

Mortyr 2: For Ever

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Mortyr II For Ever

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Cenne wskazówki	3
Misja 1 – Spotkanie	4
Misja 2 – Gen von Stropp	10
Misja 3 – Okopy	17
Misja 4 – Zatrzymaj ich!	23
Misja 5 – Obóz	27
Misja 6 – Stacja Negotin	33
Misja 7 – Ostatni most	39
Misja 8 – Monastyr	43
Misja 9 – Katedra	47
Misja 10 – Katakumby	50
Misja 11 – Ostatnia bitwa	54

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



Wstęp

Witaj w nieoficjalnym poradniku do drugiej części *Mortyra*. Solucja ta została przygotowana z myślą o tych z Was, którzy zapragną zakosztować rozgrywki singleplayer. Poniższy tekst zawiera dokładny opis przejścia wszystkich dostępnych misji. Radziłbym również zapoznać się z kilkoma wskazówkami, dzięki którym przeprawa z grą będzie mniej bolesna.

Zapraszam do lektury,

Jacek „Stranger” Hałas

Cenne wskazówki

Poniżej znajdziesz kilka cennych porad, warto jest się z nimi zapoznać, szczególnie jeśli myślisz o rozpoczęciu zabawy na jednym z wyższych poziomów trudności...

- 1) Przede wszystkim, korzystaj z tego, że możesz zapisywać stan gry w dowolnym miejscu. Dokonuj częstych quicksave'ów a w spokojniejszych miejscach tradycyjnych zapisów. Dobrze byłoby, gdybyś przez cały czas dysponował co najmniej trzema-czterema slotami z zapisanymi stanami gry.
- 2) Napotykanym przeciwników w miarę możliwości staraj się atakować z zaskoczenia. Nie wdawaj się w starcia z większymi oddziałami wroga. Korzystaj z tego, że inteligencja napotykanym osób nie stoi na najwyższym poziomie. Próbuj odciągać pojedynczych żołnierzy od reszty grupy, często korzystaj z broni snajperskiej.
- 3) W wybranych miejscach dobrze jest korzystać z cichych broni (np. pistoletu z tłumikiem) lub karabinu snajperskiego aczkolwiek w większości przypadków taktyka a'la Rambo w zupełności się sprawdza. :-)
- 4) Badaj ciała poległych przeciwników, a także wszystkie obiekty znajdujące się w okolicy. Przede wszystkim mam tu na myśli apteczki, które na wyższych poziomach trudności są na wagę złota.

Misja 1 – Spotkanie

NOWY CEL: Skontaktuj się z lokalnym ruchem oporu



Obejrzyj filmik wprowadzający. Z czteroosobowej grupy tylko Tobie udało się przeżyć. Będziesz musiał w pojedynkę dotrzeć na spotkanie z kapitanem Gunnarem.



Uwaga! Dokładnie czytaj wyświetlane na ekranie informacje, dzięki którym ułatwisz sobie aktualnie rozgrywaną misję. Przygotuj pistolet z tłumikiem, ostrożnie podejdz do widocznego na screenie strażnika i oddaj JEDEN strzał w jego głowę. Koniecznie zabierz leżące przy jego ciele przedmioty!



Przygotuj sobie dopiero co zdobyty karabin i ruszaj dalej. Do celu prowadzi wyłącznie jedna ścieżka, tak więc nie możesz się zgubić. :-). Przejdź do trybu snajperskiego i zastrzel śpiącego strażnika (screen). Podejdz do ciała i zabierz cenne przedmioty.



Zauważ, że gra nie bez powodu wyświetliła informację o możliwości badania napotykanych konstrukcji. Do jednego z okolicznych budynków będziesz się mógł przedostać (screen) korzystając z możliwości przykucnięcia. W środku znajdziesz kilka apteczek. Kiedy będziesz gotowy, wyjdź na zewnątrz (tą samą drogą) i ruszaj dalej.



Po dotarciu do widocznego na screenie miejsca zatrzymaj się i przygotuj snajperkę, albowiem za chwilę będziesz musiał zabić trzech wrogów. Zaczynij powoli posuwać się do przodu. Warto byłoby też zapisać stan gry...



