

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Deus Ex

autorzy:

Michał „Humanghost” Natkowski

&

„Mass(a”



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

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

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Broń	4
Przedmioty	10
Skills	13
Augmentations	15
Solucja	18
Proste początki	18
Misja 1 – Liberty Island	19
Misja 2 – Battery Park	21
Misja 2 – Hell’s Kitchen	23
Misja 3 – Liberty Island	26
Misja 3 – N.Y. Battery Park	26
Misja 3 – N.Y. Brooklyn Bridge	27
Misja 3 – N.Y. Unknown Location	28
Misja 4 – Liberty Island, UNATCO Headquarters	30
Misja 4 – N.Y. Hell’s Kitchen	30
Misja 5 – Unknown Location, unknown time	33
Misja 6 – Hong Kong	35
Misja 6 – Hong Kong, Wan Chai Market	36
Misja 7 – N.Y. Hell’s Kitchen	40
Misja 7 – N.Y. Brooklyn Naval Shipyard Submarine Warfare Division	41
Misja 7 – N.Y. Lower East Slide Cementary	43
Misja 8 – Paris, Denfert – Rochereu	44
Misja 8 – Paris, Under Martial Law	45
Misja 8 – Paris, Nightclub la Porte de l’Enfer	46
Misja 8 – Paris, Chateau DuClare	46
Misja 8 – Paris, Knights Templar Cathedral	47
Misja 8 – Paris, Morgan’s Everett Home	47
Misja 9 – Vandenberg Command Complex	48
Misja 9 – Kalifornia, Gas Station	49
Misja 10 – New Coast, Submarine Base	50
Misja 11 – New West Coast, Missile Silo	52
Misja 12 – Area 51	53
Zakończenia	55

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest
zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Deus ex to jedna z najlepszych gier roku 2000. Została nawet nazwana „grą roku”. Jest to ogólnie ujmując FPS a elementami RPG osadzony w przyszłości.

Akcja gry zaczyna się w roku 2052 po wielkim krachu ekonomicznym i w latach świetności organizacji terrorystycznych. Bohater, którym będziemy kierować jest agentem UNATCO, a więc Unitek Nations Anti-Terrorist Coalition. Naszym celem będzie rozpracowanie ogromnego spisku, którego celem jest panowanie nad światem. Przyjdzie nam walczyć z terrorystami i robotami. Nikomu nie możemy ufać, każdy może okazać się wrogiem. Lecz spytacie są te elementy RPG? Otóż nasz agent jest wyposażony w nanowszczepy, które dają mu dodatkowe umiejętności, o czym później. Należy przy tym zaznaczyć, że fabuła gry nie jest liniowa, szczególnie jak na FPS’a. Rozmowy z poszczególnymi NPC’ami mogą się toczyć różnie w zależności od naszego wyboru. Postaram się pokazać Wam jak rozmawiać z innymi żeby przyniosło to najlepszy skutek.

Ale zacznijmy od początku. Zapraszam do lektury!

Broń

Zaczynamy od broni, bez której niemożliwym jest przejście tej gry. Arsenal zabójczego sprzętu dostępny w grze nie jest specjalnie rozbudowany. Jeśli wziąć pod uwagę przydatność bojową to ta liczba jest jeszcze mniejsza. Broń w grze dzieli się na kilka kategorii, co widać poniżej.

Klasa: Pistol


Nazwa: 10mm Pistol

Typ amunicji: 10mm

Ilość w magazynku: 6 sztuk

Zasięg: 50-100 m

Obrażenia: 14

Opis: Podstawowa broń, na początku niezbędna. Dobry tylko do walki w bliskim dystansie. Nie strzelać w nic innego niż głowa.


Nazwa: Stealth Pistol

Typ amunicji: 10mm

Ilość w magazynku: 10

Zasięg: 50-100 m

Obrażenia: 8

Opis: Idealny do cichego załatwiania sprawy. Pomimo małej ilości zadawanych obrażeń celny strzał w głowę eliminuje wroga szybko, cicho i skutecznie.


Nazwa: Crossbow

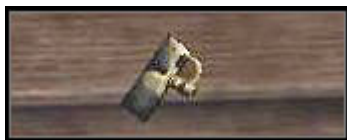
Typ amunicji: Darts, TRQ Darts, Flare Darts

Ilość w magazynku: 4

Zasięg: 50-100 m

Obrażenia: 14

Opis: Również cicha broń zdolna unieszkodliwić jednym celnym strzałem nieświadomego przeciwnika. Dość wysoka liczba zadawanych obrażeń przesądza o jej skuteczności. Dodatkowym plusem jest możliwość strzelania pod wodą.


Nazwa: PS20

Typ amunicji: Jednorazowy

Ilość w magazynku: 1

Zasięg: 300-500 m

Obrażenia: 25

Opis: Dość niedoceniana broń. Jeśli w pobliżu jest tylko jeden przeciwnik jest wręcz idealna. Wysokie obrażenia pozwolą unieszkodliwić go bez wzbudzania alarmu.

Klasa: Rifle



Nazwa: Assault Rifle

Typ amunicji: 7.62/20mm

Ilość w magazynku: 30/4

Zasięg: 100-200 m

Obrażenia: 3

Opis: Jakby to powiedzieć: duża, ciężka i głośna. Jej duży odrzut powoduje trudności w trafieniu przeciwnika z dużej odległości. Minusem są również małe obrażenia, które zadaje. Przydatna na duże skupiska wrogów i oczywiście roboty.



Nazwa: Sawed-off Shotgun

Typ amunicji: Buckshot

Ilość w magazynku: 4

Zasięg: 25-50 m

Obrażenia: 25

Opis: Bardzo głośny i prawie nieprzydatny. Nadaje się tylko w pomieszczeniach zamkniętych. Jediną zaletą jest wysokość zadawanych obrażeń.



Nazwa: Assault Shotgun

Typ amunicji: Buckshot/Sabot

Ilość w magazynku: 12

Zasięg: 25-50 m

Obrażenia: 20

Opis: Bardziej zaawansowana wersja poprzedniej broni. Pomimo mniejszych obrażeń jest to bardzo dobra broń. Szybkostrzelność, duża ilość amunicji w magazynku i nadal wysokie obrażenia powodują, że jest to jedna z najprzydatniejszych broni w grze.



Nazwa: Sniper Rifle

Typ amunicji: 30.06

Ilość w magazynku: 6

Zasięg: 600-1000 m

Obrażenia: 25

Opis: Moja słabość do wszelkich karabinów snajperskich powoduje, że jest to broń, chyba najczęściej przeze mnie używana w grze. Ma świetny zasięg i zadaje duże obrażenia. Polecam każdemu.

Klasa: Heavy



Nazwa: GEP Gun

Typ amunicji: Rockets/WP Rockets

Ilość w magazynku: 1

Zasięg: 300-600 m

Obrażenia: 300

Opis: Nie ma w grze nikogo, kto mógłby się oprzeć sile tej broni. Dzięki dwóm rodzajom amunicji można jej używać zarówno przeciwko ludziom jak i robotom. Niestety mało poręczna.



Nazwa: LAW

Typ amunicji: Jednorazowy

Ilość w magazynku: 1

Zasięg: 300-500 m

Obrażenia: 100

Opis: Trochę gorsza siostra poprzedniej broni. Niestety jednorazowego użytku. Aczkolwiek nadal skuteczna przeciwko każdemu.



Nazwa: Flame Thrower

Typ amunicji: Napalm Canister

Ilość w magazynku: 100

Zasięg: 6,7 m

Obrażenia: 2

Opis: Być może zadaje małe obrażenia. Może duża i nieporęczna i małego zasięgu. Ale za to jak ładnie wygląda palący się przeciwnik. Jednorazowe trafienie powoduje jego śmierć w niedługim czasie.



Nazwa: Plasma Rifle

Typ amunicji: Plasma Clips

Ilość w magazynku: 12

Zasięg: 300-500 m

Obrażenia: 105

Opis: Rzadko spotykana w grze. Na plus przemawia ilość nabojów w magazynku i daleki zasięg. Na minus jej nieporęczność i duża trudność w trafieniu wroga z większej odległości.

Klasa: Low-Tech



Nazwa: Combat Knife

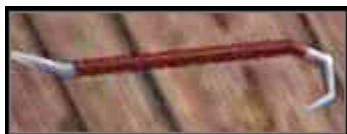
Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 5

Opis: Dodany w grze chyba tylko dlatego by był. Bo chyba trudno sobie wyobrazić FPS'a bez tej broni.



Nazwa: Crowbar

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 6

Opis: Za dużo tu się nie da powiedzieć. Właściwie nieprzydatny.



Nazwa: Riot Prod

Typ amunicji: Prod Chargers

Ilość w magazynku: 4

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 15

Opis: Miło popatrzeć na otumanioną ofiarę. Przydatny, jeśli w pobliżu nie ma innych wrogów. Na początku ogłusza, po kilkukrotnym użyciu na jednej osobie pozbawia przytomności.



Nazwa: Dragon's Tooth

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 20

Opis: Niezły mieczyk. Duże obrażenia powodują jego wysoką skuteczność w atakach z tyłu wroga. Można nim łatwo unieszkodliwić niczego nieświadomego strażnika. Poza tym – nieźle wygląda.



Nazwa: Baton

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 7

Opis: Jakoś nie potrafię wymyślić zastosowania ofensywnego tej broni.



Nazwa: Sword

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Bezpośredni

Obrażenia: 10

Opis: Całkowicie nieprzydatny przez większość gry. Tylko zawala inwentarz.



Nazwa: Throwing Knives

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: Trudno zdefiniować

Obrażenia: 15

Opis: Jakoś nie mogłem się przekonać do tej broni. Na plus zasługują tu niezłe obrażenia zadawane przez ta broń.



Nazwa: Pepper Gun

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: x

Obrażenia: 0

Opis: Łatwo, szybko i przyjemnie unieruchamia przeciwnika, którego można później równie łatwo, szybko i przyjemnie dobić.

Klasa: Demolition



Nazwa: EMP Grenade

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: x

Obrażenia: 0

Opis: Dobry do obezwładniania robotów. Trzeba uważać, bo na większego przeciwnika zadziałają dopiero dwa.



Nazwa: Gas Grenade

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: x

Obrażenia: 0

Opis: Dobre do unieruchomienia większego skupiska wrogów. Chwilowo unieruchomionych możemy łatwo dobić inną bronią.



Nazwa: Scramble Grenade

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: x

Obrażenia: 0

Opis: Po użyciu na robocie warto się schować i poczekać aż wykończy on swoich towarzyszy. Po prostu strzela do wszystkiego, co się rusza. Potem można się zająć nim.



Nazwa: LAM

Typ amunicji: x

Ilość w magazynku: x

Zasięg: x

Obrażenia: 50

Opis: Normalny granat jakich wiele. Doskonale sprawdza się w pomieszczeniach, choć nie tylko. Dobry do unieszkodliwiania wszystkiego co się rusza.

Przedmioty

W grze pojawia się bardzo duża liczba różnych rzeczy, mniej lub bardziej przydatnych. Część z nich jest niezbędna do ukończenia gry a inne stanowią tylko dekorację uprzyjemniającą grę. Poniżej znajdziecie zestawienie tych przedmiotów. Podzieliłem je na kilka grup w zależności od przeznaczenia i przydatności. Warto zwracać uwagę na, na pierwszy rzut oka nieprzydatne przedmioty. Mogą okazać się one bardzo pomocne w grze...

Modyfikacje broni:



Weapon modification Accuracy: znacznie poprawia celność używanej broni. Daje dobre efekty w połączeniu z lunetą.



Weapon modification Range: zwiększa zasięg broni. Ze względu na specyfikację lokacji w grze może się przydać tylko do Shotgun'ów.



Weapon modification Clip: zwiększa maksymalną ilość naboju w magazynku. Przydatne przy karabinach gdzie ilość dostępnych naboju przesądzić może czy w ogóle trafimy przeciwnika, szczególnie oddalonego.



Weapon modification Laser: dodatkowo zwiększa celność dzięki zamocowaniu lasera na broni. Pozwala dokładnie wymierzyć w przeciwnika. Świetne połączenie z lunetą co pozwoli na oddawanie celnych strzałów w głowę nawet z dużej odległości.



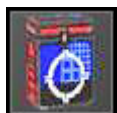
Weapon modification Recoil: zmniejsza odrzut broni. Bardzo przydatne do broni cięższych oraz karabinów. Pozwala dokładniej namierzać cel w przypadku strzelania seriami.



Weapon modification Silencer: tłumik zapewni bardzo ciche działanie broni. Może się bardzo przydać osobom preferującym dość głośne karabiny czy Shotguny.



Weapon modification Reload: zmniejsza czas potrzebny na przeładowanie broni. W gorących momentach szybkość przeładowania broni może decydować o naszym być czy nie być. Trzeba to robić szybciej niż przeciwnik.



Weapon modification Scope: luneta zapewni lepszą celność w dalszym dystansie. Polecam połączenie z Laserem. Oba te udoskonalenia można umieścić na jednej broni co dodatkowo zwiększa efekt.

W y p o s a ż e n i e :



Ballistic armor: niemal niezbędna kamizelka kuloodporna. Pozwoli przetrwać co gorętsze momenty gry.



Termoptic camo: kamizelka maskująca. Bardzo przydatna, gdy chcesz przejść niezauważonym obok człowieka lub robota. Nikt i nic Cię w tym nie zauważy. Czas działania ograniczony.



Hazmat suit: ubranie ochronne przed wszelkimi niebezpiecznymi czynnikami zewnętrznym jak promieniowanie.



Rebreather: dzięki temu małemu cacku nie utopisz się pod wodą. Pozwala oddychać przez jakiś czas.



Binoculars: po prostu lornetka. Przydatna każdemu szanującemu się agentowi.



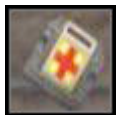
Tech goggles: świetny noktowizor pozwalający na widzenie nawet w zupełnych ciemnościach. Czas działania jest niestety ograniczony.



Multitool: dzięki temu można trochę poszperać w zamkach magnetycznych i alarmach. Bardzo przydatny sprzęcik.



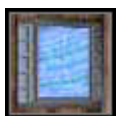
Lockpick: wytrych do otwierania wszelkich zamkniętych rzeczy. Bardzo przydatna rzecz w grze, w której większość drzwi jest zamkniętych.



Medkit: to małe pudełeczko może często uratować życie. Dzięki niemu leczymy ogólnie cały organizm albo tylko konkretną część ciała. Daje bardzo duże możliwości, jeśli mamy dobrze wytrenowaną umiejętność leczenia.



Biocell: taka mała bateria, która zwiększa poziom bioenergii. Jeśli często używamy wszczepów a tak zapewne będzie w większości przypadków to ta mała baterijka okaże się niezbędna do przejścia gry.



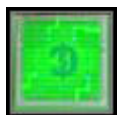
Datacube: warto rozglądać się za tymi rzeczami, gdyż zawierają zawsze bardzo przydatne informacje.



Augmentation can: dzięki niemu możliwe staje się wyposażenie naszego agenta w jeden z proponowanych wszczepów.



