

Die Hard: Nakatomi Plaza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Die Hard Nakatomi Plaza

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Misja 01: Nakatomi Plaza	4
Misja 02: False Alarm	5
Misja 03: The Bomber	7
Misja 04: On The Roof	9
Misja 05: Down The Shaft	10
Misja 06: Welcome To The Party	12
Misja 07: High Maintenance	14
Misja 08: Argyle's Run	16
Misja 09: Plain' The Hero	18
Misja 10: One Of The Terrorist	21
Misja 11: Not My Day	23
Misja 12: Aftermath	26
Misja 13: Clearing The Birds Nest	27
Misja 14: Unexpected Friend	29
Misja 15: The Architect	31
Misja 16: In The Vents	33
Misja 17: Send In The Car	35
Misja 18: Backup Arrives	36
Misja 19: The FBI Arrives	38
Misja 20: Bill Clay	39
Misja 21: Coulda Used His Shoes	40
Misja 22: I Hate The Dark	41
Misja 23: R&B Lab	42
Misja 24: Fumbling In The Dark	45
Misja 25: A Fish In The Barrel	47
Misja 26: Karl's Revenge	48
Misja 27: Everyone To The Roof	49
Misja 28: Just Like Saigon	50
Misja 29: Running The Gauntlet	51
Misja 30: Still The Cowboy	52

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



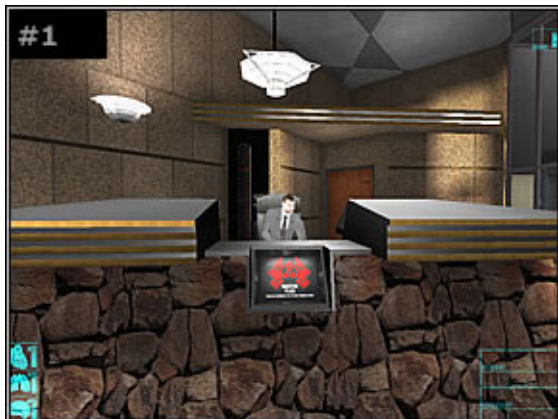
Wprowadzenie

Die Hard: Nakatomi Plaza to jedna z najbardziej topornych gier FPP w jakie przyszło mi grać. Niemniej jednak posiada parę ciekawych cech, wartych by przyjrzeć się im bliżej. Poradnik ten to standardowy opis prowadzący gracza za rączkę przez wszystkie 30 poziomów. Nie są one bardzo skomplikowane, ale wiele razy zdarzy się Wam utknąć w jakimś miejscu, w którym nie wiadomo co dalej zrobić. Gra jest na tyle prosta i zrozumiała, iż rady podstawowe wydają się mi zbędne, a same porady wspomagane obrazkami rozwieją wszystkie Wasze wątpliwości.

Misja 01: Nakatomi Plaza

1. Odnajdź swoją żonę, Holly.
2. Zabierz swój ekwipunek.
3. Ucieknij nie będąc dostrzeżonym.

Gdy wysiądziesz z limuzyny i wejdiesz do hotelu, podejdź do faceta siedzącego w recepcji [#1]. Zapytaj go (klawisz „F”) o swoją żonę, Holly. Teraz poćwicz trochę klikanie na monitorze dotykowym. Była żona ukrywa się pod panieńskim nazwiskiem Gennaro i aktualnie bawi się na przyjęciu na 30 piętrze. Udaj się do wind. Nie przejmuj się człowiekiem stojącym po prawej stronie tylko od razu skieruj swe kroki w stronę pierwszej windy w lewym korytarzu [#2].



Otwórz ją przyciskiem umieszczonym z lewej, po czym wejdź do środka i na panelu wciśnij przycisk z 30 piętrem. Gdy znajdziesz się na górze, przywita Cię sam prezes. Za chwilę znajdziesz się w biurze współpracownika byłej żony [#3]. Gdy wejdiesz do toalety trochę się odświeżyć, coś złego stanie się w hotelu. Czym prędzej sięgnij po broń leżącą przy lustrze [#4].



