

Quantum of Solace

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Quantum of Solace

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Beenox Inc., Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Etap I: White's Estate	4
Etap II: Siena	11
Etap III: Opera House	18
Etap IV: Sink Hole	26
Etap V: Shanty Town	31
Etap VI: Construction Site	36
Etap VII: Science Center Exterior	40
Etap VIII: Science Center Interior	47
Etap IX: Miami Airport	55
Etap X: Montenegro Train	64
Etap XI: Casino Royale	72
Etap XII: Casino Poison	81
Etap XIII: Barge	85
Etap XIV: Venice	94
Etap XV: Eco Hotel	104

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



W p r o w a d z e n i e

Mam niezwykłą przyjemność zaprezentować poradnik do kolejnej gry traktującej o przygodach agenta Jej Królewskiej Mości. Zawiera on dokładny opis wszystkich etapów zabawy oraz położenia wszystkich ukrytych telefonów. Ponadto postarałem się o opracowanie kilkunastu map, które szczegółowo przedstawiają wybrane fragmenty (najczęściej te najistotniejsze, podczas których dochodzi do starć z przeciwnikami), ułatwiając rozgrywkę i pozwalając na lepszą zabawę.

Telefony znajdują się w osobnych rozdziałach, dzięki czemu osoba potrzebująca wyłącznie wskazówek dotyczących ukrytych przedmiotów nie jest zmuszona do przeczytania całego materiału. W opisie przejścia gry natrafić można na specjalne oznakowania: **[01]**. Są to numery, które odpowiadają kolejności napotykanym sekretnym przedmiotów. Oznaczenie to pojawia się w miejscu, w którym tekst opisuje położenie danego obiektu. Jeśli na takowy trafimy, wystarczy przejść do odpowiedniego rozdziału poradnika (opisującego położenie sekretów tego samego etapu), odnaleźć identyczny numer i przeczytać bardziej szczegółowe wskazówki.

Życzę wielu headshotów. Powodzenia.

ŁUKASZ “C7ASH” KENDRYNA

E t a p I : W h i t e ' s E s t a t e



Niedługo po przejęciu kontroli nad bohaterem dojdzie do strzelaniny, podnieś pobliski karabin i schowaj się za barierką.



Na załączonej mapie wskazałem miejsce startu gry. Spójrz na pierwszą strefę wrogów, będzie ich około pięciu, z czego dwóch pojawi się nieco później.

Ich taktyka to chowanie się za przeszkodami, niestety (bądź „stety”) są trochę nieporadni i zapominają o chowaniu głowy. Staraj się robić headshoty, to bardzo ułatwia sprawę.



Druga fala przeciwników – dwóch – pojawi się, gdy zejdziesz na niższy teren. Wybiegną z bramy, którą zaznaczyłem na mapie i do której musisz udać się po ich wyeliminowaniu.

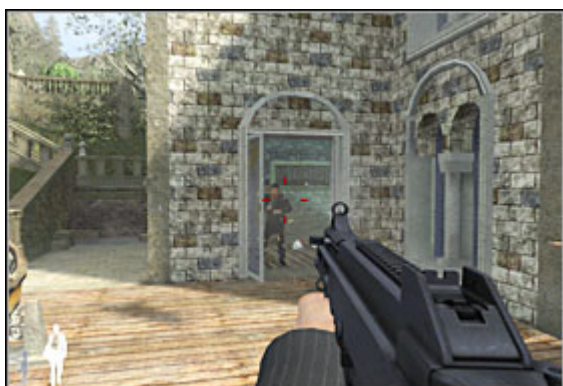


Otwarcie zamka to nic trudnego, szczególnie na tym etapie rozgrywki. By przejście stało się otworem, musisz wygrać minigrę. Szybko wciskaj wskazane przez grę kierunki. Po trzech zaliczeniach możesz iść dalej.



W trakcie schodzenia po schodach, na pobliskiej tafli jeziora pojawią się motorówki z wrogami na pokładzie. Zignoruj ich, pomimo że będą strzelać, nie są groźni.

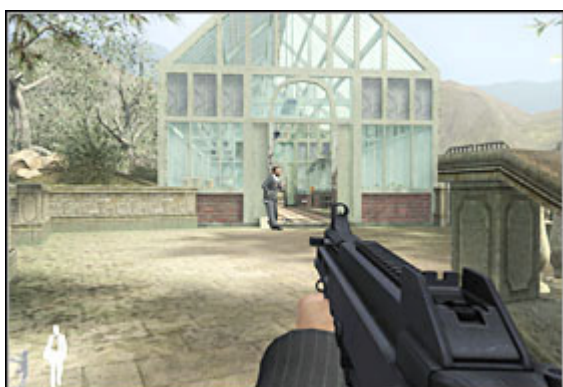
Na dole wyeliminuj znajdującego się tam przeciwnika (możesz skorzystać ze starcia w zwarcie) i szybko schowaj się za barierką pokazaną na zdjęciu. Na molu po przeciwnej stronie pojawią się trzej wrogowie. Możesz ich pokonać, wysadzając jedną z ulokowanych tam butli.