Upgrade can: podnosimy za jego pomocą poziom naszych wszczepów a jak wiadomo im wyższy poziom tym lepiej. Warto ich poszukać.



Credit chit: takie pieniądze. Znaleźć można różne nominały. Aczkolwiek częściej chyba zdarzy się je ukraść niż znaleźć.



Nanokey: kod ukryty w tym małym pudełeczku pozwoli otworzyć określony zamek. Warto się za nimi porozglądać i dokładnie przeszukać teren.



Flare: chyba nie trzeba wyjaśniać zasady działania flar. Świecą w ciemnościach. Dobrze, jeśli nie mamy latarki a energia bioelektryczna się wyczerpała.

Reszta :

Gaśnica: może uratować życie, gdy potrzeba będzie ugasić płonącego człowieka, np. siebie.

Książki i pisma: jeśli chcesz się wczuć bardziej w klimat gry warto poczytać zawarte w nich teksty.

Telefony: na pierwszy rzut oka niepotrzebne. Zdarza się jednak, że telefon dzwoni kiedy jesteśmy w pobliżu. Można go wtedy odebrać.

Papierosy: jak to w rzeczywistości – skracają życie.

Water, Soy food, Candy bar: jak nie ma nic innego pod ręką można nimi podtrzymać się przy życiu.

Beer, Wine, Zyme: chociaż dodają trochę punktów życia to mają poważne skutki uboczne – powodują oszołomienie organizmu.

Skrzynki, beczki, mikroskopy, kwiaty: dwoma ostatnimi można, co najwyżej rzucać. Natomiast beczki i skrzynki bardzo często zawierają materiały wybuchowe, co może być bardzo pomocne w walce z wieloma przeciwnikami lub robotami.

Skills

Doszliśmy do umiejętności, które będą decydowały o przydatności naszego agenta. Umiejętności grupują się w kilku grupach, o czym później. Na początku gry do naszej dyspozycji oddana zostaje pula punktów, które możemy a nawet musimy przeznaczyć na odpowiednie umiejętności. Nie radzę się od razu rzucać na wszystkie, gdyż będzie to bez sensu. Na początku warto wybrać tylko kilka, np. 3 umiejętności i zwiększać swoją specjalizację w tych kierunkach. W trakcie gry nic nie będzie stało na przeszkodzie, aby zainwestować w jeszcze inne skille. Pula punktów będzie się z czasem zwiększać. W pewnym momencie możemy być postawieni przed wyborem czy dodać sobie nową umiejętność czy może zwiększyć poziom już posiadanej. Pozostawiam to do indywidualnej oceny. Teraz przejdźmy do opisu umiejętności. Po kolei umieściłem zdjęcie umiejętności, jej nazwę, punkty potrzebne do awansu i statystyki poziomów i na końcu opis danej umiejętności.

Umiejętności bojowe:



Weapons:
Heavy

Trained (1350)	Obrażenia + 10%, Celność + 4%
Advanced (2700)	Obrażenia + 25%, Celność + 12%
Master (4500)	Obrażenia + 50%, Celność + 25%



Weapons:
Pistol

Trained (1575)	Obrażenia + 10%, Celność + 5%
Advanced (1575)	Obrażenia + 25%, Celność + 12%
Master (5250)	Obrażenia + 50%, Celność + 25%



Weapons:
Low-Tech

Trained (1350)	Obrażenia + 10%, Celność + 5%
Advanced (2700)	Obrażenia + 25%, Celność + 12%
Master (4500)	Obrażenia + 50%, Celność + 25%



Weapons: Rifle







Trained(1575)	Obrażenia + 10%, Celność + 4%
Advanced(3150)	Obrażenia + 25%, Celność + 12%
Master(5250)	Obrażenia + 50%, Celność + 25%



Wapons:
Demolition

Trained(900)	Obrażenia + 10%, Celność + 5%
Advanced(1800)	Obrażenia + 25%, Celność + 12%
Master(3000)	Obrażenia + 50%, Celność + 25%

Pozostałe umiejętności:

	Environmental Training	Trained(675) Advanced(1350) Master(2250)	Dzięki niej będziemy mogli dłużej korzystać z kamizelek i innych ubrań ochronnych. Dobre dla osób lubiących bezpośrednie starcia. Według mnie wystarczy ta umiejętność na niskim poziomie.
	Lockpicking	Trained(675) Advanced(1350) Master(2250)	Bardzo przydatna umiejętność. Gdy jest na wysokim poziomie żadne zamki nie będą dla nas przeszkodą. Polecam ją każdemu bez względu na wybrany sposób gry.
	Electronics	Trained(675) Advanced(1350) Master(2250)	Coś dla hakerów. Teraz będziemy mogli omijać wszelkie zabezpieczenia. Jest to umiejętność niemal niezbędna do przejścia gry. Polecam mieć ją na wysokim poziomie.
	Computers	Trained(900) Advanced(1800) Master(3000)	Również dla hakerów. Jedna z kluczowych umiejętności. Bardzo ważna, jeśli chcemy ułatwić sobie grę. Pozwala na przejęcie kontroli nad wieżownicami strażniczymi.
	Medicine	Trained(900) Advanced(1800) Master(3000)	Dobre dla osób nastawionych na otwartą walkę. Dla lubiących się skradać i atakować z zaskoczenia praktycznie nieprzydatna. Można ją sobie darować z czystym sumieniem.
	Swimming	Trained(675) Advanced(1350) Master(2250)	Wystarczy podstawowy trening. Nie jest to umiejętność niezbędna do ukończenia gry. Wystarczy podstawowy poziom.

Augmentations

Wszczepy bardzo ułatwiają grę i można powiedzieć, że ukończenie gry bez nich jest właściwie niemożliwe. Ciało naszego agenta jest podzielone na kilka rejonów, do których dopasowywane są dane wszczepy. Warto temu aspektowi rozgrywki poświęcić trochę uwagi. Poniżej przedstawię wszystkie wszczepy wraz z ich podziałem na poszczególne części ciała. Część wszczepów możemy podnosić na wyższe poziomy.

Podstawowe:



IFF: Pozwala odróżnić tych dobrych od tych złych. Mówiąc krótko to dzięki niemu nie będziemy strzelać do swoich przyjaciół. Jeśli spotkamy wroga to wskaźnik celownika zrobi się czerwony, jeśli przyjaciela to zielony.



Light: Przydatny szczególnie w ciemnych pomieszczeniach. Podobne trochę do latarki. Jak nie mamy tej ostatniej na stanie to bardzo się przydaje.



Infolink: Dzięki temu wszczepowi będziemy mieć cały czas kontakt z bazą. W ten sposób będziemy otrzymywać informacje i wskazówki.

Głowa:



Targeting: Pozwala poznać lepiej nasz cel. Dzięki niemu będziemy wiedzieć, np. jakie uzbrojenie posiada nasz wróg. Dodatkowym atutem jest zwiększenie celności.



Vision Enhancement: Trochę lepsze od latarki. Pozwala agentowi widzieć w nocy. Na wyższych poziomach będziemy dzięki niemu widzieć przez ściany, co znacznie ułatwi eliminację wrogów kryjących się „za rogiem”.



Spy Drone: Dzięki niemu poznamy poczynania terrorystów. Stworzymy za jego pomocą specjalną sode z kamerą. Na plus należy zaliczyć jej zdolność atakowania wrogów.



Aggressive Defense System: Coś szczególnie przydatnego w obliczu ataku granatami. Dzięki temu zostaną one zniszczone jeszcze zanim doleczą do agenta. Może to często uratować życie.

Klatka piersiowa:



Energy Shield: Zapewni dodatkową ochronę przeciwko takim niebezpieczeństwom jak ogień czy prąd elektryczny. Pozwoli przeżyć co gorętsze chwile.



Environmental Resistance: Podnosi odporność na promieniowanie i skażenie radioaktywne.



Synthetic Heart: Uruchomienie tego wszczepu zwiększa chwilowo poziomy pozostałych do maksimum.



Regeneration: Uaktywnienie go zamienia energię bioelektryczną na punkty zdrowia. Ratuje życie w czasie twardej walki.



Aqualung: Dzięki temu wszczepowi będziemy mogli dłużej przebywać pod wodą poprzez zwiększeniu pojemności płuc. Osobiście nie polecam, gdyż jest on mało przydatny. Mało będzie szans sobie popływać o do tego wystarczy wyposażenie.



Power Recirculator: Gdy jest aktywny inne wszczepy mogą działać dłużej, gdyż pobierają wtedy znacznie mniej energii bioelektrycznej.

Ramiona:



Combat Strenght: Właściwie mało przydatna. Powoduje dodatkowe obrażenia, jeśli używamy do walki broni typu miecze czy noże. Ze względu na małą popularność broni niepalnej wszczep ten jest stosunkowo rzadko wybierany przez agentów.



Microfibril Muscle: Po prostu zwiększa siłę. Będziemy mogli więcej unieść a to co uniesiemy dalej rzucić. W naszym zasięgu stanie się unoszenie skrzyń, beczek itp.

N o g i :



Run Silent: Coś dla osób lubiących się skradać. Teraz będzie można to robić bez wzbudzania niczyjej uwagi. Nawet bieganie nie będzie wywoływać hałasu.



Speed Enhancement: Wzmocni nasze nogi, dzięki czemu będziemy mogli szybciej biegać i dalej skakać. Dodatkowo zamortyzuje upadek z dużej wysokości.

S u b d e r m a l :



Ballistic Protection: Dodatkowa ochrona przeciwko obrażeniom z broni palnej i miotanej. Przydatny dla każdego agenta, nieważne czy grasz skrycie czy wolisz otwartą walkę.



EMP Shield: Gdy jest aktywna nie pozwala na utratę energii bioelektrycznej przez atak lub porażenie prądem. Niekiedy może nas poratować, lecz jest bardzo rzadko stosowany i przez większość gry bezużyteczny.



Cloak: Działa bardzo krótko, ale jakie daje efekty! Teraz możemy stać się niewidzialni dla innych ludzi. Da to możliwość wykończenia po cichu wielu strażników.



Radar Transparency: Jak wyżej tyle, że jesteśmy niewidoczni dla robotów i innych urządzeń elektrycznych.

Solucja

Teraz zajmiemy się tym do czego już zapewne jesteście przygotowani. Mam na myśli poradnik jak przejść grę i się przy tym zbytnio nie napracować. Poniższa solucja zawiera szczegółowe jak i ogólne informacje na temat poszczególnych etapów gry. Wychodzę z założenia, że każdy ma własną taktykę przechodzenia poszczególnych gier, dlatego pozostawiam pewną swobodę w wyborze drogi, ograniczając się do pewnych rad i wskazówek. Zaczynamy!

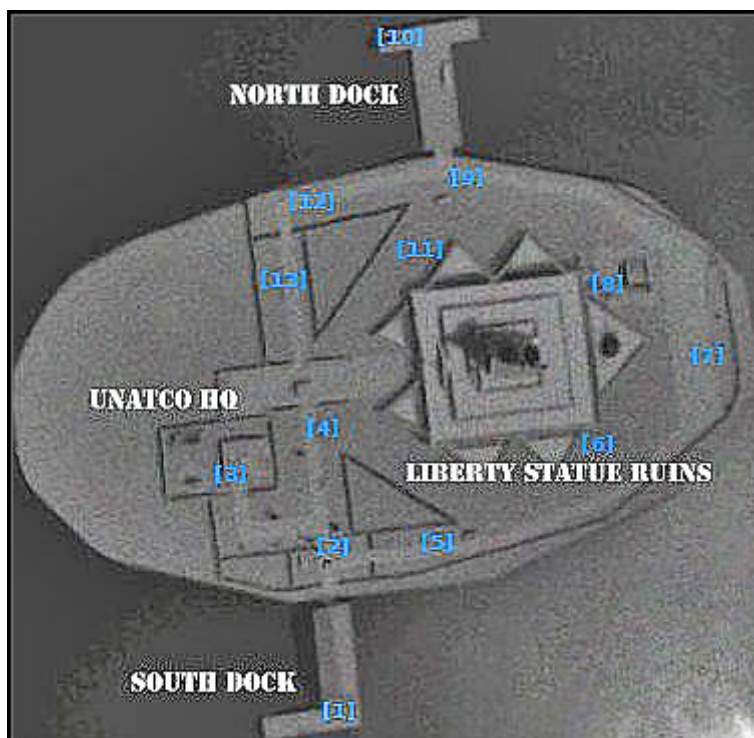
P r o s t e p o c z a t k i

Na samym początku gry zostaniemy poddani treningowi jako nowy agent UNATCO. Ten element rozgrywki, choć może pomóc w opanowaniu sterowania można sobie darować i przejść dalej. Przed właściwą grą zostaniemy przeniesieni do menu o szeregu opcji. Możemy zmienić wygląd agenta i nadać mu własne imię i nazwisko. Ważniejsza jednak jest lista po prawej stronie przedstawiająca umiejętności. Wybór jest bardzo ważny, gdyż do rozdysponowania mamy tylko 5000 punktów. Ja dla swojego agenta wybrałem trzy umiejętności: Lockpicking, Computers i Weapons: Rifle. Można powiedzieć, że stworzyłem takiego początkującego hakera. Ale wybór umiejętności pozostawiam do indywidualnej oceny każdego gracza. Co kto lubi. Po załatwieniu wszystkich spraw obejrzymy nitro pozwalające wczuć się bardziej w atmosferę i prezentujące pokrótce fabułę gry. Nie będę opisywał w polu poszczególnych wątków fabuły pozostawiając przyjemność jej odkrywania graczowi. Do wielu misji znajdziecie dołączone obrazy przedstawiające mapy bądź ważniejsze momenty gry. Wiele lokacji na mapach jest już „fabrycznie” oznaczona, więc do nich niepotrzebny jest chyba żaden dodatkowy opis. Poza tym w trakcie misji będziesz graczem uzyskiwać doświadczenie. Lecz nie opiszę, jakie wybierałem skille ani wszczępy pozostawiając to do wyboru Tobie. Inaczej mógłbym popsuć resztę zabawy. Zapamiętaj jednak kilka reguł przydatnych na misjach:

- Zawsze, ale to zawsze przeszukuj cały teren, na którym grasz.
- Unikaj jasno oświetlonych miejsc – przemieszczaj się w cieniu.
- Wykonuj wszystkie zlecane Ci zadania.
- Rozsądnie rozdzielaj punkty doświadczenia na umiejętności – nie musisz posiadać wszystkich.
- Bądź oszczędny w gospodarowaniu amunicją – gdy to możliwe strzelaj w głowę.
- Często zapisuj stan gry.

Czas się wziąć do roboty!

Misja 1 - Liberty Island



Pierwszą rzeczą, która Cię czeka jest spotkanie z bratem – Pauliem. Od niego dowiesz się o celu twojej obecności w Nowym Jorku. Gdy zaproponuje wybór broni doradzam karabin snajperski. Dostaniesz też mapę wyspy, dzięki czemu nie powinienes się zgubić. Teraz konkrety:

Zadanie główne:

- Należy namierzyć i zlikwidować terrorystów przebywających w ruinach Statuy Wolności.

