



The Wolf Among Us

Smoke and Mirrors

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Wolf Among Us Smoke and Mirrors

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
O poradniku	4
Ważne wybory	5
Grief	8
Wrath	11
Blood	15
Skin	26
Secrets	29
Revelations	30

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

Smoke and Mirrors to drugi już epizod gry przygodowej *The Wolf Among Us*. Tak jak w każdych produkcjach studia Telltale Games, esencją gry są zagadki logiczne, rozmowy oraz oferowanie graczowi wyborów, którymi może podążać. W drugim epizodzie kontynuujemy śledztwo tajemniczych morderstw na terenie Fabletown.

W niniejszym poradniku znajdziemy rozwiązanie zagadek logicznych a dialogi oraz ważne wybory zostały szczegółowo opisane.

Poradnik do *The Wolf Among Us – Smoke and Mirrors* zawiera:

- Opis zagadek logicznych
- Spis najważniejszych dialogów w grze
- Opis ważnych wyborów oraz ich konsekwencji

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

O poradniku

Oznaczenia Kolorystyczne

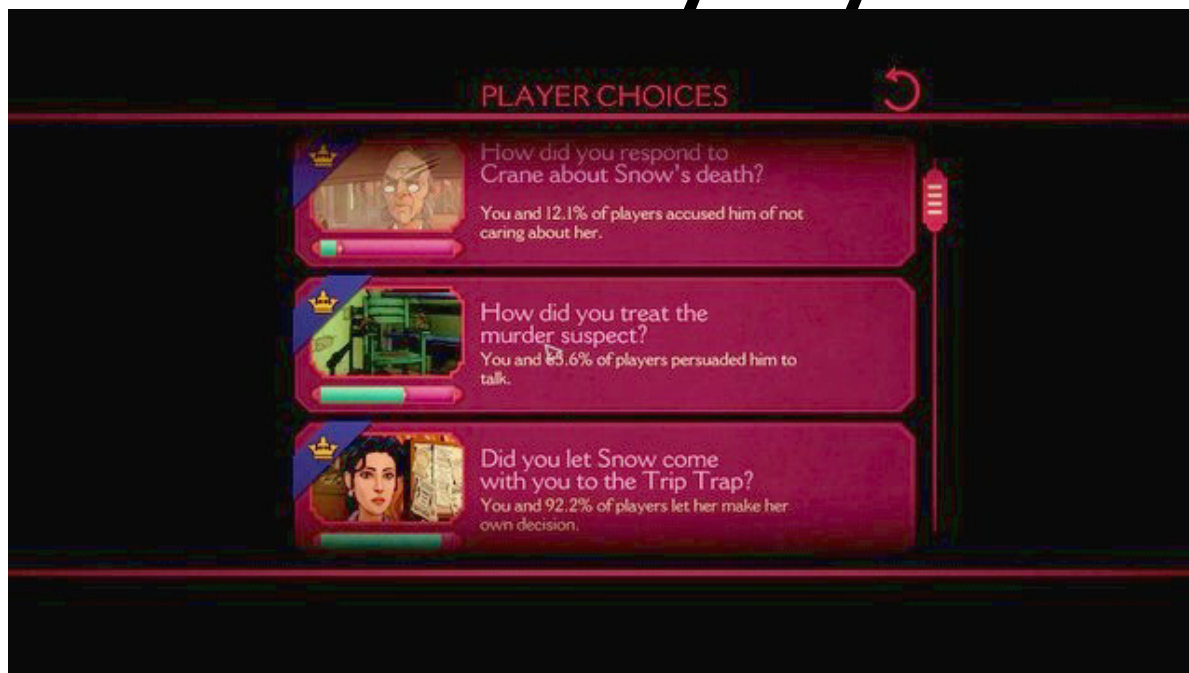
W Poradniku zostały użyte poniższe oznaczenia kolorystyczne:

- **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.

Ważne wybory



Ważne wybory

Ważny wybór 1

Pierwszym wyborem w tym epizodzie jest to czy oskarżyliśmy **Crane'a** o to, że nie dbał o **Snow** podczas jazdy samochodem. Nie ma odbicia w dalszej grze

