

Full Throttle Remastered

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Full Throttle Remastered

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-386-0

Producent Double Fine Productions, Inc., Wydawca Double Fine Productions, Inc.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Menu	4
Ekwipunek	4
Eksploracja	4
Wyzwania zręcznościowe	4
Wersja zremasterowana	4
Opis przejścia	5
Rozdział pierwszy	5
Ruszaj w drogę	5
Pomóż Mo naprawić motor	6
Odnajdź Mo	11
Rozdział drugi	12
Rozpoznaj teren	12
Zdobądź dopalacz i gogle	13
Ukradnij rampę i przeskocz przez wąwóz	17
Rozdział trzeci	18
Dostań się do kryjówki Sępów	18
"Zgiń" w samochodowym derby	21
Udaremnij zamiary Ripburgera	23
Wykaraskaj się z tarapatów	26

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Full Throttle* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę zajmującą przygodówkę z elementami zręcznościowymi, której akcja toczy się w niezbyt odległej przyszłości. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez kolejne perypetie Bena, przywódcy gangu motocyklowego Skunksy, niesłusznie oskarżonego o zabójstwo Malcolma Corleya, szefa korporacji Corley Motors.

Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania do wykonania. Dodatkowo wyzwania zręcznościowe opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie potrzebne przedmioty, które powinien pozyskać bohater, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, wpadające osiągnięcia **pomarańczowym**, a istotne informacje **pogrubieniem**.

Ben nie chce dopuścić do przejęcia produkującego motocykle Corley Motors przez podstępного Adriana Ripburgera, który planuje zmienić profil firmy. Musi też udowodnić swoją niewinność. W realizacji obu tych celów pomaga mu tajemnicza Maureen.

W poradniku do gry *Full Throttle* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności - niezbędnych, by kontynuować zabawę i dotrzeć do finału;
- wskazówki do wszystkich wyzwań zręcznościowych wraz z odpowiednimi obrazkami;
- wyszczególnienie wszystkich okoliczności zdobywania osiągnięć (dodatkowo ich komplet umieszczono w ostatnim rozdziale).

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

Porady ogólne

Menu

Menu tradycyjnie znajduje się pod klawiszem Esc. Warto wejść w nie, gdy tylko zaczniesz się gra, i zaznaczyć w nim (Help & Options->Settings->Game Settings->Subtitles) wyświetlanie tekstu - inaczej w trakcie filmików i samej rozgrywki (poza opcjami dialogowymi do wyboru) nie pojawią się napisy, a już w intrze jest bardzo dużo gadania.

Ekwipunek

Inwentarz przywołasz klawiszem I lub Tab albo PPM. Ma postać czaszki, do otwartej szczęki której trafiają zbierane przedmioty. W przypadku większej liczby znajdziek przewijasz je w prawo lub lewo czerwonymi strzałkami pokazującymi się w oczodołach czaszki.

PPM wywołasz komentarz na temat danej rzeczy w ekwipunku, LPM wyjmiesz ją z niego. Przedmiotów z inwentarza można używać tylko na obiektach zewnętrznych (trzeba nimi na nie najechać i zatwierdzić to LPM), natomiast nie da się ich łączyć ze sobą.

Eksploracja

Wokół kursora w kształcie białego znaku plus na interaktywnych obiektach pojawia się czerwone obramowanie. Po kliknięciu LPM wyświetla się nazwa danego przedmiotu oraz spora ikona, składająca się z czaszki, dłoni i buta, za pośrednictwem których wykonasz konkretne czynności: "spójrz" (oczodoły czaszki lub klawisz E); "rozmawiaj", "zrób coś ustami" (wysuwający się ze szczęki język lub klawisz T); "zabierz przedmiot", "wsiądź na motor", "otwórz", "zrób coś rękoma" (dłoń lub klawisz P), "kopnij", "wespnij się", "odpal motor" (but lub klawisz K).

Wszystkie interaktywne obiekty ujawnisz klawiszem Shift, a dwuklikiem na czerwonej strzałce przyspieszysz przejście bohatera do następnej lokacji. Klawiszem z kropką przewiniesz tekst, natomiast klawiszem Backspace scenkę przerywnikową.

Wyzwania zręcznościowe

W grze co jakiś czas pojawiają się sekwencje wymagające refleksu lub zmieszczenia się w pewnym limicie czasowym. Ben, jadąc motorem, może walczyć z członkami wrogich gangów, spychając ich na pobocze i zrzucając z maszyny. Jeśli są oni wyposażeni w jakąś broń czy inne przydatne narzędzie lub gadżet, udaje mu się im je w ten sposób odebrać. Bohater bierze też udział w samochodowym derby oraz musi zdążyć wydostać się z pędzącej ciężarówki, a następnie z samolotu, zanim pojazd spadnie w przepaść.

