

The Plan

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Plan

autor: Kamil „Draxer” Szarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Postacie	5
Zabawki	8
Opis przejścia	14
Misja 1: Santa Monica Jail	15
Misja 2: Venice Express – Part 1	17
Misja 3: Venice Express – Part 2	21
Misja 4: Museum Heist – Day 1	24
Misja 5: Museum Heist – Day 2	29
Misja 6: Museum Heist – Day 3, part 1	36
Misja 7: Museum Heist – Day 3, part 2	41
Misja 8: Foster’s Villa – Warehouse	46
Misja 9: Foster’s Villa – The house	53
Misja 10: Foster’s Villa – Sewers	60
Misja 11: Foster’s Villa – The Mafia	66
Misja 12: Foster’s Villa – Interrogation	68
Misja 13: Foster’s Villa – Revenge	74

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



Wstęp

Witam w kompletnym poradniku do *The Plan*. Oprócz standardowego opisu wszystkich trzynastu misji (wraz z celami pobocznymi), znajdziecie tu opisy postaci, którymi przyjdzie Wam kierować, informacje na temat gadżetów, których będziecie używać, oraz ogólne porady, których znajomość z pewnością przyda się Wam podczas kolejnych misji.

Poradnik pisałem pod wersją 1.0 – patch do wersji 1.1 wyszedł dosłownie dzień przed ukończeniem poradnika. I choć prawdopodobnie nie zawiera on żadnych olbrzymich zmian w stosunku do wersji 1.0, to ponoć poprawiła się inteligencja strażników. :)

Jeżeli macie jakieś pytania, prośby, skargi, zażalenia – zapraszam na maila.

Mam nadzieję, że poradnik się przyda (choć tradycyjnie namawiam do samodzielnego kombinowania!).

Kamil „Draxer” Szarek

Porady ogólne

- Strażnicy nie grzeszą sokolim wzrokiem i ponadprzeciętną inteligencją. Zazwyczaj łapią Cię dopiero gdy ewidentnie wejdiesz w ich zasięg wzroku. Mogą Cię też usłyszeć, jeżeli biegasz lub zachowujesz się zbyt głośno (np. strzelasz z pistoletu). Uwaga: podobno w patchu 1.1 poprawiono sztuczną inteligencję.
- Niemalże przez całą grę będziesz musiał kontrolować kilka postaci naraz. Musisz nauczyć się w miarę sprawnie przełączać między bohaterami i wydawać im szybkie rozkazy. Nie mamy tu do czynienia z bardzo wymagającą grą, ale jeden błąd może kosztować powodzenie misji, a trzy postacie do jednoczesnej kontroli to trzy razy większa szansa na ten „jeden błąd”.
- Pamiętaj, że specjalista w danej dziedzinie radzi sobie znacznie lepiej niż przeciętniak. Dla przykładu, jeżeli Mind będzie próbował odwrócić uwagę jakiegoś strażnika, będzie to robił znacznie dłużej niż Poker, bo jest w tym specjalistą.
- Nie jeden raz stawałem przed dylematem: rozwiązanie ciche czy rozwiązanie siłowe. Powiem tak: zazwyczaj rozwiązanie siłowe jest bardziej opłacalne, szybsze itp. Jeżeli chcesz jednak mieć więcej frajdy i bawić się w prawdziwego złodzieja – droga wolna.
- Kody niezbędne do otwarcia sejfów, wyłączenia zabezpieczeń itp. są losowane za każdym razem, gdy zaczynasz próbę ich złamania.
- Porada szczególnie odnośnie koleżanki Headshot – celuj tam, gdzie sugeruje jej ksywa. :) Strażnicy trafieni w głowę padają od razu.
- Nie wahaj się wydawać rozkazu podążania za główną postacią. Oszczędza to mnóstwo czasu.
- Jeżeli tylko możesz, przeszukuj zwłoki. Oprócz przedmiotów kluczowych do posunięcia się naprzód możesz znaleźć kasę do pobocznych zadań.

Postacie

Tu opis każdej z głównych postaci, ich umiejętności itp.

Richard 'The Mind' Taylor

Jak sama ksywa wskazuje, Richard to mózg każdej operacji. To on planuje, a następnie egzekwuje. Uczestniczy we wszystkich misjach. Wszechstronnie uzdolniony: sprawny, umie dobrze zagadać i ma niepowtarzalnego robota – Zwiadowcę. Z kimś takim każdy włamywacz czułby się pewnie. :)

Umiejętności:



Robert może dłużej zajmować rozmową strażników i inne osoby.

