

NecroVision

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

NecroVision

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent The Farm 51, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Solucja	4
Rozdział 1 - Okopy	4
Rozdział 2 - Forteca	14
Rozdział 3 - Wzgórze	26
Rozdział 4 - Twierdza	38
Rozdział 5 - Stonehenge	55
Rozdział 6 - Krecie Podziemie	58
Rozdział 7 - Kryształowa komnata	71
Rozdział 8 - Krecia Świątynia	79
Rozdział 9 - Zemsta smoka	90
Rozdział 10 - Świątynia Azazela	101
Rozdział 11 - Zaświaty	103
Rozdział 12 - Wieża Mefisto	111
Sala wyzwań	113
Grabarz	113
Wycinacz	115
Łowca Głów	116
Uparty oficer	117
Zgniatacz	118
Dawid i Goliat	119
Nietykalny	120
Słabsza ręka	121
Potrójny problem	122
Poważny Wujek Sam	123

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

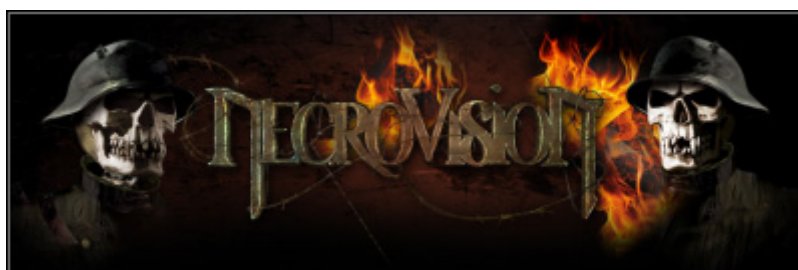
Witam w poradniku poświęconym *NecroVision*. Poza drobiazgowym rozwiązaniem gry, znajdziesz w nim niezbędne informacje na temat sekretów oraz porady dotyczące walki w prestiżowej sali wyzwań.

Sekrety to inaczej listy, miejsca tajemne oraz wampirze artefakty, które w komplecie podliczane są na końcu większości poziomów. Ten swego rodzaju wyznacznik naszego poświęcenia grze, został oczywiście w poniższym tekście potraktowany z należytą dbałością o szczegóły. Największą wartość mają tu artefakty, które podwyższają poziom furii kontrolowanego bohatera i tym samym wpływają na wrażenia czerpane z rozgrywki. Z tego też względu, w tekście odnajdziesz je wyróżnione kolorem **pomarańczowym**.

Listy i miejsca tajemne nie mają aż takiego wpływu na grę, ale posiadają funkcję praktyczną (nowe bronie, amunicja) oraz fabularną (realia wojny widziane oczami innych żołnierzy). W solucji, opisy lokacji zawierające te dobra zaznaczone zostały **pogrubieniem**.

W ostatnim rozdziale poradnika przeczytasz rady na temat sali wyzwań. Dział ten to także niezbędne źródło wiedzy na temat m.in. czarów, które w nagrodę są dodawane do odblokowanej wraz z progresem gry Ręki Cienia. Zaklęcia zdobyte w sali wyzwań, są do wykorzystania od razu w rozgrywanej kampanii.

Korzystając z okazji, chciałbym na koniec serdecznie podziękować firmie The Farm 51 za pomoc w przygotowaniu tego poradnika. Wszystkim graczom życzę natomiast fenomenalnej zabawy i niekończącej się furii. Niech saperka będzie z Wami.



