



The Evil Within

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Evil Within

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Tango Gameworks, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	4
Interfejs	5
Sterowanie	7
PC	7
Xbox 360	8
Xbox One	9
PS3	10
Porady	11
Ulepszenia	13
Sprawność	14
Broń	15
Zapasy	18
Bełty do Kuszy Agonii	20
Opis przejścia	21
Rozdział 1: Wezwanie	21
Rozdział 2: Pozostałości	25
Rozdział 3: Szpony hordy	38
Rozdział 4: Pacjent	63
Rozdział 5: Zakamarki umysłu	85
Rozdział 6: Utrata Samokontroli	97
Rozdział 7: Powiernik	106
Rozdział 8: A ziarno wszędzie	113
Rozdział 9: Okrutne zamiary	116
Rozdział 10: Narzędzie mistrza	123
Rozdział 11: Spotkanie	132
Rozdział 12: Przejazdźka	140
Rozdział 13: Straty	144
Rozdział 14: Ukryte Motywy	147
Rozdział 15: Wewnętrzne zło	153
Walki z bossami	159
Sadysta	159
Laura - starcie pierwsze	161
Laura - starcie drugie	164
Zehn i Neun	165
Sentinel	166
Boxhead	167
Potwór z krwi	168
Laura, ostatnie starcie	169
Amalgam Alpha	170
Quell	171
Ruvik	172

Znajdźki	173
Dokumenty	173
Dokumenty Osobiste	175
Nagrania	177
Zdjęcia zaginionych osób	179
Fragmenty mapy	180
Gazety	183
Klucze	184
Osiągnięcia	189
The Evil Within - wymagania sprzętowe	192

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



Poradnik do gry *Evil Within* zawiera szczegółowy opis przejścia wszystkich misji składających się na kampanię dla pojedynczego gracza. W opisie każdej z nich znalazły się informacje dotyczące sprawnego pokonywania napotkanych przeszkód, zagadek zręcznościowych i logicznych, a także porady dotyczące walki z normalnymi przeciwnikami i bossami. W poradniku zawarte zostały także informacje dotyczące wszelkiego dostępnego dla bohatera uzbrojenia, oraz jego ulepszenia, jak i szczegółowy opis rozwoju postaci. Oprócz tego poradnik zawiera ilustrowany opis wszystkich dostępnych w grze znajdziek: dokumentów, dokumentów osobistych, gazet, nagrań, zdjęć, fragmentów mapy, jak i kluczy, wymaganych do otwarcia wszystkich szafek w kostnicy. W poradniku zawarto także listę wszystkich dostępnych w grze osiągnięć / trofeów, wraz z instrukcją ich zdobycia. *Evil Within* to gra z gatunku survival horror, pochodząca od studia Tango Gameworks, w skład której wchodzi Shinji Mikami, ojciec serii *Devil May Cry*, *Onimusha* czy *Resident Evil*. Historia gry przedstawia losy detektywa Sebastiana Castellanos, wraz z dwójką jego partnerów, którzy trafiają do małego miasteczka, by wyjaśnić sprawę morderstwa. Prosta sprawa przeradza się w makabryczną historię tajemnicy i szaleństwa.

Zawartość poradnika:

- szczegółowy opis przejścia wszystkich misji kampanii dla pojedynczego gracza;
- porady dotyczące podstawowych, a zarazem kluczowych mechanizmów rozgrywki;
- szczegółowy opis występującego w grze uzbrojenia, a także zalecanej ścieżki rozwoju bohatera;
- opis wszystkich występujących w grze zagadek zręcznościowych i logicznych;
- informacje wymagane do zdobycia wszystkich występujących w grze znajdziek: dokumentów, dokumentów osobistych, gazet, nagrań, zdjęć, fragmentów mapy czy kluczy;
- porady dotyczące walki z regularnymi przeciwnikami, jak i bossami;
- spis i opis wszystkich występujących w grze osiągnięć / trofeów

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Interfejs

Interfejs - Evil Within



Opis Interfejs - Evil Within

1 - pasek zdrowia głównego bohatera. Gdy się wyczerpie, postać ginie, a gracz będzie musiał rozpocząć rozgrywkę od ostatniego punktu kontrolnego.
2 - ilość aktualnie posiadanych zapalek, które używane są do spalania zwłok poległych wrogów.
3 - ikona pokazuje aktualnie wybraną broń.
4 - ilość amunicji do aktualnie wybranej broni. Wartość górna pokazuje ilość pocisków w magazynku, a dolna ogólną liczbę nabojów do danej broni.

W tym rozdziale przyjrzeć się możesz interfejsowi rozgrywki występującym w grze The Evil Within. Interfejs w tej grze, w porównaniu z innymi produkcjami tego gatunku, jak chociażby seria Resident Evil, jest bardzo oszczędny i zawiera tylko najważniejsze informacje, zajmując tym samym zaledwie ułamek ekranu. Nie ma tu nawet mini-mapy, która jest sztandarowym elementem większości współczesnych produkcji.

Cały interfejs rozgrywki skupiony jest w lewym górnym rogu ekranu - reszta ekranu jest krystalicznie czysta, przez co gracz może skupić się na rozgrywce. Pasek w kształcie spirali [1] pokazuje stan zdrowia bohatera - gdy się wyczerpie, postać zginie, a gracz będzie musiał rozpocząć rozgrywkę od ostatniego punktu kontrolnego. Najbardziej wysuniętym w stronę lewego górnego rogu elementem [2] jest ikona przedstawiająca ilość aktualnie posiadanych zapalek, które używane są do spalania zwłok poległych wrogów. Ikona otoczona spiralą [3] pokazuje aktualnie wybraną broń, a wartości poniżej niej [4] ilość amunicji do aktualnie wybranej broni - wartość górna pokazuje ilość pocisków w magazynku, a dolna ogólną liczbę nabojów do danej broni.

Sterowanie

P C

	Poruszanie postacią
	Wł./wył. Lampy
	Atak wręcz
	Skradanie się, ukrycie się
	Potwierdzenie, interakcja
	Anuluj, podpalenie
	Strzelanie, atak wręcz
	Celowanie
	Sprint
	Przeładowanie broni
	Ekwipunek