

Uncharted 3: Oszustwo Drake'a

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Uncharted 3: Oszustwo Drake'a

autor: Robert Frąć

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Naughty Dog, Wydawca Sony Computer Entertainment,
Wydawca PL Sony Computer Entertainment Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	5
Rozdział 1	5
Rozdział 2: Przez ciernie do gwiazd	10
Rozdział 3: Robota na poziomie	14
Rozdział 4: Huczny upadek	19
Rozdział 5: Londyńskie metro	27
Rozdział 6: Chateau	35
Rozdział 7: Nie wychodź ze światła	49
Rozdział 8: Cytadela	56
Rozdział 9: Droga środka	66
Rozdział 10: Badania historyczne	73
Rozdział 11: Jako na górze, tako i na dole	76
Rozdział 12: Porwanie	86
Rozdział 13: Wzburzony ocean	95
Rozdział 14: W poszukiwaniu guza	98
Rozdział 15: Pływaj albo giń	104
Rozdział 16: Wóz albo przewóz	108
Rozdział 17: Pasażer na gapę	114
Rozdział 18: Rub'al Khali	117
Rozdział 19: Osada	120
Rozdział 20: Karawana	126
Rozdział 21: Atlantyda pustyni	134
Rozdział 22: Śniący na jawie	139
Skarby	146
Rozdział 1	146
Rozdział 2	147
Rozdział 3	150
Rozdział 4	151
Rozdział 5	154
Rozdział 6: Chateau	156
Rozdział 7	160
Rozdział 8	161
Rozdział 9	165
Rozdział 10	167
Rozdział 11	170
Rozdział 12	174
Rozdział 13	179
Rozdział 14	181
Rozdział 15	184
Rozdział 16	185
Rozdział 18	187
Rozdział 19	188
Rozdział 20	192
Rozdział 21	194
Rozdział 22	196

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

Poradnik do *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* zawiera opis przejścia trybu kampanii wraz z rozwiązaniami zagadek logicznych oraz podpowiedziami dotyczącymi prowadzenia starć z przeciwnikami. Dodatkowo na końcu poradnika znajduje się rozdział opisujący położenie wszystkich stu jeden znalezisk. W ich skład wchodzi sto skarbów oraz jedna relikwia.



Uncharted 3: Oszustwo Drake'a jest grą charakteryzującą się łącznie **filmowym prowadzeniem akcji**. Główny bohater jest pewnego rodzaju krzyżówką Indiany Jonesa i Jamesa Bonda. Zarówno jak ci bohaterowie tak i Drake z wielu pozornie beznadziejnych i śmiertelnie niebezpiecznych sytuacji wychodzi nie tylko dzięki ogromnej zaradności, ale również dzięki niesamowitemu szczęściu. To wszystko sprawia, że gra jest pełna napięcia, widowiskowych przygód i niespodziewanych zwrotów akcji. Przez co niezwykle trudno znaleźć moment, w którym można wstać od konsoli by przerwać przygodę z *Uncharted 3* i nie zastanawiać się co będzie dalej.



Grając w *Uncharted 3* można odnieść mylne wrażenie, że „mało jest samej gry w grze”. Prawie cały czas będziemy niemal na siłę popychani do przodu (zwłaszcza jeżeli w opcjach nie wyłączymy podpowiedzi).

Użyte oznaczenia:

[1], [2] – cyfry w nawiasach kwadratowych odwołują się do screenów znajdujących się bezpośrednio nad tekstem, w którym występują. Jedyńka oznacza lewy, a dwójka prawy obrazek.

