

# Remember Me

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Remember Me**

**autor: Jacek "Stranger" Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent DONTNOD, Wydawca Capcom, Wydawca PL Cenega Poland  
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>5</b>
<b>Sterowanie</b>	<b>7</b>
PC	7
Xbox 360	8
<b>Kombinacje ruchów (combosy)</b>	<b>12</b>
Rodzaje ruchów	12
Przykładowe kombinacje ruchów	13
<b>Epizod 0</b>	<b>14</b>
Prolog	14
<b>Epizod 1</b>	<b>17</b>
Pokonanie pierwszej grupy mutantów	17
Znalezienie wyjścia z legowiska mutantów	20
Dotarcie w okolice baru Tommy'ego (część 1)	22
Pokonanie silniejszego mutantą	31
Dotarcie w okolice baru Tommy'ego (część 2)	33
Spotkanie się z Tommym	40
Zmodyfikowanie wspomnień Olgi Sedovej	41
<b>Epizod 2</b>	<b>45</b>
Dotarcie do rotundy świętego Michała	45
Spotkanie się z łowcą wspomnień	55
Podążanie ścieżką wyznaczoną przez wirtualne projekcje	57
Dokonanie kradzieży wspomnień Kaori Sheridan	68
Dotarcie na dach budynku	70
Pojedynek z bossem: Kid X-Mas	73
Wyłączenie pola siłowego	77
<b>Epizod 3</b>	<b>78</b>
Przeprawa przez pierwszą część slumsów	78
Przeprawa przez drugą część slumsów	88
Pokonanie pierwszej grupy niewidzialnych mutantów	94
Dotarcie do baru Tommy'ego	96
Obrona baru przed mutantami	104
Zablokowanie tuneli mutantów	106
Odnalezienie Johnny'ego Greenteetha	107
Dokonanie kradzieży wspomnień Johnny'ego Greenteetha	111
Wydostanie się ze stacji metra	114
Dotarcie w okolice wejścia do Twierdzy w Bastylji	116
Pojedynek z bossem: AV-78 Zorn	122
<b>Epizod 4</b>	<b>127</b>
Dotarcie do głównej części więzienia	127
Użycie pustej celi do przedostania się do głównej części więzienia	134
Przeprawa przez pierwszą część więzienia	136
Dokonanie kradzieży wspomnień sierżanta Vaughana	142
Przeprawa przez drugą część więzienia	144
Unikanie Opróżniacza Mózgu	149
Dotarcie do sali przesłuchań	152
Dokonanie kradzieży wspomnień Madame	156
Dotarcie do serwerów pamięci Twierdzy w Bastylji	157
Przedostanie się do miejsca stoczenia pojedynku z Madame	166
Pojedynek z bossem: Madame	167
Uwolnienie wspomnień więźniów	174
Zmodyfikowanie wspomnień Forlana	176

<b>Epizod 5</b>	<b>180</b>
Dotarcie do rotundy	180
Przeprawa przez zniszczoną rotundę	186
Przeprawa przez zalaną dzielnicę	190
Eksploracja pawilonu komercyjnego	198
Przedostanie się do wejścia dla VIP-ów	202
Ucieczka przed myśliwcem kapitana Trace'a	205
Dokonanie kradzieży wspomnień kapitana Trace'a	214
Dotarcie do głównej siedziby Memorize	217
Dotarcie do miejsca pobytu Scylli Cartier-Wells	222
Zmodyfikowanie wspomnień Scylli Cartier-Wells	228
<b>Epizod 6</b>	<b>233</b>
Dotarcie do windy	233
Odnalezienie elektronicznego wytrycha	235
Dotarcie do miejsca więzienia zaprzyjaźnionego łowcy	238
Pokonanie strażników więziennych	245
Pościg za celą z więzionym łowcą	247
Odnalezienie doktora Quaida	257
Wylimitowanie obstawy doktora Quaida	266
Wytopienie doktora Quaida	268
Pokonanie przeciwników przyzwanym przez doktora Quaida	271
Pojedynek z bossem: Johnny Greenteeth	276
<b>Epizod 7</b>	<b>280</b>
Podróż windą towarową	280
Przeprawa przez salę z platformami	286
Odnalezienie kapitana Trace'a	292
Wytopienie kapitana Trace'a	297
Pozyskanie wspomnień kapitana Trace'a	303
Poskładanie w całość wspomnień kapitana Trace'a	305
Dotarcie do centralnego posterunku ochrony	309
Uzyskanie dostępu do Sześcianu Koncepcji	314
Wejście do Sześcianu Koncepcji	320
<b>Epizod 8</b>	<b>322</b>
Dotarcie do miejsca pobytu Charlesa Cartiera-Wellsa	322
Zmodyfikowanie wspomnień Charlesa Cartiera-Wellsa	328
Wywołanie błędu pamięci	330
Dotarcie do centralnego serwera pamięci	334
Pojedynek z bossem: H3O – pierwsza część	337
Pojedynek z bossem: H3O – druga część	340
Pojedynek z bossem: H3O – trzecia część	343

