

Wolfenstein

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wolfenstein

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Raven Software, 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 |
| Opis przejścia | 4 |
| Etap 1 – Stacja kolejowa | 4 |
| Etap 2 – Zachodnie śródmieście | 10 |
| Etap 3 – Obszar wykopalisk | 13 |
| Etap 2 – Zachodnie śródmieście #2 | 20 |
| Etap 4 – Magazyn | 23 |
| Etap 5 – Dom oficera | 26 |
| Etap 6 – Wschodnie śródmieście | 29 |
| Etap 7 – Tawerna | 31 |
| Etap 8 – Farma | 32 |
| Etap 9 – Pieczary | 36 |
| Etap 10 – Kościół | 45 |
| Etap 6 – Wschodnie śródmieście #2 | 53 |
| Etap 11 – Sztab SS | 54 |
| Etap 12 – Baza badań paranormalnych | 57 |
| Etap 13 – Szpital | 60 |
| Etap 14 – Fabryka konserw | 70 |
| Etap 15 – Centrum | 80 |
| Etap 16 – Zamek | 82 |
| Etap 17 – Szczyt zamku | 87 |
| Etap 15 – Centrum #2 | 95 |
| Etap 18 – Zachodnie centrum | 98 |
| Etap 19 – Radiostacja | 100 |
| Etap 20 – Zachodnie lotnisko | 105 |
| Etap 21 – Wschodnie lotnisko | 110 |
| Etap 22 – Zeppelin | 115 |
| Etap 23 – Czarne Słońce – FINAŁ | 123 |
| Sekrety | 129 |
| Wstęp | 129 |
| Etap 1 | 130 |
| Etapy 2 i 6 | 136 |
| Etap 3 | 165 |
| Etap 4 | 171 |
| Etap 5 | 175 |
| Etapy 8 i 9 | 180 |
| Etap 10 | 188 |
| Etap 11 | 197 |
| Etap 12 | 201 |
| Etap 13 | 206 |
| Etap 14 | 216 |
| Etapy 15 i 18 | 225 |
| Etapy 16 i 17 | 243 |
| Etap 19 | 251 |
| Etapy 20 i 21 | 256 |
| Etap 22 | 266 |
| Informacje dodatkowe | 269 |
| Cenne wskazówki | 269 |
| Zestawienie osiągnięć – singleplayer | 270 |
| Zestawienie osiągnięć – multiplayer | 271 |



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik stanowi kompendium wiedzy na temat najnowszych przygód B.J. Blazkowicza, pomagając nie tylko w pomyślnym ukończeniu kampanii dla pojedynczego gracza, ale i w wykonaniu wszystkich czynności pobocznych. Tekst składa się z trzech zasadniczych rozdziałów. **Pierwszy rozdział** zawiera bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich misji gry, zarówno tych głównych, jak i pobocznych. **Drugi rozdział** przedstawia miejsca ukrycia sekretów, których w całej grze jest kilkaset. Lokalizacja każdego skarbu opatrzona została zdjęciami oraz opisem, a ponadto do etapów rozgrywanych w głównych dzielnicach Isenstadt dodane zostały czytelne mapy okolicy. Ostatni **trzeci rozdział** ma do zaoferowania szereg cennych wskazówek, jak również pełne zestawienie wszystkich osiągnięć (achievementów).

„Stranger”

