

Desperados:

Wanted Dead or Alive

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Desperados: Wanted Dead or Alive

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](#)

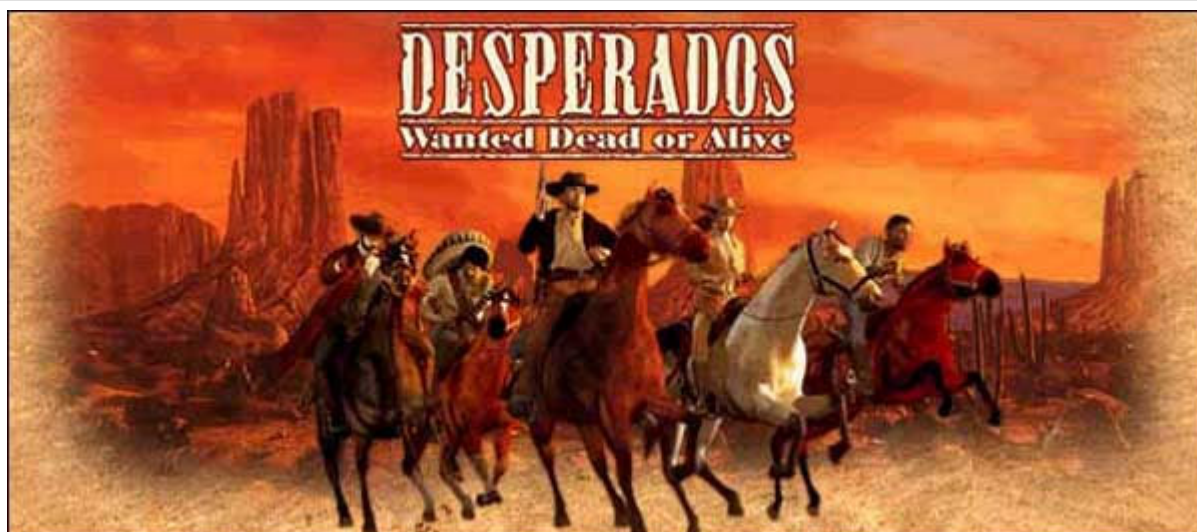
SPIS TREŚCI

Wstęp	3
01 - An Old Friend	4
02 - Southern Comfort	4
03 - Smoke Signals	5
04 - Hang'm High!	6
05 - Doc McCoy's Cabin	7
06 - High Stakes	7
07 - A Woman's Weapons	9
08 - Into the Lions Den	9
09 - Like a Thief in the Night	11
10 - Lullaby for Four Aces	12
11 - Ambush at Snake Pass	14
12 - Escape from El Paso	15
13 - The Walls of Fortezza	17
14 - They Called Him Grizzly	18
15 - Dance with the Devil	19
16 - A Fistful of Dollars	20
17 - To the Last Bullet	21
18 - The Magnificent Six	22
19 - Blood Money	23
20 - Little China Girl	24
21 - Piggies in the Middle	24
22 - Showdown in Deadstone	26
23 - At the Gates of Hell	27
24 - Deaths Overture	28
25 - Inferno	29

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



Desperados: Wanted Dead or Alive to strategiczna gra RTS, łącząca elementy gier przygodowych z intelektualnym wyzwaniem do jakiego zmuszają nas gry taktyczne. W Desperados, której fabuła rozgrywa się na Dzikim Zachodzie, gracz kontroluje drużynę sześciu kowbojów pod dowództwem rewolwerowca, Johna Coopera. Każdy z pozostałych członków posiada inne umiejętności. Sam Williams jest ekspertem od materiałów wybuchowych, Doc McCoy cyrulikiem potrafiącym wyyleczyć złejsze rany, Kate O'Hara pokerową hazardistką, Inigo Sanchez to prosty bandyta z wielgachną bronią, a Mia Yung to doświadczona szulerka. Do pokonania mają 25 map powiązanych ciekawą fabułą.

Autor niniejszego poradnika przedstawił w nim szczegółowy opis czynności jakie należy wykonać aby pomyślnie zakończyć wszystkie 25 misji zawartych w grze. Nie są to oczywiście jedyne słuszne rozwiązania ale ich poprawne wykonanie z pewnością zagwarantuje, iż dana misja zakończy się sukcesem. Oprócz opisu słownego, do każdej z misji dołączona została mapka z zaznaczonymi na niej newralgicznymi punktami (przeciwnicy na których należy szczególnie uważać, ważne budynki, przedmioty, itp.).



