

# Bad Day L.A.

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Bad Day L.A.**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

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

## S P I S   T R E Ś C I

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia gry</b>	<b>6</b>
[Etap 1] Atak biologiczny	6
[Etap 2] Przejazdźka karetką	19
[Etap 3] Trzęsienie ziemi	22
[Etap 4] Deszcz meteorów	38
[Etap 5] Pożar	47
[Etap 6] Lotnisko	58
[Etap 7] Wojny gangów	70
[Etap 8] Tsunami/Napad na bank	82
[Etap 9] Inwazja Meksykańców	94
[Etap 10] Bomba Zombie	97

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Bad Day L.A.”. Poniższy tekst składa się w głównej mierze z dokładnego opisu przejścia przygotowanej przez producentów kampanii singleplayer. W miarę możliwości starałem się możliwie najdokładniej opisać wszystkie te czynności, które są wymagane do pomyślnego ukończenia danej sekcji planszy. W niektórych sytuacjach dany problem można rozwiązać na kilka różnych sposobów. Zazwyczaj je wszystkie podaję, zaznaczając przy tym najlepsze rozwiązanie. Z racji tego, iż większość czynności powtarza się w kolejnych etapach gry, wszystkie ważniejsze porady zgromadziłem poniżej. Zapoznanie się z nimi nie jest co prawda wymagane, ale mogą one wiele rzeczy objaśnić, a także ułatwić właściwą zabawę. W szczególności mam tu kwestie dotyczące trudniejszych elementów rozgrywki, głównie pojedynków z przeciwnikami.

## 1. Zapisywanie stanu gry

Jest to podstawowa i zarazem jedna z najważniejszej kwestii, o której istnieniu nie możesz zapominać. „Bad Day L.A.” nie jest trudną grą, aczkolwiek miejsc, w których można przypadkowo zginąć jest całkiem sporo. Radziłbym więc wykorzystać opcję, która daje możliwość wykonywania dowolnych zapisów stanu gry. W szczególności tyczy się to tych miejsc, w których spotykasz większe grupki przeciwników oraz bossów. Lokacje te pojawiają się praktycznie w każdym etapie gry. Na całe szczęście zdarzają się też zdecydowanie „łżejsze” zadania, przy których nie musisz się już tak bardzo pilnować. Tak czy siak, zapisuj stan gry często i w miarę możliwości na różnych slotach.

## 2. Napotykanie przeciwnicy – taktyka walki

Zdecydowanie najczęściej będziesz pojedynkował się z przeciwnikami uzbrojonymi w karabiny maszynowe i inną tego typu broń. Z racji tego, iż sterowanie w „Bad Day L.A.” jest nieco ograniczone, nie będziesz się mógł na przykład rozglądać na boki. Generalnie jednak nie ma się czego obawiać, gdyż każdy pojedynek można wygrać. Jedną z podstawowych zasad mówi o tym, iż w zasadzie przez cały czas powinieneś pozostawać w ruchu. W ten sposób staniesz się trudnym celem i tylko niektóre kule osiągną sterowanej przez Ciebie postaci. Stojąc w miejscu wystawiasz się tylko na ogień wroga. Równie istotna kwestia związana jest z samymi przeciwnikami. Niestety, „Bad Day L.A.” zalicza się do tych gier, w których mają oni zwyczaj odradzania się. Nie można temu w żaden sposób zapobiec. Jedynym rozwiązaniem jest oddalenie się od okupowanego przez wrogów rejonu planszy. Na szczęście nie powinieneś mieć większych problemów z rozpoznaniem takich miejsc. Najczęściej są to tereny otoczone zasiekami, a także te, w których pojawiają się niewielkie bunkry. Przeciwnicy pojawiają się w różnych miejscach, tak więc musisz się bardzo pilnować. Może się bowiem zdarzyć tak, iż jeden z przeciwników pojawi się za Twoimi plecami. W takiej sytuacji radziłbym zacząć wycofywać się, równoległe do takiej osoby strzelając.

Kolejne trafienia odbierają ci oczywiście punkty zdrowia. W takiej sytuacji masz dwa wyjścia – możesz się na chwilę zatrzymać i poczekać aż główny bohater je odzyska (choćby częściowo) lub rozejrzeć się za obiektami, dzięki którym odnowisz je w błyskawiczny sposób. Miejsca te w miarę możliwości będą starał się zaznaczać w poradniku. Zauważ również, iż zbierane przedmioty po jakimś czasie ponownie pojawiają się. Tyczy się to większości lokacji. Można to w sprytny sposób wykorzystywać. W szczególności tyczy się to broni. Będziesz mógł praktycznie bezproblemowo uzupełniać aktualny stan amunicji.

W trakcie walk będziesz musiał oczywiście korzystać z różnorodnych giwer. Ja zdecydowanie polecam karabin maszynowy. Charakteryzuje się on sporą siłą rażenia, niezłym zasięgiem i wyśmienitą celnością. Pamiętaj jedynie o tym żeby nie strzelać zbyt długimi seriami, tak aby nie wyczerpać błyskawicznie amunicji. Podnoś też przedmioty pozostawiane przez zabitych wrogów. Musisz się jednak pilnować, gdyż po pewnym czasie mogą one zniknąć. Karabin snajperski przydaje się już zdecydowanie rzadziej, głównie dlatego, że ciężiej zdobyć do niego amunicję. W przypadku wszystkich broni powinieneś oczywiście celować w głowy przeciwników. Shotguna otrzymujesz już na samym początku zabawy, ale jest on niestety bardzo słaby. Zwykle do powalenia wroga potrzebnych jest kilka celnych strzałów. Radziłbym więc z broni tej korzystać tylko w ostateczności. Pozostała jeszcze wyrzutnia rakiet. Wykorzystuj ją jedynie do eliminacji większych grup przeciwników. Z pozostałych przedmiotów warto jest również zwrócić uwagę na palnik, który przydaje się szczególnie w etapie rozgrywanym na lotnisku. Niezłe są też koktajle Mołotowa, choć one zadają stosunkowo małe obrażenia, podpalając jedynie wybranych wrogów. Do omówienia pozostali jeszcze pomocnicy, którzy w trakcie zabawy będą dołączali do Twojej prowizorycznej drużyny. Z ich usług zdecydowanie warto korzystać. Zwróć jednak uwagę na to, iż wybrana przez Ciebie osoba również będzie mogła tracić punkty zdrowia. Na szczęście nigdy nie dojdzie do tego, że kogoś bezpowrotnie stracisz. Maksymalnie zraniona osoba na jakiś czas stanie się po prostu nieaktywna.

