

# James Bond 007:

# NightFire

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **James Bond 007 Nightfire**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Poziom 1</b>	<b>3</b>
<b>Poziom 2</b>	<b>4</b>
<b>Poziom 3</b>	<b>5</b>
<b>Poziom 4</b>	<b>6</b>
<b>Poziom 5</b>	<b>6</b>
<b>Poziom 6</b>	<b>8</b>
<b>Poziom 7</b>	<b>9</b>
<b>Poziom 8</b>	<b>10</b>
<b>Poziom 9</b>	<b>12</b>
<b>Poziom 10</b>	<b>14</b>
<b>Poziom 11</b>	<b>17</b>
<b>Poziom 12</b>	<b>20</b>
<b>Poziom 13</b>	<b>21</b>
<b>Poziom 14</b>	<b>22</b>
<b>Poziom 15</b>	<b>23</b>

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.

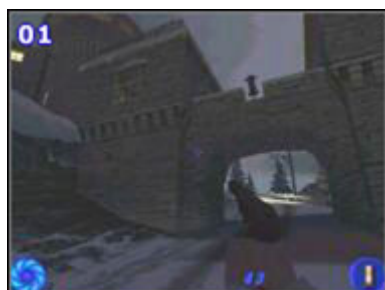
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



### Poziom 1

**Cel:** Dostać się do zamku Drake'a

Startujesz na dachu budynku. Zeskocz na dół a dostaniesz informacje na temat głównego celu (zawsze możesz podglądać je TAB-em). Jeśli chcesz spróbuj dostać się do ciężarówki (jedzie ona w kierunku zamku) ale moim zdaniem o wiele lepiej jest ją sobie odpuścić i wybrać dłuższą ale znacznie ciekawszą drogę :-). Idź na wprost, wejdź do kolejnego pomieszczenia a następnie skorzystaj ze schodów. Strażnika, który patroluje okoliczny teren załatw strzałem w głowę (z pistoletu z tłumikiem). Jego kolegę na górze również, chociaż w tym przypadku trzeba będzie schować się za skałami (po lewej). Teraz musisz dostać się do wnętrza wieży, przy której znajdował się wspomniany już strażnik [01]. Po drodze załatw jeszcze dwóch wartowników stojących przy ciężarówce (obdaruj ich strzałami w głowę).



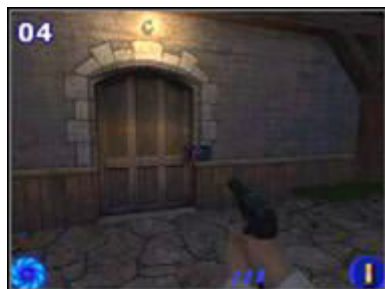
Do wieży wartowniczej prowadzą drzwi, które są jednak zablokowane kłódką. Po raz pierwszy skorzystać będziesz musiał zatem z lasera wbudowanego w zegarek (domyślnie gadżety wywołuje się klawiszem G). Wejdź na górę. Teraz będziesz musiał przejść po linii wysokiego napięcia [02]. Nie jest to niestety tak łatwe jak się może początkowo wydawać. Mniej więcej na samym środku co kilka sekund pojawiają się iskry. Musisz więc przechodząc po linii unikać tego momentu, bo w przeciwnym przypadku zostaniesz popieczszony prądem :-). Idź teraz wzdłuż muru, po kilku

chwilach dojdiesz do miejsca, w którym teren oświetlany jest przez umieszczony na dolnej wieży reflektor. Załatw stojących przy nim strażników (najlepiej dwoma szybkimi strzałami w głowę). Idź dalej, po chwili kamera znowu zmieni swoją pozycję. Poruszaj się w lewo uważając przy tym, aby strażnicy znajdujący się wewnątrz budynku Cię nie spostrzegli [03]. W końcu dotrzesz do balkoniku, po którym musisz się wspiąć.

## Poziom 2

### Cel: Dostać się na przyjęcie

Z pomieszczenia po lewej zabierz cenne przedmioty, wróć do miejsca startu i ruszaj w górę wieży. Uważaj jednak albowiem jeden ze strażników monitoruje właśnie schody. Zabij go i zabierz snajperkę. Korzystając z niej załatw dwóch strażników stojących przy reflektorach na dole (drugiego dość trudno dojrzeć ale zapewniam, że tam jest :-)). Zejdź na sam dół. Niestety drzwi na wprost chronione są elektronicznym mechanizmem, rozbroimy go później [04]. Idź w prawo, wyjdiesz na powietrze. Snajperów po prawej mamy już z głowy, niestety pozostał jeszcze jeden, dokładnie nad Tobą! Idź na lewo i rozwal go ze snajperki uważając przy tym na promień reflektora. Idź dalej (prosto). Uważaj na strażnika, który łązi po balkonie na górze (snajpera!). Podejdź do budki i odłącz prąd [05].

