

The Operative:

No One Lives Forever

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Operative No One Lives Forever

Autor: Paweł „HopkinZ” Fronczak

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

Wstęp	4
Objaśnienie	4
The Assignment	5
The Assignment, Scene 1	5
The Assignment, Scene 2	5
The Assignment, Scene 3	7
Missfortune in Morocco	12
Missfortune in Morocco, Scene 1	12
Missfortune in Morocco, Scene 2	14
Missfortune in Morocco, Scene 3	17
Missfortune in Morocco, Scene 4	19
Requiem for a Spy	21
Berlin by Night	22
Berlin by Night, Scene 1	22
Berlin by Night, Scene 2	25
Berlin by night, Scene 3	28
Unexpected Turbulence	31
Unexpected Turbulence, Scene 1	31
Unexpected Turbulence, Scene 2	32
Care to explain	33
Rendezvous in Hamburg	34
Rendezvous in Hamburg, Scene 1	34
Rendezvous in Hamburg, Scene 2	36
Santa's Workshop	38
A Tenuous Lead	39
A Tenuous Lead, Scene 1	39
A Tenuous Lead, Scene 2	41
A Tenuous Lead, Scene 3	43
A Tenuous Lead, Scene 4	45
A Tenuous Lead, Scene 5	47
H.A.R.M.'s Promise	49
The Dive	50
The Dive, Scene 1	50
The Dive, Scene 2	52
The Dive, Scene 3	54
If our demands are not met	57
A Man in Influence	58
A Man in Influence, Scene 1	58
A Man in Influence, Scene 2	60
A Man in Influence, Scene 3	62
A Further Investigation Required	63
The Safecracker	64
The Safecracker, Scene 1	64
The Safecracker, Scene 2	66
The Safecracker, Scene 3	67
The Safecracker, Scene 4	68
The Safecracker, Scene 5	70
The Safecracker, Scene 6	72
An Ounce of Hope, A Pound of Despair	75
Rescue Attempt	76
Rescue Attempt, Scene 1	76
Rescue Attempt, Scene 2	77
Rescue Attempt, Scene 3	79
A Stern Warning	81
Trouble in the Tropics	82
Trouble in the Tropics, Scene 1	82
Trouble in the Tropics, Scene 2	84

Trouble in the Tropics, Scene 3	86
Trouble in the Tropics, Scene 4	87
Low Earth Orbit	89
Low Earth Orbit, Scene 1	89
Low Earth Orbit, Scene 2	92
Good Luck and God Speed	92
Alpine Intrigue	93
Alpine Intrigue, Scene 1	93
Alpine Intrigue, Scene 2	94
Alpine Intrigue, Scene 3	96
Alpine Intrigue, Scene 4	97
The Indomitable Cate Archer	99
The Indomitable Cate Archer, Scene 1	99
The Indomitable Cate Archer, Scene 2	101
The Indomitable Cate Archer, Scene 3	103
The Indomitable Cate Archer, Scene 4	104
A Very Large Explosion	106
A Very Large Explosion, Scene 1	106
A Very Large Explosion, Scene 2	108
Such Is the Nature of Revenge	110
Such Is the Nature of Revenge, Scene 1	110
Such Is the Nature of Revenge, Scene 2	112

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

W niniejszym poradniku postarałem się stworzyć kompletny opis ukończenia każdej misji The Operative: No One Lives Forever z jak najwyższym rankingiem. Muszę podkreślić, że podczas opisywania misji zdradzam fabułę gry, gdyż bezpośrednio przeplata się ona z zadaniami, a nie jest tylko przerywnikami filmowymi.

Jeżeli więc macie jakiegokolwiek trudności podczas grania lub chcecie się czegoś o No One Lives Forever dowiedzieć, zapraszam do czytania.

Objaśnienie

Poradnik, który właśnie czytasz opisuje wiele aspektów gry. Co za tym idzie są w nim umieszczone różne oznaczenia.

Kolorem zielonym zaznaczyłem w tekście miejsca, które odnoszą się do screen'ów z gry.

Kolorem niebieskim wyróżniłem wszystkie Intelligence Item's, które możemy w grze znaleźć.

Kolorem brązowym oznaczyłem cele misji. Wypisałem jedynie te główne, gdyż aktualny cel zawsze można sprawdzić w trakcie wykonywania zadania.

Pogrubienie zastosowałem tam, gdzie występują nazwy przedmiotów wpływających na rozgrywkę. Kamizelki kuloodporne, amunicja oraz cała masa gadżetów, które będziesz musiał używać podczas misji.

Należy też wspomnieć, że w The Operative: No One Lives Forever przedmioty występują w losowych miejscach. Postarałem się odkryć jak najwięcej możliwych położeń różnych obiektów, jednak całkiem prawdopodobne, iż mi się to nie udało. Trzeba jednak wiedzieć, że zwykle ta sama rzecz może być położona w różnych miejscach bardzo blisko siebie (np. w pokoju obok, czasem nawet w tym samym pomieszczeniu).

