



**Saints Row:  
Gat out of Hell**  
PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# **Saints Row: Gat out of Hell**

**autor: Łukasz "Salantor" Pilarski**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8060-160-4

Producent Volition Inc., Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL Cenega  
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>3</b>  |
| <b>Porady ogólne</b>   | <b>4</b>  |
| O poradniku  | 4         |
| Poruszanie się po mieście                                    | 5         |
| Walka  | 7         |
| Zasoby   | 9         |
| <b>Uzbrojenie</b>  | <b>10</b> |
| Broń biała   | 10        |
| Pistolety  | 11        |
| Pistolety maszynowe  | 12        |
| Strzelby   | 13        |
| Karabiny   | 14        |
| Explosives/Materiały Wybuchowe                               | 15        |
| Specjalne  | 16        |
| Seven Deadly Weapons/Siedem Broni Głównych                   | 17        |
| <b>Ulepszenia</b>  | <b>19</b> |
| Umiejętności   | 19        |
| Zdrowie  | 21        |
| Ochrona  | 22        |
| Broń   | 23        |
| Bonusy   | 24        |
| <b>Moce</b>  | <b>25</b> |
| <b>Wrogowie</b>  | <b>28</b> |
| <b>Misje głównego wątku</b>                                  | <b>30</b> |
| Welcome to Hell/Witamy w Piekle                              | 31        |
| Charge Halo/Ładowanie Aureoli                                | 32        |
| Budowanie pozycji  | 34        |
| Przerywniki  | 37        |
| <b>Akcje</b>   | <b>41</b> |
| <b>Cele</b>  | <b>48</b> |
| <b>Zadania losowe</b>  | <b>59</b> |
| <b>Sklepy</b>  | <b>62</b> |
| <b>Portale</b>   | <b>64</b> |
| <b>Znajdźki</b>  | <b>66</b> |
| Soul Clusters/Klastry Dusz                                   | 66        |
| Audio Tomes/Księgi Audio - Przewodnik Świeżego Potępięcia    | 67        |
| Audio Tomes/Księgi Audio - Sojusznicy                        | 71        |
| Glyphs, Chests and Tacos Malos/Glify, Skrzynie i Tacos Malos | 74        |
| Comments/Komentarze  | 77        |
| <b>Saints Row: Gat out of Hell - wymagania sprzętowe</b>     | <b>80</b> |

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



*Gat out of Hell* to kolejna odsłona przygód gangu *Third Streets Saints*. Tym razem zadaniem gracza jest uratować Prezydenta, którego Szatan uznał za dobry materiał na męża dla swojej córki. W tym celu gracz będzie musiał zaprowadzić chaos w Piekło, okradając upadłego anioła, niszcząc jego własność i zabijając służące mu demony. Głównym bohaterem najnowszej części cyklu Saint's Row jest Johnny Gat, gra oferuje jednak możliwość kierowania jeszcze jedną postacią, Kinzie Kensington.

Poniższy poradnik zawiera wszystko, co niezbędne do stuprocentowego ukończenia gry, w tym:

- Porady ogólne dotyczące rozgrywki oraz poruszania się po mieście
- Informacje i rady na temat dostępnych w grze broni, mocy oraz ulepszeń
- Listę występujących w grze przeciwników wraz z najlepszymi taktykami na ich pokonanie
- Opis zadań prowadzących do uwolnienia Prezydenta
- Opisy wszystkich dostępnych w grze aktywności oraz celów
- Informacje na temat zadań losowych
- Lokalizacje wszystkich występujących w grze znajdziek

**Łukasz "Salantor" Pilarski** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Porady ogólne

O p o r a d n i k u



W poradniku użyto następujących kolorów:

- **Zielony** dla szeroko pojętych zasobów - pieniędzy, uzbrojenia oraz znajdziek
- **Niebieski** dla mocy
- **Brazowy** dla ważnych postaci, przeciwników, celów oraz akcji
- **Pomarańczowy** dla pojęć związanych z mechanizmami gry

Poradnik przygotowany został na podstawie przedpremierowej wersji gry na komputery osobiste. Poradnik został napisany na podstawie angielskiej wersji gry, jednak znalazły się w nim również polskie terminy pochodzące z oficjalnego tłumaczenia.

## P o r u s z a n i e   s i ę   p o   m i e ś c i e



**Nie kradnij samochodów.** Przez całą grę będziesz musiał tylko raz prowadzić jakikolwiek pojazd. Ich wybór jest skromny, nie możesz ich nigdzie przechować, zniknęły również opcje tuningowania. Poza tym dzięki sprintowi i lataniu dotrzesz w każde miejsce na mapie znacznie szybciej, niż miałbyś to zrobić z pomocą samochodów, a dzięki ulepszeniom postać szybko stanie się wytrzymałsza od dowolnego pojazdu. Zignoruj je, chyba że są częścią zadania lub strzelają do ciebie.