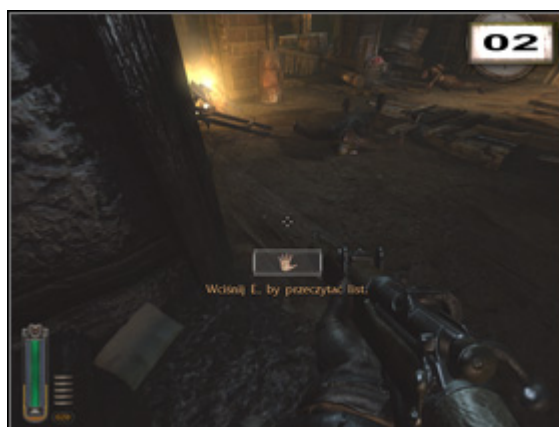
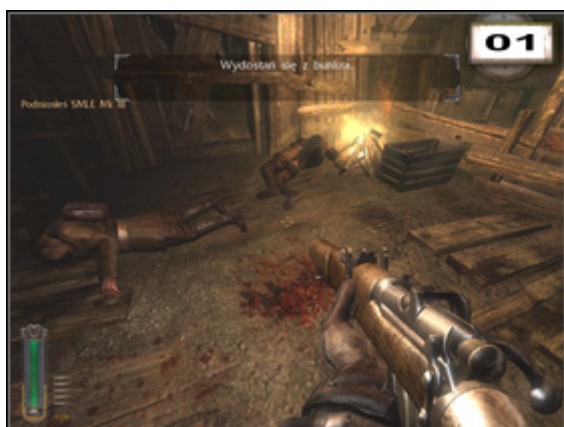
Solucja

R o z d z i a ł 1 - O k o p y

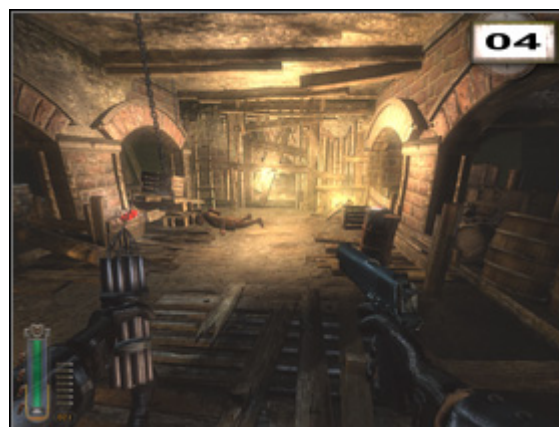
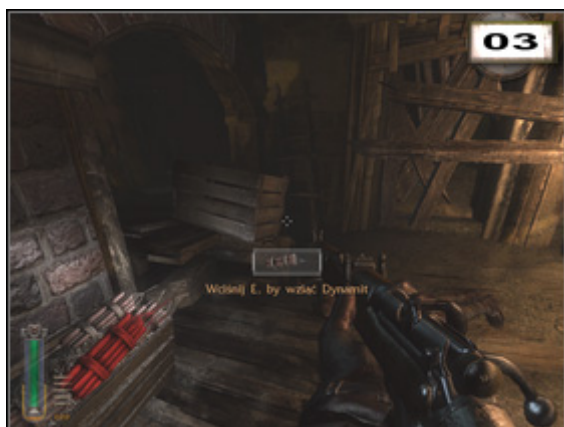
- **listy:** 8
- **tajemne miejsca:** 6
- **artefakty:** 2
- **sala wyzwań:** Grabarz

Wydostań się z bunkra

Atak na niemieckie pozycje (wprowadzający rozdział „ziemia niczyja”) okazał się totalną katastrofą. Wróg spodziewał się ofensywy Ententy i m.in. przy wsparciu zabójczego gazu praktycznie zmiażdżył natarcie. Ocalałeś Ty i nie do końca poczytalny brytyjski żołnierz, który swoim występkiem praktycznie sam skazał na śmierć Twoich towarzyszy.



