

# Until Dawn

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Until Dawn

**autor: Patrick "YxU" Homa**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8060-258-8

Producent Supermassive Games, Wydawca Sony Computer Entertainment  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>                                 | <b>3</b>  |
| O poradniku                                         | 4         |
| <b>Sterowanie</b>                                   | <b>5</b>  |
| Playstation 4                                       | 5         |
| <b>Porady ogólne</b>                                | <b>6</b>  |
| Decyzje i wybory                                    | 6         |
| Wskazówki (znajdźki)                                | 7         |
| Totemy                                              | 8         |
| Analityk                                            | 9         |
| <b>Zakończenia</b>                                  | <b>10</b> |
| Wszyscy giną - To już jest KONIEC (This is THE End) | 10        |
| Oni wszyscy żyją (They All Live)                    | 11        |
| <b>Opis przejścia</b>                               | <b>13</b> |
| Prolog                                              | 14        |
| Rozdział 1                                          | 15        |
| Rozdział 2                                          | 17        |
| Rozdział 3                                          | 22        |
| Rozdział 4                                          | 25        |
| Rozdział 5                                          | 29        |
| Rozdział 6                                          | 37        |
| Rozdział 7                                          | 41        |
| Rozdział 8                                          | 45        |
| Rozdział 9                                          | 48        |
| Rozdział 10                                         | 53        |
| <b>Lista totemów i wskazówek</b>                    | <b>56</b> |
| <b>Trofea</b>                                       | <b>65</b> |

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](http://GRYOnline.pl).

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie



Witaj w poradniku do gry *Until Dawn*. Zagłębiając się w zawarte tu informacje lepiej poznasz świat gry i dowiesz się, jak mogą potoczyć się losy bohaterów, którymi kierujesz. W tym poradniku przedstawiono przede wszystkim informacje, jak ocalić wszystkich podopiecznych oraz gdzie czekają cię największe trudności, w szczegółowym **opisie epizodów**. Nie zabrakło również wskazań, jak i odrębnej listy zawierającej wszystkie dostępne do znalezienia **wskazówki** oraz **totemy**. Dzięki nim poznasz lepiej historię bliźniaczek, nieznajomego oraz wydarzenia z 1952 roku. Zwięźczenie poradnika stanowi opis dostępnych do odblokowania **trofeów**, oraz porady gdzie i kiedy można natrafić na okazję do ich zdobycia.

*Until Dawn* to przygodowa gra akcji w konwencji nowoczesnych horrorów, gdzie grupka nastoletnich znajomych wyjeżdża na spotkanie po roku od tragicznego wypadku. Nie wiedząc, że zeszłoroczny incydent nie był przypadkowy i że będą musieli się zmierzyć z czymś więcej niż własnymi lękami, ale walczyć o życie swoje i najbliższych. Gra poza elementami logicznymi i zręcznościowymi przepełniona jest dialogami i decyzjami, które udostępniają całą masę możliwych zakończeń i śmierci każdego z ósemki głównych bohaterów.

**Patrick "YxU" Homa** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# O poradniku



Dokładnie zwiedzaj każdy zakamarek lokacji, aby zwiększyć napięcie i poznać pełną fabułę świata

Gra *Until Dawn* nie jest pozycją trudną, jeśli chodzi o rozgrywkę. Elementem, do którego potrzebujesz poradnika są co najwyżej elementy zagadkowe - ukryte wskazówki i totemy, czyli znajdźki w grze, których znalezienie zapewnia poznanie pełnej historii miejsca akcji. Drugi - ważniejszy - element, na który gracz ma wpływ, to wybór zdarzeń, czynności i działań kierowanych bohaterów. Finalnie może zaprowadzić cię do pomyślnego zakończenia lub sromotnej porażki. Gra jest względnie grą logiczną, jednak więcej należy polegać na intuicji i domysłach. Aby poradnik był bardziej przejrzysty dla czytelnika, pojawiają się w nim oznaczenia kolorystyczne, które prezentują się następująco:

**zielony** - wskazówka do podniesienia,

**pomarańczowy** - ważne obiekty do podniesienia o znaczeniu fabularnym,

**niebieski** - totemy,

**czerwony** - ważne decyzje,

**pogrubiony** - czynności zręcznościowe, czyli konieczność naciskania sekwencji przycisków pojawiających się na ekranie w wyznaczonym czasie.

