

Metro 2033

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Metro 2033

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 4A Games, Wydawca THQ Inc., Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Prolog	7
Prologue	7
Hunter*	11
Rozdział 1	14
Exhibition*	14
Chase	18
Rozdział 2	21
Riga*	21
Lost Tunnel	28
Bridge	34
Lost Catacombs	39
Market*	43
Dead City 1*	50
Dead City 2	64
Rozdział 3	70
Dry	70
Ghosts*	77
Anomaly	82
Cursed*	86
Armory	92
Rozdział 4	97
Front Line*	97
Trolley Combat	115
Depot*	121
Defense*	127
Child*	135
Outpost	143
Black Station*	152
Rozdział 5	165
Polis	165
Alley	166
Library	170
Depository	175
Archives	181
Driving to Sparta*	187
Rozdział 6	188
Dark Star*	188
Dungeon	190
Cave	193
D6	200
Biomass	208
Separation	213
Rozdział 7	214
Tower	214
Top	218
Zakończenia	229
Handlarze	231

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

Poradnik do gry *Metro 2033* zawiera przede wszystkim bardzo szczegółowy opis przejścia prologu oraz siedmiu rozdziałów gry, pomagając w sprawnej eliminacji przeciwników, rozwiązywaniu celów misji, odnajdywaniu różnorodnych sekretów i odblokowaniu wszystkich zakończeń. Oprócz tego w znalazło się tu miejsce dla licznych wskazówek związanych z najważniejszymi elementami rozgrywki (m.in. walka, wyposażenie, handlarze).

Kolorem **zielonym** oznaczone zostały zwykłe przedmioty (m.in. broń, standardowa amunicja, apteczki, filtry).

Kolorem **pomarańczowym** oznaczone zostały miejsca pozyskiwania złotej amunicji, pełniącej w grze między innymi rolę waluty.

Kolor **niebieski** użyty został do odwoływania się do znajdujących się w poradniku zdjęć. **#1** oznacza, że dany fragment tekstu związany jest z pierwszym zdjęciem, a **#2** – z drugim zdjęciem.

Gwiazdki (*) przy nazwach poziomów oznaczają, że w trakcie danego etapu podejmuje się decyzje mające wpływ na zakończenie gry. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji *Zakończenia* i proponowałbym ją przejrzeć jeszcze przed rozpoczęciem gry (rozdział ten pozbawiony jest spoilerów).

Jacek „Stranger” Hałas

Porady ogólne

ZŁOTA AMUNICJA

Bardzo ważną rolę w grze spełnia rzadki rodzaj amunicji, określanej w tym poradniku mianem złotej. O tym, że udało Ci się podnieść lub otrzymać złotą amunicję możesz się przekonać słysząc charakterystyczny dźwięk brzęku monet i widząc zmieniającą się wartość nad standardowym paskiem amunicji (prawy dolny róg ekranu).

Złota amunicja może być wykorzystywana na dwa sposoby. Zdecydowanie bardziej interesujący wariant zakłada używanie jej w formie waluty. Zakupów dokonuje się w wybranych lokacjach w trakcie gry – są to głównie stacje kolejowe, w których spotkasz jedynie sojuszników. Możesz wybierać pomiędzy trzema głównymi kategoriami nadających się do zakupu przedmiotów – bronią, amunicją i dodatkowym wyposażeniem (m.in. apteczki i filtry do maski przeciwgazowej).

Alternatywą jest montowanie złotej amunicji w broniach automatycznych. Na ten wariant radziłbym się zdecydowanie dopiero w końcówce gry, a więc wtedy gdy nie będą Ci już potrzebne żadne przedmioty ze sklepów.

Pozyskiwane fundusze dobrze byłoby przeznaczać przede wszystkim na zakup amunicji do najczęściej używanych broni, bo nigdy nie będziesz jej miał pod dostatkiem. Zakup elementów dodatkowego wyposażenia powinien być uzależniony od Twoich aktualnych potrzeb. Jeśli zaś chodzi o broń, w początkowej fazie zabawy nie radziłbym nic kupować, bo wiele dobrych giwer odnajdziesz bezpośrednio w trakcie gry. Dopiero w późniejszych etapach warto zdecydować się na zakup jednej lub dwóch doskonałych broni, które pozostaną już w Twoim inwentarzu do samego końca.



Złotą amunicję odnajduje się głównie w trakcie eksploracji kolejnych plansz, choć może ona też być przekazywana głównemu bohaterowi przez postaci niezależne.

ZWYKŁA AMUNICJA

Jak już wcześniej wspomniałem, zwykłej amunicji zawsze będzie Ci brakowało, w rezultacie czego ważne jest pamiętanie o kilku ważnych sprawach. Przeciwnicy w *Metro 2033* są znacznie bardziej wytrzymali od tych spotykanych w większości innych gier, w rezultacie czego niemal zawsze opłacalne jest celowanie w ich głowy (niezależnie czy są to żołnierze czy potwory). Sprawi to, że do wyeliminowania pojedynczego celu potrzebnych Ci będzie jedynie kilka pocisków, a nie kilkanaście czy kilkadziesiąt. W szczególności polecam korzystać z różnych odmian rewolwerów, które wyróżniają się doskonałą skutecznością przy przeprowadzaniu tego typu ataków.

Nie zapominaj o dokładnej eksploracji plansz, jak również ciał poległych wrogów oraz sojuszników. Dodatkowo przed każdą nową wyprawą dobrze byłoby zakupić dodatkową amunicję do najczęściej wykorzystywanych broni od lokalnych handlarzy.

