



A Plague Tale **Innocence**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

A Plague Tale: Innocence

autor: Agnieszka Adamus

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-643-4

Producent Asobo Studio, Wydawca Focus Home Interactive.

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	6
Porady na start	6
Skradanie	8
Zostałem wykryty - co zrobić?	10
Jak unikać szczurów?	12
Ulepszanie ekwipunku	14
Opis przejścia	15
Rozdział I - Dziedzictwo rodu De Rune	15
Rozdział II - Nieznajomi	21
Rozdział III - Odwet	30
Rozdział IV - Uczeń	36
Rozdział IV - Czas kruków	44
Rozdział VI - Wybrakowany towar	52
Rozdział VII - Droga przed nami	57
Rozdział VIII - Nasz dom	65
Rozdział IX - W cieniu zamkowych murów	67
Rozdział X - Ścieżka wśród róż	76
Rozdział XI - Żyjemy	84
Rozdział XII - Okruchy przeszłości	85
Rozdział XIII - Pokuta	93
Rozdział XIV - Wieży krwi	95
Rozdział XV - Ku pamięci	108
Rozdział XVI - Koronacja	111
Rozdział XVII - Epilog	117
Sekrety	118
Osobliwości	118
Herbarium Hugo	132
Prezenty	138
FAQ	144
Jak towarzysze mogą mi pomóc?	144
Gdzie znajdę surowce do craftingu?	146
Jak pokonać rycerza na końcu rozdziału II?	148
Jak przejść przez młyn w rozdziale VII?	150
Jak oczyścić Chateau d'Ombrage ze szczurów w rozdziale VII?	151
Jak pokonać Wielkiego Inkwizytora?	154
Osiągnięcia	157
A głodnych nakarmić Osiągnięcie	165
Rozdział dóbr Osiągnięcie	166
Pomocnik kapitana Osiągnięcie	169
Aneks	171
Sterowanie	171
Wymagania sprzętowe	174

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

Szczury nadchodzą. Poniższy poradnik do *A Plague Tale: Innocence* stanowi kompletny zbiór informacji niezbędnych do ukończenia gry. Znajdziesz tutaj zagadnienia związane z opisem przejścia poszczególnych rozdziałów opowieści jak i odpowiedzi na pytania, które pojawić się mogą w czasie rozgrywki.

Pierwszą część poradnika stanowi opis podstawowych mechanik rozgrywki, takich jak walka czy unikanie hord szczurów. Dowiesz się z niego jak wykorzystywać elementy otoczenia, to przechodzenia kolejnych sekwencji. **Drugą część solucji opis przejścia gry**. Z racji liniowego charakteru produkcji opisane zostały najistotniejsze fragmenty poszczególnych etapów, takich jak fragmenty skradankowe, zagadki czy trudne walki. **Trzeci dział stanowi FAQ**. Znajdziesz tutaj odpowiedzi na pytania, które mogą zrodzić się w czasie rozgrywki. Kolejnym elementem poradnika jest zbiór wszystkich sekretów, które znajdziesz w poszczególnych etapach. **Całość poradnika dopełnia aneks**, w którym umieszczono informacje związane ze sterowaniem i wymaganiami sprzętowymi. Dodatkowo znajduje się tutaj także rozdział poświęcony osiągnięciom.

Krótko o A Plague Tale: Innocence

A Plague Tale: Innocence to przygodowa gra akcji z widokiem TPP, zawierająca elementy skradanki. Za produkcję odpowiada studio Asobo Studio.

Cała akcja ma miejsce w 1349 roku we Francji. Jest to okres, w którym na terenie tego państwa szaleje epidemia Dżumy - roznoszonej przez szczury choroby, która zabiła ok. 30% ówczesnej populacji Europy. W tych czasach przyszło, żyć dwójce głównych bohaterów gry - osieroconemu rodzeństwu - Amicii i Hugowi. **Będą oni musieli przetrwać, uciekając przed zarazą, wygłodniałymi szczurami oraz ścigającą ich inkwizycją.**

W trakcie rozgrywki masz kontrolę jedynie nad Amicią. Hugo pozostaje kontrolowany przez sztuczną inteligencję, która może wykonywać twoje polecenia. W grze duży nacisk położony został na element skradankowe. **Amicia nie posiada żadnego uzbrojenia poza procą, która jest nieskuteczna przy walce z opancerzonymi przeciwnikami.** Dlatego często jedynym rozwiązaniem jest właśnie poruszanie się w ukryciu. Oprócz tego dużą rolę odgrywa także światło. Jest ono jedynym ratunkiem, przed chordami, wygłodniałych szczurów, które zjedzą wszystko na swojej drodze.

Dodatkowe herby



Herb rodu De Rune stanowi domyślną opcję, która pojawia się w *A Plague Tale: Innocence*. W momencie, gdy zakupiona została wersja przedpremierowa gry, w ramach darmowego udostępnione zostają w ramach darmowego DLC, trzy dodatkowe symbole rodowe, które można wybrać w czasie rozpoczynania nowej przygody.

Ile zajmie mi ukończenie gry?

Produkcja podzielona jest na 17 rozdziałów, których ukończenie wymaga poświęcenia ok. 12-15 godzin.

Czy gra ma wiele zakończeń?

