

Catwoman

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Catwoman

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Wskazówki	4
Solucja	5
Scena 1 - Jewelry Store	5
Scena 2 - Scrap Yard	8
Scena 3 - Parking Lot	14
Scena 4 - Scene 83	20
Scena 5 - Factory Perimeter	25
Scena 6 - Hedare Factory	34
Scena 7 - Mansion Grounds	41
Scena 8 - Mansion Interior	48
Scena 9 - Derelict Building	55
Scena 10 - Performance Center	60
Scena 11 - Hedare HQ	65

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

„Catwoman” to adaptacja nowego filmu na motywach komiksów o ponętnej Kobięcie-Kot. To typowa zręcznościówka przypominająca chociażby „Batmana: Vengeance”. Produkt potrafi wielokrotnie sprawić problemy graczowi (związane w głównej mierze z trudnością odnalezienia dalszej drogi), dlatego zapraszam do skorzystania z niniejszego poradnika, który zawiera garść porad oraz kompletny opis przejścia. Wraz z nim będzie wam łatwiej odnaleźć kolejne kontenery i drągi do wskoczenia oraz pokonać kolejnych przeciwników. Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski

Wskazówki

Jak każdy kociak, tak i nasza bohaterka, posiada dziewięć żyć. Za każdym razem, kiedy zginiemy, zostaniemy odrodzeni dzięki przyjacielowi Kobiety-Kot – Midnight'owi. Na szczęście życia możemy odnawiać do maksymalnego poziomu dziewięciu. Można to uczynić, pomagając Midnight'owi wydostać się z pułapek, takich jak na przykład szyb wentylacyjny. Wystarczy, przy wykorzystaniu bata, odchylić pokrywę i już kotek uratowany.

Na każdym poziomie zostały rozmieszczone dodatkowe nagrody do zebrania. Część z nich jest łatwo dostępna, wystarczy do nich podejść, jednak do większości z nich trzeba się wspiąć i posłużyć batem, by sprowadzić do siebie. Zbieranie tychże obiektów nie jest konieczne do ukończenia gry!

Podczas ładowania się każdego z etapów otrzymujemy listę trików do wykonania. W sumie są cztery rodzaje ewolucji do wykonania:

Wild Cat

Bonus ten otrzymujesz za wkopywanie przeciwników w stronę rozmaitych obiektów (np. sterty pudeł) albo rzucanie w nich różnymi przedmiotami.

Scaredy Cat

Jeśli będziesz odpowiednio długo bić przeciwników, ci wreszcie przestraszą się i zaczną ich otaczać żółta obwódka. Za zadawanie ciosów zastraszonym wrogom otrzymujesz bonus.

Alley Cat

Podczas wykonywania powietrznych ewolucji na drągach możesz otrzymać bonus, ale dostaniesz go tylko wtedy, kiedy będziesz owe skoki wykonywać z dużą szybkością.

Pussycat

Ten bonus jest chyba najtrudniejszym ze wszystkich do otrzymania. Aby dostać za niego punkty, musisz zwabiać przeciwników poprzez prezentowanie swoich wdzięków.

Bardzo przydatną zdolnością Kobiety-Kot jest tryb polowania. Aktywujemy go przyciskiem [CTRL] i otrzymujemy wtedy widok z oczu bohaterki. Wówczas podświetlają się nam wszystkie obiekty, które możemy wykorzystać, a także ślady Midnight'a, prowadzące do jego miejsca ukrycia.

Bat jest nieodzownym elementem ekwipunku bohaterki. Przy jego wykorzystaniu otwieramy klapy od szybów wentylacyjnych i uruchamiamy przeróżne urządzenia. Przydaje się on również podczas walki, kiedy to możemy się nim posłużyć do przyciągnięcia przeciwników w naszą stronę itp.

