

# Mortyr:

## Operacja Sztorm

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Mortyr**

# **Operacja Sztorm**

**autor: Adam „eJay” Kaczmarek**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

[Kup książkę](#)

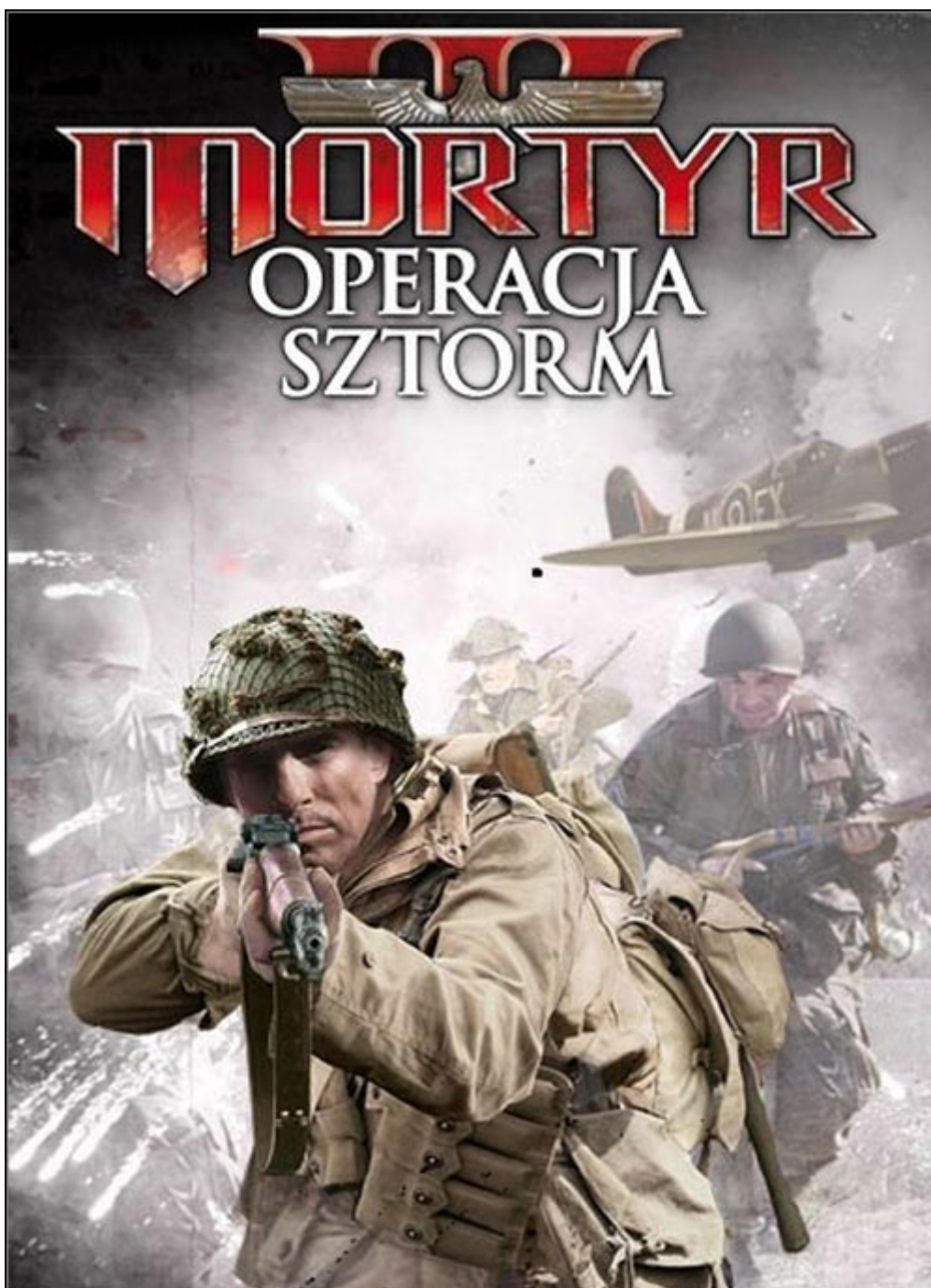
## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>FAQ</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
<b>Misja 1 - Na tyłach wroga</b>	5
<b>Misja 2 – Przełom</b>	8
<b>Misja 3 – Kryjówka Goebbelsa</b>	11
<b>Misja 4 – Ukryta droga</b>	14
<b>Misja 5 – W samo południe</b>	15
<b>Misja 6 – Zamek Himmlera</b>	16
<b>Misja 7 – Fabryka</b>	19
<b>Misja 8 – Podziemny labirynt</b>	21
<b>Misja 9 – Tajna broń Goeringa</b>	22