Nie. Gra jest liniowa i nie liczy się to jak grałeś. Zawsze dostaniesz to samo zakończenie.

Podstawy

Ten dział poradnika *A Plague Tale: Innocence* zawiera omówienie podstawowych mechanik rozgrywki. Dzięki temu dowiesz się jak wykorzystywać elementy otoczenia, do przechodzenia kolejnych etapów.

1. Jak unikać szczurów?
2. Zostałem wykryty - co zrobić?

Opis przejścia

Cała gra podzielona została na szereg etapów. Każdy z nich stanowi zamkniętą całość, powiązaną z resztą ciągiem przyczynowo skutkowym. W tym dziele poradnika informacje, które pomogą ci przejść newralgiczne momenty poszczególnych poziomów.

1. Rozdział I
2. Rozdział IV
3. Rozdział VII
4. Rozdział IX
5. Rozdział X
6. Rozdział XII

Sekrety

W poszczególnych poziomach możesz znaleźć szereg różnych znajdziek. Zazwyczaj znajdują się one w miejscach często nieoczywistych i łatwo je przeoczyć. Jeśli chcesz znaleźć wszystkie sekrety, to w poniższym dziale znajdziesz ich dokładne położenie.

1. Osobliwości
2. Herbarium Hugo
3. Prezenty

Pytania i odpowiedzi

Mimo, że gra jest liniowa nie wszystko może być oczywiste na pierwszy rzut oka. Nic dziwnego, więc że mogą pojawić się różnego rodzaju wątpliwości. Tutaj znajdziesz odpowiedzi na najbardziej nurtujące pytania.

1. Jak pokonać rycerza na końcu rozdziału II?
2. Jak przejść przez młyn w rozdziale VII?
3. Gdzie znajdę surowce do craftingu?

Wymagania sprzętowe

A Plague Tale: Innocence jest grą, która do działania na minimalnych ustawieniach wymaga komputera o umiarkowanej specyfikacji. Poniżej znajdziesz informacje odnośnie minimalnych wymagań sprzętowych jakie należy spełnić, by produkcja uruchamiała się na twoim sprzecie.

Minimalne wymagania

1. **System operacyjny:** Windows 7/8/8.1/10 64-bit
2. **Procesor:** Intel Core i3-2120 3.3 GHz, AMD FX-4100 X4 3.6 GHz
3. **Karta grafiki:** GeForce GTX 660 z 2 GB VRAM, Radeon HD 7870 z 2 GB VRAM
4. **Pamięć RAM:** 8 GB
5. **Miejsce na dysku:** 50 GB

Podstawy

Porady na start

W czasie *A Plague Tale: Innocence* musisz od początku mieć na uwadze kilka aspektów, które mają wpływ na rozgrywkę. Jeśli o nich zapomnisz to możesz utrudnić sobie rozgrywkę. Poniżej znajdziesz kilka porad związanych właśnie z tymi elementami rozgrywki.

Dostosuj HUD

W grze istnieje możliwość dostosowania HUDa do własnych potrzeb. Ma to duży wpływ na poziom trudności gry. Możesz bowiem wyłączyć podświetlanie interaktywnych obiektów czy sprawić, że ilość amunicji nie będzie pokazywana. **Dlatego dostosuj go według własnego uznania, tak by gra dawała ci jak najwięcej frajdy.** Pamiętaj, że zmian w ustawieniach możesz dokonać w dowolnym momencie. Jeśli uznasz, że gra jest zbyt łatwa lub za trudna to zawsze możesz dokonać zmian.

Regularnie ulepszaj sprzęt



Gra oferuje ci szereg ulepszeń, w zakresie sprzętu oraz poruszania się. Ma to wpływ między innymi na pojemność ekwipunku. Ułatwiają one rozgrywkę i zmniejszają ryzyko porażki. Usprawnień możesz dokonywać przy stołach warsztatowych.

Rozglądaj się za surowcami

Do tworzenia pocisków i eliksirów będziesz potrzebował surowców. **Zazwyczaj w okolicach trudniejszych sekwencji walki znajdziesz surowce niezbędne do stworzenia amunicji.** Jeśli poszukujesz zasobów do ulepszeń musisz zaglądać do wszystkich znalezionych skrzyń oraz rozglądać się za odgałęzieniami od głównej drogi.

Zawsze miej na wyposażeniu Ignifer

Światło jest postawą do odpędzania szczurów. W większości etapów, będziesz musiał samodzielnie rozmienić ogień w palenisku. Od tego zależeć mogą twoje dalsze postępy w rozgrywce. **Dlatego zawsze miej na wyposażeniu Ignifer.** Umożliwi to popalanie obiektów i umożliwi przejście dalej.

Nie zostawiaj Hugo



Poza pierwszym etapem, gdzie gra wymusza na tobie zostawienie Huga samego, odpuść sobie zostawianie chłopca samego. Wszystkie etapy, w których on ci towarzyszy możesz pomyślnie zakończyć w jego towarzystwie. Owszem sprawia on, że poruszasz się wolniej, jednak jest to bezpieczniejsze rozwiązanie. **Jeśli Hugo będzie sam zbyt długo, to zacznie panikować. Zdradzi to twoją pozycję i zwabi wrogów.**