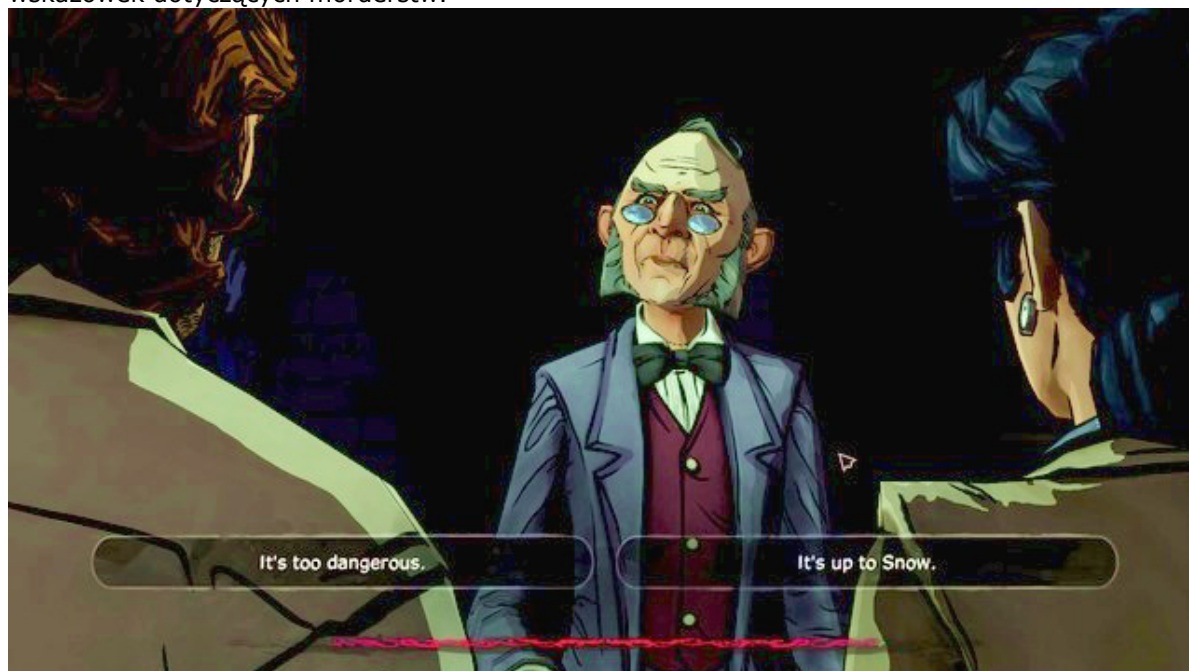
Ważny wybór 2

Drugim ważnym wyborem sekwencja decyzji w jaki sposób traktowaliśmy podejrzanego o morderstwo, **Dee**.

- **Perswazja** – Użycie perswazji w tej sytuacji pozwoliło nam poznać szczegóły morderstwa i wykluczyć z niego **Dee**. Jeżeli użyliśmy perswazji podczas przesłuchiwania podejrzanego **Snow** będzie reagowała pozytywnie na nasze metody podczas drogi do biura **Crane'a**.
- **Zastraszenie, znęcanie się** – Zastraszenie także pozwoli nam poznać szczegóły morderstwa lecz **Snow** będzie wyraźnie poruszona w jaki sposób potraktowaliśmy zatrzymanego.

Ważny wybór 3

Trzecim ważnym wyborem jest decyzja czy pozwolimy **Snow** iść z nami do baru Trip Trap szukać wskazówek dotyczących morderstw.



Ważny wybór

1. It's too dangerous / To zbyt niebezpieczne – **You told Snow to stay behind** / Powiedziałeś **Snow** żeby się nie wtrącała

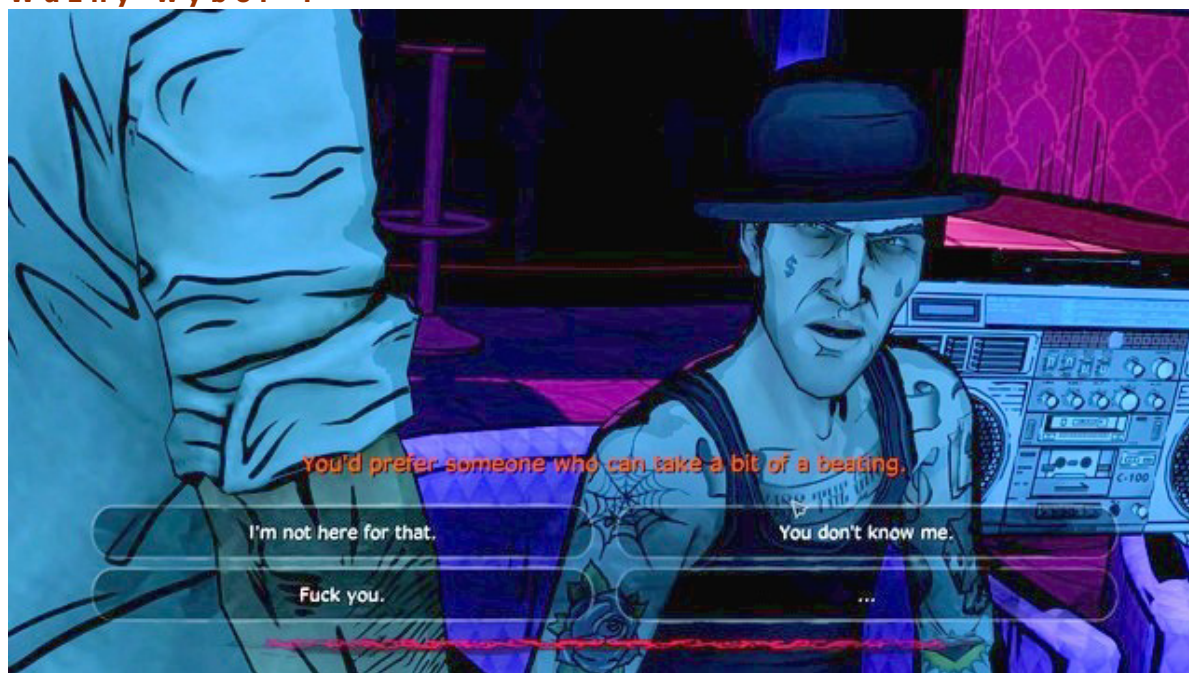
2. It's up to Snow / Wybór należy do **Snow** - **You let Snow come with you** / Pozwoliłeś **Snow** na pójście z Tobą