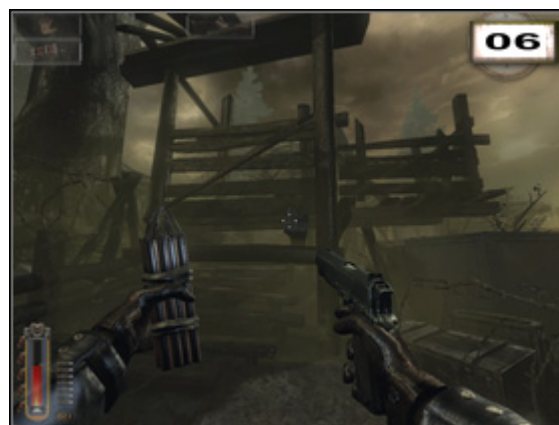
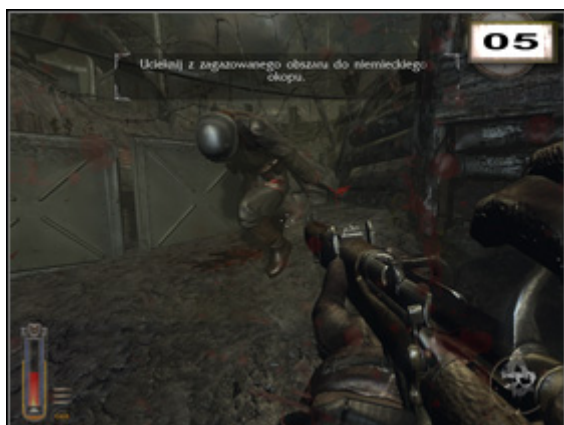
Zaraz po zakończeniu animacji, rozmówca rzuci się na Ciebie. Do obrony użyj klawisza walki wręcz, czyli domyślnie scrolla. Kilkoma uderzeniami pozbaw agresora życia (1), po czym rozejrzyj się wokół. Znalazłeś się z zabarykadowanym bunkrze, z którego przydałoby się wydostać. Zanim jednak do tego dojdzie, przeczytaj **dwa listy**. Pierwszy ulokowany jest w jednym z rogów pomieszczenia (2), drugi koło ogniska gdzie przed chwilą stał Brytyjczyk.



Po zapoznaniu się z wizerunkiem pięknej Helgi, sięgnij po ładunki wybuchowe z pobliskiej skrzyni (3). Zabierz tyle, abyś więcej nie mógł już unieść – przydadzą się później do odblokowania sekretów. Podejdź do drewnianych desek blokujących wyjście i podpal lont (4). Wyjdź na zewnątrz.

Ucieknij z zagazowanego obszaru do niemieckiego okopu

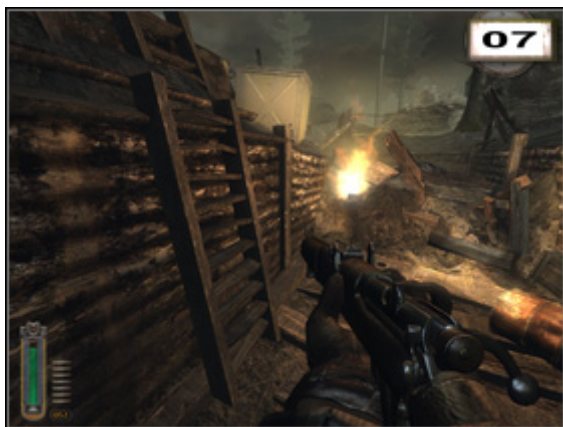
Trudno tu szukać świeżego powietrza, skoro wokół unosi się gaz (teraz nieszkodliwy), a nad głową świszczą kule. Niemcy najwidoczniej wiedzieli, że ukrywasz się wewnątrz. Przede wszystkim zabij więc wszystkich przeciwników i nie bój się brawury. Wyjdź na otwarty teren wdając się zwyczajnie w bójkę, od czasu do czasu strzelając do dalej ustawionych wrogów (5). Gra polega głównie na walce na bliski kontakt i im wcześniej się z tym oswoisz, tym lepiej. Uderzaj szkopów kolbą karabinu, przewracaj kopniakiem, szukaj przydatnych kombosów, które zapełnią poziom adrenaliny i furii. Pamiętaj, że strzał w głowę to też bardzo przydatna kombinacja.



Kiedy już oczyścisz rejon. Zwróć uwagę na drewnianą wieżę na północnym wschodzie według wskazań strzałki (6). Podejdź do niej i wysadź, schodząc po chwili do **tajemnego okopu**.

