

Advent Rising

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Advent Rising

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

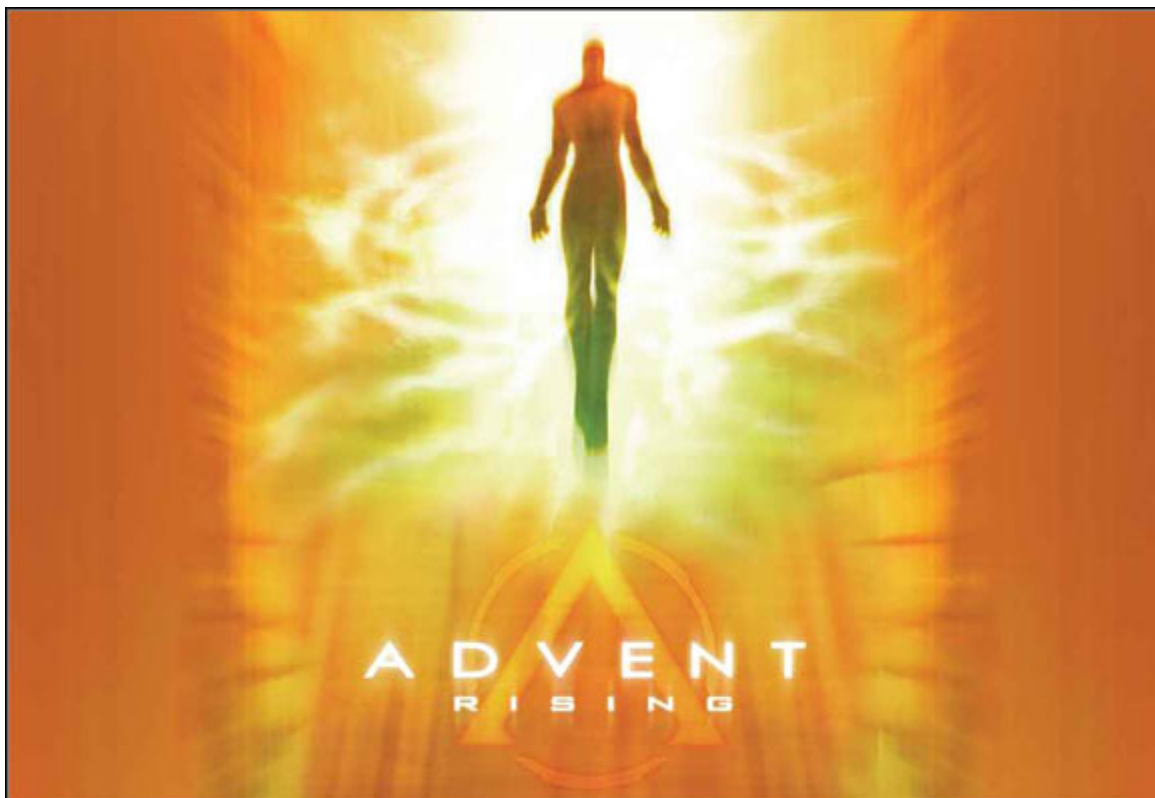
Producent GlyphX Games, Wydawca Majesco
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Część pierwsza	4
Część druga	16
Część trzecia	29
Część czwarta	39
Część piąta	51
Część szósta	65

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 *Advent Rising* znajdziesz pełny opis przejścia gry. Ponadto zawarte w nim porady pomogą Ci przebrnąć przez najtrudniejsze momenty. Jako że występuje w niej kilkanaście rodzajów broni, nigdy nie sugeruję, jakich masz używać – wybieraj te, które najlepiej Ci pasują. Pamiętaj również o tym, że Gideon dość dobrze walczy wręcz – jeśli więc chcesz, nie musisz wyłącznie strzelać.

Antoni „HAT” Józefowicz

Porady ogólne

- Rozglądaj się dobrze wokół – na ścianach wiszą skrzynki z bronią.
- Pojazdami steruje się nieco inaczej niż postacią – klawisze kierunkowe służą do przyspieszania i zwalniania, aby skręcać musisz przesuwać myszkę.
- Po pokonanych wrogach zostaje broń i granaty – zbieraj szczególnie te drugie.
- Każda walka, choćby wydawała się morderczo trudna, jest do wygrania. Pamiętaj tylko o pozostawianiu w ruchu i unikach (domyślny klawisz SHIFT).
- Niektóre elementy otoczenia eksplodują po trafieniu – wykorzystaj to, by ranić przeciwników.
- W miarę używania broni lub umiejętności zdobywasz w niej coraz większe doświadczenie. Skutkuje to większym zasięgiem i siłą obrażeń.

Opis przejścia

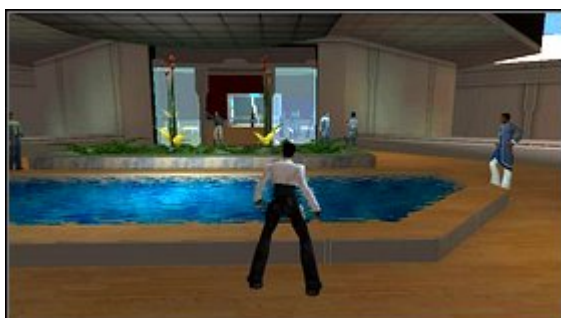
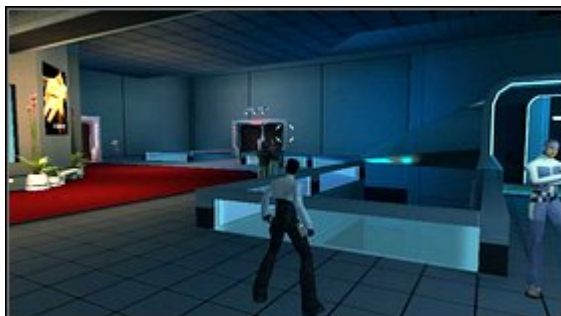
C z ę ś ć p i e r w s z a

