

Little Nightmares

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Little Nightmares

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-398-3

Producent Tarsier Studios, Wydawca Bandai Namco Entertainment, Wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
The Prison	4
Początek rozgrywki	4
Upadek w dół	7
Spoglądające oko i doskwierający głód	9
Przejście przez kratę pod napięciem	11
The Lair	14
Pokoje niewidomej istoty	14
Ucieczka z klatki i pierwsze spotkanie z niewidomą istotą	17
Pokój z butami i pomieszczenie z zabawkami	19
Pokój z zegarami i biblioteka	22
Kitchen	26
Pierwsze spotkanie z kucharzem	26
Zdobycie klucza z sypialni i wizyta w chłodni	29
Zdobycie kolejnego klucza	31
Sala z brudnymi naczyniami	33
The Guest Area	35
Wkroczenie na stołówkę	35
Wędrówka po stołówce i ucieczka przed gośćmi	38
Spotkanie z kucharzem i finalna ucieczka przed bestiami	40
The Lady's Quarters	43
Spotkanie z widmem kobiety i zdobycie lustra	43
Walka z widmem kobiety i epilog przygód	45
Aneks	47
Osiągnięcia i trofea	47
Sterowanie	49
Wymagania sprzętowe	51

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

Little Nightmares to platformówka autorstwa zespołu Tarsier Studios. Gracz wciela się w rolę odzianej w żółty płaszczek przeciwdeszczowy Six, która została porwana przez potwory i zamknięta w kompleksie zwanym Paszczą (The Maw). W naszym poradniku znajdziesz **porady i opis sterowania**, które pozwolą ci szybko wkroczyć do rozgrywki i zagłębić się w świat gry. Znajdziesz tutaj również **kompletny opis przejścia i spis wszystkich możliwych do odblokowania osiągnięć**. Dzięki naszej solucji **rozwiązesz wszystkie zagadki logiczne** i szczęśliwie pokierujesz bohaterką do końca rozgrywki.

W poradniku do *Little Nightmares* znajdziesz:

- Porady na początek rozgrywki,
- Bogato ilustrowany poradnik, który dokładnie przedstawia opis przejścia,
- Rozwiązanie wszystkich zagadek i trudniejszych momentów gry,
- Rozdział opisujący trofea i osiągnięcia,
- Wymagania sprzętowe i opis sterowania.

Kilka porad na początek

- Wiele momentów rozgrywki jest intencjonalnie bardzo ciemnych i nie do końca czytelnych. **Pamiętaj, że twoja postać może rozświecić drogę z pomocą zapalniczki.** Gra domyślnie również zachęca, by grać w ciemnym pomieszczeniu i chłonać atmosferę rozgrywki.
- **Twoja postać ginie, gdy spada ze zbytnej wysokości.** Jeśli zatniesz się w danym miejscu rozgrywki i uznasz, że dalszym rozwiązaniem będzie efektowny skok, nie jest to zbyt dobre wyjście.
- **Checkpointy rozsiane są dość obszernie** i nie powinieneś martwić się zbyt tym, że ginąc stracisz zbyt wiele postępów rozgrywki.
- Bardzo ilość przedmiotów do interakcji w danej lokacji jest **całkowicie bezużyteczna** i służy budowaniu klimatu gry.
- Pamiętaj, że twoja postać domyślnie **nie łapie się krawędzi i półek**. Musisz nacisnąć w odpowiednim momencie przycisk, w innym wypadku postać spadnie w dół.
- Łatwo o tym zapomnieć, ale **postać może dokonywać wślizgów**, które w kilku momentach rozgrywki bardzo ułatwiają ucieczki przed wrogami.
- Uważaj przy przepaściach i wąskich przejściach na efekt głębi gry. Często będziesz musiał przekroczyć coś na drugą stronę, co grając na kontrolerze może być trochę denerwujące - **jeden ruch gałki w złą stronę i twoja postać zginie.**

Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

The Prison

Początek rozgrywki



Zapal latarnię i idź włazem w prawo.

Od razu po objęciu kontroli nad bohaterem idź w prawo. Po chwili dotrzesz do pudełka, na którym leży worek, wyminić przeszkodę i idź dalej, aż dotrzesz do latarni. Zapal ją z pomocą zapalniczki, po czym podejdź do włazu i otwórz go (z pomocą przycisku chwytu). Następnie przykucnij i wejdź do środka tunelu.



Wejdź na łóżko i przejdź przez szyb.

