



inFamous: Second Son
w 10 prostych krokach
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

inFamous: Second Son w 10 prostych krokach

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

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

inFamous: Second Son w 10 prostych krokach	3
1. Eksploracja	5
2. Walka	9
3. Przeciwnicy i ich typy	13
4. Główne i poboczne zadania	16
5. Karma	19
6. Dym i pozostałe moce	22
7. Rozwój umiejętności Delsina	24
8. Dodatkowe aktywności	27
9. Przejmowanie dzielnic	31
10. Śmierć bohatera	33

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

inFamous: Second Son w 10 prostych krokach

inFamous: Second Son w 10 prostych krokach jest poradnikiem do gry *inFamous: Second Son* omawiającym jej najważniejsze zagadnienia. Ich znajomość może okazać się bardzo przydatna szczególnie w początkowych godzinach spędzonych na przemierzaniu ulic wirtualnego Seattle. **Pierwszy rozdział** poradnika koncentruje się na temacie eksploracji otoczenia, podpowiadając w jaki sposób można ją usprawnić dzięki poleganiu na mocach Delsina. Tematem przewodnim **drugiego rozdziału** jest staczanie walk i znajdują się w nim między innymi wskazówki na temat jak najlepszego wykorzystywania dostępnych mocy w zależności od specyfiki danej bitwy. W **trzecim rozdziale** zamieszczono zestawienie typów napotykanych przeciwników. **Czwarty rozdział** poradnika informuje o rodzajach dostępnych zadań oraz o możliwych sposobach przystępowania do nich. **Piąty rozdział** jest niezwykle istotny, omawiając wszystkie najważniejsze kwestie związane z karmą i podpowiadając w jaki sposób można gromadzić dobrą lub złą karmę. Głównym tematem **szóstego rozdziału** są moce Delsina Rowe'a. Najwięcej miejsca poświęcono w tym rozdziale mocy dymu (Smoke), czyli pierwszej spośród czterech kategorii ponadnaturalnych zdolności, do której uzyskuje się dostęp. **Siódmy rozdział** koncentruje się na odblokowywaniu nowych mocy i umiejętności, przedstawiając w jaki sposób można tego dokonywać i sugerując jakimi nowymi zdolnościami warto się zainteresować na samym początku zabawy. Dwa kolejne rozdziały poruszają temat pobytu w mieście. **Ósmy rozdział** skupia się w całości na pobocznych aktywnościach dostępnych w trakcie pobytu w Seattle, a **dziwiasty rozdział** na przejmowaniu kolejnych dzielnic miasta będących początkowo pod kontrolą wrogich wojsk. Z ostatniego **dziesiątego rozdziału** możesz dowiedzieć się więcej na temat śmierci i jej konsekwencji oraz metod unikania zbyt częstych zgonów. *inFamous: Second Son* to gra studia Sucker Punch, w której wcielamy się w młodego chłopaka dysponującego nadnaturalnymi mocami. Głównym bohaterem gry jest mianowicie Delsin Rowe, który potrafi przemieniać się w dym i kontrolować żywioł ognia, zaś miejscem akcji jest tym razem deszczowe Seattle.

Krok 1: Eksploracja

Rozdział ten poświęcony jest w całości eksploracji otoczenia, wspomaganą przez umiejętność wykorzystywania mocy głównego bohatera i wybranych elementów otoczenia (szyby wentylacyjne, linie kolejowe, pojazdy itp.).

Krok 2: Walka

W rozdziale tym odnajdziesz wszystkie podstawowe informacje na temat staczania walk, jak również podpowiedzi do odnoszenia bezproblemowych zwycięstw w kolejnych potyczkach dzięki używaniu elementów wyposażenia i mocy głównego bohatera.

Krok 3: Przeciwnicy i ich typy

Rozdział ten zawiera zestawienie wszystkich najważniejszych odmian przeciwników – żołnierzy, innych osób obdarzonych mocami, wrogów korzystających ze środków transportu (pojazdy opancerzone, czołgi, śmigłowce itp.) oraz bossów.

Krok 4: Główne i poboczne zadania

Rozdział przedstawiający podział na główne oraz poboczne zadania i informujący o sposobach przystępowania do nich (dotarcie do określonego punktu startu, swobodna eksploracja itp.).

Krok 5: Karma

To obszerny rozdział, który wyjaśni ci przede wszystkim sposób funkcjonowania mechanizmu karmy i tego w jaki sposób wpływa ona na dalszy przebieg gry. W rozdziale tym znalazły się również informacje na temat możliwych sposobów pozyskiwania dobrej lub złej karmy.

