GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0103

Red Faction

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Red Faction

autor: Maciej "Elrond" Myrcha & Krzysztof "Hitman" Żołyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie 3
Podstawy 4
- **Porady ogólne** 4
- **Uzbrojenie** 6
- **Pojazdy** 10

Opis przejścia 12
- **Kopalnie** 12
- **Koszary** 15
- **Zapomniane kopalnie** 19
- **Sabotaż** 22
- **Znajdź Gryphona** 25
- **Ponownie w kopalniach** 27
- **Laboratoria medyczne i fizyczne** 30
- **W pogoni za Capekiem** 35
- **„Zoo" Capeka** 36
- **Tajny kompleks Capeka** 39
- **Ultor's Communications Center** 41
- **Taking out Ultor's missile defense system** 45
- **On the way to Shuttle** 47
- **On the Shuttle** 49
- **Witamy na Marsie** 52

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 gry *Red Faction* zawiera szczegółowy opis przejścia, ubarwiony licznymi obrazkami. Solucja została poprzedzona dokładnymi charakterystykami dostępnych broni i pojazdów. Na początek zostały zaserwowane jeszcze porady ogólne, przydatne każdemu rozpoczynającemu swoją przygodę w świecie *Red Faction*.

Maciej „Elrond” Myrcha & **Krzysztof „Hitman” Żołyński**

Podstawy

Porady ogólne

Ponieważ momentami gra toczy się w wariackim tempie nie zapominajcie często robić save'ów. Taki nawyk uratuje Was przed kolejnym powtarzaniem etapów gry. Miejcie oczy dookoła głowy. W *Red Faction* nie dano nam dostępu do nawet najskromniejszej mapy, ani żadnego radaru czy skanera. Naprawdę bardzo łatwo wpaść w pułapkę, bo kiedy wystrzelamy przeciwników przed nami wydaje się, że droga wolna i zapominamy o tyłach. Tymczasem przeciwnicy pojawiają się nam nagle za plecami. Dzieje się tak, kiedy nie sprawdzamy bocznych korytarzy i wyłomów skalnych, a poza tym w *Red Faction* możliwe jest drążenie korytarzy w skale. Służy do tego odpowiedni sprzęt górniczy, bądź po prostu rakietnica. Przy okazji, kiedy na ścianie ujrzycie krzyżyk oznacza to, ze jest za nim ukryte przejście pozwalające dostać się do sąsiednich komnat (zobaczcie przykład na obrazku nr 1 i 2) Przy pomocy rakiet bądź materiałów wybuchowych drążymy tunel lub rozwalamy ścianę i hop – już jesteśmy w sąsiednim pomieszczeniu. Rozwalanie ścian czasami może okazać się doskonałym sposobem na ominięcie przeszkód, więc jeżeli natkniecie się na taki problem sprawdźcie, czy nie da się utorować okrężnej drogi.

W czasie gry na ścianach, pulpitach i panelach znajdziecie mnóstwo różnorodnych przycisków, przełączników i wajch. Jeżeli po zbliżeniu się do nich widzicie zieloną otoczkę oznacza to, że spokojnie można go użyć (zobaczcie przykład na obrazku nr 3) Nigdy natomiast nie naciskajcie przycisku „ALARM" – no chyba, że lubicie duże kłopoty. Podobnie ma się sprawa pozostawiania na widoku ciał zabitych przeciwników. W *Red Faction* jest możliwość przenoszenia i ukrywania ciał. Wierzcie mi, że są poziomy, na których wzbudzenie alarmu oznacza spore kłopoty i nie lada utrudnienie sobie życia.

Istnieją też dwa inne zabezpieczenia, których lepiej się zawsze pozbywać. Są to: kamery i latające nad naszymi głowami sondy. Ich zadaniem jest infiltrowanie otoczenia i informowanie centrali o pojawieniu się intruza i zagrożenia.

Ciało głównego bohatera – Parkera – okrywa pancerz, który traci moc w miarę kolejnych trafień pociskami, pobliskimi wybuchami, bądź skokami ze zbyt wielkich wysokości. Pancerz jest szczególnie przydatny na powierzchni Marsa, gdzie panuje atmosfera o rozrzedzonym powietrzu, więc utrata szczelności grozi uduszeniem.

U z b r o j e n i e

Każda broń ma dwa rodzaje ataku. Podstawowy aktywujemy przez użycie lewego przycisku myszy, a funkcje dodane ukryte są pod prawym klawiszem.

Assault Rifle (karabin szturmowy) – jest doskonałą bronią, która łączy w sobie kilka bardzo pozytywnych cech. Przede wszystkim jak na broń o tej sile rażenia jest dość niewielka, a kaliber pocisków wystrzeliwanych z jej lufy jest poważnym zagrożeniem nawet dla celów opancerzonych. Karabin pozwala na strzelanie ogniem ciągłym, który sieje straszne spustoszenie wśród przeciwników. Z kolei strzelanie seriami trzech pocisków daje możliwość większej kontroli ognia i zwiększa precyzję, ale zmniejsza siłę ataku. Amunicja do Assault Rifle jest umieszczona w 42-u pociskowych magazynkach. Ten typ karabinu jest najbardziej uniwersalną bronią w związku, z czym często spotkacie uzbrojonych w niego żołnierzy. Nadaje się zarówno do strzelania na duże jak i małe odległości. W tym wypadku atak podstawowy to salwy potrójnych wystrzałów, a także drugi atak w postaci ciągłego ognia automatycznego. Pamiętajcie jednak, że ciągłe serie powodują, iż karabin staje się trudny do opanowania i sporo pocisków jest marnowanych, gdyż nie trafia w cel.