SKRADANIE SIĘ

Pozostawanie w ukryciu możliwe jest tylko w kilku misjach gry, a konkretnie w tych, w których jest dużo nieoświetlonych miejsc, główna postać dysponuje większym polem działania, a przeciwnikami są zwykli żołnierze. Generalnie mechanizm ten nienajlepiej funkcjonuje i jeśli masz zamiar się skradać to musisz pamiętać o tym żeby zdecydowanie unikać atakowania przeciwników z ukrycia. Pojedyncze strzały w głowę zazwyczaj kończą się niepowodzeniem, przez co cała okolica zostaje zaalarmowana, zaś używanie noża jest obarczone dużą dozą ryzyka.

Rezultat tego wszystkiego jest taki, że powinieneś skupiać się jedynie na pozostawaniu w ukryciu i okazjonalnym niszczeniu źródeł światła. Pomocny może się tu okazać noktowizor, dzięki któremu nie będziesz musiał przemieszczać się na oślep ani ryzykować odkrycia swojej pozycji.



W trakcie skradania się nie warto atakować napotykanym wrogów (nawet z zaskoczenia).

MASKI PRZECIWGAZOWE

Korzystanie z maski przeciwgazowej jest wymagane w trakcie rozgrywania wszystkich poziomów na powierzchni oraz podczas badania zamkniętych pomieszczeń wypełnionych trującym gazem. Do poprawnego funkcjonowania maski potrzebne są filtry, aczkolwiek nie powinieneś się raczej znaleźć w sytuacji ich całkowitego wyczerpania, zwłaszcza że w trakcie tych etapów odnajdziesz ich więcej niż zazwyczaj. Filtry można ponadto sobie dokupić od handlarzy, choć nie powinno to być konieczne (wyjątek to stacja Market i jeden z celów misji).

Możliwa jest również wymiana całej maski przeciwgazowej i na takie posunięcie warto się decydować jeżeli w wyniku ataków sił wroga pojawiły się na niej utrudniające eksplorację rysy i pęknięcia. Nowe maski odnajdziesz w wielu różnych miejscach i musisz przytrzymać klawisz akcji żeby dokonać pomyślanej zamiany.

LECZENIE POSTACI

W grze obecny jest znany z innych strzelanin system autoleczenia, przy czym sprawdza się on jedynie w przypadku prostszych potyczek. Za każdym razem gdy stajesz do walk z potężniejszymi przeciwnikami (zwłaszcza z mutantami) miej w pogotowiu dodatkowe strzykawki, dzięki którym będziesz mógł wyratować główną postać od pewnej śmierci. Na szczęście po drodze odnajdziesz mnóstwo medykamentów, tak więc kupowanie środków leczniczych od handlarzy nie powinno być konieczne.

PUŁAPKI

W niektórych misjach dodatkowym utrudnieniem mogą być także pułapki. Generalnie obiekty te można podzielić na dwie grupy, a mianowicie na pułapki służące do powiadamiania wrogów o Twojej obecności oraz na takie, które mogą Cię zabić. W tym pierwszym przypadku musisz w szczególności uważać na rozwieszane na linkach puszkę i na odłamki szkła, powoli przemieszczając się i pomagając sobie latarką lub noktowizorem. Jeśli zaś chodzi o pułapki o działaniu ofensywnym, w zależności od ich wersji będziesz mógł je rozbroić lub jedynie nad nimi przeskoczyć.



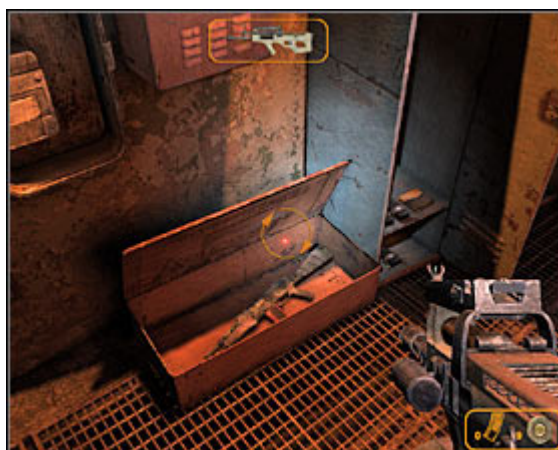
Niektóre pułapki można rozbroić, ale nad wieloma trzeba niestety przeskakiwać lub je omijać.

Prolog

Prologue



Opis: Zaczekaj aż główny bohater wyjdzie po drabinie na górę, a następnie zbliż się do dużej bramy **#1**. Po wysłuchaniu krótkiej instrukcji podejź do znajdującego się po prawej stronie zaworu **#2**. Najpierw będziesz musiał jedynie wcisnąć klawisz akcji (domyślnie E), ale już za chwilę przytrzymać ten klawisz na kilka sekund by brama mogła się dostatecznie podnieść.



Wciśnij i przytrzymaj klawisz kucania (domyślnie CTRL), tak by przejść pod częściowo podniesioną bramą. Po znalezieniu się w długim korytarzu **#1** zainteresuj się obiektami znajdującymi się po lewej stronie. W skrzyni odnajdziesz nową **broń #2** (w celu dokonania zamiany broni musisz przytrzymać klawisz akcji – jest to opcjonalne), a w szafkach **filtry** do maski przeciwgazowej, **apteczki** i dużo **amunicji**.