

Inside

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Inside

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-418-6

Producent PlayDead, Wydawca PlayDead

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Opis przejścia	5
Las	5
Farma	8
Miasto	10
Fabryka	12
Metro, zalane podziemia i sztuczny las	14
Kopalnia	17
Poligon Most	20
Zalana baza	22
Placówka Badawcza - teren doświadczalny	24
Placówka Badawcza - Wewnętrzna część i obiekt badań.	28
Osiągnięcia i ukryte zakończenie	32

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 *Inside* zawiera przede wszystkim **opis przejścia całej gry**. Uwzględni etapy, w których będziesz musiał wykazać się zręcznością i szybkością działania oraz posiada **opis wszystkich zagadek i przeszkód**. Gra dzieli się na kilka rozdziałów, które dość płynnie się przeplatają, z tendencją do stawiania coraz większych wyzwań przed graczem. Na koniec poradnika znajdziesz miejsca gdzie można znaleźć **sekretne lokacje do odblokowania osiągnięć**, które są niezbędne do **wyjawienia ukrytego zakończenia**. Do wielu trudniejszych łamigłówek zostały zamieszczone ilustracje, które ułatwią rozgrywkę i wprowadzenie wskazówek w życie.

Gra *Inside* to na pierwszy rzut oka prosta platformówka 2d, jednak jest co najmniej nietuzinkowa - ma na to wpływ niezwykle klimat gry. Będziesz sterował losami młodego chłopca, który albo od czegoś ucieka, albo próbuje się gdzieś dostać (gra nie dostarcza nam wielu podpowiedzi w tym temacie). Prawie całe otoczenie, jak i inni ludzie są wobec niego wrocy, więc zginąć jest naprawdę łatwo. Choć na początku gra wydaje się łatwa, to momentami bywa dość wymagająca. **Ten poradnik ma pomóc ci w przewycięzeniu wszystkich trudności**. Warto dodać, iż w tej grze nie padnie żaden dialog ani monolog, więc aby lepiej zrozumieć fabułę i świat gry, warto uważnie oglądać otoczenie.

Poradnik do *Inside* zawiera:

- Część zawierająca ogólne porady.
- Rozdziały z opisem wszystkich etapów w grze.
- Zdjęcia do najtrudniejszych części i momentów gry.
- Opis i zdjęcia pomocnicze do odblokowania wszystkich osiągnięć.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Garść porad



1. Do kontroli postaci używasz strzałek: lewy i prawy klawisz - do poruszania się w płaszczyźnie, górny do skakania i wchodzenia po drabinach itp., natomiast dolny użyjesz do odłączania się od sprzętów, schodzeniu po linie czy drabinie i przy nurkowaniu. Jest też klawisz interakcji nazwany "chwycić", który głównie będziesz używać do przesuwania obiektów, dźwigni albo włączania przycisków.
2. Na początku, gra ma sporo etapów w których będziesz musiał uciekać albo działać szybko, żeby nie zginąć. Im dalej tym więcej przeszkód nad którymi będziesz musiał chwile się zastanowić i wykonać odpowiednią sekwencję, a coraz mniej szaleńczych ucieczek i bezpośrednich zagrożeń. **W takich sytuacjach lepiej poczekać, żeby mieć maksymalną ilość czasu, niż liczyć, że może ci się uda.** Gra nie wybacza takich błędów.
3. Gra ma sporo punktów kontrolnych, więc nie musisz się obawiać, że w wypadku śmierci będziesz musiał dużo nadrobić.
4. Wiele zagadek/przeszkód wymaga od gracza bardzo precyzyjnego momentu rozpoczęcia ruchu. Często będziesz miał do dyspozycji co najwyżej 1-2 sekundy, a czasami będziesz musiał dokonać tego wręcz idealnie. Jeśli zaczniesz za późno, albo popełnisz błąd - próba będzie skazana na porażkę.
5. Kiedy będziesz musiał nurkować pamiętaj, że twoja postać może szybko utonąć - gra nie dostarcza podpowiedzi w postaci paska powietrza. **Musisz słyszeć dźwięków twojego bohatera i go obserwować.** Kiedy będzie mu się kończyć powietrze, wypuści sporą chmurę pęcherzyków powietrza. Przy trzeciej, masz dosłownie chwile aby się wynurzyć! Pamiętaj o tym zwłaszcza w momentach kiedy będziesz pod presją czasu.

