

# Grand Theft Auto

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Grand Theft Auto**

**autor: Maciej „Sandro” Jałowiec**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Garść porad</b>	<b>4</b>
<b>Liberty City – mapa</b>	<b>6</b>
<b>Liberty City – Gangsta Bang</b>	<b>8</b>
<b>Misje telefoniczne</b>	<b>8</b>
<b>Misje dodatkowe</b>	<b>13</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>19</b>
<b>Liberty City – Heist Almighty</b>	<b>20</b>
<b>Misja początkowa</b>	<b>20</b>
<b>Misje telefoniczne</b>	<b>22</b>
<b>Misje dodatkowe</b>	<b>27</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>37</b>
<b>San Andreas – mapa</b>	<b>38</b>
<b>San Andreas – Mandarin Mayhem</b>	<b>40</b>
<b>Misje telefoniczne</b>	<b>40</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>59</b>
<b>San Andreas – Tequila Slammer</b>	<b>60</b>
<b>Misje telefoniczne</b>	<b>60</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>77</b>
<b>Vice City – mapa</b>	<b>78</b>
<b>Vice City – Bent Cop Blues</b>	<b>80</b>
<b>Misje telefoniczne</b>	<b>80</b>
<b>Misje dodatkowe</b>	<b>97</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>103</b>
<b>Vice City – Rasta Blasta</b>	<b>104</b>
<b>Misja początkowa</b>	<b>104</b>
<b>Misje telefoniczne</b>	<b>106</b>
<b>Misje dodatkowe</b>	<b>118</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>123</b>
<b>Sprzedaż samochodów</b>	<b>124</b>
<b>Uzbrojenie i wyposażenie</b>	<b>126</b>

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](http://www.gry-online.pl)



# Wstęp

Widzę, że jednak zdołałem Cię przekonać do wejścia w ten biznes. Zapewniam Cię, że zarobisz więcej, niż w Twojej dotychczasowej robocie w pizzerii. Robota do łatwych nie należy, ale masz niezłomny charakter. Poradzisz sobie. Czasem ktoś będzie chciał Cię zmieszać z błotem, zastrzelić, wysadzić w powietrze lub uprowadzić, ale wystarczy że posiedzisz dłużej w tym interesie, a nic nie będzie Ci straszne. Jeśli nie zrazisz się pierwszym fatalnym wrażeniem, wszystko pójdzie w miarę gładko.

Wymuszenia? Porwania? Zabijanie? To wszystko stanie się częścią Twojej codzienności, jak mycie zębów czy spożywanie posiłków. Nawet nie zorientujesz się, kiedy etyka i moralność staną się pojęciami odległymi jak Słońce. Wiem, co mówię, bo sam przez to przechodziłem.

Na następnych stronach tego dokumentu znajdziesz rozmaite wskazówki, jak przeżyć w tym środowisku. Dobrze wiem, że dasz sobie radę, ale przeczytaj to, tak na wszelki wypadek, by uniknąć błędów, które kosztowałyby Cię życie.

Jak widzisz, do dokumentu dołączyłem fotografie robione z lotu ptaka. **Zielone fragmenty tego dokumentu** odnoszą się zdjęć umieszczonych poniżej lub po lewej stronie tekstu.

Żywię do Ciebie szacunek, ale ponieważ nie jestem w tym biznesie tak aktywny jak dawniej, musisz zaskarbić sobie względy ludzi rządzących największymi miastami w kraju. I nie mówię tu o prezydentach, burmistrzach i innych takich. Politycy się nas boją, NAS! To nasi pracownicy, wiedzą że nie cofniemy się przed niczym, byleby tylko osiągnąć wyznaczony cel. To MY trzymamy w garści metropole i, oczywiście, pieniądze. Prędko się zorientujesz, że przychylność takich jak my daje bardzo wiele. Docenisz to, gdy uniewinnią Cię po zastrzeleniu paru osób bez kominiarki na twarzy. W biały dzień. W centrum miasta.

Dobra, teraz do roboty. Powiedziałem moim przyjaciółom z Liberty City, że szukasz roboty. Wkrótce do Ciebie zadzwonią, więc nie rozstawaj się z telefonem komórkowym.

Powodzenia.

# Garść porad

Istnieje kilka ważnych rzeczy, o których każdy rzeźmieszek powinien wiedzieć, jeżeli chce przeżyć w świecie pełnym jemu podobnych gości.

