

Mortyr:

Operacja Sztorm

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mortyr

Operacja Sztorm

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent CITY interactive, Wydawca CITY interactive, Wydawca PL CITY interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

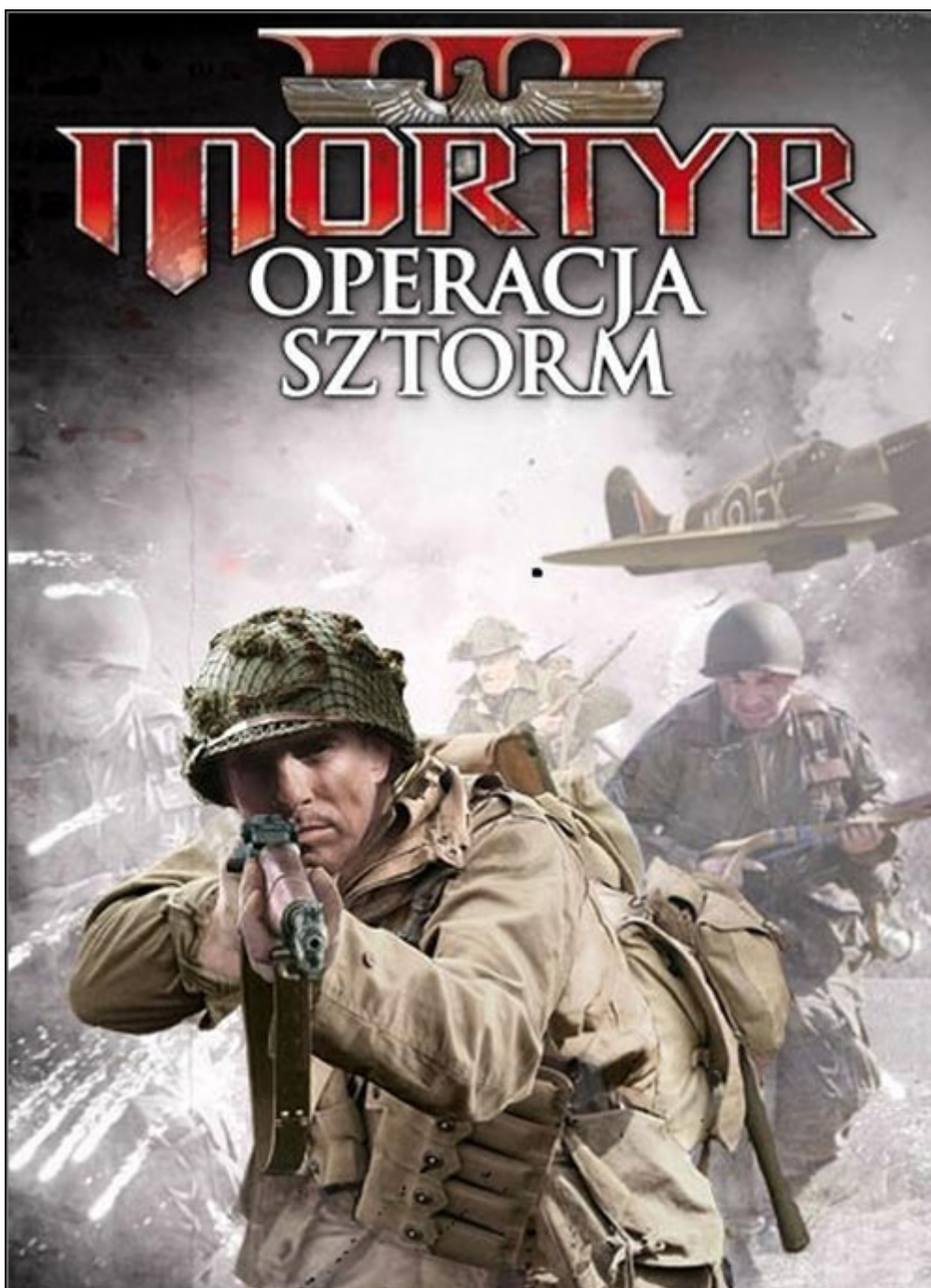
Spis treści

Wstęp	3
FAQ	4
Opis przejścia	5
Misja 1 - Na tyłach wroga	5
Misja 2 – Przełom	8
Misja 3 – Kryjówka Goebbelsa	11
Misja 4 – Ukryta droga	14
Misja 5 – W samo południe	15
Misja 6 – Zamek Himmlera	16
Misja 7 – Fabryka	19
Misja 8 – Podziemny labirynt	21
Misja 9 – Tajna broń Goeringa	22

