

Wheelman

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wheelman

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Tigon Studios, Wydawca Midway Games, 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	4
Garść porad	5
Fabula	13
Frantic	13
Z powrotem w Barcelonie	16
Przysługa za przysługę	17
Spotykając starych znajomych	18
Przepytując Felipe	19
Micca	22
Przedstawienie Benito	23
Znalezienie rodziny	25
Zapataedo	27
Stój i dostarcz	28
Odwrócenie uwagi	30
Żądło Miguela	32
Kod Zielonego Krzyża	34
Na pełnych obrotach	35
Kostka przeznaczenia	37
Jedź za kierowcą	40
Pokonaj Felipe	41
Spotkanie z Gallo	42
Równowaga sił	42
Równowaga sił: Zatrzymaj ich	43
Równowaga sił: Żadnej ochrony	44
Równowaga sił: Rynek sprzedawców	45
Równowaga sił: Problem na wyścigach	46
Równowaga sił: Ruszaj się	47
Równowaga sił: Odzyskanie transportera	48
Równowaga sił: Walka z Rumunami	49
Równowaga sił: Walka z Lantos	51
Równowaga sił: Walka z Chulos	53
Ratunek	55
Znajdź Gallo	59
Misje poboczne	61
Wprowadzenie	61
Na zamówienie	64
Taksówka	79
Szał	95
Uliczny pojedynek	103
Ścigany	114
Gorący towar	128
Kontrakty	136
Mapy	145
Garaże	145
Postoje taksówek	145
Tajne składy broni (A-B)	146
Tajne składy broni (C-D)	148
Tajne składy broni (E-F)	150
Tajne składy broni (G-H)	152
Tajne składy broni (I-J)	154
Filmowe Skoki	156
Mapa B	156
Mapa C	158
Mapa D	160
Mapa E	162

Mapa F	164
Mapa G	166
Mapa H	169
Mapa I	172
Mapa J	175
Posągi Kotów	177
Mapa A	177
Mapa B	179
Mapa C	181
Mapa D	183
Mapa E	186
Mapa F	188
Mapa G	190
Mapa H	193
Mapa I	198
Mapa J	202

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

Witaj w poradniku do gry *Vin Diesel Wheelman*. Prezentowana gra jest mieszanką takich produkcji jak *Carmageddon*, *Driver* czy też w odrobinie *GTA*. Zdecydowaną większość rozgrywki spędzisz „za kółkiem” przemierzając ulice Barcelony, choć i znajdzie się kilka misji „chodzonych”.

W niniejszym poradniku zawarłem opis przejścia głównego wątku gry, jak również wszystkich misji pobocznych. Zaprezentowane opisy ukończenia zadań dodatkowych są tylko moją propozycją. Staralem się – w miarę możliwości – ukazać jak najlepszą drogę, byś Ty, drogi graczu, mógł bezproblemowo zdobyć najwyższe oznaczenia w grze. Na koniec dodam, iż znajdziesz tutaj lokalizację wszystkich sekretów, które twórcy sprytnie ukryli, czyli Filmowych Skoków oraz Posągów Kotów.

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem wszelkie postaci, z którymi odbędziesz rozmowę/będziesz musiał się do nich udać/odnaleźć itp., natomiast kolorem **zielonym** wskazałem nieco ważniejsze momenty/miejsca/akcje w grze itp.

Artur „Arxel” Justyński

Garść porad



Tak powinien wyglądać Twój ekran postępu po... sporej ilości godzin ;-)

- Jak zapewne zdążyłeś zauważyć, na obrazku powyżej widoczne są przyciski z **pada z konsoli Xbox**. Po kilkunastu godzinach katowania klawiatury i myszki stwierdzam, iż jest to zdecydowanie **wygodniejsze** rozwiązanie i takie właśnie polecam. Jeżeli nie posiadasz pada, nic straconego – po prostu będzie odrobinę trudniej, gdyż mysz kiepsko nadaje się do wykonywania **Starć pojazdów**.

Do odblokowania

- w grze masz do odblokowania sporą liczbę, ukrytych z początku, garaży (w ilości 15), postojów taksówek (15) oraz tajnych składów broni (50);
- **garaże** odblokujesz kończąc misje **Na zamówienie** z rangą wyższą bądź równą **A**; służą one przemalowaniu/podmianie pojazdu, by zgubić ślad policji;
- **postoje taksówek** staną przed Tobą otworem po zaliczeniu wszystkich misji **Taksówka** z rangą wyższą bądź równą **A**; służą one za punkty szybkiego transportu;
- **tajne składy broni** zostaną odblokowane (wszystkie w poszczególnych terytoriach, w zależności gdzie mieści się misja, którą wybrałeś) dzięki misjom **Gorący towar** i uzyskaniu rangi wyższej bądź równej **A**; w nich możesz uzupełnić swój arsenał.

Do zebrania



- jednymi z sekretów ukrytych w grze są **Filmowe Skoki**. Są one o tyle łatwe do wytropienia, gdyż miejsca, w których należy wykonać skok, oznaczone są specjalnymi znakami. Do odnalezienia masz 50 skoków.



- drugą znajdką w grze są **Posągi Kotów**. Tutaj zadanie jest już nieco trudniejsze, gdyż miejsca z nimi nijak nie są oznaczone, brakuje jakichkolwiek podpowiedzi. Po odnalezieniu takiego posążka musisz go zniszczyć – czy to przy pomocy spluwy czy też pojazdu. Twórcy umieścili w grze 100 kotów.

Ulepszenia

- **cztery** – taką liczbę różnych ulepszeń możesz zdobyć wygrywając zmagania w misjach pobocznych. Musisz uzyskać rangę wyższą bądź równą **A**;
- misje **Uliczny pojedynek** zwiększają **osiągi** wszystkich pojazdów występujących w grze;
- zwyciężając w misjach **Szał** zwiększasz **siłę ataku pojazdu**;
- **poziom zdrowia pojazdu** podniesie się po odegraniu misji **Ścigany**;
- kończąc **Kontrakty** wzrośnie **wskaźnik skupienia** – bardzo przydatna rzecz.

Starcie pojazdów



- **Starcie pojazdów** to zarówno ofensywna jak i defensywna broń w grze;
- każdy pojazd prezentuje inne właściwości **siły uderzenia**. Motocyklem raczej nic nie zdziałasz, natomiast siedząc za sterami SUV-a, furgonetki czy ciężarówki jesteś w stanie siać spustoszenie na drogach;
- **motocykl** praktycznie nie nadaje się do tego typu ataku. Jeśli zostaniesz zaatakowany na jednoślądzie, licz się z tym, iż może on bardzo szybko ulec zniszczeniu;
- czasem możesz użyć starcia jako **unik** – można łatwo zauważyć, kiedy przeciwnik przygotowuje się do ataku.