



Outlast: Whistleblower

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Outlast: Whistleblower

autor: Marcin „Xanas” Baran

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady Ogólne	4
Przejście gry	5
Podziemne Laboratorium/Szpital	5
Strefa zamknięta	13
Więzienie	15
Spacerniak	17
Skrzydło wychowawcze	19
Wyjście	24
Dokumenty	25

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

Wprowadzenie

Niniejszy poradnik zawiera kompletny opis przejścia gry *Outlast: Whistleblower*, wraz z licznymi ilustracjami przedstawiającymi kolejne etapy rozgrywki. Rozdziały zostały nazwane zgodnie z tymi ukazanymi w grze. Znajdziesz w także nim dodatkowe, autorskie porady odnośnie przejścia danego rozdziału, a także przy opisach ukazuje miejsca znajdowania baterii, które zasilą twoją kamerę. Dodatek do gry Outlast stworzony został przez studio Red Barrel i bazuje na tych samych mechanizmach, co podstawowej wersji. Gra straszy nas szybkim pojawianiem się przeciwników, dobrze dobraną muzyką i klimatycznymi lokacjami, w których zazwyczaj panuje mrok. Należy nadmienić, że samo dlc jest o wiele brutalniejsze niż wcześniej i w niektórych momentach jest to ohydne i aż niesmaczne. Gra wprowadza także nowych przeciwników takich jak kucharz czy pan młody którzy są bardzo dobrze wykreowani. Whistleblower jest opowieścią o informatyku, który pracował w zakładzie psychiatrycznym Mount Massive i wysłał wiadomość o tym co się tam dzieje do dziennikarza w którego wcielił się wcześniej. Zostaje jednak złapany na gorącym uczynku przez przełożonego i na nim także zaczynają przeprowadzać eksperymenty. Więźniowie się jednak buntują i zaczynają mordować cały personel i siebie nawzajem. Jako były pracownik nie możesz czuć się bezpiecznie i musisz opuścić to okropne miejsce. Do pomocy znów będziesz miał jedynie kamerę wraz z ograniczoną ilością baterii.

Poradnik do gry *Outlast: Whistleblower* zawiera:

- Opis przejścia dodatku
- Lokalizacje dokumentów
- Porady Ogólne

Marcin „Xanas” Baran (www.gry-online.pl)

Porady Ogólne



- Nie każdy pacjent będzie wrogo nastawiony. Jednakże lepiej trzymać się od wszystkich z daleka.
- Gdy unikasz wykrzyka to nigdy nie biegaj. Przeciwnik od razu to usłyszy i zacznie cię gonić.
- Pamiętaj by nie chować się pod łóżkiem lub do szafy, gdy tamten cię widzi. Skończy się to pewną śmiercią.
- Umrzesz zazwyczaj po kilku uderzeniach od przeciwnika, nieważne czy pięścią czy piłą mechaniczną.
- Przeciwnicy mają tendencję do sprawdzania losowych łóżek czy szaf.
- Kamera to twój najlepszy przyjaciel, jednakże oszczędzaj baterię, bo może ci nie starczyć w krytycznej sytuacji.
- Gdy się chowasz warto wyjść z kryjówki zaraz po tym jak przeciwnik cię minie. Masz wtedy przez chwilę orientację gdzie się znajduje.
- Uciekając warto zamykać za sobą drzwi, jeśli przeciwnik jest daleko za tobą. Utrudni mu to pościg, a tobie da sposobność do ukrycia się.

Przejsie gry

P o d z i e m n e L a b o r a t o r i u m / S z p i t a l



Postać przed komputerem

Grę rozpocznesz pojawiając się w magazynie przy laptopie pisząc wiadomość email. Gdy postać skończy wciśnij lewy przycisk myszy by ją wysłać. Po chwili przyjdzie po ciebie gość mówiący, że oczekują cię na stanowisku. Wyjdź z pokoju i udaj się na prawo, a przy recepcji znów w prawo. Po przejściu korytarzem dojdiesz do swojego stanowiska gdzie poproszą cię o naprawę oprogramowania. Usiądź na krześle przy komputerze i obserwuj przerywnik filmowy. Gdy już wszystko zostanie wykonane wróć do pomieszczenia z laptopem gdzie nakryją cię strażnicy.



Przed wyjściem z pokoju musisz wziąć kamerę

Następnie obudzisz się na krześle przed telewizorem. Weź kamerę i poczekaj aż kumpel otworzy ci celę. Następnie idź szybko w lewo, a w łazience po prawej znajdziesz baterię. Idź dalej, a po chwili zaatakuje cię duch. Biegnij cały czas korytarzem, aż nie dojdiesz do drzwi. Gdy przez nie wparujesz to duch zniknie, a pojawią się więźniowie, którzy będą chcieli byś dołączył do ich znęcania się nad martwym lekarzem. Poczekaj, aż więzień skończy mówić i ruszaj dalej do korytarza.



