



**Red Dead Redemption 2**

**Opis przejścia**

**PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Red Dead Redemption 2

## Opis przejścia

autor: **Natalia Fras, Jacek Hałas i Grzegorz Misztal**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-577-2

Producent Rockstar Games, Wydawca Rockstar Games, wydawca PL Cenega S.A.  
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>5</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
Bandyci z Zachodu	6
Początek i ucieczka przed wspomnieniem	9
Starzy przyjaciele	11
Co następuje po początku?	14
Kim do diabła jest Leviticus Cornwall?	17
W drodze na wschód	21
<b>Rozdział 2 - Horseshoe Overlook</b>	<b>23</b>
Cywilizowane społeczeństwo w stylu Valentine	23
Amerykanie odpoczywają	27
Koniec i ucieczka przed urażonym ego	29
Wizyta towarzyska	34
Lichwiarstwo i inne grzechy	36
Pan wróbel - pierwszy dłużnik	37
Chick Matthews - drugi dłużnik	38
Lilly Mallet - trzeci dłużnik	39
Thomas Downes - czwarty dłużnik	40
Chwila spokoju	41
Kto kiedyś kochał prawdziwie	45
Kręgosłup Ameryki	49
Kto nie jest bez grzechu	52
Pierwsi będą ostatnimi	55
Błogosławieni cisi	59
Dolewając ropy do ognia	62
Rybak ludzi	67
Scena z Amerykańskiej Idylli	69
Owce od kozłów	71
Dziwna uprzejmość	75
<b>Rozdział 3 - Clemens Point</b>	<b>77</b>
Nowe południe	77
Dalsze pytania o prawa kobiet	81
Destylacja po amerykańsku	83
Błąd w dobrej wierze	86
Prawdziwa miłość I-III	90
Reklama, nowa amerykańska sztuka I-II	93
I będąc w drodze, prawić o wybaczeniu	96
Uroki tytoniu	99
Sodoma Powrót do Gomory	103
Magicy dla sportu	107
Konina na obiad	111
Błogosławieni pokój czyniący	113
Przyjaciele z marginesu	118
Krótki spacer w ładnym miasteczku	120
Krwawe zatargi, stare i nowe	122
Bitwa o Shady Belle	125
<b>Rozdział 4 - Shady Belle</b>	<b>127</b>
Uroki cywilizacji	127
Angelo Bronte, człowiek honoru	130
Złota klatka	135
Nie, nie i po trzykroć nie	138

<b>Noc pełna rozpusty</b>	141
<b>Amerykańscy ojcowie I-II</b>	144
<b>Jeźdźcy i Apokalipsa</b>	148
<b>Miejsce przyjemności</b>	151
<b>Wiejskie marzenia</b>	155
<b>Zemsta smakuje najlepiej</b>	158
<b>Bankowość, stara amerykańska sztuka</b>	160
<b>Rozdział 5 - Guarma</b>	<b>164</b>
<b>Witaj w Nowym Świecie</b>	164
<b>Miły i dobroduszny despota</b>	167
<b>Okrucieństwo wyzwolone</b>	171
<b>Piekło nie zna takiej furii</b>	174
<b>Raj w końcu opuszczony</b>	177
<b>Drogi wujku Tacitusie</b>	180
<b>Ulotna radość</b>	181
<b>Na rozstajach</b>	183
<b>To są ziemie Murfreech</b>	185
<b>Rozdział 6 - Beaver Hollow</b>	<b>188</b>
<b>Ikar i przyjaciele</b>	188
<b>Godziny odwiedzin</b>	191
<b>Zwykła wizyta towarzyska</b>	195
<b>Gniew wyzwolony</b>	197
<b>Uroki Van Horn</b>	200
<b>Archeologia dla początkujących</b>	202
<b>Honor wśród złodziei</b>	206
<b>Most donikąd</b>	208
<b>Trudna sztuka konwersacji</b>	210
<b>Żegnaj, drogi przyjacielu</b>	212
<b>Pani Sadie Adler, wdowa I-II</b>	215
<b>Ulubieni synowie</b>	218
<b>Syn króla</b>	221
<b>Mój ostatni chłopiec</b>	225
<b>Co w nas najlepsze</b>	228
<b>Krew, śmierć i odkupienie</b>	231
<b>Epilog część 1 - Pronghorn Ranch</b>	<b>237</b>
<b>Koło</b>	237
<b>Proste przyjemności</b>	239
<b>Rolnictwo dla początkujących</b>	241
<b>Ojcostwo dla początkujących</b>	243
<b>Stare nawyki</b>	246
<b>Jim Milton znów wkracza do akcji</b>	247
<b>Ojcostwo dla opornych</b>	249
<b>Macierzyństwo</b>	251
<b>Dom szlachty</b>	252
<b>Dochodowe zatrudnienie</b>	254
<b>Epilog część 2 - Beecher's Hope</b>	<b>256</b>
<b>Męska przyjaźń</b>	256
<b>Remont dla początkujących</b>	258
<b>Dzień uczciwej pracy</b>	259
<b>Skrzynka z narzędziami</b>	262
<b>Nowe Jeruzalem</b>	265
<b>Szybka przysługa dla starej znajomej</b>	266
<b>Zły dzień Wujka</b>	269
<b>Naprawdę wielki skurczybyk</b>	272
<b>Ponowna próba</b>	274
<b>Marzenie o nowej przyszłości</b>	276
<b>Amerykański jad</b>	278