01 - An Old Friend



Cel: Zapoznać się ze sterowaniem oraz najważniejszymi aspektami rozgrywki, przygotować się do dalszej podróży.

Poziom trudności: 0.5/10 :)

Kim sterujemy: John (100%)

Możliwości zakończenia misji niepowodzeniem: śmierć Johna, zabicie cywila

Wskazówki: Uważaj aby nie postrzelić żadnego cywila, to nie shooter ;)

Jest to tutorial mający na celu zapoznanie nas ze sterowaniem oraz najważniejszymi zasadami rozgrywki (będzie ich więcej, ten dotyczy samego John'a Coopera). Słuchaj uważnie porad przyjaciela (choć jakim przyjacielem on naprawdę jest okaże się już za chwilę ;)). Nauczysz się między innymi posługiwania się bronią, rzucania nożem czy też pokonywania przeszkód na planszy (pamiętaj o cennych skrótach – klawisze od **G** do **L**). W pewnym momencie (po zdobyciu nagrody pieniężnej) zostaniemy znokautowani przez naszego nauczyciela ale tylko po to aby nauczyć się kilku nowych trików. Biegnij za nim do wschodniej części planszy [**PUNKT 2 NA MAPIE**]. Nauczymy się teraz kilku podstawowych zasad eliminowania wroga nastawionych osobników. Przede wszystkim załącz jego pole widzenia poprzez naciśnięcie klawisza **ALT**. Teraz ostrożnie (nie biegnij bo Cię usłyszy) zjść go od tyłu i powal na ziemię. Jeśli Ci się to nie uda w każdej chwili możesz wycofać się do krzaków na południowym zachodzie, tam Cię nie zauważy (oczywiście możesz schować się w innym miejscu :)) [**PUNKT 1 NA MAPIE**]. To już koniec tej misji, pozostaje Ci tylko wskoczyć na jego konia i wyruszyć na poszukiwania reszty drużyny. Pierwszy w kolejce jest piromaniak Sam.

02 - Southern Comfort



Cel: Dotrzeć z nieprzytomnym Samem do stajni na południu planszy a następnie wyruszyć w dalszą podróż.

Poziom trudności: 2/10

Kim sterujemy: John (100%), Sam (tylko pod koniec misji)

Możliwości zakończenia misji niepowodzeniem: śmierć Sama lub Johna, zabicie cywila

Wskazówki: Nie pozwól aby przeciwnicy odkryli nieprzytomnego Sama, jest bezbronny i zginie natychmiast.

Najbardziej przydatne gadżety: Nożyk do rzucania, pozytywka

Zaczynamy w północno-wschodniej części planszy. Miejsce to polecam jako „składownię” ciał wszystkich oponentów [**PUNKT 1 NA MAPIE**]. Pierwszego z nich zabij rzucając nożem. Pamiętaj żeby do każdego z przeciwników zbliżać się bardzo ostrożnie (nie biegnij oraz unikaj głośnych nawierzchni, np. trzeszczących desek). Zabitego kowboja połóż gdzieś koło Sama. Kolejny oponent jest przy chatce na pół-zach od aktualnej pozycji. Spokojnie stań za domem i zaobserwuj jego ruchy. Podejdź ostrożnie i również zabij go rzucając nożem w jego plecy. Możesz go również wywabić puszczając melodyjkę z zegarka. OK, kolejni dwaj to stojący przy domu oraz patrolujący dróżkę obok. Zajmij się tym drugim, podejdź do domku na północy i w odpowiednim momencie

