



# **The Surge**

**PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# The Surge

autor: Patrick „YxU” Homa

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-416-4

Producent Deck13 Interactive, 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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>4</b>
Walka	4
Rozwój postaci	7
<b>Opis przejścia</b>	<b>10</b>
Opuszczona Strefa Produkcyjna	10
Centrala Produkcyjna B	21
Biolaboratoria Resolve	34
Wieża wentylacyjna	40
Dział badawczy	44
Przejście do Sektora Kierowniczego	53
Sektory Kierownicze	55
Jądro - finał The Surge	62
<b>Bossowie</b>	<b>71</b>
Jak pokonać P.A.X?	71
Pożoga	74
Wielka Siostra 1/3 (Big Sister 1/3)	77
Czarny Cerber	79
Niedozwolony Proces (Rogue Process)	82
<b>Świat gry</b>	<b>84</b>
Przeciwnicy	84
NPC	87
<b>Ekwipunek</b>	<b>91</b>
Broń i typy uzbrojenia	91
Pancerze, zbroje	100
Implanty i egzoszkielet	106
Dron	110
Tworzenie i ulepszanie wyposażenia	113
<b>FAQ</b>	<b>115</b>
Nanordzenie lokalizacje	115
Jak mieć pod ręką więcej niż jedną broń?	118
Jak zdobyć schematy i broń?	119
Jak szybko gromadzić złom?	120
Co znajdę za drzwiami ochrony CREO?	121
Jak zdobyć pancerz Ironmaus?	123
<b>Nagrania i komiksy</b>	<b>124</b>
Ferguson i trofeum Wściekłe drony	124
Wyzwoliciel - Trofeum Wyzwoliciel	127
Dr Murphy i trofeum Teoria ewolucji	129
Mallory i trofeum Podążaj za białym króliczkiem	131
Komiksy Iron Maus	134
<b>Aneks</b>	<b>137</b>
Trofea i osiągnięcia	137
Sterowanie	147
Wymagania sprzętowe	153

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

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *The Surge* ma za zadanie ułatwić każdemu z graczy bezproblemowe ukończenie tego tytułu w 100%. Dlatego na pierwszym miejscu znajdziesz tu **opis przejścia** wątku fabularnego, a także liczne **porady dotyczące walki, zarządzania ekwipunkiem, rozwojem postaci i tworzeniem przedmiotów**, gdyż te elementy nie zostały w pełni wytłumaczone w samej grze. Nie zabrakło także wskazówek dotyczących **walk z bossami**. Poradnik pomoże ci również odnaleźć wszystkie **ukryte audiologii** oraz **sekretne bronie** dostępne na kolejnych obszarach. Ostatnim elementem jest lista osiągnięć / trofeów i pomocne informacje, jak je odblokować.

Akcja *The Surge* rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez maszyny. Bohater staje naprzeciw robotów oraz zmodyfikowanych ludzi, wyposażony w egzoszkielet i przedmioty, jakie uda mu się zdobyć w świecie gry oraz stworzyć samodzielnie z pozyskanych surowców. Rozwój postaci został zminimalizowany i skupia się w głównej mierze na modyfikacji i ulepszaniu egzoszkieletu o lepsze parametry energetyczne, implanty, tworząc z siebie maszynę do zabijania. Walka w *The Surge* nie jest łatwa, co znacznie podnosi poziom rozgrywki, lecz na tyle rozwinięta, że gracz samodzielnie może ustalić swój styl i go doskonalić.

## Poradnik do *The Surge* zawiera:

- Kompletny opis przejścia wątku fabularnego;
- liczne porady dotyczące m.in. rozwoju postaci czy walki;
- opis elementów pobocznych oraz lokalizację ciekawych przedmiotów;
- miejsca ukrycia wszystkich audiologów;
- listę dostępnych osiągnięć / trofeów.

**Patrick "YxU" Homa** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))



# Porady

## Walka

W tym rozdziale znajdziesz przydatne wskazówki, które pomogą ci w rozpoczęciu gry i w wyrobieniu sobie dobrych nawyków w walce. Zawarto tu także informacje na temat egzekucji oraz ewentualnej śmierci bohatera.

- Wskazówki
- Śmierć
- Egzekucje

## Wskazówki



Sceny walki wyglądają efektownie, szczególnie podczas egzekucji

1. Do wykonania ataku używasz dwóch klawiszy - atak pionowy oraz poziomy. Początkowo nie zauważysz dużej różnicy pomiędzy atakami, jednak z czasem, gdy ustalisz określony styl walki (głównie na podstawie noszonego ekwipunku) będziesz mógł wykonywać bardziej złożone kombinacje. Trzymając klawisz zwiększasz siłę ataku, lecz i opóźniasz jego nastąpienie.
2. Bohater nie potrafi się wspinać; nie potrafi podskakiwać, a jedynie przeskakiwać nad przeszkodami.