Gość który tu siedzi od razu się na ciebie rzuci

Uważaj na gościa, który będzie siedział na krześle po prawej, bo gdy podejdziesz ten wstanie i rzuci się na ciebie. Uciekaj do następnego pomieszczenia i tam znajdź wejście do łazienki. Wariat zadowolony się innym, którego minąłeś, a ty sam utkniesz tutaj. U góry będzie szyb wentylacyjny. Wejdź do niego i czołgaj się do wyjścia, po drodze słyszysz rozmowę jednego lekarza ze strażnikiem.

Na końcu szybu zeskocz na dół. Przyjemniaczek, który tam będzie nic ci nie zrobi, więc nie musisz się go bać. Odepchnij szafę, która blokuje drzwi i wyjdź z pomieszczenia. Podczas wykonywania tej czynności, mężczyzna który siedział wstanie i podejdzie do ciebie, ale nie masz powodu do obaw.



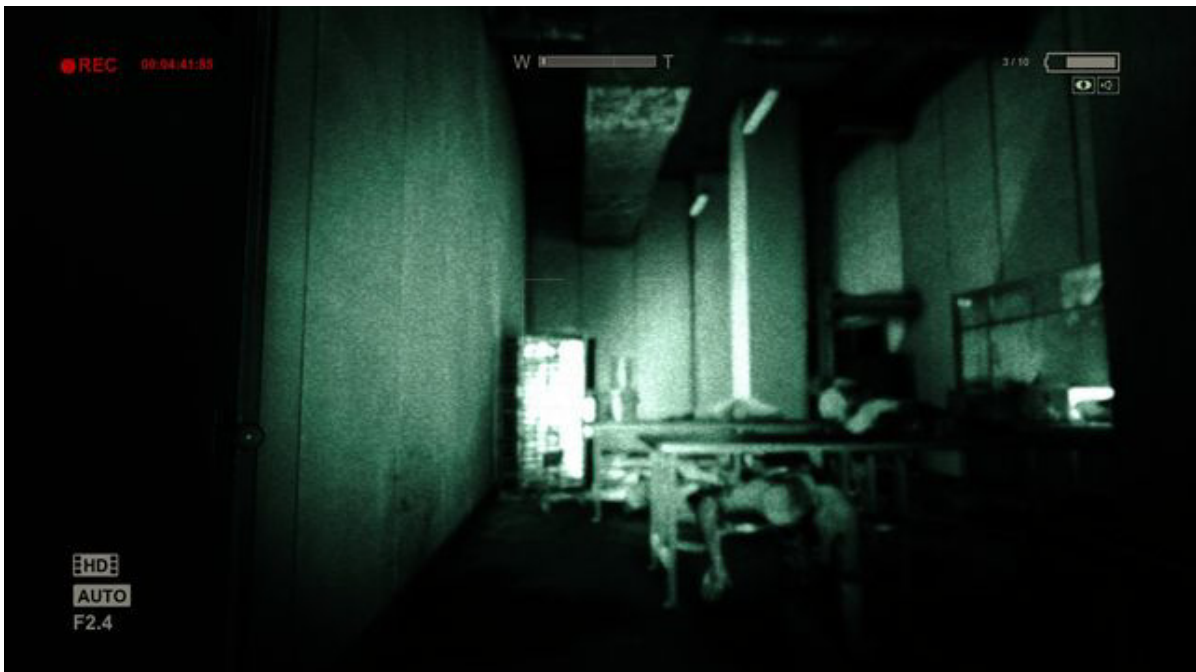
Uwięziony lekarz

Na rozwidleniu możesz iść tylko w lewo. Korytarz w prawo będzie ślepy zaułkiem. Pojawia się też wizje. Znajdź pomieszczenie z przyciskiem, które otwiera przejście dalej. Tam okaże się że w komorze znajduje się uwięziony lekarz. Naciśnij przycisk i obejrzyj scenkę. Pamiętaj że obok przycisku znajdziesz baterię. Następnie cofnij się i przejdź otwartym przejściem dalej. Uważaj bo w korytarzu znów napadnie cię duch. Gdy dobiegniesz do służby to zaniecha ataku.



Zamknięte wyjście, odwróć się i wskocz na kartony po prawej

Po chwili komora cię odkazi i będziesz mógł pójść dalej. Dojdiesz do drzwi z napisem Exit. Niestety zostaną one zamknięte ci przed nosem. Po lewej stronie na ziemi znajdziesz baterię (za butlami). Stojąc plecami do drzwi wyjściowych podejdź do kartonów po prawej. Wejdź na nie w wczółgaj się wyżej. Przejdź nad śluzą po czym zeskocz znów do korytarza.



Stółówka, tylko kucharz jeszcze pracuje

Na korytarzu przy zwłokach strażnika znajdziesz baterię. Drugą w oświetlonym pomieszczeniu po lewej przy łóżku. Kieruj się w stronę mlaskającego odgłosu, a po chwili dotrzesz do kuchni. Przejdź przez chłodnię, a następnie stołówkę gdzie będą martwi pacjenci. Sam kucharz nic ci nie robi, więc ruszaj dalej. Gdy będziesz przechodził między stołami to kucharz cię zobaczy i każe ci się wynosić. Spełnij jego prośbę.