

Boiling Point: Road to Hell

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Boiling Point Road to Hell

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

SPIS TREŚCI

| | |
|----------------------------|-----------|
| Wstępniak | 3 |
| Wprowadzenie | 4 |
| Fabula | 4 |
| Realia | 4 |
| Fracje | 7 |
| Mapa | 8 |
| Główny wątek | 10 |
| Misje poboczne | 24 |
| Baza RTN-25 | 24 |
| Baza GVP-13 | 29 |
| Lotnisko Rządu | 34 |
| Baza OMP-6 | 38 |
| Wioska Salvatore | 41 |
| Yahont'sat | 43 |
| Sześć części Xenusa | 45 |

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



Wstępniak

Witam w poradniku do gry *Boiling Point: Road to Hell*. W tym tekście znajdziecie opis przejścia zadań głównego wątku, kilkunastu zadań pobocznych oraz jak znaleźć sześć części kamienia o nazwie Xenus. Na samym początku muszę zaznaczyć, że gra jest bardzo rozbudowana i można ją przejść na wiele różnych sposobów, a to dzięki temu, że da się tutaj korzystać z różnych źródeł informacji, pracować dla różnych frakcji itd. Ja opisałem tylko jedną z możliwych dróg ukończenia, mam nadzieję że przypadnie wam do gustu. Dodam jeszcze, że grę przechodziłem na średnim poziomie trudności, a w tekście poradnika będę zaznaczał kolorem brązowym to, co prezentuje obrazek. Zrobiłem tak, byście mogli lepiej i szybciej zrozumieć to, co chcę przekazać. Jednak zanim przejdę do właściwego opisu gry, opiszę jakimi zasadami rządzi się Realia.

Byłbym zapomniał – wszystkie czasowniki w czasie przeszłym (np. poszedłeś, zdobyłeś itd.) są w rodzaju męskim, za co wszystkie przedstawicielki płci pięknej czytające ten tekst bardzo przepraszam. :-)

Wprowadzenie

F a b u ł a

W telegraficznym skrócie – bohaterem gry jest Saul Myers. Spędził dziesięć lat w Legii Cudzoziemskiej, a teraz żyje spokojnie (i przy tym samotnie – żona od niego odeszła) w Paryżu. Jego córka, Lisa, pracuje jako dziennikarka w Realii, państwie położonym w Ameryce Południowej. Wszystko szło naprawdę nieźle, ale od pewnego czasu Lisa nie daje znaku życia. Wygląda to na porwanie dla okupu. Wobec takiego obrotu sytuacji Saul musi jechać do Realii i odnaleźć córkę.

R e a l i a

Kraj, w którym przyjdzie nam walczyć i wydawać pieniądze (walutą jest tutaj pesos) jest naprawdę bardzo ciekawy i przy tym dość tajemniczy. Poniżej przedstawiam garść wskazówek ułatwiających życie w Realii.

Na temat poruszania się:

- Pokonywanie dużych odległości na piechotę jest bardzo uciążliwe i nadzwyczaj nudne, ale czasem po prostu nie ma innej rady. Jeśli musisz iść na nogach, poruszaj się po drogach (tylko trzymaj się pobocza, by cię nic nie przejechało). Nie polecam długich spacerów przez gęsty busz – dzikie zwierzęta i owady tylko czekają na takie kąski.
- Jeśli musisz dostać się do jakiegoś odległego punktu, a znajdujesz się na utwardzonej drodze, możesz ukraść samochód. Poczekaj aż jakiś będzie przejeżdżał, a wtedy właduj kilka naboju w człowieka za kółkiem. Jeśli nie uda ci się go zabić pierwszą serią, nie przejmuj się. Istnieje szansa, że kierowca sam wysiądzie i będzie chciał podjąć walkę o swoje cztery koła. Wówczas wystarczy go rozwalić i ukraść samochód.
- Każdy samochód ma w bagażniku koło zapasowe. Jeśli w pobliżu znajdują się cudze wozy, możesz ukraść kilka kół i przenieść je do swojego auta.
- Jazda z przebitymi oponami jest niemalże samobójstwem, dlatego staraj się, by twoje ogumienie zawsze nadawało się do długich i szybkich podróży.
- Samochody w grze zużywają benzynę i mają własne punkty energii. Jeśli planujesz dłuższą podróż, nie zapomnij zatankować i naprawić swojego samochodu. Obie te czynności da się wykonać na stacji benzynowej... za drobną opłatą.
- Jeśli planujesz zostawić gdzieś samochód na dłużej, nie zapomnij wyłączyć silnika (domyślnie klawiszem Z). Samochód pozostawiony na luzie cały czas pożera benzynę, więc po powrocie do wozu może się okazać, że masz pustkę w baku.
- Saul może nauczyć się kierować kilkoma różnymi pojazdami – helikopterami, samolotami, łodziami (dwa rodzaje), a nawet pojazdami gąsienicowymi. Potrzebna jest tylko książka do nauki (na zasadzie „jedna książka – jeden wehikuł”) i nauczyciel, którym jest Augusto. Jego chałupa mieści się na północny zachód od Puerto Sombra (więcej szczegółów w dziale „Misje poboczne”).
- Jeśli lataasz helikopterem, poruszaj się nisko, wśród koron drzew. Dzięki temu rakiety helikopterów (i dział p-lot) wrogich frakcji będą miały utrudnione zadanie.
- By zatankować do helikoptera paliwo lotnicze, musisz wylądować na lądowisku tuż obok stacji benzynowej, a potem udać się do pracownika stacji w celu dokonania zakupu paliwa.
- Broń w helikopterach i samolotach zmienia się klawiszami od 1 do 9.

Na temat handlu:

- Sprzedawać i kupować można niemal wszystko – broń, amunicję, alkohol, jedzenie, medykamenty, pojazdy, drogocenne przedmioty. Musisz tylko znaleźć odpowiedniego kupca. Bronią i amunicją z powodzeniem pohandlujesz w bazach, jedzeniem na przydrożnych bazarach, akcesoriami medycznymi w szpitalu, alkoholem w barach, pojazdami u dilerów samochodowych, a przedmiotami zbytku – u kolekcjonera w Puerto Sombra.
- Handlując wzrastają umiejętności kupieckie twojej postaci, a to oznacza że będziesz mógł drożej sprzedawać swoje rzeczy i jednocześnie taniej kupować to, co inni mają ci do zaoferowania.
- Staraj się kupować jak najmniej. Wszystko co jest potrzebne do walki zdobędziesz na przeciwnikach. Największym problemem może być amunicja, na szczęście nie jest ona droga i warto od czasu do czasu kupić kilka magazynków.
- Sprzedaż (obok wykonywania misji pobocznych) to jedno z twoich głównych źródeł zarobkowania. W trakcie walki zabieraj poległym wrogom ich karabiny i amunicję, później będziesz mógł je sprzedać za kilkadziesiąt pesos.

Na temat broni:

- Musisz wiedzieć, że w *Boiling Point: Road to Hell* da się ulepszać broń. Musisz mieć tylko pakiet ulepszający. W ekwipunku wygląda on jak... walizeczka. Żeby jednak ulepszyć pukawkę, musisz umieć majstrować przy broni. Na początku takich umiejętności Saul w ogóle nie ma, ale może je sobie wyrobić próbując ulepszać broń. Z każdym zmarnowanym pakietem jego umiejętności rosną o 2% :) Zawsze jednak można znaleźć kogoś kto umie ulepszać karabiny – na ogół są to te same osoby co sprzedają broń. Ulepszenia mogą zwiększać zasięg broni, pojemność magazynka lub dodawać lepsze przyrządy celownicze (np. lunetę).
- Nawet nie próbuj strzelać w biegu! To jest tylko strata amunicji, już lepiej przykucnąć, przystawić broń do twarzy, wycelować i strzelić, najlepiej w głowę wroga.
- Drzewa, murki i budynki stanowią całkiem niezłą osłonę – korzystaj z nich, gdy musisz zmienić magazynek.
- Najlepsza taktyka polega na chowaniu się zaraz po strzale. Puszczasz serię i się chowasz. Czynność tę należy powtarzać aż do wybicia wszystkich przeciwników w zasięgu wzroku.
- Najgorzej jest wtedy, gdy zaatakują cię z kilku stron naraz. Można temu zapobiec sumiennie wybijając wszystkich wrogów po drodze do celu. Pozostawiaj za sobą tylko krew i trupy.
- W dżungli możesz czasem natknąć się na dwuosobowe patrole. Jeśli spotkasz ludzi przyjaznej frakcji, to nic ci nie zrobią. Natomiast jeśli zaczną cię wrogowie, będziesz musiał rozpocząć walkę. Sytuacja wygląda tak: jeden koleś z patrolu podbiegnie do ciebie, a drugi będzie obserwował cię z kilkudziesięciu metrów. Zabij strzałem w głowę tego co podbiega, a kolejnego wykończ w tradycyjnej strzelaninie. Jeśli nauczysz się szybko mierzyć i strzelać, żaden patrol nie będzie dla ciebie straszny.
- Czasami w grze będziesz zmuszony zamordować kogoś po cichu. Możliwe jest to tylko za pomocą noża lub tłumionego pistoletu. Podejź do ofiary od tyłu, tak by cię widziała, a następnie wyceluj nożem/gnatem w czubek jej głowy. Wykonaj atak jednym swobodnym kliknięciem myszki, by zabić przeciwnika nie ogłaszając tego wszem i wobec.
- Broń można kupić nawet na niektórych stacjach benzynowych! Na lewo od okienka, w którym siedzi kasjer można znaleźć drabinę do piwnic. Właśnie tam, pod ziemią, czasem siedzą handlarze.
- Niektóre rodzaje naboju występują tutaj w trzech różnych wariantach – jako zwykłe kule, pociski przeciwpancerne, a nawet kule dum-dum. Te pierwsze stosuj, gdy nie masz zbyt wiele kasy, a będziesz musiał uczestniczyć w jakiejś strzelaninie. Pocisków p-panc. używaj przeciwko wrogom opatulonym w kamizelki oraz pojazdom, natomiast z dum-dum warto korzystać, gdy trzeba odsyłać wrogów do innego świata minimalną ilością naboju.

Na temat zdrowia:

- Ciało Saula zostało podzielone na kilka stref trafienia, a to znaczy że gdy zostanie zraniony w rękę, jego celność się pogorszy. Będzie kulał i straci umiejętność skakania jeśli dostanie w nogę. Strzały w tułów i głowę zabijają najszybciej. Miej to na uwadze w czasie gry – jeśli się okaże, że musisz szybko uciekać, ulecz swoje nogi. Natomiast jeżeli kroi się jakaś strzelanina, właduj kilka zastrzyków w ramiona.
- Leczyć można się na kilka różnych sposobów. Najtańszy – zaskarbić sobie względy jakiejś frakcji i potem leczyć się za darmo u doktora pracującego dla owej grupy. Możesz też korzystać z uleczających strzykawek, ale Saul może się od nich uzależnić co pociągnie za sobą spadek efektywności kolejnych dawek. Żywność także przywraca zdrowie, a dzięki temu, że każdy człowiek jest od niej uzależniony, o spadku efektywności nie może tu być mowy :)
- Zastrzyki podnoszące zdrowie podzielone są na pięć grup. Im wyższy numer przy strzykawce w ekwipunku, tym więcej zdrowia dodaje jedna dawka.
- Wyjątkowym sposobem poprawiania stanu zdrowia jest spanie. Im dłużej śpisz, tym więcej dostajesz punktów życia. Poza tym wypoczęty Saul wyżej skacze i szybciej biega. I jeszcze jedno – odmawianie sobie snu przez długi czas prowadzi do spadku poziomu zdrowia. Bardzo powolnego, ale trzeba się z tym liczyć. Spać możesz w miastach (konkretnie w motelach), w bazach przyjaznych frakcji, a także w samochodach.
- Poruszanie się na piechotę i noszenie dużej liczby przedmiotów przy sobie prowadzi do zwiększenia siły Saula. A im silniejszy bohater, tym więcej kilogramów sprzętu może nosić w plecaku. Pamiętaj też o tym, że jeśli mocno się obładujemy, spadnie prędkość chodzenia postaci. By to zwalcząć, mądry ludzie wymyślili coś takiego jak bagażnik w samochodzie :)
- By uleczyć konkretną część ciała, włącz ekran ekwipunku i przeciągnij strzykawkę (lub jedzenie) na tą część ciała którą chcesz uleczyć(musi zaświecić się na zielono), a potem "upuścić" (przestań dusić lewy przycisk myszy) przedmiot leczący.

