

Gun

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gun

autor: Michał „Wolfen” Basta

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

Wstęp	3
Misje główne	4
The Hunt	4
Steamboat Massacre	5
Honest Tom	6
The Red Hand Gang	7
Quick Killer	9
Whore Coach	11
Law and Order	13
Escape the Jail	15
Ambush the Train	17
Defend the Hideout	18
Take Down Hoodoo	19
Save Soapy	21
Hollister's Fort	23
Attack the Fort	26
Battle at the Steamboat	28
Across the Badlands	29
Escape the Ambush	30
Magruder's Mine	31
Zadania dodatkowe	33
Wprowadzenie	33
Bounties	34
Pony Express	35
Deputy	36
Federal Marshall	37
Ranch	38
Indian Hunter	39

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



Wstęp

Witam w poradniku do gry Gun. Znajdziecie tutaj informacje niezbędne do ukończenia przygody. W pierwszym dziale zamieściłem ilustrowany opis wszystkich misji głównych, których wykonanie jest niezbędne do ukończenia gry, natomiast drugi poświęciłem zadaniom pobocznym, stanowiącym niemal połowę wszystkich questów w grze.

Misje główne

T h e H u n t



Pierwsze zadanie to nic innego jak trening w postaci polowania. Wyrusz za Nedom i wykonuj wszystkie jego polecenia. Na początku postrzelasz trochę to ptaków, naciśnij LPM i najedź celownikiem na jedno z latających zwierząt, kiedy kontury krzyżyka zmieniają się białego na czerwony, oddaj strzał. Drugie zadanie jest niemal identyczne, tylko tym razem użyjesz zbliżenia i zwolnienia czasu. Wciśnij „c” i na spokojnie wyceluj w kolejną grupę ptaków [1]. Kiedy się z nimi uporasz czeka cię walka z wilkami [2], wystarczy dobrze celować i szybko strzelać.



Wyrusz w dalszą drogę. Po znalezieniu się na skale wyjmij strzelbę (alt) i skorzystaj ze zbliżenia (z). Następnie poczekaj chwilę, aż z lasu przed tobą wyjdą dwa jelenie [1]. Kiedy to nastąpi zastrzel je, zejść na dół i przygotuj się na odparcie ataku wilków. Będzie ich całkiem sporo, więc jeśli któryś się do ciebie zbliży, skorzystaj z noża (PPM). Na końcu czeka cię pojedynek z niedźwiedziem, podnieś strzelbę kompana i zastrzel nią ogromnego przeciwnika, pamiętaj że największe straty zadajesz podczas strzałów w głowę [2].

S t e a m b o a t M a s s a c r e



Od razu po przejściu kontroli nad bohaterem, zacznij strzelać w przeciwników którzy zaatakowali statek. Przejdź przez pokład i skręć w prawą stronę, gdzie natkniesz się na wrogów pochowanych za drewnianymi skrzyniami. Uporaj się z nimi, podnieś dwie flaszki stojące na półce i kieruj się na wschód. Dotrzesz do bandyty trzymającego zakładniczkę [1], polecam zwolnienie czasu i precyzyjny strzał w głowę rzezimieszka. Skręć w lewo i po zabicciu kilku kolejnych wrogów przesunąć drewnianą belkę [2].



Odwróć się w stronę zachodu i skorzystaj z działa z lewej. Za jego pomocą zniszcz wszystkie pływające jednostki przeciwnika [1]. Po jatce dalej kieruj się na zachód, czyszcząc z wrogów cały dolny pokład. Skorzystaj z drewnianych schodów prowadzących na górę i pobiegnij do broniącego się Neda, po czym razem z nim zacznij odpierać wrogie ataki [2].

H o n e s t T o m



Kolejny trening, tym razem uczący jazdy konnej. Początki są łatwe wystarczy wykonywać polecenie Toma tzn. trochę pogalopować (LShift), poskakać (spacja) i udać się za swoim instruktorem na miejsce startu wyścigu (wejdź w okrąg koło Toma). Kiedy doliczy do zera szybko wystartuj (wcisnij i przytrzymaj LShift) i pruj przed siebie po ścieżce. Od czasu do czasu przyspiesz konia, uderzając go ostrogami oraz przeskakuj przez pojawiające się przeszkody [1]. Jeśli po trzech okrążeniach wpadniesz na metę pierwszy misja będzie kontynuowana, w innym wypadku musisz powtórzyć wyścig. Kolejnym zadaniem będzie zabicie pięciu żubrów, podchodź do nich i wciskaj PPM, następnie zrób użytek ze strzelby i zestrzel butelki stojące na skale [2].



Ostatnia część treningu to odparcie ataku wilków. Skorzystaj ze zwolnienia czasu i strzelaj do każdego nadbiegającego zwierzęcia [1]. Zabij je wszystkie i przygotuj się do walki z samym Tomem, który nie okaże się wcale taki dobroduszny. Na początku rozpraw się z jego dwoma kompanami, a na końcu zastrzel jego samego [2]. Nie jest to trudne zadanie, szczególnie jeśli uda ci się go upolować za pomocą strzelby, która bardzo szybko zakończy pojedynek.

The Red Hand Gang



Po dotarciu do miasta udaj się do baru z prawej strony, wejdź do środka i podejdź do barmana, stojącego za ladą [1]. W czasie rozmowy rozpocznie się ostra strzelanina, wychylając się zza ludy eliminuj po kolei wszystkich nadbiegających wrogów. Skorzystaj ze schodów z prawej i wejdź na górę, po spacyfikowaniu strychu wyjdź na balkon i zastrzel kolejną partię rewolwerowców [2]. Przejdź przez drewnianą werandę i wejdź z powrotem do budynku przez przejście z prawej.



Przejdź przez korytarz, schowaj się za beczkami i zacznij ostrzeliwać dużą grupę przeciwników, którzy poukrywali się w okolicznych pokojach. Dojdź do końca holu, gdzie spotkasz bandytę, który porwał Jenny, spowolnij czas i strzel prosto w jego głowę [1]. Po jego ubiciu dostaniesz nowy rewolwer. Zejdź na dół po schodach przed tobą, zastrzel wrogów na dole i podejdź do podłużnej dziury w ścianie [2], skąd zacznij tłuc we wbiegających na salę bandytów (w pierwszej kolejności likwiduj tych z pochodniami - nie możesz dopuścić do spalenia budynku).