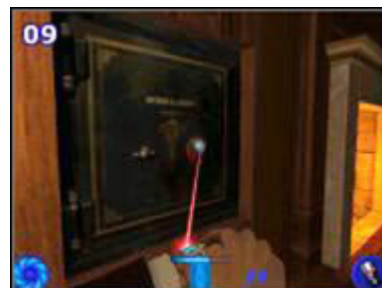
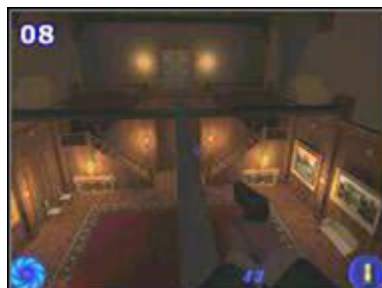
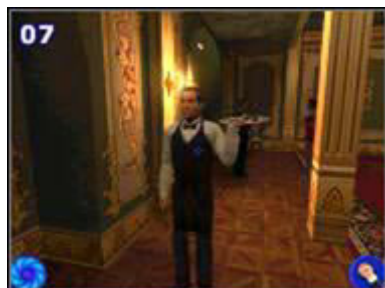


Skręcaj w prawo. Przy pomocy snajperki załatw dwóch strażników, którzy chodzą bezpośrednio przy ciężarówce i jednego po lewej (uważaj, jest stosunkowo blisko!). Na koniec podejdź w okolice ciężarówki, laserem przepal kłódkę przy bramce i zabierz armora. Wracaj do miejsca, w którym załatwiłeś pojedynczego strażnika (przy bramie). Idź prosto a po dojściu do schodów w pozycji kucającej wejdź na górę. Po otwarciu drzwi załatw dwóch strażników: jeden stoi na wprost a drugi po lewej. Na koniec użyj przełącznika, aby przerwać dostawy energii [06]. Z pomieszczeń po lewej możesz jeszcze zabrać armora, ważniejsze jest jednak powrócenie do drzwi, które do tej pory blokowane były elektronicznym zabezpieczeniem. Na początek pozbądź się strażnika patrolującego teren na dole, następnie zajmij się gościem stojącym przy prawym reflektorze (snajperka). Dopiero po wykonaniu tych czynności skieruj się w lewo (do ściany) i przy użyciu zwykłego pistoletu pozbądź się ostatniego strażnika, który stał przy reflektorze nad drzwiami. Na koniec wejdź po schodach, aby zakończyć etap.

## Poziom 3

**Cel: Spotkać się z agentką CIA (w bibliotece) zachowując przy tym przebranie gościa**

Idź w prawo. Załączy się scenka, przy okazji dołączony zostanie nowy cel. Od jednego z kelnerów będziesz musiał odebrać swoje gadzety. Zejdź na dół i porozmawiaj z właściwą osobą [07]. Pojawi się kolejny cel – będziesz musiał sfotografować wszystkie kobiety obecne na przyjęciu. Nie ociągaj się więc i wyjmij z kieszeni zapalniczkę. Po uaktywnieniu przemienia się ona w podręczny aparat fotograficzny. Sfotografuj wszystkie cztery piękności. Pamiętaj, że zdjęcie zostanie zaliczone WYŁĄCZNIE wtedy gdy jest robione od przodu a na dodatek z niewielkiej odległości (gra o tym poinformuje). Wróć na piętro. Wejź przez drzwi, które przed chwilą były jeszcze pilnowane przez strażnika. W końcu dotrzesz do biblioteki. Po kolejnej scenie pojawi się nowy cel. Będziesz musiał odzyskać walizkę z systemem naprowadzania rakiet.

