

Stranglehold

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Stranglehold

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	5
Rozdział 1 – Hong Kong Marketplace	5
Rozdział 2 – Tai O	28
Rozdział 3 – The Mega Restaurant	74
Rozdział 4 – Zakarov’s Penthouse	91
Rozdział 5 – Chicago History Museum	121
Rozdział 6 – Slums of Kowloon	154
Rozdział 7 – Wong’s Estate	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

Wprowadzenie



Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Stranglehold”. Tekst ten niemal w całości składa się z bardzo dokładnego opisu przejścia wszystkich siedmiu misji, składających się na kampanię dla pojedynczego gracza. W trakcie rozgrywki bierze się udział w dużej ilości walk. Ja zwróciłem szczególną uwagę na te elementy, dzięki którym możliwe staje się skuteczne eliminowanie większych grup wrogów, czy wykonywanie bardziej efektownych i zarazem lepiej punktowanych ataków. Pokazuję również miejsca, w których ukryte zostały ciekawe przedmioty. Mowa tu przede wszystkim o apteczkach oraz wykonanych przy użyciu techniki origami żurawiach, dzięki którym możliwa staje się błyskawiczna regeneracja paska ataków specjalnych. Przedstawiam także te pomieszczenia i budynki, których zbadanie nie jest konieczne, lecz przyczynia się do pozyskania na przykład lepszych broni czy przydatnych w dalszych misjach granatów.

Tradycyjnie już w pierwszej kolejności proponowałbym zapoznać się z przedstawionymi poniżej poradami, dotyczącymi najważniejszych aspektów rozgrywki:

- Twoim głównym sprzymierzeńcem jest pojawiający się na ekranie współczynnik stylu. Jeśli miałeś do czynienia z takimi grami jak „Devil May Cry”, „The Punisher”, czy „Total Overdose”, zasady działania tego mechanizmu powinny ci być dobrze znane. Każdy udany atak jest premiowany określoną liczbą gwiazdek. Ilość przydzielonych obiektów uzależniona jest od wielu czynników. Chodzi tu jednak przede wszystkim o precyzję, liczbę użytych pocisków oraz okoliczności w jakich dany przeciwnik stracił życie (głównie wykorzystanie dodatkowych elementów otoczenia – balustrad, poręczy czy lamp). Dobrze punktowane są akcje, w których wchodzi się w interakcje z obiektami z otoczenia. Mowa tu między innymi o wózkach na kółeczkach. Wszystkie te przedmioty są przez grę odpowiednio oznaczone, tak więc nie powinieneś mieć ogromnych problemów z ich odnajdywaniem. Jeśli nie masz nic takiego pod ręką, spróbuj wykonać rzut w powietrzu, w połączeniu ze spowolnieniem czasu. Możesz też odbijać się od ścian czy słupów. Osobną kategorię stanowią obiekty z otoczenia – neony, wybuchowe beczki, czy podpory. Strzelając w nie możesz na przykład sprawić, iż dany fragment konstrukcji zawali się na wrogów. W miarę możliwości przedstawiłem lokalizacje takich właśnie „pułapek”.
- Pierwsza z czterech dostępnych akcji dotyczy regeneracji paska zdrowia i jest dostępna pod klawiszem numer 1. Żeby się to jednak stało możliwe, musisz napełnić niezależny od paska spowolnienia czasu wskaźnik Tequila Bomb. Osobiście w początkowej fazie rozgrywki z opcji tej nie radziłbym korzystać, albowiem w okolicy znajdziesz mnóstwo apteczek, a przeciwnicy nie będą szczególnie wymagający. Patent ten stanie się przydatny dopiero w dalszych rozdziałach kampanii. Wtedy bowiem przeciwnicy są już lepiej uzbrojeni i jeśli nie użyje się tej opcji, można bardzo łatwo zginąć.

- Druga akcja (Precision Aim) dotyczy ciekawszego pozbywania się bardziej oddalonych wrogów. W tym przypadku będziesz musiał korzystać z klawisza 2. Po znalezieniu się w widoku FPP możesz wycelować w jednego z widocznych wrogów. Gra będzie dokonywała zbliżeń na atakujących Cię przeciwników oraz interaktywne obiekty otoczenia (np. butle z gazem). Generalnie możesz celować w różne partie ciała, lecz najskuteczniejsze są oczywiście headshoty. Nie radziłbym w ten sposób pozbywać się wrogów pozostających w ciągłym ruchu lub stojących bliżej Twojej postaci.
- Trzeci atak specjalny to Barrage. Zostaje on odblokowany znacznie później. Nie radziłbym korzystać z tej opcji na każdym kroku, choć jeśli widzisz, iż dana część mapy jest dobrze okupowana, warto rozważyć jej użycie. Podstawową zaletą tego trybu jest to, że atakując wrogów stajesz się właściwie niewrażliwy na ich ataki. Powodujesz też większe uszkodzenia otoczenia.
- Ostatnia akcja to Spin Attack, przydatna wyłącznie wtedy, gdy jesteś otoczony przez większą grupę przeciwników. W całej grze opcja ta przydała mi się jedynie kilka razy, ale może Ty znajdziesz dla niej lepsze zastosowanie. Lepiej jednak osobiście wybierać sobie kolejne cele, stopniowo polepszając wynik punktowy.