<b>Zadania poboczne</b>	<b>284</b>
Idealna noc	284
Mniejsze zadania poboczne	287
Unikalne lokacje z drobnymi zadaniami	300
Najszlachetniejsi z mężczyzn i kobieta	305
Oczywiście jest Brytyjczykiem	318
Arkadia dla amatorów	322
Nieprawości historii	328
Lichwiarstwo i inne grzechy IV	331
Lichwiarstwo i inne grzechy V	334
Lichwiarstwo i inne grzechy VI-VII	336
Droga artysty	339
Pomóż bratu	342
Łaska wiedzy	344
Bracia i siostry, wszyscy razem	348
Zapach świeżej farby	351
Więzy, które nas łączą	354
Radosny, energiczny chłopiec	359
O, bracie	365
Ojcostwo i inne marzenia	368
Idealizm i pragmatyzm dla początkujących	372
Mądrość starszyny	377
Nie szukaj rozgrzeszenia	381
Weteran	384
Prawdziwa miłość IV-V	391
Amerykańskie piekło, wypalone	394
Amerykański sen	399
<b>Kradzieże i napady</b>	<b>407</b>
Zadania członków gangu Dutcha	407
<b>Misje ścigania zbiegów</b>	<b>413</b>
<b>Valentine</b>	<b>413</b>
Prawdziwy olej z węża	413
Ellie Anne Swan	416
<b>Strawberry</b>	<b>418</b>
Joshua Brown	418
<b>Saint Denis</b>	<b>421</b>
Lindsey Wofford	421
Anthony Foreman	423
<b>Rhodes</b>	<b>425</b>
Mark Johnson	425
Robbie Laidlaw	428
<b>Blackwater</b>	<b>430</b>
Elias Green	430
Otis Skinner	433
<b>Tumbleweed</b>	<b>436</b>
Joaquin Arroyo	436
Esteban Cortez	439

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

# Wprowadzenie

Poradnik do Red Dead Redemption 2 - Opis przejścia - to potężna, rozbudowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie zadania główne i zadania poboczne. RDR2 to długa, wielowątkowa gra, ale ten poradnik pomoże Ci szybko odnaleźć się w świecie i zrozumieć jego strukturę.

Nasze porady nie tylko przeprowadzą Cię po sznurku od początku do końca, ale również wskażą ważne wybory, ostrzegą przed trudną walką. Z tego poradnika do Red Dead Redemption 2 dowiesz się również, co zrobić, aby wykonać misję na złoty medal. Ponadto odnajdziesz tu zadania od członków gangu Dutcha (takie jak kradzieże czy napady na domy), ale również misje ścigania zbiegów w Valentine, Strawberry, Saint Denis, Rhodes, Blackwater czy Tumbleweed.