3. Warto atakować z rozpędu (podczas biegu) - zaatakujesz wroga z większą siłą, przy okazji możesz pojawić się za jego plecami. Nie jest to jednak skuteczna metoda przy noszeniu ciężkiego ekwipunku.
4. Twój cios może zatrzymać próbę ataku przeciwnika. Z czasem nauczysz się zauważać odpowiedni moment, kiedy powinieneś zrobić unik, użyć obrony, a kiedy przerwać atak przeciwnika swoim atakiem. Jest to jednak mocno uzależnione od broni, jaką się posługujesz i ekwipunku (ogólnej szybkości bohatera).
5. Naucz się odskakiwać - zaoszczędzisz wytrzymałość, która jest zużywana podczas obrony. Postawa obronna nie uchroni cię także przed każdym typem ataków.
6. System namierzania pozwala ci przełączać się między kończynami przeciwnika (jeśli jest to humanoid). Nie ma to dużego znaczenia, gdy oponent jest w pełni opancerzony, jednak gdy któraś z kończyn jest niezabezpieczona (niebieski kolor), zadasz podwójne obrażenia.
7. Używanie jednego typu broni (np. jednoręcznych) wpływa także na rozwój umiejętności władania tą bronią, co przełoży się może na szybkość zadawanych ciosów oraz ilość obrażeń. Pasek odpowiedzialny za ten parametr widoczny jest w lewym dolnym rogu ekranu.
8. Walki z bossami lub mini-bossami różnią się w sumie od zwykłych walk tylko tym, że musisz odgadnąć, jaki sposób jest najlepszy na walkę z przeciwnikiem, lub w który punkt należy go atakować. Nierzadko jednak należy wykorzystać elementy otoczenia lub starać się pokonać wroga jego własną bronią.

## Śmierć

Gracz nie umiera na stałe. Po tym, jak pasek zdrowia spadnie do zera, jest przenoszony do Stacji medycznej i upuszczane są zebrane przez niego złom. W prawej krawędzi ekranu pojawia się informacja po odrodzeniu, ile masz czasu na zebranie upuszczonych przedmiotów.

Po śmierci **odradzają się wszyscy przeciwnicy w okolicy**, dlatego jeśli dany etap jest dla ciebie za trudny, powalcz z lokalnymi oponentami, by zdobyć większą ilość doświadczenia / materiałów na lepszy ekwipunek.

## Egzekucje



Egzekucja polega na odcięciu kończyny, którą wskazałeś

Używając klawisza **E** możesz wykończyć przeciwnika w efektowny sposób specjalnym ciosem (**egzekucja**). Nie ma on specjalnych wymagań, nie dotyczy jednak wszystkich rodzajów przeciwników (np. latających robotów). Jedynym wymaganiem jest niski poziom zdrowia przeciwnika (na poziomie 10-20% paska zdrowia). Cios ten ma dwa zastosowania: pozwala **użyć ataku, bez użycia wytrzymałości** oraz **pozyskać surowce / schematy**. Skupmy się na chwilę na drugiej zalecie: atakując wykonując egzekucje na konkretnej kończynie, losowo otrzymasz albo zniszczony fragment części, materiał z której jest zbudowana, albo schemat, jeśli jeszcze takiego nie posiadasz. Oczywiście, atakowanie opancerzonej kończyny jest trudniejsze, dlatego możesz atakować oponenta gdziekolwiek, a jedynie przełączyć się na wybraną kończynę w momencie, gdy możesz wykonać egzekucję.



# Rozwój postaci

Rozwój postaci możemy połączyć wraz z opisem wyposażenia, gdyż elementy egzoszkieletu, w który wyposażony jest nasz bohater, są głównymi modyfikatorami jego parametrów. Zaczynając jednak od początku.

- Złom i rdzeń
- Implanty

## Złom i rdzeń



Wymagania ilości złomu do kolejnych poziomów rdzenia rosną bardzo szybko

Bohater może wykorzystywać zróżnicowany ekwipunek. By to jednak uczynić, rdzeń egzoszkieletu musi posiadać wystarczającą ilość **energii rdzenia**, która pozwoli na zasilenie wszystkich elementów (w przeciwnym wypadku nie będziesz mógł po prostu ich założyć). Zabijając przeciwników i zbierając losowe wynagrodzenie w świecie gry (oraz niszcząc zbędny ekwipunek) wynagradzany jesteś **złodem**. Dzięki niemu w stacji medycznej możesz ulepszać swój rdzeń o kolejne poziomy energetyczne - w parze nie idą z tym żadne specjalne umiejętności. Możesz jednak dzięki określonym poziomom rdzenia przeciągać niektóre linie energetyczne, by otworzyć zamknięte przejścia, oraz używać większej ilości implantów po osiągnięciu wyznaczonych poziomów.