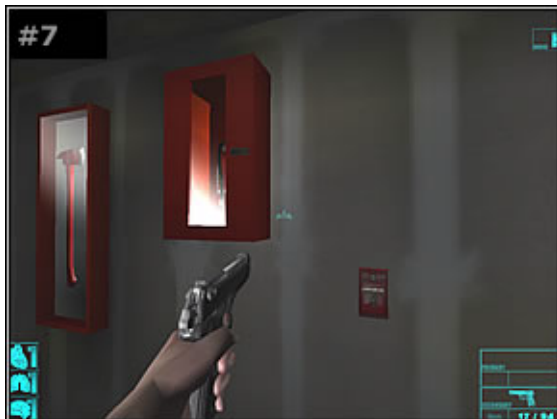
Otwórz drzwi, za nimi następane. Znajdziesz się w korytarzu [#5]. Za nic nie biegnij w prawo, nie masz najmniejszych szans w starciu z czterema terrorystami! Tak, to są terroryści! Idź korytarzem trzymając się lewej strony. Podejdź po cichu do drzwi wyjściowych [#6] i czmychnij tędy, nim przeciwnicy cokolwiek zauważą.



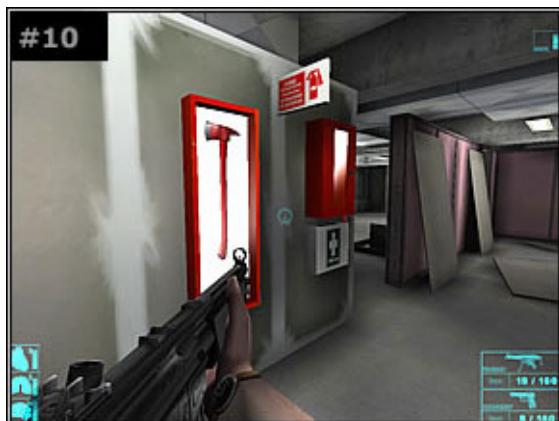
Misja 02: False Alarm

1. Powiadom władzę o zajściu w wieżowcu.
2. Znajdź i zabij Tony'iego.
3. Weź rzeczy Tony'iego.

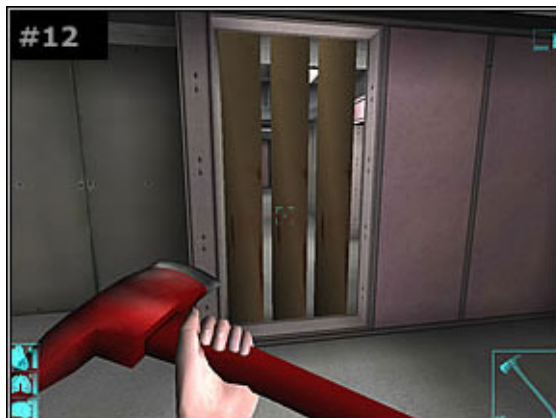
Wyjdź na korytarz, miń skrzynie i przyjrzyj się ścianie naprzeciwko. Musisz uruchomić alarm przeciwpożarowy **[#7]**. Wciśnij przycisk, po czym wróć w okolice skrzyń. Zza przejścia w ścianie **[#8]** wyjdzie pierwszy przeciwnik. Zabij go i weź mu broń. Ruszaj przez następne przejścia do kolejnych pomieszczeń.



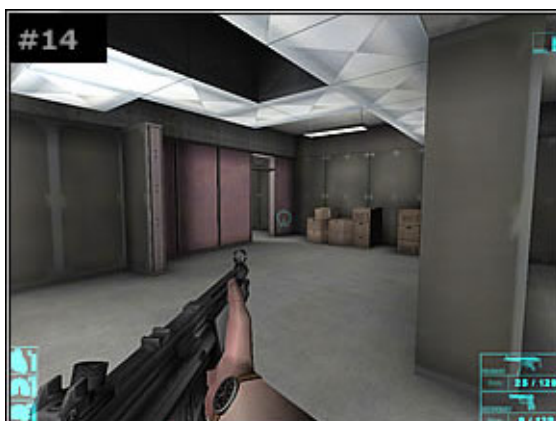
Natrafisz w końcu na dziwną maszyną stojącą na stole – nie włączaj jej. Inaczej trzej strażnicy **[#9]** stojący za następną ścianą zbiegną się i szybko pozbawią Ciebie życia. Kontynuuj wędrówkę aż do miejsca, gdzie z lewej strony znajdziesz zablokowany włącznik alarmu i ukryty za szybą toporek strażacki. **[#10]**. Będzie tu trzeba wrócić.



