



Rage

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Rage

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent id Software, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|--|------------|
| Wprowadzenie | 4 |
| Opis przejścia | 6 |
| Prolog | 6 |
| Wycelminuj bandytów | 9 |
| Zaopatrzenie Medyczne | 20 |
| Gdzie jest Juno/Naprawa wieży radiowej | 22 |
| Brakujące części/Znajdź części buggy | 29 |
| Zniszcz barykadę | 46 |
| Wiadomość Dana | 48 |
| Zmiana ubrania | 50 |
| Wynajem garażu | 53 |
| Buggy się zbroi | 55 |
| Oferta Sally | 57 |
| Zaopatrz Dana Hagara | 58 |
| Wizyta u szeryfa/Potrzebny Cuprino | 59 |
| Sponsoring Dusty 8/ Mutant Bash TV | 60 |
| Zaopatrzenie Wieży Strażniczej | 68 |
| Zniszcz bomby | 70 |
| Burmistrz wzywa/Feltrytowy Krater | 82 |
| Próbka feltrytu | 84 |
| Ulepszenie Defibrylatora | 86 |
| Władca studni/Przejęta studnia | 105 |
| Zabójcza dostawa/Tajna dostawa | 115 |
| Uwolnij kapitana Marshalla | 117 |
| Odzyskaj napęd ID | 136 |
| Zaginione dane badawcze | 139 |
| Podziemne Miasto | 151 |
| Powiększanie wpływów | 153 |
| Nadzorca Jones/Ekspansja mutantów | 155 |
| Skarbiec Gadźciarzy | 169 |
| Potrzebny Monarcha/Monarcha Starky'ego | 180 |
| Cena potęgi | 182 |
| Ekwipunek z arki | 196 |
| Napad na most Władzy | 206 |
| Napad na Capital Prime | 211 |
| Zadania Poboczne | 220 |
| Panowanie nad śmiglikiem | 220 |
| Kanały przy Arce | 222 |
| Uwaga, mutanci! | 226 |
| Próba czasu Durara | 228 |
| Oferta Sally/Nagrody Sally | 230 |
| W poszukiwaniu feltrytu | 231 |
| Wyzwanie Starky'ego | 232 |
| Cudowny Lek | 233 |
| Zaginiona Osoba | 234 |
| Oczyść kanały przy Arce | 236 |
| Zagrożenie mutantami! | 238 |
| Eskorta karawany | 240 |
| Skradziony towar | 242 |
| Biznesik/Prototyp RC | 244 |
| Wymiana | 249 |
| Oferta Bricka/Nagroda Bricka | 251 |
| Kwiat komety | 252 |
| Opuszczona gorzelnia | 254 |
| Łowca nagród | 262 |
| Nakaz eksmisji | 265 |
| Pomoc poszukiwana | 270 |

| | |
|-------------------------------|------------|
| Mapy Pustkowi | 274 |
| Pustkowi | 274 |
| Wschodnie Pustkowi | 275 |
| Schematy konstrukcyjne | 276 |
| Zarabianie pieniędzy | 278 |
| Przesyłki kurierskie | 278 |
| Speedway | 280 |
| Arena Mutant Bash TV | 282 |
| Skoki samochodowe | 285 |
| Pustkowi | 285 |
| Wschodnie Pustkowi | 298 |
| Kopy na bramkę | 306 |
| Karty kolekcjonerskie | 311 |
| Wstęp | 311 |
| Pustkowi | 312 |
| Wschodnie Pustkowi | 349 |
| Sekretne pokoje | 363 |
| Wolfenstein 3D | 363 |
| Quake | 366 |
| Doom | 371 |
| id Software | 374 |

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



Wprowadzenie

Najnowsza produkcję studia id Software wyróżnia się na tle innych dostępnych na rynku FPSów przede wszystkim bardzo **dużą ilością dodatkowych zajęć**, które może wykonywać gracz. Oprócz klasycznego strzelania do potworów i bandytów, gra oferuje m.in. wyścigi rajdowe, grę w karty, pojedynki na arenach czy specyficzny trening futbolu amerykańskiego. Ze względu na dużą ilość podobnych zajęć, poradnik został podzielony na kilka części, które w szczegółowy sposób opisują każde z nich.