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

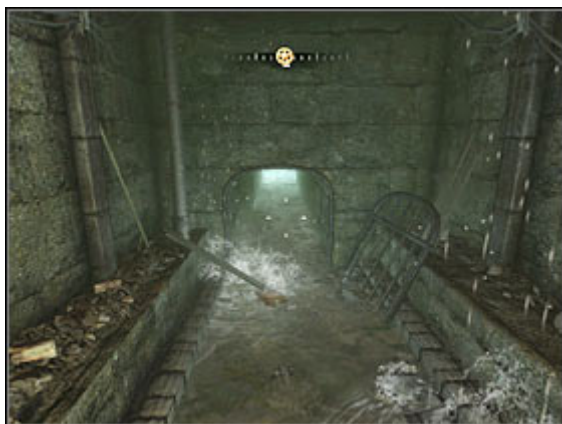
Opis przejścia

E t a p 1 - S t a c j a k o l e j o w a

Opis przejścia



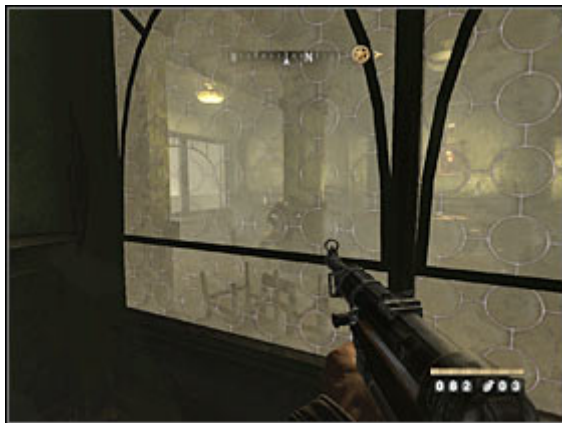
Zaczekaj aż skład kolejowy zatrzyma się na stacji i nie przejmuj się tym, że na daną chwilę nie dysponujesz elementami uzbrojenia. Biegnij za swoim sojusznikiem, tak by uniknąć ostrzału ze strony patrolujących okolicę nazistów. Po znalezieniu się w środku odszukaj otwartą kłapę i wskocz do kanałów.



Pomimo dobiegających z powierzchni niepokojących dźwięków nie musisz się obawiać tego, że zostaniesz zauważony. Przemierzaj kanały. W dwóch miejscach będziesz musiał kucnąć (domyślnie klawisz C), a po tym jak skręcisz w prawo kilka razy wskoczyć na wyższą półkę (domyślnie SPACJA).



Zbliż się do drabiny, a główny bohater automatycznie wyjdzie po niej na górę. Wysłuchaj tu komentarza ze strony Erika, po czym podnieś ze stołu pistolet maszynowy MP40, granaty oraz materiały wybuchowe. Możesz już przejść do sąsiedniego pomieszczenia, gdzie sojusznicy toczą zażarte boje z oddziałami wroga. Uważaj tu na lądujące nieopodal granaty, bo możesz w wyniku eksplozji łatwo zginąć!



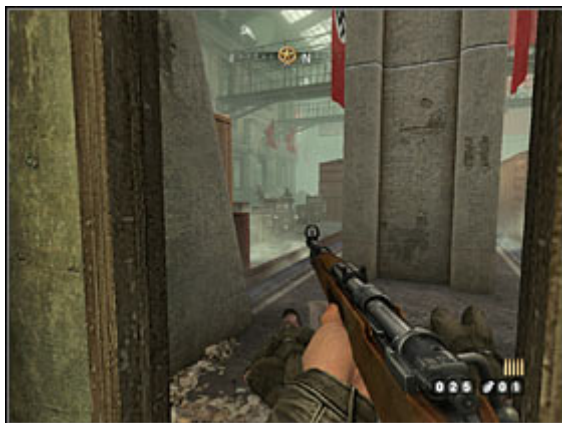
Wrogów dobrze byłoby zaskoczyć ustawiając się przy lewej okiennicy i niszcząc ją w wyniku ostrzału. Po zabezpieczeniu pomieszczenia zacznij stopniowo przesuwając się w stronę wyjścia na stację kolejową. Początkowo dobrze byłoby schować się za ladą, a po wstępnym oczyszczeniu okolicy przesunąć kawałek dalej.



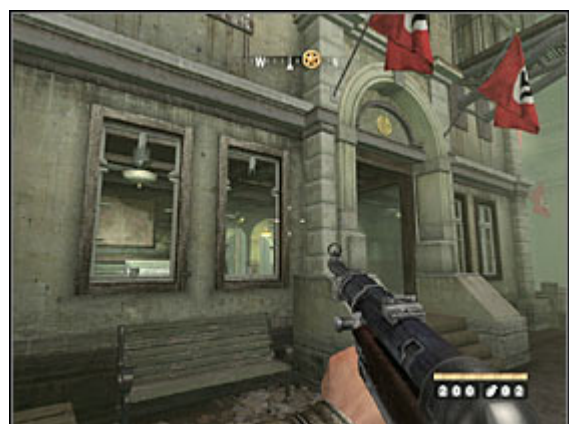
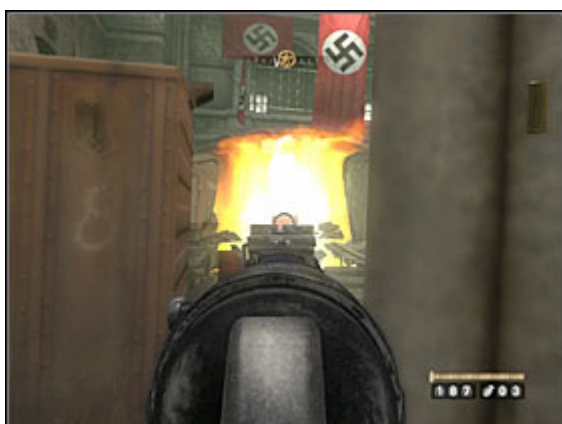
Zgodnie z otrzymaną wskazówką, widocznych na stacji kolejowej wrogów możesz obrzucić z użyciem znalezionych do tej pory granatów (domyślnie klawisz G). Równie dobrze możesz też jednak chować się i krótkimi seriami eliminować ich gdy tylko wystawią się na Twój ostrzał. Uważaj również na ewentualne posiłki, które mogą nadbiec z prawej strony.



