



The Evil Within
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Evil Within

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Tango Gameworks, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---------------------------------|------------|
| Wprowadzenie | 4 |
| Interfejs | 5 |
| Sterowanie | 7 |
| PC | 7 |
| Xbox 360 | 8 |
| Xbox One | 9 |
| PS3 | 10 |
| Porady | 11 |
| Ulepszenia | 13 |
| Sprawność | 14 |
| Broń | 15 |
| Zapasy | 18 |
| Bełty do Kuszy Agonii | 20 |
| Opis przejścia | 21 |
| Rozdział 1: Wezwanie | 21 |
| Rozdział 2: Pozostałości | 25 |
| Rozdział 3: Szpony hordy | 38 |
| Rozdział 4: Pacjent | 63 |
| Rozdział 5: Zakamarki umysłu | 85 |
| Rozdział 6: Utrata Samokontroli | 97 |
| Rozdział 7: Powiernik | 106 |
| Rozdział 8: A ziarno wszędzie | 113 |
| Rozdział 9: Okrutne zamiary | 116 |
| Rozdział 10: Narzędzie mistrza | 123 |
| Rozdział 11: Spotkanie | 132 |
| Rozdział 12: Przejazdźka | 140 |
| Rozdział 13: Straty | 144 |
| Rozdział 14: Ukryte Motywy | 147 |
| Rozdział 15: Wewnętrzne zło | 153 |
| Walki z bossami | 159 |
| Sadysta | 159 |
| Laura - starcie pierwsze | 161 |
| Laura - starcie drugie | 164 |
| Zehn i Neun | 165 |
| Sentinel | 166 |
| Boxhead | 167 |
| Potwór z krwi | 168 |
| Laura, ostatnie starcie | 169 |
| Amalgam Alpha | 170 |
| Quell | 171 |
| Ruvik | 172 |

| | |
|--|------------|
| Znajdźki _____ | 173 |
| Dokumenty _____ | 173 |
| Dokumenty Osobiste _____ | 175 |
| Nagrania _____ | 177 |
| Zdjęcia zaginionych osób _____ | 179 |
| Fragmenty mapy _____ | 180 |
| Gazety _____ | 183 |
| Klucze _____ | 184 |
| Osiągnięcia _____ | 189 |
| The Evil Within - wymagania sprzętowe _____ | 192 |

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 *Evil Within* zawiera szczegółowy opis przejścia wszystkich misji składających się na kampanie dla pojedynczego gracza. W opisie każdej z nich znalazły się informacje dotyczące sprawnego pokonywania napotkanych przeszkód, zagadek zręcznościowych i logicznych, a także porady dotyczące walki z normalnymi przeciwnikami i bossami. W poradniku zawarte zostały także informacje dotyczące wszelakiego dostępnego dla bohatera uzbrojenia, oraz jego ulepszenia, jak i szczegółowy opis rozwoju postaci. Oprócz tego poradnik zawiera ilustrowany opis wszystkich dostępnych w grze znajdziek: dokumentów, dokumentów osobistych, gazet, nagrań, zdjęć, fragmentów mapy, jak i kluczy, wymaganych do otwarcia wszystkich szafek w kostnicy. W poradniku zawarto także listę wszystkich dostępnych w grze osiągnięć / trofeów, wraz z instrukcją ich zdobycia. *Evil Within* to gra z gatunku survival horror, pochodząca od studia Tango Gameworks, w skład której wchodzi Shinji Mikami, ojciec serii *Devil May Cry*, *Onimusha* czy *Resident Evil*. Historia gry przedstawia losy detektywa Sebastiana Castellanos, wraz z dwójką jego partnerów, którzy trafiają do małego miasteczka, by wyjaśnić sprawę morderstwa. Prosta sprawa przeradza się w makabryczną historię tajemnicy i szaleństwa.

Zawartość poradnika:

- szczegółowy opis przejścia wszystkich misji kampanii dla pojedynczego gracza;
- porady dotyczące podstawowych, a zarazem kluczowych mechanizmów rozgrywki;
- szczegółowy opis występującego w grze uzbrojenia, a także zalecanej ścieżki rozwoju bohatera;
- opis wszystkich występujących w grze zagadek zręcznościowych i logicznych;
- informacje wymagane do zdobycia wszystkich występujących w grze znajdziek: dokumentów, dokumentów osobistych, gazet, nagrań, zdjęć, fragmentów mapy czy kluczy;
- porady dotyczące walki z regularnymi przeciwnikami, jak i bossami;
- spis i opis wszystkich występujących w grze osiągnięć / trofeów

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Interfejs

Interfejs - Evil Within



Opis Interfejs - Evil Within

| |
|--|
| 1 - pasek zdrowia głównego bohatera. Gdy się wyczerpie, postać ginie, a gracz będzie musiał rozpocząć rozgrywkę od ostatniego punktu kontrolnego. |
| 2 - ilość aktualnie posiadanych zapalek, które używane są do spalania zwłok poległych wrogów. |
| 3 - ikona pokazuje aktualnie wybraną broń. |
| 4 - ilość amunicji do aktualnie wybranej broni. Wartość górna pokazuje ilość pocisków w magazynku, a dolna ogólną liczbę nabojów do danej broni. |

W tym rozdziale przyjrzeć się możesz interfejsowi rozgrywki występującym w grze The Evil Within. Interfejs w tej grze, w porównaniu z innymi produkcjami tego gatunku, jak chociażby seria Resident Evil, jest bardzo oszczędny i zawiera tylko najważniejsze informacje, zajmując tym samym zaledwie ułamek ekranu. Nie ma tu nawet mini-mapy, która jest sztandarowym elementem większości współczesnych produkcji.

Cały interfejs rozgrywki skupiony jest w lewym górnym rogu ekranu - reszta ekranu jest krystalicznie czysta, przez co gracz może skupić się na rozgrywce. Pasek w kształcie spirali [1] pokazuje stan zdrowia bohatera - gdy się wyczerpie, postać zginie, a gracz będzie musiał rozpocząć rozgrywkę od ostatniego punktu kontrolnego. Najbardziej wysuniętym w stronę lewego górnego rogu elementem [2] jest ikona przedstawiająca ilość aktualnie posiadanych zapalek, które używane są do spalania zwłok poległych wrogów. Ikona otoczona spiralą [3] pokazuje aktualnie wybraną broń, a wartości poniżej niej [4] ilość amunicji do aktualnie wybranej broni - wartość górna pokazuje ilość pocisków w magazynku, a dolna ogólną liczbę nabojów do danej broni.

Sterowanie

P C

| | |
|---|----------------------------|
|  | Poruszanie postacią |
|  | Wł./wył. Lampy |
|  | Atak wręcz |
|  | Skradanie się, ukrycie się |
|  | Potwierdzenie, interakcja |
|  | Anuluj, podpalenie |
|  | Strzelanie, atak wręcz |
|  | Celowanie |
|  | Sprint |
|  | Przeładowanie broni |
|  | Ekwipunek |