rzucić nożem w przeciwnika. Szybko odciągnij ciało i zajmij się drugim oponentem, w tego również możesz rzucić nożykiem. Kolejny przeciwnik jest najdalej na zachodzie, przy domku z wiatrakami. Uważaj gdyż ten osobnik obraca się „wokół własnej osi”. Musisz wyczuć właściwy moment i zasztyletować go tak jak poprzednich. Wróć się teraz do miejsca startu i idź na południe. Tam przy stodole jest dwóch opryszków. Musisz ich kolejno wywabiać przy pomocy zegarka. Ustawiaj go tak żeby „na raz” w jego polu był tylko jeden oponent (przy ustalaniu pola będzie podświetlony). Później szybko chowaj się w stodole (lub za rogiem) i atakuj zaskoczonego przeciwnika pięścią bądź też nożykiem (z bliska bądź z odległości). Teraz wracaj na zachód. Zauważ, że ścieżkę patroluje tylko jeden strażnik. Schowaj się za budynkiem i w odpowiednim momencie rzuć w niego nożem. W tym wyjątkowym przypadku nie musisz zabierać ciała. Okolica jest patrolowana i istnieje ryzyko, że zostaniesz zauważony (szczególnie w przypadku kiedy wcześniej zachowywałeś się głośno). Wróć do stodoły, na południu przy płotku powinno stać dwóch góstków. Musisz ich wywabiać pojedynczym strzałem z okolic wejścia do niej [PUNKT 2 NA MAPIE]. Następnie, kiedy podbiegną, spróbuj ich zabić bądź też poczekaj aż pozostanie jeden z nich i rzuć w niego nożem (drugi nie powinien tego usłyszeć). W tym momencie (po wystrzale z pistoletu) powinno pojawić się kilku nowych przeciwników w północnej części planszy (przbiegną tu z południa). Niestety mają oni zwyczaj różnorodnego wybierania miejsca „do stania” a więc nie mogę dokładnie opisać metody ich usuwania. Spróbuj przeczołgać się przez pole (jesteś niewidoczny w żółtych obszarach [PUNKTY 3 NA MAPIE]) i zabijać takich delikwentów nożykiem lub (jeżeli nie możesz bliżej podejść) pistoletem. W najlepszym wypadku na wschodzie będziesz musiał zabić trójkę oponentów a na zachodniej części planszy zaledwie dwóch. Przejdź teraz do zachodniej części planszy. Przy końcu pola, na dole jest strażnik. Zabij go i posuwaj się dalej na południe. Ostrożnie zbliż się do kowboja pilnującego mały domek. Możesz go zabić z odległości używając noża bądź też używając pozytywki a następnie usuwając go w odosobnieniu. Kiedy już go zlikwidujesz przejdź na wschód i stań przy płocie [PUNKT 4 NA MAPIE]. Po drugiej stronie będzie dwóch strażników. Musisz ich pojedynczo wywabiać pozytywką. Staraj się nie doprowadzić do wszczęcia alarmu chociaż i taka sytuacja nie sprawi większych problemów. Po zlikwidowaniu obu strażników możesz zająć się ostatnim, na południu. Najzwyczajniej go zastrzel podbiegając kiedy będzie patrzył w inną stronę. Uważaj bo z domu może wybiec strażnik ale nie sprawi większych problemów. Po wyeliminowaniu wszystkich strażników wróć po Sama i idź z nim do stajni na pld-wsch od domu. Ocuć go wodą a będziesz mógł i nad nim przejąć kontrolę [PUNKT 5 NA MAPIE]. Musicie teraz zwinąć dwa konie. Jeżeli w stajni nie ma drugiego nie martw się, poszukaj go gdzieś na planszy (na mapie będzie zaznaczony). W moim przypadku był za domem. Wskakujcie na konie i na kolejną misję (wyjście jest na pld-wsch) [PUNKT 6 NA MAPIE].

03 - Smoke Signals



Cel: Zapoznać się z nowymi możliwościami Sama.

Poziom trudności: 0/10

Kim sterujemy: John, Sam

Możliwości zakończenia misji niepowodzeniem: Trzeba się naprawdę postarać ;)

Wskazówki: Czytaj polecenia na ekranie!

Kolejny tutorial, tym razem dla Sama. Nauczysz się jak wykorzystywać grzechotnika, którego Sam nosi w kieszeniach (!) oraz jak WŁAŚCIWIE posługiwać się TNT [PUNKT 1 NA MAPIE]. Ruszamy na poszukiwania następnego członka drużyny – Doca.

04 - Hang'm High!



Cel: Uwolnić Doca zanim zostanie powieszony.

Poziom trudności: 3/10

Kim sterujemy: John oraz Sam (przez całą misję), Doc (pod koniec misji)

Możliwości zakończenia misji niepowodzeniem: śmierć Johna, Sama lub Doca, zabicie cywila

Wskazówki: Wbrew pozorom misja ta nie ma ograniczenia czasowego a więc spokojnie planuj kolejne posunięcia, również wszczęcie alarmu nie

powoduje zakończenia misji – szalej do woli!