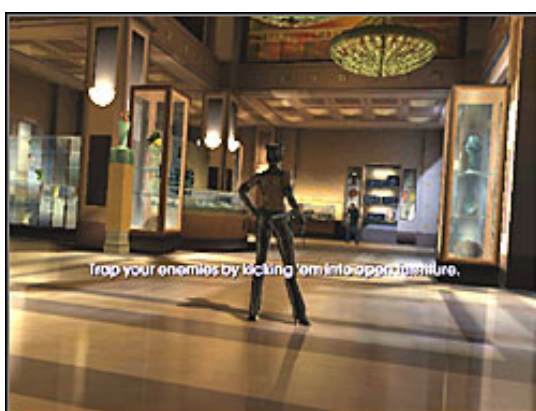
Wielu naszych przeciwników dysponuje bronią. Ujrzymy wtedy fioletową smugę, symbolizującą kierunek mierzenia bronią przez wroga. Kiedy zostaniemy namierzeni, przybierze ona barwę czerwoną. Wtedy staraj się ją zgubić, skacząc w różne strony.

Solucja

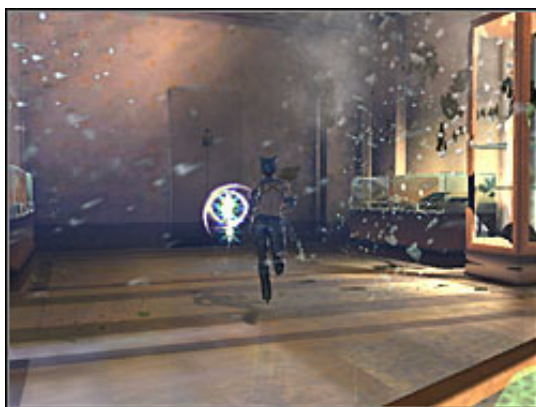
Scena 1 - Jewelry Store



Przebiegnij kawałek w prawo i załatw stojącego nieopodal przeciwnika - przytrzymaj [SHIFT] i naciśnij jeden z klawiszy służących do zadawania ciosów [2], [4], [6] lub [8].



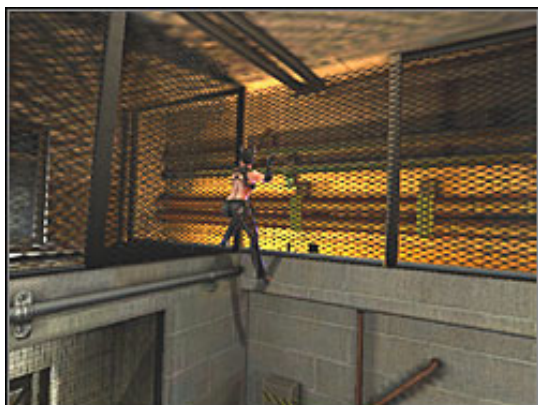
Po krótkiej scenie znajdziesz się na parterze. Biegnij w kierunku końca korytarza i wyeliminuj przebywającego tam oponenta, wykonując podobny ruch, jak w przypadku pierwszego wroga. Jednak tym razem twoim zadaniem jest wrzucenie kołosa do szafy obok, dlatego musisz odpowiednio celować. Następnie załatw jeszcze jednego, który pojawi się po drugiej stronie.



Niebawem, gdy zaczniesz gonić trzeciego wroga, wyświetli się scenka. Kiedy dobiegnie ona końca, udaj się w wyścig po przedmiot, który widziałeś przed chwilą na filmiku.



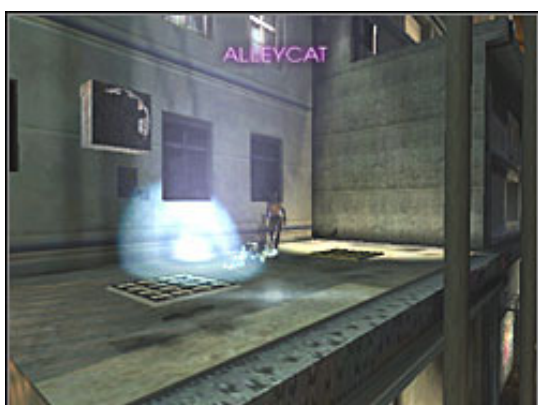
Teraz skieruj się do drzwi w rogu sali i uderz stojącego przed nimi faceta ([SHIFT] + jeden z klawiszy ciosów). Tym samym otworzysz sobie przejście do kolejnego pomieszczenia.