Opis przejścia – opis głównych zadań fabularnych, których wykonanie jest niezbędne do ukończenia gry. Znajdziecie w nim szczegóły na temat odwiedzanych lokacji, porady dotyczące walk z silniejszymi przeciwnikami oraz lokalizację najróżniejszych przedmiotów, poukrywanych w zakamarkach świata *RAGE*.

Zadania poboczne – opis wszystkich zadań pobocznych dostępnych w grze, wykonany również szczegółowo i obszernie, jak opis zadań głównych.

Mapy Pustkowi – dużym niedopatrzeniem ze strony twórców gry, było nie umieszczenie w grze mapy świata, która umożliwiałaby szybkie odnalezienie odwiedzonych wcześniej lokacji. W niniejszym poradniku znajdziecie rozwiązanie tego problemu. Dwie szczegółowe mapy obydwóch części Pustkowi będą służyć Wam nieocenioną pomocą podczas zwiedzania świata *RAGE*.

Schematy konstrukcyjne – lista wszystkich dostępnych w grze schematów konstrukcyjnych, wraz z ich lokalizacją i używanymi narzędziami.

Zarabianie pieniędzy – gotówka w *RAGE* ma bardzo duże znaczenie. Dzięki niej możesz kupować nowe bronie, amunicję, schematy konstrukcyjne czy leczące bandaże. Ten dział poświęcony został metodą szybkiego zarabiania. Korzystając z nich, w krótkim czasie staniesz się prawdziwym bogaczem pustkowi.

Skoki samochodowe – po całych pustkowiach Władza porozstawiała szpiegowskie drony, które śledzą ruchy obywateli. Twoim zadaniem jest odszukanie ich i staranowanie przy pomocy pustynnego pojazdu. Dzięki umieszczonym w poradniku mapkom i screenom bez problemu znajdziesz wszystkie 18 dron. W nagrodę otrzymasz narzędzia używane do konstruowania przedmiotów oraz specjalne osiągnięcie.

Kopy na bramkę – w celu rozluźnienia napięcia związanego z ratowaniem świata, twórcy *RAGE* przygotowali zabawną mini-grę, w której zadaniem gracza jest przerzucenia głównego bohatera przez poukrywane na pustkowiach footballowe bramki. Znalezienie ich wszystkich jest dość trudne, ale dzięki umieszczonej w poradniku mapce, nie zajmie ci więcej niż 10 minut.

Karty kolekcjonerskie – wśród wielu mini-gier dostępnych w *RAGE*, znalazła się również kolekcjonerska gra karciana. Wszystkich 54 kart nie kupisz jednak w sklepie. Zostały one sprytnie poukrywane po całych pustkowiach, a ich odnalezienie wymaga dużej spostrzegawczości lub... niniejszego poradnika.

Sekretne pokoje – dla wszystkich fanów poprzednich gier id Software, twórcy *RAGE* przygotowali specjalne ukryte pomieszczenia, nawiązujące swoją stylistyką do pierwszych części serii *Wolfenstein*, *Quake* oraz *Doom*. Oprócz tego w grze znajduje się również inna sekretna komnata, której opis znajdziecie wewnątrz poradnika.

Michał „Kwiś” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

P r o l o g



Po tym jak uzyskasz kontrolę nad postacią, postępuj zgodnie z otrzymywanymi komendami. Na początku spójrz w górę, a następnie na posadzkę statku. Będziesz mógł zaakceptować kalibrację lub odwrócić oś obracania kamery.



Gdy skończysz, wysłuchaj nagrania prezydenta. Możesz potem opuścić kapsułę, podchodząc do drzwi i wciskając **E**.



Stalowy chodnik zaprowadzi cię w dół doliny, gdzie zostaniesz zaatakowany przez rabusiów. Ocali cię tajemniczy nieznajomy siedzący za kierownicą buggi. Podejdź do niego, a następnie wejdź do pojazdu, używając klawisza **E**.



Mężczyzna przedstawi się jako Dan Hagar i zawiezie cię do swojego domu. Opuść buggi, ponownie wciskając **E**.