Najbardziej przydatne gadżety: Nożyk do rzucania, pozytywka, TNT

Zaczynamy na południowym wschodzie. Znokautuj pędzącego księdza (!) a następnie zwiąż go używając specjalnej umiejętności Sama (nie wolno Ci go zabić!) [PUNKT 1 NA MAPIE]. Jest to najlepsza metoda na usuwanie wstrętnych cywilów, którzy w wielu następnych misjach przysporzą Ci nie lada problemów (pamiętaj żeby po związaniu takiego gościa usunąć go w ustronne miejsce :)). Pamiętaj również aby wszystkie konie jakie „zdobędziesz” w trakcie tej misji odstawiać nieopodal startu gdyż w przeciwnym przypadku mogą niepotrzebnie ściągnąć na siebie uwagę wrogów. Pierwszego strażnika, który patroluje budynek na wschodzie postaraj się zwabić za róg przy użyciu pozytywki [PUNKT 2 NA MAPIE]. Aby nie wywoływać alarmu zabij go nożem jak tylko pojawi się w polu rażenia. Kolejny gostek patroluje balkon na górze. Możesz spróbować go zwabić wystawiając poprzednie ciało na drodze. Gdy przybiegnie zabij go identycznie, przy użyciu nożyka (możesz też spróbować wejść do budynku i usunąć go błyskawicznie po pojawieniu się na balkoniku). Uważaj na cywila na wschodzie (dziadek). Możesz spróbować go znokautować i zaciągnąć np. do stajni. Następnie zaknebluj go przy użyciu umiejętności Sama. Na północy przy stodole jest kolejny strażnik. Spróbuj zwabić go pozytywką bądź też wystaw się na chwilę na jego pole widzenia [PUNKT 3 NA MAPIE]. Ciało odstaw w jakieś ustronne miejsce. Gość, który patroluje ścieżkę na wschód od głównej stajni (na pld od miejsca gdzie usunąłeś cywila) spróbuj przechytrzyć chowając się Johnem w domu a następnie zabijając go rzucając mu nóż w plecy. Ciało odstaw do stajni albo gdzieś dalej na zachód. Kolejny frajer jest na południu, przy beczce. Możesz go bezproblemowo zabić rzucając z oddali nożykiem. Beczka TNT przyda się Samowi, którego ukryj w którymś z budynków na północy. Zajmij się teraz kolesiem maksymalnie na północ. Stoi on tyłem a więc nie powinien sprawić większych problemów. Po tym jak go zabijesz wystaw go śmiało na ścieżkę a zwabisz kolejnych delikwentów. Schowaj się w stodole bądź też w budynku na południu i w odpowiednim momencie zabijaj kolejnych przeciwników, którzy się tu pojawiają (możesz się nawet pokusić o strzelanie do nich, będziesz miał wystarczająco dużo czasu na schowanie się po takim wystrzale, zanim zbiegnie się większa grupka). Tym sposobem zabijesz minimum dwóch gostków. Kolejny kowboj jest na pld-wsch. Możesz go zabić przy użyciu nożyka albo wywabić pozytywką. Postaraj się też „ściągnąć” snajpera, który siedzi na dachu [PUNKT 4 NA MAPIE]. Najlepsza metoda to pozytywka bądź też wystawienie jakiegoś ciała na jego pole widzenia (ewentualnie mógł być wcześniej zaalarmowany przez jakiegoś cywila). Omiń teraz główny plac (weź jeszcze konia z pln-wsch i wróć na nim do miejsca startu) i udaj się Samem do wozu stojącego na pld-wsch tej planszy [PUNKT 5 NA MAPIE]. Przedtem pozabijaj jeszcze trzech kowbojów, którzy patrolują ten teren. Spokojnie, jeżeli w odpowiednich momentach właściwie użyjesz nożyka nie powinieneś mieć z nimi większych problemów. Ewentualnych oponentów, którzy przybiegną z głównego placu miasta eliminuj z zaskoczenia szybką serią z rewolwera. Przełącz na Sama i podstaw TNT pod wóz. Podpal lont i w nogi! Postaraj się żeby w tym czasie John przebywał gdzieś w okolicach centrum miasta (może być schowany w którymś z domów na zachodzie bądź też chować się koło stajenki na północy). Po wybuchu większość oponentów pobiegnie do miejsca eksplozji. Sterując Johnem szybko pozabijaj pozostałych na placu (szybko i cicho!). Możesz ich eliminować nożykiem a nawet nokautować pięścią (nie musisz ich wiązać Samem, to już końcówka misji i raczej się nie obudzą). Gdy już wszystkich wyeliminujesz utnij nożem Johna linę, do której przywiązany jest Doc [PUNKT 6 NA MAPIE]. Po krótkiej rozmowie włam się Dociem do Sheriff's Office (uważaj na ochronę, niech John ją eliminuje) [PUNKT 7 NA MAPIE]. Weź swój ekwipunek i zwiewaj do punktu startu. Powinieneś zgromadzić trzy konie, którymi ucieknij z tej misji. Udało się! Wyruszamy na poszukiwania Kate ale przedtem zahaczmy o kryjówkę Doca.

