

Mirror's Edge

Wersja PC

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mirror's Edge

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Digital Illusions/EA DICE, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|-----------------------|----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Wstęp | 3 |
| Ogólne porady | 4 |
| Przeciwnicy | 6 |
| Tryb fabularny | 8 |
| Trening | 8 |
| Prolog | 12 |
| Rozdział 1 | 15 |
| Rozdział 2 | 22 |
| Rozdział 3 | 31 |
| Rozdział 4 | 42 |
| Rozdział 5 | 52 |
| Rozdział 6 | 62 |
| Rozdział 7 | 70 |
| Rozdział 8 | 76 |
| Rozdział 9 | 82 |
| Ukryte torby | 88 |

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



W s t ę p

Witam!

Mam zaszczyt oddać do Twojej dyspozycji poradnik do gry *Mirror's Edge*, przygotowanej przez studio **Digital Illusions Creative Entertainment** i wydanej przez koncern **Electronic Arts**.

Poradnik zawiera opis przejścia treningu, prologu oraz wszystkich dziewięciu rozdziałów składających się na tryb fabularny. Dodatkowo, w artykule znajdują się praktyczne wskazówki dotyczące tego, gdzie szukać wszystkich trzydziestu toreb ukrytych w świecie gry. Duża liczba obrazków (około 450), numeracja grafik i odpowiednie odniesienia w tekście (np. [#069]) z pewnością ułatwią nawigację po poradniku i zrozumienie tego, co trudno jest objaśnić słowami.

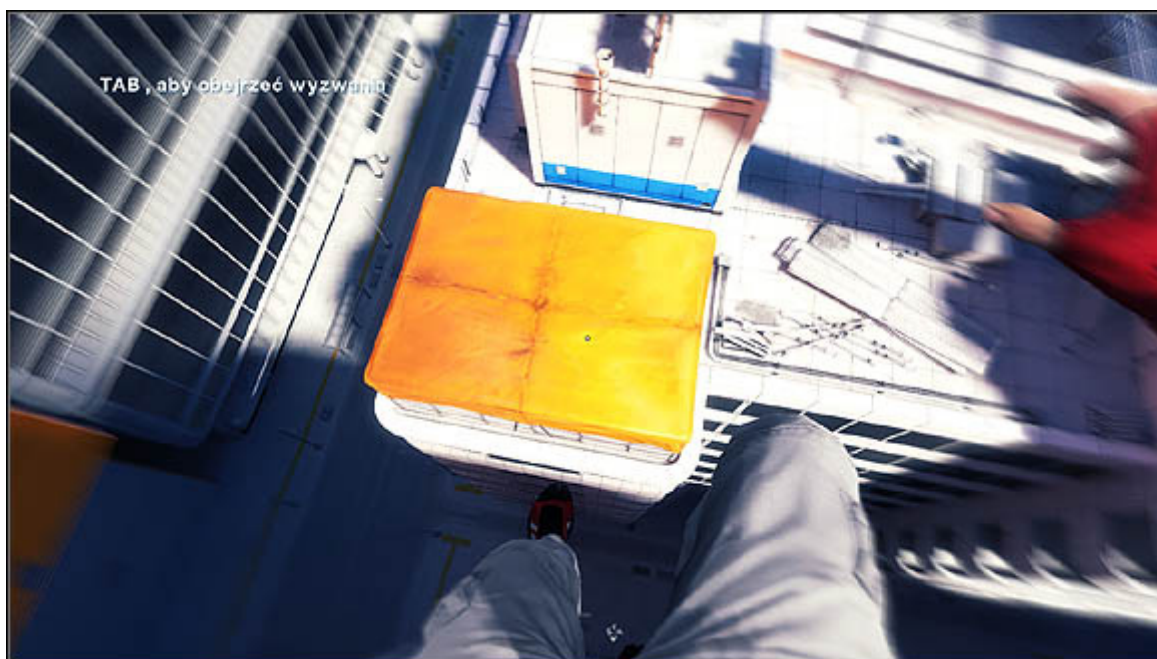
Poradnik powstał w oparciu o angielską wersję językową gry. Wszystkie misje przechodziłem na średnim poziomie trudności, starając się nie oddawać ani jednego wystrzału, do czego również i Ciebie gorąco zachęcam.

Życzę Ci teraz miłej lektury i wielu pozytywnych wrażeń płynących z grania w *Mirror's Edge*. Biegnij, Graczu, biegnij!

Maciej „Sandro” Jałowiec

O g ó l n e p o r a d y

- 1.** Przede wszystkim, kluczem do sukcesu w tej grze jest wyrobienie sobie odpowiednich odruchów. Przykładowo, jeśli chcesz odbić się od ściany, musisz – po wbiegnięciu na nią – odruchowo obrócić się (klawisz **[Q]**) i wykonać kolejny skok. Trening i prolog to odpowiednie miejsca do treningów związanych z akrobatyką.
- 2.** Szczególnie ważne (zwłaszcza jeśli chcesz się bawić w Time Trial lub tryb Speed Run) jest opanowanie miękkich lądowań. Gdy spadasz z dużej wysokości, Twoja postać ucierpi przy kontakcie z ziemią. By tego uniknąć, tuż przed lądowaniem trzeba **PRZYTRZYMAĆ [Lewy Shift]**. Faith wykona fikołka i nie utraci ani energii, ani całej swojej prędkości. Wyjątkami są sytuację, w której spadasz na pakunki przykryte plandeką. Wówczas Faith nie ucierpi, ale też nie może wykonać fikołka.