Krok 6: Dym i pozostałe moce

W rozdziale zawarto omówienie dymu, czyli pierwszej kategorii mocy głównego bohatera (zalety, wady, zastosowania). Oprócz tego zamieszczono informacje na temat możliwych sposobów odnawiania zapasów dymu (bez nich używanie niektórych mocy staje się niemożliwe) i pozostałych kategorii mocy, do których dostęp przyznawany jest w dalszej części kampanii.

Krok 7: Rozwój umiejętności Delsina

Rozdział poświęcony umiejętnościom głównego bohatera. W tekście znalazły się informacje na temat możliwych sposobów ich odblokowywania (rdzenie przekąźniowe lub zakup w zamian za odnalezione odłamki), jak również przygotowane zostały zestawienia najbardziej pożytecznych zdolności.

Krok 8: Dodatkowe aktywności

W rozdziale tym znajduje się omówienie wszystkich dodatkowych aktywności powiązanych z dzielnicami miasta. Mowa tu mianowicie o odnajdywaniu odłamków i kamer ochrony, demaskowaniu wrogich agentów, malowaniu graffiti, niszczeniu urządzeń zakłócających i pozyskiwaniu dzienników audio.

Krok 9: Przejmowanie dzielnic

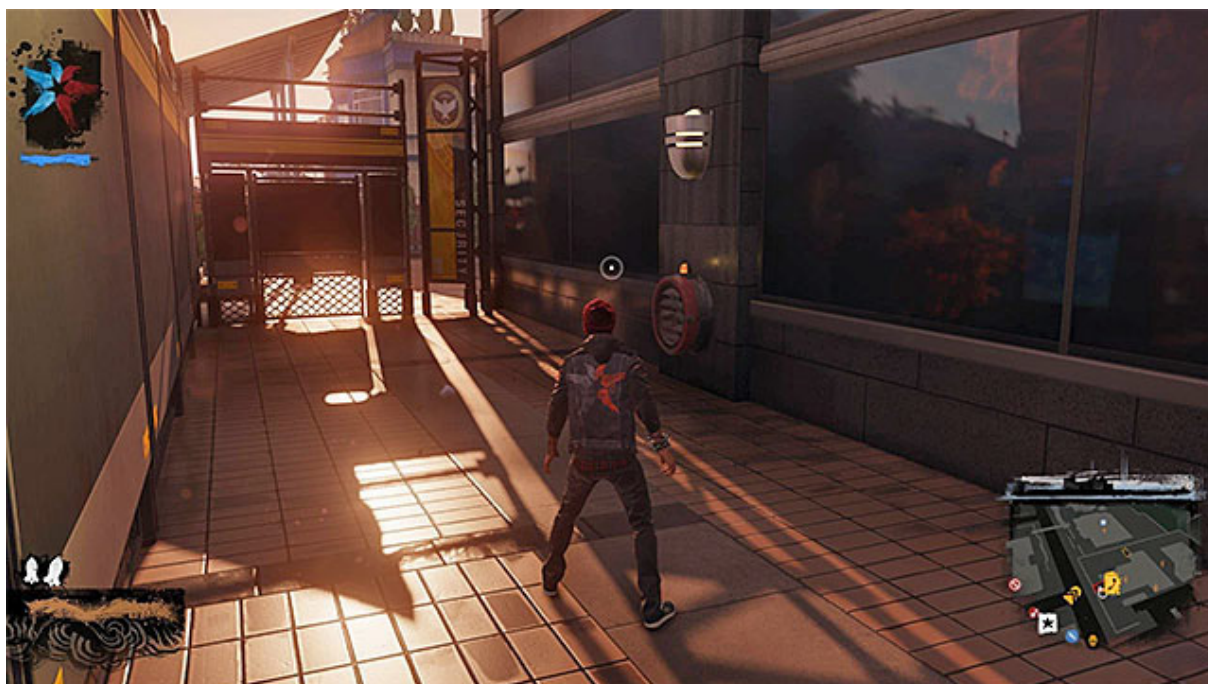
Z rozdziału tego dowiesz się w jaki sposób Delsin może przejmować całkowitą kontrolę nad kolejnymi dzielnicami Seattle, wypędzając w ten sposób przebywających w nich wrogich żołnierzy.

