



# **Blair Witch**

## **poradnik do gry**

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

# Blair Witch

**autor: Agnieszka Adamus**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-707-3

Producent Bloober Team, Wydawca Bloober Team, Wydawca PL: CDP.  
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>  |
| <b>Podstawy</b>                        | <b>6</b>  |
| Jak wygląda rozgrywka?                 | 6         |
| Porady ogólne                          | 8         |
| Pies Bullet                            | 11        |
| Kamera i manipulacja rzeczywistością   | 13        |
| Ile czasu zajmie przejście Blair Witch | 14        |
| Zakończenia                            | 15        |
| <b>Opis przejścia</b>                  | <b>17</b> |
| Rozdziały 1,2 i 3                      | 17        |
| Rozdział 4 i 5                         | 21        |
| Rozdziały 6 i 7                        | 25        |
| Rozdziały 8 i 9                        | 28        |
| Rozdziały 10 i 11                      | 31        |
| Rozdziały 12 i 13                      | 33        |
| Rozdziały 14 i 15                      | 35        |
| Rozdziały 16 i 17                      | 38        |
| <b>Sekrety</b>                         | <b>41</b> |
| Nieśmiertelniki                        | 41        |
| Drewniane lalki                        | 44        |
| Notatki psychiatry                     | 48        |
| Zdjęcia                                | 50        |
| <b>Aneks</b>                           | <b>57</b> |
| Sterowanie                             | 57        |
| Wymagania sprzętowe                    | 59        |
| Osiągnięcia                            | 60        |

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

# Wprowadzenie

*Blair Witch* to najnowsze dzieło rodzimego studia Bloober Team, które jest odpowiedzialne między innymi za stworzenie takich tytułów jak *Layers of Fear* czy *Observer*. Tym razem krakowski deweloper zabierze cię do uniwersum znanego głównie za sprawą wydanego w 1999 roku horroru - *Blair Witch Project*. Poniższe strony stanowią zbiór wszystkich dostępnych na ten moment informacji o grze.

Całość poradnika została podzielona na cztery części. Pierwszą część zawiera podstawowe informacje związane z rozgrywką. Znajdziesz tutaj omówienie podstawowych mechanik. Wśród najważniejszych stron znajdują się porady ogólne zawierające zbiór elementarnych informacji. Dodatkowo dowiesz się stąd jak wykorzystać kamerę, dlaczego Bullet jest dla towarzysza tak ważny oraz ile zajmie ci ukończenie gry.

Drugą część stanowi opis przejścia gry. Znajdziesz tutaj porady, które pomogą ci pomyślnie ukończyć wszystkie rozdziały - od tych początkowych, po sam finał. Dzięki temu nie straszne ci będą, żadne zagadki czy tajemne wydarzenia.

W trzeciej części znajdziesz natomiast lokalizację wszystkich sekretów, jakie możesz odkryć w czasie gry. Szukasz nieśmiertelników lub drewnianych lalek? W tym dziele znajdziesz odpowiedzi. Ostatnią część poradnika stanowi aneks zawierający wymagania sprzętowe, osiągnięcia oraz sterowanie.

## Fabula w Blair Witch

*Blair Witch* rzuci cię do 1996 roku do znanego z filmów lasu Black Hills w pobliżu Burkittsville w stanie Maryland. Wcielisz się w Ellisa - byłego policjanta z wojskowym przeszkoleniem. **Mężczyzna decyduje się wziąć udział w poszukiwaniach zaginionego chłopca.**



Protagonista nie zdążył na miejsce zbiórki, dlatego samotnie zapuścił się w las. Trop na jaki trafił jego pies, sprawia, że zamiast dołączyć do grupy **Ellis udaje się w głąb lasu i gubi się w paranormalnej głuszy**. Mimo trudności cały czas pozostaje on w kontakcie z szeryfem nadzorującym poszukiwania.