Zadania poboczne:

- Poszukaj Harleya Filbena w północnych dokach. Ma on klucz, który otwiera drzwi do Statui.
- Uwolnić agenta UNATCO przetrzymywanego przez terrorystów w Statui.

W tej chwili przebywasz w dokach południowych [1]. Jest stąd tylko jedno wyjście – wprost w ręce terrorystów. Przed walką przeszukaj doki – znajdziesz trochę amunicji i sprzętu, który przyda się później. Następnie czeka Cię rozprawa z wrogami. Tuż przy wyjściu teren patroluje dwóch strażników [2]. Jeden zatrzymuje się tuż przy wyjściu – można go załatwić bez wzbudzania niczyjej uwagi. Podobnie zabić drugiego. Można również zwabić tych dwóch na teren doków gdzie zostaną przywitani przez naszego Bota. Potem powinniśmy udać się do Bazy na zachodzie [3]. Tutaj w czasie rozmowy ze strażnikiem wybieramy pierwszą odpowiedź i mamy możliwość kupna wyposażenia. W głębi Bazy znajduje się mały budynek. Kod do drzwi to 0451. W środku jest apteczka i bełty do kuszy. Dalej mamy dwie możliwości: możemy tylnymi drzwiami dostać się do Statui omijając strażników i nie wdając się z nimi w walki lub po prostu wykończyć wszystkich po kolei i po zdobyciu klucza od Filbena wejść głównym wejściem do środka. Ja wybrałem metodę mieszaną tzn. likwidacja wszystkiego, co się rusza i ma wrogie zamiary plus wejście do środka od tyłu. W tym celu po wyjściu z bazy UNATCO zabijamy dwóch strażników niedaleko wejścia głównego [4]. Należy to zrobić po cichu, nie alarmując chroniącego drzwi bota. Potem udajemy się w kierunku wschodnim. Drogę będzie patrolować jeden strażnik [5] – należy go usunąć. Następnie kierując się dalej na wschód spotkamy dwóch rozmawiających terrorystów [6]. Gdy będziemy w

cieniu nie zauważą nas. Wystarczą dwa celne strzały w głowę z bliskiej odległości, aby się ich pozbyć. Teraz stoi przed nami trudniejsze zadanie: trzech strażników na otwartym terenie [7]. Przyda się snajperka otrzymana od Paula. Jeden ze strażników patroluje teren i jego trzeba zlikwidować jako pierwszego. Pozostałych dwóch nie powinno być problemem. Należy jednak to zrobić w miarę szybko. Na północy znajduje się skład kontenerów, który patroluje jeden strażnik [8]. Jest on najłatwiejszym celem na tym etapie rozgrywki. Kierując się w stronę północnych doków spotkamy przyjaznego bota [9]. Chroni on wejścia na teren doków. W samych dokach są dwaj strażnicy, których zabicie nie będzie wymagać wielkiego wysiłku. Nie trzeba sobie przy tym zawracać głowy hałasem. W dokach spotkamy Harleya [10], który jest skory dać nam klucz pod warunkiem oszczędzenia przywódcy terrorystów. Po wyjściu z doków należy zabić strażnika patrolującego zacienioną ścieżkę naprzeciwko [11]. Po prawej stronie jest jeszcze jeden strażnik, którego można zwabić w rejon patrolowany przez naszego bota [12]. Idąc dalej na zachód zobaczymy dwóch strażników na prawie zamkniętym terenie [13]. Jeśli chcesz możesz ich zabić, ale nie będzie to konieczne. Teraz należy wrócić do kontenerów na tyłach Statui [8]. Wspiąć się po drabinie na górę i czekać na właściwy moment. Gdy strażnicy będą odwrócenieni należy ich zabić, aby później mieć spokój. Po ich likwidacji wejdź na następny poziom schodami. Uwaga teraz, bo trzy wejścia są zabezpieczone minami a czwartego pilnują terroryści. Wystarczy rozbroić jedną minę i wysadzić terrorystów w powietrze strzelając w beczkę w ich pobliżu. Jeśli chcesz możesz z wysokości zlikwidować pozostałych strażników patrolujących teren wokół. Użyj do tego karabinu. Następnym krokiem będzie zejście na dół. Najłatwiejszym sposobem zabicia terrorystów jest wywabienie ich poprzez ustawienie na czujniku laserowym skrzynki TNT. Gdy wrogowie się zbliżą wystarczy jeden strzał w skrzynię, aby się ich pozbyć. W jednym z pomieszczeń spotkasz agenta Henmana. Aby go uwolnić uruchom konsolę za pomocą logiku „nsf_001” i hasła „smashthestate” i otwórz drzwi celi. Pamiętaj o wyłączeniu kamer! Pozostaje tylko znalezienie szefa bandy. Na samej górze pilnują go dwaj strażnicy, których należy unieszkodliwić. Wreszcie masz go! Tylko nie strzelaj! Spytaj o ambroję. Po wiadomości z centrali wróć do bazy [3] tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Spotkasz tam Paula. Na razie masz spokój z terrorystami.



Warto zwiedzić sobie bazę UNATCO. Można znaleźć w niej trochę przydatnego sprzętu. Lecz na początku trzeba iść pogadać z szefem. Przed wejściem do biura jego sekretarka da Ci login i hasło za pomocą, których będziesz mógł się załogować do swojego komputera. Po rozmowie z szefem radzę odwiedzić lekarza i zaopatrzeniowca a także pogadać z resztą załogi bazy. Część drzwi w bazie jest pozamykana, dlatego trzeba użyć wytrychów. Na samym końcu ponownie wróć do szefa na rozmowę. Potem będzie trzeba udać się do doków i wsiąść do łodzi. Misja zakończona.

M i s j a 2 - B a t t e r y P a r k

Od Anny Navarre dostaniesz misję:

- Odnajdź beczkę ambrozji w Castle Clinton.

Misję można ukończyć na dwa sposoby: po cichu lub głośno. Głośno to znaczy w bezpośredniej konfrontacji z „hordami” terrorystów”. Jeśli wybrałeś właśnie ten sposób to na początku musisz pójść w kierunku Castle Clinton, gdzie ponowni spotkasz Annę wraz z grupką żołnierzy:



W centrum lokacji znajduje się pomieszczenie, w którym znajdziesz Datacube z kodem do wejścia w podłozę (666). Znajdziesz się w podziemiach. Trzeba przedostać się teraz przez szeregi wrogów do pomieszczenia z beczką Ambrozji, która znajdziesz tutaj po lewej stronie:



Gdy będziesz już miał Ambrozię dostaniesz informację z Bazy. Co do drugiego sposobu przejścia tego poziomu to polega on na cichym przekradnięciu się podziemiami do pokoju z Ambrozię. Kod [1] do wejścia [2] otrzymasz od dziecka przechodzącego nieopodal jeśli dasz mu coś do jedzenia. Wejście do podziemi znajduje się tutaj:



Kod otwierający pomieszczenie posiada chłopiec nieopodal, któremu należy najpierw zaoferować coś do jedzenia. Kiedy będziesz w środku użyj systemu wentylacji aby nie zostać zauważonym przez kamery. Tak można łatwo wykończyć terrorystów z zaskoczenia.

Przed wyjściem warto przeszukać pozostałe pomieszczenia. W pokoju kontrolnym można wyłączyć systemy zabezpieczeń. Anna czeka na Ciebie w parku.

Dostaniesz od niej nową misję:

- Uratuj zakładników w stacji metra.

Tutaj zaczynają się schody. Będzie Ci potrzebne celne oko i sprawne mięśnie, aby uniknąć zabezpieczeń i pułapek. Tylko małe ostrzeżenie na początek: jak uruchomisz pułapki to zginą zakładnicy i nie dostaniesz punktów doświadczenia. Jeśli nie czujesz się na siłach do otwartej walki to wejdź tak jak poprzednio do wentylacji [1]:



Odnajdź zakładników i porozmawiaj z nimi. Dostaniesz informację z Bazy, aby spotkać się z Paulem w Hell's Kitchen.

M i s j a 2 - H e l l ' s K i t c h e n

Po rozmowie z Paulem otrzymasz nową misję.

Zadanie główne:

- Zniszczyć generator NSF

Zadania poboczne:

- Zdobądź informację o położeniu generatora od ludzi w Klinice i Barze.

Polecam najpierw udac się do Hotelu Ton'. Hotel znajduje się w południowej części dzielnicy. Toczą się wokół niego ciężkie walki. Można do niego wejść na dwa sposoby. Albo głównym wejściem pośród świszczących kul albo wejściem bocznym z prawej strony za pomocą drabiny przeciwpożarowej:



Od Paula dostaniesz klucz do jego pokoju w hotelu. Po wejściu do hotelu po schodach znajdziesz się w pokoju Paula. Zwróć uwagę a obraz, za którym znajduje się konsola. Kod 4321 otwiera pomieszczenie obok zawierające trochę przydatnego sprzętu.

Kiedy porozmawiasz z recepcjonistą da Ci on nowe zadanie:

- Odnajdź Sandrę Renton

Kobieta ta jest przetrzymywana w lewym tunelu niedaleko metra. Podczas rozmowy z facetem obok wybierz odpowiedź „You’ve Got 10 seconds to beat it before...”. W ten sposób pozbędziesz się go. Zagadaj Sandrę dwa razy, gdyż wtedy zdradzi Ci kod do kryjówki Smugglera. Znajduje się ona niedaleko stacji metra:



Zejdź na dół i włącz interkom. Otworzą się drzwi. W środku musisz uważać na pułapki. Na końcu odbędziesz rozmowę ze Smugglerem, który zleci Ci jeszcze inne zadanie:

- Uratuj Forda Shicka z laboratorium w kanałach.

Aby się dostać do ścieków trzeba otworzyć nanokluczem włącz obok stacji metra:



Idź przed siebie omijając czujniki laserowe. Skręć w prawo na rozwidleniu aż znajdziesz Datacube z hasłem dostępu (2167). Teraz wróć do rozwidlenia i otwórz skrzynkę na ścianie. Wprowadzony kod umożliwi dalszą eksplorację terenu po lewej stronie. Ważne jest staranne omijanie czujników i kamer. Nie chcesz chyba wzbudzić alarmu? W małym pomieszczeniu znajdziesz Datacube z hasłem (mj12) i loginem (coupdetat). Potrzebne to będzie aby obrócić most. Teraz znajdujesz się na końcu całego kompleksu. Radzę najpierw wyłączyć wszystkie kamery i zlikwidować ochronę co znacznie ułatwi dalsze kroki. W laboratorium na dole jest Ford. W czasie rozmowy każ mu uciekać. Teraz, gdy wrócisz do Smugglera ten z wdzięczności ofiaruje Ci ekwipunek po niższej cenie.

Przed przystąpieniem do głównej misji polecam udać się do szpitala i baru. Można znaleźć wiele przydatnych rzeczy i posłuchać wielu ciekawych informacji.

Teraz czas przystąpić do misji głównej. Żeby dostać się na dach trzeba wejść do sklepu:



W środku skręcić w prawo, co znacznie ułatwi dalszą pracę. Na zapleczu znajduje się drabina na dach. Zwróć uwagę na granat przymocowany obok niej. Gdy już będziesz na dach z pewnością zwrócisz uwagę, że jest to idealne miejsce do wypróbowania umiejętności strzeleckich. Zapewne masz ze sobą karabin snajperski, więc wykończenie wrogów na dachach sąsiednich nie powinno być problemem. Gdy już będzie po wszystkim dostań się na dach z antenami satelitarnymi. To w tym budynku jest generator. Wejdź do środka i przygotuj się na ostrą bitwę z terrorystami – przydadzą się granaty. Generator można zniszczyć albo go wysadzając w powietrze za pomocą strzału w pobliskie skrzynie albo wyłączając jego chłodzenie. Teraz przeszukaj resztę budynku i wróć na dach. Czeka tu na Ciebie Gunther i helikopter, który odstawi Cię na Liberty Island.

M i s j a 3 - L i b e r t y I s l a n d

Znów jesteśmy w bazie głównej UNATCO. Przy wejściu odbędziemy miłą pogawędkę z dwoma agentami. Trzeba udać się do szefa na rozmowę. Warto przysłuchać się rozmowie szefa z tajemniczym gościem w jego gabinecie. Gdy ten wyjdzie dostaniesz od szefa nową misję:

- Odnaleźć lotnisko, na które przetransportowano kontenery z Ambrozją. Sprawdzić tunele metra gdzie mogą ukrywać się terroryści.

Przed odlotem warto pokręcić się po bazie – iść po zaopatrzenie, do lekarza itp. Potem można udać się na misję.

M i s j a 3 - N . Y . B a t t e r y P a r k

Udaj się do metra, gdzie przebywa Harley Filben. Opowie Ci on o nieużywanej części metra i sprzeda hasło do windy (6653). Hasło będziesz musiał wyciągnąć od Curleya. Znajdź na stacji metra budkę telefoniczną z panelem kontrolnym. Po chwili znajdziesz się w podziemiach. Idź przed siebie.

M i s j a 3 - N . Y . B r o o k l y n B r i d g e

Teraz trzeba poszukać Charliego Finna, który zleci Ci zadanie:

- Uruchom źródło czystej wody dla mieszkańców metra.

