



The Wolf Among Us **Faith**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Wolf Among Us Faith

autor: Jacek „Ramzes” Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Telltale Games, Wydawca Telltale Games
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
Epizod 1 – Faith	4
Disturbance	4
The Woodlands	10
Mirror Mirror	19
Choices	24
Consequences	25
Trip Trap	36

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 *The Wolf Among Us* zawiera dokładny opis przejścia gry z wyszczególnionymi ważnymi wyborami oraz interakcjami między postaciami. Każdy dialog niosący za sobą konsekwencje, został szczegółowo opisany.

Po ogromnym sukcesie poprzedniej produkcji studia Telltale Games – *The Walking Dead*, po raz kolejny wkraczamy w świat wyborów i ich konsekwencji. Tym razem jednak wcielamy się w szerefa dzielnicy Nowego Jorku – Fabletown, Bigby'iego Wolfa. Gra opowiada o tajemniczych morderstwach popełnionych na terenie miasta i to właśnie Twoim zadaniem jest rozwiązanie zagadki. Kwintesencją gry są wyżej wspomniane dialogi, wybory oraz rozwiązywanie zagadek logicznych.

Oznaczenia Kolorystyczne

W Poradniku zostały użyte poniższe oznaczenia kolorystyczne:

- **Kolorem brązowym** zostały oznaczone wszystkie ważne postacie w grze, z którymi można wejść w jakąkolwiek interakcję czy przeprowadzić dialog (**Snow**, **Woodsman**). Na ekranie pojawia się charakterystyczny dymek.
- **Kolorem niebieskim** zostały oznaczone przedmioty, które można obejrzeć. Na ekranie pojawia się charakterystyczna ikona oka. W większości przypadków oglądanie przedmiotów jest akcją opcjonalną, która nie przynosi żadnych potrzebnych informacji graczowi. Czasami jednak warto z nich korzystać ponieważ pomagają rozwiązać wszelkie wątpliwości dotyczące rozwiązywanych zagadek (**Look At**, **Examine**) a także dzięki nim pojawiają się dodatkowe opcje dialogowe u postaci nam towarzyszących.
- **Kolorem zielonym** zostały oznaczone przedmioty, z którymi możesz wejść w jakąkolwiek interakcję (**Use**, **Kick**, **Knock**). Jest to zdecydowanie najważniejsza opcja przy rozwiązywaniu zagadek logicznych, bez których niemożliwością jest popchnięcie fabuły do przodu. Każdy taki przedmiot jest oznaczony w grze ikoną ręki.
- **Kolorem pomarańczowym** oznaczone zostały **QTE** (Quick Time Eventy), których w grze znajdziemy sporo. Podczas trwania takich akcji gracz będzie musiał wykonywać sekwencje przycisków pojawiających się na ekranie w jak najszybszym czasie. Trzeba mieć na uwadze różnice dotyczące kolejności wykonywania sekwencji, które mogą się różnić od tych które zobaczycie w poradniku, jednakże wynik zawsze będzie taki sam. **[QTE]**Dana akcja **[/QTE]**

Ważne wybory

The Wolf Among Us oferuje nam wybór, który niesie za sobą jego konsekwencje. W każdym epizodzie znajdziemy ich kilka a gra automatycznie się do nich zaadaptuje. Nie jest powiedziane, że w każdym przypadku będzie to wybór dobry czy zły albo czy będzie miał faktycznie odbicie w dalszym opowiadaniu. Niekiedy będziemy musieli wybrać spośród dwóch opcji, które tak czy inaczej okażą się złe. W zależności który wybierzesz, w dalszych przygodach postacie mogą reagować na Twoje poczynania inaczej. Pod koniec każdego epizodu możemy sprawdzić jak postąpiliśmy oraz porównać je z wyborami innych graczy.

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

Epizod 1 – Faith

D i s t u r b a n c e



Rozmowa z Toadem

Epizod zaczynamy od wezwania **Bigby'iego** na miejsce zakłócania porządku publicznego. Po dotarciu na miejsce przeprowadzamy rozmowę z **Toad'em**, który jest jednym z Fables czyli sekretnej społeczności miasta Nowy Jork. Dowiadujemy się od niego między innymi kto zakłóca ten porządek. Już w pierwszych momentach gry doświadczamy czegoś na zasadzie konsekwencji wyboru. W zależności czy będziemy mili czy będziemy zgrywać twardziela, postacie będą reagować inaczej.

1. I Don't make the rules (Nie ja wymyślam zasady)	–
2. Get it fixed (Masz to naprawić)	Mr.Toad will remember that (Mr.Toad zapamięta to)
3. Not my problem (nie mój problem)	–
4. ...	Mr.Toad noticed your silence (Mr.Toad zauważył twoje milczenie)

Niezależnie od tego jak potoczyliśmy rozmowę z panem **Toad'em** będziemy się kierowali na wyższe piętro skąd dobiegają hałasy.



