

Saints Row: The Third

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Saints Row: The Third

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Volition Inc., Wydawca THQ Inc., Wydawca PL CD Projekt
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
Kampania	5
Mię złego skoku początki	5
Nara, ja spadam	8
Przydadzą nam się spluwy	11
Steelport, nadchodzę	15
Ruszamy w tango	18
Anioł stróż [A]	21
Handel [A]	23
Przejmujemy miasto [A]	25
Pancerny Chaos [A]	27
Prof. Genki [A]	28
Dopiero się rozkręcamy / Przypudruj nos	29
Belgijski problem	32
Powrót do Steelport	36
Przechwyt [A]	42
Handel dziwkami [A]	44
Eskorta [A]	46
Malowanie / Dziwki Trojańskie	48
Alfonsi i dziwki	51
Łódź z dziwkami	54
Przekręt z ubezpieczeniem [A]	59
Wypalanie szlaku [A]	60
Oko tygrysa [A] / Spójrz strachowi w oczy	61
Gangi pod lufą	63
Konwój-pułapka	66
Powrót Nyte Blayde'a	70
Zabawa ze STAG	73
Na żywo! Z Killbanem	78
Nauka komputera	82
Cyberrozwałka [A]	85
Chaos [A]	87
Anioł Stróż 2 [A]	89
Atak z powietrza [A] / Dłubanie w telefonach	91
Koniec z tym ściąganiem	93
http://deckerzy.gin.cie	96
Stilwater blues / Nazywam się C. Temple	101
Air Steelport	105
Zdalnie będzie idealnie	107
Atak zombie	110
Łomot w Trójce	114
Mordownia XXXI	117
Trójkaćik	121
STAG się to robi	125
Gangsterzy w kosmosie	128

Zadania dodatkowe	131
Zlecenia z Książki Świętych	131
Akcje (zadania poboczne)	135
Znajdźki	153
M2: Deckerzy	153
M2: Luchadores	162
M2: Jutrzenka I	171
M2: Jutrzenka II	179
Elementy dodatkowe	187
Ziomale	187
TRYB HORDY	198

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

Poradnik do gry *Saints Row: The Third* zawiera kompletny opis przejścia kampanii, a także spis misji pobocznych wraz z poradami pomagającymi w ich wykonaniu. Poza elementami składającymi się na **100% postępu w grze**, znaleźć tu można również przykład zleceń zawartych w Księżce Świętych, a także opis **TRYBU HORDY**. Ponadto, w poniższym poradniku zostali przedstawieni dostępnymi ziomale, a także lokalizacja znajdziek.

***Saints Row: The Third* gra przeznaczona dla osób dorosłych, w poradniku na jej podstawie również znajdują się treści przeznaczone dla pełnoletnich.**

Dla ułatwienia czytelnikowi korzystania z niniejszego poradnika, zastosowano następującą **legendę**:

niebieski – uzbrojenie

brązowy – gangi

pomarańczowy – ziomy

zielony – nieruchomości

czarny – kombinacje klawiszy, istotne uwagi, elementy zadań, odwołania do map, np. **[M2: Deckerzy, punkt 4]**

kursywa – odnośniki (nazwy działów, misje, menu w komórce) oraz imiona kluczowych postaci

Uwagi:

1. Dla poprawnego zrozumienia treści poradnika, należy pamiętać o konkretnym znaczeniu niżej wymienionych pojęć:

misje – misje kampanii

akcje – zadania poboczne

zlecenia – zadania z Księżki Świętych

2. Tworząc ten poradnik, autor zastosował najdogodniejszy dla niego arsenał. Gracz może wymiennie stosować broń tego samego typu, w zależności od własnych preferencji.

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Kampania

M i ł e z ł e g o s k o k u p o c z ą t k i



AKT I. Grę rozpoczynamy od skoku na bank. Zapowiadało się, iż **Świętych** nie spotkają większe przeszkody, jednak w banku czekali uzbrojeni strażnicy oraz członkowie wrogiego nam gangu – **Jutrzenki**. Zabijamy strażników cały czas kucając (w tym celu przytrzymujemy **CTRL**). By być jak najbardziej efektywnym, staramy się strzelać przeciwnikom w głowy. By ułatwić sobie zadanie przytrzymujemy **PPM**, dzięki czemu wejdziemy w tryb celowania.



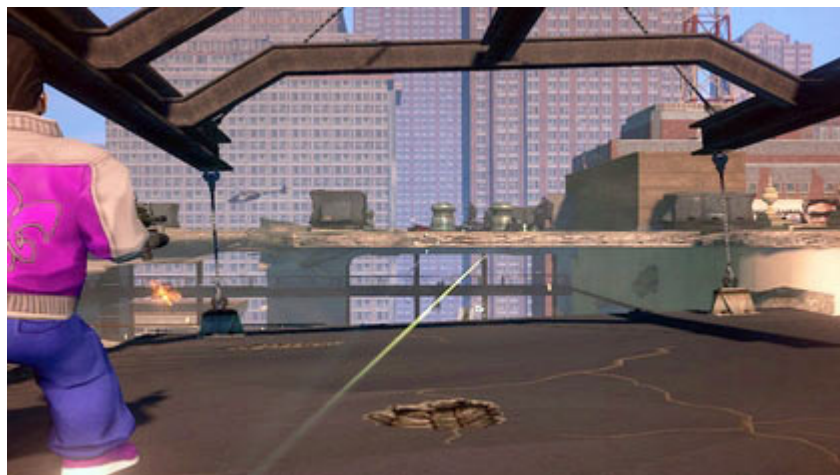
Przechodzimy do kolejnego pomieszczenia – za następnymi drzwiami czekają na nas następni strażnicy. Gdy już się z nimi rozprawimy, wbiegamy czym prędzej na piętro. Kolejnych przeciwników zabijamy chowając się za kolumnami. Gdy pozbędziemy się ich, wbiegamy po schodach piętro wyżej, do skarbcza.



Za szybko widzimy, jak wbiega kolejna grupa nieprzyjaciół. Korzystając z trybu celowania, wykańczamy jednego po drugim i zmierzamy do kolejnego pomieszczenia. Przy wejściu stoi dziewczyna, która poprosi nas o autograf.



W miejscu docelowym zakładamy ładunki wybuchowe. Niestety, jeden z naszych towarzyszy włączył alarm, dlatego czeka nas starcie z licznymi oddziałami policji. W tym miejscu dostajemy dostęp do większej ilości broni. Zmieniamy karabin **K-8 Krukowa** na strzelbę **AS3 Ultimax** za każdym razem, gdy przeciwnik zbliży się do nas na krótki dystans. Możemy też korzystać z **Teka Z-10**, gdyż szybciej się go przeładowuje, niż **K-8 Krukowa**. Pamiętajmy o kucaniu.



Po krótkiej obronie przyleci wrogii helikopter. Rozpoczynamy ostrzał, celując w kadłub. Po krótkiej wstawce filmowej, nadlatuje nasz śmigłowiec – mocujemy spuszczone liny do skarbca, po czym zaczynamy się wznosić. W tym momencie pojawią się kolejne fale przeciwników. Gdy znajdziemy się na wysokości dachu, policjanci będą wspierani przez kolejne helikoptery – by szybko się ich pozbyć, również celujemy w kadłuby. Najtrudniejszy do zniszczenia będzie helikopter bojowy, oznaczony czerwonym celownikiem.



Niestety, zniszczony helikopter wpada na nas. Choć udało się nam przeżyć, zostajemy schwytani.