

Vampyr

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Vampyr

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-540-6

Producent DONTNOD Entertainment, Wydawca Focus Home Interactive, 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

Wprowadzenie	5
Podstawowe porady	6
Podstawy	9
Porady na start	9
Znajdźki, notatki i sekrety	14
Zabijać czy pomagać?	33
Rozwój postaci	35
Rzemiosło i tworzenie leków	36
Rodzaje zadań i aktywności	37
Odblokowywanie kryjówek	38
Hipnoza mieszkańców - jak zwiększyć poziom hipnozy?	39
FAQ	40
Czy można ukończyć Vampyr bez zabijania?	40
Jak stworzyć mocną postać?	41
Jak zmienić wersję językową na PS4?	42
Jak się skradać?	43
Jak zdobywać uchwyty i spusty?	44
Czy mogę sprzedać zegarek Jonathana z początku gry?	45
Jak otwierać zamknięte skrzynie, sejfy i szafki?	46
Jak odblokować wszystkie leki?	47
Czy mieszkańcy sami umierają?	49
Co odnawia skrzynia w kryjówce?	50
Czy można zoperować Harveya Fiddicka?	51
Jak podlać kwiatek w Szpitalu Pembroke?	52
Kiedy warto wysysać krew mieszkańców?	53
Która broń jest najlepsza?	54
Jak zdobywać dużo doświadczenia?	55
Jak zdobywać materiały rzemieślnicze i szylingi?	56
Jak walczyć?	58
Jak zresetować umiejętności?	59
Jak zdobyć lekarstwo na ból głowy?	60
Co się dzieje z dzielnicą, która przekroczy stan krytyczny?	61
Jak zdobyć legendarną broń (True Dragonbane)?	62
Jak odnaleźć wszystkie notatki zapisane brajlem?	66
Ważne decyzje	69
Jak w 7 krokach ukończyć Vampyra nie zabijając nikogo?	69
Jak przeprowadzić operację w azylu Dorothy Crane?	73
Czy da się uniknąć zabijania w prologu?	74
Czy warto zabić Claya Coxa?	75
Co zrobić z Dorothy Crane?	76
Co zrobić z Seanem Hamptonem?	77
Decyzja z Aloysusem Dawsonem	78
Los Geoffreya McCullema	79
Wybór związany z Dr Edgarem Swansea	80
Wszystkie zakończenia	81
Dzielnice	84
Dzielnice w Vampyr - opis, porady	84
Filary dzielnic	85
Jakość krwi i leczenie mieszkańców	86
Pozyskiwanie i utracenie wskazówek	87

Szpital Pembroke	88
Mieszkańcy i wskazówki w Szpitalu Pembroke	88
Śledztwa w Szpitalu Pembroke	98
Whitechapel	105
Mieszkańcy i wskazówki w Whitechapel	105
Śledztwa w Whitechapel	115
Doki	120
Mieszkańcy i wskazówki Doków	120
Śledztwa w Dokach	131
West End	136
Mieszkańcy i wskazówki w West End	136
Śledztwa w West End	146
Bossowie	153
William Bishop	153
John Doe	154
Bestia z kanałów	155
Vincet i Toby Sheen	156
Jimmy The Spark Barlow	157
Fergal	158
Mary	159
Eliza Mullaney	160
Priscilla & Roger McPherson	161
Doris Fletcher	162
Leon Augustin	163
Geoffrey McCullum	164
Ostatni boss w Vampyr - Katastrofa	165
Trofea i Osiągnięcia	167
Ogólne informacje o trofeach i plan zdobycia trofeów	167
Lista trofeów	170
Tylko jeden kęs; Litościwe uwolnienie	181
Przysięga Hipokratesa	183
Aneks	185
Sterowanie	185
Trofea i osiągnięcia Steam	187
Wymagania sprzętowe	189
Opis przejścia	190
Prolog, początek	190
Rozdział I: Kwarantanna	193
Wieczne pragnienie	193
Zabierz mnie do szpitala	197
Rozdział II: Biały fartuch	199
Nocna Zmiana	199
Szczur w Szpitalu	203
Szantaż w Whitechapel	206
Rozdział III: Rodzinna historia	211
Przyczyny i skutki	211
W jednej wieczności prawym okiem	213
Święty Smutas z East Endu	216
Zła sława podąża za człowiekiem	218
Czerwone rzeki Vampyr solucja	221
Zapominając o przeszłości	224
Rozdział IV: Rosnąca gorączka	227
Wielkie polowanie	227
Gabinet cieni	229
Portrety rodzinne	231
Grand Guignol	234

Rozdział V: Druga opinia	237
Dobór nienaturalny	237
Fontanna życia	240
Od miecza giniesz	242
Dla wiedzy bez jej wiedzy	245
Rozdział VI	247
Antidotum	247
Królik doświadczalny	250
Rozdział VII	252
Zdrowy nosiciel	252

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

Niniejszy poradnik do *Vampyr* to przygotuje was na najmroczniejsze i krwiste noce na ulicach Londynu. **Nasz poradnik to potężne kompendium wiedzy**, w którym każda mroczna, spragniona krwi istota odnajdzie odpowiedzi na pytania i porady ułatwiające początek gry. Poradnik porusza najistotniejsze kwestie, takie wskazówki NPC, czyli wskazówki postaci niezależnych zwiększające poziom doświadczenia krwi, ale również **rozwój postaci, najlepsze umiejętności oraz dobre bronie na początek**. Całość wieńczy rozbudowana solucja wraz z zadaniami pobocznymi.