Skieruj się do północnej części metra. Po prawej będzie zatarasowane przejście. Można je rozwalić za pomocą granatu. Na końcu pomieszczenia znajdują się dwa zawory, które trzeba odkręcić. To chyba najłatwiejsze zadanie w grze. Teraz wróć do Finna. Powie Ci, że w damskiej toalecie znajduje się pod umywalną konsola, która otwiera ukryte drzwi. Kod do konsoli to 5482. Wejdź do pomieszczenia. Znajdziesz się w ciemnej części metra. Jeśli masz snajperka możesz z góry wykończyć szwendających się tu i ówdzie terrorystów. Po prawej stronie, na samym końcu jest barak z wystającą ze ściany cegłą. Wciśnij ją to otworzą się drzwi. Nie strzelaj do terrorysty! Pogadaj z nim i zabierz nanokey ze stołu. Wróć z powrotem i udaj się w przeciwną stronę niż na początku. Jeśli nie chcesz marnować amunicji to nie zabijaj spotkanych terrorystów – schowaj tylko broń! Wrogowie sami się poddadzą. Otwórz drzwi toalety po prawej i wejdź do środka:



M i s j a 3 - N . Y . U n k n o w n L o c a t i o n

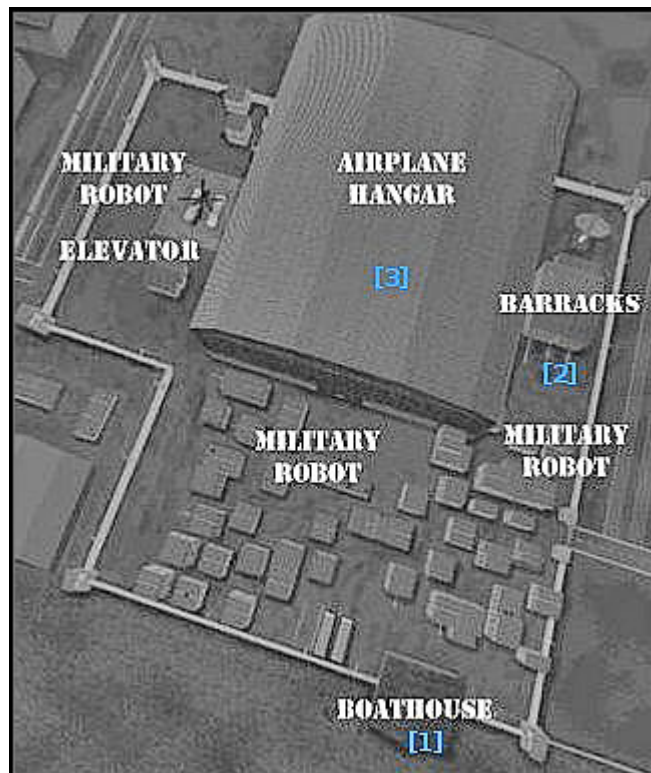
Idź przed siebie. Za drzwiami zobaczysz odwróconego plecami do Ciebie terrorystę. Zabij go. Po prawej jest kamera – uważaj aby Cię nie zauważyła. Za drzwiami będzie pomieszczenie z laserami. Zniszczysz je strzelając w skrzynię TNT. Naciśnij przycisk po lewej i przejdź szybko przez most. Za drzwiami będzie korytarz za którego zakrętem umieszczono granat. Możesz go rozbroić. Później znajdziesz się w pomieszczeniu patrolowanym przez dwa roboty. Nie marnuj amunicji – przekradnij się wykorzystując wyrwy w ścianach. Skręć w lewo do pomieszczenia kontrolnego. Między dwoma maszynami będzie Datacube z kodem. Dalej za drzwiami zobaczysz terrorystę odwróconego do Ciebie plecami. Wyceluj w jego głowę i strzelaj. Jeszcze nie wchodź do pomieszczenia! Najpierw unieszkodliw Multitool'em kamerę nad wejściem, aby nie wzbudzić alarmu. Gratuluję – znalazłeś Ambrozię! Teraz dostaniesz nowe zadanie:

- Odnaleźć jeszcze trzy kontenery z Ambrozią.

Najpierw oczyścić teren z terrorystów i przeszukać pomieszczenia. Znajdziesz trochę sprzętu. W lewym górnym rogu lotniska znajduje się wejście do kanałów. Skorzystaj z niego. Płyn przed siebie aż znajdziesz się w zatoczce obok baraków na palach. Otrzymasz zadanie główne:

- Odnaleźć i zlikwidować Juana Lebedeva.

W tej części misji przyda się Stealth Pistol i Kusza. Trzeba zlikwidować terrorystę na moło [1]. Wyjdź na brzeg i przeszukaj budynki. Odnajdziesz jeden z kontenerów z Ambrozią.



Proponuję teraz przekraść się do baraków [2]. Używaj tylko wyżej wymienionej broni, aby nie wzbudzić alarmu. Gdy będziesz przy bramie zabij strażników i wejdź na teren baraków. Teraz czas wyciągnąć jakąś cięższą broń. Będzie tam wielu uzbrojonych po zęby terrorystów, dlatego polecam nie przebierać w środkach. Im szybciej się z nimi rozprawisz tym lepiej dla Ciebie. Pozbieraj ekwipunek i wejdź wyżej. Obok schodów wystaje cegła – przyciśnij ją. W otwartym pomieszczeniu znajdziesz trochę ekwipunku i przydatny klucz. Na samej górze są sypialnie. Przeszukaj skrzynki, aby znaleźć Datacube z kodem otwierającym drzwi do hangaru (5914).

Czas się udać do hangaru [3]. Przy wejściu dostaniesz informację od Paula. Następnie wejdź do samolotu. Niżej znajduje się kolejny kontener z Ambrozją, do którego kod znajdziesz pod łóżkiem Lebedeva. Z pomieszczenia kontrolnego zabierz nanokey i skieruj się do kwater obok. Gdy zobaczysz Lebedeva nie strzelaj! Pogadaj z nim. Chwilę później do pomieszczenia wejdzie Anna, która zastrzeli Lebedeva. Nic tu po Tobie. Wróć na lotnisko. Zamień słowo z Hermanem i odlatuj.

M i s j a 4 - L i b e r t y I s l a n d , U N A T C O H e a d q u a r t e r s

Na początku trzeba zdać relację szefowi. Potem można a nawet trzeba się trochę pokręcić po bazie. Podleczyć się, zmienić trochę sprzętu. Poza tym będziesz miał okazję porozmawiać z bardzo podejrzanym jegomościem. Kiedy już załatwisz wszystkie sprawy wróć do helikoptera, który zawiezie Cię do... Nowego Jorku.

M i s j a 4 - N . Y . H e l l ' s K i t c h e n

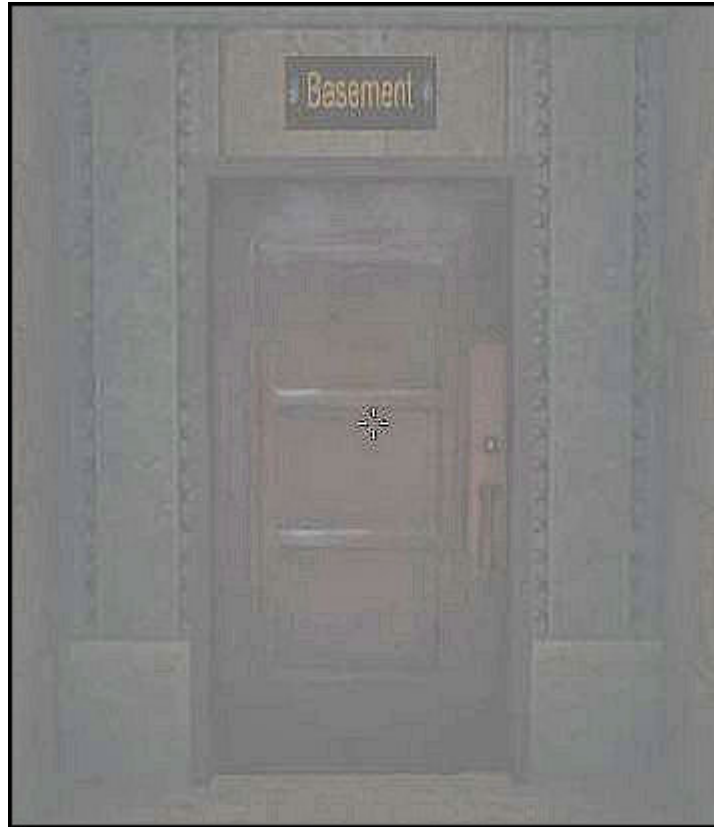
Znów tu jesteś. Zejdź po drabinie z dachu hotelu do pokoju Paula. Spotkasz go w głównym pokoju. W trakcie rozmowy Paul da Ci pewne zadanie:

- Przeszukaj i zbadaj bazę NFS na zachodzie za barem; sprawdź czy Twój brat mówi prawdę o UNATCO. Jeśli to prawda to wyślij sygnał ostrzegawczy z nadajnika satelitarnego.

Zadanie może wydać się skomplikowane, ale to tylko pozory. Na początku radzę się zaopatrzyć w ekwipunek. Najlepiej to zrobić po niższych cenach u Smugglera. Dalej udaj się prze tunel na zachodzie. Idź cały czas przed siebie – spokojnie, nie ma już tu terrorystów. Dojdiesz do pewnego kompleksu, bazy NFS:



Należy wejść do środka i przeszukać wszystkie pomieszczenia, nawet toalety, w których znajdziesz przydatne rzeczy. Na piętrze znajduje się pomieszczenie, w którym jest Datacube. Przyda się wytrych. W pokoju medycznym znajduje się przycisk umożliwiający wejście do pomieszczenia obok, w którym znajdziesz konsolę. Po wpisaniu znalezionej wcześniej kodu i hasła na parterze otworzą się drzwi do piwnicy. Zejdź na sam dół. Znajdziesz się w małym pomieszczeniu z jedynymi drzwiami:



Za drzwiami czeka na Ciebie istny labirynt. Polecam przejście przez wszystkie drzwi, gdyż wtedy zyskasz trochę sprzętu. Ciężko opisać przejście labiryntu, więc pozostawiam to dla Ciebie gracz. Radzę tylko unikać laserów, działek strażniczych i min. Najlepiej jest rozwalać wszystko wokół przy pomocy skrzynek TNT i granatów. Po niedługim błędzeniu dojdiesz do pewnego pomieszczenia:



Znajdziesz tam dwa Datacube i trochę sprzętu. Datacube zawierają hasła potrzebne do wykonania misji. Gdy już wszystko będziesz wiedział czas udać się na dach i wysłać sygnał. Na dachu jest pomieszczenie kontrolne, w którym znajdują się potrzebne Ci komputery. Należy uruchomić oba. W pierwszym wpisz login: mcollins i hasło: revolution. W drugim login: napoleon i hasło: revolution. Gratuluję – wysłałeś sygnał. To jednak nie wszystko. Teraz żołnierze UNATCO będą Cię ścigać jako zdrajcę. Właśnie dlatego przed misją zaopatrzyłeś się w dużą ilość ekwipunku, zwłaszcza amunicji i granatów. Trzeba przedrzeć się przez kolejne piętra na sam dół. Wydostań się z budynku i pobiegnij do Hotelu Ton'. Wejdź do pokoju Paula. Uważaj na żołnierzy UNATCO. Po rozmowie z bratem do pokoju wkroczą agenci UNATCO. Są dobrzy, więc uważaj. Strzelaj celnie i się daj się zabić. Gdy już załatwisz wszystkich udaj się na stację metra (6282). Kiedy dojedziesz na Battery Park spotkasz Annę Navaro. Radzę zabić ją, bo ona zabije Ciebie. Uważaj przy wyjściu. Czekają tam na Ciebie sporo żołnierzy wraz z Hunterem. Radzę się poddać, bo i tak nie dasz rady ich załatwić. To by było na tyle. Jeśli zginiesz od momentu wkroczenia do pokoju Paula agentów to się nie martw – i tak zostaniesz przeniesiony do następnej misji.

Misja 5 – Unknown Location, unknown time

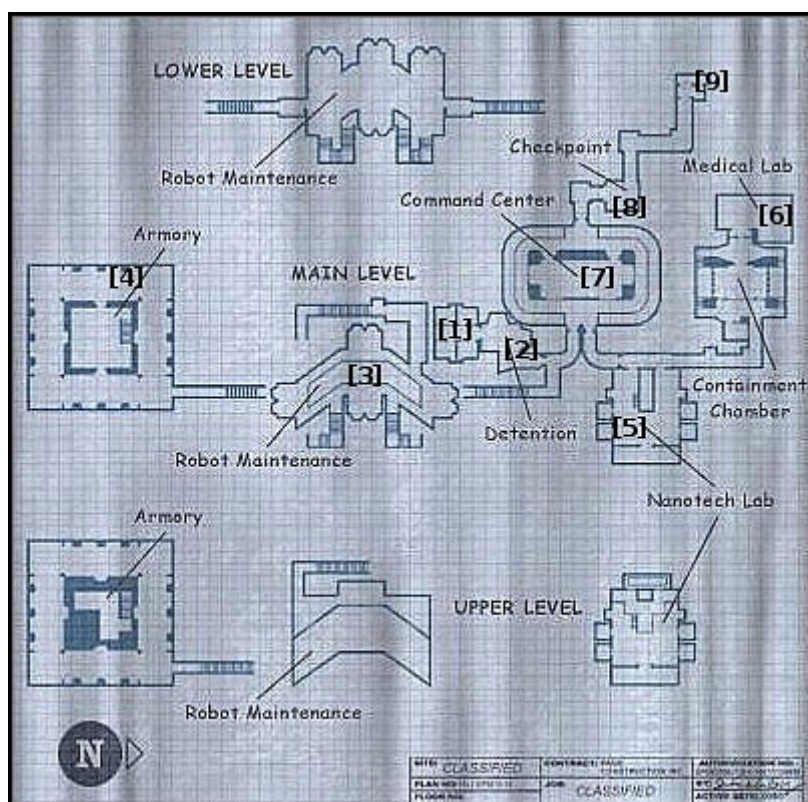
Znajdujesz się niewiadomo gdzie. Zamknięte pomieszczenie [1]. Gdy podejdziesz do drzwi otrzymasz transmisję od Deadalusa. Wyłączy on zabezpieczenie w celi. W recepcji jest strażnik [2]. Podejź i poczekaj aż wyjdzie. Na stole leży Datacube z kodem (4679) do pozostałych cel. Od jednego z więźniów dostaniesz Medkit, przy „zwłokach” drugiego znajdziesz trochę sprzętu. Uważaj na kamerę po prawej. Gdy żołnierz wróci poraż go Riot Prodem u ograb zwłoki. Znow w twojej głowie pojawi się Deadalus.

Zadania główne:

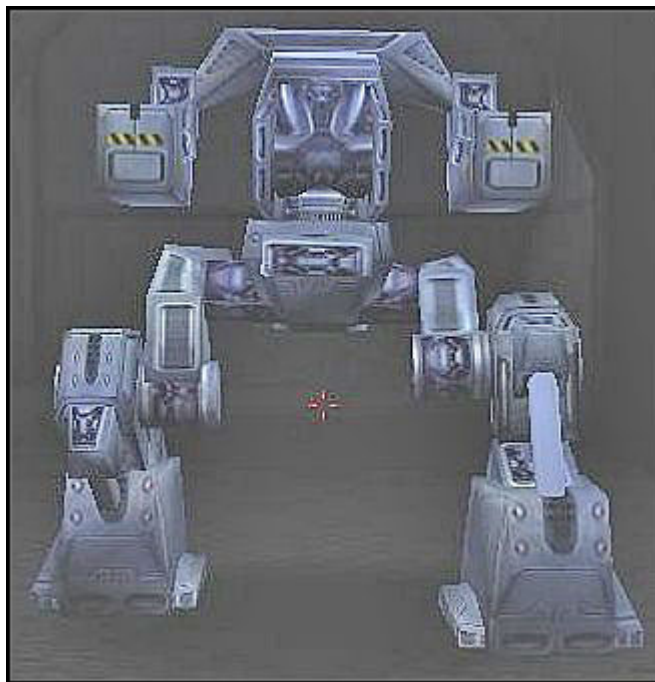
- Ucieknij z MJ12 Lab Facility.
- Wyślij sygnał z dachu NSF Headquarters.

Zadanie poboczne:

- Odzyskaj swój sprzęt.



