

# Painkiller: Battle Out of Hell

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Painkiller Battle Out of Hell**

**autor: Łukasz „Gajos” Gajewski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Solucja</b>	<b>4</b>
<b>6.1 Sierociniec</b>	<b>4</b>
<b>6.2 Smutne Miasteczko</b>	<b>11</b>
<b>6.3 Laboratorium</b>	<b>19</b>
<b>6.4 Pentagon</b>	<b>29</b>
<b>6.5 Wymarłe Miasto</b>	<b>32</b>
<b>6.6 Leningrad</b>	<b>45</b>
<b>6.7 Koloseum</b>	<b>57</b>
<b>6.8 Podziemia</b>	<b>79</b>
<b>6.9 Jaskinia</b>	<b>97</b>
<b>6.10 Kraina cieni</b>	<b>119</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 GRY-OnLine.

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

## Wprowadzenie

*Painkiller Battle out of Hell* jest samodzielnym dodatkiem do podstawowej wersji *Painkillera*, co znaczy, że umożliwi granie nawet osobom pozbawionym głównej gry. Jest dodatkowym, liczącym 10 poziomów, epizodem krucjaty Daniela Garnera, rozpoczynającym się dokładnie w tym samym momencie, w którym kończy się 4, ostatni rozdział *Painkillera*.

W *Battle out of Hell* są stosowane te same rozwiązania, jakie widzieliśmy w podstawowej wersji gry – w szczególności wciąż jest obecny Czarny Tarot, którego niepełnym, liczącym 23 karty zestawem dysponujemy od początku gry.

Poradnik pisałem z założeniem, aby nie powtarzać informacji zawartych w instrukcji – stąd nie ma w nim słowa o interfejsie gry czy o dostępnych broniach. Po te i inne szczegóły odsyłam zainteresowanych do instrukcji.

Niniejszy poradnik zawiera informacje potrzebne do zdobycia wszystkich kart i sekretów, jakie znajdują się w grze. Szczególnie to pierwsze jest dość wymagające – zdobycie kart Czarnego Tarota wiąże się zazwyczaj ze szczególnym sposobem, w jaki należy przejść dany etap – sposobem znacznie utrudniającym rozgrywkę. Podobnie niektóre sekrety mogą być dość trudne do eksploracji. Z tego względu odradzam osobom zainteresowanym tylko przejściem gry zdobywanie wszystkich kart i odnajdowanie sekretów wspomnianych w poradniku – nie jest to konieczne do ukończenia gry, a mogłoby być dość frustrujące.

I jeszcze jedna warta zastosowania sztuczka – warto w miarę możliwości strzelać również w zwłoki wrogów lub niektóre z trupów, jakie będą już na nas czekały. Po oddaniu 3 strzałów z ciała wypada wart 15 sztuk złota przedmiot. Sztuczkę tą można czasem powtarzać kilka razy. Dzięki temu po każdym z etapów można znacząco wzbogacić posiadany zasób gotówki.

## Karty

We wstępie do każdego rozdziału podaje informacje na temat możliwej tam do zdobycia karty. Tam też zawieram pewne sugestie dotyczące jej uzyskania i tego, na ile w mojej subiektywnej ocenie jest to trudne.

W niektórych etapach podaję też moje propozycje dotyczące zastosowania określonej kombinacji kart do przejścia poziomu. Jeśli nic nie piszę – znaczy, że zestaw kart jest wyłącznie sprawą preferencji grającego (choć oczywiście pewne zestawy będą lepiej pracowały a inne gorzej).

## Sekrety

W miejscu, gdzie wspominam dany sekret, podaję w nawiasie, **pogrubioną zieloną czcionką**, poziom trudności jego eksploracji.

Jedynki są proste, nie wymagają specjalnej zręczności czy cierpliwości.

Dwójki wymagają pewnego wysiłku lub szczęścia, ale nie stanowią zbyt wielkiego wyzwania.

Trójki wymagają najczęściej wielu prób i czasem bywają niebezpieczne (o ile np. nie trafimy na linę czy półkę). W ich eksplorowaniu czasem cierpliwość może być ważniejsza od zręczności.

Solucja

## 6.1 Sierocińiec

**Karta:** (złota) Modyfikator broni.

**Warunek zdobycia:** uniknięcie jakiegokolwiek rany.

**Trudność zdobycia:** bardzo wysoka – pamiętajmy jest to uniknięcie jakichkolwiek obrażeń.

**Efekt:** broń zadaje większe obrażenia.

Zaczynamy na wyspie położonej gdzieś na bagnach a przed nami na wzniesieniu znajduje się budynek Sierocińca.



Zanim jednak ruszymy w jego stronę – odwrócimy się w tył i korzystając z wysepek i kładek pójdziemy ograbić pierwszy z sekretów (2). Podróż wymaga pewnej dozy ostrożności i zręczności – szczególnie, że niełatwo uniknąć kontaktu z wodą – a ta nienajlepiej wpływa na zdrowie naszego bohatera. Dodatkowo w pewnym momencie będziemy musieli sobie poradzić z kilkoma wychowankami Sierocińca którzy najwyraźniej wybrali się na wagary.

Całe szczęście droga do ukrytego na bagnach sekretu jest dość prosta i trudno się zagubić – wystarczy skakać po kładkach i wysepkach do celu czyli:



Wyposażeni w odnalezione dobra – wracamy do miejsca startu i idziemy już w kierunku zabudowań. Ostrożnie przechodzimy po kładce nad wodą i wspinamy się po schodach obserwując, co się nad nami dzieje. Po kilku krokach robi się nieco ciekawiej – pojawiają się kolejni wychowankowie.