Idź cały czas w prawo, aż dotrzesz do nowej lokacji. Idź schodami do góry i dalej w prawo, aż dotrzesz do wnęki w drzwiach. Przeczolągaj się przez nią, a dotrzesz do pokoju mieszkalnego. Wskocz na skrzynkę, następnie na łóżko, po czym podskocz i złap się krawędzi wjazdu.



Ustaw krzesło w następujący sposób.

Przejdź na drugą stronę i podejź do krzesła - przesunij je tak, byś mógł z niego wskoczyć na klamkę drzwi. Wejdź do kolejnego pokoju, podejź do lodówki i otwórz ją. Wspinaj się po kolejnych półkach, wejdź na samą górę i idź w prawo.



Przesuń dźwignię, co odblokuje dalsze przejście.

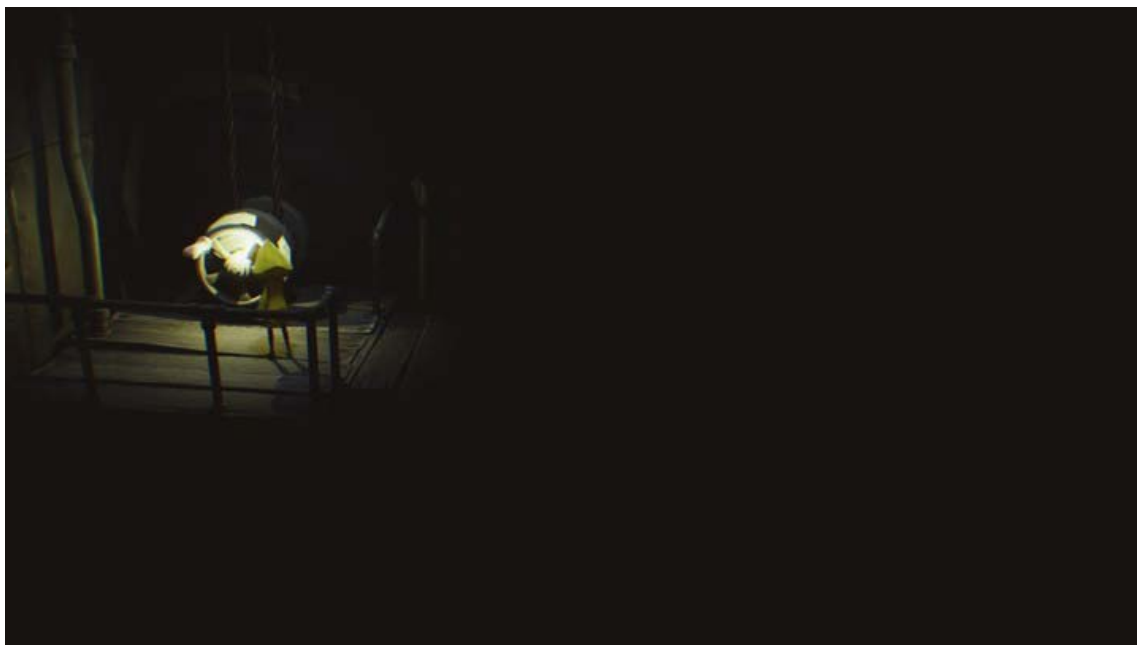
Gdy dotrzesz do krawędzi, za twoimi plecami spadnie robak. Jest on **śmiertelnie niebezpieczny**, nie zbliżaj się do niego, bo uśmierci główną postać. Przeskocz na drugą stronę, miń korytarz z kolejnymi spadającymi robakami, wskocz na pudełko i przesuń wajchę. Przejdź przez właśnie otwarte drzwi i przeskocz na drugą stronę. Po chwili dojdiesz do zabarykadowanych drzwi, a wrota przed tobą się zatrzasną. Podejdź do deski i pociągnij ją do siebie, by ją wyrwać. Kucnij i przejdź dalej - gdy zrobisz kilka kroków naprzód, deska pod tobą się załamie i spadniesz w dół.

Upadek w dół



Koniecznienie możesz nadepnąć na żadnego robaka, bo doprowadzi to do śmierci bohatera.

Zaraz po upadku idź prawo i lawiruj między robakami tak, by żaden z nich cię nie dopadł. Na końcu pokoju popchnij drzwi i szybko ucieknij przed przeciwnikami. Przeskocz na drugą stronę mostu i wejdź drabiną wyżej.



Przekręć dźwignię, co rozświetli pokój i otworzy drzwi.

Następnie przejdź po małej desce dalej i ponownie udaj się schodami do góry. Przejdź mostkiem i cały czas idź do góry, aż dotrzesz do dźwigni. Przekręć ją, a następnie sprintuj w prawo. Musisz dotrzeć do drzwi, nim się zatrzasną.