Proponuję najpierw odnaleźć broń i ekwipunek. Po wyjściu z więzienia skręć w prawo i podążaj przed siebie. Wcześniej możesz kupić od robotnika login i hasło dostępu (login: MJ12; hasło: Invader) do systemu zabezpieczeń w Centrum dowodzenia [7]. Ale na razie idź w kierunku Robot Maintenance [3]. Tutaj teren patroluje kilku żołnierzy. Spróbuj załatwić jednego na dole za pomocą Riot Proda. Dzięki temu zdobędziesz broń. Przemknij się niezauważenie dalej. Teraz uważaj! Teren wokół zbrojowni patrolują dwa potężne roboty, których nie pokonasz. Poczekaj, aż jeden z nich będzie odwrócony do Ciebie tyłem i dopiero wtedy wkrocz do pomieszczenia. Podążaj za robotem bardzo blisko z tyłu:



W ten sposób dojdiesz do drabinki po prawej stronie, za zakrętem [4]. Wejdź na górę i przejdź rurą na drugą stronę. Za pomocą rur wentylacyjnych dostaniesz się do zbrojowni. Zbierz co dasz radę. Przy wyjściu jest konsola, do której można się włamać i dezaktywować dwa potężne roboty. Dzięki temu unikniesz walki z nimi w drodze powrotnej. Teraz w pełni uzbrojony i wyposażony możesz stawić czoło wrogom. Wróć tą samą drogą. Idź teraz do Nano Lab [5]. Pogadaj z doktorkiem. W pomieszczeniu tym znajduje się kilku żołnierzy i agent specjalny, Jak dobrze to rozegrasz to szybko dasz sobie z nimi radę. Po wszystkim udaj się do Laboratorium medycznego [6], gdzie przebywa Twój brat. Porozmawiaj z nim. Od Deadalusa otrzymasz kod do wyjścia z kompleksu. Skieruj się następnie do Centrum dowodzenia [7]. Tutaj trzeba się rozprawić z większą ilością żołnierzy i dwoma psami strażniczymi. Za pomocą otrzymanego wcześniej loginu i hasła wyłącz systemu zabezpieczeń. Możesz teraz opuścić pomieszczenie. W recepcji [8] zlikwiduj strażnika i idź dalej do wyjścia [9]. Okazuje się, że jesteś w bazie UNATCO. Skieruj się do lekarza i zaopatrzeniowca likwidując spotkanych żołnierzy. Zabierz z bazy tyle sprzętu ile dasz radę i idź na rozmowę do ex szefa. Nie musisz go zabijać. Jedyne co pozostaje to wyjść z bazy i wsiąść do helikoptera, który zapewni Ci bezpieczny lot na następną misję.

M i s j a 6 – H o n g K o n g

Znajdujesz się w zamkniętym hagarze. Pilot da Ci zadanie do wypełnienia:

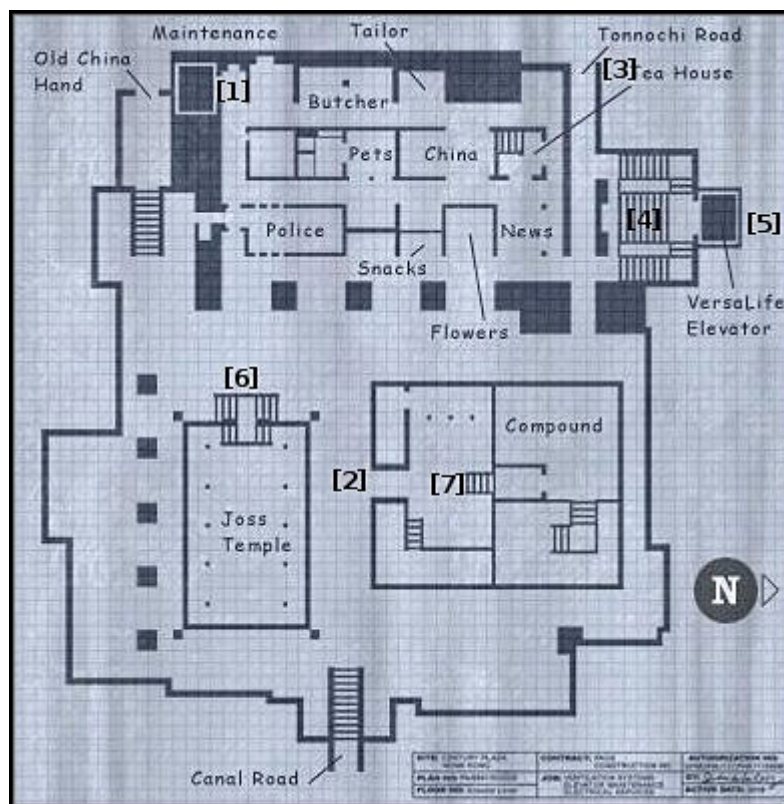
- Usunąć blokadę broni w helikopterze.

Aby to zrobić należy udać się do pomieszczenia kontrolnego. Na początku jednak radzę usunąć dwóch strażników znajdujących się na dachu. W jednym z pomieszczeń kontrolnych możesz wyłączyć alarm. Cała tajemnica tej misji leży w wentylacji. Wystarczy wejść do otworu wentylacyjnego niedaleko helikoptera:



Teraz można załatwić dwa boty strażnicze i resztę składu hangaru. Aby wyeliminować żołnierzy wystarczy odkręcić zawór gazu w jednym z podziemnych pomieszczeń. Większość, jeśli nie wszyscy powinna się podusić. Tych, którzy ośmielili się przeżyć wykończ w standardowy sposób. W jednej z szafek w kwaterach żołnierskich znajdziesz klucz otwierający drzwi do pomieszczenia kontrolnego. Teraz wystarczy tylko wcisnąć guzik na konsoli i patrzeć jak pilot rozwala drzwi wyjściowe. Za resztkami tych drzwi znajduje się winda, która przeniesie Cię na market.

Misja 6 – Hong Kong, Wan Chai Market



Jesteś teraz na targowisku **[1]**. Dostaniesz informacje od Deadelusa co teraz masz zrobić:

- Udaj się do budynku na wschodzie i spytaj o Paula.
- Znajdź Tracera Tonga.

Hong Kong to jedna z większych i ciekawszych lokacji. Radzę dobrze się rozglądać – nie ma co się spieszyć a można zarobić trochę skill points i zdobyć sprzętu. Kiedy będziesz już wiedział gdzie wszystko się znajduje pójdź na wschód **[2]**. Budynku pilnuje Gordon Quick. Rozmowa z nim da Ci ciekawe informacje. Jeśli chcesz otrzymać od niego pomoc musisz wypełnić zadanie, które Ci zleci:

- Odnaleźć miecz Dragons Tooth. Porozmawiaj z Maggie Chow.

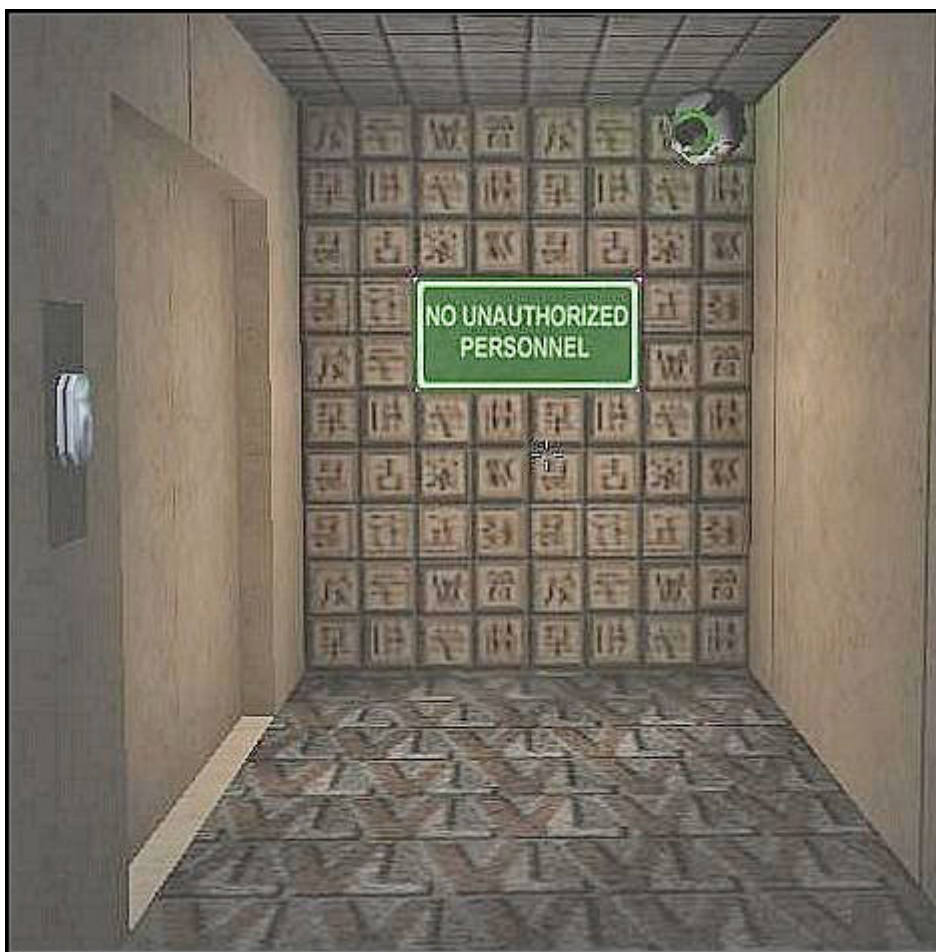
Pani Chow mieszka w luksusowym apartamencie w budynku przy ulicy Tannochi Road 1313 **[3]**. Trafisz bez problemu – w mieście jest pełno drogowskazów. Po drodze przeszukuj dobrze wszystkie pomieszczenia i skrytki. Naprawdę warto. Gdy już będziesz w Queens Tower to w pomieszczeniu na piętrze wyłącz systemy alarmowe włamując się do konsoli. Ułatwi to życie. Windą jedź na sam górę. Pokojówka zaprowadzi Cię do pani Chow. Porozmawiaj z nią. Da Ci pewną misję, której nie warto wykonywać ze względu na jej prawie samobójczy charakter. Teraz będziesz mógł się pokręcić po mieszkaniu. Kiedy będziesz sam zastrzel śledzącą Cię pokojówkę. Użyj terminala na biurku (login: mchow, hasło: insurgent). Po lewej stronie od wyjścia znajduje się pomieszczenie straży. Wejdiesz tam używając lampy. Gratuluję znalazłeś miecz! Wróć tą sama drogą i wyjdź z budynku. Dostaniesz informację od Tracera o celu kolejnej misji:

- Pokaż miecz Maxowi Chen.

Max jest właścicielem klubu Lucky Money **[4]**. Znajdziesz go na piętrze, na zapleczu. Prowadzą tam drzwi za barem. Znajdź Maxa i porozmawiaj z nim. Po tym fakcie do klubu wkroczą agenci MJ12. Możesz się przyłączyć do ochroniarzy w ich eliminacji. Wróć teraz do Gordona **[2]**, który poda Ci hasło (1997) otwierające rezydencję Tracera. Spotkasz go na najniższym piętrze kompleksu. Pogadaj z nim – dowiesz się wielu ciekawych informacji. Tracer usunie z Twojego ciała „switch”. Warto przeszukać rezydencję Tonga. Gdy będziesz gotów zleci Ci on następne zadanie:

- Odnajdź ROM dekodujący w laboratoriach Versalife.

Do Versalife dostaniesz się drzwiami niedaleko Lucky Money Club **[5]**. Kod otwierający windę to: 06288. Znajdź na piętrze Hundleya, który sprzeda Ci kod (6512) otwierający windę do laboratorium:

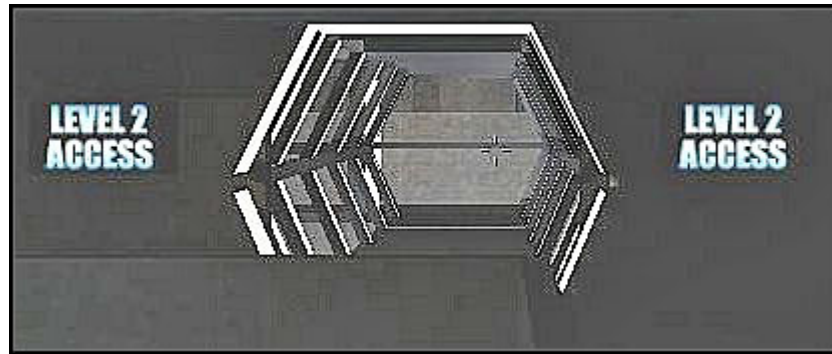


Zjedź windą na sam dół. Spotkasz tam pewnego człowieka, który powita Cię z otwartymi rękami. Proponuję przeszukać dobrze pomieszczenia laboratorium Versalife. W holu jest pomnik przedstawiający „Wielką łapę”, ten sam, który widziałeś w intrze do gry. Póki co możesz czuć się swobodnie w pomieszczeniach Versalife – pod warunkiem, że jeszcze nikogo nie zabiłeś. Na początku udaj się w lewo za wielką łapą. Winda zawiezie Cię na górę do pomieszczenia kontrolnego. Znajduje się tam konsola, do której trzeba się dostać (login: mchow, hasło: damocles). Ze jej pomocą wyłączysz kamery i otworzysz drzwi pod wielką łapą. Przed zejściem niżej proponuję się udać do drugiej części laboratorium i ukraść po cichu wszystko co się da. Potem trzeba zejść pod wielką łapę. Dojdiesz do pomieszczenia z komputerem, który zawiera poszukiwany przez Ciebie ROM. Do komputera włam się za pomocą loginu: mchow i hasła: damocles. Gdy już będziesz miał ROM to uważaj – teraz straż Versalife nie będzie już tak przyjaźnie nastawiona. Radzę czym prędzej uciekać z laboratorium.

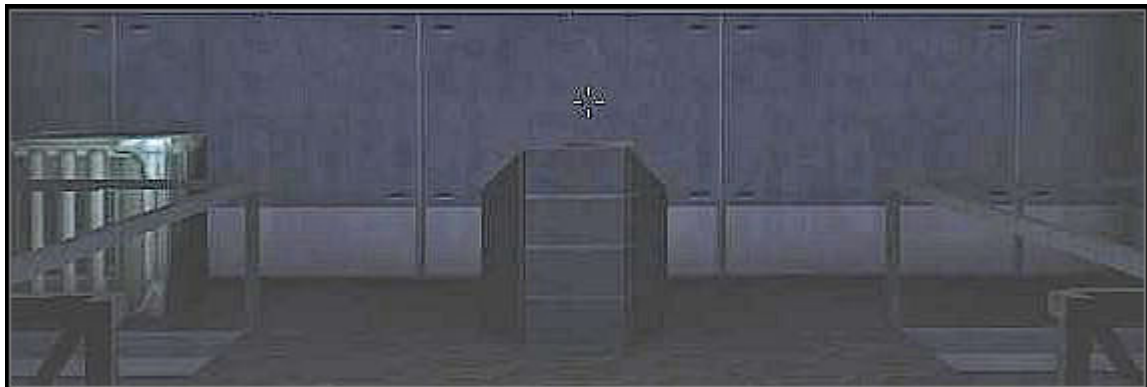
Teraz musisz udać się do świątyni Wan Chai **[6]**, aby scementować przymierze między triadami. Potem możesz iść do Tracera Tonga, który już czeka z następnym zadaniem:

- Zdobądź dane na temat wirusa „Szara śmierć” z drugiego poziomu Versalife.