05 - Doc McCoy's Cabin



Cel: Zapoznać się z umiejętnościami Doca.

Poziom trudności: 0/10

Kim sterujemy: John, Sam i przede wszystkim Doc

Możliwości zakończenia misji niepowodzeniem: Trzeba się BARDZO postarać ;))

Wskazówki: Tak jak poprzednio, czytaj wskazówki na ekranie.

Jest to tutorial dla Doca. Nauczysz się korzystać z karabinku snajperskiego, używać trujących buteleczek (także zawieszanych na balonikach) oraz jak leczyć rannych towarzyszy. Po zakończonym treningu wyruszą na poszukiwania szulerki karcianej o imieniu Kate!

06 - High Stakes



Cel: Uratować Kate, przyłączyć ją do drużyny.

Poziom trudności: 3.5/10

Kim sterujemy: John, Sam, Doc, Kate (tylko pod koniec misji)

Możliwości zakończenia misji niepowodzeniem: Śmierć któregoś z członków drużyny, zabicie cywila

Wskazówki: Ponieważ jest to pierwsza misja w nocy wyjaśnię kilka zasad rządzących takimi poziomami. W związku z tym, że w takim otoczeniu przeciwnicy mają mniejsze pole widzenia jednocześnie wystrzaś się ich słuch. W misjach nocnych nie tylko bieganie jest nieostrożne ale i stąpanie po głośniejszych

nawierzchniach oraz zbytne zbliżanie się do upatrzonego przeciwnika (żeby go np. znokautować). Pamiętaj o tym w trakcie rozgrywania misji i często save'uj!

Najbardziej przydatne gadżety: Nożyk do rzucania, pozytywka, trujące buteleczki, dynamit

Zaczynasz w cieniu, obojętnie co by się działo jesteś tu niewidoczny (jedyne wyjątkiem to błysk przy wystrzale lecz musi to oczywiście ktoś zauważyć aby zorientować się, że jakieś postacie stoją w cieniu) **[PUNKT 1 NA MAPIE]**. Pierwszego przeciwnika (wyjdzie z domu) zwabisz pozytywką lub po prostu odgłosami twych kroków. Schowaj się i gdy nadejdzie rzuć w niego nożem. Ciało odstaw w widocznym miejscu a powinno zwabić kolejnych gringos, których również postaraj się w miarę możliwości posłać do piachu (wykaż się inwencją ;) – pistolet, nóż albo coś innego!). Idź na zachód, jeżeli tamtejszą ulicę patroluje nadal jeden z kowbojów możesz w odpowiednim momencie zabić go rzucając mu nóż w plecy. Wyjątkowo, ciało usuń gdzieś do cienia. Przypatrz się teraz uważnie gostkowi patrolującemu stragan maksymalnie na zachód **[PUNKT 2 NA MAPIE]**. Gdy zaczniesz iść na północ-zachód możesz podbiec od tyłu (pamiętaj, że gdy będziesz się do niego zbliżał zamień bieg na chód aby Cię nie usłyszał) a następnie z bezpiecznej odległości zabić go rzucając w niego nożykiem. Ciało usuń za straganik albo gdzieś na południe. Postaraj się jeszcze znokautować cywila-dziadka chociaż nawet jeśli Ci ucieknie to nic się nie stanie. Zrób może save'a bo będzie trochę ciężiej. Przypatrz się teraz dwóm kolesiom, którzy patrolują oddzielne balkony na północ-wschód. Postaraj się we właściwym momencie wbiec do domu po lewej. Kiedy koleś patrolujący balkonik na górze będzie stał TYŁEM do drzwi, z których będziesz wychodził szybko zabij go nożykiem albo najpierw go znokautuj a następnie nieprzytomnego dobij nożem (!) **[PUNKT 3 NA MAPIE]**. Ciało