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Poradnik do gry Mortyr: Operacja „Sztorm” zawiera opis przejścia wszystkich misji w trybie dla pojedynczego gracza. Wyjaśnia krok po kroku, jak pokonać przeciwników na danym etapie oraz zawiera szereg wskazówek znacznie ułatwiających rozgrywkę (m.in. miejsca występowania amunicji, taktykę). Wzbogacony o dużą liczbę zdjęć powinien pomóc w orientacji na mapach. Pomimo iż najnowsza część gry jest liniowa, w kilku miejscach można się pogubić. W takich właśnie przypadkach wskazane jest sugerowanie się poradnikiem. Na większość popularniejszych pytań odpowiadam w dziale FAQ. Życzę przyjemnej lektury i zabawy! Poradnik został napisany w oparciu o wersję gry 1.01.

**Adam „eJay” Kaczmarek**

# FAQ

**Pytanie:** Czemu każdą misję standardowo startuję ze Stenem w łapie?

**Odpowiedź:** To już niestety wina twórców gry, tylko taki przewidzieli oręż.

**Pytanie:** Gdzie znajdę amunicję do Stena?

**Odpowiedź:** Nigdzie. Sten to broń użyteczna „do ostatniego naboju”.

**Pytanie:** Czy opłaca się zabijać przeciwników po cichu nożem?

**Odpowiedź:** Zdecydowanie nie. Przeciwnik i tak Cię usłyszy. Dlatego sugeruję wyrzucić nóż przy pierwszej okazji i w jego miejsce wziąć dodatkowego gnata.

**Pytanie:** Znalazłem karabin Stg44, ale mam do niego mało naboí. Co robić?

**Odpowiedź:** Faktycznie, z początku mamy mało naboí dla Stg44. Nic dziwnego, gdyż to potężny karabin (przynajmniej w grze). Dopiero w późniejszych etapach ta broń będzie grać główną rolę.

**Pytanie:** Zgubiłem się! Co robić?

**Odpowiedź:** Ważniejsze miejsca zaznaczone są na zdjęciach w tym poradniku. Jeśli to nie wystarczy, na dole ekranu masz małą mapkę i strzałkę wskazującą kierunek biegu.

**Pytanie:** Przeciwnik zabija mnie granatem, jak tego uniknąć?

**Odpowiedź:** Gdy przeciwnik rzuci granatem, wtedy ukazuje się ikona granatu na ekranie pokazującą miejsce przewidywanej eksplozji. Na ucieczkę masz kilka sekund.

**Pytanie:** Nie mogę znaleźć apteczki!

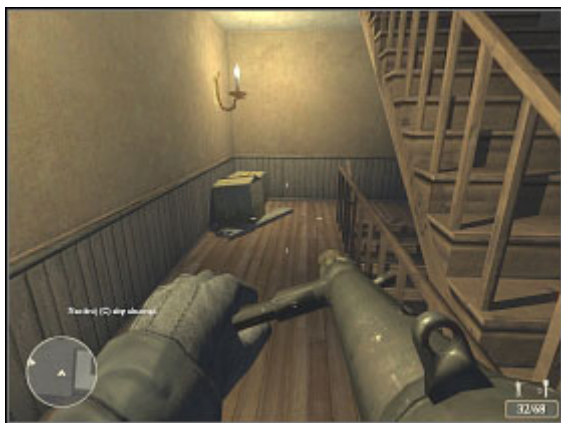
**Odpowiedź:** W grze nie ma apteczki. Jeżeli przeciwnik Cię zrani, cofnij się o parę kroków, postój chwilę. Nasza postać regeneruje się.

