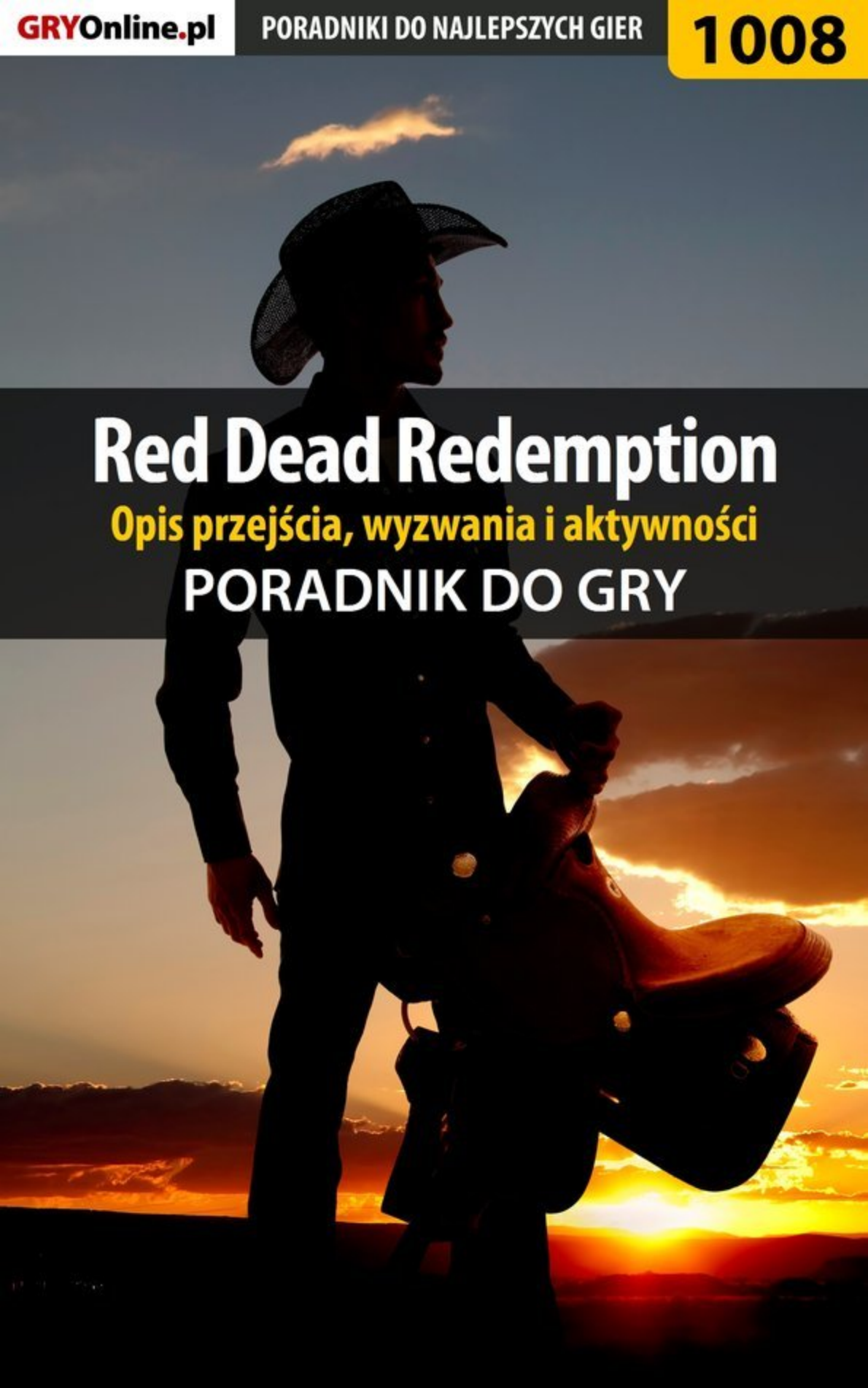


A silhouette of a cowboy wearing a wide-brimmed hat and a long coat, holding a saddle. The scene is set against a dramatic sunset or sunrise sky with orange and yellow clouds. The cowboy is standing on a dark, flat landscape.