F r a k c j e

W *Boiling Point* występuje siedem różnych frakcji. Różnią się one między sobą uzbrojeniem, misjami jakie mogą zlecić Saulowi, a także sprzętem jakim dysponują. Najczęściej jest tak, że zabijanie członków (lub jakiegokolwiek inne działanie na szkodę) jednej grupy powoduje ucieszenie pozostałych sześciu frakcji. Naciskając przycisk P możesz sprawdzić jak wyglądają twoje relacje z tymi grupami. Poniżej macie krótką charakterystykę wszystkich grup.

- Należące do **Rządu** oddziały wojska wyposażone są w helikoptery i wyrzutnie przeciwlotnicze. Mają kilka dużych baz rozrzuconych po całej Realii, a także pilnują żeby nikt niebezpieczny nie dostał się do miasta Puerto Sombra. Ich łodzie patrolują wszystkie otwarte wody w grze i zwalczają Mafię, Partyzantów i Bandytów.
- **Partyzanci** są bardzo silną grupą w Realii. Oprócz tego, że mają helikoptery i samobieżne wyrzutnie p-lot, warto wspomnieć również o tym, że okupują miasto Pueblo Faro. Mają mnóstwo drobnych baz, tak wodnych jak i lądowych. Część z nich jest naprawdę nieźle ufortyfikowana i z pewnością napocisz się przy walce z nimi. Są wrogo nastawieni do Rządu i Mafii. Warto dodać, że w niektórych ich bazach można znaleźć dzipy ze stacjonarnymi karabinami maszynowymi na pace.
- Kartele narkotykowe występujące pod nazwą **Mafia** posiadają – tak jak Rząd – helikoptery i sprzęt przeciwlotniczy. Pieniądze na utrzymanie swojej armii biorą z handlu syntetyczną adrenaliną. Nie lubią rządowego wojska i Partyzantów.
- Napadający na zwykłych ludzi **Bandyty** ukrywają się w opuszczonych willach, daleko od dróg. Są uzbrojeni w rewolwery, więc walka z nimi jest dość prosta. Czasem uczestniczą w strzelaninach na utwardzonych drogach Realii. Mają na pieńku z ludnością cywilną.
- Rozsiane po całej Realii wioski należące do **Indian** nie są – jak mogłoby się wydawać – pełne miłujących pokój ludzi. Indianie będą walczyć do ostatniej kropli krwi żeby tylko ocalić swe miejsca zamieszkania przed cywilizacją i natrętnymi turystami. Indianie nie są wrogo nastawieni do całych grup, raczej do zwykłych jednostek (np. do burmistrza Puerto Sombra). Gdybym miał jednak wskazać już jakieś grupy, byłyby to Cywile, Bandyty i Rząd.
- Lokalny oddział **CIA** również będzie miał dla Saula pewne zadania. Wyżsi rangą agenci noszą garnitury i krawaty w stars'n'stripes, natomiast najbardziej podrzędni współpracownicy amerykańskiego wywiadu noszą ciuchy w barwach moro, jak Partyzanci. CIA nie ma baz, zajmują co najwyżej pojedyncze budynki. Nie lubią Partyzantów.
- Ostatnią grupą są **Cywile**. Żyją w miastach, handlują na przydrożnych bazarach, pracują na stacjach benzynowych. Raczej nie są w stanie ci zaszkodzić, bowiem niewielki odsetek ludności cywilnej ma broń (co szczerze mówiąc jest trochę dziwne biorąc pod uwagę charakter państwa jakim jest Realia). Misje od nich raczej nie przyniosą ci wielu tysięcy pesos, ale też i nie narobisz sobie wrogów.