

Shank

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY–OnLine do gry

Shank

autor: Amadeusz „ElMundo” Cyganek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Klei Entertainment, Wydawca Electronic Arts Inc
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1 – Return Home	4
Rozdział 2 – Big Show	7
Rozdział 3 – Other Side of the Tracks	8
Rozdział 4 – Ride	12
Rozdział 5 – Gears and Grenades	15
Rozdział 6 – Meatpacking plant	16
Rozdział 7 – The Butcher	20
Rozdział 8 – Red Lights	21
Rozdział 9 – A Good Fight	22
Rozdział 10 – On the Run	23
Rozdział 11 – Sweet Love	26
Rozdział 12 – Venom of the Vipers	27
Rozdział 13 – World of Warriors	31
Rozdział 14 – A Bad Confession	32
Rozdział 15 – Bombs and Bells	34
Rozdział 16 – Unjust Steward	35
Rozdział 17 – The Underworld	36
Rozdział 18 – Leap of faith	39
Rozdział 19 – Fertile Ground	40
Rozdział 20 – The Final Fight	45
Dodatki	46
Osiągnięcia Steam	46
Ubrania	47
Concept Arty	48

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 gry *Shank* zawiera kompletny opis przejścia głównego trybu fabularnego i opisuje wymagania, jakie stawiają przed nami osiągnięcia platformy Steam, z którą powiązana jest opisywana gra. W poradniku znajdziemy także wskazówki pozwalające odblokować alternatywne stroje głównego bohatera oraz concept arty, które zdecydowano umieścić w grze jako bonus dla graczy. **Pomarańczowym** kolorem zostały oznaczone klawisze potrzebne do wykonania określonych czynności.

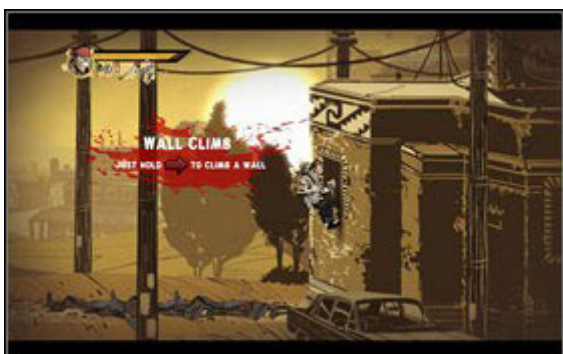
Amadeusz „ElMundo” Cyganek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 – R e t u r n H o m e



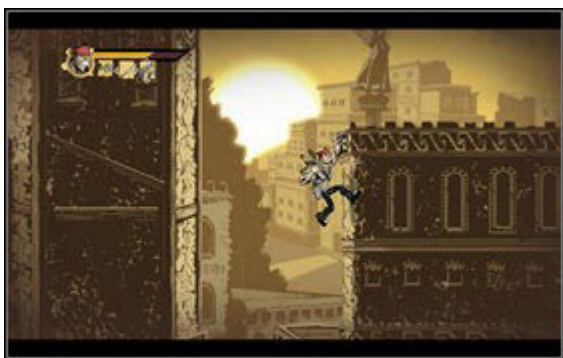
Grę zaczynamy w saloonie – pierwsi czterej przeciwnicy stanowią niejako samouczek i pokonujemy ich za pomocą wskazanych przez grę ataków. Wychodzimy z lokalu i przed nami staje pierwsza grupa wrogów uzbrojonych w noże – szybko zabijamy ich za pomocą pistoletów.



Biegniemy w prawo i wspinamy się po ścianie. Likwidujemy stojącego strażnika – zostajemy na górnej platformie, wciskamy **strzałkę w dół** i jednym strzałem pozbywamy się przeszkody.



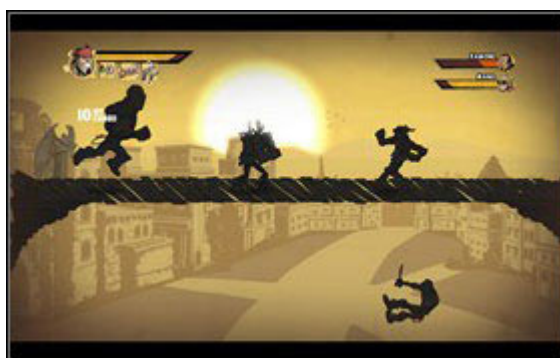
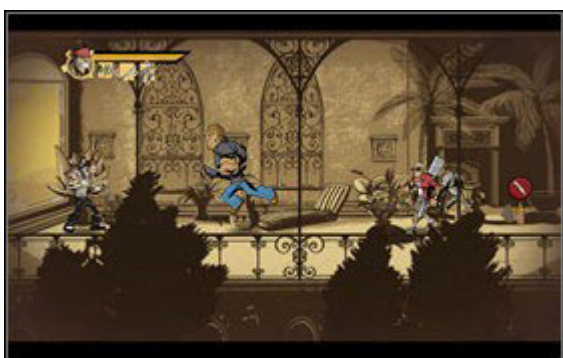
Zeskakujemy na dół i likwidujemy kolejnego wroga. Idziemy dalej i po chwili czeka na nas kolejna grupka przeciwników, wspomagana przez słusznych rozmiarów osiłka. Zabijamy go, korzystając z granatu, z resztą rozprawiamy się tradycyjnymi sposobami.