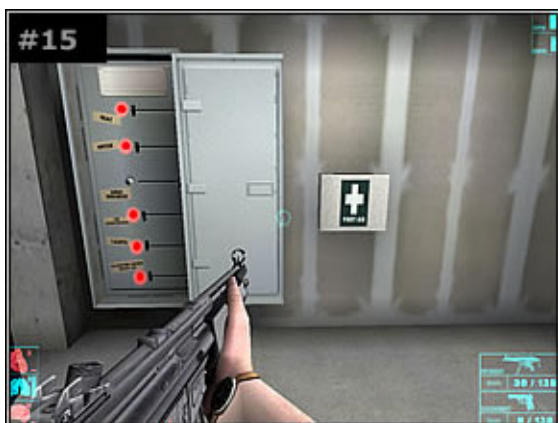
Przejdź w lewo do pokoju, załatw przeciwnika, kolejnych dwóch **[#11]** w następnej sali rozłóżysz również bez większych problemów. Pamiętaj o zbieraniu broni po trupach, inaczej szybko wyskoczysz z naboju. Zatrzymaj się przy zablokowanych deskach drzwiach **[#12]**. Wróć teraz po toporek i wyrąb sobie przejście.



Podążaj przed siebie korytarzem, aż do miejsca gdzie za białym stołem, w którymś już z kolei pokoju spotkasz Tony'iego **[#13]**. Gdy zaczniesz do niego strzelać, niegodziwiec ucieknie. Załatw wojaka z lewej, jednego na wprost i jednego ukrytego za ścianą z prawej. Uważaj, za następnym zakrętem **[#14]** czeka Cię przeprawa z naszym głównym bohaterem.



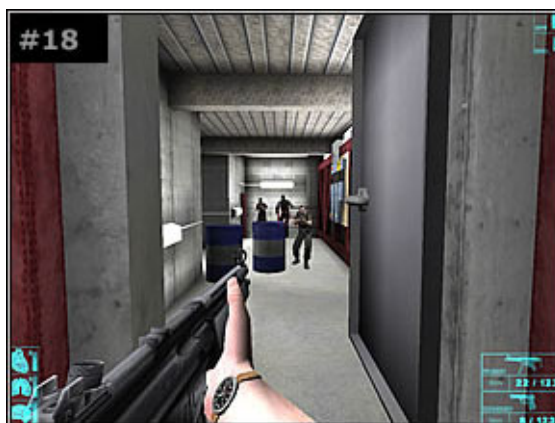
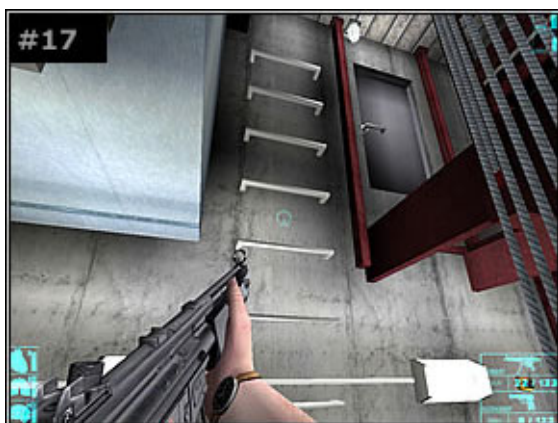
Najpierw zdejmij wojaka ukrywającego się z lewej, za skrzyniami. Potem przejdź za ścianę i zdejmij człowieka z lewej. W rogu sali kryje się sam Tony. Możesz uruchomić maszynę, która go lekko uszkodzi przesuwając dźwignię obok apteczki **[#15]**. Gdy nasz biedaczek wyzionie ducha, zabierz jego telefon, zapalniczkę oraz przeszukaj ciało **[#16]**.



Misja 03: The Bomber

1. Zabij sapera.
2. Znajdź nożyczki.
3. Rozbrój bomby zanim eksplodują.
4. Znajdź drogę na dach by zadzwonić po pomoc.

W tej misji musisz się bardzo śpieszyć. Saper będzie zakładał kolejne bomby, a Ty po znalezieniu nożyczek będziesz musiał wrócić się i je rozbroić. Łącznie jest 7 ładunków. Pierwszy znajdziesz przy drabinie [#17] – wyjdź nią w górę i otwórz drzwi. Rozwal dwóch terrorystów [#18] oraz zapamiętaj miejsce z drugim ładunkiem (po prawej, na ścianie).



Zejdź po czerwonej drabinie szybko w dół i otwórz pobliskie drzwi. W korytarzu przeładuj broń, gdyż zaraz czeka Cię spotkanie z dwoma wojakami [#19]. Podążając dalej jedyną możliwą drogą, załatw terrorystę pilnującego trzeciego ładunku [#20]. Kolejny wojak czeka w okolicy niewielkiego składziku, a nieopodal, na siatce z lewej strony, znajdziesz czwartą bombę.