Ważne obiekty są to elementy, bez których fabuła nie może być kontynuowana oraz takie, dzięki którym masz możliwość dodatkowych interakcji w świecie (co najczęściej prowadzi do odblokowania trofeów). Ważne decyzje zaś, to momenty, w których podejmowana decyzja ma odzwierciedlenie na losach bohaterów w znaczący sposób (tzw. efekt motyla - drobna, mogłaby się zdawać błaha czynność, może doprowadzić do śmierci bohatera). Kolorem tym oznaczono również czynności, które mogą mieć wpływ na uzyskanie trofeów (mimo, że bez nich fabuła również rozwinęłaby się pomyślnie).

# Sterowanie

## Playstation 4



|                                                                                     |                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|  | Ruch                                                                 |
|  | Ruch kamery, nakierowanie światła, podejmowanie wyborów              |
|  | Badaj przedmioty (bliskie interakcje)                                |
|  | Szybki chód                                                          |
|  | Katalog wskazówek                                                    |
|  | Pauza / Menu                                                         |
|  | Interakcje                                                           |
|  | Zapalanie ognia / przewracanie stron (podczas właściwych interakcji) |

# Porady ogólne

## Decyzje i wybory



Jedna z decyzji - wspinaj się szybko lub ostrożnie, może zaważyć na całym planie działania

Praktycznie cała gra oparta jest na wyborach, bardziej lub mniej istotnych, a czasem tylko pozornie błahych. Celem gry jest przede wszystkim umożliwienie przeżycia do rana wszystkim bohaterom, a śmierć czeka niemal za każdym rogiem. Istotne jest to, że śmierć każdego z bohaterów zależnie od tego, w jakim momencie nastąpi, spowoduje wywołanie innych akcji wśród pozostałych bohaterów lub nawet uniemożliwi ocalenie kogoś innego (jeśli miała zrobić to osoba, która już nie żyje).

W grze poza decyzjami dotyczącymi dialogów i działań występują także **czynności zręcznościowe**, czyli konieczności naciskania odpowiednich klawiszy we właściwym porządku i czasie lub wycelowanie z broni w obiekt/postać. Każda z tych czynności najczęściej niesie za sobą spore konsekwencje i wymaga refleksu oraz czujności, gdyż potrafią pojawić się podczas dowolnego przerywnika filmowego całkiem znienacka.

Bardzo ważne jest to i należy o tym pamiętać, że mimo iż nie jest to gra logiczna, to umiejętność szybkiego dedukowania i podejmowania intuicyjnych decyzji jest kluczowe - często zdążyć się może, że lepsze jest nic nie robienie, niż robienie wszystkiego.

Bardzo charakterystyczna jest grupa wyborów podczas biegu/wspinaczki, gdzie wybierasz drogi szybkie (skróty) lub podążanie ścieżką. Musisz umieć określić poziom zagrożenia (lub znaleźć informacje w tym oto poradniku), by móc zdecydować która droga jest lepsza. Jeśli nie masz wielkiego pośpiechu (niskie zagrożenie) lepiej brać drogi okrężne - zwykle czeka cię na nich mniej **czynności zręcznościowych**, a na te które się pojawiają masz odrobinę więcej czasu.

## Wskazówki (znajdźki)



Jedna z wskazówek - portret rodzinny

**Wskazówki** pełnią w grze rolę znajdźkow. Rozmieszczone są w różnych obszarach w każdym rozdziale. Najlepsza strategia jaką obrać, aby zebrać ich jak najwięcej (a najlepiej wszystkie), to zawsze podążać w innym kierunku niż wskazuje kamera - ustawienie kamery zawsze pokazuje kierunek do kolejnego punktu zadania, a często droga do tyłu, lewo lub prawo pozwoli wejść do bocznego pomieszczenia, kryjącego istotne obiekty kolekcji. Zebranie wskazówek (poza jedną, o czym wspomniano w opisie przejścia - epizod 10) nie jest obowiązkowe i nie wpływa na sposób zakończenia gry. Jednakże nie są one całkowicie odłączone od fabuły - znajdując osobą jakieś ciekawe elementy możesz zauważyć, jak przekazuje ona te informacje innej postaci podczas niektórych przerywników filmowych. Niektóre z ukrytych przedmiotów można zebrać nie tylko jedną postacią, lecz ze względu na częstą dostępność niektórych pomieszczeń tylko przez chwilę, warto rozglądać się uważnie za każdym razem. Totemy również można potraktować jako klasyczne znajdźki, jednak ze względu na ich specyficzny charakter, możesz poczytać o nich w następnym rozdziale **Totemy**.