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



Wstęp

Poradnik do gry Mortyr: Operacja „Sztorm” zawiera opis przejścia wszystkich misji w trybie dla pojedynczego gracza. Wyjaśnia krok po kroku, jak pokonać przeciwników na danym etapie oraz zawiera szereg wskazówek znacznie ułatwiających rozgrywkę (m.in. miejsca występowania amunicji, taktykę). Wzbogacony o dużą liczbę zdjęć powinien pomóc w orientacji na mapach. Pomimo iż najnowsza część gry jest liniowa, w kilku miejscach można się pogubić. W takich właśnie przypadkach wskazane jest sugerowanie się poradnikiem. Na większość popularniejszych pytań odpowiadam w dziale FAQ. Życzę przyjemnej lektury i zabawy! Poradnik został napisany w oparciu o wersję gry 1.01.

Adam „eJay” Kaczmarek

FAQ

Pytanie: Czemu każdą misję standardowo startuję ze Stenem w łapie?

Odpowiedź: To już niestety wina twórców gry, tylko taki przewidzieli oręż.

Pytanie: Gdzie znajdę amunicję do Stena?

Odpowiedź: Nigdzie. Sten to broń użyteczna „do ostatniego naboju”.

Pytanie: Czy opłaca się zabijać przeciwników po cichu nożem?

Odpowiedź: Zdecydowanie nie. Przeciwnik i tak Cię usłyszy. Dlatego sugeruję wyrzucić nóż przy pierwszej okazji i w jego miejsce wziąć dodatkowego gnata.

Pytanie: Znalazłem karabin Stg44, ale mam do niego mało naboji. Co robić?

Odpowiedź: Faktycznie, z początku mamy mało naboji dla Stg44. Nic dziwnego, gdyż to potężny karabin (przynajmniej w grze). Dopiero w późniejszych etapach ta broń będzie grać główną rolę.

Pytanie: Zgubiłem się! Co robić?

Odpowiedź: Ważniejsze miejsca zaznaczone są na zdjęciach w tym poradniku. Jeśli to nie wystarczy, na dole ekranu masz małą mapkę i strzałkę wskazującą kierunek biegu.

Pytanie: Przeciwnik zabija mnie granatem, jak tego uniknąć?

Odpowiedź: Gdy przeciwnik rzuci granatem, wtedy ukazuje się ikona granatu na ekranie pokazującą miejsce przewidywanej eksplozji. Na ucieczkę masz kilka sekund.

Pytanie: Nie mogę znaleźć apteczki!

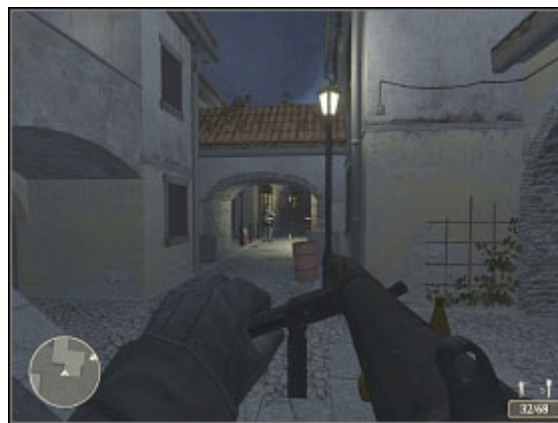
Odpowiedź: W grze nie ma apteczki. Jeżeli przeciwnik Cię zrani, cofnij się o parę kroków, postój chwilę. Nasza postać regeneruje się.

Pytanie: Czy beczki, butle i inne łatwopalne rzeczy mogą wybuchnąć?