# Opis przejścia

## Bandyci z Zachodu

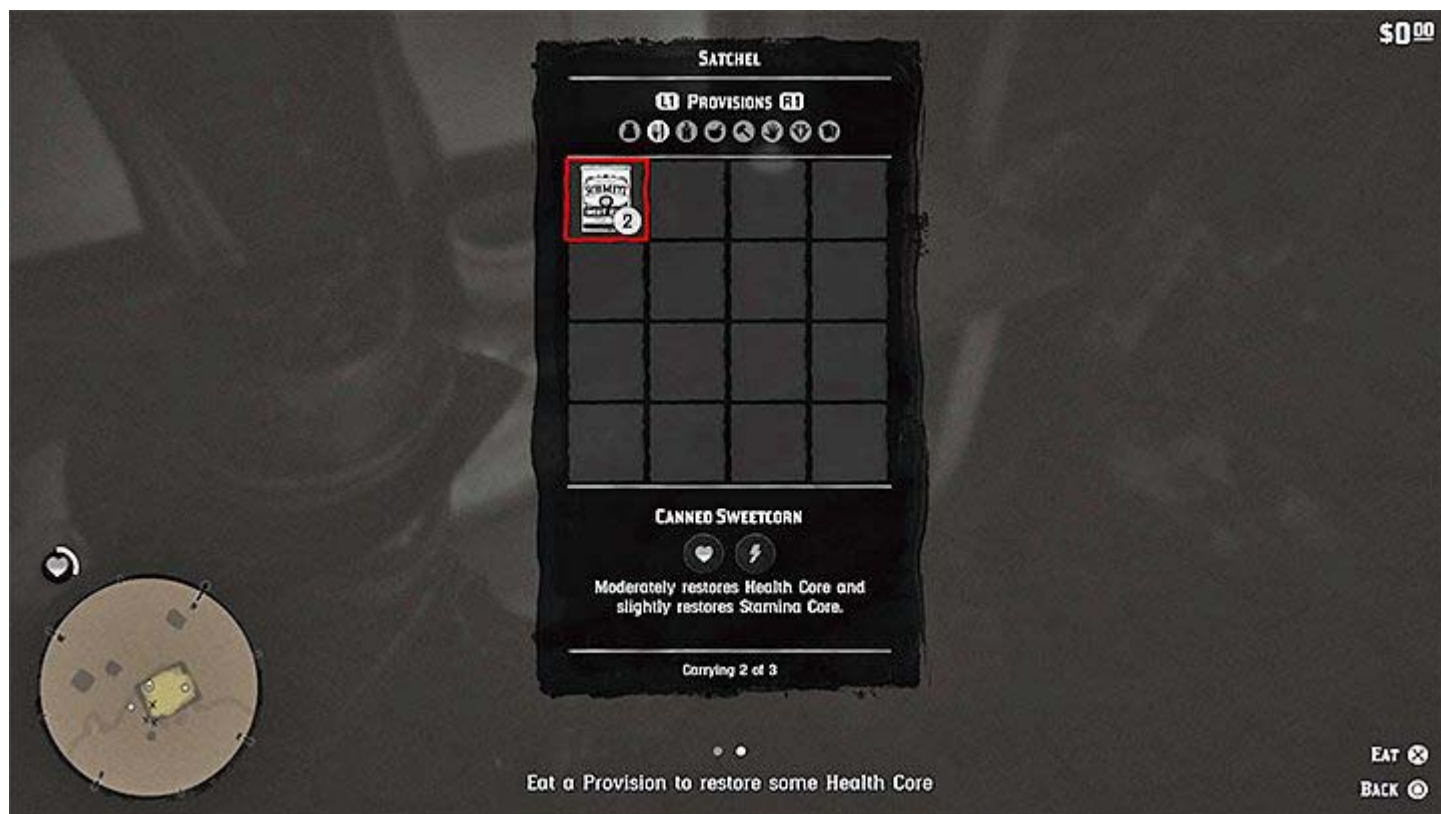
**Bandyci z Zachodu** to tytuł pierwszej misji głównego wątku fabularnego gry *Red Dead Redemption 2*. W ramach rozgrywania tej misji członkowie gangu, w skład którego wchodzi główny bohater Arthur Morgan, odwiedzają Ranczo Adlerów w poszukiwaniu zapasów. Nie jest to trudna misja, aczkolwiek nasz opis przejścia dokładnie omawia wszystkie jej kroki. W misji tej zapoznasz się z podstawami staczania walk z użyciem broni palnej oraz na pięści.



**Jak odblokować misję:** Automatycznie po rozpoczęciu gry.

**Opis przejścia misji:** Wyrusz konno za Dutchem. To liniowa przeprawa, w trakcie której nie zatrzymuj się ani nie zbaczaj z trasy podróży. Do grupy dołączy Micah. Możesz porozmawiać z nim podczas podróży (przytrzymaj przycisk rozmowy i wybierz jedną z opcji dialogowych), ale jest to opcjonalne.

Po dotarciu do rancza Adlerów zejźdź z konia i **skryj się w szopie po lewej stronie**. Zaczekaj aż Dutch przywita się z mieszkańcami rancza. To członkowie wrogiego gangu O'Driscoll Boys i powinieneś **zaatakować ich zanim zwrócą się przeciw Dutchowi**. Podczas walk najlepiej nie wychodzić z zaślony i ostrzeliwać tych wrogów, którzy wychylą się z ukrycia lub znajdą na otwartej przestrzeni.



Ostatni ocalały przeciwnik rzuci się do ucieczki. Możesz podjąć próbę doścignięcia go, ale Dutch pozwoli mu uciec. Wejź do głównego budynku na terenie rancza. **Musisz przeszukać budynek** - zabieraj ze sobą przedmioty znajdujące się na widoku oraz zaglądaj do wszystkich interaktywnych szafek, skrzyń i innych pojemników.

Gra zaproponuje regenerację rdzenia zdrowia bohatera - **otwórz torbę i wybierz przedmiot do konsumpcji** (przykład na obrazku). Możesz kontynuować przeszukiwanie budynku lub wyjść na zewnątrz żeby spotkać się z Dutchem. **W szafce nocnej obok łóżka powinna znajdować się karta kolekcjonerska** (rodzaj karty jest losowo generowany) - to jedna z kategorii sekretów w grze.