

Red Faction: Guerrilla

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Red Faction: Guerrilla

**zawiera opis dodatku
Demons of the Badlands**

autorzy: Łukasz „Terrag” Znojek & Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Volition Inc., Wydawca THQ Inc., Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Red Faction: Guerrilla	5
Misje główne	5
Welcome to Mars	5
01. Parker - Better Red Than Dead	6
02. Parker - Ambush	7
03. Parker - Start Your Engines	8
04. Dust - Ultor Echo	9
05. Dust - Rallying Point	11
06. Dust - Industrial Revolution	13
07. Dust - Ashes to Ashes...	15
08. Badlands - Emergency Response	16
09. Badlands - Catch and Release	17
10. Badlands - Air Traffic Control	19
11. Oasis - Access Denied	20
12. Oasis - Blitzkrieg	21
13. Free Fire Zone - The Guns of Tharsis	22
14. EOS - Death by Committee	23
15. EOS - The Dogs of War	24
16. EOS - Hammer of the Gods	25
17. EOS - Emergency Broadcast System	27
18. EOS - Manual Override	28
19. EOS - Guerrillas at the Gates	30
20. EOS - Mars Attacks	32
Zadania poboczne	34
EDF Assault	35
House Arrest	36
Transporter	37
Convoy	38
Courier	38
Guerrilla Raid	39
Collateral Damage	40
Heavy Metal	41
Mistrz Demolki	42
01	42
02	43
03	44
04	45
05	46
06	47
07	48
08	49
09	50
10	51
11	52
12	53
13	54
14	55
15	56
16	57
Ruda, Skrzynie EDF i Tagi Radiowe	59
Zakupy i Modyfikacje	69
Osiągnięcia	75

Demons of the Badlands	77
Instrukcja dla posiadaczy polskiej wersji gry	77
Zadania główne	78
01. Rescue	78
02. Retribution	81
03. Redemption	84
Mistrz Demolki	89
01	89
02	90
03	91
04	92
05	93
06	94
Baterie i Totemy	95

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

Poradnik do *Red Faction: Guerrilla* prowadzi gracza przez główny wątek fabularny, a także szereg misji pobocznych. Szczegółowo opisuję w nim sprzęt, który nabywamy w zamian za złom, jak również wszystkie modyfikacje do niego. Sporządziłem także mapy – powinny one pomóc wszystkim czytelnikom chcącym zniszczyć ponad 500 rozmieszczonych w świecie gry obiektów. Odpowiadam na pytanie jaką broń najlepiej zabrać na daną misję, nie zapominając przy tym o poradach do kompletu zadań trybu Mistrza Demolki. Na samym końcu przedstawiam listę Osiągnięć.

Łukasz „Terrag” Znojek

Niniejszy poradnik zawiera również opis dodatku, zatytułowanego *Demons of the Badlands*. Mam tu na myśli informacje na temat misji głównych oraz szczegółowe wskazówki, jak wypełnić zadania poboczne typu Mistrz Demolki. Ponadto dołączyłem mapę ze wszystkimi ukrytymi przedmiotami.

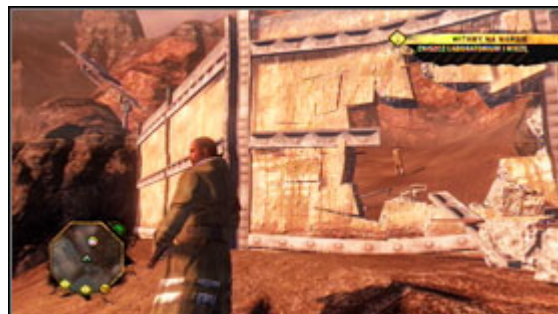
Łukasz „Crash” Kendryna

Wprowadzenie do rozdziału, poświęconego dodatkowi *Demons of the Badlands*, stanowi krótka instrukcja, adresowana do posiadaczy polskiej wersji *Red Faction: Guerrilla*, wydanej przez CD Projekt. Wyjaśnione tam zostało, w jaki sposób uzyskać dostęp do owego rozszerzenia, gdyż wypuszczona w naszym kraju edycja gry została go pozbawiona.