Opis przejścia

Las

Rozpoczynasz grę w dość ciemnym lesie, gdzie twoja jedyna opcja to biec w prawo. Po chwili będziesz musiał wskoczyć na potężną kłodę drzewa. Nie martw się o balans postaci, po prostu biegnij dalej. Niedługo potem natkniesz się na barierkę, wystarczy dalej iść, aby twój bohater się przez nią przecisnął. Choć twoja postać zacznie się skradać, nie musisz się na razie przejmować ludźmi w ciężarówce, kontynuuj dalej.

Dojdziesz teraz do dziwnych pojemników i ludzi w maskach - kiedy cię zobaczą zaczną pościg. Przeczekaj za jednym z pojemników, aż zaczną przeczesywać teren za tobą. Wtedy podbiegnij dalej. **Dotrzesz do mur, którego normalnie nie przeskoczysz.** Wykorzystasz starą lodówkę, która stoi nieopodal. Najpierw ją chwyć i poruszaj lewo lub prawo, żeby przewrócić ten złom na ziemię, a następnie znów ją złap i przeciągnij do muru. Teraz możesz na nią wejść i przeskoczyć mur. Miniesz kolejnych ludzi, tym razem z psem, jednak cię nie wykryją. Zaskocz z klifu na skrzynkę, i od razu ją przeciągnij w prawo, do małego wąwozu. Przesuń ją znowu do prawego klifu aby się wspiąć wyżej i zeskocz do rzeki.

Kiedy będziesz brodził to w połowie wykryją cię patrole, których nie możesz wyminąć i rzuci się za tobą w pogoń pies. Nie zatrzymuj się, tylko pędź do przodu! Możesz trochę przyspieszyć, podskakując w prawą stronę. Jeśli się nie ociągałeś to zdążysz dobiec do przepaści. Nie zatrzymuj się, tylko wykorzystaj prędkość aby wskoczyć na przeciwległą stronę. Musisz to zrobić będąc praktycznie na krawędzi. Złapiesz się wystających korzeni i będziesz mógł się wspiąć na górę. Pies póki co się wycofa. Będziesz biegł w spokoju dłuższą chwilę, aż natkniesz się na drogę. Kiedy tylko trochę oddalisz się od lasu, wyjedzie samochód z ludźmi, gdzie jeden z nich będzie obserwował drogę. Jeśli się zauważy, to włączy latarkę i zacznie strzelać. Biegnij dalej i nie zwalniasz ani na chwile. Zeskocz z półki skalnej i dla odmiany natychmiast ukryj się z lewej strony. Poczekaj aż samochód pojedzie sobie dalej.



Teraz możesz iść spokojnie znowu do lasu, choć okazuje się, że tam właśnie zatrzymał się van. Nie unikniesz tej pogoni, biegnij w prawo i uważaj na kłody drzew na drodze - musisz je przeskoczyć, inaczej się potkniesz i zostaniesz zabity. **Miniesz sporą kałużę i napotkasz wrak samochodu.** Zatrzymaj się przy nim, aż inny patrol cię minie i biegnij dalej przed siebie. Tamten człowiek nadal cię goni.



Teraz dalej uciekaj przed człowiekiem w masce (uważaj na kolejną kłodę) aż zeskoczysz ze skarpy. Teraz będą cię gonić psy, więc nie ma czasu na odpoczynek! Biegnij dalej. Omiń ostatnią kłodę i wskocz do wody. Tam będziesz bezpieczny i znajdziesz swój **pierwszy sekret**, jeśli popłyniesz w lewo. Uważaj na ostatni patrol, który stoi na moście i na człowieka oświetlającego wodę. Wystarczy tylko trochę naruszyć to światło, żeby dostać strzałką. Zanurkuj i przepłyń pod snopem światła, aż będziesz daleko dalej. Wychodząc z jeziora zobaczysz zdechłe świnie, a za nimi będzie droga. Po przekroczeniu, wchodzisz na nowy etap w grze.