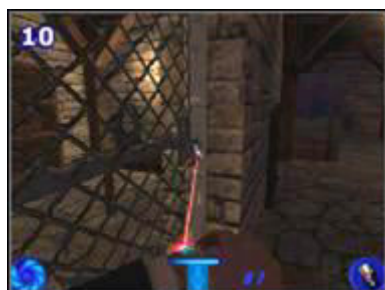


Wejź po obrotowych schodkach na górę i idź do najbliższych drzwi. Znajdziesz się w pomieszczeniu muzealnym. Dwóch pierwszych strażników załatw zatrutymi strzałkami (są wśród gadżetów) a ich kolegów już przy użyciu pistoletów zdobytych na poległych wartownikach. Idź do kolejnych drzwi. Załatw strażnika na dole. Aby dostać się na drugi koniec pomieszczenia przejdź po belce podtrzymującej całą konstrukcję [08]. Zejdź na dół, za jednym z obrazów (pierwszy po lewej od paleniska) znajdziesz sejf, do którego dostaniesz się przy pomocy lasera [09] Wróć na górę i ruszaj dalej. Po drodze załączy się kolejna scenka. Od tego momentu rozpocznie się bardziej widowiskowa część przyjęcia :-). Zanim ruszysz dalej załatw strażników znajdujących się na dole. Nie wychylaj się przy tym za bardzo, sam korzystaj też z tego, że co jakiś czas wstają, aby oddać strzał. Zejdź na dół do pomieszczenia, w którym przed chwilą miała miejsce animowana scenka a następnie wejź do pomieszczenia za szafką z książkami. Po drodze zabij jeszcze jednego strażnika. Schody w dół prowadzą do kolejnego etapu.

## Poziom 4

**Cel:** Uratować agentkę Nightshade i zdobyć walizkę z systemem naprowadzania rakiet

Za rogiem spotkasz pierwszego przeciwnika. Zabij go. Zanim jednak ruszysz dalej podejdź jeszcze do bramki i przepal kłódkę [10]. W środku znajdziesz armora i 2 granaty. Idź dalej. Za rogiem wpadniesz na dwóch kolejnych przeciwników. Podejdź do maszyny i pociągnij za dźwignię [11]. Tuż przy kolejce wpadniesz na jeszcze jednego przeciwnika. Zabij go i pozbieraj broń (Uzi, bazooka). Dopiero teraz wejdź do kolejki. Będzie tu już na Ciebie czekała Nightshade z walizką. Wciśnij przycisk (**UWAGA!** W wyniku błędu w grze może to sprawiać problem, w takiej sytuacji należy się cofnąć i spróbować jeszcze raz). Kolejka ruszy, ale niestety po chwili się zatrzyma. Na dodatek przyleci tu śmigłowiec. Na szczęście James ma przy sobie wyrzutnię rakiet :-). Zanim jednak staniesz do walki ze śmigłowcem pozbądź się dwóch strażników stojących w miejscu, z którego startowała kolejka. Zniszczenie śmigłowca wymaga czterech celnych uderzeń z wyrzutni. Na szczęście pilot nie jest bystry i co jakiś czas zatrzymuje się (na moje oko w trzech ustalonych miejscach). Wykorzystaj to! Z każdym celnym uderzeniem ze śmigłowca wypadnie z niego jedna osoba [12]. Cztery celne puszczane rakiety oznaczają wygraną (i ładną scenkę :-))



## Poziom 5

**Cel:** Unikając wykrycia przedostać się do wieży kontroli lotów

**UWAGA!** Jest to pierwsza misja, w której wykrycie oznacza natychmiastową porażkę. Zastosuj się więc do poniższych podpowiedzi:

- nie atakuj kilkusobowych patroli a także strażników, którzy stoją nieopodal wież strażniczych
- biegaj tylko wtedy gdy jest to konieczne, nie paraduj na środku placu, posuwaj się przy ścianach budynków
- jeśli już chcesz kogoś zabić to rób to **WYŁĄCZNIE** przy użyciu broni z tłumikiem bądź też zatrutych strzałek i to tylko w stosunku do tych osób, które wyraźnie odosobnione są od reszty wartowników; bez obaw, o tym kogo się będzie dało zabić a kogo nie powiem już w samej solucji