Jeżeli wybraliśmy opcję pierwszą, do baru Trip Trap pojedziemy sami jednakże podczas rozmowy z **Holly** tak czy inaczej do baru wejdzie **Snow**.

Jeżeli wybraliśmy opcję drugą, **Snow** pojedzie z nami.

Niezależnie od tego co wybraliśmy, historia potoczy się tak samo.

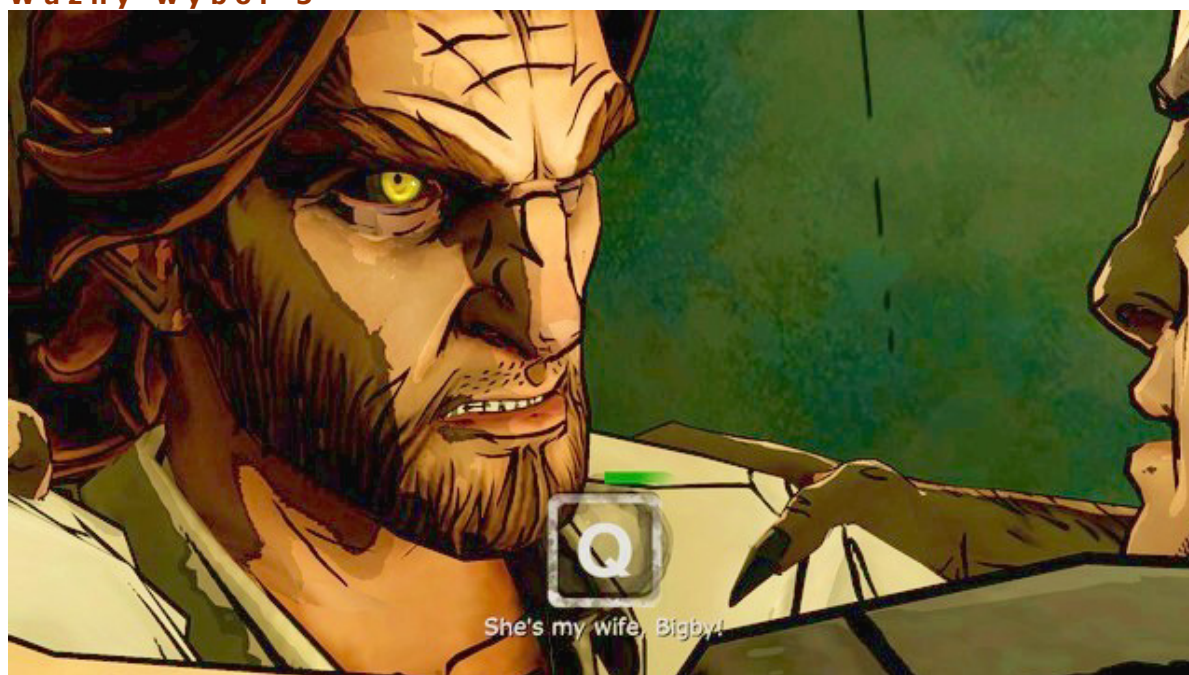
Ważny wybór 4



Georgie

Kolejnym ważnym wyborem jest to czy uderzyliśmy **Georgie'a** czy też potraktowaliśmy go łagodnie. Brak dalszych konsekwencji wyboru

Ważny wybór 5



Big Bad Wolf

Ostatnim wyborem w tym epizodzie będzie decyzja czy podczas walki z **Beast'em** będziemy go bić do nieprzytomności czy też zostawimy go w spokoju.

Jeżeli będziemy go bić to **Beauty** oraz sam **Beast** będzie nam miał to za złe. Jeśli zostawimy go w spokoju **Beauty** nam podziękuje. Skutek jednak będzie ten sam. Otworzymy drzwi do pokoju 207 i będziemy dalej prowadzić śledztwo.