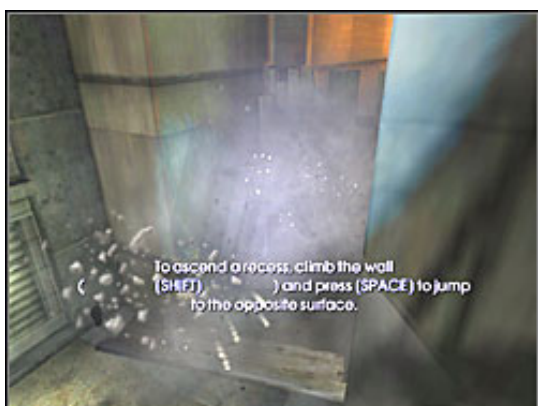
Wskocz na siatkę, która znajduje się pod sufitem. Uczynisz to podbiegając do ściany i wciskając jednokrotnie klawisz [SHIFT]. Jeśli uczynisz to po raz drugi, Kobieta-Kot odskoczy do tyłu. Przedostań się przez dziurę w siatce kawałek na lewo.



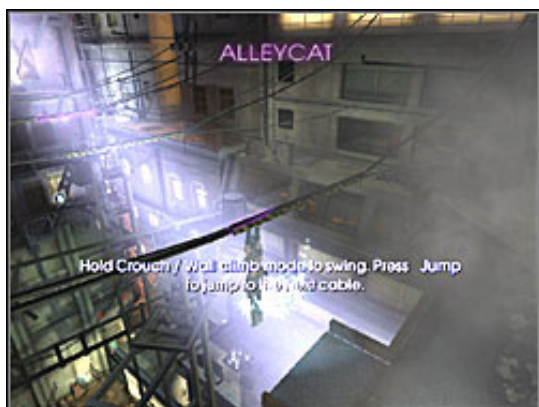
Wyjdź na zewnątrz, aby stanąć twarzą w twarz z dwójką policjantów. Jednego z nich musisz wrzucić do kontenera widocznego na obrazku. Możesz teraz zdobyć trochę punktów, walcząc z drugim gliniarzem. Kiedy kłapa od kontenera opadnie, będziesz mógł na niego wskoczyć. Uczyni to, po czym wejdź po ścianie.



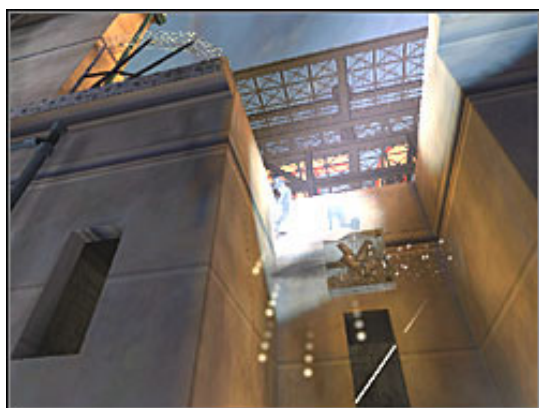
Teraz musisz dostać się po wysokiej ścianie na górę. Weź rozbieg i wciśnij przed murem [SHIFT]. Po chwili znajdziesz się na jeszcze wyższej platformie i zaczną ostrzeliwać Cię policja.



Biegnij do końca, zważając na strzały ze strony glin. Następnie wdrap się na jedną z bocznych ścian (nie na drewniany płot) i zacznij wskakiwać na coraz wyższe poziomy. Na górę dostaniesz się wciskając kilkakrotnie przycisk [SPACJA].



Po prawej stronie zastaniesz kilka słupów do przeskakiwania, które możesz wykorzystać do wykonania triku Alleycat. Istnieje także możliwość przedostania się do celu lewą stroną.



Koniec końców dostań się do drugiego zaułka, po którym wspinij się na dach budynku. Tam czeka cię koniec poziomu.