Po zabezpieczeniu okolicy Twoi sojusznicy automatycznie opuszczą swoje kryjówki i podejmą szturm na pozycje wroga. Ruszaj za nimi, podnosząc od zabitych nazistów granaty i amunicję. Ustaw się przy drzwiach, wysłuchaj komentarza Erika i załóż ładunek wybuchowy poprzez wciśnięcie i przytrzymanie klawisza F (akcji). Wycofaj się na bezpieczną odległość, a po eksplozji skieruj się w stronę dużej dziury w ścianie.



Zauważ, że gra przełączyła aktywną broń na karabin Kar98. To dobra decyzja, bo przez kilka najbliższych minut nazistów będziesz chciał atakować z dystansu. Dokładnie wymierz sobie każdy strzał i nie marnuj amunicji do karabinu, bo w przeciwieństwie do pistoletu maszynowego nie odnajdziesz jej zbyt wiele. Uważaj też na granaty lądujące w pobliżu wąskiego przejścia.



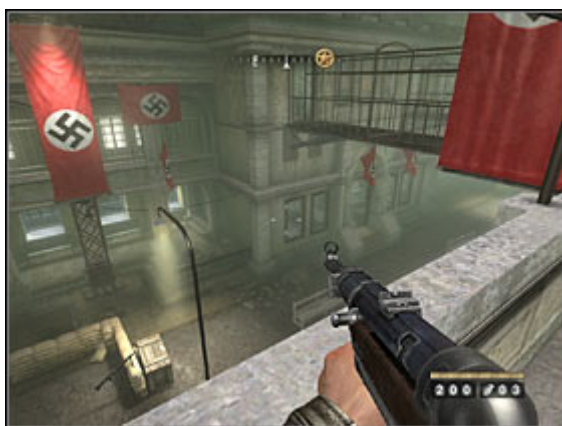
Niektórzy naziści będą biegali po górnych balkonikach, ale nie musisz się ich jakoś specjalnie obawiać. Wykorzystuj natomiast wybuchowe beczki do eliminowania stojących obok siebie wrogów, a także odnajdywane sukcesywnie granaty. Docelowo musisz przebić się do wnętrza nowego budynku.



Nowi wrogowie pojawią się w okolicy klatki schodowej. Możesz obrzucić ich granatami lub zlikwidować z większej odległości celnymi strzałami z karabinu. Ruszaj na wyższe piętro. Po znalezieniu się na samej górze w pierwszej kolejności zabij wrogów stojących na dwóch balkonikach prowadzących do sąsiedniego budynku.



Ustaw się teraz przy drzwiach lub przy okiennicach i zacznij strzelać do widocznych w oddali nazistów. Warto tu oczywiście korzystać z karabinu, a także wycelować w wybuchową beczkę. Kolejni wrogowie pojawią się na dole (na peronie). Oni również muszą zginąć zanim zdecydujesz się opuścić aktualnie okupowaną pozycję.



Biegnij w stronę widocznego w oddali budynku. Na szczęście po drodze będziesz się mógł zatrzymać i zza zasłony wyeliminować te cele, które nie zauważyłeś od razu. Po znalezieniu się w środku podążaj za swoimi sojusznikami na dół. Wkrótce otrzymasz nowy rozkaz, dotyczący konieczności zneutralizowania wrogiego stanowiska MG.