

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

No One Lives Forever 2 A Spy in H.A.R.M.'s Way

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Wskazówki	4
Ekwipunek	5
Umiejętności	10
[Chapter 01] Cate Archer Must Die	12
[Chapter 02] Goodbye, Spy	15
[Chapter 03] Project Omega	17
[Chapter 04] A Spy In H.A.R.M.'s Way	22
[Chapter 05] Night Flight	29
[Chapter 06] Diary Of A Double Agent	34
[Chapter 07] Double Cross	37
[Chapter 08] The Art Of Murder	42
[Chapter 09] Ice Station Evil	46
[Chapter 10] The Curse Of Kali	48
[Chapter 11] The Interlopers	49
[Chapter 12] Undersea	50
[Chapter 13] Terror In The Deep	54
[Chapter 14] Endgame	57
[Chapter 15] Preemptive Strike	60

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

Przed wami poradnik do jednego z lepszych FPS-ów ostatnich miesięcy, czyli No One Lives Forever: A Spy In H.A.R.M.'s Way. Dzięki temu poradnikowi zostaniecie za rękę poprowadzeni po całej grze, mając pewność że zbierzecie i zdobędziecie jak najwięcej – tak przedmiotów, jak i doświadczenia. Życzę miłego szpiegowania.

W opisie ważniejsze lokacje i położenie przedmiotów oznaczyłem jako **[#]**. Nazwy celów misji, które dostajesz oznaczyłem kolorem **brązowym**, a punkty doświadczenia dostawane za zadania lub znalezione informacje – kolorem **pomarańczowym**.

Wskazówki

NOLF2, choć jest typowym FPS-em, to jednak kieruje się własnymi zasadami, które trzeba poznać, by dobrze grać.

1. Najlepiej zabijać przeciwników po cichu. Po pierwsze – zmniejsza to szanse na wywołanie alarmu (a wtedy zazwyczaj pojawia się dwóch, trzech nowych wrogów), a po drugie – inni wrogowie pozostaną w spokoju, dzięki czemu łatwiej ich zabijesz. Cicha broń do zabijania to kusza i pistolet z tłumikiem, celuj zawsze w głowę. Do usypiania przeciwników (później spokojnie można ich zabić, chociażby palnikiem, który też jest „cichą”, lecz niezwykle słabą bronią) służy Mascara Stun Gun i Utility Launcher ze strzałkami usypiającymi, a także granaty z gazem usypiającym.
2. Jeśli już musisz zabijać głośno, to rób to w taki sposób, by odnieść jak najmniej obrażeń. Najlepiej stanąć za rogiem i wychylić się z bronią. Będąc tak ustawionym minimalizujesz praktycznie do zera szanse oberwania ołowiem. Jeśli nie możesz się ukryć, to przynajmniej kucnij i strafe’uj na boki, aby wrogowie mieli trudności z trafieniem. Zauważ, że wrogowie robią to samo (padają, kucają, robią salta w boki lub biegną strzelając), więc celuj z wyprzedzeniem.
3. Zabieraj ciała z widoku i ukrywaj je w ciemnych miejscach lub takich, których nie odwiedzają przeciwnicy. Gdy przeciwnik zauważy ciało, to podbiegnie do niego, po chwili spali je i zacznie cię szukać lub włączy alarm. Można wykorzystywać ciała do zwabiania przeciwników, lecz lepiej je ukrywać i przeszukiwać. Jeśli nie możesz zabrać ciała do odpowiedniego miejsca lub takiego nie ma, użyj perfum do spalania ciał (jeśli oczywiście takie posiadasz).
4. Zawsze przeszukuj ciała. Im bardziej zwiększysz swoją umiejętność przeszukiwania, tym lepsze przedmioty znajdziesz (np. granaty). Oprócz amunicji, możesz znaleźć przy ciałach wrogów także kartki za cenne punkty doświadczenia.
5. Korzystaj z kompasu. Zawsze powie ci, w którym kierunku powinieneś iść, pokazując „X” lub „I”. „X” to cel, do którego musisz dotrzeć lub którego na razie nie wykonasz. „I” to cel, który musisz wykonać. Jeśli strzeliłeś strzałkami śledzącymi w jakichś wrogów, to zaznaczeni na radarze będą czerwonymi kropkami.
6. Przeszukuj poziom, zbieraj przedmioty które ułatwią ci grę i przynoszą doświadczenie. Nie omijaj pokoi tylko dlatego, że nie ma w nim wrogów. Niektóre przedmioty (które znajdziesz) nie są zaznaczone na mapie, gdyż są rozmieszczane losowo za każdym razem, gdy ładujesz poziom (inne mają stałe miejsca). Pamiętaj także, by podwyższać swoje statystyki, bo z początkowymi w późniejszych fazach gry nie masz szans.
7. Korzystaj często z Quicksave’a (F6). Zapisuj grę nawet po zabiciu jednego przeciwnika (ale kiedy masz pewność, że zrobiłeś to dobrze i np. nie zostałeś zauważony).

