

Death to Spies

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Death to Spies

autor: Paweł „HopkinZ” Fronczak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Haggard Games, Wydawca 1C
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Porady ogólne	4
Legenda	5
Opis przejścia	6
Misja 00	6
Misja 01	22
Misja 02	34
Misja 03	45
Misja 04	56
Misja 05	64
Misja 06	74
Misja 07	87
Misja 08	98
Misja 09	109
Misja 10	118

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



W s t ę p

Witam w poradniku do gry *Death to Spies*. Niniejsza solucja służy jako dokładny opis przejścia każdej z dziesięciu misji głównych oraz pierwszego zadania szkoleniowego. Tekst powstał na podstawie zadań odbywanych na normalnym poziomie trudności.

Tytuł ten należy do gatunku skradanek. Może stanowić nie lada wyzwanie dla miłośników tego rodzaju produkcji, a co dopiero dla nowicjuszy. Powinno się również pamiętać, że gra oferuje sporą swobodę działania, tym samym często zdarza się, że do celu wiedzie wiele dróg.

Paweł „HopkinZ” Fronczak

P o r a d y o g ó l n e

Zapisuj stan gry często i na różnych slotach. Nie ma nic gorszego, niż powtarzanie długiego fragmentu misji, z powodu chwili nieuwagi.

Mini-mapa to Twoja druga para oczu.

Zwracaj uwagę na niebieskie wykrzykniki, które gra zaznacza na Twojej mini-mapie. Zawsze wskazują one jakieś warte odwiedzenia punkty, które w jakiś sposób pomogą Ci w wykonaniu zadania.

W trakcie całej gry ani razu nie musisz używać głośnego karabinu, granatu czy miny. Co prawda wywołanie alarmu nie kończy misji, lecz w poradniku skupiłem się na opisanii najdyskretniejszych metod ukończenia zabawy, w celu osiągnięcia rankingu Ekspert.

Hałas to Twój wróg. Pamiętaj, że po ogłuszeniu jakiejś osoby, jej ciało upadnie z głośnym łoskotem na ziemię.

Nie biegaj – chodź. Stukot stóp nie przyniesie Ci nic dobrego.

Podczas każdej odprawy przed misją wyrzuć ze swojego ekwipunku granaty, karabinek oraz magazynki do niego. Na ich miejsce koniecznie dodaj maksymalną dostępną ilość chloroformów oraz świec dymnych. To Twoi najlepsi przyjaciele.

L e g e n d a

Aby ułatwić odbiór poradnika, poniżej przedstawiam krótką legendę wszystkich oznaczeń, które występują w tekście.

W trakcie czytania natkniesz się na wiele **pogrubionych liczb**. Odnoszą się one tylko i wyłącznie do screenów z gry i wyglądają według wzoru **(#00)**.

Gdziegdzie pojawiają się też cyferki wyróżnione **niebieskim kolorem**. Te natomiast nawiązują do głównej mapy, która jest umieszczona na początku opisu każdego poziomu. Również występują w nawiasach, lecz bez haszu, a ich wzór wygląda po prostu tak **(00)**.

Kolorem brązowym wypisałem cele i zadania, które po kolei musisz wypełniać.

Wszelkie ważne dla ukończenia misji przedmioty oraz zabierane ogłuszonym przeciwnikom mundury postanowiłem wyróżnić **kolorem zielonym**.

W poradniku są mapki, na które naniosłem strzałki. Te białe zawsze wyznaczają tor ruchu Twojego bohatera, natomiast czerwone nakreślają trasę patrolowania przeciwników. Czasem zamiast strzałek posługuję się znacznikami typu „punkt A” i „punkt B”, aby mapy były bardziej przejrzyste.

Opis przejścia

M i s j a 0 0

Szkolenie



Zadanie główne – SZKOLENIE: wykonaj wszystkie zadania szkoleniowe.



#01

Nowe zadanie – Udaj się do punktu zaznaczonego na mapie.

Zaczynasz w (**#01**). Masz czas na zaznajomienie się z poruszaniem. Zauważ, że zmiana kierunku ruchu odbywa się tylko za pomocą myszy. Klawisze „A” oraz „D” odpowiadają za niesforne i powolne poruszanie się na boki, dlatego nie radzę ich używać.

Później wciśnij „M”, aby otworzyć mini-mapę – to najlepsza przyjaciółka szpiega. Tabulatorem zmieniasz jej miejsce położenia, lecz wtedy staje się zbyt mała i nieczytelna. Z tego powodu proponuję, abyś wciąż zachowywał ją na środku ekranu. Możesz przybliżać i oddalać widok na mapce klawiszem „+” oraz „-”. Ponadto w tym momencie, cyferką „1” zaznaczony jest tu najbliższy cel.

Dzięki „O”, wyświetli się mapa poziomą oraz spis zadań, które musisz tutaj wykonać.



#02



#03

Z miejsca startowego skieruj się przed siebie i przejdź kilka kroków, aż dojdiesz na plac treningowy (**01**).

Nowe zadanie – Pokonaj tor przeszkód.

Po chwili znajdziesz się w (**#02**). Pokonaj najbliższe przeszkody, przeskakując je. Użyj do tego przycisku „spacja”. Aby przejść dalej, omiń górą ostatnią przeszkodę (**#03**).