

El Matador

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

El Matador

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	6
Tutorial (Training Course)	6
Prolog - Etap 1/2	14
Prolog - Etap 2/2	22
Chapter 1 - Etap 1/1	33
Chapter 2 - Etap 1/3	47
Chapter 2 - Etap 2/3	66
Chapter 2 - Etap 3/3	72
Chapter 3 - Etap 1/2	82
Chapter 3 - Etap 2/2	94
Chapter 4 - Etap 1/2	104
Chapter 4 - Etap 2/2	115
Chapter 5 - Etap 1/2	128
Chapter 5 - Etap 2/2	142
Chapter 6 - Etap 1/3	149
Chapter 6 - Etap 2/3	162
Chapter 6 - Etap 3/3 - FINAL	172

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry „El Matador”. Poniższy tekst składa się w całości z dokładnego opisu przejścia wszystkich etapów gry. Mowa tu oczywiście o kampanii singleplayer. „El Matador” jest stosunkowo wymagającą strzelanką. Przed przystąpieniem do właściwej zabawy radziłbym zapoznać się z zamieszczonymi poniżej poradami, a także pełnoprawnym tutorialiem, który został też oczywiście omówiony w dalszej części poradnika. Jeśli chodzi o właściwy opis przejścia gry, osobiście preferowałem wolniejszy tryb rozgrywki, premiujący prowadzenie ostrzału z kolejnych zasłon. Agresywne i zarazem bardziej widowiskowe akcje są oczywiście możliwe, choć w wielu przypadkach bardzo ryzykowne. To samo tyczy się używanych narzędzi zagłady. Osobiście preferowałem korzystanie z pojedynczych modeli broni, ale nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie żeby wybrać dwie identyczne giwery. Życzę udanej gry!

1. Zapisywanie stanu gry

Tak jak już wspomniałem wcześniej, „El Matador” jest stosunkowo wymagającą strzelanką. Częste zapisywanie aktualnego stanu gry jest więc bardzo ważne. Podobnie jak w wielu innych strzelankach, będziesz mógł korzystać zarówno z normalnych zapisów, jak i quick save’ów. Radziłbym oczywiście zapisywać aktualny stan gry na kilku różnych slotach, tak aby nie musieć powtarzać całej mapy. Jeśli zaś chodzi o quicksave’a, z opcji tej powinieneś korzystać za każdym razem, gdy będziesz próbował wejść do nowego pomieszczenia. Przemawia za tym między innymi to, iż bardzo często będziesz dysponował ograniczonym polem widzenia. W grze nie ma opcji wychylania się na boki, tak więc wiele pomieszczeń będziesz musiał badać „w ciemno”. Warto jest więc być na to przygotowanym, tak aby nie powtarzać większych partii danego poziomu.

2. Prowadzenie walk – bez spowolnienia czasu

Na pierwszy rzut oka mogłoby wydawać się, iż tryb spowolnienia czasu powinien być pożytecznym dodatkiem. W rzeczywistości sprawa prezentuje się jednak zupełnie inaczej. Jest tak szczególnie wtedy, gdy grasz na jednym z wyższych poziomów trudności. Bullet-time staje się wtedy niezbyt przydatnym dodatkiem. Niestety, w grze „El Matador” nie zawarto opcji wychylania się na boki czy „przyklejania” do ściany. W rezultacie niektóre pojedynki mają dość chaotyczny przebieg i niejednokrotnie ograniczają się do tego kto szybciej pociągnie za spust. W rezultacie radziłbym wyjątkowo ostrożnie badać kolejne pomieszczenia. W całej grze zawarto jedynie kilka zagadek czasowych, które będą od Ciebie wymagały podejmowania szybszych działań. We wszystkich pozostałych sytuacjach nie będziesz się musiał śpieszyć. Podstawowa kwestia związana jest z opcją przybliżania obrazu, z której możliwie jak najczęściej powinieneś korzystać. Staraj się namierzać kolejnych przeciwników, celując w ich głowy lub (w ostateczności) korpus. Radziłbym także przełączać sobie tryb prowadzenia ostrzału, wybierając pojedyncze pociski. Zmniejszysz w ten sposób odrzut, zwiększając jednocześnie celność. W dalszej części zabawy pojawiają się karabiny z lunetami oraz snajperki, co dodatkowo powinno ci ułatwić sprawę.

