

Terminator: Ocalenie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Terminator: Ocalenie

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Grin, Wydawca Warner Bros Interactive, 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

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Uzbrojenie	5
Przeciwnicy	8
Opis przejścia	15
Rozdział 1 – Los Angeles 2016	15
Rozdział 2 – Dzięki Bogu	23
Rozdział 3 – Nowi znajomi	33
Rozdział 4 – Widoki	44
Rozdział 5 – Podziemia	61
Rozdział 6 – W dziczy	71
Rozdział 7 – Angie	78
Rozdział 8 – Każde życie jest święte	89
Rozdział 9 – Za ruch oporu	95

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

W poradniku do gry *Terminator: Ocalenie* znajdziecie garść porad ogólnych, kompletny spis uzbrojenia oraz przeciwników oraz bogato ilustrowany opis przejścia wszystkich rozdziałów. Niebieskie nawiasy z cyframi - **[1]** **[2]** – odwołują się do obrazków, których dotyczy tekst. Cyfra 1 oznacza oczywiście pierwszy obrazek nad opisem, natomiast cyfra 2 drugi. Na zielono zostały zaznaczone wszystkie bronie, jakie możecie znaleźć podczas rozgrywki. Życzę przyjemnej zabawy.

Michał „Wolfen” Basta

Porady ogólne

- Musisz opanować sztukę chowania się za zasłonami i przemieszczania się między nimi. Jest to dość proste – do ukrycia się za jakąś przeszkodą wystarczy do niej podejść i nacisnąć spację. Należy jednak uważać, ponieważ w grze pojawiają się elementy otoczenia do których główny bohater nie może przylgnąć. Z kolei żeby szybko przemieścić się między kolejnymi osłonami musisz stać przy przeszkodzie i wcisnąć klawisz kierunku, w który chcesz się przemieścić. Nad głównym bohaterem pojawi się podzielone na kilka części półkole z białą kropczką. Poszczególne elementy półkola oznaczają osłony za które możesz się przemieścić, natomiast kropczka wskazuje konkretną, za którą znajdzie się bohater bo wykonaniu akcji. Po ustaleniu kierunku przytrzymaj klawisz kierunku i wciśnij spację, dzięki czemu główny bohater szybko przylgnie do kolejnej osłony. Pamiętaj jednak, że w czasie ruchu Connor jest normalnie narażony na ostrzał wroga, więc przeprowadzaj ten manewr tylko wtedy, gdy przeciwnik chwilowo cię nie ostrzeliwuje.
- Connor może nieść jednocześnie dwie bronie plus granaty lub ładunki wybuchowe. Więcej na temat konkretnych informacji na temat uzbrojenia znajdziesz w dziale „Uzbrojenie”. Tutaj chciałbym za to przedstawić ogólne wskazówki. Staraj się zawsze mieć ze sobą różnorodne bronie – dobry duet stanowi na przykład karabin i strzelba – pierwszym możesz ostrzeliwać przeciwników na większe dystanse, a drugim orężem razić ich z bliska. Staraj się unikać noszenia ze sobą podobnego uzbrojenia na przykład RPG i granatnika.
- Podczas gry nie powinieneś mieć większych problemów z amunicją, ponieważ niemal na każdym kroku znajduje porzucane uzbrojenie. Co więcej przed każdą większą bitwą możesz natknąć się na oręż przydatny w najbliższym starciu. Jeśli jednak cierpiałbyś na deficyt amunicji to pamiętaj, że kompanii zawsze poratują cię nabojami do karabinu lub strzelby. Nie licz jednak, że zorganizują ci pociski do wyrzutni rakiet lub RKM-u.
- Większość bitew odbywa się na zamkniętych placach, stworzonych na ogół do możliwości obejścia przeciwnika i zaatakowania go z boku lub z tyłu. Dlatego jeśli jesteś w sytuacji patowej nie poddawaj się, tylko staraj się przemieszczać między kolejnymi przeszkodami, aż w końcu wyjdiesz na pozycję dogodną do zniszczenia oponentów.
- Chociaż twoi kompanii czasem wspomogą cię w walce to nie licz na nich zbyt często. W niektórych przypadkach zdarza się, że jeśli odwrócisz uwagę przeciwników, którzy skoncentrują na twoje swój ogień i wystawią się jak tarcze twoim towarzyszom, to ci szybko się z nimi rozprawią. Znacznie częściej nie uczynią jednak nic, aby wyciągnąć cię z tarapatów, dlatego nastaw się na to, że to ty musisz najczęściej wszystko załatwiać sam.

