

The Saboteur

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Saboteur

autor: Wolfen

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-834-3

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia	5
Prolog	5
Akt I	17
Akt II	34
Akt III	56
Misje poboczne	65
Historia La Crocheta	65
Historia ojca Denisa	69
Operacje SOE	72
Historia Margot Bonaire	77
Historia dr. Kwonga	80
Historia Duvala Mingo	85
Bonusy	88
Bójki	88
Sprzęt	89
Snajperka	90
Materiały wybuchowe	91
Wyburzenia	92
Sabotaż	93
Zagłada	94
Wyścigi	95
Mechanika	96
Unikanie	98

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 *The Saboteur* został podzielony na kilka części. W pierwszej znajdują się podstawowe wskazówki ułatwiające rozgrywkę. Najbardziej obszerną część poradnika stanowi bogato ilustrowany opis przejścia, w której zostały opisane wszystkie misje, zarówno te z głównego wątku, jak i poboczne. Ostatnim działem są bonusy, w których są informacje na temat wszystkich dostępnych ulepszeń. Przy tych bardziej wymagających znajduje się dodatkowy opis, wyjaśniający w jaki sposób je zdobyć.

Michał „Wolfen” Basta

Porady ogólne

- Większość zadań możesz wykonać na dwa sposoby – rozpoczynając otwartą bitwę z nazistami lub po cichu. W drugim przypadku musisz zaopatrzyć się mundur, który najlepiej zdobyć na pojedynczych żołnierzach, chodzących po mieście. Po wypatrzeniu takiego delikwenta zabij go po cichu gołymi rękami (jeśli w niego strzelisz albo w inny sposób zakrwawisz uniform, to nie będzie się do niczego nadawał) i przebierz się.
- Po zdobyciu munduru nie możesz zachowywać się wśród nazistów podejrzanie. Zasięg, w jakim mogą rozpoznać cię przeciwnicy, jest zaznaczony okręgiem na mini-mapie. Generalnie nie możesz podchodzić zbyt blisko żołnierzy (a szczególnie wystrzegaj się generałów i gestapowców), biegać, wspinać się na budynki, celować z broni oraz podkładać ładunków wybuchowych (chyba, że zdobędziesz specjalny bonus).
- W cichych misjach bardzo przydatną bronią jest pistolet z tłumikiem, który możesz kupić u jednego z handlarzy. Oczywiście staraj się nim celować w głowę rywali. Gdyby inny wartownik zauważył ciało kolegi to nie panikuj, tylko odejść na bezpieczną odległość i poczekaj, aż nazista się uspokoi. Pamiętaj, że alarm jest wywoływany tylko wtedy, gdy jakiś Niemiec rozpozna cię i zdąży dmuchnąć w gwizdek. Jeśli zabijesz go przed dmuchnięciem, to alarm się nie uruchomi.
- Oprócz misji zleczanych przez różne osoby, możesz również przechadzać się po Paryżu i jego okolicach, niszcząc całą masę innych celów, takich jak wieże wartownicze, gniazda snajperów czy wozy pancerne. Mapy z ich lokalizacjami możesz zakupić u czarnorynkowych handlarzy bronią. Wysadzanie w powietrze wymienionych wyżej celów, zapewni ci dodatkowych dochód pieniędzy.
- Wraz z postępami w grze, u czarnorynkowych handlarzy będą pojawiać się coraz lepsze bronie i inne ulepszenia. Jeśli chcesz w kupiony wcześniej oręż zaopatrzyć Seana, to musisz udać się do handlarza (Devlin może naraz przenosić tylko dwa typy broni).
- Prowokowanie i głośne zabijanie Niemców powoduje włączenie się alarmu. Im więcej szkód będziesz wyrządzał, tym więcej i lepiej wyszkolonych wrogów będzie cię gonić. Uciec z obławy możesz na cztery sposoby – wyjechać poza strefę alarmu, która jest na mapie zaznaczona czerwonym okręgiem. Pamiętaj, że każdy przeciwnik, który zobaczy cię przed opuszczeniem „gorącej” strefy, od razu przesunie cię w jej środek. Drugą możliwością jest znalezienie kryjówki, które są na ulicach oraz na dachach (na mapie są zaznaczone na zielono) i wejście do niej, kiedy nie widzi cię żaden przeciwnik. Czasami, szczególnie w okolicach wrogich baz, znajdziesz też system służący do wyłączania syreny alarmowej. Ostatnią z możliwości jest skierowanie się do miejsca, w którym walkę prowadzi ruch oporu (takie punkty są zaznaczone na mapie zielonym prostokątem z czarnym wzorkiem w środku) i zabicie odpowiedniej liczby oponentów.