Krok 10: Śmierć bohatera

Rozdział ten omawia okoliczności śmierci głównego bohatera oraz zawiera sugestie w jaki sposób można próbować jej unikać. Oprócz tego w rozdziale znalazły się informacje na temat zapisywania stanu gry oraz różnic w rozgrywce wynikających z wybranego poziomu trudności.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

1. Eksploracja



Eksploracja świata gry w *Second Son* przebiega na nieco zmienionych zasadach w stosunku do poprzednich odsłon serii *inFamous* i wynika to z tego, że Delsin Rowe dysponuje innymi mocami od swoich poprzedników. Do skuteczniejszej i wygodniejszej podróży wykorzystywana jest mianowicie moc dymu, która szerzej opisana została w **Kroku 6**. Polecam przede wszystkim regularnie używać opcji przemiany w dym, albowiem przyspiesza ona proces poruszania się, skracając tym samym ilość czasu potrzebnego na dotarcie do celu podróży. Pozwala ona też w prosty sposób przelaznąć przez napotykane przedmioty (barykady, metalowe bramki, zaparkowane auta itp.) albo np. szybciej dopaść ściganą w danym momencie postać. Dodatkową zaletą wynikającą z polegania na takiej właśnie opcji podróży jest to, że nie zużywa ona zapasów dymu, tak więc jej używanie jest nielimitowane.

W trakcie eksploracji Seattle nie musisz oczywiście kurczowo trzymać się podłoża, tym bardziej, że gra wyraźnie zachęca do podejmowania bardziej efektownych (i skuteczniejszych) akcji. Dobrym pomysłem jest na przykład odbijanie się od mijanych po drodze pojazdów, które katapultują niejako Delsina. Główny bohater regularnie zachęcany jest też do odwiedzania wyżej położonych półek i dachów budynków. Pomimo tego, że Delsin potrafi wspinać się w tradycyjny sposób (chwytnie się kolejnych krawędzi i interaktywnych półek) to jest to stosunkowo mozolny proces, który sprawia, że dotarcie na dach średniej wielkości budynku może niepotrzebnie zająć kilkanaście czy nawet kilkadziesiąt sekund. O wiele lepszym sposobem działania jest rozglądanie się za czerwonymi szybami wentylacyjnymi, do których można "wchodzić" po dokonaniu opcji przemiany w dym (przykładowy szyb pokazano na powyższym obrazku). W zależności od rodzaju szybu Delsin przetransportowany zostanie na wyższy balkonik lub od razu na sam dach budynku, pomijając w ten sposób konieczność powolnego chwytnie się kolejnych krawędzi i dbania o utrzymanie równowagi.



Bieganie po dachach i torach kolejowych to również dobre pomysły na sprawne poruszanie się po mieście

Przedostawanie się na dachy budynków, czy to z wykorzystaniem wspinaczki czy przez szyby wentylacyjne, ma wiele różnych zalet. Możesz przede wszystkim w taki sposób przemieszczać się po okolicy i w docieraniu do kolejnych dachów pomagają używane na przemian moce zamiany w dym i unoszenia się nad ziemią. Polecam przy okazji usprawnić tę pierwszą moc, dzięki czemu Delsin będzie mógł użyć dwóch przeskoków zanim konieczne okaże się wylądowanie na jakiejś stabilnej płóce. Używanie dachów budynków pozwoli ci skrócić czas docierania do kolejnych lokacji, bo nie będziesz musiał szukać sposobów na podróżowanie wyznaczonymi ulicami czy omijanie dużych przeszkód. Jest to też dobry pomysł na unikanie konfrontacji z wieloma żołnierzami D.U.P., albowiem zdecydowana większość z nich patroluje właśnie ulice miasta i tylko nieliczni przeciwnicy okupują dachy budynków czy wieże obserwacyjne.

Przeskakiwanie na kolejne dachy to nie jedyny sposób podróży po górnych poziomach Seattle. Polecam zainteresować się torami kolejowymi przebiegającymi przez wiele spośród badanych dzielnic tego miasta, albowiem Delsin może na nie przeskoczyć i w taki sposób przemieszczać się po okolicy. Metoda ta ma niestety dwie zasadnicze wady – linie kolejowe ograniczają swobodę podróży, a ponadto musisz uważać żeby nie zderzyć się z wagonikiem metra, bo w przeciwnym wypadku możesz niespodziewanie spaść na sam dół.



Główny bohater nie potrafi niestety pływać

O ile Delsin nie musi w ogóle obawiać się np. upadków nawet z bardzo dużych wysokości o tyle ma jedną bardzo poważną słabość i jest nią brak umiejętności pływania. Jest to tym bardziej uciążliwe, że bardzo często przebywa się w pobliżu wody, na przykład podczas eksploracji doków czy podróżowania pomiędzy północną i południową częścią miasta. Musisz o tym pamiętać, starając się umiejętnie wykonywać kolejne ruchy i wykorzystując dostępne moce (szczególnie zdolność unoszenia się w powietrzu) żeby nagle nie wpaść do wody. Kontakt z wodą nie oznacza na szczęście natychmiastowej śmierci, aczkolwiek główny bohater do czasu powrotu na suchy ląd staje się bezbronny. Traci się też przez to trochę czasu i może to mieć kluczowe znaczenie np. w tych misjach, w których musimy ścigać się z upływającym czasem.