**Pytanie:** Czy beczki, butle i inne łatwopalne rzeczy mogą wybuchać?

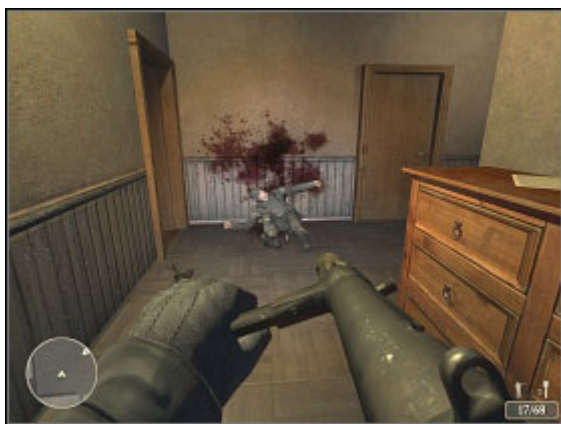
**Odpowiedź:** Jasne, że mogą! Wykorzystuj to w walce!

# Opis przejścia

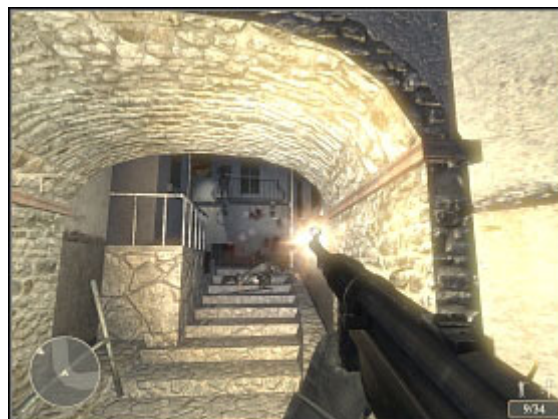
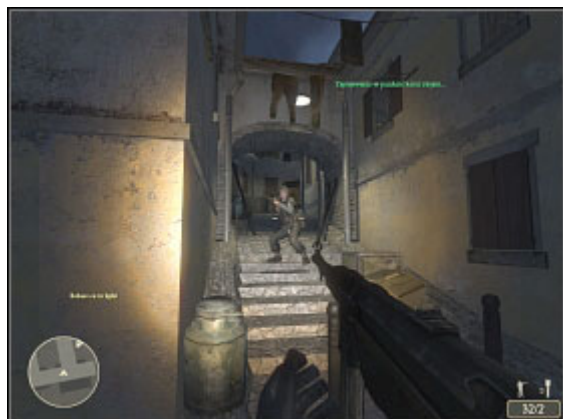
## M i s j a 1 - N a t y ł a c h w r o g a



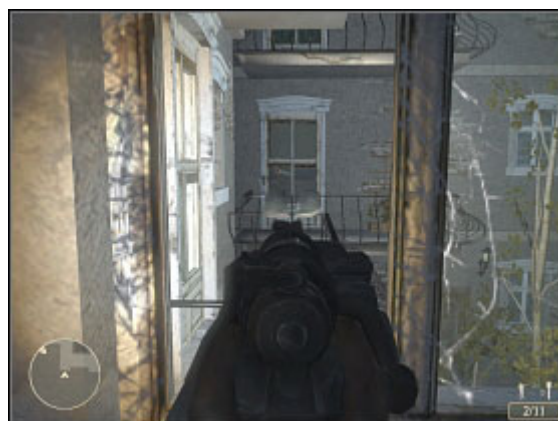
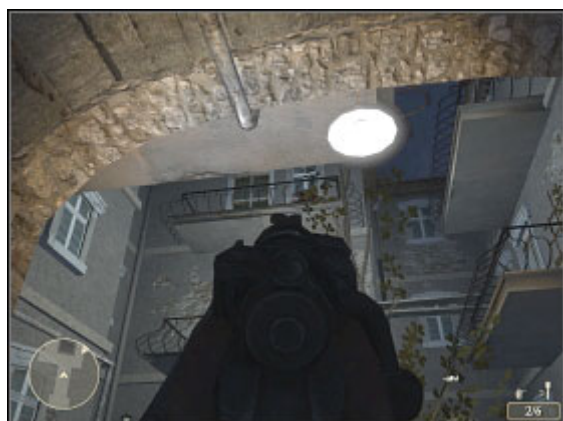
Misję rozpoczynasz w budynku [1]. Wykonuj polecenia samouczka (poruszaj się na boki, poskacz, otwieraj kolejne drzwi). Zejdź na sam dół i wyjdź na podwórze. Przy bramie stoi Niemiec [2]. Zaaplikuj mu kilka strzałów ze Stena. Podejź do ciała.