**Uważaj na mijane pojazdy.** Ze śmieciarek wylatują płonące beczki, ambulans ma w zwyczaju przejeżdżać pieszych, niektóre osobówki płoną bez szczególnego powodu, a pojazd opancerzony posiada działko. Wszystkie te pojazdy mogą stanowić dla ciebie zagrożenie. Z tego powodu na początku gry zrób kilka okrążeń po mieście i zwróć uwagę, jak zachowują się napotykanne przez ciebie pojazdy. Sprawdź, co robią, gdy jesteś poszukiwany oraz jak zareagują, gdy je zaatakujesz. To ważne, ponieważ niektóre z nich mogą stanowić przeszkodę w czasie wykonywania zadań. Głupio zginąć w czasie misji tylko dlatego, że nie zwróciłeś uwagi na próbujący cię przejechać ambulans.

**Uważaj na błyskawice.** W Piekło co jakiś czas z nieba będą lecieć błyskawice, uderzając w losowe miejsca. Mogą też trafić ciebie lub pojazd, którym właśnie jedziesz. Nic nie możesz na to poradzić, więc wystarczy, że będziesz wiedział o zagrożeniu.

**Naucz się latać.** Latanie w *Gat out of Hell* jest najwygodniejszym sposobem poruszania się, znacznie lepszym od **Super Sprint**. W czasie szkolenia z mocy **Flight (Lot)** uważnie czytaj polecenia i postaraj się zapamiętać jak najwięcej. Po zakończeniu szkolenia natychmiast zacznij ćwiczenia. Naucz się nabierania prędkości, sprawdź, jak długo możesz lecieć do góry oraz wykonaj parę slalomów między budynkami. Z początku możesz mieć z tym problemy, ale szybko powinieneś opanować wszystkie tajniki tej **Arcane (Mocy)**. Dzięki niej całe miasto stanie przed tobą otworem. Będziesz mógł również bardzo szybko zbierać **Soul Clusters (Klastry Dusz)**, które najczęściej znajdują się na ścianach, latających wyspach albo dachach. Przy odpowiedniej wprawie będziesz w stanie oblecieć całe miasto bez potrzeby lądowania.

**Latając odbijaj się od budynków.** W czasie lotu spróbuj odbić się od ściany najbliższego budynku. Powinieneś zauważyć, że liczba **Flaps (Machnięć)**, dodatkowych machnięć skrzydłami, odnowiła się. Nie musisz biec po ścianie, wystarczy sam fakt odbicia się od niej. Podobnie sytuacja wygląda w przypadku odbijania się od ziemi, jednak zrobienie tego bez lądowania wymaga odrobiny praktyki.

**Używaj sprintu tylko w ostateczności.** Umiejętność **Super Sprint** pozwala na szybkie poruszanie się po mieście, ale jest ograniczona tylko do ziemi. Tymczasem dużo znajdziek znajduje się na ścianach, dachach albo latających wyspach. Po opanowaniu wszystkich niuansów latania jesteś w stanie poruszać się znacznie szybciej i docierać w miejsca, do których nie byłbyś w stanie dotrzeć dzięki bieganiu. Lot jest też znacznie przydatniejszy w czasie ucieczek, gdyż pozwala dotrzeć do miejsc, gdzie demony nie będą mogły cię dopaść. Z tego powodu na początku gry używaj **Super Sprintu**, ale z czasem postaraj się głównie latać. Prędko dostrzeżesz różnicę, zwłaszcza kiedy zorientujesz się, że bieg może przewrócić pojazdy i podnieść współczynnik **Notoriety (Kosy)**. Latanie tego nie robi, oszczędzając ci problemów z demonami.

**Chcąc przejąć pojazd uważaj z bieganiem.** Jeśli wykupisz ulepszenie **Unstoppable** do **Mocy Super Sprint**, to biegnąc w stronę samochodu najpewniej go przewrócisz. Ewentualnie zepchniesz z mostu do lawy. Jeśli chcesz zasiąść za kółkiem, omiń pojazd, zatrzymaj się przed nim i wtedy spróbuj go przejąć. Dotyczy to zwłaszcza motocykli i samochodów osobowych. Pojazdy opancerzone albo będą stać w miejscu i strzelać do ciebie, albo jechać zbyt szybko, byś mógł je przez przypadek przewrócić.

**Podczas lotu uważaj na wodospady lawy.** Wbrew pozorom kontakt z nimi zrani postać. Nie utracisz jednak nad nią kontroli. Musisz jednak wlecieć w nie całą postacią. Dotknięcie wodospadu skrzydłem nie wywoła żadnej reakcji.