Z mieszkania dochodzą niepokojące głosy

Po wejściu na górne piętro rozejrzyjmy się po otoczeniu. Mamy do dyspozycji kilka opcji. Podnosimy paczkę zapalek leżących po prawej stronie korytarza **Matchbook** (będą potrzebne do późniejszej interakcji z tajemniczą **kobietą**). Opcjonalnie odkładamy słuchawkę telefonu **Phone**. Podchodzimy do drzwi po prawej **Door** i w zależności czy wybierzemy **Knock** czy **Kick** wejdziemy do środka bądź wlecimy z hukiem.



Szykuje się dobra walka

W środku pomieszczenia zauważymy jak **Woodsmen** bije kobietę, która wydaje się być prostytutką. Niezależnie od tego jak przeprowadzimy z nim rozmowę, zostaniemy chwilowo ogłuszeni i będziemy zmuszeni przeprowadzić z nim walkę.

1. This is Your last warning. (To jest Twoje ostatnie ostrzeżenie.)	
2. You are drunk.. (Jesteś pijany..)	He's going to remember that (On to zapamięta)
3. [threaten him] (Zastrasz go)	He's going to remember that (On to zapamięta)
4. ...	

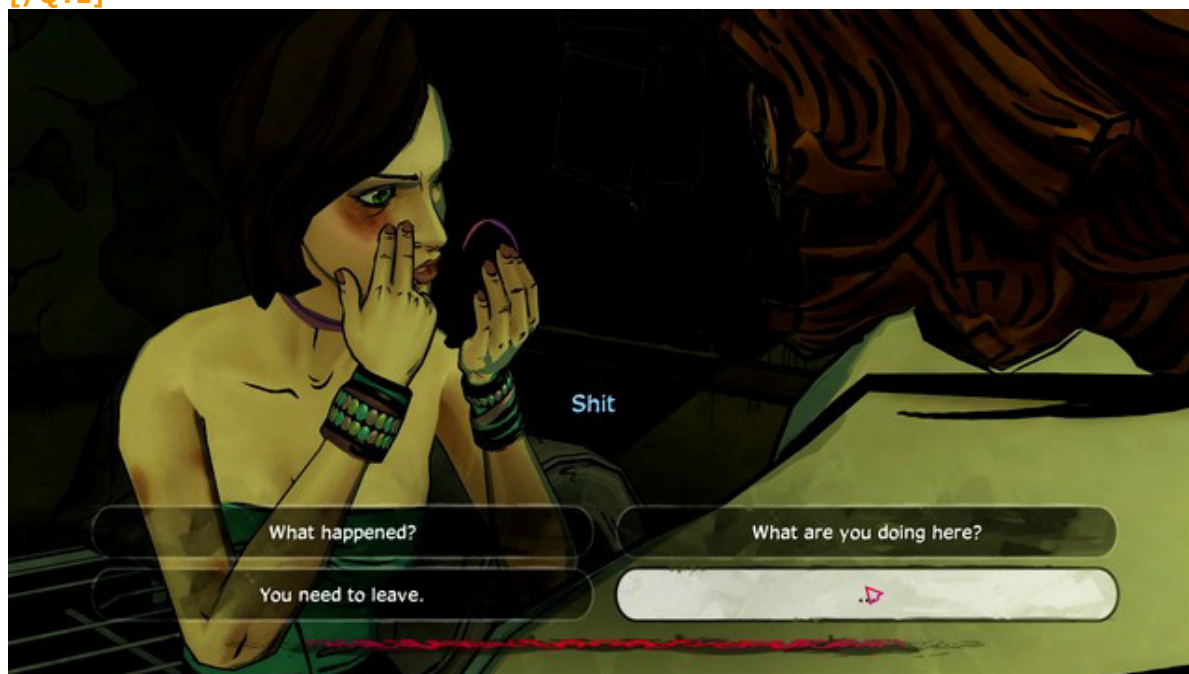


Mechanika QTE w grze

[QTE]

Pojawiające się na ekranie okręgi oznaczają, że musimy na nie najechać celownikiem oraz kliknąć. Do dyspozycji będziemy mieć w pokoju liczne obiekty na które możemy popychać przeciwnika. Ważnym aspektem jest także unikanie jego ciosów dzięki pojawiającym się na ekranie sekwencją przycisków.

[/QTE]



Rozmowa z kobietą

Po zakończonej akcji możemy przystąpić do rozpytania o co tak naprawdę w tym wszystkim poszło. Żeby pociągnąć rozmowę dalej wybierz opcję **What happened?** Później możemy kontynuować dzięki odpowiedzi **Are You alright ?** oraz zapytać dlaczego była bity **Why was he hitting you?** Niestety **Woodsman** przerwie naszą rozmowę i wylądujemy na dachu samochodu. Nic nie stoi także na przeszkodzie żebyśmy go sami wyrzucili **[Throw him out]**