

Gorky 02:

Aurora Watching

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gorky 02

Aurora Watching

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Jak grać aby wygrać	4
Misja 1-A	6
Misja 1-B	11
Misja 1-C	17
Misja 2-A	28
Misja 2-B	36
Misja 3-A	47
Misja 3-B	53
Misja 4-A	61
Misja 4-B	68
Misja 5-A	74
Misja 5-B	79
Misja 5-C	84
Misja 6-A	89
Misja 6-B	95
Misja 7-A	102
Misja 7-B	110
Misja 8-A	120
Misja 8-B	130
Misja 9	132

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

W p r o w a d z e n i e



Wprowadzenie

Witam w poradniku do najnowszego polskiego sneakera – mowa o grze *Gorky 02: Aurora Watching*. Na początku zawarte zostały ogólne porady dotyczące grania – jeśli będziesz się nimi kierował, bez problemu przejdziesz przez wszystkie etapy. Jednak jeśli napotkasz jakiś problem, to zapraszam wtedy do dokładnego opisu wszystkich misji, wraz z mapami, lokalizacją przeciwników oraz wszelkich dóbr, jakie przyjdzie Ci znaleźć (te ostatnie w tekście oznaczone są one **kolorem zielonym**).

W opisie misji nie ma wielu oznaczeń, które mogłyby sprawiać problem. Na mapie numery odpowiadają obrazkom, do których dołączony jest odpowiedni opis. Pamiętaj, że obrazek przedstawia to co widzisz, natomiast jego numer na mapie – miejsce, w którym stoisz. I tak, jeśli obrazek przedstawia przeciwnika, do którego bohater celuje ze strzelby snajperskiej – to punkt na mapie nie przedstawia pozycji przeciwnika, lecz pozycję bohatera. Przeciwnicy oznaczeni są żółtymi kropkami, jeśli wykonują jakiś ruch lub patrolują jakiś odcinek – zostało to zaznaczone na mapie odpowiednimi liniami. Czasami też zielonymi strzałkami oznaczona jest trasa, jaką należy przebyć, np. w misji ze skuterem śnieżnym. Życzę miłej lektury i wielu emocji związanych z penetracją tajnej bazy ukrytej w Arktyce.

Jak grać aby wygrać

Tutaj znajduje się zbiór luźnych rad i sposobów rozprawiania się z przeciwnikami. Jeśli będziesz grał zgodnie z zawartymi tu wskazówkami, spokojnie poradzisz sobie z każdym problemem.

Po pierwsze – koniecznie przejdź misję treningową. Tutaj zostaniesz zapoznany z podstawami grania w *Gorky 02*. Bez tego będzie ci o wiele trudniej odnaleźć się w grze.

Po drugie, przeszukuj wszystkie ciała, szafki i skrzynki. Prawie każde ciało coś ma przy sobie – amunicję, broń, czy apteczki. Z szafkami i skrzynkami jest inaczej. Nie każdą można otworzyć, dlatego jeśli widzisz rząd szafek, to zatrzymuj się na sekundę przy każdej i sprawdzaj czy pojawi się biały kwadrat. Jeśli tak – oznacza to, że możesz daną szafkę otworzyć i przeszukać.

Po trzecie – komputery. Bardzo często niezbędne jest włamanie się do komputerów, aby otworzyć bramę, wyłączyć kamerę – słowem – móc przejść dalej. Jednak niektóre komputery zawierają pliki, a zdobyte informacje są sumowane pod koniec misji. Dzięki temu uzyskujesz lepszy wynik. Nie do wszystkich komputerów można się włamać. Tylko do tych, które wydają co jakiś czas dźwięk i zapala się na nich światełko, można się dostać. Jeśli nie ma dźwięku i światełka – możesz spokojnie dany komputer zostawić.

Po czwarte – używaj apteczek. Chociaż im ich mniej użyjesz, tym lepszy wynik misji, jednak nie warto pozwolić się zabić, jeśli jesteś tuż przy końcu poziomu. Zwykła apteczka podnosi zdrowie o kilkanaście procent, natomiast „Bogus” regeneruje prawie całą energię życiową.

Trzecią sprawą są przeciwnicy – sposobów pokonywania ich jest wiele, tutaj podam te najskuteczniejsze i możliwe najczęściej do użycia.