Automatic Shotgun (automatyczna strzelba dużego kalibru) – ta broń pozwala na oddawanie strzałów zarówno w trybie półautomatycznym jak i automatycznym. W pierwszym przypadku odrzut jest o wiele mniejszy, a co za tym idzie o wiele łatwiej kontrolować broń. W drugim wypadku salwy oddawane są, co sekundę i naprawdę sieją spustoszenie. Strzelba pozwala na załadowanie łącznie 8 nabojów śrutowych, ale nie jest to wielkim problemem, ponieważ nietrudno znaleźć do niej amunicję. Dzięki zastosowaniu takiej amunicji strzelba jest naprawdę straszna przy niewielkich odległościach, a używanie jej na dłuższe dystanse mija się w zasadzie z celem. Strzelba posiada dwa tryby, podstawowy to podwójny wystrzał, drugi atak to ciągły - strzał, przeładowanie, strzał.

Control Baton (pałka) – spotkamy się z nią już na samym początku gry. Jednak szybko rozejrzyjcie się za skuteczniejszą bronią. W wypadku pałki jej największym mankamentem jest bardzo krótki zasięg, a ponadto dodatkowy atak za pomocą porażenia prądem jest zazwyczaj dość trudny ze względu na spory czas potrzebny do ponownego naładowania pałki. Zanim uda się nam tego dokonać z reguły oberwiemy już kilka razy. Radziłbym jej używać tylko w wyjątkowych okazjach, a najlepiej przeciw nieuzbrojonemu personelowi, jaki spotkamy po drodze. Atak podstawowy to zwykłe zdzielenie przeciwnika pałką, a atak drugi to porażenie prądem.

Flame Thrower (miotacz ognia) – nic dodać nic ująć, broń zadająca niewątpliwie bolesną i straszną śmierć. Miotacz może wystrzeliwać strumień ognia nawet na odległość czterech metrów. Niestety pociąga to za sobą bardzo szybkie wyczerpywanie zasobnika z paliwem. Jednak raz trafiona ofiara nie ma już najmniejszej szansy na przeżycie. Przy okazji mała uwaga. Używając miotacza musicie mieć się na baczności, aby podpalony przeciwnik w śmiertelnej szamotaninie nie wpadł na Was, bo grozi to poważnymi obrażeniami i utratą energii. Podstawowy tryb użycia broni to oczywiście strumień ognia, ale w dodatkowym ataku można odkręcić kanister z paliwem i użyć go jako granatu zapalającego. Czasami bywa to skuteczne, kiedy mamy przed sobą kilku przeciwników, bo kiedy kanister wybucha, paliwo oblewa wszystkich wokół i podpala ich.

Fusion Rocket Launcher (ręczna wyrzutnia rakiet o dużej mocy) – no, to jest prawdziwa broń „na grubego zwierza". Wyrzutnia jest tak wielka, że trzeba ją mocować na ramieniu, a potrafi wystrzeliwać pojedyncze pociski, które wyrządzają olbrzymie zniszczenia. Rakiety wystrzeliwane z tej broni mogą zniszczyć praktycznie każdy cel, w jaki trafią i nie ma pancerza, który potrafiłby znieść trafienie (dla przykładu, aby strącić myśliwiec wystarczy trafić go tylko raz) Taki kaliber ma oczywiście swoje wady, bo po oddaniu strzału następuje strasznie długi okres przeładowywania, w trakcie, którego jesteśmy praktycznie bezbronni, poza tym tej broni nie należy używać w niewielkich pomieszczeniach i na małe odległości, bo oprócz przeciwników, załatwimy także siebie. W magazynku mieści się tylko jedna rakieta, a broń ma jeden tryb ataku no, bo i po co drugi. Jak już trafimy, to raz a porządnie.

Grenade (granat ręczny) – ta broń może z powodzeniem przydać się w kilku sytuacjach. Przede wszystkim jego podstawowym przeznaczeniem będzie niszczenie zgrupowań przeciwników. Tutaj mamy dwie możliwości użycia. Po pierwsze w podstawowym trybie rzucamy odbezpieczony granat (zasięg do pięciu metrów), który rozrywa się po czterech sekundach. Ta opcja daje przeciwnikom szansę na ucieczkę w bezpieczne miejsce, ale ze względu na opóźnienie eksplozji może się przydać, kiedy postanowimy rozwalić jakąś cieńszą ścianę. Dużo efektywniejsza przeciwko ludziom i słabiej opancerzonym pojazdom jest druga funkcja granatu, który po przełączeniu będzie wybuchał bezpośrednio, po zetknięciu z celem. Jak widać granat jest wielofunkcyjny, a duży zasięg nie wymaga od nas wielkiej precyzji rzutu.

Heavy Machine Gun (ciężki karabin maszynowy) – ta broń sprawi, że poczujecie się jak Schwarzenneger, gdyż ma magazynek napełniony 99 pociskami, a przy dużej szybkostrzelności potrafi zniszczyć każde zgrupowanie przeciwników, a także poradzi sobie z niektórymi opancerzonymi celami. Główną wadą tego karabinu jest niska celność przy ostrzale na długie dystanse, ale przy takiej ilości ołowiu wyrzucanego z lufy staje się to sprawą zupełnie nieistotną i niezauważalną. Broń posiada dwa tryby. Pierwszy jest szybkostrzelnym ogniem ciągłym, a drugi to jego wolniejsza odmiana, przez co bardziej celna.