokacjami. Nasz poradnik uzupełniają rozdziały o trofeach, sterowaniu i wymaganiach sprzętowych.

The Sinking City to przygodowa gra akcji z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. W trakcie gry przenosimy się do lat dwudziestych XX wieku i wyruszamy do tytułowego zalanego miasta, którym jest Okamont w stanie Massachusetts. Jako detektyw Charles Reed musimy poznać przyczynę nadprzyrodzonych zjawisk w tym mieście oraz okropnych wizji nawiedzających jego mieszkańców. Całość silnie inspirowana jest twórczością H.P. Lovecrafta.

Mam pytanie i szukam odpowiedzi

Rozdział **FAQ** w naszym poradniku zawiera odpowiedzi na często pojawiające się pytania. Oto niektóre z opisanych przez nas tematów:

1. Jak odblokować szybką podróż? - Musisz odnajdywać budki telefoniczne na terenie miasta. Główny bohater może za darmo podróżować pomiędzy odblokowanymi budkami.
2. **Jaki wybrać poziom trudności?** - Ustawienia wybiera się oddzielnie dla prowadzonych śledztw i dla staczanych walk. W obu przypadkach zalecamy normalny poziom trudności.
3. Czy mogę zapisywać stan gry? - Gra pozwala na tworzenie manualnych sekwencji. Są one wskazane w tych misjach, w których podejmuje się jakieś decyzje.
4. Co wydarzy się po śmierci bohatera? - Śmierć może nastąpić po wyczerpaniu paska zdrowia fizycznego lub psychicznego. Powrócisz do ostatniego checkpointu.
5. Jak wyleczyć bohatera? - Pasek zdrowia Reeda nie odnawia się bez udziału gracza. Musisz skorzystać z apteczki, które możesz odnajdywać lub wytwarzać.

Czy w The Sinking City są wybory?



Tak, w grze *The Sinking City* pojawiają się wybory. Każda podjęta decyzja ma jakieś konsekwencje. Możesz od razu je ustalić lub mogą one zostać ujawnione dopiero w dalszej fazie gry.

Przykładowy wybór pokazuje dołączony obrazek - gra nie oznacza ich w żaden szczególny sposób w stosunku do standardowych opcji dialogowych. Jeśli chcesz się zabezpieczyć na wypadek podjęcia złej decyzji, to wykonaj manualny zapis stanu gry przed rozpoczęciem rozmowy z każdą nową ważną postacią. Wybory oraz konsekwencje podjętych decyzji uwzględniliśmy w naszej solucji.

Ile czasu zajmuje przejście The Sinking City?

Ukończenie głównego wątku fabularnego gry powinno ci zająć około 20 godzin. Dużo zależy w tym przypadku od tego, jaki został wybrany poziom trudności śledztwa. Na wyższych ustawieniach gra ogranicza lub całkowicie eliminuje niektóre rodzaje podpowiedzi odnośnie do tego, jakie kolejne kroki trzeba podejmować w ramach śledztwa. Może to wyraźnie wydłużyć czas gry, bo śledztwo może wtedy znacznie łatwiej utknąć w martwym punkcie.

Warto zaznaczyć, że **nie musisz wielokrotnie przechodzić gry** po to, żeby obejrzeć różne zakończenia. Są one wszystkie dostępne niezależnie od podejmowanych decyzji. Wybory w grze nie mają też żadnych "ekstremalnych" rozgałęzień i główna fabuła postępuje zawsze w zbliżony sposób.

Zajęcie się wszystkimi pobocznymi sprawami wydłuża czas gry do około 30 godzin. Na ukończenie każdego pobocznego śledztwa potrzeba średnio jednej godziny, choć może to ulec wydłużeniu w przypadku tych misji, które zakładają odnalezienie i odwiedzenie większej liczby lokacji rozsianych po całym mieście.

Czy mogę zabijać NPC-ów?



Tak, gra pozwala na zabijanie niewinnych NPC-ów, ale nie prowadzi to do niczego dobrego. Możesz wyjmować broń z inwentarza podczas podróżowania po bezpiecznych obszarach gdzie przebywają postacie niezależne. Po tym, jak wycelujesz w jakiegoś NPC-a, może on również sięgnąć po broń lub przystąpić do ucieczki.

Zabijanie NPC-ów znacząco obniża zdrowie psychiczne bohatera (pasek poczytalności). Jeśli zabijesz więcej niż jedną osobę w krótkim odstępie czasu, to możesz zginąć w wyniku całkowitego wyczerpania niebieskiego paska zdrowia psychicznego. Eliminowane osoby niestety nie pozostawiają po sobie żadnego lootu, a więc oprócz narażenia się na utratę zdrowia psychicznego zmarnujesz również amunicję do broni.

Gra nie pozwoli ci zabić żadnej z ważnych postaci powiązanych ze śledztwami. Nawet jeśli weźmiesz je na muszkę, to nie będziesz mógł wystrzelić z broni. Nie musisz też obawiać się żadnej negatywnej reakcji z ich strony, która mogłaby zaprzepaścić śledztwo.

Gdzie znaleźć strzelbę?



W *The Sinking City* nie odnajduje się lokacji ze strzelbą, a to dlatego, że broń ta jest **nagrodą za ukończenie** głównego śledztwa Quid Pro Quo. Otrzymasz ją konkretnie po zaliczeniu na targu rybnym rozmowy z Fredem i następnie zdaniu raportu Robertowi Throgmortonowi w jego posiadłości.

Kolejne bronie (oraz gadżety) także są nagrodami za zaliczanie wybranych głównych spraw. Radzimy rozegrać sporo z nich już w początkowych godzinach gry, żeby pozyskać jak najwięcej nowych nowych elementów ekwipunku. Przydadzą się one w pobocznych sprawach oraz podczas swobodnej eksploracji Oakmont.

Aby przeczytać więcej, zajrzyj na stronę [Jak odblokować nowe bronie i gadżety?](#)