

Ghostbusters: The Video Game

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ghostbusters The Video Game

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Terminal Reality, Wydawca Atari / Infogrames.
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 |
| Opis przejścia gry | 4 |
| Etap treningowy – Remiza strażacka | 4 |
| Etap 1 – Hotel Sedgewick | 7 |
| Etap 2 – Times Square | 14 |
| Etap 3 – Biblioteka publiczna | 22 |
| Etap 4 – Muzeum historii | 37 |
| Etap 5 – Powrót do hotelu Sedgewick | 47 |
| Etap 6 – Zaginiona wyspa | 54 |
| Etap 7 – Cmentarz w Central Parku | 64 |
| Osiągnięcia / Trofea (konsole) | 78 |
| Singleplayer | 78 |
| Multiplayer | 89 |

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 poradniku do gry *Ghostbusters: The Video Game* znajdziesz przede wszystkim bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich siedmiu etapów głównej kampanii. Solucja przedstawia sugerowane metody pozbywania się duchów, jak również ujawnia lokalizacje cennych bonusów. Kolorem **niebieskim** oznaczyłem miejsca, w których można znaleźć przeklęte artefakty, zaś kolorem **zielonym** wyszczególniłem możliwe do zeskanowania duchy. Oprócz tego w poradniku znajduje się pełne zestawienie wszystkich osiągnięć i trofeów, wraz z omówieniem metod ich pozyskania.

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

E t a p t r e n i n g o w y – R e m i z a s t r a ż a c k a

Opis przejścia etapu: Pierwsze zadanie polega na przedostaniu się na niższe piętro i w tym celu proponuję w widowiskowy sposób zjechać po rurze. Odpowiednie obiekty odnajdziesz obok automatu do gier oraz w sypialni. Opcjonalnie możesz też skorzystać ze schodów.



Po dotarciu do garażu skieruj się w stronę schodów, zlokalizowanych na lewo od miejsca, w którym siedzi sekretarka. Obróć się w lewo i po raz pierwszy skorzystaj ze swojej broni, wystrzelując strumień w stronę miejsca, w którym znajduje się **Slimier**. Duch ucieknie, a Ty otrzymasz dalsze wytyczne.



Zgodnie z otrzymanym poleceniem biegnij za Ray'em do piwnicy. Zatrzymaj się i wysłuchaj krótkiego tutoriala na temat sposobu łapania duchów. Proces ten podzielony jest na trzy fazy, które oczywiście dokładnie sobie potestujesz. Zacznij od używania strumienia rażącego (Blast Stream), celując oczywiście w ducha. Kontynuuj ostrzał, wysłuchując wskazówek na temat tego, że ducha udaje Ci się stopniowo osłabiać.



Nie zapominaj o tym żeby co jakiś czas inicjować procedurę oczyszczenia, bo w przeciwnym wypadku broń się przegrzeje. Atakuj Slimera tak długo aż ten ucieknie z piwnicy. Zauważ, że na jego miejsce pojawił się **Sloth Ghost**, na którym ukończysz poznawanie procedury łapania duchów. Na razie atakuj nową kreaturę z wykorzystaniem standardowego strumienia.



Po kilku chwilach ducha powinno Ci się udać uwięzić w strumieniu. Wysłuchaj dalszych wskazówek swojego sojusznika, a w szczególności wskazówek na temat możliwości osłabiania próbującego wydostać się z potrzasku ducha. W tym celu musisz nakierowywać strumień w przeciwną stronę od kierunku ucieczki zjawy. Dodatkowo pamiętaj o tym żeby nie krzyżować strumieni ze swoim sojusznikiem.



W momencie awansu do trzeciej fazy poinformowany zostaniesz o konieczności rozłożenia na ziemi pułapki. Po wykonaniu tej akcji ponownie użyj głównej broni, lecz tym razem skup się na tym żeby duch znalazł się bezpośrednio nad pułapką. Musisz teraz zapobiegać ostatnim już próbom wydostania się ducha. Podobnie jak wyżej, oznacza to konieczność nakierowywania strumienia w przeciwną stronę do uników zjawy.



Po udanej akcji nie zapomnij zabrać z ziemi pułapki ze złapanym duchem. Tyczy się to także dalszej fazy gry, ale pamiętaj, że możesz podnosić tylko swoje pułapki. Po obejrzeniu cut-scenki zbliż się do pojazdu i wsiądź do środka celem zakończeniu tego dość krótkiego i prostego samouczka.



E t a p 1 - H o t e l S e d g e w i c k

Opis przejścia etapu: Podążaj za swoimi sojusznikami i nie przejmuj się tym, że chwilowo nie możesz używać broni. Docelowo dotrzecie do windy, która zawiezie wszystkich na wyższe piętro. Ruszaj tu prosto, a po dotarciu do rozwidlenia skróć w lewo, gdyż pozostałe przejścia i tak zostałyby zablokowane.



Uważaj ponieważ po dotarciu do klatki schodowej jeden z duchów rzuci w stronę Ciebie oraz Twojego sojusznika kilka obiektów. Nie jest to duże zagrożenie, a także nie musisz badać samych schodów. Idź dalej. Po odnalezieniu **Slimera** szybko wychyl się zza narożnika i rozpocznij ostrzał. Duch po raz kolejny ucieknie.



Po wysłuchaniu rozmowy po raz pierwszy będziesz mógł skorzystać z czytnika PKE. Na początek namierz fioletową plamę na ścianie, a odkryjesz **Ektoplazmę**. Następnie skieruj się w stronę korytarza. Obserwuj odczyty czytnika, a bardzo szybko dotrzesz do niewielkiego wazonu. Wykonaj skan obiektu, co wypłoszy Slimera.

