

IGI 2: Covert Strike

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

I.G.I 2 Covert Strike

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
Misja 1: Infiltration	4
Misja 2: Deep in the Mines	8
Misja 3: The Weather Station	11
Misja 4: Bridge Across the Dnestr	16
Misja 5: Ambush	20
Misja 6: Production Facility	23
Misja 7: Border Crossing	28
Misja 8: Libyan Rendezvous	31
Misja 9: Prison Escape	36
Misja 10: Priboi's Villa	42
Misja 11: The Airfield	45
Misja 12: Zaleb's Stronghold	49
Misja 13: Showdown at the Docks	52
Misja 14: Island Assault	58
Misja 15: Air-Strike	61
Misja 16: The Ancient Temple	64
Misja 17: Secret Weapons Lab	68
Misja 18: Mission Control	72
Misja 19: The Launch Pad	76
Przegląd uzbrojenia	80

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

Opisywana gra tylko pozornie przypomina takie tytuły jak chociażby „Thief”, „NOLF” czy „Tom Clancy’s Splinter Cell”. TU NIE TRZEBA SIĘ SKRADAĆ! Jest to tym bardziej niewskazane, iż przeciwnicy mają tendencje do losowego pojawiania się na planszy. Niestety, jest to przypadłość obu części „Project IGI”. Oczywiście, atak z zaskoczenia może odnieść sukces ale praktycznie przez cały czas należy być przygotowanym na to, iż przeciwnicy mogą wyskoczyć dosłownie zewsząd. Radziłbym więc posuwać się zdecydowanie a zatrzymywać w miejscach odosobnionych i to tylko po to, aby zerknąć na mapkę, cele i oczywiście solucję :-)

Poniższy walkthrough skupia się na wypełnianiu celów misji. W przypadku przeciwników podaję lokalizację tylko tych, którzy znajdują się na planszy od momentu jej rozpoczęcia. Nie jestem w stanie podać skąd mogą nadciągać ewentualne „posiłki”.

Radziłbym także pamiętać o możliwości dokonywanie save’ów w trakcie misji. Co prawda jest tylko pięć szans na zgranie aktualnego stanu zabawy, ale lepsze to niż nic. Ja natomiast postaram się podać już w samej solucji, które miejsca najlepiej nadają się do ich wykonywania.

Misja 1: Infiltration



Początkowe cele:

Dostać się do głównego kompleksu
Przekroczyć rzekę, aby dostać się do wyżej położonych budynków
Skorzystać z windy, która prowadzi do kopalń

Uzbrojenie startowe: nóż, pistolet z tłumikiem: G-17 SD, karabinek: MP5A3

Opis przejścia:



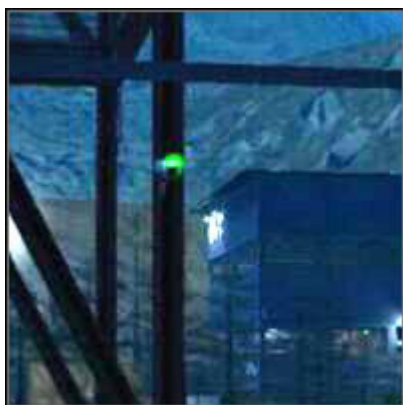
Ruszaj prosto. Wykorzystaj to, że w okolicy znajdują się drzewa. Możesz się między nimi chować. Podejź do bramki i wybierz pistolet z tłumikiem. Znajdującą się tu kamerę najlepiej jest zestrzelić (koniecznie pistoletem, nie chcemy przecież wywołać niepotrzebnej paniki :-)).



Skieruj swój wzrok w stronę zamka. Pojawi się migająca ikonka klucza. Przytrzymaj klawisz używania. Kamera zmieni widok na trzecią osobę a Jones zacznie rozbijać zamek. Uważaj, bo najprawdopodobniej tuż po tym jak otworzysz bramę przez drzwi wyleci strażnik, którego oczywiście zabij (najlepiej przy użyciu pistoletu z tłumikiem).



Wejź do magazynu i skieruj się w lewo. Przygotuj broń. Uważaj, bo górny balkonik jest patrolowany przez wartownika. Niestety, z racji sporej odległości będzie go już znacznie trudniej ustrzelić. Spróbuj wycelować w tułów i oddać co najmniej 2-3 strzały. Kolejny wartownik znajduje się na dole, za wielkimi skrzyniami. Zabij go. Jeśli chcesz to możesz zainteresować się posiadanymi przez nimi brońmi. Są oni wyposażeni w MAG-i 10 (popularne UZI) oraz pistolety Makarov. Niestety, w przypadku gdybyś chciał zabrać którąś z tych broni zabrać musiałbyś zrezygnować z MP-5...