Poradnik otwierają porady na start i podstawy, w których zebraliśmy wszelkie konieczne tipsy do rozpoczęcia gry. Dowiecie się z tej sekcji poradnika m.in. o tym, jakie różnice wynikają z zabijania mieszkańców a odrzucenia wampirycznego zewu - czy w *Vampyr* **opłaca się mieszkańców uśmiercać, czy przeciwnie, lepiej jest ich ocalić i pomagać**. Również tutaj znajdziecie rozdziały poświęcone rozwojowi postaci, craftingowi (rzemiosło pełni ważną funkcję w grze), a także poznać specyficzny podział na zadania główne, poboczne i aktywności. Zapoznacie się tu również z mechaniką kryjówek rozsianych po mrocznym Londynie.

Oczywiście w przewodniku nie mogło zabraknąć rozbudowanego działu **FAQ**, w których odpowiadamy na wszelkie nurtujące młode wampiry pytania. To właśnie w nim odpowiadamy m.in. na to **czy można ukończyć grę bez zabijania**, czy na PC można się skradać, kiedy warto wysysać krew oraz jak otwierać zamknięte skrzynie, sejfy i szafki? Podpowiadamy również, która broń jest najlepsza i jakie umiejętności przydadzą się w walce.

Rdzeniem naszego poradnika jest przepastny **opis dzielnic** w *Vampyr*. Opisaliśmy dokładnie każdą dzielnicę w grze wraz ze wskazaniem lokacji i występowaniem postaci niezależnych. **Wskazaliśmy również każdą wskazówkę potrzebną do odblokowania poziomów krwi NPC**. Każda strona poświęcona dzielnicom Doki, Szpital Pembroke, Whitechapel oraz West End zostały dokładnie opisane, wskazaliśmy też kluczowe miejsca, zadania czy sekrety.

Aneks to dział w nie mniej ważnymi informacjami - jeśli macie problemy ze sterowaniem w *Vampyrze*, a przede wszystkim gra wam tnie i traci klatki, zajrzyjcie do działów **Sterowanie** oraz **Wymagania PC**. To tutaj również zawarliśmy rozdział poświęcony **Trofeom i osiągnięciom Steam** w *Vampyr*.

Jonathan Reid to chirurg, który po długiej nieobecności wraca z wojny do Londynu. W czasie podróży zostaje ukąszony przez tajemniczego wampira. Po przebudzeniu odkrywa, że sam stał się nocnym krwio pijcą, istotą przeklętą i postrachem nocy - wampirem. Od tego momentu próbuje rozpoczyna się akcja gry - Jonathan Reid próbuje zrozumieć, co dokładnie stało się, kto go przemienił oraz kto stoi za epidemią hiszpańskiej grypy.

Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

Podstawowe porady

Zanim rozpoczniesz rozgrywkę w Vampyr, zalecamy zapoznanie się poradami na start. To one pomogą wejść w brutalny i chory świat gry; poznacie tu podstawowe mechaniki, które rządzą Londynem i pomogą upolować swoje ofiary. Dowiedziecie się tu przede wszystkim, czy warto uśmiercać NPC i wysysać krew z postaci czy przeciwnie, lepiej grać świętego wampira, który nie kala się ludzką krwią. Tipy natomiast przydadzą się na sam początek podróży.

