



# inFamous

PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **inFamous**

**autor: Przemek „g40st” Zamecki**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Sucker Punch, Wydawca Sony Computer Entertainment,  
Wydawca PL Sony Computer Entertainment Polska.

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 ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Misje poboczne</b>	<b>6</b>
<b>Mapy</b>	<b>12</b>
Rozmieszczenie odłamków	12
Rozmieszczenie skrzynek kontaktowych	15
<b>Samobójstwo cywilizacji</b>	<b>18</b>
Prolog	18
Pierwszy rzut oka	20
<b>Nazwano was kiedyś terrorystami?</b>	<b>21</b>
Ucieczka	21
Tajemnicze sygnały	23
Pomoc medyczna	24
Krwawy szlak	25
Spacer po dachach	28
Gry umysłowe	30
Dobry towar	32
<b>Członek rodziny</b>	<b>33</b>
Ratunek	33
Ujawnienie Nemezis	34
Brak Ochrony	36
Thrish prosi o pomoc	37
Kolacja z Sashą	38
<b>Stary, siwy człowiek</b>	<b>39</b>
Zagubiony	39
Stary przyjaciel	40
Prośba Zeke'a	41
Zabawa w bohatera	43
Standardowy protokół	44
Sondy szpiegowskie	46
Alden atakuje	47
Wszystko dla Trish	49
Areszt	50
Terror na ulicach	52
Alden w łańcuchach	53
Światelko w tunelu	56
Ujawnienie tajemnic	57
<b>Porażka Zeke'a</b>	<b>58</b>
Kula promieni	58
Szał Aldena	60
<b>Ostatnie przesłanie Kesslera</b>	<b>62</b>
Cena	62
Zemsta	63
Wbrew światu	64
Polowanie na kulę promieni	65
Koniec drogi	67
Prawda	69
<b>Lista Trofeów</b>	<b>71</b>

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



Przed Wami poradnik do *inFamous*, sandboxowej gry przygotowanej przez ekipę Sucker Punch. Gra jest pokłosiem ich wcześniejszych doświadczeń uzyskanych przy produkcji serii *Sly Raccoon*, gdzie rozgrywka w dużej mierze również polegała na skakaniu po dachach i słupach elektrycznych. Tym razem porzucamy jednak bajkowe klimaty i przenosimy się do Empire City, położonego na trzech wyspach miasta zniszczonego tajemniczym wybuchem.

W poradniku znajdziecie opis misji składających się na wątek fabularny, mapy, na których zaznaczone są tzw. znajdźki w postaci powybuchowych odłamków i 32 skrzynki kontaktowe pozostawione przez jednego z pobocznych bohaterów oraz listę misji pobocznych. Tekst **brązowy** odnosi się do pewnych rad i sugestii, tekst **niebieski** to słowa klucze opisujące daną misję, zaś tekst **zielony** odnosi się do wykorzystywanych w danym momencie specjalnych mocy głównego bohatera gry.

**Przemek „g40st” Zamecki**

# Porady ogólne

## Karma

Karma decyduje o tym kim tak naprawdę jesteś. W kilkudziesięciu przypadkach w trakcie zabawy w *inFamous* będziesz musiał wybrać pomiędzy dobrem a złem. Lojalnością a snem o potędze. Twoje wybory nie sprowadzają się jedynie do naciśnięcia przycisku na padzie. Ich charakter jest ściśle związany z samą rozgrywką i typem mocy, jakich będziesz mógł używać. Oczywiście inaczej będą na Ciebie reagować mieszkańcy Empire City, wszak różnica pomiędzy bohaterem a bandytą wydaje się być całkiem spora. Wszystkie aspekty moralnych wyborów zostaną dokładnie wytłumaczone w formie samouczka podczas samej zabawy, zaś moce i ich działanie jest opisane w menu służącym jednocześnie do ich kupowania za zdobywane punkty doświadczenia. Dzięki takiemu podejściu autorów gry z pewnością będziesz miał ochotę przejść grę dwukrotnie: raz jako bohater i raz jako ponury bandzior. Pozwoli to nie tylko na wysłuchanie kilkunastu różniących się dialogów, ale także na skompletowanie większej ilości Trofeów.