Chwilę po tym zjawi się kolejny oponent, lecz ten będzie bardzo przydatny – otworzy Ci drzwi. Zabij go zaraz po odblokowaniu przejścia.



Wchodząc do budynku, skieruj się do narożnika naprzeciwko wejścia. Znajdziesz tam komputer, do którego musisz się włamać.

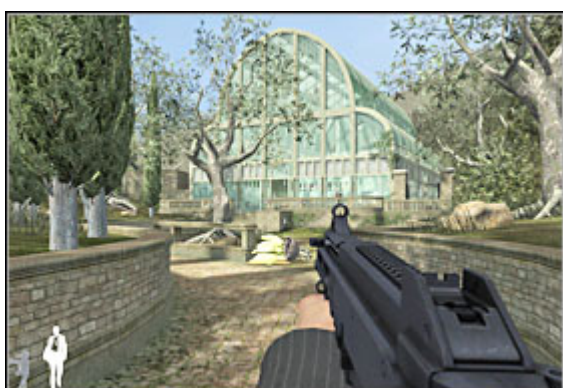


Gdy to uczynisz, kolejne drzwi zostaną otwarte. Przejdź przez nie i skieruj się w stronę szklarni (po drodze natkniesz się na jednego śmiałka).

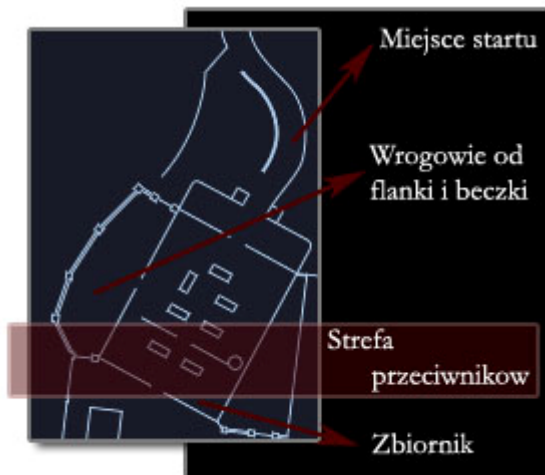


Będąc w środku, zostaniesz zaatakowany z lewej, wrogowie będą strzelać przez szyby, stojąc na niewielkim wzniesieniu pod drzewami.

Po ich zabiciu zajmij się helikopterem, który czeka przy wyjściu (zastrzel pasażera) **[01]**.



Następnie skieruj się wąską alejką w stronę kolejnej szklarni (po drodze natkniesz się na jednego wroga, pozbądź się go, stosując walkę wręcz).



Powyższe zdjęcie zostało wykonane w miejscu, które wskazuje strzałka z miejscem startu. Stojąc tam, będziesz w stanie pozbyć się pierwszego przeciwnika, który nie schował się wewnątrz konstrukcji.

Rzuć okiem na mapę i strefę wrogów. To w tamtym miejscu będą gromadziły się główne wrogie siły. Atakować będą w kilku turach, w szybkim wyeliminowaniu którejś z nich przydatny może okazać się ulokowany tam zbiornik.

Po pozbawieniu życia pierwszych wrogów dwóch z opryszków spróbuje zaatakować Cię z prawej strony (flanki – zdjęcie), na zewnątrz szklarni. Pozbądź się ich, wysadzając znajdujące się tam pojemniki z gazem.



Gdy wszyscy wrogowie odejdą w niepamięć, przejdź przez szklarnie i skieruj się schodami **[02]** w stronę rezydencji. W pewnym momencie na jednym z balkonów (zdjęcie) pojawi się strzelec. Zabij go.



Ten, spadając z wysokości, zniszczy wejście do piwnicy, ułatwiając czy też umożliwiając Ci dostanie się do wnętrza budynku **[03]**.



Przejdź krętym korytarzem do samego końca, dotrzesz w ten sposób do piwniczki z piwem (po drodze możesz skrócić w lewo do małego pomieszczenia, gdzie w futerale znajdziesz strzelbę).

Zaatakuj Cię tam paru wrogów, w dwu turach. Na ścianie po przeciwnej stronie do wejścia znajdują się skrzynki z prądem. Jeśli zniszczysz którąś z nich, pojawi się małe wyładowanie elektryczne, które na chwilę oszołomi oponentów.