Red Dead Redemption

Opis przejścia, wyzwania i aktywności

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Red Dead Redemption

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Rockstar Games, Wydawca Rockstar Games, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

Wstęp	3
Podstawy	4
Zapisywanie stanu gry	4
Dead Eye	5
Pojedynki	6
Transport	7
Arsenał	8
Honor i sława	15
Przestępstwa i grzywny	16
RDR na 100%	18
Lista zadań	20
The Frontier	20
Northern Mexico	21
The North	22
Mapy	23
Mapa świata	23
Lokacje	24
Flora	27
Fauna	29
Kryjówki gangów (Gang Hideouts)	32
Łowca nagród (Bounty Hunting)	33
Nieznajomi (Strangers)	36
Mieszkania	38
Aktywności dodatkowe	41
Poker	41
Blackjack	45
Five Finger Fillet	46
Horseshoes	47
Liar's Dice	48
Arm Wrestling	49
Prace	50
Stroje (Outfits)	52
Kryjówki gangów (Gang Hideouts)	61
Łowca nagród (Bounty Hunting)	68
Przypadkowe zdarzenia	70
Nieznajomi (Strangers)	71
Wyzwania	93
Sharpshooter	93
Survivalist	96
Master Hunter	100
Treasure Hunter	104
The Frontier	113
[B] Bonnie MacFarlane	113
[M] Marshal Johnson	121
[W] Nigel Dickens	127
[S] Seth	132
[I] Irish	135
Northern Mexico	139
[LR] Landon Ricketts	139
[D] Vicente De Santa	143
[L] Luisa Fortuna	148
[R] Abraham Reyes	152
The North	157
[G] Agent Edgar Ross	157
[Mc] Professor MacDougal	164
[A] Home Missions – Abigail	168
[J] Home Missions – Jack	170
[U] Home Missions – Uncle	172
[J] Home Missions – Finale	173

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 gry *Red Dead Redemption*, autorstwa uznanej firmy Rockstar Games, twórców serii *Grand Theft Auto*, to kompendium wiedzy zawierające wszystkie potrzebne informacje o tej elektronicznej wersji dzikiego zachodu. Znajdziesz tutaj kompletny opis wszystkich misji, zarówno tych z głównego wątku fabularnego jak i pobocznych (przyznawanych przez nieznajomych). Nie może zabraknąć mnóstwa porad o mechanice rozgrywki jak i panujących w grze zasadach.

Poradnik wzbogacony jest o mapy prezentujące wszystkie potrzebne i ważne informacje, takie jak lokalizacja flory i fauny, nieznajomych, kryjówek gangów, łowców nagród, mieszkań czy też ważnych lokacji w grze. Prócz samych map, zawarto dokładny opis tych wszystkich aktywności dodatkowych, którymi możesz się zająć podczas przemierzania prerii.

Dla osób lubiących wyzwania, znajdzie się również specjalny rozdział poświęcony zadaniom wymagającym niesamowitej precyzji, cierpliwości, nerwów ze stali i prawdziwych cojones.

Kolor **pomarańczowy** prezentuje ważne postacie, kolor **zielony** niektóre przedmioty, natomiast **niebieskim** zaznaczono wszelkiej maści lokalizacje. Odwołania do zdjęć oznaczone zostały kolorem brązowym, **#1** – zdjęcie po lewej, **#2** – zdjęcie po prawej.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Podstawy

Z a p i s y w a n i e s t a n u g r y



Zapisywanie stanu gry w zakupionym/wynajętym pokoju możliwe jest po uprzednim położeniu się do łóżka. Sen trwa **sześć godzin** czasu gry. Dodatkowo, tuż obok łóżka znajdziesz skrzynię, z której możesz dobrać amunicję. Możesz również zmienić swój strój.



Jeśli jesteś w trasie, możesz rozbić obóz. Podstawowa wersja umożliwia zmianę stroju, zapis stanu gry oraz szybką podróż (do dowolnego miasteczka bądź miejsca dowolnie zaznaczonego na mapie). Podobnie jak w przypadku mieszkania, odpoczynek dodaje **sześć godzin** czasu w grze. Zaawansowana wersja obozowiska (do kupienia w sklepach) prócz powyższych czynności odnawia zapas amunicji (tylko w przypadku gdy Ci się skończyła całkowicie). Obozu nie możesz rozbić w okolicach wody, kryjówek gangu, miasteczek oraz na nierównych powierzchniach (góry, kamienie itp.), podczas wykonywania misji, podczas pościgu oraz podobnych akcji.

D e a d E y e



Umiejętność Dead Eye spowalnia czas, umożliwiając Ci zawładnięcie nad niesamowitą (punktem odniesienia oponentów) szybkością oddawania strzałów. Aby ją aktywować, wpierw wyciągnij broń i wyceluj lewym spustem (**LT**) po czym wciśnij prawą gałkę analogową (**RS**). Dostępne są trzy poziomy tejże umiejętności.

Poziom pierwszy tylko i wyłącznie spowalnia czas. Możliwe oddanie tylko jednego strzału.