3. Prowadzenie walk – z użyciem spowolnienia czasu

Bullet-time nie jest niestety tak przydatny, jak początkowo mogłoby się wydawać. W przeciwieństwie do takich gier jak chociażby „Max Payne”, w których załączając tę opcję można było posuwać się do śmielszych działań, w opisywanej grze korzystanie ze spowolnienia czasu zwiększa jedynie szanse na odniesienie poważniejszych obrażeń. Wykonywanie rzutów jest bardzo ryzykowne. Niejednokrotnie będzie więc tak, iż stracisz w ten sposób więcej punktów zdrowia (lub pancerza). W rezultacie radziłbym korzystać z opisanych w poprzednich punktach działań. Bullet-time uaktywnij tylko wtedy, gdy znajdziesz się w sytuacji bez wyjścia. Wykonując pojedynczy rzut można bowiem załatwić nawet 3-4 wrogów. Pamiętaj jednocześnie o tym żeby w takich sytuacjach korzystać z lepszych giwer, dzięki czemu pojedynczy rzut odniesie lepszy skutek.

4. Korzystanie z odpowiednich modeli broni

W trakcie zabawy będziesz mógł skorzystać z wyjątkowo rozbudowanego arsenału broni, aczkolwiek tak na dobrą sprawę tylko kilka modeli będzie godnych uwagi. W początkowej fazie zabawy zdecydowanie najczęściej będziesz korzystał z podwójnych pistoletów lub karabinków Uzi. Bronie te nie dysponują jednak dużą siłą rażenia, tak więc będziesz z nich musiał po jakimś czasie zrezygnować. Osobiście radziłbym możliwie jak najszybciej zacząć korzystać z popularnych Kałasznikowów lub karabinków szturmowych. Wbrew temu co mógłbyś sądzić, bardzo często lepiej sprawdzają się te bronie, które nie zostały wyposażone w lunetę. Zdarza się bowiem tak, iż niejednokrotnie będziesz musiał szybko przybliżyć sobie widok. W przypadku broni z lunetą jest to trochę utrudnione. Warto także zauważyć, iż przeważnie nie ma problemów z amunicją do tych broni, szczególnie w dalszych rozdziałach gry. W ostateczności możesz się jednak przestawiać na karabinek Commando, który jest tylko trochę nie słabszy. Nie polecam natomiast innych giwer. Mam tu na myśli wyjątkowo powolne CKM-y, czy też rewolwery, które właściwie do niczego się nie

przydadzą. W trakcie zabawy możesz też korzystać z granatów. Jest to szczególnie wskazane w tych sytuacjach, w których znasz dokładne pozycje przeciwników. Nie zapominaj także o wybuchowych beczkach, które mogą poważnie osłabić siły wroga.

5. Badanie otoczenia

Tak jak już wcześniej powiedziałem, problemy z amunicją zdarzają się stosunkowo rzadko. Gorzej jest natomiast z apteczkami oraz kamizelkami kuloodpornymi. Przedmioty te pojawiają się co prawda przy ciałach niektórych wrogów, ale dzieje się tak stosunkowo rzadko. W rezultacie radziłbym dokładnie badać kolejne pomieszczenia. W omawianej grze nie zawarto co prawda żadnych sekretnych komnat, ale niektóre obiekty zostały umieszczone w rzadziej odwiedzanych miejscach. W miarę możliwości lokacje te starałem się zaznaczyć we właściwym opisie przejścia gry. Radziłbym więc się z nim dokładnie zapoznać, tak aby żadnego ważnego przedmiotu nie pominąć.