Podsumowując, jeśli pragniesz osiągnąć dobre oceny, musisz zadbać o następujące czynniki:

- Zdobywanie wysokich combosów. W tym celu musisz nie tylko efektownie pozbywać się wrogów, ale i umiejętnie przesuwac się w stronę kolejnych grup, tak aby łańcuch w danym momencie nie został przerwany.
- Zabijać wszystkich przeciwników, nie pozostawiając nikogo za sobą. Warto także dokładnie badać okolicę, podnosząc żurawie. Po szczegóły zapraszam do właściwej części poradnika. :-)
- Dokonywać jak największych zniszczeń otoczenia. Pamiętaj, że w „Stranglehold” właściwie nie trzeba martwić się o amunicję. Nie zapominaj też o wyszukiwaniu obiektów, dzięki którym doprowadzisz do efektownych eksplozji. Są to głównie beczki, ale również butle z gazem czy gaśnice.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć efektownej rozwałki i dobrej zabawy. Powodzenia!

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

R o z d z i a ł 1 – H o n g K o n g M a r k e t p l a c e

Szczegółowy opis przejścia misji:

Pierwszy rozdział kampanii będzie oczywiście bardzo prosty i zarazem stosunkowo krótki. W rezultacie będziesz miał okazję do tego żeby zapoznać się ze wszystkimi podstawowymi elementami rozgrywki – zdobywaniem punktów stylu, wyszukiwaniem możliwych do zniszczenia obiektów, czy używaniem różnych rodzajów broni. Trochę problemów może ci sprawić jedynie końcowy boss, lecz jego również powinieneś zdołać pozbyć się już przy pierwszym podejściu.

Na początek czeka Cię oczywiście kilka filmików przerywnikowych, z którymi będziesz się mógł zapoznać. Po kilku minutach znajdziesz się w niewielkiej alejce i to właśnie tu rozpoczniesz zabawę. Twoje pierwsze zadanie będzie polegało na dotarciu do znajdującego się nieopodal targowiska. Ruszaj więc przed siebie. Radziłbym także zapoznawać się z wyświetlanymi przez grę podpowiedziami.



Dwóch pierwszych przeciwników powinno pojawić się przy schodach. Najprościej będzie wykonać pojedynczy rzut, tak aby się ich skutecznie pozbyć. Nie będzie to trudne. Masz teraz dwa wyjścia. Możesz od razu biec do przodu, licząc na utrzymanie tego niewielkiego mnożnika, bądź też zająć się spokojną eksploracją okolicy.



Tak czy siak, po zbliżeniu się do fontanny wyświetli się krótki filmik, a w okolicy pojawią się nowi wrogowie. W tym przypadku będziesz już mógł niszczyć obiekty z otoczenia, tak aby się ich szybciej pozbyć i jednocześnie otrzymać premię do mnożnika. Zerknij na screen jeśli masz problemy z odnalezieniem tych obiektów.



Kolejna grupa pojawi się przy schodach, znajdujących się po lewej stronie. Prędzej czy później i tak będziesz się tam musiał udać, tak więc od razu przystąp do walki. Po raz kolejny będziesz mógł zniszczyć wybrany element z otoczenia. Strzelając w stronę neonu sprawisz, iż przeciwnicy zostaną błyskawicznie zlikwidowani. Udaj się teraz w to miejsce. Podnieś apteczkę (wisi na ścianie) i skieruj się w stronę nowej alejki.



Po drodze wyświetlonych zostanie kilka nowych wskazówek. Okno celów misji generalnie możesz ignorować, gdyż do celu i tak prowadzi tylko jedna ścieżka, a po drodze chwilowo nie musisz nic wykonywać. Dotrzesz w końcu do schodów. Zauważ, że gra podświetli poręcz. Wskocz na ten obiekt i zacznij zjeżdżać na dół. Po chwili pojawią się wrogowie. Nie strzelaj do nich, a w znajdujące się nad nimi neony.