## Czy tytuł jest powiązany z filmami?

Nie. *Blair Witch* stanowi osobną opowieść i nie ma związku z historiami przedstawionymi w filmach. W czasie przygody natrafisz jednak na odniesienia do pierwszej części cyklu. W czasie rozmów, które możesz usłyszeć wspomniana zostaje grupa zaginionych nastolatków oraz "miejsce, gdzie znaleziono taśmy".

## Na jakich platformach zagram w Blair Witch?

W *Blair Witch* zagraasz na komputerze osobistym lub na Xboksie One.

## Czy w grze znajdę sekrety?

Tak. W czasie przygody trafisz na znajdziki, do których zaliczyć można taśmy wideo.

1. Zdjęcia;
2. Drewniane lalki;
3. Notatki psychiatry;
4. Nieśmiertelniki.

## Minimalne wymagania sprzętowe

1. **System operacyjny:** Windows 7
2. **Procesor:** Intel Core i3-3220 (3.30 GHz) / AMD A8-7600 (3.1 GHz)
3. **Pamięć:** 4 GB RAM
4. **Karta graficzna:** GeForce GTX 750 Ti / AMD Radeon R7 265
5. **DirectX:** Wersja 11
6. **Miejsce na dysku:** 16 GB

## Sterowanie na PC

| Ikona                                                                               | Funkcja                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
|  | Ruch postacią/nawigowanie w ekwipunku |
|  | Ruch kamerą                           |
|  | Interakcja                            |

|                                                                                   |                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|  | Wyposażenie                               |
|  | Panel komend Bulleta                      |
|  | Sprint                                    |
|  | Kucnięcie                                 |
|  | Schowanie przedmiotu/anulowanie czynności |

## Osiągnięcia

W Blair Witch będziesz mógł odblokować 25 osiągnięć, z czego 7 jest sekretnych. Pełną listę wraz z dokładnym opisem zdobycia każdego z osiągnięć znajdziesz w na osobnej stronie poradnika.



# Podstawy

## Jak wygląda rozgrywka?

*Blair Witch* to horror psychologiczny, który łączy w sobie rozwiązania znane z innych przedstawicieli gatunku takich jak *Alan Wake* czy *Outlast*. Poniższy rozdział poradnika do *Blair Witch* powie ci, jak wygląda rozgrywka w grze.

*Blair Witch* zalicza się do nurtu pierwszoosobowych horrorów. W czasie zabawy będziesz eksplorował las Black Hills w pobliżu Burkittsville i rozwiązywał kolejne zagadki logiczne. Tytuł daje pełną swobodę i nie narzuca kolejności w jakiej będziesz odkrywał kolejne sekrety.



**Twoim jedynym towarzyszem w czasie tej przygody jest pies - Bullet.** Wraz z nim będziesz odkrywać mroczne sekrety tego miejsca. Twój przyjaciel na czterech nogach będzie za wszelką cenę starał się ci pomóc - między innymi odkryje on dla ciebie bezpieczną ścieżkę lub przydatne przedmioty, pomoże też dotrzeć do niedostępnych przedmiotów. W każdym miejscu, gdzie może okazać się przydatny twój czworonożny przyjaciel, pojawi się specjalna ikona.

Istotny element rozgrywki stanowi również kamera. **Umożliwia ona dokumentowanie wydarzeń, których będziesz świadkiem.** Będziesz mógł także przewijać swoje nagrania, co umożliwi ci szybki powrót do konkretnych wydarzeń. Dodatkowo w czasie eksploracji trafisz na tajemnicze taśmy, które dopełnią opowieść o tajemniczej wiedźmie.

**Produkcja skonstruowana jest w taki sposób, że nie będziesz pewny co właściwie cię atakuje.** Ścigająca cię istota porusza się bardzo szybko i w pewnej odległości od ciebie. Dodatkowo powoduje ona zniekształcenia obrazu.



W *Blair Witch* pojawia się także walka. Protagonista nie jest wyposażony w broń, więc pokonanie przeciwników wymaga uciekania się do niesablonowych metod.