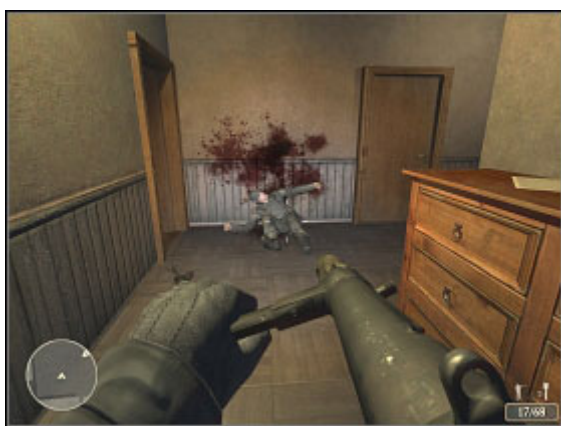
Odpowiedź: Jasne, że mogą! Wykorzystuj to w walce!

Opis przejścia

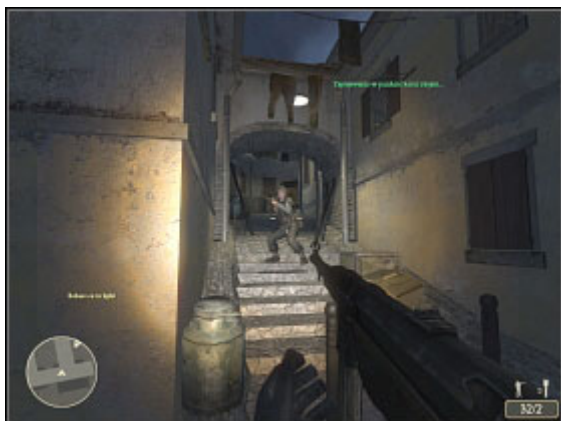
M i s j a 1 - N a t y ł a c h w r o g a



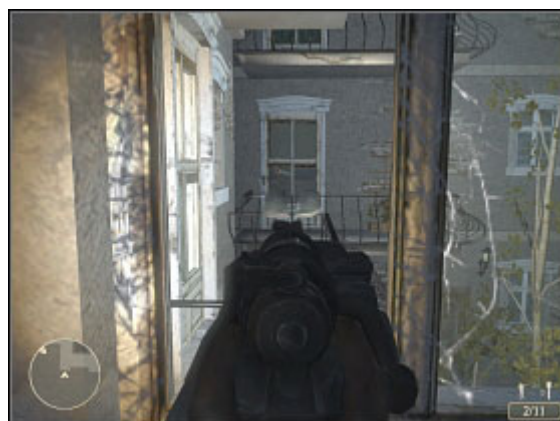
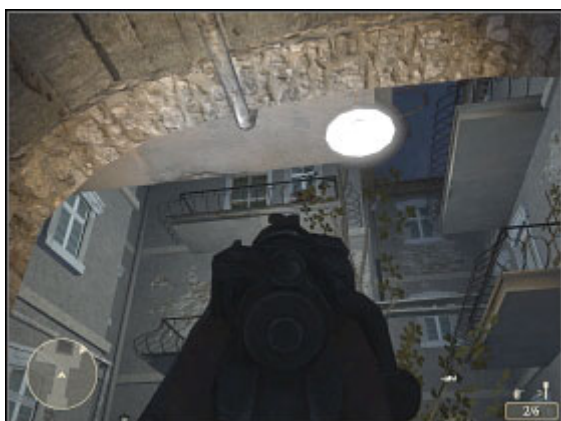
Misję rozpoczynasz w budynku [1]. Wykonuj polecenia samouczka (poruszaj się na boki, poskacz, otwieraj kolejne drzwi). Zejdź na sam dół i wyjdź na podwórze. Przy bramie stoi Niemiec [2]. Zaaplikuj mu kilka strzałów ze Stena. Podejdź do ciała.