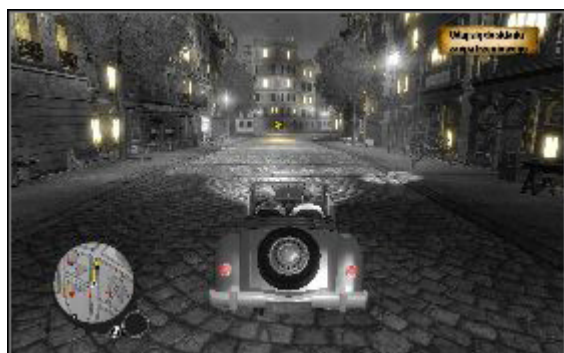
Opis przejścia

Prolog

Daj ognia



Skieruj się do wyjścia **[1]** na lewo od baru. Na ulicy skręć w prawo i wejdź w pierwszą bramę z prawej, po czym porozmawiaj z Lukiem **[2]**.



Wsiądź w samochód **[1]** i udaj się do miejsca, wskazanego na mapie. Czekają tu pojedynki z dwoma Niemcami **[2]**. Stosuj się do wskazówek wyświetlanych na ekranie, aby poznać kilka rodzajów ciosów.



Następnie przejdź przez bramę z lewej i na dziedzińcu znów porozmawiaj z Lukiem **[1]**. Teraz udaj się do narożnika budynku z prawej **[2]** i wdrap się po ścianie na jego dach.



Teraz wejdź na drewniany dach z prawej i po cichu („ctrl”) zacznij iść w stronę strażnika na wieży [1]. Podejdź do niego od tyłu i naciśnij prawy przycisk, aby go chwycić [2]. Teraz naciśnij klawisz odpowiadający za ruch do przodu (domyślnie „W”), aby zrzucić nazistę na dół.



Skorzystaj z drabiny [1], aby zejść na dół i pomóż Lukowi pokonać dwóch przeciwników [2].



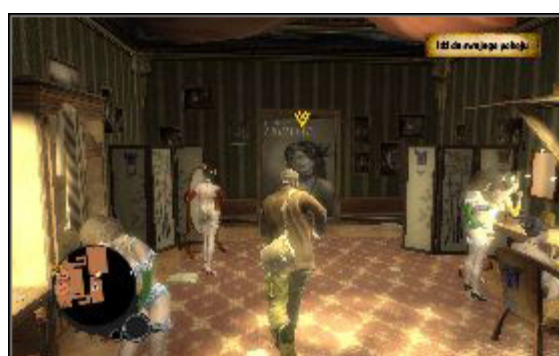
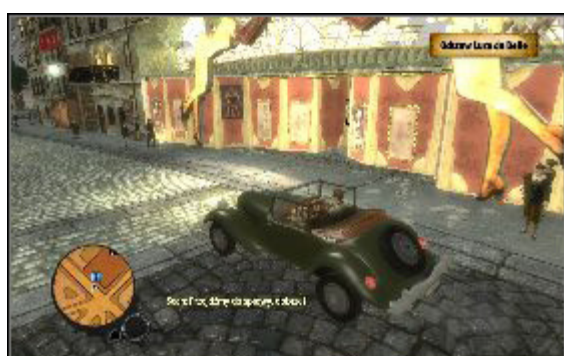
Następnie podbiegnij do dwóch pudeł z lewej i zniszcz je kopniakiem [1] (klawisz „F”). Podnieś ładunki wybuchowe, wróć do samochodu i pojedź w okolice stacji paliw [2].



Po wyjściu z samochodu wdrap się [1] na dachu budynku, stojącego naprzeciwko stacji paliw. Poczekaj, aż ładunki Luka wysadzą w powietrze niemiecki wóz, po czym skocz, złap się liny i zjedź nią [2] wprost na stację paliw.



Wylądujesz na skrzyniach. Możesz teraz albo zacząć walkę z nazistami (wtedy jak najszybciej zabierz im broń, ponieważ będą cię ostrzeliwać i w walce wręcz byłoby ci ciężko wygrać), albo poczekaj na dogodny moment i podbiegnij do metalowego zbiornika [1] z prawej. Podłóż dynamit (klawisz „3”) i szybko oddal się na bezpieczną odległość. Po eksplozji podbiegnij do muru, w miejscu, gdzie znajdują się skrzynie [2]. Wskocz na ich szczyt i przeskocz przez mur.



Wsiądź do auta, podejź po Luka, który czeka na rogu pobliskiej ulicy i odwieź go do kabaretu [1]. Również wejdź na dachu, idź cały czas przed siebie, a kiedy znajdziesz się w damskiej przebialni, przejdź przez obraz z lewej [2] do swojej kryjówki.