Porady na start

1. **Zdecyduj już na początku, jak chcesz ukończyć grę**. Dość szybko gra zaproponuje, żebyś wysał krew z Claya Coxa. Jeśli to zrobisz, mieszkaniec zginie, a ty zdobędziesz sporo doświadczenia. Jeśli jednak planujesz ukończyć grę bez zabijania, to odmów i w przyszłości również zaprzestań ataków.
2. **Warto uzbroić się w silną broń jednoręczną i rozwijać wytrzymałość**. Broń jednoręczna jest szybka, pozwala ci być mobilnym w walce i zadaje przyzwoite obrażenia. Gdy przybędziesz do szpitala Pembroke, na górze placówki, w jednej ze sal znajdziesz piłkę chirurgiczną. To przyzwoita broń - aby ją skutecznie używać, rozwijaj wytrzymałość Jonathana.
3. **Po śmierci, twoja postać się odrodzi**. Jonathan jest nieśmiertelnym wampirem i po śmierci wrócisz do życia. Gra zazwyczaj cofa cię kawałek przed walką, jednak zapisuje zdobyte przedmioty i doświadczenie.
4. **Punkty krwi po trafieniu**. Gdy będziesz ulepszał swoją broń, zwróć uwagę na ulepszenia, które pozwalają zdobyć punkty krwi po trafieniu. Dąż jak najszybciej do tych ulepszeń, a będziesz mógł w walce cały czas używać umiejętności wampira.
5. **Zbieraj wszystko**. Chodząc po ulicach, gdy po któreś z dzielnic możesz zbierać przedmioty ze skrzyń, szafek, a nawet kubłów na śmieci. Niech ten nawyk wejdzie ci w krew - przedmioty tego typu można wykorzystać do craftingu. Dodatkowo, skrzynie i inne schowki są odnawialne i jeśli wrócisz za jakiś czas do lokacji, to znów będziesz mógł pozyskać materiały.
6. **Wrogowie się odradzają**. W Vampyrze, wrogowie się odradzają i jeśli oczyścisz jakieś miejsce, niebawem znów pojawią się tam wrogowie. Za walkę dostajesz mało doświadczenia, dużo cenniejsze są przedmioty, które opuszczają pokonani przeciwnicy.
7. **Rozwijaj autofagię**. To jedna z lepszych umiejętności w grze - Jonathan gryzie siebie i poprzez wysysanie krwi leczy się. Rozwój zdolności pozwoli ci regenerować siły w walce, co bardzo pomaga w grze.
8. **Odpooczywanie w łóżku powoduje upływ czasu**. Jeśli pójdziesz do łóżka i udasz się na spoczynek, to będziesz mógł spożytkować punkty doświadczenia. Z drugiej strony, decyzje z tej nocy przeniosą się na następną - zmieni się poziom zdrowia danej dzielnicy, niektóre postacie znikną itp.
9. **Kluczem w walce są uniki**. Wrogowie często mają bardzo silne ataki i bezwzględnie musisz unikać ciosów. Śledź swój pasek wytrzymałości - gdy wykonujesz ataki zawsze zostaw trochę wytrzymałości, by odskoczyć od wroga itp. Jeśli zużyjesz wszystko na ofensywę, to będziesz wystawiony na kontratak.
10. **Wskazówki u mieszkańców**. Gdy dotrzesz do Szpitala Pembroke, będziesz miał okazję rozmawiać z mieszkańcami i zdobywać wskazówki o ich historii. Jest to bardzo ważne, ponieważ postać z odkrytymi wszystkimi zagadkami da znacznie więcej doświadczenia przy wysysaniu krwi.
Gdy będziesz rozmawiał z mieszkańcami o odkrytych dialogach zachowaj czujność - czasem ścieżki dialogowe blokują zdobycie nowych wskazówek.
11. **Odnajdź i rozwiąż śledztwa**. Podczas rozmów z npc, często dowiesz się o ich zmartwieniach. Ktoś zgubił portfel, a innym razem konieczne jest sprawdzenie kto śledzi postać - ten typ zadań w grze został określony jako śledztwa. To zadania poboczne, które często dają przyzwoitą nagrodę, trochę doświadczenia i odblokowują kolejne wskazówki o mieszkańcach. Warto starać się je robić na bieżąco - choć niektóre mogą być na późniejszy etap rozgrywki.
12. **Początkowo, śledź wątek główny**. Zapewne kusi cię chodzenie po mieście i eksploracja - szybko jednak natkniesz się na dość silnych wrogów. Najlepiej początkowo śledzić wątek główny - gdy dotrzesz do Whitechapel będziesz mógł pozwolić sobie na większą swobodę.

13. **Nie wysysaj krwi z mieszkańców, jeśli nie odblokowałeś dla nich wskazówek.** Jeśli będziesz wysysał krew z mieszkańców, bez znajomości ich historii to zdobędziesz mało punktów doświadczenia. O wiele lepiej pomagać im, sprawić, żeby byli zdrowi i... wtedy zatopić się w ich gardło.

Wysysanie krwi a wstrzemięźliwość

Kluczowym wyborem w grze Vampyr jest decyzja - jaką postacią chcemy być. Możesz ukończyć grę jako zabójca, polujący na mieszkańców, lub dobry lekarz, który okiełznał swój głód. Oba style gry trochę różnią się od siebie:

1. Zabijanie mieszkańców znacząco ułatwia grę, ponieważ poprzez wyssanie krwi Jonathan staje się silniejszy i zdobywa bardzo dużo doświadczenia.
2. Zabijanie mieszkańców wpływa na ogólny stan zdrowia dzielnicy. W grze dzielnica może osiągnąć kilka poziomów zdrowia: **Odkażony, zdrowy, stabilny, poważny, krytyczny i wrogi**. Gdy giną mieszkańcy, stan zdrowia znacząco się pogarsza, a gdy minie poziom krytyczny, dzielnica upadnie - pojawią się tam wrogowie.
3. Można ukończyć grę, bez zabijania innych. Jest to trochę trudniejsze - choć przy odpowiednim poprowadzeniu postaci, Vampyr nie jest grą zbyt wymagającą. Nie przejmuj się więc, że gra może być bardzo trudna przez wstrzemięźliwość od ssania krwi.