Wyjdź jedynymi możliwymi drzwiami (niebieskie). Idź teraz prosto. W oddali zauważysz kamerę. Jest ona przyczepiona do podpory większej konstrukcji. Zestrzel ją. Cofnij się trochę do tyłu i poszukaj dziury w siatce. Przejdź przez nią a następnie skieruj się w lewo.

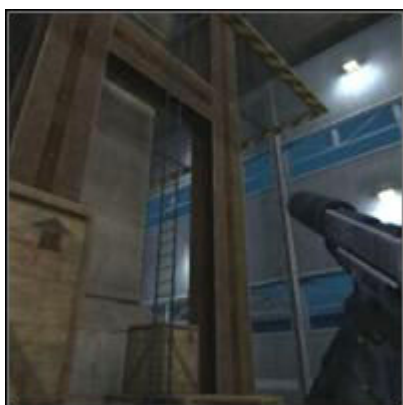
Cel zaliczony: Dostać się do głównego kompleksu



Ruszaj prosto. Jest to też dobre miejsce do zapisania aktualnego stanu gry. Przejdź pod wielkimi skrzyniami. Idź cały czas prosto, dobrze by się było trzymać się wschodniego muru. W przeciwnym przypadku mogłoby dojść do sytuacji, w której zostałbyś zauważony przez strażników patrolujących teren na zachodzie.



W końcu dojdiesz do taśmociągu, który prowadzi do zachodniego magazynu. Aktywuj przycisk (zapali się zielona lampka) i wskocz na taśmę. Po dostaniu się do magazynu kieruj się w stronę przeciwległego wyjścia. Najlepiej jest wybrać południową ścianę. Nie chcesz w końcu wpaść na kamerę (choć ją możesz zestrzelić) oraz dwóch strażników...



W końcu dojdiesz do drabiny, po której wejdź na górę (uwagażaj na wspomnianych wartowników!).

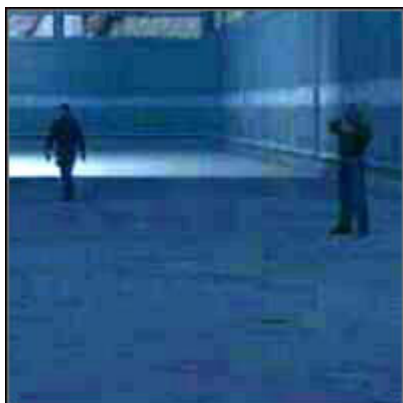


Podejdź do drugiego przycisku i aktywuj go.



Wejdź po drabinie na górę i wskocz na kolejną taśmę. Przedostaniesz się do dalszej części kompleksu. Uwaga! Tuż przed magazynem będziesz musiał zestrzelić kamerę (znajduje się nad taśmą). W przeciwnym przypadku włączy się alarm. Jeśli do tego dojdzie to od razu po dotarciu na miejsce pobiegnij w prawo i schowaj się za skrzynkami.

Cel zaliczony: Przekroczyć rzekę, aby dostać się do wyżej położonych budynków



Teraz musisz pozbyć się większości strażników patrolujących ten teren. Jeśli schowałeś się za skrzynkami to wyjdź zza nich. Powinieneś wpaść na trzyosobową grupkę. Na szczęście nie są oni przygotowani na atak.



Możesz również pozbyć się widocznej w oddali kamery. Kieruj się na południe. W końcu wpadniesz na znacznie większą grupkę. Nie ma sensu się ukrywać, przeciwników jest zbyt wielu, na dodatek stoją blisko siebie. Wyciągnij więc MP5 i urządz małą jatkę. W sumie będziesz musiał zabić około 5-6 wrogów. Teraz podejdź do panelu.



Będziesz musiał włamać się do systemu (przytrzymaj klawisz używania). Spowoduje to podniesienie się ogromnych metalowych drzwi. Uwaga! Na zewnątrz wpadniesz na równie liczną grupkę. Najlepiej jest wycofywać się do magazynu i próbować ataków z zaskoczenia. Dobrym pomysłem może być skrycie się na wyższym poziomie (drabina jest niedaleko taśmy). Po usunięciu wszystkich przeciwników wyjdź z budynku i ruszaj na południe. Dotrzesz do ostatniego magazynu. Na początek zestrzel kamerę. Teraz podejdź do bramki i pozbądź się zamka. Wciśnij przycisk. Spowoduje to uruchomienie generatora napędzającego windę.



Wciśnij kolejny przycisk znajdujący się na ścianie (na prawo od generatora). Przyjedzie tu winda. Przycisk, który spowoduje, że ruszy ona w dół znajduje się pod odpowiednią strzałką. Wciśnij go i wskocz na platformę.

Cel zaliczony: Skorzystać z windy, która prowadzi do kopalń