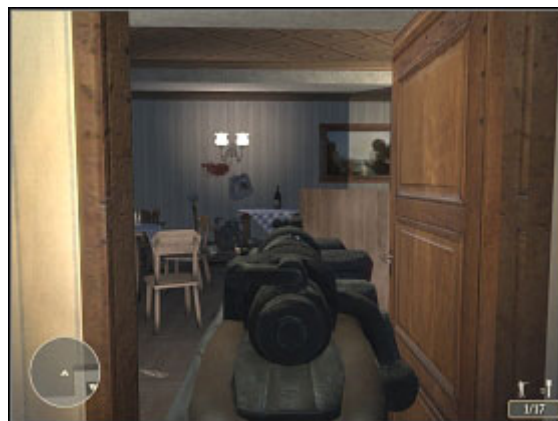
Wejź przez drzwi do budynku, a następnie na piętro. Uważaj, czeka na Ciebie mała niespodzianka [1]. Podobnie jak w ostatnim pokoju po prawej stronie. Pozbieraj amunicję i przez małą wnękę zejdź na dół. Tam również załatw kilku wrogów i skorzystaj z podobnej wnęki. Na dole, w recepcji kryje się mały oddział [2]. Miej na uwadze również Niemca w korytarzu po lewej (za szybą w drzwiach).



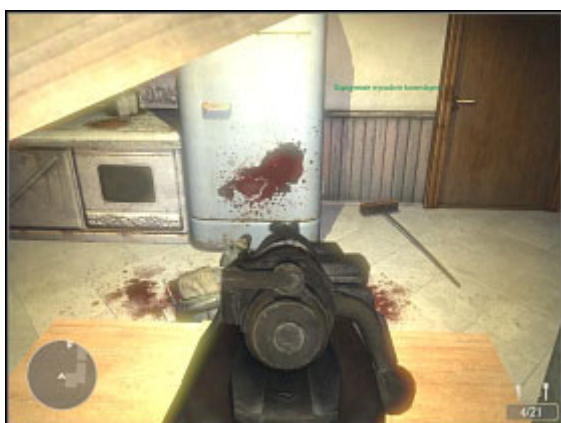
Wyjdź na ulicę i podążaj wytyczoną ścieżką. Na schodach dorwiesz kolejnego żołnierza [1], ale prawdziwa sieczka rozpocznie się kilkanaście metrów dalej. Uważaj szczególnie na stanowisko wroga na balkonie [2]. W kolejnej uliczce znajdziesz trzech innych wrogów.



Trafisz na małe podwórze. Jeśli podejdziesz do skrzyń w przejściu, jeden z Niemców rzuci granat. Przeczekaj ten moment, a następnie strzel spod dachu w balkon na samej górze [1]. Wejdź przez drzwi na wprost i klatką schodową do góry. Zabij wrogów na piętrze i w mieszkaniu. Wejdź do kuchni i ubij Niemców na balkonie i w mieszkaniu naprzeciwko (za kładką) [2]. Jeśli tylko przejdziesz przez kładkę i drzwi, trafisz na Niemca. Nie daj mu się ogłuszyć, tylko celuj i ubij drania.



Znajdź drzwi prowadzące na klatkę schodową i zejźdź na dół – kolejny wróg. Wybierz przejście po lewej, trafisz do magazynu. Zdejmij kratkę i wejźdź do szybu [1]. Przedostań się do toalety. Czeka Cię dosyć wymagająca walka. Z toalet bezpośrednio trafisz do baru z kilkoma Niemcami. Przewróć stół i będą używać go jako ochrony. Strzelaj do nich zza ściany, ewentualnie, gdy zabijesz dwóch wbiegnij do pomieszczenia i zrób jatkę [2]. Wyjźdź tylnymi drzwiami.



W zakamarku znajduje się sterta kartonów i wielki bojler. W skocz na niego, a następnie na dach i załatw wroga w kuchni [1]. Rozwal deski i wczółgaj się. Wtargnij do pokoju przez drzwi (uważaj na kolejnego przeciwnika!), a następnie na schody. Na dole zobaczysz przyozdobione wrota, ale nie otwieraj ich. Wejźdź do kuchni i ostrzelaj podwórze [2]. Przyda się tu Kar98 i precyzyjne headshoty. Po skończonej strzelaninie wejźdź na podwórze.