Korzystając ze snajperki zabij stojącego przy lewej budce wartownika. Prawdopodobnie zdąży on wystrzelić flarę, co spowoduje, iż zjawią się tu dwaj dodatkowi przeciwnicy (jeden przyjedzie na skuterze). Załatw ich korzystając ze snajperki. Po walkach koniecznie zbadaj ciała poległych żołnierzy, odnajdziesz bowiem niezwykle przydatny karabin maszynowy. Wewnątrz jednego z budynków znajdują się ponadto apteczki.

NOWY CEL: Gunnar został schwytany!



Załączy się kolejna scenka przerywnikowa. Gunnar, z którym miałeś się skontaktować zostanie pojmany. Teraz będziesz go musiał uwolnić...



Ruszał jedyną możliwą ścieżką. Po chwili zbliżysz się do miejsca, w którym gra wyświetli kolejną podpowiedź. Za wzniesieniem znajduje się niewielki obóz, który będziesz mógł zaatakować z zaskoczenia. Aby to zrobić skieruj się do LEWEJ ścieżki (prowadzącej na górę), oznaczono ją niebieskimi strzałkami.



Przygotuj sobie karabin maszynowy i ostrożnie podejdź do wskazywanego przez niebieską strzałkę miejsca. Na dole powinieneś zauważyć kilku wrogich żołnierzy. Nie strzelaj do nich, zamiast tego wyceluj w znajdujące się za ciężarówką wybuchowe beczki. Po eksplozji zejdź na dół (nie zeskakuj!!!) i skieruj się do zniszczonego obozu.



Podejdź do ciężarówki. Zauważ, że znajduje się tu kilka apteczek. Jeśli w trakcie poprzednich walk straciłeś trochę zdrowia, to koniecznie się podlec. Pamiętaj też o tym, że w krytycznych sytuacjach możesz wracać do miejsc, w których ukryto medykamenty. Ruszaj w stronę ukazanej na screenie ścieżki.



Załączy się kolejna scenka przerywnikowa. Będziesz musiał zaatakować z zaskoczenia widocznych na screenie wrogich żołnierzy. Zauważ, że kawałek dalej stoi zaparkowana ciężarówka z zamontowanym ciężkim karabinem maszynowym. Będziesz mógł z niego skorzystać.



Będziesz musiał ominąć wioskę z prawej strony. Stopniowo posuwaj się do przodu, pamiętaj jednak o tym, aby nie zbliżać się zbyt blisko zabudowań! Po chwili powinieneś zauważyć pojedynczą chatkę (przy wodzie). Przygotuj pistolet z tłumikiem i zabij dwóch pilnujących jej przeciwników (pamiętaj o tym, aby celować w głowę lub w ostateczności w tułów). Znajdziesz tu kilka apteczek.



Możesz już wracać do wioski. Aby zakraść się do ukazanego na screenie jeepa, będziesz musiał kucnąć. Wciśnij klawisz używania, aby przejąć kontrolę nad działkiem maszynowym. Uwaga! Ma ono limitowany zapas amunicji, tak więc starannie wybieraj kolejne cele i ograniczaj się do oddawania krótkich serii.



Jeśli nie radzisz sobie z działkiem maszynowym, które szczerze mówiąc dalekie jest od ideału, wybierz snajperkę i eliminuj przy jej użyciu kolejnych wrogów. Dobrze jest znaleźć sobie przy tym dobrą zasłonę, świetnie nadaje się do tego celu wspomniany przed chwilą jeep. Po walkach dokładnie zbadaj całą wioskę! Pozbieraj amunicję z ciał podległych żołnierzy, warto jest też się podleczyć.



Ruszaj dalej. Po chwili powinieneś zauważyć charakterystyczny most (oznaczono go niebieską strzałką). Podejdź do konstrukcji, a wyświetlą się nowe wskazówki. Będziesz musiał unikać wrogich strażników, na szczęście nie ma z tym większych problemów. Ruszaj prosto, do celu prowadzi charakterystyczna ścieżka. Jeśli chcesz możesz zbadać okolicę (np. cmentarz), ale nie jest to konieczne.



Po krótkim marszu dotrzesz do wioski, w której przetrzymywany jest Gunnar. Gra powinna wyświetlić komunikat o tym, że nie możesz zostać zauważony przez strażników. Spokojnie, nikogo nie powinieneś spotkać. Skieruj się w prawo. Zauważ, że co jakiś czas będziesz wpadał na charakterystyczne niebieskie strzałki. To znak, że dobrze idziesz. Często zapisuj też stan gry!