Wersja zremasterowana

Klawiszem F1 można przełączać się między wersją oryginalną a zremasterowaną. Po wybraniu w menu komentarza twórców (Bonus(Audio Commentary)) wciśnięcie klawisza A (kiedy na ekranie wyświetli się stosowny komunikat) spowoduje odtworzenie wypowiedzi autorów gry.

Opis przejścia

Rozdział pierwszy

Ruszaj w drogę



Otwórz prawą pokrywę kontenera ze śmieciami (wystarczy kliknąć), żeby wyjść na zewnątrz. Przejdź w prawo (czerwona strzałka) i spróbuj uruchomić motor (kliknij go, a kiedy pojawi się ikonka czaszki, kliknij dłoń lub but). Okaże się, że nie masz kluczyków.

Przejdź pod budynek baru Kick Stand, kopniakiem otwórz drzwi (kliknij je, a kiedy pojawi się na nich ikonka czaszki, kliknij but) i wejdź do środka. Pogadaj z barmanem (kliknij go, a kiedy pojawi się na nim ikonka czaszki, kliknij język), a następnie trochę go przyciśnij (dłoń; osiągniecie **Ring Pull**). Jeśli masz ochotę, potraktuj z buta pianino. Odzyskawszy **kluczyki**, wyjdź z baru (czerwona strzałka w dole ekranu).

Starcie motorów

Podejdź do motoru i odpal go (dłoń lub but). W trakcie jazdy, kiedy pojawi się członek konkurencyjnego gangu, zrzuć go z motoru (szybko klikaj myszką, by zadawać mu ciosy, i przesuwaj myszkę w prawo, by zepchnąć go na pobocze; osiągniecie **A-Number One Polecat Honcho**).

Pomóż Mo naprawić motor

Ocknąwszy się, porozmawiaj z Maureen, zwaną Mo (za wyczerpanie wszystkich opcji dialogowych otrzymasz osiągnięcie **Know Mo**). Następnie przyjrzyj się obrazkowi na ścianie po prawej (kiedy pojawi się na nim ikonka czaszki, kliknij oczy; osiągnięcie **Minking Memories**). Zabierz zwisający po prawej **wąż** i stojący obok pusty **kanister**. Wyjdź na zewnątrz (w prawo). Pogadaj z dziennikarką Mirandą.



Przejdź w lewo i na mapie terenu, która się pojawi, wybierz przyczepę kempingową (po lewej). Zapukaj do jej drzwi, a kiedy jej mieszkaniec (Todd) odezwie się zza nich, wyważ je kopniakiem (osiągnięcie **Trailer Trashed**; musisz zdążyć, zanim mężczyzna odejdzie, czyli zanim nazwie Bena głupkiem - jeśli się spóźnisz i przyczepa okaże się pusta, wyjdź na zewnątrz i zapukaj raz jeszcze). Po unieszkodliwieniu Todda przeszukaj wewnątrz przyczepy. (Można by od razu wejść ostro do środka, podczas gdy mężczyzna przebywa w piwnicy, ale dopóki się go z niej nie wywabi pukaniem, nie sposób się do niej dostać).



Otwórz szafkę nad łóżkiem (po lewej) i z wewnętrznej strony jej drzwiczek zabierz **wytrych**. Z wiszącej nad stołem lodówki (na wprost) weź kawał **steku**. Stań na jasnym kawałku podłogi przy szafce po prawej (za otwartymi drzwiami), by zjechać do piwnicy.

Weź stojącą przy stole (po prawej) **spawarkę** (osiągnięcie **Carry the Torch**). Kiedy Ben automatycznie dostarczy ją Mo i wyjdzie na zewnątrz, przejdź w lewo, by przywołać mapę. Tym razem wybierz na niej wieżę (u góry po prawej).

Wejście na teren wieży jest zamknięte na **kłódkę**, otwórz ją więc zabranym z szafki Todda wytrychem (osiągnięcie **Not So Tough After All**; przywołaj ekwipunek klawiszem I albo PPM, kliknij w nim wytrych, najedź nim na kłódkę, po czym kliknij LPM), a następnie podnieś ją z ziemi (leży na lewo od Bena). Przejdź dalej i podejdź do prowadzącej na wieżę metalowej drabinki.