Zachodzenie od tyłu i używanie noża

Jest to najbezpieczniejszy sposób i jednocześnie najcichszy. Musisz wyjąć nóż i podejść blisko do przeciwnika (koniecznie w trybie skradania się!), a potem – gdy kursor-celownik zacznie mrugać – nacisnąć LPM. Zanim jednak to zrobisz, upewnij się że ofiara nie jest przez nikogo obserwowana i najlepiej zapisz grę. Czasami można zabić kogoś i szybko ukryć ciało, zanim nadejdzie lub spojrzy w twoją stronę ktoś, kto może cię wykryć – najczęściej patrolujący strażnik. Warto też porozglądać się za wentylatorami – niekiedy nie tylko zaprowadzą cię dalej w misji, lecz także pozwolą zająć przeciwników od tyłu.

Ciche zabijanie z daleka

Czasami trzeba zabić przeciwnika po cichu, jednak nie ma jak do niego dojść. Wtedy z pomocą przychodzi cicha amunicja pistoletu. Amunicja poddźwiękowa jest cichsza niż zwykła, lecz także słyszalna, natomiast tej absolutnie cichej jest najmniej – od sytuacji zależy, która powinna być użyta. Jeśli chodzi o przeciwników zaś, to są trzy możliwości. Pierwsza to stojący strażnik – tyłem do ciebie, ale nie masz jak go niego podejść. Wtedy wyceluj w głowę, poczekaj aż celownik zacznie mrugać (oznacza to, że strzał jest śmiertelny) i strzel. Druga to strażnik stojący bokiem i rozglądający się. Przeciwnicy są oznaczeni żółtymi kołami z trójkątnymi środkami na minimapie. Najostrzejszy czubek wskazuje gdzie dany strażnik w tej chwili patrzy. Zapisz grę i stań tak, aby móc się wychylić i wcelować w głowę strażnikowi, a następnie strzel – i lepiej, żeby był to celny strzał. Trzeci i ostatni przypadek to patrolujący strażnik. Na początek obejrzyj jego trasę ruchu na minimapie (lub skorzystaj z map zawartych w poradniku) i stań za jakimś rogiem. Niech strażnik się zbliży do ciebie, postoi chwilę, odwróci się i zacznie patrolować, odchodząc od ciebie. Wtedy wyjdź w trybie skradania lub wybiegnij (w zależności, jak daleko jest od ciebie strażnik) i wyceluj w głowę. Może być trudno wcelować w poruszającego się strażnika, dlatego w razie niepowodzenia wgraj zapisaną grę.

Głośne zabijanie z daleka

W sposób opisany powyżej nie zawsze musisz zabijać używając cichej amunicji. Jeśli masz pewność, że nikt cię nie usłyszy (przykładowo – strażnicy nic nie słyszą, jeśli są w jakimś w pokoju, a drzwi do niego są zamknięte), wtedy możesz użyć pistoletu z głośną amunicją lub pistoletu maszynowego. Lepiej jest oszczędzać, jeśli można, cichą amunicję na bardziej wymagające jej sytuacje.

Śmierć z daleka

Strzelba snajperska jest idealna na wrogów znajdujących się na otwartych przestrzeniach lub w dużych pomieszczeniach. Celuj zawsze w głowy. Mała szansa jest, że ktoś cię usłyszy, jednak oszczędzaj naboje, gdyż zazwyczaj nie będziesz miał ich dużo. Uważaj też na wrogich snajperów.

Walka twarzą w twarz

Takich konfrontacji nie da się uniknąć. Jednak wykorzystując pewien trik możesz zawsze stać na wygranej pozycji – a raczej na zasłoniętej. Musisz odnaleźć coś, za czym nie jesteś widoczny w trybie skradania się, ale kiedy zmienisz na tryb biegu, widać twoją głowę. Strażnicy, choć zwykle celnie strzelają, nie są na tyle celni, aby za każdym razem trafić w twoją głowę (choć jest to możliwe). Najczęściej w ogóle nie mogą cię trafić. Dobrą metodą jest pokazanie się strażnikom i ucieczka za tego typu przeszkodę. Tam włącz tryb skradania, aby się ukryć – wtedy przeciwnicy, nie widząc cię, zaczną cię szukać. Gdy pokażą ci się, wtedy wyprostuj się i celuj im w głowy. W dziewięciu przypadkach na dziesięć ta metoda się sprawdza. Jeśli nie ma zasłony, a musisz pozbyć się szybko wrogów, wtedy używaj strzelby lub pistoletu maszynowego.