Trudne to zadanie, gdyż trzeba wrócić do wrogiej bazy, gdzie pełno ludzi chcących Twojej śmierci. Należy udać się w to samo miejsce skąd wyciągnąłeś ROM dekodujący. Po prawej stronie będą drzwi:



Jeśli są zamknięte to otwórz je za pomocą kodu: 55655. Idź cały czas przed siebie. Dojdiesz do pomieszczenia z konsolą sterującą i klawiaturą:



Użyj kodu:768, aby otworzyć drzwi na dole. Teraz na dole czekają na Ciebie dwa boty i strażnik. Boty łatwo rozwalić, jeżeli posiadasz granaty. Wystarczą trzy-cztery. Jeśli nie chcesz się bawić z botami to musisz znaleźć pokój kontrolny z panelem „Robot Maintenance”. Dojdiesz tam za pomocą wentylacji. Teraz wystarczy, że pozbędziesz się strażnika. Gdy teren będzie czysty otrzymasz nowe zadanie od Deadelusa:

- Zniszczyć maszynę do produkcji wirusa.

Aby to zrobić należy najpierw skorzystać z komputera (login: mchow, hasło: damocles):



Skopiować dane o wirusie i otworzyć drzwi do pomieszczenia z wirusem. Po obu stronach masz korytarze. Nieważne do którego wejdiesz i tak znajdziesz się w pomieszczeniu z maszyną do produkcji wirusa. Na samym dole spotkasz panią Chow, która nie będzie zbyt zadowolona, że tu jesteś. Jedynym wyjściem jest unieszkodliwić ją – na zawsze. Po drugiej stronie jest panel kontrolny. Wciśnij kod: 525 i wskocz do środka maszyny. Pojawią się dwa małe boty, więc uciekaj przez jeden z otworów w podłodze. Wejdź do jedyne go zbiornika z czystą wodą i płyń przed siebie. Zaczepuj powietrza gdzie się da. Po drodze będziesz musiał pokonać jakiegoś potwora kanałowego. Jest słaby, więc się nie martw. Pionową rurą dostaniesz się do kanału. Teraz wracaj do Tracera **[2]**. Pogadaj z nim, zbierz pozostały ekwipunek ekwipunek wyjdź na zewnątrz. Na dziedzińcu **[7]** czeka helikopter. Wsiądź do niego. To na razie tyle jeśli chodzi o daleki wschód.

M i s j a 7 - N . Y . H e l l ' s K i t c h e n

Znów jesteś na dachu hotelu w Nowym Jorku. Musisz spotkać się z Harleyem Filbenem w Underworld Tawern. Jeśli masz karabin snajperski to możesz z dachu prowadzić ogień do żołnierzy UNATCO. Łatwo tak wielu zabijesz i oczyścisz sobie drogę. Potem zejdź w wąską uliczkę za hotelem i od razu wejdź tylnymi drzwiami do tawerny zanim zlecą się żołnierze. W środku porozmawiaj z Harleyem. Ten da Ci nowe zadanie:

- Spotkaj się ze Stanotnem Dowdem w magazynie Osgood & Son's.
- Zabij Joe Greena.

Green jest w klinice. Pogadaj z nim – okaże się, że jest zdrajcą. Teraz możesz go zabić. Wyjdź z kliniki i udaj się na ruiny Osgood & Son's. Tam spotkasz Stanton, który zleci Ci poważniejsze zadanie:

- Zatop statek PCRS Wall Cloud.

Aby wykonać to zadanie trzeba się najpierw dobrze przygotować. Należy udać się do Smugglera, który zaopatrzy nas w materiały wybuchowe. Oczywiście za odpowiednią opłatą. Można go również ostrzec o planowanym nalocie na jego melinę. Po wszystkim wróć na dach hotelu, gdzie będzie na Ciebie czekał helikopter.

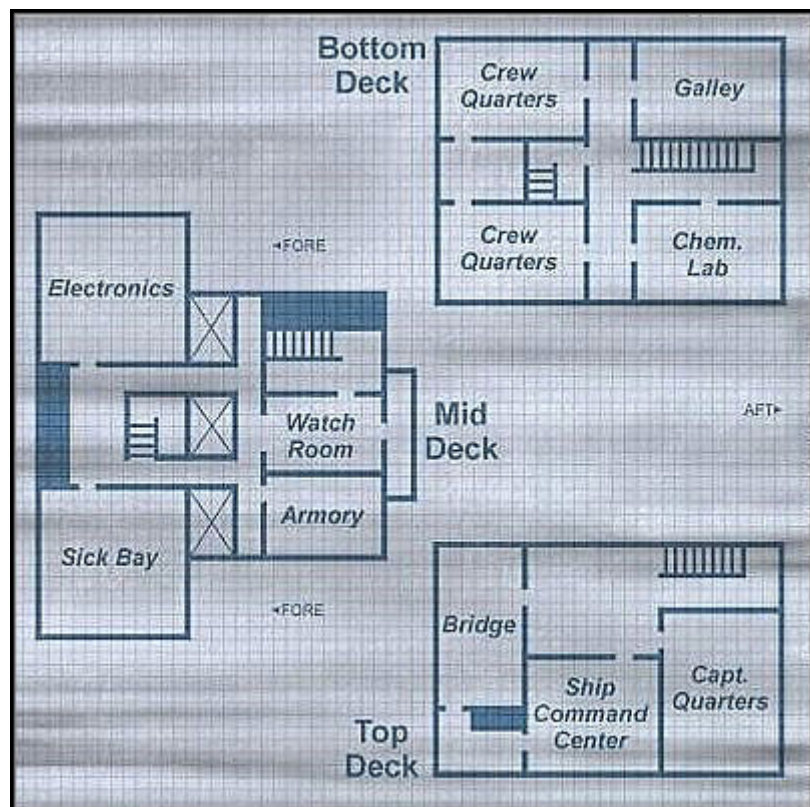
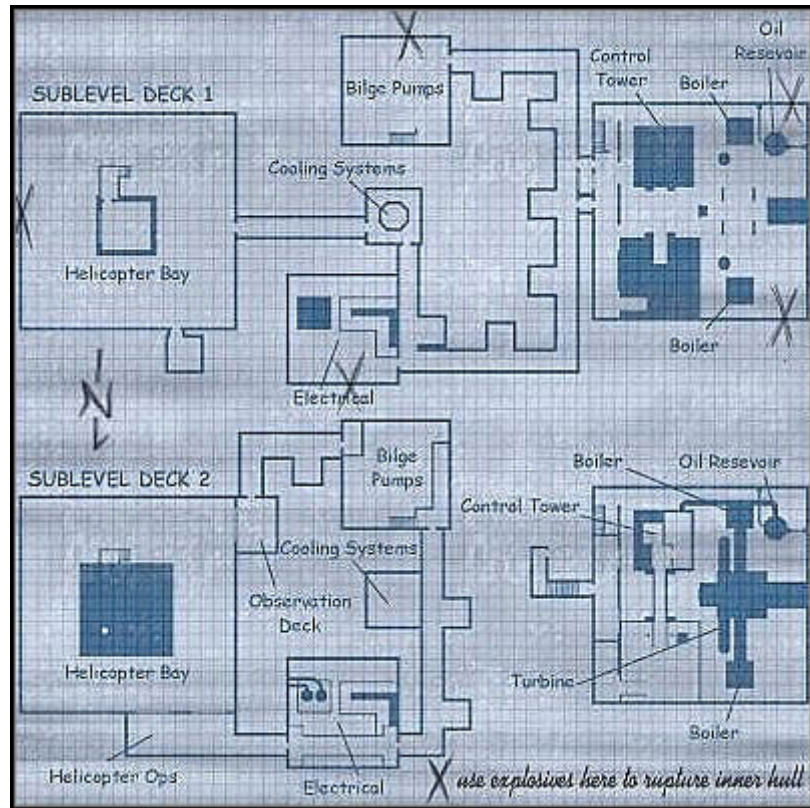
M i s j a 7 – N . Y . B r o o k l y n N a v a l S h i p y a r d S u b m a r i n e W a r f a r e D i v i s i o n

Czas się wziąć ostro do roboty. Z lądowiska wydostaniesz się za pomocą kratki w murze. Spotkasz na swojej drodze paru żołnierzy pilnujących bramy wejściowej:



Od Tracera dowiesz się o pewnym magazynie broni na przystani. Aby dostać się do środka należy zdobyć klucz. A ten zdobędziemy zabijając jednego strażnika. Uważaj jednak na kamerę nad bramą! Idź przed siebie, aż dojdiesz do windy po lewej stronie za hangarem. Teren pilnują wielkie roboty, na które trzeba uważać.. Uważaj żeby Cię nikt nie zauważył! Jedź na górę do pomieszczenia kontrolnego. Wciśnij guzik i wejdź na dach. Tam wskocz do wentylacji i dojdź do pomieszczenia z wielkim wiatrakiem. Zejdź na dół uważając na wiatrak. Gdy będziesz na dole to nie zważając na roboty wejdź do kolejnego tunelu. Zaprowadzi Cię on do hangaru ze statkiem.

Na statek można się dostać wskakując do wody i szukając wejścia. Gdy już będziesz na statku likwiduj po kolei strażników. Jest ich cała masa, więc mam nadzieję, że wzięłeś dużo amunicji.



Na początku skieruj się na górny pokład statku. Znajdziesz tam kajutę kapitana (kod:65678) oraz zbrojownię (kod:71324). Zabierz wszystko co dasz radę unieść i zejść na dół. Gdy będziesz na dole w pokoju kontrolnym uruchom pompę. Wejdź do komputera za pomocą loginu: kzhao i hasła: captain. Przycisk obok komputera włącza pompę. Czas zatopić tę łajbę. Na ścianach w dolnej części statku są specjalnie oznaczone punkty, do których trzeba przyczepić granaty kupione od Smugglera. Rozwalić się je da też przy pomocy Assault Rifle i specjalnej amunicji. Wszystkich miejsc do wysadzenia jest pięć. Gdy uda Ci się to zrobić jak najszybciej wydostań się ze statku tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Na dachu budynku będzie czekać helikopter.

M i s j a 7 - N . Y . L o w e r E a s t S l i d e C e m e n t a r y

- Spotkać się ze Stantonem Dowdem w krypcie.

Zadanie łatwe. Krypta jest na cmentarzu. Wystarczy zadzwonić do bramy. Przyjdzie strażnik, który Ci otworzy. Krypta jest po lewej stronie od wejścia w głębi cmentarza. Dziwnie wymarły ten cmentarz nieprawdaz?



Przed rozmową z Dowdem przeszukaj dokładnie kryptę i zabierz co się da. Potem możesz z nim pogadać. Będziesz musiał zniszczyć urządzenie znajdujące się w domku strażnika. To łatwe. Później będziesz musiał załatwić kilku żołnierzy na powierzchni. Dowd kazał Ci lecieć do Paryża. Nie tracąc więcej czasu wsiądź do helikoptera, który czeka na zewnątrz.

M i s j a 8 – P a r i s , D e n f e r t – R o c h e r e u

Paryż – miasto miłości! Nie dla Ciebie! Teraz czeka na Ciebie nowe zadanie:

- Skontaktuj się z szefem Iluminati – Organem Everestem oraz z Silhouette w katakumbach.

Jesteś na dachu, więc trzeba zejść na dół. Najłatwiejsza droga to winda (kod:4003). Gdy będziesz na dole, w pewnym pomieszczeniu spotkasz Francuzkę Aimee, która opowie o zniknięciu jej koleżanek. Poda Ci również kod do drzwi w podziemiach oraz zleci misję:

- Zlikwiduj cztery potwory w kanałach.

Drzwi prowadzące na dół otwiera kod: 0001. Przebiegnij szybko przez następne, radioaktywne pomieszczenie i przejdź przez drzwi po lewej stronie. Gdy zejdziesz o drabinie odnajdziesz cztery mutanty, o których mówiła Ci Aimee. Zabij je. Dalej idź korytarzem prosto. Potem w lewo i następnie skręć w prawo, aż dojdiesz do drabinki. Wejdź na górę i schowaj się po prawej stronie w cieniu. Gdy dojdiesz do przejścia zabitego deskami możesz je przebić. Teraz czeka Cię przejście paryskich katakumb [1].



Odezwie się ponownie Tracer Tong. Jeśli nie masz ochoty na walkę to nie skręcaj w żadne korytarze po bokach – idź prosto. W końcu dojdiesz do pomieszczenia kolumnowego. Kiedy wciśniesz poluzowaną cegłę pod butelką wina otworzy się pomieszczenie [2]. Będzie to bunkier, w którym znajdziesz przywódcę Silhouette. Kiedy z nią porozmawiasz zleci Ci następne zadania:

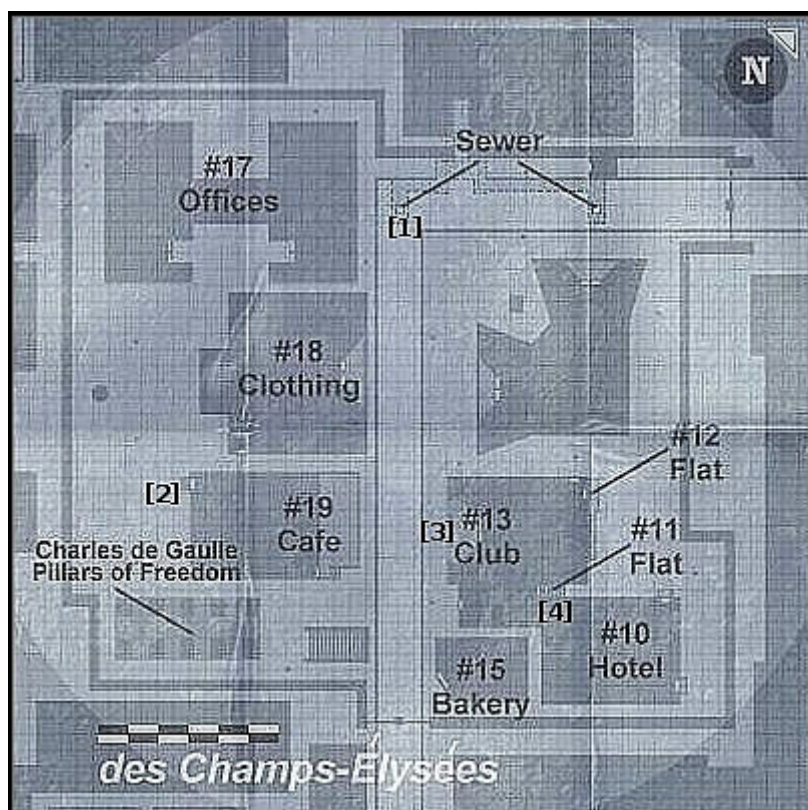
- Uwolnić ludzi przetrzymywanych w Bunkrze nr.3
- Ochronić ich w czasie przejścia do Bunkra nr.1
- O powodzeniu misji poinformuj Chada.