- Staraj się jak najczęściej mieć na klatce piersiowej pancierz, a w rękę karabin maszynowy. Uzbrojonych przeciwników możesz spotkać nie tylko w trakcie wykonywania jakiejś misji; istnieje ryzyko, że zwyczajnie przechadzając się ulicami miasta wejdzie Ci w drogę ktoś, kto z różnych powodów nie zginął z Twojej ręki podczas poprzednich zleceń;
- Pamiętaj, że ilość żyć jest tutaj ograniczona. Jeżeli szukają Cię wszyscy gliniarze w mieście, a Twoje szanse na wyjście cało z opresji są niewielkie, potulnie daj się zakuć w kajdanki miast siać ołowiem na lewo i prawo, bo stróże prawa nie będą się szczypać i odpowiedzą ogniem w takiej sytuacji. A strzelają naprawdę celnie. Dodam też, że śmierć lub więzienie czasami nie kończy misji niepowodzeniem, zatem po powrocie na ulice można dokończyć robotę;
- Istnieje coś takiego jak mnożnik punktów. Jak sama nazwa wskazuje, gdy jest wysoki, otrzymujemy więcej punktów za nasze działania, na przykład, rozjeżdżanie przechodniów. Wyściowa stawka za jednego przechodnia wynosi sto punktów, zatem, gdy nasz mnożnik wynosi – przykładowo – 7, dostaniemy za nieszczęśnika 700 punktów. Mnożnik można podnosić wykonując misje, a także zbierając odpowiednie power-up'y;
- Możliwe jest zwiększenie ilości żyć poprzez wykonywanie tak zwanych Szałów Zabijania (Kill Frenzies) oraz zbieranie odpowiednich power-up'ów;
- Pistolet to troszkę za mało żeby skutecznie zwalczać wrogów. Najlepiej w zabijaniu sprawdza się zderzak samochodu, potem jest karabin maszynowy, miotacz ognia, wyrzutnia rakiet, a dopiero na samym końcu jest pistolet;
- Samochody w większości przypadków chronią przed ostrzałem, ale pamiętaj o tym, że policjanci są w stanie strzelać ponad dachami radiowozów. Nie radzę też stać blisko auta będącego jednocześnie osłoną przed kulami – jeżeli dojdzie do eksplozji wozu, nie będzie co zbierać z głównego bohatera;
- Warto pamiętać też o tym, że możliwe jest przeskakiwanie samochodów (lub czołganie się pod nimi, jeśli wóz jest za wysoki). Pozwala to na szybkie ukrycie się przed ostrzałem, a także ułatwia ucieczkę przed gliniarzami, którzy – nie wiedząc czemu – rzadko kiedy stosują ten trik;
- Jeżeli jadąc samochodem będziesz słyszeć niecodzienne cykanie, to znaczy że wóz jest mocno zniszczony. Jeśli Ci życie miłe, znajdź sobie nowe auto;
- Łapówki oraz zmiana lakieru i tablic są najlepszymi sposobami na pozbycie się natrętnych gliniarzy;
- Istnieją cztery stopnie zaalarmowania policji. Przy pierwszym do akcji włączają się tylko te radiowozy, które akurat znajdują się w pobliżu głównego bohatera. Przy drugim ścigają Cię już dodatkowe jednostki. Przy dwóch ostatnich stopniach rozzłoszczenia niebieskich ilość radiowozów się zwiększa, a na głównych ulicach miasta napotkasz blokady złożone z samochodów, spawalniczy i uzbrojonych funkcjonariuszy. Przy trzecim stopniu są oni wyposażeni w pistolety, przy czwartym mają już karabiny maszynowe. Blokadę ustawiane są w zdecydowanej większości przypadków na 3-, 4- i czasem 6-pasmowych drogach. Jezdnie z większą ilością pasów ruchu są najwidoczniej za szerokie na blokady, toteż nigdy się ich tam nie uświadczą. O stopniu zaalarmowania mówią głowy policjantów pojawiające się u góry ekranu;

- Jeśli policja zacznie ustawiać blokady na wspomnianych wyżej drogach, zacznij jeździć chodnikami. To trochę zmyli program – gra stwierdzi, że skoro nie ma Cię na ulicy, to nie warto generować blokad. Dodam też, że jeżeli już napotkasz blokadę na swej drodze, to najlepiej jest po prostu zawrócić. Niestety, taki manewr jest wykonalny tylko wtedy, gdy jedziesz średniej jakości samochodem i wypatrzysz blokadę bardzo wcześnie;
- To, że gdzieś nie wylano asfaltu, to nie znaczy że nie da się tamtędy przejechać. Zaułki między budynkami niejednokrotnie pozwalają na znaczne skrócenie sobie drogi do celu, a poza tym nawet policja jakoś rzadziej do nich zagląda;
- Oczywistym jest, że szybka jazda owocuje masą stłuczek, ale z drugiej strony lepiej nie jeździć po chodniku, bo dostanie się za to mandacik. Jeżeli czas akurat nie działa na Twoją niekorzyść, jedź wolno;
- Jeżeli decydujesz się na podróżowanie motocyklem, zawsze jedź po przerywanej linii oddzielającej pasy ruchu. Dzięki temu unikniesz masy stłuczek, o które naprawdę bardzo łatwo;
- Choć nadrzędnym celem jest zbieranie kasy, nie żałuj wydać kilku tysiaków na przemalowanie wozu lub zainstalowanie bomby, kiedy zajdzie taka potrzeba. Wynagrodzenie pokryje Twoje wydatki, i to z nawiązką;
- Punkty można zdobywać poprzez wykonywanie zadań, sianie ogólnego chaosu i zamętu (zabijanie przechodniów i policjantów, rozwalanie wóz, stłuczki, itd.), a także poprzez sprzedawanie samochodów w dokach. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale zatytułowanym **Sprzedaj samochody**;
- Gra zapisuje swój stan w momencie, gdy ukończony zostaje rozdział; nie da się robić save'ów w dowolnej chwili;
- Znajdujące się na kolejnych stronach mapy miast mają następujące oznaczenia: bomba to warsztat pirotechniczny, czerwony krzyż to szpital, odznaka to posterunek policji, statek to doki, telefon to grupa aparatów telefonicznych, przez które otrzymujemy misje, a spray oznacza warsztat lakierniczy;
- Zanim przejdiesz przez ulicę, spójrz w lewo, potem w prawo, a potem jeszcze raz w lewo. To nie żart! Niejeden człowiek przez swoją nieuwagę zginął pod kołami samochodu!

