

Red Faction II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Red Faction II

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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	4
Porady ogólne	5
Foreign Lands	6
Complex Exterior	6
Containment Facility	8
Public Information Building	11
Lobby Level	11
Admin Area	12
Propaganda Studios	15
In the Rain	17
To the Rooftop	19
Shrike's Wild Ride	21
Search and Destroy	21
Aerial Encounters	22
Brothers-in-arms	23
Underground	26
Alone in the Dark	26
The Train! The Train!	28
Rush Hour	30
The Bridge	31
Tank on the Town	33
Tank Gunner	33
Traffic Congestion	35
Road to Citadel	37
Sopot's Citadel	40
Break In	40
Main Gate	42
Ammo Dump	45
Battle Armor	48
Hot Pursuit	50
Missile Silo	52
Hanging in the 'Hood	54
Mean Streets	54
High Rise Hell	56
Death From Above	58
High Rent District	61
In the Back Alleys	63
Dancing with the Dead	64
Cemetery	64
Catacombs	66
Cathedral	69
A River Runs to it	71
On the Docks	71
Inside the Submarine	72
Dive! Dive! Dive!	74
The Right Way In	76
Inside the Nano Base	78
Industrial Processing	78
Repta Reunion	81
Having a Blast	82
No Place Like Home	84
The Nano Elite	87
Reprocessed	88
In Sopot's Deadly Embrace	90
Inside the Statue	90
Toward the Flame	91
The Final Battle	92

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

Red Faction II to niezbyt skomplikowany fps (first person shooter), nie zaskakujący zbyt skomplikowanymi zagadkami czy super inteligentnymi przeciwnikami. Tutaj postawiono w dużej mierze na grywalność oraz szybką akcję – co wyszło grze na dobre. Nic tak nie odpręży jak szybka rundka po paru poziomach jakiejś instalacji czy przelot nad miastem przyszłości zwinnym pojazdem latającym.

Poradnik do takiej gry nie jest więc wymagany, jednak ten posiada kilka ciekawych cech, wartych bliższemu przyjrzeniu się. Przede wszystkim został napisany dla najwyższego poziomu trudności, czyli HARD. Zawiera dzięki temu potrzebne informacje o czekających Cię niebezpieczeństwach oraz triki, z którymi łatwiej będzie Ci je pokonać.

Drugą specyficzną cechą jest spis wszystkich (jakie udało mi się znaleźć) sekretów w grze. Co one dają i jaki mają wpływ na grę dowiedzie się już szczegółowo z dalszej części poradnika. Ja zapraszam do tekstu oraz samej gry, która nawiasem mówiąc jest niesamowicie wciągająca.

Podziękowania dla <[TNT]>IPERYT za pomoc w odnajdywaniu sekretów.

Porady ogólne

Czym RF2 może Cię zaskoczyć? Przede wszystkim znanym z pierwszej części systemem Geo-Mod. Ta nazwa oznacza w praktyce deformowane w czasie rzeczywistym środowisko walki – czyli po prostu umożliwia rozwalenie ściany lub ukruszenia zasłaniającej drogę skały czy drewnianej ścianki.

Niestety nie wszystko da się zniszczyć, więc nie będzie można zupełnie swobodnie zamienić osiedla mieszkaniowego w stertę gruzu. Niemniej jednak korzystanie z tych możliwości jest wymagane by przebrnąć przez grę i jest podstawą do odnalezienia większości sekretów, więc weź czasami pod uwagę ukruszenie zasłaniającej przejście przeszkody zamiast biegać po okolicy szukając otwartego przejścia.

*Ciekawostka: w levelu „The Nano Elite” można dostać się w miejsce nie przewidziane do tego przez programistów. W jednym z korytarzy skręć do pomieszczenia z lewej i rozwal ścianę, by dostać się do ciemnego tunelu.