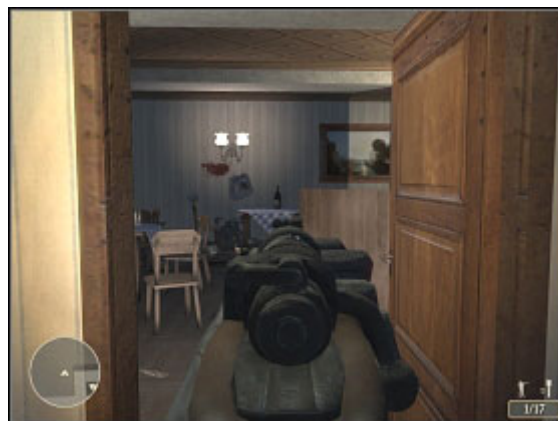
Wejdź przez drzwi do budynku, a następnie na piętro. Uważaj, czeka na Ciebie mała niespodzianka [1]. Podobnie jak w ostatnim pokoju po prawej stronie. Pozbieraj amunicję i przez małą wnękę zejdź na dół. Tam również załatw kilku wrogów i skorzystaj z podobnej wnęki. Na dole, w recepcji kryje się mały oddział [2]. Miej na uwadze również Niemca w korytarzu po lewej (za szybą w drzwiach).



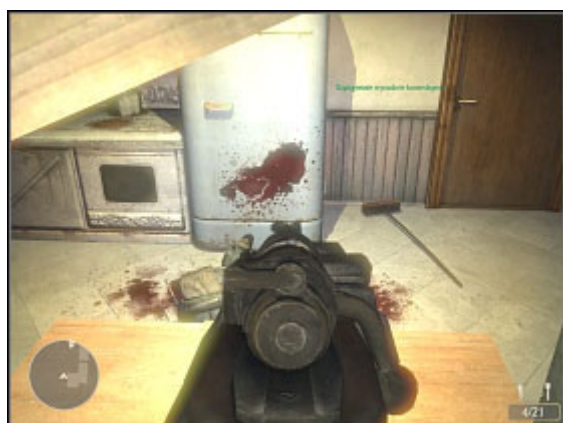
Wyjdź na ulicę i podążaj wytyczoną ścieżką. Na schodach dorwiesz kolejnego żołnierza [1], ale prawdziwa sieczka rozpocznie się kilkanaście metrów dalej. Uważaj szczególnie na stanowisko wroga na balkonie [2]. W kolejnej uliczce znajdziesz trzech innych wrogów.



Trafisz na małe podwórze. Jeśli podejdziesz do skrzyń w przejściu, jeden z Niemców rzuci granat. Przeczekaj ten moment, a następnie strzel spod dachu w balkon na samej górze [1]. Wejdź przez drzwi na wprost i klatką schodową do góry. Zabij wrogów na piętrze i w mieszkaniu. Wejdź do kuchni i ubij Niemców na balkonie i w mieszkaniu naprzeciwko (za kładką) [2]. Jeśli tylko przejdziesz przez kładkę i drzwi, trafisz na Niemca. Nie daj mu się ogłuszyć, tylko celuj i ubij drania.



Znajdź drzwi prowadzące na klatkę schodową i zjeżdż na dół – kolejny wróg. Wybierz przejście po lewej, trafisz do magazynu. Zdejmij kratkę i wejdź do szybu [1]. Przedostań się do toalety. Czeka Cię dosyć wymagająca walka. Z toalet bezpośrednio trafisz do baru z kilkoma Niemcami. Przewróć stół i będą używać go jako ochrony. Strzelaj do nich zza ściany, ewentualnie, gdy zabijesz dwóch wbiegnij do pomieszczenia i zrób jatkę [2]. Wyjdź tylnymi drzwiami.



W zakamarku znajduje się sterta kartonów i wielki bojler. W skocz na niego, a następnie na dach i załatw wroga w kuchni [1]. Rozwal deski i wczołgaj się. Wtargnij do pokoju przez drzwi (uważaj na kolejnego przeciwnika!), a następnie na schody. Na dole zobaczysz przyozdobione wrota, ale nie otwieraj ich. Wejdź do kuchni i ostrzelaj podwórze [2]. Przyda się tu Kar98 i precyzyjne headshoty. Po skończonej strzelaninie wejdź na podwórze.