## Sztuczki

Sztuczki to sposoby, za pomocą których można rozprawić się z przeciwnikami. Warto przyswoić sobie co trzeba wykonać aby konkretna sztuczka się udała, bowiem z każdym ich wykonaniem otrzymuje się dodatkowe punkty doświadczenia. Łącznie w grze można wykonać 21 różnych sztuczek. Oto ich lista:

**Pokonano wręcz** – Pokonaj przeciwnika w walce wręcz.

**Upadek z wysoka** – Pokonaj przeciwnika spychając go z budynku. Oczywiście najlepiej przy pomocy fali uderzeniowej.

**Ofiara otoczenia** – Pokonaj przeciwnika wybuchem elementu otoczenia. Strzel na przykład w butlę z gazem lub przenośny generator prądu.

**Pokonano w locie** – Pokonaj lecącego przeciwnika w walce wręcz.

**Przyklejenie bomby** – Rzuć granatem w przeciwnika tak, aby ten się do niego przykleił.

**Przygniecenie** – Przygnieć przeciwnika elementem otoczenia. Użyj fali uderzeniowej na samochodach.

**Kontrola tłumy** – Zabij pięciu przeciwników na raz. Najlepiej wykonać tę sztuczkę rzucając granat w tłum skorpionów.

**Niezaspokojone pragnienie** – Wykorzystując umiejętność siatki indukcyjnej przejedź pod rząd po czterech różnych izolatorach prądu nie dotykając niczego innego. Na przykład po czterech szynach trakcji kolejowej.

**Zestrzelono w locie** – Pokonaj przeciwnika przy pomocy błyskawicy zeskakując jednocześnie na przykład z budynku.

**Osobiste porachunki** – Pokonaj w walce wręcz pięciu przeciwników w czasie krótszym niż 30 sekund. Idealnie nadają się do tej sztuczki skorpiony z Labiryntu.

**Powietrzna bomba przylepna** – Przyklej bombę do przeciwnika przebywającego w powietrzu. Na przykład latającej maszynie.

**Trafienie w locie w głowę** – Strzel headshota przeciwnikowi przebywającego w powietrzu używając na nim wcześniej na przykład fali uderzeniowej.

**Jazda na błyskawicy** – Pokonaj przeciwnika precyzją ślizgając się po przewodzie elektrycznym.

**Wybuch i porażenie** – Wyrzuć przeciwnika w powietrze falą uderzeniową i zabij go błyskawicą.

**Zniewaga i rany** – Przyczep przeciwnikowi granat i zanim wybuchnie pokonaj go falą uderzeniową lub precyzją.

**Wybuch i uderzenie** – Będąc w powietrzu strzel w przeciwnika błyskawicą, następnie traf go gromem. Aby mieć więcej czasu na trafienie, skorzystaj z precyzji.

**Miłego upadku** – Jednocześnie pokonaj 3 przeciwników zrzucając ich z dachu za pomocą fali uderzeniowej.

**Zawieszenie kary** – Zabij przeciwnika znajdującego się w powietrzu używając burzy piorunów.

**Przedwczesny wybuch** – Zastrzel wybuchającego przeciwnika tak, aby wybuch zabił jednocześnie innego wroga.

**Zwrot własności** – odczekaj na moment, kiedy przeciwnik rzuci w ciebie granatem i kiedy będzie on jeszcze w powietrzu użyj fali uderzeniowej, aby odleciał on z powrotem do wroga.

**Ubić kreta** – Zabij przeciwnika potrafiącego tworzyć falę uderzeniową przebiegającą po ziemi przy pomocy gromu.

## Odłamki

Odłamki są pozostałościami po wybuchu rozrzuconymi po całym Empire City. Zbierając je będziesz mógł magazynować w sobie coraz więcej energii elektrycznej. Poniżej znajduje się lista jak wiele odłamków potrzebnych jest do osiągnięcia każdego kolejnego poziomu rozwoju energii.

5 odłamków

15 odłamków

20 odłamków

30 odłamków

Każdy kolejny poziom 30 odłamków

Na każdej z wysp znajduje się określona ilość odłamków. W Dzielnicy Neonów jest ich 147, w Labiryncie 135, zaś w Dzielnicy Historycznej „zaledwie” 68. Ich dokładną lokalizację znajdziesz na zamieszczonych w innym rozdziale tego poradnika mapach.

