

Hatred

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Hatred

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-224-3

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Interfejs	4
Sterowanie	6
Porady	8
Opis przejścia	10
Misja 1 - Dom	10
Misja 2 - Marina	17
Misja 3 - Pociąg	26
Misja 4 - Stacja Kolejowa	33
Misja 5 - Centrum Miasta	40
Misja 6 - Baza Wojskowa	47
Misja 7 - Elektrownia	52
Uzbrojenie	59
Przeciwnicy	63
Osiągnięcia	65
Hatred - wymagania sprzętowe	69

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 *Hatred* zawiera szczegółowy opis przejścia kampanii dla pojedynczego gracza, wraz z wskazówkami dotyczącymi sposobów wykonywania zadań głównych, jak i celów pobocznych. Oprócz tego w poradniku znaleźć można opis wszystkich elementów uzbrojenia dostępnych dla gracza (wraz z ich zastosowaniem, odpowiednim doborem i źródłem pozyskiwania), przeciwników występujących w grze (wraz z informacjami dotyczącymi ich uzbrojenia, zachowania, jak i sposobów efektywnej walki z poszczególnymi ich typami). Znaleźć tu można także listę porad, które z pewnością przydadzą się mniej doświadczonym graczom, czy tym, którzy chcą przejść grę na najwyższym poziomie trudności. Poradnik zamyka spis osiągnięć, wraz z informacjami dotyczącymi ich odblokowania. *Hatred*, stworzona przez gliwickie studio Destructive Creations, to kontrowersyjna, nastawiona na brutalność strzelanka z widokiem izometrycznym, która bardzo mocno wzorowana jest na pierwszej części *Postal*a. Gracz wciela się w postać zwaną po prostu "Antagonistą", człowieka napędzanego ogromną nienawiścią do całego gatunku ludzkiego i przeprowadzić go musi przez szereg misji, podczas których odwiedzi lokacje takie jak metropolia, baza wojskowa, wnętrze pociągu, czy elektrownia atomowa. W walce pomoże mu szeroki asortyment uzbrojenia, od pistoletów i karabinów szturmowych, po wyrzutnie rakiet. Cała produkcja napędzana jest najnowszą odsłoną silnika Unreal Engine (4), przez co pochwalić się może niezwykłą grą światła i zaawansowaną fizyką.

W poradniku do *Hatred* znajdziesz:

- opis wszystkich misji kampanii dla pojedynczego gracza, wraz ze wskazówkami dotyczącymi wykonywania zadań dodatkowych;
- rady dotyczące najważniejszych mechanizmów rozgrywki, takich jak sprawne poruszanie się po świecie gry, czy regeneracja zdrowia;
- sterowanie, oraz wymagania sprzętowe;
- opis wszystkich dostępnych w grze elementów uzbrojenia
- opis wszystkich przeciwników, wraz z ich sposobem zachowania, uzbrojeniem, czy efektywną walką przeciwko nim;
- ogólne porady dotyczące rozgrywki;
- spis wszystkich osiągnięć, wraz z informacjami dotyczącymi ich zdobycia.

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Interfejs

Hatred - Interfejs



Opis Hatred - Interfejs








1 - Informacje na temat aktualnie wykonywanego zadania głównego.
2 - Lista i informacje na temat wszystkich odblokowanych celów pobocznych. Cele są z początku ukryte, a pojawiają się wtedy, gdy gracz zbliży się do miejsca, w którym się je wykonuje.
3 - Radar przedstawiający aktualną sytuację na mapie w niedalekiej odległości od gracza. Wyświetlane są na nim ikony prowadzące do zadań głównych i pobocznych, przeciwnicy, jak i porzucone elementy uzbrojenia.
4 - Aktualnie posiadane uzbrojenie. Liczby przy danych broniach oznaczają ilość amunicji (aktualnie załadowana / łączna ilość), a "kropki" przy granatach oznaczają ich ilość.
5 - Pasek zdrowia kierowanej przez gracza postaci. Gdy ten zostanie opróżniony, postać gracza umrze. Pasek dzieli się na dwie części - czerwoną, oznaczającą właściwe zdrowie i szarą, oznaczającą pancerz.

Rozdział ten przedstawia interfejs podczas właściwej rozgrywki. Co ciekawe, tylko część elementów interfejsu jest stale widoczna, resztę podejrzeć można wciskając odpowiedni przycisk. Jak zwykle w tego typu grach, elementy interfejsu rozrzucone są po krawędziach ekranu, pozostawiając środek czystym, by gracz nie miał problemu w zorientowaniu się w sytuacji.

Niemalże na środku ekranu [1] znaleźć można informacje dotyczącą aktualnie wykonywanego zadania głównego. Przy lewej krawędzi ekranu [2] znajduje się lista i informacje na temat wszystkich odblokowanych celów pobocznych. Pod wspomnianą listą [3] znajdziesz radar, który przedstawia aktualną sytuację na mapie, w niedalekiej odległości od gracza. Wzdłuż dolnej krawędzi ekranu [4] znajdziesz aktualnie posiadane uzbrojenie, a tuż pod tym [5] pasek zdrowia, połączony z paskiem pancerza kierowanej przez gracza postaci.

Sterowanie

	Ruch / jazda do przodu
	Ruch / jazda do tyłu
	Ruch / jazda w lewo
	Ruch / jazda w prawo
	Egzekucja
	Strzał
	Celowanie
	Kopnięcie
	Przeładowanie broni
	Szybki bieg
	Kucanie / wejście do wieżyczki
	Unik / hamulec

	Rzut granatem
	Użyj
	Wyświetl zadania / podświetlenie przeciwników
	Wybór broni w pierwszym slotcie
	Wybór broni w drugim slotcie
	Wybór broni w trzecim slotcie
	Zmiana rodzaju granatu