Walka z nimi jest dość krótka i po chwili możemy bez obaw wspiąć się na sam szczyt schodów. Nim jednak wejdziemy do budynku, warto zainteresować się tym, co można jeszcze znaleźć na zewnątrz – szczególnie że nie będzie później możliwości powrotu, a my mamy do odwiedzenia drugi w etapie sekret (2).

Zabieramy pociski do kołkownicy i idziemy na prawo.



Tutaj zwracamy uwagę na piorunochron za barierką. Wiadomo, do czego takie urozmaicenie architektury może służyć. Przeskakujemy (ostrożnie) nad barierką i wspinamy się na wyżej położoną kondygnację.



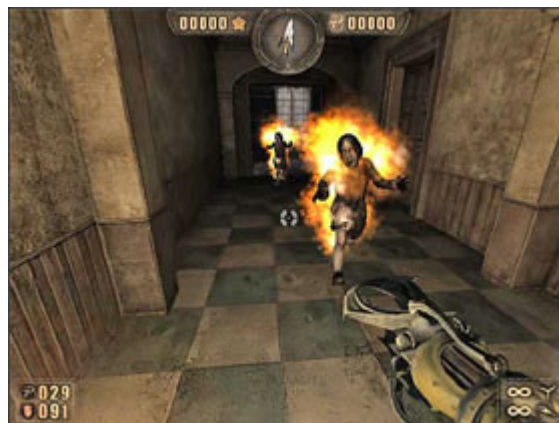
Jesteśmy na balkonie, którym idziemy przed siebie. Kawałek dalej znajdujemy kilka skrzyń.



Po skorzystaniu z painkillera i rozwaleniu skrzyń zwracamy jeszcze uwagę na drugi piorunochron. Podobnie jak poprzednio wspinamy się na górę. Właśnie znaleźliśmy drugi i ostatni sekret.



Po zebraniu amunicji do strzelby wracamy do drzwi wejściowych Sierocińca. Czas na wizytę w środku.



Wchodzimy schodami na górę, gdzie po chwili zostajemy gorąco powitani przez dwóch młodzieńców.

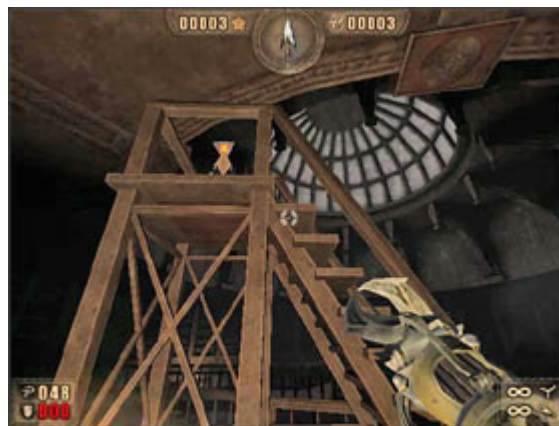


Po krótkiej wymianie uprzejmości kontynuujemy naszą wycieczkę. Kilka świnek stojących w pokoju zawiera nieco złota, ale nim je rozbijemy, musimy się jeszcze zająć jednym lokatorem tego pokoju.



Zbieramy amunicję, złoto i udajemy się do pierwszego z miejsc zapisu. Leczymy ewentualne obrażenia i musimy uzbroić się w cierpliwość.

Zamknięci między dwiema kratami obserwujemy ducha zakonnicę, który udaje się przed nami, by usłudnie otworzyć nam drzwi do biblioteki. Niestety chwilę później okaże się, że duch należy do najbardziej wrednych mieszkańców Sierocińca i w bibliotece będziemy musieli sporo się postarać, by nie zapoznać się z samonaprowadzającymi się kulami ognistymi, którymi raczy osoby naruszające ciszę. Od razu napiszę, że ich unikanie jest w zasadzie niemożliwe i chcąc uniknąć zadawanych przez nie obrażeń, musimy po prostu nie dać się zauważyć.



Biblioteka dzieli się na trzy poziomy. Jesteśmy na środkowym. Zbieramy amunicję z podestu i udajemy się krętymi schodami na górę. Warto zrobić to możliwie szybko – by znaleźć się tam, nim duch zakonnicę nas zauważy i przypieczętuje nas kulą ognia. Druga możliwość to poczekanie w korytarzu, aż duch dojdzie do schodów prowadzących na 3 poziom (jak na powyższym obrazku) i trzymając się jego pleców ruszyć za nim.

Najważniejszym znaleziskiem w bibliotece jest strzelba czekająca na nas na jednym z podestów na trzecim poziomie. Nie tylko pozwoli nam na wykorzystanie już znalezionej amunicji, ale co ważniejsze, wejście na platformę, na której znajduje się strzelba przepłoszy zakonnicę.

Niestety w tym samym momencie pojawi się wielu bibliofili – z rodzaju poznanych już wcześniej trudnych wychowanków zamieszkujących ten uroczy przybytek. Walka nieco potrwa – ale po jej zakończeniu będziemy mogli skorzystać z kolejnego miejsca zapisu pojawiającego się na najniższym poziomie. Nim to jednak zrobimy, dobrze by było obejść bibliotekę i pozbić wszystkie skrzynie z amunicją – szczególnie wówczas, gdy zużyliśmy jej nieco w dyskusjach o literaturze z jej młodocianymi wielbicielami.