Gdy wyjdiesz z bunkra idź cały czas przed siebie. Przed długim prostym tunelem skręć w lewo [3]. Za jednym z krzyży jest dziura w murze – przejdź przez nią. Likwiduj wszystko co się rusza po drodze. Znacznie ułatwi to później grę. Kiedy będziesz już w bunkrze [4] zlikwiduj wszystkich wrogów. Spotkasz w środku zakładników, z którymi trzeba wrócić z powrotem. Pogadaj z Chadem. Da on Ci nowe zadanie:

- Odnaleźć Nocolette DuClare w klubie La Porte de l'Enfer.

Dostać się do tego klubu będziesz mógł przez kanały [5].

Misja 8 – Paris, Under Martial Law



Znajdujesz się w kanałach. Wyjdź na zewnątrz przez drabinę po prawej stronie [1] – przyda się Lockpick. Kiedy będziesz już na powierzchni radzę ukrywać się w cieniu i unikać wzroku innych. Z tyłu kawiarni są drzwi [2] – skorzystaj z nich. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia uważając na nieprzyjaciół. Gdy już wszystko załatwisz pora udać się na spotkanie. Radzę szybko przebiec przez ulicę wprost do drzwi klubu naprzeciwko [3].

M i s j a 8 – P a r i s , N i g h t c l u b l a P o r t e d e l ' E n f e r

Za wstęp do tego elitarnego klubu trzeba zapłacić portierowi. Popytaj dziewczyny na piętrze o Nicolette. Powie wtedy żebyś się z nią spotkał przy wyjściu z klubu. Za ochroniarzem na parterze znajdziesz drzwi na zaplecze. Kod do nich to: 1966. Za obrazem znajdziesz pomieszczenie z kluczem do tylnych drzwi klubu. Kiedy spotkasz się z dziewczyną z tyłu przyzna się, że to ona jest Nicolette. To by było na tyle – czas się zbierać. Jeśli masz chęć to możesz poszperać po okolicy. Szczególnie polecam przeszukać mieszkanie niedaleko [4].

M i s j a 8 – P a r i s , C h a t e a u D u C l a r e

Znajdziesz się teraz w pięknej posiadłości. Twoją misją będzie:

- Przeszukaj posiadłość i udowodnij związki między Everestem a Beth DuClare.

Kiedy pogadasz z Nicolette da Ci ona dobrą wskazówkę, abyś znalazł sekretny pokój kontrolny. Do posiadłości możesz się dostać wyłamując deski z tyłu. W kuchni jest winda – pojedź nią na górę do sypialni Beth. Znajdziesz w niej klucz do pokoju Nicolette. Przeszukaj pokój, w którym znajdziesz też klucz do piwnicy. Kiedy Nicolette otworzy drzwi sypialni skieruj się korytarzem w lewo. Na końcu znajdziesz pokój z kominkiem, na którym leży czaszka, która otwiera tajną skrytkę. Czas się udać do piwnicy. Na jednej ze ścian wisi świecznik, który otworzy tajne przejście. Przejścia są na pierwszy rzut oka ślepe. Wystarczy je rozwalić. Gratuluję – znalazłeś sekretny pokój kontrolny! Znajdziesz tam też pojemnik z wszczepami (kod: 1784). Z komputera (login: bduclare, hasło: nico_angel) wyślij sygnał do Everetta. Zaraz się odezwie. Da on ci nowe instrukcje:

- Weź od Nicolette klucz do krypty.
- Wyślij Everettowi dane o wirusie „Szara śmierć” z komputera w katedrze.

Klucz odda Ci Nicolette gdy wyjdiesz z posiadłości. Krypta jest na cmentarzu za posiadłością. Niestety będziesz musiał się wymknąć strażnikom patrolującym ten teren. Znajdziesz w końcu wejście do kanałów, do którego trzeba wskoczyć.

Misja 8 – Paris, Knights Templar Cathedral



Ciężka misja. Gdy wyjdiesz ze ścieków to wejdź przez okno do pobliskiego budynku. Na piętrze znajdziesz klucz, którym otworzysz bramę prowadzącą do katedry. Teraz zaroj się od wrogów. Teren ten patroluje kilka botów i masa żołnierzy. Mostem dostaniesz się do katedry [1]. Staraj się unikać walki – przemieszczaj się w ocienionych miejscach. Aby się dostać do środka musisz wspiąć się na żywopłot i wejść przez okno do katedry [2]. Znajdziesz się w bibliotece, gdzie znajdziesz klucz do głównych drzwi. Wyjdź z biblioteki. Zabij strażnika po lewej i wejdź na górę po schodach. Uwaga na strażników na górze. Pomostem przedostaniesz się do wieży [3]. Dojdiesz w końcu do drzwi z kodem: 1942. Korzystając z konsoli radzę wyłączyć systemy bezpieczeństwa. Jedne z drzwi zabezpiecza działko strażnicze i kamera. Za pomocą kodu: 0022, dostań się do środka. Czeka na Ciebie niemiła niespodzianka na dole: Hunter. Trzeba go załatwić. Znajdź komputer (login:34501, hasło: 08711) i wyślij dane o wirusie Everettowi. Da Ci on później polecenie abyś udał się do paryskiego metra [4]. Jeśli nie wybiłeś ochrony na zewnątrz to lepiej zrób to szybko. Na stacji spotkasz Toby'ego Atanwe, który weźmie Cie do kryjówki Everetta.

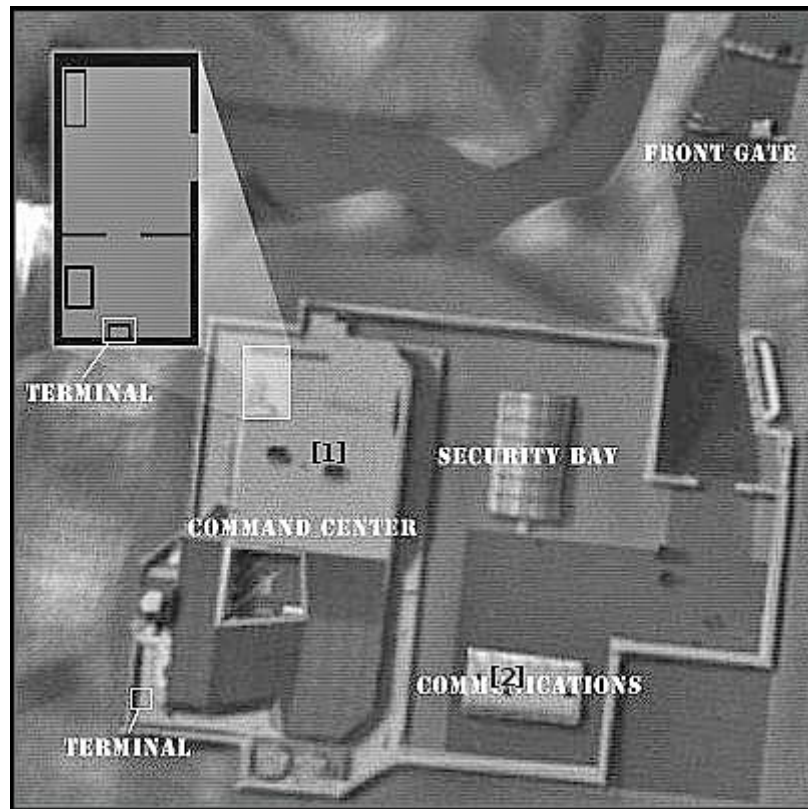
Misja 8 – Paris, Morgan's Everett Home

Kiedy już będziesz w domu to radzę go dobrze przeszukać. Możesz znaleźć wiele ciekawych i przydatnych rzeczy. Przy okazji spotkasz Aleja, z którym można trochę pogadać. W tym samym pomieszczeniu możesz jeszcze zamienić kilka zdań z ciekawą maszyną (kod: 8001). Teraz znajdź Everetta i pogadaj z nim. Zleci Ci nową misję:

- Leć z Jockiem do bazy Vandenberg.

Przed odlotem warto zwrócić uwagę na ciało jednego z mechaników. Drugi będzie się upierał, że nic nie wie. Powiedz o tym Everettowi. Kiedy wrócisz do mechanika i zaczniesz z nim rozmawiać ten zacznie uciekać. Zabij go! Jock sprawdzi helikopter i znajdzie bombę. Mogłeś zginać! Czas na następną misję.

M i s j a 9 – V a n d e n b e r g C o m m a n d C o m p l e x



Jest to baza nurkowa w bliżej niewiadomym miejscu. Od pewnej kobiety dostaniesz informacje, że baza została przejęta przez Majestic12. Zleci Ci ona nową misję:

- Wyzwól bazę – zniszcz 5 botów M12
- Uruchom system obronny bazy

Znajdujesz się na dachu bazy **[1]**, więc trzeba się dostać niżej – skorzystaj ze schodów. Unikaj kamer i działek strażniczych. Poszukaj windy – likwiduj wszystko co się rusza w zasięgu wzroku. Na drugim piętrze zlikwiduj strażników i udaj się niżej. Uwaga na MIB! Znajdź pomieszczenie z napisem „Danger”. Obok mechanika leży klucz – weź go. Teraz możesz uruchomić jeden z systemów bezpieczeństwa kodem: 5868. Idź następnie do drzwi głównych. Napotkane kamery najlepiej wyłączać. Za drzwiami czekają na Ciebie żołnierze, których trzeba zabić i naukowcy, z którymi trzeba pogadać. Gdy wyjdiesz z budynku zlikwiduj boty i skieruj się na prawo. Na wieżycze są żołnierze z karabinami snajperskimi – trzeba zabić. Schodami zejdź w dół. Znajdziesz drugi włącznik systemu bezpieczeństwa (kod: 5868). Pozostaje „tylko” rozprawić się z botami wokół kompleksu. Jak dobrze poszukasz to znajdziesz w pobliżu granaty i rakiety do GEP Guna. Kiedy będzie po wszystkim odezwie się Jock:

- W centrum komunikacyjnym spotkaj się z Garym Savagem.

Musisz się udać tutaj: **[2]**. Naukowiec posiadający klucz do centrum zaginął w kanałach. W centrum jest kłapa, dzięki której zejdziesz na dół. Everett da Ci kolejne zadanie:

- Połączyć Deadalusa z komputerami w centrum dowodzenia **[1]**.

W kanałach znajdź drzwi z konsolą. Za nimi znajdziesz konsole, za której pomocą wyłączysz kamery (login: tunnel01, hasło: omega2a). Kiedy zobaczysz w korytarzu czujniki będziesz musiał załatwić roboty. Wystarczy, że strzelisz w pobliskie beczki. Za skażonym radioaktywnie pomieszczeniem zejdź na dół i poszukaj drzwi z czujnikami. Teraz trzeba szybko przebiec przez korytarz. Kiedy dojdiesz do panelu kontrolnego uruchom dźwig. Przeszukaj kolejne piętra. Na trzecim załatw robota i zabierz klucz do centrum dowodzenia. Po drabinie wejdź na samą górę. Windą wjedź na drugie piętro i skieruj się do centrum **[1]**. W środku, na samym dole możesz pogadać z Carterem i Savagem. Dostaniesz nowe wytyczne:

- Uruchom system komputerowy bazy.

Za pomieszczeniem przenikniętym prądem jest winda. Wjedź na górę. Znajdziesz komputer (login: GSavage, hasło: Tiffany). Włącz Milnet i zabierz klucz przy drzwiach. Gdy wrócisz do Savagea da Ci on kolejne zadanie:

- Uwolnij córkę Savagea – Tiffany, z rąk M12.

M i s j a 9 - K a l i f o r n i a , G a s S t a t i o n

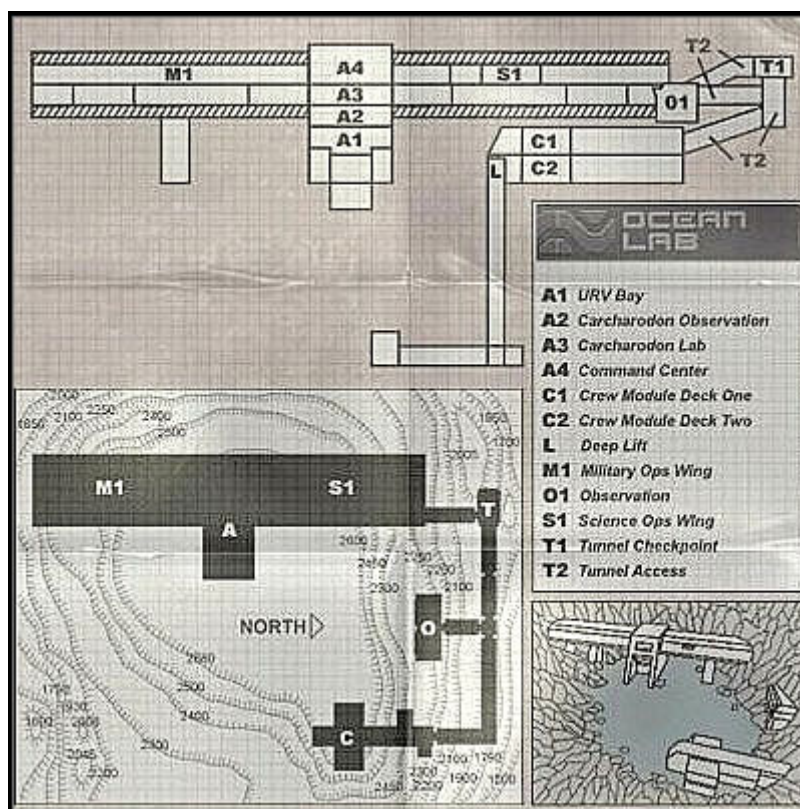
Gdy pogadasz z ludźmi wokół jeden z nich da Ci klucz do zamkniętych drzwi. Po drabinie wejdź na górę. W tej części lepiej zabijać wrogów po cichu – ja używałem snajperki z tłumikiem. Musisz wejść na dach stacji i przeskoczyć na sąsiedni. W środku budynku już na Ciebie czekają. Załatw strażników i uwolnij Tiffany. Jeśli na zewnątrz ktoś został przy życiu możesz go zabić przed odlotem. Kiedy już będzie po wsiądź do helikoptera.

M i s j a 1 0 – N e w C o a s t , S u b m a r i n e B a s e

Otrzymasz nowe zadania:

- Uprowadź łódź podwodną i popłyń nią do oceanicznego laboratorium.
- Z laboratorium M12 ukradnij plany potrzebne Savageowi do ukończenia UC.