Na koniec pozostała kwestia napotykanych w trakcie zabawy bossów. Poza kilkoma wyjątkami, o których szerzej napiszę w samym poradniku, taktyka walki pozostaje właściwie bez zmian. Wybierz jednego z przeciwników i zacznij do niego strzelać, równoległe unikając jego ataków. Nie zapomnij też o zbieraniu pojawiającej się w okolicy amunicji.

### 3. Poziom wrogości, wchodzenie w interakcje z NPC-ami

Widoczny na ekranie wskaźnik poziomu wrogości paradoksalnie odgrywa dość istotną rolę. W miarę możliwości przez cały czas powinieneś dbać o to żeby wskazywał on NISKI poziom natężenia. Gdyby zdarzyło się tak, iż poziom wrogości ulegnie zwiększeniu, zaobserwujesz zapewne to, iż sterowany przez Ciebie bohater zacznie być atakowany przez wszystkich NPC-ów. Jest to wyjątkowo uciążliwe, szczególnie w tych etapach, w których pojawia się wiele innych postaci. W takiej sytuacji musisz możliwie jak najszybciej przywrócić go do domyślnego poziomu. Poziom wrogości można obniżyć na wiele różnych sposobów. Najskuteczniejsze to: gaszenie pożarów i/lub płonących ludzi; zabijanie/ratowanie zombiaków; leczenie osób, którym spadł pasek zdrowia (wyraźnie to widać); zbieranie flag USA (są one najczęściej dobrze widoczne); wyłapywanie drobnych złodziejasków (wystarczy „atak” z gaśnicy lub pojedynczy strzał z broni); likwidowanie wrogów nastawionych jednostek (głównie terrorystów).

Korzystając z okazji warto również powiedzieć nieco więcej na temat sposobu odbierania kolejnych zadań. Najczęściej pojawiają się one automatycznie. W nielicznych tylko przypadkach należy do kogoś zagadać. To samo tyczy się sytuacji, w których szukasz drogi do celu. Wtedy wystarczy jedynie zapytać kogoś o drogę. Niestety, trzeba to co jakiś czas powtarzać, gdyż charakterystyczna strzałka po pewnym czasie znika. Na szczęście poziomy nie są zbyt rozbudowane, tak więc zawsze trafisz do celu. Miej jednocześnie na uwadze to, że nie wszystkich cywilów musisz ratować. Oczywiście, możesz się tym zająć, ale jeśli masz już obniżony poziom wrogości, to nic na tym nie zyskasz. Najlepiej więc skupiać się wyłącznie na aktualnych celach misji.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko zaprosić Was do zabawy, jednocześnie życząc owocnej gry!

**Jacek „Stranger” Hałas**

## Opis przejścia gry

## [ E t a p 1 ] A t a k b i o l o g i c z n y

Zaczynasz na autostradzie (#1). Wykorzystaj wolną chwilę żeby zapoznać się z podstawowymi klawiszami służącymi do sterowania postacią. Zwróć też uwagę na to, że gra od czasu do czasu będzie wyświetlała podpowiedzi odnośnie tego co możesz zrobić. Warto również zaczepiać spotykane po drodze... wiewiórki. Dowiesz się od nich kilku podstawowych rzeczy związanych z obsługą gry. Na razie jednak spróbuj zbliżyć się do widocznej na wprost od Ciebie postaci. Wciśnij prawy przycisk myszy. Załączy się pierwsza scenka przerywnikowa (#2).



Obróć się i podnieś leżącą na ziemi gazetę (#1). Będziesz mógł ją wykorzystywać do leczenia rannych ludzi. Zacznij od leżącej na ulicy kobiety (#2). Wystarczy wcisnąć kilka razy lewy przycisk myszy. Po wykonaniu tej czynności ponownie wróć się do gościa stojącego przy aucie, tak aby rozpocząć kolejną rozmowę.



Tym razem będziesz musiał skorzystać z gaśnicy. Znajdziesz ją kawałek dalej (#1). Zbliź się do płonącego człowieka i spróbuj ugasić ogień (#2). Zwróć uwagę na to, że musisz przytrzymać na dłużej lewy przycisk myszy. Nie możesz tego jednak robić zbyt długo. W miarę możliwości staraj się nie schodzić poniżej widocznej w rogu ekranu poziomej kreski.



Porozmawiaj z mężczyzną, którego przed chwilą uratowałeś. Poprosi Cię on o ugaszenie jego auta. Procedura gaszenia przebiega w taki sam sposób (#1). Musisz przytrzymać dłużej lewy przycisk myszy. Zaczekaj aż mężczyzna wsiądzie do auta. Niestety, zamiast ci pomóc, ucieknie (#2). Ruszaj przed siebie. Przypominam o możliwości rozmawiania z wiewiórkami. Nie jest to konieczne, gdyż wyjawiają one bardzo oczywiste rzeczy.