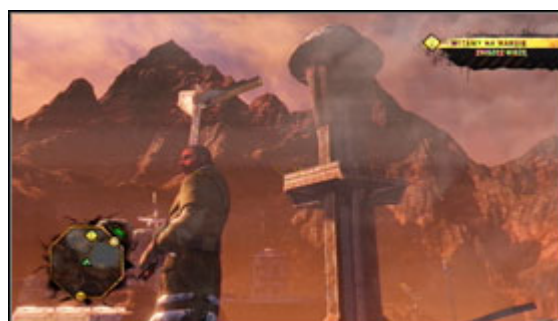
Red Faction: Guerrilla

Misje główne

Welcome to Mars



Kiedy wreszcie nasz brat przestanie gadać, zbiegamy na dół i zabieramy **złom** zgromadzony w pobliżu wraku samochodu **#1**. Następnie wyjmujemy młot i używając go na murze – otwieramy sobie drogę na teren kompleksu **#2**.

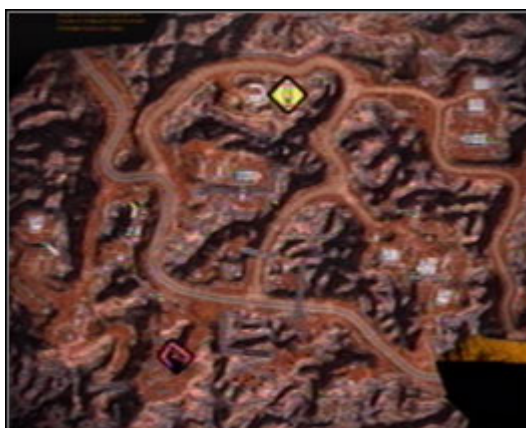


Mamy dwa cele. Jeden większy w postaci laboratorium **#1**, gdzie pomocne okaże się użycie **zdalnych ładunków**, oraz wieżę. Aby uporać się z budynkiem, będziemy musieli kilka razy wejść do środka, podłożyć dwie bomby na kawałku ściany który jeszcze stoi, wrócić na powietrze i zdetonować je. W końcu konstrukcja runie w gruzach, a my zajmiemy się wieżą **#2**. To zadanie jest o tyle łatwiejsze, że kilka uderzeń **młotem** załatwia sprawę. Miejmy jednak na uwadze, że budynki wysokie mają wredną tendencję do obalania się nam na głowę, dlatego oddalić się na odpowiednią odległość, kiedy jeszcze mamy na to czas.



Pamiętajmy o zebraniu **złomu** rozrzuconego po pozostałościach wyburzonych konstrukcji **#1**. Nasz trening zakończy powrót do brata przez wybitą wcześniej dziurę **#2**.

01. Parker - Better Red Than Dead



Pierwszą z naszych misji głównych jest dokonanie rozbiórki opuszczonej bazy Ruchu Oporu. Po dotarciu na miejsce naszym oczom ukaże się teren kompleksu **#1**. Mały spacer po schodach i znajdujemy **skrzynię z amunicją** w której w razie potrzeby uzupełnimy zaopatrzenie i odnowimy zapas ładunków wybuchowych **#2**.



Członkowie Red Faction byli tak mili, że przed opuszczeniem budynków, porozkładali w wielu miejscach **zbiorniki z wodorem #1**. Naokoło budynku znajdziemy ponadto kilka wybuchowych beczek i cysterne z paliwem. Tylko od nas zależy, czy rozwalimy bazę podkładając w neralgicznych punktach **zdalnie detonowane ładunki**, czy może po prostu będziemy strzelać do każdego z **wybuchowych kontenerów #2**. Niebawem na miejscu pojawi się kilku żołnierzy EDF, którzy jednak nie powinni sprawić nam większych problemów. Równie dobrze możemy biegać od jednego przeciwnika do drugiego i okładać ich zabójczym **młotem**. Po wykonaniu zadania, wracamy do kryjówki Parker.

nagroda za ukończenie: 50 złomu + dodatek za morale.

02. Parker - Ambush



Na początku musimy odszukać Sam która przebywa w zaznaczonej na naszej mapie bazie. Wsiadamy do samochodu i ruszamy na miejsce. Po chwili okazuje się, że ruch oporu toczy zacięłą walkę z EDF **#1**. Pomagamy, zabijając żołnierzy przeciwnika. Sam **#2** prowadzi nas na wzniesienie z którego mamy dobry widok na wjazd do bazy, którym za moment przedrą się siły wroga.



Pod mostem rozrzucamy tyle **zdalnych ładunków** ile tylko możemy aktualnie zastawić, a następnie jeśli mamy ochotę- podstawiamy na miejsce kilka pojazdów które zablokują w odpowiednim miejscu pojazdy przeciwników **#1**. Sami zajmujemy pozycję przy **działku** ustawionym na murach **#2** i rozpoczynamy masakrę detonując w odpowiednim momencie ładunki. Dobijamy pechowców którzy przeżyli... .

nagroda za ukończenie: 50 złomu + dodatek za morale.