- 3.** Prędkość jest szczególnie ważna w grze. Gdy musisz gdzieś przeskoczyć lub na coś wskoczyć, staraj się w miarę możliwości brać duży rozpęd. Wyrób sobie też nawyk wyskakiwania w ostatniej chwili, a nie krok lub dwa przed, np. krawędzią. To samo dotyczy ogrodzeń – jeśli naciśniesz klawisz skoku tuż przed nią, Faith stosunkowo wolno przejdzie na drugą stronę. Wzięcie rozpędu i naciśnięcie klawisza skoku 2-3 metry przed siatką pozwoli pokonać ją zdecydowanie szybciej.
- 4.** Podobnie jak prędkość pozwala wykonywać dalsze skoki i szybciej wdrapywać się na wyższe kondygnacje, tak dobre rozhuśtanie się na rurce poprzecznej zapewni Ci dalsze wybiecie przed siebie.
- 5.** Biegając po ścianie możesz przedłużyć swój zasięg skacząc do przodu pod koniec biegu.
- 6.** Szukając ukrytych toreb rozglądaj się za symbolami Biegaczy. Taki symbol oznacza, że torba jest gdzieś w pobliżu.



7. Jeśli grasz z włączonym Runner's Vision, pamiętaj że możesz pobić lub rozbroić tylko tych wrogów, którzy mają czerwone poświaty wokół siebie.

8. Przy walce z większymi grupami wrogów musisz albo je ignorować i biec dalej, albo odseparowywać przeciwników od siebie i atakować każdego z osobna. Dzięki takiemu zabiegowi będziesz zawsze sam na sam z jednym wrogiem – a pokonać jednego gościa to żaden problem. By rozdzielać wrogów, musisz walczyć w takim miejscu, w którym jest dużo różnych obiektów – paczek, skrzyń, samochodów, itd. Dzięki temu wrogowie nie będą się widzieć nawzajem. Sporo biegaj między tymi obiektami, by przeciwnicy musieli wejść między nie, aby Cię dorwać.

9. Rozbrajanie wrogów niejednokrotnie trwa mnóstwo czasu, dlatego jeśli nie masz innego wyjścia i musisz walczyć na otwartej przestrzeni, zrezygnuj z odbierania broni, a przejdź do walki na pięści i nogi. Przy tego typu walce trochę się poruszasz i trudniej Cię trafić.

10. Nie polegaj wyłącznie na pięściach. Walka przeważnie wygląda następująco: po wyprowadzeniu 2-3 ciosów, przeciwnik odchodzi od Ciebie na parę metrów. Jeśli podejdziesz go zaatakować, on Cię odepchnie, odbierając przy tym dość dużo energii. By zapobiec takim sytuacjom, po odejściu przeciwnika zaszerwuj mu kopniak z powietrza. Jest to mocny atak, przed którym raczej nie da rady się obronić.

P r z e c i w n i c y

W grze natrafiamy na sześć różnych typów przeciwników (nie licząc ewentualnych bossów).



Najbardziej podstawowym przeciwnikiem jest policjant ubrany w czarny, niczym niewzmacniany mundur. Tego typu wrogowie wyposażeni są w pistolety. Stosunkowo łatwo ich rozbroić, nawet jeśli w pobliżu znajdują się inni przeciwnicy tego samego typu. Wykonanie jednego kopniaka z powietrza lub wślizgu (przy uprzednim wykonaniu dobrego rozpędu) eliminuje takiego koleśka na dobre. Zastępczo można zastosować pięści – 2-3 uderzenia kładą policjanta na glebę.



Zdecydowanie trudniejsi są funkcjonariusze CPF z oddziałów podobnych do współczesnych SWAT. Mają ciężkie mundury i są uzbrojeni w karabiny lub strzelby. Są śmiertelnie groźni, zwłaszcza w końcowych etapach rozgrywki, gdzie otoczenie nie sprzyja odseparowywaniu wrogów. W walce wręcz są naprawdę niezli, potrzebują dwóch silnych kopniaków z powietrza/wślizgu lub około 6 ciosów pięściami. Zalecam rozbrajać tych koleśków lub strzelać do nich. Można się też natknąć na twardszą odmianę funkcjonariuszy, wyposażoną w ciężką broń maszynową. Podejść do takiego to nie lada sztuka. Rozbrajaj ich, a w zbliżaniu się do nich wykorzystuj osłony.



Ludzie CPF w białych pancerzach są silni wyłącznie, gdy mają dobrą broń. Jeśli natrafisz na wroga ze strzelbą, możesz mieć problemy. Gdy mają pistolety maszynowe, nie stanowią zbyt wielkiego zagrożenia. Rób z nimi co chcesz (nawet rozbrajaj) jeśli nie masz do czynienia z większymi ich grupami. W przypadku 5-6 wrogów odbierz jednemu broń, a resztę rozstrzelaj.



Snajperzy są rzadko spotykanymi przeciwnikami. Ich celowniki laserowe zawsze zdradzają ich obecność i położenie. W miarę możliwości staraj się ich unikać, ale jeśli dojdzie do konfrontacji z takowym, rozbrój go. Jeśli udałoby mu się Ciebie uderzyć w walce wręcz, poprawka w postaci naboju wykończyłaby Faith. Występują pojedynczo lub w niewielkich grupkach.



Biegacze pracujący dla CPF walczą z Faith wręcz i najczęściej atakują grupami. Jeśli nie mogą wskoczyć tam, gdzie ona, używają taserów. Są nie do pokonania, dlatego jedynym ratunkiem przed nimi jest ucieczka.



Helikopter jest przeciwnikiem, który ma tylko jedną wadę – nie wleci za Tobą do budynku lub podziemi. Nie da się go pokonać, jedyne co możesz zrobić to szybko przed nim uciekać. Tylko wysoka prędkość uchroni Cię przed nabojami lecącymi ze śmigłowca.