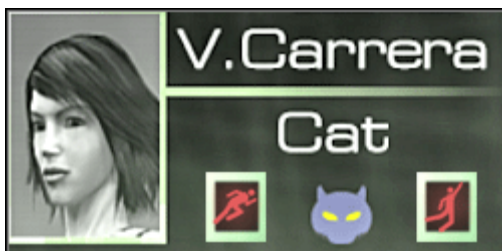


Robert posiada robota-zwiadowcę. (Co to za specjalizacja, skoro w jednej z misji ma go także Poker?...)

Valerie 'Cat' Carrera

Valerie – jak na piękną kobietę przystało – specjalizuje się w prowadzeniu rozmowy z nieświadomymi zagrożenia przeciwnikami. Nie ma co się dziwić – chciałbyś być na miejscu tego strażnika, gdy Cat się go jak wyglądają jej włosy, hę...? :) Oprócz tego, Valerie specjalizuje się w rozpruwaniu sejfów.

Umiejętności:



Valerie może dłużej zajmować rozmową strażników i inne osoby.

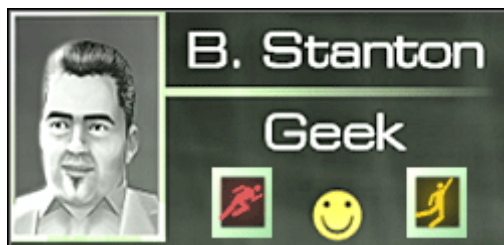


Valerie łatwiej niż inni otwiera sejfy.

Bernie 'Geek' Stanton

Bernie to spec od wszelkiej elektroniki. Nie należy do sportowców, ale w łamaniu rozmaitych kodów nie ma sobie równych.

Umiejętności:



Bernie specjalizuje się w hakowaniu.

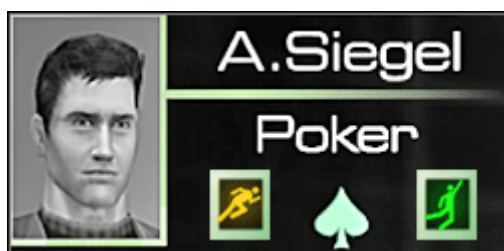


Bernie łatwiej niż inni otwiera zamki.

Alan 'Poker' Siegel

Poker to taki cwaniaczek. Przyjazny, zabawny, a nim się obejrzysz, nie masz swojego portfela.

Umiejętności:



Alan potrafi okradać ludzi szybciej niż inni.



Alan łatwiej niż inni otwiera zamki.

Martin 'The Wall' Crane

Wicie, skąd wzięła ta ksywka? Ano stąd, że Martin to swego rodzaju chodzący mur, potężna ściana, którą niełatwo jest przebić. Najsprawniejszy z całej drużyny.

Umiejętności:



Martin szybciej niż inni obezwładnia przeciwników.



Martin potrafi robić przewroty w biegu. :)

Gary 'Boomer' Willis

Pseudonim „Boomer” nie ma w tym przypadku żadnego związku z gumą do żucia. Gary to specjalista od materiałów wybuchowych. Lepiej nie wchodzić z nim w konflikty.

Umiejętności:



Gary jako jedyny spośród drużyny potrafi używać materiałów wybuchowych.

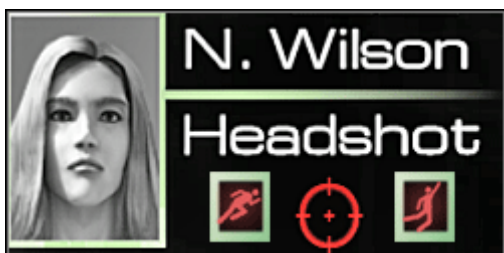


Gary szybciej niż inni obezwładnia przeciwników.

Nina 'Headshot' Wilson

Jeżeli uważasz, że kobieta to słaba płeć, poznaj Ninę Wilson i jej snajperkę. W niejednej misji jej wyjątkowo celne oko będzie Twoim najlepszym przyjacielem.

Umiejętności:



Nina jako jedyna spośród drużyny posiada snajperkę.



Nina strzela z broni lepiej niż inni.