Ekwipunek

Na brak różnorodnych narzędzi do zabijania oraz specjalnych, z pozoru niepozornych gadżetów agentka Cate Archer na pewno nie będzie narzekać. Poniżej opisałem wszystkie tak, abyście nie mieli wątpliwości czego i w jakich sytuacjach używać. Ekwipunek podzieliłem na sześć typów – podobnie jak w grze.

Broń Bezpośrednia



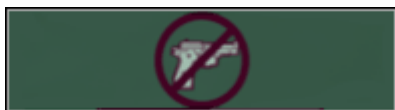
Katana – ten miecz znajdziesz przy wojowniczkach ninja w Japonii na początku gry. Broń cicha, lecz nie zadająca wiele obrażeń, na wyższych poziomach w walce z wojowniczkami nie masz szans, gdyż zbyt szybko cię zabiją. Z drugiej strony ciche cięcie w niczego nie spodziewającego się wroga wykańcza go od razu.



Tulwar – odpowiednik katany, spotykany w Indiach. Używa się go identycznie, lecz w Indiach są bardziej skuteczne rodzaje broni i tulwar idzie w odstawkę.



Mascara Stun Gun – jeśli uda ci się zakraść się do wroga na tyle blisko, by użyć obezwładniającej broni ukrytej w tuszu do rzęs, to cichutko go ogłuszysz. Możesz wtedy przenieść ciało lub po prostu przeciwnika zapić (choćby palnikiem). Zauważ, że po kilku minutach wróg się obudzi i najprawdopodobniej włączy alarm.

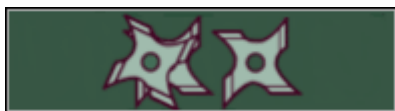


Holster – czasami najlepszym rozwiązaniem jest opuszczenie broni, szczególnie w Indiach, gdzie oprócz policjantów są także cywile, którzy reagują krzykiem na broń i strzały. Taki delikwent może ściągnąć uwagę policji i tym samym narobić ci kłopotu, więc lepiej tego unikać.

Broń Cicha



Vindicator Sportsman's Crossbow – bardzo dobra broń. Choć ma dość powolny czas przeładowywania, to jednym strzałem można spokojnie zabić przeciwnika. Celując w głowę ma się pewność wykończenia przeciwnika, lecz nawet trafiając w ramię czy pierś można być na 90% pewnym wrogiej śmierci. Najczęściej używał będziesz zwykłych beltów. Ogniste sprawdzają się wtedy, gdy musisz zająć czymś wroga bardziej, niż go zabić (np. goniące cię wojowniczkę ninja) lub nawet zostawić – bo wróg mając mało energii spali się po prostu i umrze. Zapalony przeciwnik biega w kółko, stając się łatwym celem. Belty z trucizną mają podobny efekt, lecz powodują mniejsze obrażenia.



Shuriken – używane bardziej do odwracania uwagi przeciwników, zamiast go ich zabijania ze względu na swą małą siłę. Ogólnie nie polecam – kusza jest znacznie lepsza.



Bear Trap – wnyki są dobre do unieruchamiania wrogów, np. w punktach, w których się pojawiają (szczególnie w Syberii) lub do stawiania tam, gdzie wiesz, że za jakiś czas pojawią się przeciwnicy. Zauważ, że po chwili wrogowie uwolnią się z wnyków, a te z kolei wielkich obrażeń nie zadają, oraz to, że samemu też możesz wejść we wnyki.