Na początku radzę uważać na boty patrolujące teren bazy. Spotkanemu przy wieży żołnierzowi zabierz klucz. Wejdź do środka i skieruj się schodami na górę. Likwiduj wszelki napotkany opór. Dojdiesz do zamkniętych drzwi (kod: 12). W głębi znajduje się drabinka – zejdź po niej do pomieszczenia. Gdy w nim będziesz pogadaj z naukowcami. Teraz cały czas schodź drabinkami niżej. Rozglądaj się czy w pobliżu nie ma działek strażniczych. Gdy będziesz na dole to wyjdź głównym wyjściem i skieruj się do drugiego wejścia. W środku jest winda – zjedź nią na dół. W korytarzu jest pomieszczenie z naukowcami i żołnierzami. Likwiduj tylko wrogów! Następnie skieruj się schodami na wyższe piętro. Znajdziesz się przed zamkniętymi drzwiami doku (login: tech, hasło: sharkman). W ten sposób znajdziesz się w laboratorium Majestic12.



Teraz radzę uważać na wszystko co żywe i mechaniczne. Po schodach wejdź na górę i znajdź drzwi po lewej stronie. Poszukaj ciała mechanika, któremu zabierz klucz. Jeśli masz alternatywną amunicję do Assault Rifle to niszczone działka strażnicze, których jest to pełno. Jeśli nie to biegnij szybko. Znajdziesz drzwi otwierane za pomocą klucza mechanika. Szybko rozpraw się z dwoma mutantami w tym pomieszczeniu. Kiedy zejdziesz po drabince w dół będziesz musiał zabić kolejnego. Drzwi otwiera kod 5690. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu z prądem to włącz wszczepy i biegnij do drzwi po prawej stronie. Teraz idź do pokoju po prawej – znajdziesz tam klucz. Załatw wszystko co się rusza i idź dalej do końca szybu. Znajdziesz się w korytarzu. Zejdź drabinką na dół i wejdź do windy, którą też udasz się na dół. Tutaj korytarze mogą być

zaminowane, więc lepiej uważaj. Kiedy wejdiesz do następnego pomieszczenia czeka Cię walka z wielkim pająkiem – robotem. Kiedy się z nim uporasz wejdź do windy i wjedź na górę. Most możesz uruchomić za pomocą loginu: MJ12 i hasła: skywalker. Kiedy znajdziesz komputer załóż się do niego (login: MJ12, hasło: skywalker) i skopiuj plany UC.

Teraz udaj się na dół. Czeka Cię rozmowa z Pagem. Skieruj się szybko do łodzi. Niestety natkniesz się na Waltona Simonsa. Ciężki przeciwnik, ale trzeba go załatwić. Strzelaj w głowę. Uważaj później na pływaczów. Musisz przepłynąć do drugiego laboratorium. Spotkasz naukowców – nie przejmuj się nimi. Drabinkami wejdź na sam dach. To wszystko – odlatuj helikopterem.

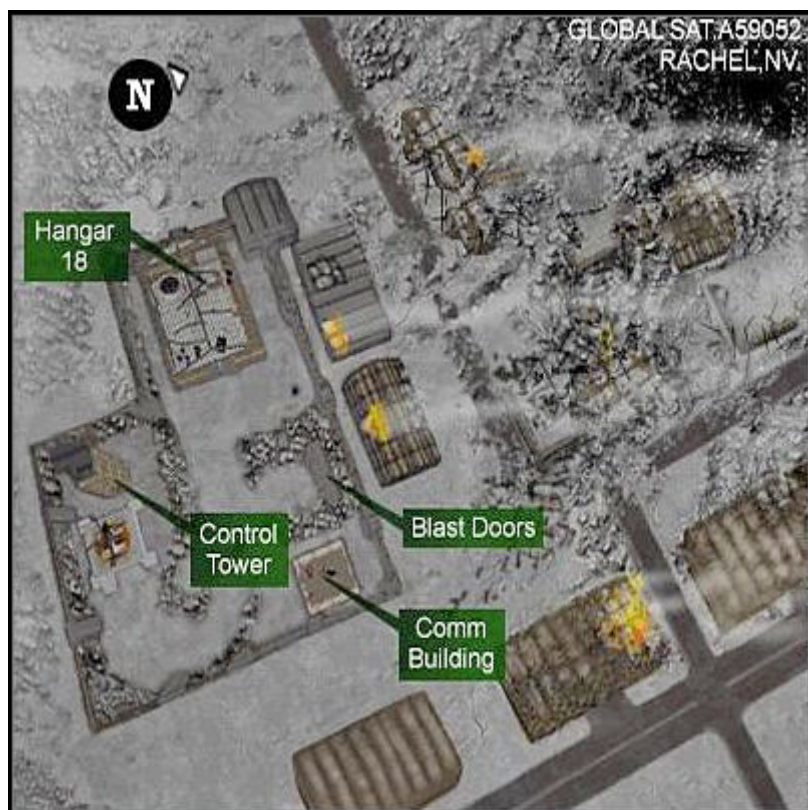
M i s j a 1 1 - N e w W e s t C o a s t , M i s s i l e S i l o

Otrzymasz nową misję:

- Skieruj wystrzeloną rakietę na Area 51.

Na początku zlikwiduj wszystkich wrogów dookoła i skieruj się do niewielkiego domu po prawej. Zabij wszystkich w środku i przeszukaj dom. Skrytkę na górze otwiera kod: 12. Skieruj się teraz na teren bazy. Będziesz tu musiał zabić kilku żołnierzy i dwa boty. Klucz do ciężarówki znajdziesz w stróżówce. Ze szczytu wieży strażniczej skieruj się po kładce do następnego pomieszczenia. Jest w nim robot uzupełniający energię. W pobliżu jest wejście do tunelu. Na końcu zejdziesz na dół schodami, aż dojdiesz do zamkniętych drzwi (kod: 8456). Dojdiesz do drzwi centrum dowodzenia. W środku jest niezła straż, którą trzeba załatwić. Na górze jest panel sterowania (login: elder, hasło: armageddon), za pomocą którego przekieruj rakietę na Area 51. W pomieszczeniu „Missile Launch” zabij wszystkich, którzy mogliby przeszkadzać. Zjedź następnie windą na poziom drugi i oczyść teren. Teraz wjedź na poziom szósty. Zabij strażnika i wejdź po drabinie na górę. To wszystko – możesz wracać.

M i s j a 1 2 - A r e a 5 1



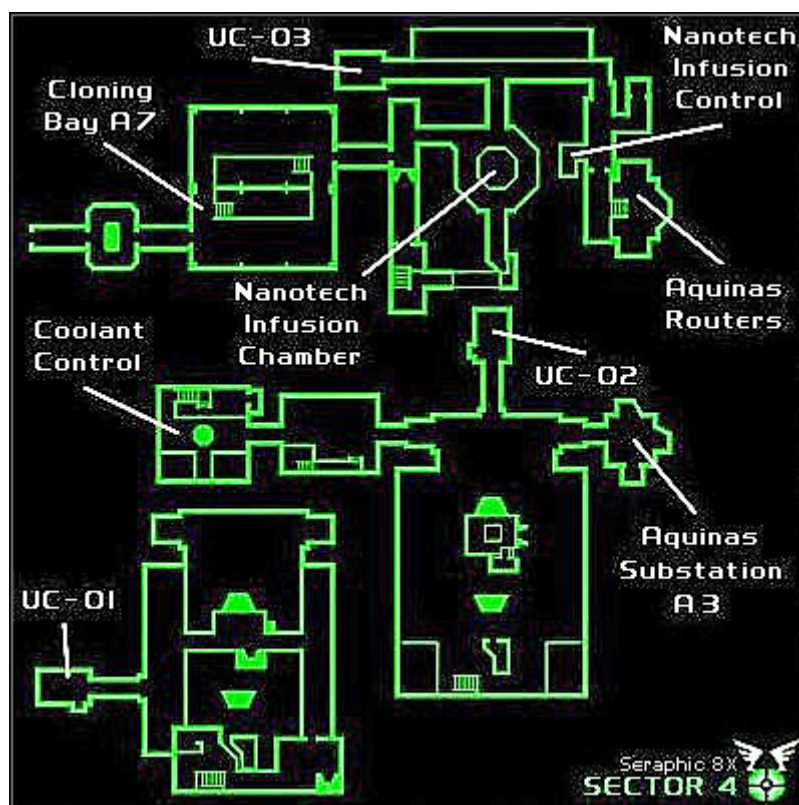
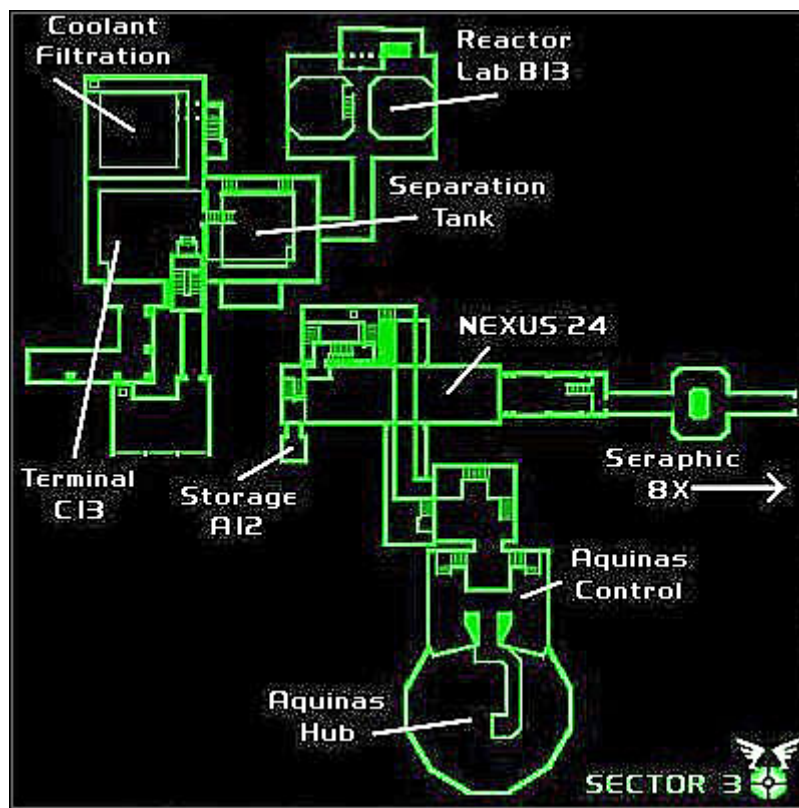
Znajdujesz się w osławionej Area 51. Zabij kogo się da z dachu i zejść na dół. W budynku znajdziesz klucz do wieży. Uważaj bo w środku jest zaminowana. Kiedy wejdziesz na górę uruchom komputer (login:area51, hasło: xx15yx). Drzwi do bunkra stoją otworem! W środku czekają na Ciebie dwa boty – zniszcz je. Skieruj się do prawego tunelu. Znajdziesz dom z zamkniętymi drzwiami. Zniszcz drzwi za pomocą wybuchających beczek. W pomieszczeniu uruchom zasilanie windy. Teraz skieruj się do lewego korytarza w bunkrze. Znajdziesz windę, którą trzeba zjechać na dół. Zniszcz kamery i czujniki w pomieszczeniu. Teraz czeka Cię rozmowa z Everestem, który określi Twoje zadania:

- Zlikwiduj Page'a i przejmij władzę nad światem wraz z Everestem. Przyłącz się do Illuminati.

Gdy znajdziesz się w korytarzu dojdiesz do zamkniętych drzwi (kod: 8946). Drzwi z lewej otwiera kod: 0169. Znajdziesz tam klucz do sektora trzeciego. Na końcu korytarza są strażnicy i drzwi do tegoż sektora. Windą zjedź na dół – uważaj na to co wyskoczy z windy!. Teraz będziesz mógł pogadać z Tracerem Tongiem:

- Wyłącz reaktory w Sektorze Czwartym, wróć do Sektora Trzeciego. Rozpocznie się Nowa Ciemna Era, gdyż zniszczysz globalną infrastrukturę. Pozwoli to uniknąć tyranii na świecie.
- Wyłącz blokady uniemożliwiające Heliosowi połączenie się z Twoimi wszczepami w Sektorze Czwartym. Wraz z Heliosem rządź światem.

Czeka teraz na Ciebie, drogi graczu trudny wybór. Otóż gra ma trzy zakończenia jak widzisz. Wybór należy do Ciebie.



Z a k o ń c z e n i a

Zakończenie 1

A więc zdecydowałeś się na przyłączenie do Illuminati. W sektorze czwartym odłącz cztery reaktory (kod: 7243). Po wejściu do pomieszczenia Page'a skieruj się do lewego korytarza. Wejdź na górę po drabinie i zejść po schodach na dół. Znajdziesz pierwszy reaktor. Na dole znajduje się drugi reaktor – musisz wyjść przez kratkę w podłodze. Na niższym poziomie znajdziesz ciało naukowca niedaleko następnego reaktora. Uważaj na dziwne stwory! W pomieszczeniu obok znajdziesz ostatni reaktor. Wróć do pomieszczenia Page'a. Znajdziesz tam przycisk, którym zabijesz Page'a i skończysz grę!

Zakończenie 2

Jeśli przekona Cię jednak Tong to udaj się do sektora czwartego i wejdź do windy w północnej części pomieszczenia Page'a. Na niższym poziomie będzie pomieszczenie z prądem. Pobiegnij do drzwi „Coolant B13” (kod: 2242). Likwiduj wszystko co spotkasz. Na końcu wciśnij przycisk i odetnij tym samym zasilanie reaktorów. Wróć do sektora trzeciego, Wróć do sektora trzeciego. Wyjdź z Aquinas Hub i idź do Reaktor Lab (kod: 2001). Zejść na dół i poszukaj drabinki. Gdy wejdiesz po niej znajdziesz się w pomieszczeniu kontrolnym:

Włącz wszystko co się da i zabij przy okazji mechanika. Gratuluje – odciąłeś światu zasilanie!

Zakończenie 3

Znajdź w jednym z pomieszczeń pojemnik z wszczepem (login: area51, hasło: bravo13). Skieruj się do Aquinas Hub (kod: 1038). Po drabinie zejść na dół. Korytarzem skieruj się w lewo. Kiedy dojdiesz do windy wjedź na poziom trzeci i pogadaj z Heliosem. Teraz skieruj się do sektora czwartego. Przy komunikatorze pogadasz z Savagem. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu radioaktywnym pobiegnij do zamkniętych drzwi (kod: 31729). W tym pomieszczeniu jest Page. Po lewej jest korytarz. Pobiegnij w prawą stronę aż dojdiesz do Aquinas Router (kod: 2242). W tym pomieszczeniu znajdziesz dwa przyciski – wciśnij je:

Za pomocą komputera (login: Icarus, hasło: panopticon) wyłącz blokady Heliosa. Wróć do niego i ciesz się ze zwycięstwa!

PORADNIKI DO GIER

NAJLEPSZE



THE PATH OF UNCLE PERIL

W tym numerze poradnika...






THE SCIENCE OF NERF

W tym numerze poradnika...






WENDESMAN WAR CROSS NOTE ENDED

W tym numerze poradnika...




AMERICAN CAPTAIN'S MODEL

W tym numerze poradnika...




THE BOMBS COMBUSTIBLE MODEL

W tym numerze poradnika...




WINTERBOMBSOLD BATTLEFIELD MODEL

W tym numerze poradnika...