Pułapki – dźwięk, gaz, wybuch

Są trzy rodzaje pułapek. Pierwsze, której nie użyłem ani razu w grze, to sygnalizator dźwiękowy. Jego działanie pokazane jest w misji treningowej, lecz strażnika równie dobrze można zwabić w jakieś miejsce krokami lub strzałem. Drugi typ to gaz obezwładniający i ładunek wybuchowy. Występują one w trzech rodzajach – z detektorem ruchu (uruchamiają się, gdy wrogowie znajdują się w pobliżu), zdalnie sterowane (musisz sam uruchomić pułapkę, gdy zobaczysz na minimapie, że przeciwnik się do niej zbliżył) oraz uruchamiające się po jakimś, ustawionym przez siebie, czasie (najmniej użyteczny typ). Gaz obezwładnia przeciwników – trzeba potem ich dobić, natomiast wybuch, choć głośniejszy, to zabija na miejscu. Zwabianie strażników w pułapki jest dobrym sposobem ich eliminacji, ale w 95% przypadków można sobie poradzić sposobami wymienionymi poniżej. Lepiej zostawić sobie pułapki na bardziej wymagające tego sytuacje. Pułapki są dobrym sposobem na większe grupy (dwóch i więcej) strażników.

Kula dźwiękowa, kula wybuchowa, kula z gazem obezwładniającym

Kule są wyrzucane przez bohatera na odległość jakiegoś metra. Im dłużej przytrzymasz klawisz użycia (domyślnie: E), tym dalej kula się potoczy. Uważaj jednak - jeśli zbyt długo będziesz trzymał klawisz, kula może wybuchnąć ci w rękach, a to raczej do przyjemnych rzeczy nie należy. Dźwięk będzie cię informował, jak blisko wybuchu jest kula (im wyższy i częstszy - tym bliżej). Kule różnią się tym, że praktycznie od razu się uruchamiają. Kula z gazem lub kula wybuchowa to dobry sposób na strażników, których zabicie jest bardzo trudne - kiedy nawet wychylenie się może nie pomóc. Przykładowa sytuacja, to dwóch strażników siedzących przed komputerami, których nie zdążysz szybko zabić tak, aby nie doszło do strzelaniny. Gaz ciebie nie może obezwładnić, jednak wybuch może zranić. Kule dźwiękowe są praktycznie bezużyteczne.

Misja 1-A

Cel: Znajdź wejście do podziemnej części bazy



To dość krótka i prosta misja, jednak zostanie szczegółowo opisana, abyś mógł w praktyce zastosować umiejętności, których nauczyłeś się przechodząc misję szkoleniową. Nauczysz się podstawowych czynności – otwierania bram, zabijania przeciwników w różny sposób, włamywania się do komputerów itp. Zaczynamy.



Stoisz przed bramą, co pokazuje obrazek **[01]**. Musisz do niej podejść i ją otworzyć – kliknij prawym przyciskiem myszy, gdy pojawią się białe rogi kwadratu. Gdy ukaże się opcja otwórz, kliknij lewym przyciskiem, a wrota staną otworem. Teraz użyj rolki by zmniejszyć szybkość poruszania się do minimum – czyli do skradania się. Dzięki temu przeciwnicy cię nie usłyszą. Idź w prawo, do drzwi widocznych na obrazku **[02]**, które otwórz w ten sam sposób, co bramę.



Wciśnij przycisk włączający ekwipunek i przytrzymaj go. Kliknij na ikonę noża w lewym dolnym rogu ekranu. Potem – skradając się oczywiście – podejź do siedzącego przy komputerze strażnika, pokazanego na obrazku **[03]**. Gdy tylko pojawi się czerwony kursor i zacznie mrugać (musisz nacelować na głowę przeciwnika), kliknij lewym przyciskiem myszki. Poderżniesz gardło strażnikowi, jak pokazuje to obrazek **[04]**. Potem spójrz na jego ciało i gdy pojawią się rogi białego kwadratu, kliknij PPM, a później LPM – znajdziesz **amunicję do pistoletu**. Ostatnią rzeczą jaką tu zrobisz, to włamanie się do komputera – robi się to identycznie jak otwieranie bramy. Gdy włamiesz się, będziesz mógł przeczytać wiadomość. Teraz stań obok drzwi blisko biurka (widoczne na obu powyższych obrazkach), otwórz je i wyjmij karabin snajperski – w taki sam sposób jak nóż.