Uzbrojenie

Dostępne w grze bronie można podzielić na cztery główne grupy: lekkie, ciężkie, wybuchowe i stacjonarne.

Uzbrojenie lekkie



Karabin M16

Podstawowa i najczęściej występująca broń głównego bohatera. Posiada przeciętną siłę ataku, ale dzięki sporej szybkostrzelności jest całkiem przydatna w walce z aerostatami oraz pajakami. Raczej nieprzydatna na cięższych przeciwników, chociaż należy pamiętać o tym, że partnerzy mogą dostarczać nam do niej amunicję, jeśli nam jej zabraknie. W poradniku oznaczony jako **karabin**.



Strzelba R870

Broń, która spisuje się świetnie na bliskich i średnich dystansach. Duża szybkostrzelność i ogromna siła rażenia powodują, że warto ją stosować nie tylko w walce z podstawowymi przeciwnikami, ale nawet dobijać cięższych oponentów. Podobnie jak w przypadku M16 pociski do R870 mogą dostarczać nam kompanii. W poradniku oznaczona jako **strzelba**.



Ręczny karabin maszynowy M249

Duża szybkostrzelność i spora siła rażenia powodują, że jest to dobry wybór zarówno podczas walki ze zwykłymi, jak i bardziej wymagającymi oponentami. Należy jednak uważać na prędko wyczerpującą się amunicję oraz fakt, że niekiedy są problemy z dodatkowymi pociskami. Należy o tym pamiętać, bo w tym przypadku kompanii nie zapewnią nam dodatkowych naboju. W poradniku oznaczony jako **ręczny karabin maszynowy** czyli w skrócie **RKM**.

Uzbrojenie ciężkie



RPG-7

RPG-7 czyli ręczny granatnik przeciwpancerny to najpotężniejsza broń, jaką dysponuje Connor. Spisuje się świetnie w walce z cięższymi przeciwnikami takimi jak T-600 czy Tkanowcy, ale można przy jej pomocy zniszczyć również przedni pancerz pająka, a jeśli dobrze przymierzmy to nawet kilku oponentów naraz. Z amunicją nie bywa zbyt kolorowo, chociaż przed większymi bitwami jest jej na ogół wystarczająco dużo. W poradniku oznaczona jako **wyrzutnia rakiet** lub po prostu **RPG**.



Granatnik M79

Granatnik M79 zaczyna pojawiać się w nieco późniejszych etapach. Wprawdzie dysponuje nieco mniejszą siłą rażenia niż RPG-7, ale większa szybkostrzelność i więcej pocisków powodują, że nie ustępuje on wiele rakiety. Podczas celowania na większe dystanse należy pamiętać o tym, aby mierzyć nieco nad przeciwnikiem. W poradniku oznaczony jako **granatnik**.

Uzbrojenie wybuchowe



Granat M67

Granaty sprawdzają się świetnie zarówno na słabszych jak i mocniejszych oponentów. Ich największą zaletą jest to, że możemy nimi rzucać na bliskie i dalekie odległości bez konieczności wychylania się zza osłony. W poradniku oznaczone jako **granaty**.



Ładunek wybuchowy

Ładunki wybuchowe zaczynają pojawiać się nieco później niż granaty. Działają na identycznych zasadach, a jedyną różnicą jest dużo większa siła eksplozji, co przydaje się szczególnie w końcowych etapach, gdzie przeważają silniejsi przeciwnicy. W poradniku oznaczone jako **ładunki wybuchowe**.

Uzbrojenie stacjonarne



Karabin maszynowy M2

W kilku etapach będziemy mogli wcielić się w strzelca stacjonarnego karabinu maszynowego, który sieje spustoszenie wśród każdego rodzaju przeciwników. Podczas prowadzenia ognia należy jednak mieć na uwadze szybko kończącą się amunicję, albo, w przypadku pojazdów, możliwość przegrzania się lufy, co uniemożliwia strzelanie przez kilka sekund.



Granatnik MK19

Z granatnika MK19 skorzystamy tylko w jednej misji. Jego ogromna siła ognia i duża szybkostrzelność sprawiają, że nie powinien nam zagrozić żaden wróg. Należy jednak pamiętać, aby strzelać krótkimi seriami, ponieważ lufa przegrzewa się niezwykle szybko.