Zacumuj okręt na stacji kosmicznej Luriam



Po obejrzeniu intra otrzymasz proste zadanie pokierowania statkiem kosmicznym. Jest to również pierwszy **checkpoint** w grze – kolejne pojawiają się przed każdym zadaniem. Skręć nieco w lewo, a potem skieruj się prosto do środka okręgu – znajduje się tam błękitnie lśniący dok stacji. Gdy doleczysz do niego wystarczająco blisko, włączy się animacja.

Spotkaj się z Ethanem w hotelowej poczekalni



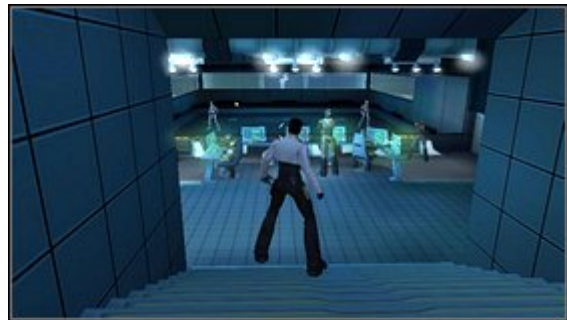
Do Ethana wiedzie prosta droga – w lewo, potem korytarzem i prosto, przed podwójne drzwi. Idź przed siebie, wymiń małą sadzawkę i w kolejnym pomieszczeniu podejdź do mężczyzny pod drzwiami – to właśnie on.

Pokonaj marines

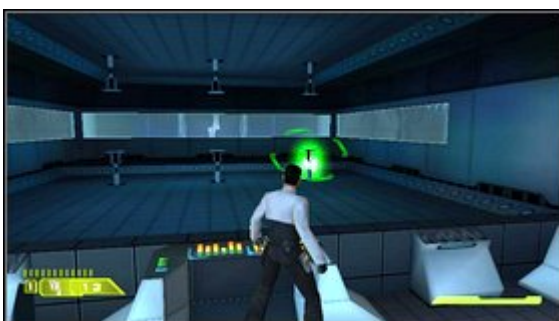


Miła konwersacja przy barze zostaje zakłócona przez agresywnych marines – musicie im pokazać, kto rządzi! Najlepsza taktyka to doskok do przeciwnika i celne uderzenia. Gdy zajmujesz się jednym przeciwnikiem, Ethan walczy z drugim. Zaatakują was cztery pary marines. Gdy padnie ostatni, scenka filmowa.

Ukończ trening



Wstęp do tego zadania to **checkpoint**. Kieruj się w lewo, potem w prawo, a następnie prosto. Ciężkie drzwi (świeci nad nimi żółte światło) zostaną otwarte przez strażnika, potem kolejne. Znajdziesz się w końcu na strzelnicy. Zejdź na niższy poziom.



Najpierw przygotuj sobie broń – na początku nie będziesz musiał jej używać, ale później – owszem. Gdy jedna z lampek zaświeci się na zielono, przekręć kółko myszki (domyślnie), aby celownik znalazł się na niej. Wówczas zaświeci się inna – przekręć kółko, aby ją wskazać. I tak przez kilkanaście sekund. Następnie musisz wskazywać hologramy żołnierzy o tym samym kolorze, co światło lampki. Po wskazaniu strzelaj, póki hologram nie zniknie. Gdy trafisz ostatni, gra zostanie automatycznie zapisana.



Wyjdź z pomieszczenia drzwiami po prawej (od strzelnicy patrząc). Naciśnij dźwignię (klawisz domyślny E). Zobaczysz kolejnego instruktora. Wysłuchaj go, a potem wejdź w korytarz po prawej. Przy jego końcu masz na prawej ścianie broń – **pistolet**. Weź go, a następnie przejdź przez drzwi.



Biegnij korytarzem do końca. Tam na ścianie po prawej masz **karabin** – zabierz go i weź do drugiej ręki. Następnie zacznij likwidować pojawiające się hologramy. Po zlikwidowaniu ostatniego otrzymasz poleceni powrotu do instruktora, co też uczyni.



Podczas kolejnego wykładu pojawi się Ethan. Gdy otworzą się drzwi, pobiegnij korytarzem po lewej, zabierając po drodze **pistolet ogłuszający**. Na znanym Ci już placu boju musisz ogłuszyć czterech marines – trzej są na tym samym poziomie, co i Ty, a jeden na wyższym.

Pokonaj Buda



No cóż, widać, że niektórzy nie umieją przegrywać. Pojedynek sam na sam z Budem możesz rozegrać za pomocą pistoletu ogłuszającego lub po prostu pobić go pięściami. W razie spadku twojego zdrowia korzystaj z wiszących przy drzwiach **automatów medycznych**.

Idź za Ethanem do statku



Nic dodać, nic ująć – po prostu idź za Ethanem do doków i wejdź na statek. Jediną czynnością będzie ponowne uruchomienie znanej Ci windy. Jeżeli nie możesz przekroczyć jego progu – przeskocz go.

Zabierz Ethana z miejsca wypadku



Idź prosto, do drzwi z błękitnym neonem. Wejdź w czerwony korytarz i wyjdź drugimi drzwiami.