Kolejną ważną do zapamiętania rzeczą jest punktacja zwana HEROICS. Od niej zależy zakończenie gry (4 możliwe), a punkty są przyznawane za:

plus za wykonanie bonusowego zadania czy zadania przewidzianego w grze jako znaczące, otrzymanie go symbolizuje **zielona gwiazda** w lewym górnym rogu ekranu,

minus za zabicie cywila, co jest niedopuszczalne dla członka Czerwonej Frakcji, symbolizuje go **czerwona gwiazda** w lewym górnym roku ekranu.

W każdym momencie możesz sprawdzić swoje postępy, włączając odpowiedni panel kalwiszem pauzy. Znajdziesz na nim nazwę aktualnego poziomu **[1]**, informacje o ilości zabitych przeciwników (Kills) lub cywilów (Civilian Deaths), ilość wystrzelonych (Shots Fired) i trafionych w cel (Hit Percentage) pocisków, oraz wspomniany współczynnik Heroics **[2]**.

THE NANO ELITE [1]	
KILLS:	1200
CIVILIAN DEATHS:	2
SHOTS FIRED:	10560
HIT PERCENTAGE:	32.19%
MOST KILLS:	
HEROICS:	[2] 

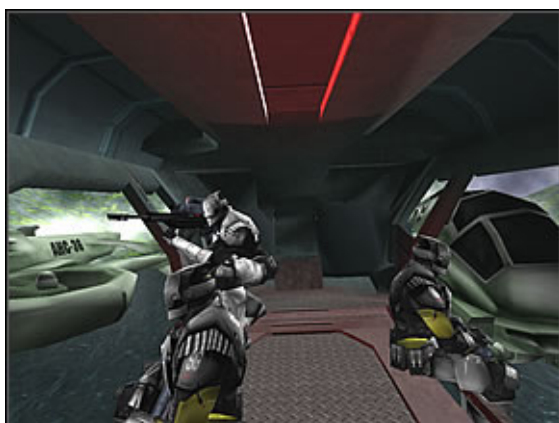
Foreign Lands

Complex Exterior

Infiltruj kompleks wojskowy.

Zniszcz wieżyczki strażnicze (4).

Zaczynasz z oddziałem przed ścianą, za którą znajduje się główny dziedziniec kompleksu wojskowego – Twojego głównego celu. Niestety kompani od razu polegają i dalej będziesz musiał walczyć sam. Do dzieła!



Uważając na wyrzutnie rakiet umieszczoną na wielkim budynku za ścianą uważaj, by wystrzeliwane przez nią rakiety Cię nie dopadły. Ściana Cię nie ochroni, więc miej się na baczności. Aktualne zadanie to zniszczenie czterech wieżyczek strażniczych, znajdujących się na dziedzińcu. Zadanie o tyle proste, że z pomocą granatnika (alternatywy strzał w Twojej broni) możesz to zrobić ze wzgórz, na których aktualnie się znajdujesz. Celuj w ich przednią część. Odpowiednie trafienie zakończy się wybuchem i informacją, że struktura została zniszczona.



Utrzymaj dziedziniec do przybycia Shrike.

Gdy załatwisz wieżyczki, będziesz mógł spokojnie wejść na dziedziniec. Zrób sobie nowe wejścia w murze i przeskocz przez nie do środka. Rozwal jeśli chcesz czekający tam pojazd. Uważaj na wojaka ukrywającego się w budce z lewej. Możesz także napotkać na opór w postaci kilku żołnierzy biegających po półkach wyżej. Ale w okolicy jest na tyle medykamentów i naboji, że nie powinno być z nimi większych problemów. Nie zapomnij zajrzeć do struktur z prawej, do wspomnianej budki strażnika oraz zebrać przedmioty przy wejściu do głównego budynku.



Wejść do kompleksu.

Jak tylko Shrike rozwali zabezpieczające główne wrota blokady, możesz udać się przez nie do środka. Jak tylko miniesz pierwszy korytarz, misja dobiegnie końca.

