

The Thing

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

The Thing

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Informacje podstawowe	4
[Misja 1: US Base] Początek koszmaru	6
[Misja 2: Nor – Outpost South] Zła decyzja	9
[Misja 3: Nor – Outpost North] Nie ufaj nikomu	10
[Misja 4: Nor – Research] Trzeba było zostać w domu	12
[Misja 5: Nor – Medi Center] Razem będzie różniej	14
[Misja 6: Weather Station] Złe się dzieje	15
[Misja 7: Pyron Hangar] Gorzej być już nie może	17
[Misja 8: Pyron Sub Alpha] Mała tajemnica	19
[Misja 9: Pyron Sub Beta] Niespodzianka	21
[Misja 10: Strata Medi-Lab] Nieszczęśliwy wypadek	23
[Misja 11: Strata Maintenance] Opór	25
[Misja 12: Strata Furnance] Przesyłka	28
[Misja 13: Transit Hangar I] Czas wziąć sprawę we własne ręce	31
[Misja 14: Flight Control] Fajerwerki	34
[Misja 15: Weapons Security] Wykopaliska	36
[Misja 16: Weapons Lab] Wszystko się komplikuje	38
[Misja 17: Weapons Security Escape] Ewakuacja	41
[Misja 18: Testing Field] Pościg	41
[Misja 19: Whitley] Ostateczny rozrachunek	42

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

Ten poradnik to dokładny opis czynności koniecznych do wykonania, by ukończyć całą grę. W związku z liniowością fabuły, rozwiązania zadań prowadzą w rozrachunku do tego samego punktu kulminacyjnego, stąd wziąłem pod uwagę najbardziej oczywistą drogę rozwiązywania kolejnych zagadek, mimo że istnieją sposoby alternatywne. Jeśli znaleźliście w grze coś wartego podzielenia się z innymi, warto by napisać coś na ten temat w komentarzach.

Tyle słowem wstępu. Poradnik jest mam nadzieję zrozumiały i czytelny. Miniaturowe grafiki pomogą w orientacji w terenie, a opis szczegółowy wyjaśni krok po kroku, czego można się w danym miejscu spodziewać i na co zwracać uwagę. W większości wypadków sam będziesz wybierał taktykę walki oraz broń. Pamiętaj, że im dalej w las, tym amunicji będzie mniej, bez niej stajesz się bezbronny, co w efekcie kończy się śmiercią głównego bohatera.

Dlatego sam zarządzaj podstawowymi elementami wyposażenia, opisem zaś kieruj się w celach pomocniczych, jeśli nie możesz poradzić sobie z grą. Zagadki najlepiej rozwiązywać samotnie, gdyż wtedy właśnie zabawa będzie najlepsza. Kiedy zaś utkniesz na stałe w jakimś miejscu – wtedy warto posilić się poniższymi pomocami.

Zapraszam do gry i życzę dobrej zabawy!

Informacje podstawowe

W a l k a .

W grze spotkasz kilka rodzajów przeciwników, które z grubsza można podzielić na trzy rodzaje:

1. Niewielkie poczwary, przypominające pełzające na czterech nogach głowy. Najlepiej walczyć z nimi za pomocą karabinu maszynowego, który co prawda ma wielki rozrzut, ale nie warto tracić amunicji ze strzelby na te raczej nieszkodliwe cele.

2. Wielkie potwory, zwane również Walkerami. Tych będzie kilka rodzajów, jednak walka z nimi sprowadza się do utartego schematu. Najpierw zmiekczasz taką bestię bronią ostrą, najlepiej strzelbą lub w ostateczności karabinem, po czym gdy celownik wokół niej zrobi się czerwony i zauważysz jasny wypustek, podsmaż ją korzystając z miotacza ognia.

Nie trzymaj cały czas spustu, gdyż paliwo szybko się wykończy i zostaniesz bezbronny wśród całej masy wrogich stworzeń. Po prostu podpal takiego delikwenta raz, gdy ogień zniknie – drugi raz i tak aż do skutku. Gdy potwór padnie, wylęgnie się z niego kilka standardowych poczwary, a z tymi już walczyć potrafisz.

3. Komandosi, wyszkoleni do zabijania żołnierze, dadzą Ci nieźle w kość w późniejszej fazie gry. Jediną wartościową bronią, z którą można się do nich zbliżyć jest strzelba. Karabin maszynowy odpada z racji na spory rozrzut u i czynione niewielkie rany. Na większe odległości warto posłużyć się karabinem snajperskim, z daleka eliminując niebezpieczeństwo.

P o m o c n i c y .