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

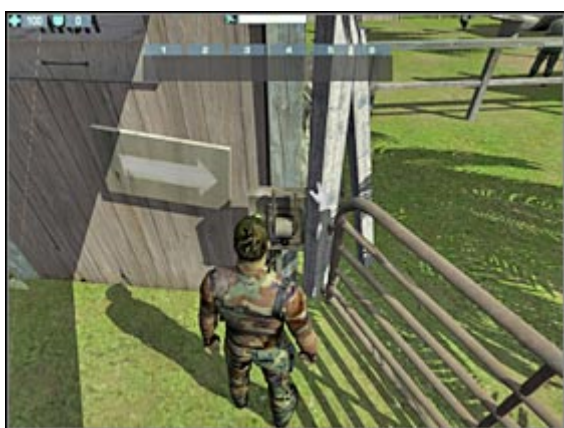
Tutorial (Training Course)



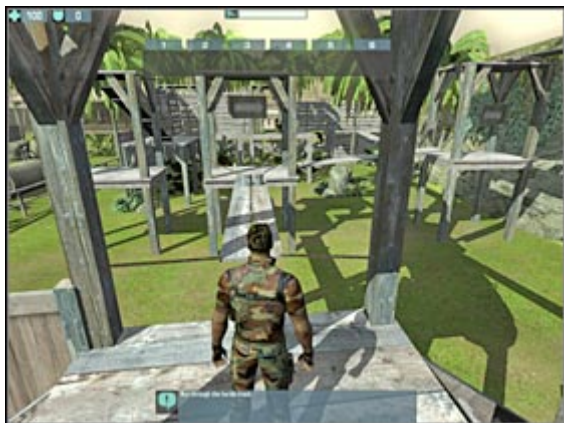
Opis przejścia poziomemu treningowego:

Uwaga! W celu przystąpienia do misji treningowej musisz wybrać odpowiednią opcję z menu głównego gry. Z racji tego, że z wykonaniem większości czynności nie będziesz miał większych problemów, postaram się skupić jedynie na tych kwestiach, które pozwolą ci przebrnąć dalej. Pamiętaj o tym żeby czytać wyświetlane przez grę podpowiedzi! Dowiesz się bowiem w ten sposób wielu ciekawych rzeczy.

Na początek podejź do znajdującej się przy bramie dźwigni (#1). Musisz za nią pociągnąć. Ruszaj dalej. Teraz będziesz musiał przeskoczyć nad drewnianą przeszkodą, a następnie kucnąć. Już teraz powinieneś się przyzwycząić do takiej pozycji, gdyż podobnie będziesz zachowywał się w trakcie rozgrywania większości misji. Do kolejnej sekcji zaprowadzi Cię wielka rura (#2), przez którą będziesz oczywiście musiał przejść.



Skorzystaj teraz ze znajdujących się obok drewnianych schodów, po których będziesz mógł wyjść na wyższy poziom. Przed Tobą kilka niezbyt wymagających skoków (#1). Pamiętaj o tym, że platformy nie są zbyt stabilne, tak więc będziesz musiał się trochę pilnować. Kawałek dalej czeka Cię zdecydowanie trudniejszy skok, który będziesz sobie musiał dobrze wymierzyć. Teraz będziesz musiał skierować się na deski (#2), dzięki czemu dotrzesz do kolejnych platform.



Teraz musisz zacząć kierować się w stronę strzelnicy (Shooting Range; #1). Przed Tobą jeszcze kilka trudniejszych skoków. Bez obaw, nawet jeśli spadniesz, to i tak będziesz mógł powrócić do mijanych wcześniej schodów i powtórzyć wszystkie skoki. Skieruj się w stronę niewielkiego budynku i zaczekaj aż dowódca otworzy ci drzwi (#2). Wejdź do środka.