# Misje poboczne

W trakcie całej gry będziesz mógł wykonać szereg misji pobocznych. Nie są one zbyt skomplikowane i zwykle polegają na pokonaniu grupy przeciwników, odnalezieniu jakiegoś przedmiotu, zniszczeniu pojazdu czy śledzenia kuriera z przesyłką. Ich wykonanie nie jest niezbędne do zakończenia gry, jednakże każda udanie zakończona misja poboczna pozwoli Ci zdobyć dodatkowe 100 punktów doświadczenia oraz spowoduje, że na dany teren przestanie być patrolowany przez wrogów. Innym pozytywnym aspektem wykonania wszystkich 84 misji pobocznych odblokowujących terytorium jest przedłużenie sobie zabawy oraz zdobycie kilku Trofeów. Cele misji są każdorazowo bardzo dobrze tłumaczone w momencie ich przyjmowania, dlatego też jeżeli tylko zauważycie postać z umiejscowionym nad jej głową wykrzyknikiem, sprawdźcie, jaką misję ma ona do zaoferowania. Oczywiście wszystkie misje zaznaczone są także na mapie.

**Uwaga:** Postacie oferujące misje często angażują się w walkę. Wówczas wykrzykniki znikają z ich głów oraz mapy, przez co nie mogą nam zlecić zadania. Wystarczy oczyścić region z nieprzyjaciół by postać wróciła na swoje miejsce.



Misje poboczne otrzymujemy od postaci z żółtymi wykrzyknikami nad głową.

Misje poboczne spotykane w *inFamous* dzielą się na trzy rodzaje:



**Przeznaczone dla postaci z dobrą Karma**



**Przeznaczone dla postaci ze złą Karma**



**Przeznaczone dla obu typów postaci**



## **Lista misji dodatkowych przeznaczonych dla postaci z dobrą Karma**

### **Spacer z psami**

Misja ta polega na odtransportowaniu kilku jeńców do więzienia znajdującego się na terenie Labiryntu. Więźniowie będą grzecznie szli w jednym szeregu, choć od czasu do czasu któryś może na przykład spróbować ucieczki lub nawet rzucić się na Ciebie. Kilka strzałów błyskawicą nauczy go moresu. Bacznie przyglądaj się także czy w pobliżu nie kręcą się inni członkowie gangu mogący próbować odbić kamratów.

### **Mocny łańcuch**

Zadanie polega na złapaniu wysokiego, ubranego na biało przeciwnika należącego do Żniwiarzy posługującego się super-mocami. Kiedy powalisz go na ziemię, wystarczy go już tylko spętać.

### **Policjant w niebezpieczeństwie**

Misja polega na odnalezieniu zabójców policjanta. Podobnie jak podczas misji fabularnych, podążaj za obrysem biegnącej postaci. Doprowadzi Cię ona do miejsca walki Żniwiarzy z policjantami. Zabij wszystkich napastników.

### **Fan Klub**

W pobliżu parku w Dzielnicy Neonów organizowana jest parada. Twoim zadaniem jest ochrona jej uczestników. Kiedy pojawią się Żniwiarze, szczególną uwagę zwróć na przeciwników wyposażonych w wyrzutnię rakiet i to właśnie ich zabij w pierwszej kolejności. Kiedy wspólnie z policjantami pozbędziesz się zagrożenia, misja zakończy się powodzeniem.

### **Zabezpieczenie**

Grupie Ludzi Ziemi udało się wydostać z cel więziennych, choć cały czas znajdują się jeszcze na terytorium więzienia. Opanowali jeden z dachów placówki. Musisz wspiąć się na budynek i pozbyć się wszystkich uciekinierów.

### **Gniazdo szczurów**

Ludzie ziemi opanowali jeden z budynków w mieście. Twoim zadaniem jest wdrapanie się na niego i zniszczenie wentylacji. Jeżeli uda Ci się tego dokonać, duża liczba przeciwników rozbiegnie się po ulicy. Nie pozostaje Ci więc nic innego, jak ich powyrzelać.

### **Policjanci i złodzieje**

W tej misji wraz z policjantami będziesz musiał obronić posterunek atakowany przez gromadę wrogów. W jej wykonaniu niezwykle pomocne może być zdemolowanie kilkunastu samochodów tak, abyś mógł się swobodnie za nimi kryć w obliczu niebezpieczeństwa. Po wyeliminowaniu napastników misja zakończy się powodzeniem.

### **Ranni cywile**

Piętnastu obywateli miasta potrzebuje Twojej pomocy. Twoim zadaniem jest ochrona ich przed członkami gangu w drodze do najbliższej kliniki. Jednak jak się okaże, wszyscy sanitariusze zostali zabici i szpital został opanowany przez siły wroga. Poprowadź wszystkich w inne wskazane na mapie miejsce, po drodze opędzając się od kolejnych przeciwników. Kiedy dotrzesz do punktu docelowego, ochronę nad rannymi przejmie policja.