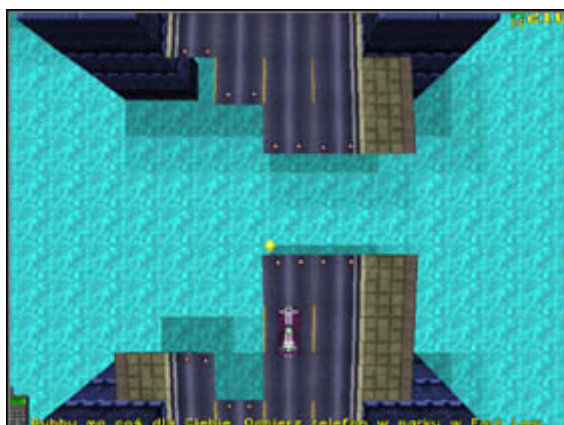
# Liberty City – mapa



Liberty City w pewnym stopniu odwzorowuje Nowy Jork. Miasto podzielone jest na trzy zasadnicze części, oddzielone rzekami. Łączące je mosty mają cztery pasy ruchu, więc policja na 110% ustawiać będzie na nich blokady, jeżeli napytasz sobie biedy. Dzielnice są tutaj duże, a układ jezdni niezbyt skomplikowany, zatem w większości przypadków możliwe jest dojechanie do celu posługując się wyłącznie wskazaniem żółtej strzałki. Różnymi kolorami i kółkami zaznaczone są...

## Ważne miejsca w Liberty City

Zaczynamy od długiego odcinka drogi oznaczonego barwą **niebieską** na powyższej mapie. Jest to ulica sześciopasmowa, którą można w krótkim czasie przedostać się praktycznie z jednego końca miasta do drugiego. Ważne jest również to, że jezdnia ta ma aż sześć pasów ruchu. Na tak szerokiej ulicy policja bardzo rzadko rozstawia blokady, więc świetnie się nią ucieka z miejsca zbrodni.



Kolorem **zielonym** zaznaczony jest niedokończony most. Nigdy na nim nie uświadczymy ruchu ulicznego, a także policyjnych blokad. Dodatkową niewątpliwą zaletą jest fakt, iż mając szybki samochód można bez problemu przeskoczyć dziurę w drodze. Radzę przeskakiwać z jednej części na drugą w miejscu, gdzie biegnie drugi od prawej pas jezdni (patrz zdjęcie obok). Jeżeli konieczne okaże się szybkie i w miarę bezpieczne przedostanie przez zachodnią rzekę, nie krępuj się i korzystaj z możliwości, jaką stwarza ten most.

Na **żółto** zazaczyłem na wschodzie bardzo ciekawą wyspę. Można na niej znaleźć: wyrzutnię rakiet, kartę wyjścia z więzienia i zwiększenie mnożnika. Na zdjęciach poniżej przedstawiłem stojący blisko wyspy **supermotor**, z którego dobrze jest skorzystać przy dostawaniu się na wyspę, a także **skocznię**, którą należy w tym celu użyć. Do miasta wraca się dokładnie tą samą drogą.

Aha – zawsze bierz krótki rozpęd. Chyba nie chcesz żeby motocykl uderzył w ścianę naprzeciw skoczni i zrobił Ci „bum” między nogami, co?



**Czerwonymi** kółkami oznaczyłem lokalizację czołgów. Każdy ma czasem ochotę na relaks po robocie, nie?

Tak się składa, że czołgi dostępne są jedynie w drugim rozdziale zatytułowanym Heist Almighty. Ponadto, maszyna na północnym zachodzie stoi na ogrodzonym terenie, na który można się dostać jedynie we wnętrzu radiowozu lub ambulansu.