Przedostań się do cekaemu i zestrzel niemieckie samoloty

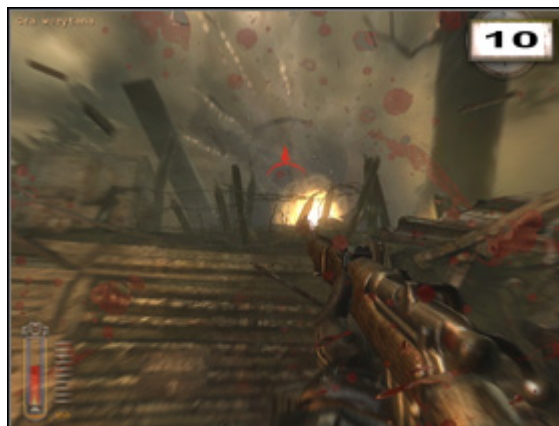
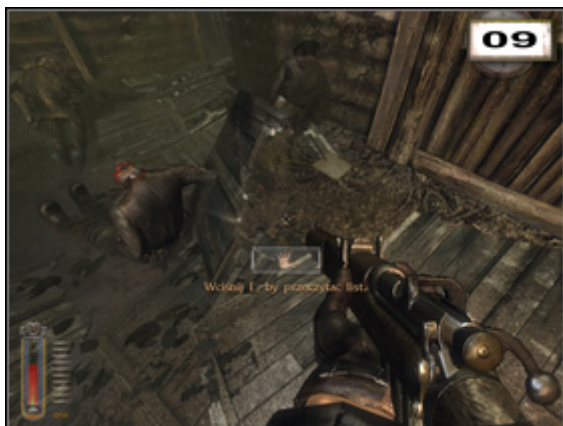
W rzeczywistości jest to tajemne zadanie bonusowe, ale im więcej walki tym lepiej, czyż nie? W rowie spotkasz piszącego list sprzymierzeńca. Wspomina on o Fokkerach, czyli niemieckich samolotach, które krążą nad teatrem działań szukając alianckich niedobitków. Chyba już dość się wycierpieli, więc czym prędzej zasuśmy do cekaemu.



Zaraz z zą rogu wypadnie grupka szkopów. Potem znajdziesz jeszcze kilku stojących za skrzynkami, obok przeprawy u góry i nad docelową drabiną (7). Załatw ich wykorzystując np. przyjaźnie rozmieszczone beczki z prochem. Po zameldowaniu się w lokacji z karabinem, chwyc go w swoje amerykańskie łapy rozpoczynając ostrzał (8). Tnij zwłaszcza Niemców, którzy są w stanie wyrządzić Ci krzywdę ale kątem oka wypatruj też płatowców. Te dość szybko runą na ziemię, a o skończonym zadaniu poinformuje Cię informacja, byś wrócił do angielskiego żołnierza.

Zadanie główne: przedostań się przez okopy, by ominąć zagazowany obszar

Ten niestety będzie już martwy. Oczekuj także kolejnej wizyty obcych żołnierzy. Po opanowaniu sytuacji przeczytaj **list** (9) do Sary pozostawiony przez Brytyjczyka, po czym kieruj się w głąb okopów.



Po kilku krokach zostaniesz najprawdopodobniej ostrzelany z lewej strony ze stanowiska z karabinem maszynowym. Jeśli zebrałeś jakieś granaty, wystarczy tylko, że dobrze wycelujesz (klawisz G lub 1) (10).

Pędź dalej aż eksplodują drzwi do pomieszczenia (11). Zastrzel wszystkich Niemców, a następnie wejdź do środka zabierając stamtąd bardzo przydatną strzelbę (12). Wyjdź z powrotem i kontynuuj podróż.



Ostatecznie zobaczysz szkopów ginących od własnego gazu. Sprawcą tej tragedii okazał się o dziwo jeden z Niemców, z którym za chwilę sobie pogadasz.