Podejdź do przodu i porozmawiaj z Nightshade. Będziesz musiał wyłączyć reflektory tak żeby ona mogła dostać się do środka [13]. Ruszaj w prawo, idź przy ścianie budynku. Po drodze będziesz mógł załatwić snajpera obsługującego reflektor (pamiętaj: jednym strzałem, w głowę!). Podejdź do budki kontrolującej dopływ prądu, przepal kłódkę (laser) i wciśnij przełącznik [14]. Wracaj do Nightshade. Teraz będzie mogła wkraść się do kompleksu. Uważaj jednak, ponieważ w to miejsce przyjdzie strażnik (aby zobaczyć co stało się z prądem). Schowaj się gdzieś i zabij go albo strzałką albo pistoletem z tłumikiem (zabierz kartę magnetyczną, którą ma przy sobie). Idź do wieży kontroli lotów. Po wejściu do środka przebiegnij szybko w prawo (Administration). Nie możesz się ociągać, bo zauważy Cię kamera. Idź dalej. W końcu dojdiesz do kolejnego korytarza. Przebiegnij

do pokoju z wyłączonym światłem (Conference). Możesz tu chwilę poczekać, ponieważ okolicę patroluje strażnik (da się go zabić, ale tylko w takim miejscu, które nie jest monitorowane przez kamery). Biegnij prosto, po drodze miniesz mały składzik, schowaj się jednak dopiero w kolejnym pomieszczeniu (Accounting). Teraz będziesz musiał dobiec do pokoju po prawej (Data Processing). Musisz się śpieszyć, ponieważ jeśli zbyt długo pozostaniesz na widoku włączy się alarm (kamera przy ścianie). Idź do drugich drzwi, które prowadzą z tego pomieszczenia. Po wyjściu biegnij w prawo i do schodów. Wejdź do dużego pomieszczenia (Control Tower Administration). Zabij szybko dwóch strażników (odpowiednio na lewo i na prawo od wejścia) a ze stołu zabierz kartę magnetyczną [15].



Zejdź drugimi schodami. Uważaj na kamerę! Będziesz musiał przebiec w momencie, gdy ona skierowana jest maksymalnie w lewo. Podbiegnij do czytnika kart, włóż posiadany egzemplarz i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Ruszaj na górę. W końcu dotrzesz do drzwi oznaczonych jako Catwalk Access. Przejdź przez nie i obróć się w lewo. Zabij snajpera i zabierz jego broń, za rogiem chodzi jego kolega, którego też usuń. Wracaj do korytarza i ruszaj na samą górę. Załatw trzech stojących tu strażników (nie musisz się już skradać) a następnie zniszcz wszystkie komputery, jakie się tu znajdują (najlepiej pistoletem) [16]. Przygotuj się na piekło! Będziesz musiał osłaniać ogniem ze snajperki agentkę Nightshade. Uważaj na strażników wybiegających z północnego budynku, staraj się ich możliwie jak najszybciej eliminować. Nie pozwól też nikomu się do niej zbliżyć (na tyle, aby mogli zacząć strzelać). Najlepiej jest sobie zeskoczyć piętro niżej, do miejsca, w którym przed chwilą zabiłeś dwóch snajperów [17]. W krytycznej sytuacji możesz też strzelać w beczki, ale tylko wtedy gdy Nightshade jest w sporej odległości od nich.



Po wykonaniu tego zadania będziesz musiał się jeszcze dostać do hangaru. Zejdź na dół. Uważaj na pułapkę, którą zastawili na Ciebie wrocy żołnierze [18]. Musisz wyjść z budynku. Na szczęście nie trzeba już działać w ukryciu. Przy samym wyjściu jeden ze strażników rzuci w Twoją stronę granat oślepiający. Szybko się wtedy wycofaj. Kieruj się w stronę hangaru. Udaj się do Main Warehouse (na lewo od wieży). W środku znajdziesz jednego strażnika oraz armora, którego możesz zebrać. Przygotuj się na ostrą jatkę! W hali wyskoczy na Ciebie około dziesięciu strażników. Zabijaj ich strzałami w głowę, możesz sobie również pomóc strzelając w beczki znajdujące się po lewej. Na koniec uważaj jeszcze na dwóch strażników schowanych w pomieszczeniu na lewo od Warehouse Administration (z wyłączonym światłem). Wejdź do Shipping and Receiving Offices. W kolejnych pomieszczeniach znajdziesz armory i kilka granatów. Wracaj jednak do głównego pomieszczenia i ruszaj prosto. Po drodze pojawi się oczywiście kilku kolejnych strażników. W końcu dotrzesz do trzech rur, przejdź przez jedną z nich [19]. Teraz skieruj się w stronę Aircraft Parts Storage Yards. Na zewnątrz czeka Cię kolejna zadyma.