W The Thing nie walczysz sam. Praktycznie cały czas będziesz musiał się kimś opiekować, co daje oczywiście wymierne korzyści w postaci:

1. Medyk. Leczy Cię za darmo noszonymi przy sobie apteczkami. Nie jest dobry w walce, ale warto się o niego zatroszczyć. W końcu Ty możesz mieć przy sobie określoną ilość medykamentów, a darmowa pomoc jest zawsze mile widziana.

2. Inżynier. Najważniejsza postać, bez niej ani rusz! Jeśli doprowadzisz do śmierci inżyniera w momencie, gdy fabuła nie może bez niego ruszyć do przodu (czyli gdy jest potrzebny do naprawienia jakiejś puszkii zasilającej), zostaniesz zmuszony do ponownego rozpoczęcia poziomu lub też wczytania ostatnio zapisanej gry.

3. Żołnierz. Taka pomocnicza jedenastka, przysłowiowe mięso armatnie. Warto się nim wspierać w sytuacji, gdy masz sporo wolnej amunicji, a siły wroga są dość spore. Ogólnie i tak w większości wypadków taki delikwent okaże się być zainfekowany. Ale chwilowa korzyść jest warta ryzyka.

Każdy członek drużyny jest opisany współczynnikiem:

1. Strachu. Można poznać po rysunku twarzy w panelu drużyny (standardowo włączanym literą „Q”) i oznacza kondycję psychiczną naszego podwładnego. Jeśli spotka go coś makabrycznego, może odmówić Ci posłuszeństwa i w efekcie zacznie strzelać na wszystkie strony.

Przeciwdziałanie:

Wstrzyknąć mu adrenalinę, lub użyć perswazji – przełączyć się na tryb pierwszej osoby i wycelować na kilka sekund w niego broń. Niestety odbędzie się to kosztem zaufania do nas, o czym teraz powiem.

2. Zaufania. Tak, każdy z członków drużyny darzy nas ograniczony zaufaniem. Wystarczy niechcący w niego strzelić czy wykonać przeciwko niemu jakiegoś działania (jak odebranie broni), by z pałającego miłością przyjaciela zamienił się w zimną maszynę ze strzelbą w ręku.

Przeciwdziałanie:

Uleczyć go apteczką, pokazać mu na własnej (Twojej) skórze, że nie jesteś zainfekowany czy obdarować go bronią oraz amunicją. Zabijanie poczwary i Walkerów w jego obecności również wpłynie na jego zadowolenie.

Musisz bacznie obserwować swoich podopiecznych, gdyż nieraz może się okazać, że któryś jest tak naprawdę zainfekowaną istotą. Pomocny w rozpoznawaniu może okazać się paralizator, jednak jego użycie spowoduje spadek zaufania w stosunku do nas. Natomiast próbki testu krwi są zbyt drogie, by je zużywać na sprawdzanie podwładnych. Oni o tak zostają zainfekowani na chwilę przed ukazaniem nam swojego prawdziwego stanu.

Z a p i s g r y .

Grę można zapisywać tylko w wyznaczonych miejscach, oznaczonych w opisie jako **[Punkt zapisu gry]** i mających swoje odzwierciedlenie w grze w postaci gramofonów lub dyktafonów (czasami). Takie podejście do tematu, rodem z innych survival horrorów potęguje nastrój grozy i mimo sporego utrudnienia dla gracza, można się do niego przyzwyczaić.

P r z e d m i o t y .

Podczas gry natkniesz się na wiele mniej lub bardziej przydatnych przedmiotów, z których ważniejsze to:

- 1. Apteczki.** Jak łatwo się domyślić, leczą Ciebie lub rannych pomocników. Bardzo pomocne w pozyskaniu sprzymierzeńców, nie możesz mieć naraz więcej niż 10.
- 2. Gaśnice.** Ugaszą pożar, umożliwiając szybkie przedostanie się w trawione ogniem regiony. Czasami ich stosowanie jest przymusem, czasami pozwala zyskać trochę dóbr.
- 3. Adrenalina.** Wstrzyknięta wystraszonemu pomocnikowi przywróci go do pełni sił. Stosować tylko w ostateczności.
- 4. Próbki testu krwi.** Sprawdzają, czy dana osoba jest zainfekowana. Stosowanie już opisane powyżej.

To tyle podstawowych informacji, potrzebnych każdemu przed rozpoczęciem gry. A więc do dzieła!