**Unikaj rakiet.** Trafienie bezpośrednio zabierze ci dużo punktów życia oraz spowoduje utratę kontroli. Jak tylko możesz, naucz się unikania pocisków (**Maneuvers/Manewry**, jedno z ulepszeń **Flight**). Najlepiej przed osiągnięciem 5 poziomu **Satan's Wrath (Gniewu Szatana)**, kiedy to strzelające raketami **Spires (Igllice)** stają się aktywne.

**Śmierć Archduke (Arcyksięcia) zeruje poziom notoriety.** Demon pojawia się dopiero przy maksymalnym poziomie **Notoriety**, czyli po zabiciu dostatecznie dużej liczby demonów. Czasem może się więc opłacać walczyć z demonami, zabić najsilniejszego z nich i cieszyć zerowym zainteresowaniem władz, niż uciekać przez miasto i czekać, aż poziom **Notoriety** sam spadnie.

**Jeśli nie wiesz, co dalej, spójrz na mapę albo do Quest Loga (Spisu Zadań).** W obu tych miejscach znajdziesz wszystkie potrzebne ci informacje na temat ważnych miejsc, zadań oraz nagród za nie. Najlepiej wyrób w sobie nawyk częstego zerkania do obu tych miejsc. Dzięki temu nigdy nie zablokujesz się w czasie gry.

**Wykonuj powietrzne akrobacje.** W grze można przeprowadzić tak zwane Barnstorming, czyli lot pod mostami, łukami albo dachami budynków pozbawionych ścian. Miejsc zdalnych do tego jest kilkadziesiąt w całym mieście. Nie są oznaczone na mapie, ale natrafisz na nie w czasie zbierania **Soul Clusters**, wykonywania **Activities** albo zwykłego zwiedzania miasta. Generalnie jeśli pod czymś można przelecieć, to warto to zrobić. Takie działania są nagradzane i są wymagane do ukończenia jednego z dodatkowych zadań.

## W a l k a



**Wykorzystaj głupotę AI.** Przeciwnicy nie potrafią kryć się za osłonami. Będą do ciebie strzelać, nawet jeśli będziesz stał tuż obok nich. Nie będą mieli również nic przeciwko słuženiu jako cele do treningu strzelania w głowy. Możesz przechytrzyć większość demonów uciekając ulicą lub dwie dalej albo stając w miejscu, gdzie nie dadzą rady dotrzeć samochodami. Ukrycie się na dachu to również dobra metoda na pozbycie się większości przeciwników. Wyjątkiem **Shadow Demon (Demon Cienia)**, **Dark Inciter (Mroczny Podżegacz)**, **Legionnaire (Legionista)** oraz **Archduke**. Istnieje jednak szansa, że wszyscy ci przeciwnicy zablokują się na przeszkodach terenowych albo będą teleportować w miejsca, z których nie będą mogli zrobić ci krzywdy. W razie potrzeby wystarczy oddalić się o kilka dachów, a powinni przestać cię niepokoić.

**Wybierz ulubioną broń.** Nie musisz korzystać ze wszystkich siedmiu rodzajów broni dostępnych w grze. Możesz ją wygrać zarówno z pomocą pistoletu, jak i wyrzutni rakiet. Ćwicząc walkę tylko jednym, góra dwoma rodzajami broni pręcej opanujesz ich możliwości, a co za tym idzie będziesz skuteczniejszy w zabijaniu demonów. Jeśli więc nie podobają ci się pistolety maszynowe, zignoruj je. Nie będą ci potrzebne. Postaraj się tylko nie ograniczać do jednego typu. Wyrzutnia rakiet są silne, ale nie przyda ci się na krótkie dystanse, w przeciwieństwie do strzelb.

**Wybierz ulubione elementy.** Walczyć możesz z pomocą wszystkich sześciu **Arcane (Moce)**. Również **Flight**, dzięki któremu możesz zająć lepszą pozycję oraz **Super Sprintu**, pozwalającego na przewracanie przeciwników. Pozostałe cztery są na tyle łatwe do zmiany i używane w różnych sytuacjach, że nie ma potrzeby ograniczać się tylko do jednej. Wyjątek stanowią **Elements (Elementy)**. Przełączanie między nimi jest niewygodne, zaś zmiana elementu powoduje również konieczność ładowania mocy od nowa. Z tego powodu lepiej wybrać jeden i regularnie go stosować. Poza sytuacjami wyjątkowymi nie będzie zresztą potrzeby zmieniania **Elementów** w czasie walki.

**Używaj mocy w kolejności.** Wpierw **Aura**, potem **Summon (Przyzwanie)**, na końcu na zmianę **Stomp (Tupnięcie)** oraz **Blast (Wybuch)**. Dzięki temu będziesz korzystał ze wszystkich oferowanych przez **Moce** bonusów. Nie zapomnij tylko o odnawianiu **Aury** oraz ponownym przywoływaniu zabitych stworów.