Wspinamy się na dachy budynków. Chwytny się bydlęcej czaszki i przeskakujemy na drugą stronę.



Zabijamy dwóch napotkanych wrogów. Przeskakujemy na kolejną platformę, gdzie czeka na nas kolejna grupka wrogów. Wskakujemy do domu.



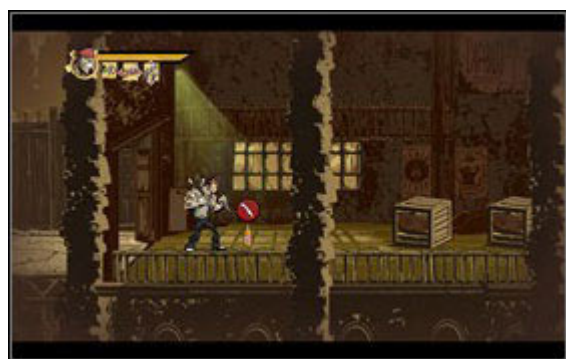
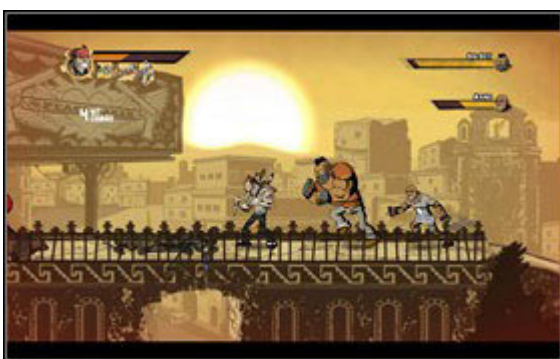
Na naszą interwencję czeka następna grupa wrogów, z przerośniętym osiłkiem na czele. Wychodzimy z pomieszczenia i na drewnianym moście następuje atak kolejnej sfory.



Zbieramy granaty i biegniemy po ścianie, wskakując na nią i trzymając **strzałkę w prawo**. Zabijamy trójkę wrogów.



Przeskakujemy na kolejną platformę chwytając się czaszki. Zabijamy obróconego plecami do nas wroga. Przed nami kolejna fala wrogów złożona z dwóch faz – w pierwszej głównym rywalem jest siłacz z metalowym urządzeniem w ręku. Jego najlepiej unicestwić za pomocą granatu, z resztą wrogów o normalnych gabarytach rozprawiamy się tradycyjnymi sposobami.

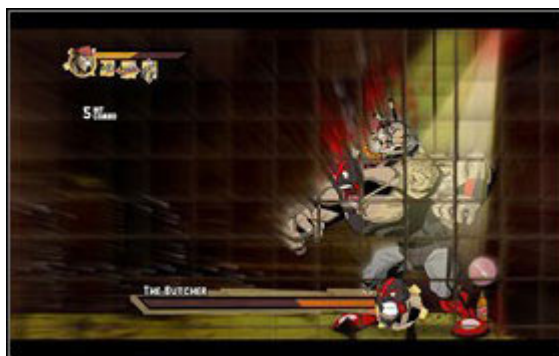
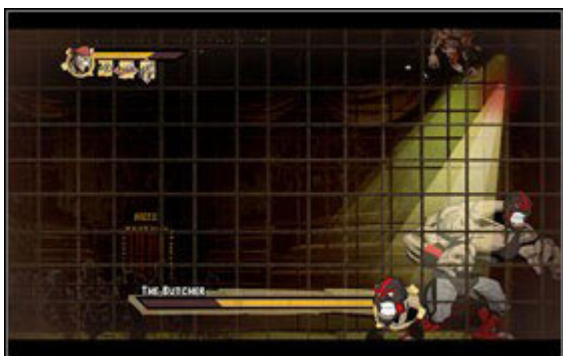


W drugiej serii mamy do czynienia z bardziej prymitywną wersją osiłka, biegnącego od lewej do prawej i taranującego wszystko, co spotka na swojej drodze. Unikamy starcia, przeskakując nad nim w odpowiednim momencie – ataku możemy spodziewać się wtedy, gdy jego sylwetka zacznie delikatnie migać na żółto. Po wyczyszczeniu planszy idziemy dalej. Zjeżdżamy w dół, uzupełniamy życie i kończymy pierwszy etap.

R o z d z i a ł 2 – B i g S h o w



Przed nami walka z pierwszym w grze bossem – Rzeźnikiem (a raczej jego fałszywką – prawdziwe imię przeciwnika to El Raton). Walka z nim jest prosta, jeśli będziemy trzymać się jednego schematu. Gdy przeciwnik zaczyna za nami biec, wbiegamy na boczną ścianę klatki i przeskakujemy za jego plecy. Wtedy posyłamy w jego stronę krótką serię z rewolwerów.



Kiedy postać Rzeźnika zacznie migać na żółto to znak, że rywal przygotowuje się do frontalnego ataku. Uciekamy na ścianę i czekamy, aż przeciwnik uderzy w klatkę. Gdy trzyma się za głowę, za pomocą **prawego shifta** wskakujemy na niego i oglądamy krótką scenkę, podczas której Shank za pomocą piły mechanicznej okalecza Rzeźnika. Powtarzamy tę sekwencję czterokrotnie i kończymy walkę.