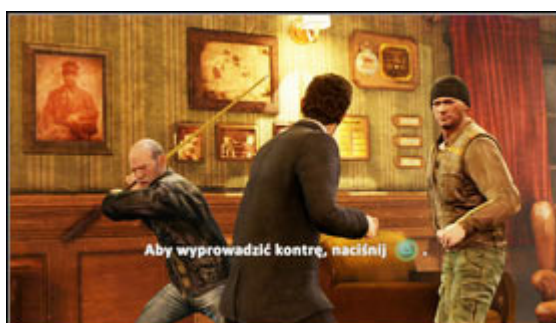
Robert Frąc (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

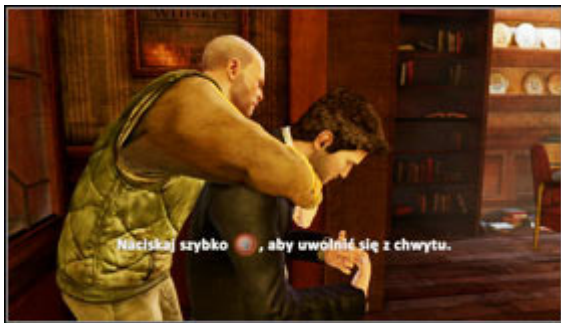
R o z d z i a ł 1



Gra rozpoczyna się cut-scenką, która kończy się nieudaną transakcją Drake'a i Sullivana z Talbotem [1] oraz bójką w barze.



Przez pierwsze ciosy poprowadzi nas samouczek gry objaśniający podstawowe komendy. Do dyspozycji mamy atak na przeciwnika wyprowadzany przez wciśnięcie „kwadratu” [1] oraz kontrę uruchamianą „trójkątem”, gdy jego ikona pojawi się w dolnym rogu ekranu [2].



Podczas walki jeden z przeciwników założy nam chwyt, z którego wydostajemy się przez wciskanie „kółka” [1]. Do czasu naszego oswobodzenia możemy kontrolować ataki przeciwników, gdy tylko zobaczymy symbol „trójkąta” [2].



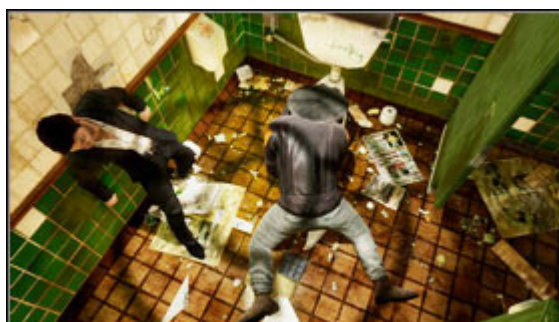
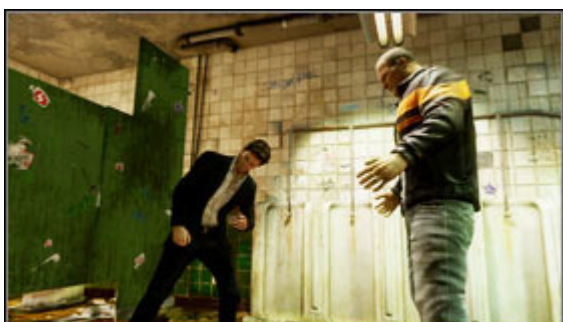
Po pokonaniu wrogów znajdujących się w pomieszczeniu podchodzimy za naszym kompanem do drzwi. Drogę zastąpi nam osiłek [1], który wyrzuci Drake'a przez okno na niższy poziom baru, w którym rozprawiamy się z kolejnymi przeciwnikami.



Uzyskamy możliwość chwytania wrogów przez wciśnięcie „kółka”. Złapanego przeciwnika może rzucić w daną stronę przez wychylenie analogu [1] lub uderzyć przy pomocy ataku. Jeżeli będziemy znajdować się w pobliżu jakiegoś elementu otoczenia (stołu, krzesła, baru z butelkami) Drake skorzysta z tego co ma pod ręką by mocniej przywalić przeciwnikowi [2].



Rozprawienie się z wrogami nie powinno sprawić większego problemu o ile będziemy pamiętać, aby kontrować nadchodzące ciosy. Całe starcie przyspieszymy, jeżeli będziemy wykorzystywać elementy otoczenia. Na koniec pomagamy kompanowi rozprawić się z ostatnim klientem baru [1] i ponownie wpadamy na osiłka, który przeniesie starcie do toalety.



Gdy Drake otrząśnie się ze spotkania z pisuarem staniemy do walki z napakowanym oprychem [1]. Po pierwszym mało skutecznym ataku powinniśmy przestawić się na kontrataki, dzięki czemu wygramy starcie z twardzielem [2].