Poziom drugi automatycznie zaznacza Ci cele na oponentach zaraz po nakierowaniu na nich celownika. Ilość strzałów – tyle ile naboji w magazynku.

Poziom trzeci pozwala Ci własnoręcznie zaznaczyć, w które miejsce strzelisz (prawy przycisk (**RB**)). Ilość strzałów – tyle ile naboji w magazynku.



Pasek ukazujący dostępność umiejętności możesz bardzo szybko napęłnić poprzez spektakularne strzały (np. w głowę) bądź po zakupieniu odpowiednich trunków w sklepach. Po wypełnieniu odpowiedniego wyzwania sam będziesz w stanie wytwarzać sobie takie mikstury.

P o j e d y n k i



Pojedynki nie należą do najtrudniejszych w grze, lecz i nie są łatwe. Przebiegają one następująco:

- 1.** Kamera najeżdża na przeciwnika, przybliżając się do niego – następuje etap koncentracji. Możesz już teraz wyciągnąć broń, lecz nie jest to wskazane.
- 2.** Po pojawieniu się napisu informującym, aby wyciągnąć broń (DRAW), czas spowolni. Broń wyciągasz przy pomocy ruchów prawą gałką analogową – wpierw **w dół** (aby sięgnąć po rewolwer), następnie **w górę** (aby zacząć celować).
- 3.** Kolejnym etapem jest celowanie. Jest to najważniejszy moment w pojedynku. Przy pomocy prawego przycisku (RB) wybierz cele na przeciwniku. Staraj się wybierać je w momencie, gdy celownik będzie najmniejszy (kolor biały).
- 4.** Następuje wystrzelenie – paski po prawej stronie informują, kto zdobył większą przewagę przy celowaniu. U kogo pasek jest bardziej napełniony, ten wygrywa. Im celownik przy zaznaczonym celu był mniejszy, tym pasek zapełnia się szybciej.

W przypadku pojedynków zaproponowanych przez nieznajomych, staraj się odstrzelić im rewolwer – w tym przypadku zdobędziesz więcej punktów honoru, aniżeli pozbawiłbyś ich życia. Utrafienie celu gdy celownik jest najmniejszy skutkuje z napełnieniem paska do maksimum.

T r a n s p o r t

Konie



Konie to główny środek transportu w grze. Ilość możliwych gatunków do wyboru jest niemała, każdy z koni różni się szybkością oraz odpornością na doznawane obrażenia. Każdy koń posiada również poziom wytrzymałości (im niższa klasa, tym się szybciej męczy), który zwiększa się jeśli jeździsz na danym koniu dłuższy czas. Im szybciej wciskasz przycisk **(A)**, tym koń przechodzi ze stępu, przez kłus, galop aż do cwału. Ponadto jazda po bezdrożach jest bardziej wymagająca, koń szybciej się męczy. Jeśli komuś towarzyszysz możesz wcisnąć (A), dzięki czemu będziesz podążał identyczną prędkością i nie będziesz musiał martwić się o wytrzymałość konia.

W każdym momencie możesz przywołać do siebie konia poprzez wciśnięcie na krzyżaku kierunkowym **(D-pad)** „w górę”. Jeśli Twój koń zginie, musisz odczekać chwilę, nim pojawi się jakiś nowy.

Możesz ukraść czyjś konia (po wypełnieniu odpowiedniego wyzwania nie będziesz otrzymywał za to kary), ujarzmić dziką bestię czy też zakupić w sklepie (wpierw musisz ujarzmić odpowiedni gatunek by był dostępny).



Dyliżans/fura/itp. pozwala Ci przedostać się z jednego miejsca do drugiego w krótkim czasie (w przypadku dyliżansów, jeśli sam ich nie prowadzisz). Dyliżanse są płatną formą transportu (darmową po wypełnieniu odpowiedniego wyzwania), lecz pozwalają Ci błyskawicznie przedostać się w miejsce docelowe. Posiadają możliwość pominięcia podróży.



Pociąg to darmowa forma transportu, mająca jednak wadę niemożności pominięcia podróży. Dodatkowym minusem jest fakt, że w kraju krąży tylko jeden pociąg, czas oczekiwania na niego wydłuża czas transportu.



Szybka podróż dostępna jest tylko w przypadku rozbicia obozu. Obozu nie możesz rozbić w okolicach wody, kryjówek gangu, miasteczek oraz na nierównych powierzchniach (góry, kamienie itp.), podczas wykonywania misji, podczas pościgu oraz podobnych akcji. Szybka podróż jest darmowa.