<b>Łatki SAT (SAT Patches)</b>	<b>347</b>
Epizod 1	347
Epizod 2	351
Epizod 3	355
Epizod 4	361
Epizod 5	362
Epizod 6	368
Epizod 7	373
<b>Ulepszenia skupienia (Focus Boosts)</b>	<b>378</b>
Epizod 2	378
Epizod 3	380
Epizod 4	382
Epizod 5	386
Epizod 6	390
Epizod 7	393
<b>Pamięci Mnesist (Mnesist Memories)</b>	<b>395</b>
Epizod 1	395
Epizod 2	401
Epizod 3	407
Epizod 4	412
Epizod 5	419
Epizod 6	425
Epizod 7	431
<b>Pasożyty (Scaramechs)</b>	<b>435</b>
Epizod 3	435
Epizod 4	445
Epizod 5	452
Epizod 6	460
Epizod 7	471
Epizod 8	481
<b>Osiągnięcia / trofea</b>	<b>483</b>

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

# Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry **Remember Me** zawiera przede wszystkim **bardzo szczegółowy opis przejścia jej wszystkich etapów (epizodów)**. W omówieniu każdego z poziomów znalazły się informacje między innymi na temat **wykonywania otrzymywanych zadań, skutecznego eliminowania przeciwników, odnajdywania sekretnych przedmiotów, pokonywania bossów oraz modyfikowania wspomnień innych osób**. Opis przejścia opatrzony został licznymi obrazkami, dzięki którym odnajdywanie ważnych lokacji czy interaktywnych elementów otoczenia powinno okazać się ułatwione.

W dalszej części poradnika znalazły się rozdziały poświęcone **sekretnom** (wspomnienia, łatki SAT, ulepszenia skupienia, pasożyty), a także **konstruowaniu możliwie jak najlepszych kombinacji ruchów**. Całość dopełnia zestawienie wszystkich dostępnych osiągnięć/trofeów.

## Poradnik do *Remember Me* to:

- kompletny, bogato ilustrowany opis przejścia prologu oraz ośmiu głównych epizodów (rozdziałów) gry
- szczegółowe opisy walk ze wszystkimi bossami
- zestawienie wszystkich dostępnych sekretów (wspomnienia, łatki SAT, ulepszenia skupienia, pasożyty)
- wskazówki dotyczące konstruowania i wyprowadzania jak najlepszych kombinacji ruchów (combosów)
- pełna lista osiągnięć/trofeów



### Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **kolor brązowy** – kolor ten używany jest do oznaczania wszystkich napotykanych postaci niezależnych oraz przeciwników
- **kolor niebieski** – kolor ten używany jest do informowania o dodawaniu przez grę nowych wpisów do dziennika głównej bohaterki
- **kolor pomarańczowy** – kolor ten używany jest do oznaczania wszystkich interaktywnych elementów otoczenia (panele sterowania, punkty medyczne itp.)
- **kolor zielony** – kolor ten używany jest do oznaczania wszystkich odnajdywanych sekretnych przedmiotów (znajdziek)

**Jacek „Stranger” Hałas**

# Sterowanie

P C

	Poruszanie się
	Skok / Unik
	Uderzenie pięścią / atak dystansowy Spammer
	Uderzenie nogą / atak dystansowy Junk Bolt
	Interakcja
	Celowanie
	Chód
	Wyświetlenie menu czipa Sensen
	Menu wyboru specjalnych ruchów (S-Pressen)
	Ulepszenie oka (Aug-Eye)
	Wycentrowanie kamery