Banana – broń (broń???) podobna do wnyków. Różnica jest w działaniu – wróg, który wejdzie na banana przewróci się i na chwilę straci przytomność. Podobnie jak z wnykami – banan nie zadaje żadnych obrażeń, przewrócony wróg się po chwili obudzi, a ty sam też możesz się przewrócić, jeśli nie będziesz dość ostrożny.

Broń Lekka



McAllister .32 Automatic Handgun – główną zaletą tej słabej raczej broni jest to, iż można do niej przyczepić tłumik. Dzięki temu pistolet staje się cichą i przez to zabójczą bronią. Jedyny mankament to fakt, że trzeba koniecznie celować w głowę, aby od razu zabić przeciwnika – bo zwykle gdy postrzelimy wroga, podniesie od alarm. Inaczej ma się sprawa z amunicją z cyjankiem – choć nie ranią wroga, to nie pozwalają mu normalnie chodzić – wtedy możesz np. szybko zmienić na paralizator i uśpić przeciwnika.



CT-180 Utility Launcher – jest to taki niby-pistolet z dużym zbiornikiem na różnego rodzaju strzałki. Strzałki śledzące są najlepsze wtedy, gdy nie możesz zabić wrogów, jak w Indiach policjantów. Trafiony strzałką wróg jest pokazany na radarze, pozwalając spokojnie się uniknąć. Strzałki do wyłączania kamer – służą do tego, co wynika z ich nazwy – trafiona strzałką kamera będzie wyłączona nie włączając alarmu (jeśli zniszczysz kamerę, alarm się włącza). Strzałki usypiające są bardzo niebezpieczne, bo gdziekolwiek trafisz w przeciwnika – i tak go uśpisz (a co potem z nim zrobisz, to już zależy od ciebie). Pociski z klejem unieruchomią wrogów nic im nie robiąc (dobre na policjantów) – to takie „wnyki” na odległość (uważaj, bo sam też możesz złapać się w klej). Strzałki elektryzujące służą do niszczenia robotów – na krótko także unieruchomią cele ludzkie. Wreszcie, strzałki ASSS (Anti Super Soldier Serum) zabijają super żołnierzy, gdy ci będą wyłączeni (trzeba ich najpierw zranić).

Broń Ciężka



AK-47 Assault Rifle – jeden z pierwszych karabinów, który zostanie oddany ci do dyspozycji. Nie powala, ale to dobra, porządna broń. Szczególnie, jeśli napakujesz ją amunicją zapalającą – wtedy wrogowie po oberwaniu zapalą się i będą biegać, a ty strzelać będziesz do nich jak do kaczek. Używana najczęściej na Syberii, tak przez ciebie jak i żołnierzy, a także w Indiach.



M1921-A1 Submachine Gun – bardzo dobra broń, ponieważ ma największy (50 naboí) magazyn. Niestety, rzadko będzie dane ci jej używać, ale wybieraj zawsze ją spośród innych (chyba że nie chcesz robić hałasu). Używają jej mimowicie Pierre'a.



Silenced Gordon 9mm Submachine Gun – całkiem dobry (bo celny, nie ma podrzutu) pistolet maszynowy. Dodatkowo, wyposażony w tłumik co sprawia, że jest jednocześnie cichą i zabójczą bronią. Uważaj tylko, by magazyn ci się nie skończył.



Gordon 9mm Submachine Gun – broń identyczna do powyższej z jedną różnicą – jest bez tłumika. Używana najczęściej przez pracowników organizacji H.A.R.M.



Bacalov Instigator Combat Shotgun – standardowa dubeltówka. Z bliskiego zasięgu – bardzo dobra, na dalsze odległości – beznadziejna. Posiada potężną siłę, gdy napakujesz ją pociskami wybuchowymi. Idealne wprost do osłabiania super-żołnierzy. Dwa celne strzały wystarczą, by delikwent opadł z sił, a wtedy można go dobić strzałką ASSS. Uważaj tylko, by nie zranić siebie strzelając w coś bliskiego.



RFA Series-4 Bolt-Action Rifle – czy trzeba mówić, do czego służy strzelba snajperska? Bardzo silna broń, zwykle jeden strzał wystarcza, by uśmiercić wroga (ale i tak najfajniej trafiać w głowę). W Syberii będziesz musiał oszczędzać pociski, ale w następnych poziomach naboí do snajperki będzie wystarczająco dużo, by nie musieć wybierać celów.