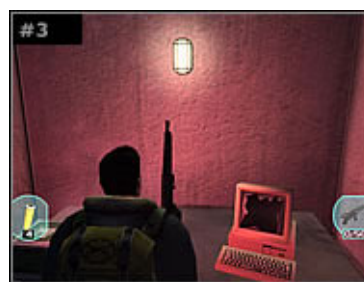
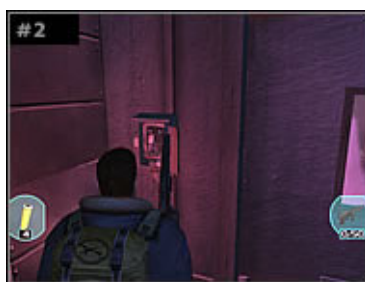


[Misja 1: US Base] Początek koszmaru

1. Znajdź dowody katastrofy oraz uratuj ocalałych.
2. Utrzymuj całą drużynę przy życiu.

Zaczynasz z grupką podwładnych Ci żołnierzy nieopodal wejścia do zniszczonego kompleksu. Nie zastanawiając się dłużej, wejdź, czym prędzej, przez widoczne na prawo wrota [#1] prowadzące do zablokowanego korytarza. Nie ma co czekać na 40-stopniowym mrozie, aż ktoś przyjdzie tam po Ciebie.

Jedyną możliwą akcją, jaką możesz aktualnie wykonać, to otwarcie drzwi po lewo – co też uczynić – i wejście do nowego pomieszczenia. Twój kolega z drużyny wyjaśni dobitnie, czym mogą Ci służyć. Ty zaś wyciąg flarę i rozejrzyj się po pomieszczeniu. Szybko powinieneś odnaleźć zniszczoną puszkę zasilającą [#2], która może zostać zreperowana.



Gdy to uczynisz, drzwi do niewielkiego pomieszczenia z komputerem staną otworem. Ale bądź ostrożny! Gdy tylko się do niego zbliżysz, maszyna eksploduje, kalecząc przy okazji Twoje zdrowie. Jak to dobrze, że lekarz jest przy Tobie. Zabierz pistolet oraz naboje ze skrzynki stojącej obok zgłiszcz komputera [#3], po czym wyjdź z powrotem na korytarz.

Silna eksplozja oczyści dla Ciebie przejście. Niestety, niewielkie pomieszczenie, które miałeś okazję zwiedzić, to jedyna pozostałość po budynku, który jeszcze jakiś czas temu tutaj się znajdował. Biegnij cały czas przed siebie [#4] aż do miejsca, gdzie uszkodzona belka runie na ziemię. Tam musisz skręcić w lewo.

3. Dostań się do lazaretu.

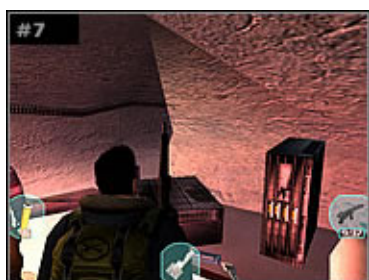
Znajdziesz się przy zamkniętych drzwiach do kolejnego budynku – ale, by tam się dostać, musisz wpięrow odnaleźć odpowiedni klucz. Nic prostszego! Udaj się za świecącymi znacznikami do wydrążonej w śniegu wielkiej dziury. Uważaj, by nie spaść na dół! Zamiast skakać ze skarpy i połamać sobie kości, znajdź po prostu nachylone pod niewielkim kątem zejście w dół [#5].



Na dole odszukaj ustawioną centralnie półkę z nabojami do pistoletu – a nóż się przydadzą. Możesz teraz rozejrzeć się po okolicy. We wnęce wrytej w śniegu znajdziesz kilka flar [#6], a w krótkim tuneliku leżącą na skrzyniach gaśnicę. W zniszczonym budynku natkniesz się na odtwarzacz z nagraniem wiadomości...

Najbardziej niesamowita rzecz czeka Cię natomiast w tunelu, który zaczyna się drewnianym podejściem. Gdy dotrzesz do jego końca, twoim oczom ukaże się... statek kosmiczny! Lub coś, co go imituje – to nie jest jeszcze do końca pewne. Faktem jest natomiast jedno! Klucz [#7] leżący na stoliku. Zabierz go i wracaj na górę, gdzie podążając za oświetleniem dotrzesz z powrotem do zamkniętych drzwi.

Otwórz je i wejdź do nowego pomieszczenia. W środku jest ciemno, zasilanie padło. Na ścianie szybko dostrzeżesz zniszczoną puszkę zasilającą [#8]. Niestety, Ty nie możesz jej zreperować – tym musi się zająć inżynier. Wybierz więc inżyniera z drużyny i każ mu zrobić co trzeba. Zasilanie zostanie przywrócone.



Niestety, znajdujące się nieopodal drzwi blokuje zamek z kodem szyfrowym. Przejdź na przeciwległy koniec sali, gdzie na szafce natkniesz się na silnie zmutowanego człowieka... a raczej jego pozostałość. Nie bacząc na przestraszoną drużynę, przeczytaj informacje zawarte w komputerze [#9]. Znajdziesz tam szyfr do drzwi!