Większość opcji gry, wyjaśnienie terminów i broni umieściłem już podczas rozgrywki. Opisy gadżetów znajdziesz podczas poznawania ich, dlatego radzę wpierw zapoznać się z poradnikiem do pierwszych trzech misji.

The Assignment

Zwracaj uwagę na wszystko co wykonujesz podczas samouczka, ponieważ będzie to niesamowicie przydatne i użyteczne podczas prawdziwych misji. Pamiętaj, jesteś agentem specjalnym.

The Assignment, Scene 1

W fabułę The Operative: No One Lives Forever wprowadza film, na którym zobaczyć można trzy morderstwa. Za każdym z nich stoi potężnie zbudowany jegomość, zostawiający na miejscu zbrodni kwiatek.

The Assignment, Scene 2

Zgłoś się do Sali Odpraw.

Intelligence Items: 2

Zaraz potem poznasz głównego bohatera... a raczej bohaterkę. W grze wcielisz się w postać Cate Archer, agentki do zadań specjalnych. Po krótkiej rozmowie telefonicznej z przyjacielem Brunem, Cate uda się do restauracji. Tam dowiesz się też, że młoda dama należy do tych kobiet, które za wszelką cenę chcą wykonywać nawet najcięższą, męską pracę. Wreszcie jej marzenie będzie się mogło ziścić. Musisz stawić się w bazie Unity, aby otrzymać informacje odnośnie pierwszej, poważnej misji.



#1



#2

Hol bazy Unity (**#1**), tutaj zaczynasz swoją przygodę. Pierwszym zadaniem będzie dojście do Sali Odpraw. Podejdź do recepcjonistki, a otworzy Ci ona drzwi po lewej stronie (**#2**).



#3



#4

Za drzwiami skręć w lewo. Dotrzesz do rozwidlenia dróg. Na ścianie będzie widoczny znak „Briefing Room” (#3). Wejdź w ten korytarz i idź nim dopóty, dopóki znajdziesz się w Sali Odpraw (#4). Tutaj Cate Archer dowie się tego, czego co gracz obserwował na początkowych filmikach. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że w Agencji jest zdrajca. Ktoś musi się tym zająć. A z racji, że jesteś jedyną osobą pod ręką to zadanie przypada właśnie Tobie.

Podczas rozmowy z przełożonymi wybieraj te życzliwe odpowiedzi. Dostaniesz za nie **dwa Intelligence Item**. Chcąc tłumaczyć tą nazwę na język polski można by napisać Informacyjne lub Wywiadowcze Przedmioty. Teoretycznie zbieranie Intelligence Items nie ma żadnego wpływu na powodzenie misji. Jednak to dzięki nim, ukrytym na całej lokacji drobiazgom, zdobyć możemy lepszą ocenę po wykonaniu zadania. Intelligence Items mogą być różne rzeczy. Do nich zaliczają się walizki, informacje na ścianach, listy czy też mikrofilmy. Im więcej takich przedmiotów zbierzesz tym lepszą notę uzyskasz po ukończeniu misji.



#5



#6

Zgłoś się na podstawowe szkolenie.

Cate Archer rusza więc do akcji, jednak wcześniej będzie musiała ukończyć krótki trening. Wróć się teraz do rozwidlenia dróg (#5) i udaj się korytarzem w dół. Po kilku chwilach dotrzesz do windy (#6), przy której będzie widniał napis „Training Facility”. Wejdź do niej aby przejść do samouczka.

T h e A s s i g n m e n t , S c e n e 3

Ukończ szkolenie podstawowe i zaawansowane.

Intelligence Items: 14



#7



#8

Wszedłeś do kompleksu treningowego. Wpierw strażnicy powiadomią Cię, iż możesz od razu skierować się do wyjścia lub przejść przez całe szkolenie. Polecam na początku zapoznać się z ważnymi aspektami gry, gdyż później możesz mieć trudności bez znajomości rzeczy, które Cate Archer potrafi robić.

Ten obszar to płatanina korytarzy, jednak wszędzie na ścianach porozwieszane są znaki wskazujące drogę (**#7**), więc nie powinieneś mieć kłopotów ze znalezieniem drzwi do odpowiedniej części treningu. Po wejściu na teren kompleksu idź prosto, aż dotrzesz do drzwi, przy których świeci się zielona lampka. Zaraz potem przywita Cię Twój instruktor. To właśnie on zapozna Cię ze wszelkimi możliwościami gry i wyjaśni jak radzić sobie w czasie misji.

Pierwsze zadanie (**#8**) polega na komunikacji. Cate Archer może rozmawiać z wieloma napotkanymi osobami, dzięki czemu zdobywać będzie różne informacje. Porozmawiaj z panem w białym ubranku (używaj do tego domyślnego klawisza użycia 'E'), a następnie przejdź do kolejnego pomieszczenia. Tutaj dowiesz się, iż przeróżne dialogi i filmiki można skracać, używając do tego klawisza spacji. Po tym krótkim wstępie nadszedł czas na trening na poziomie zaawansowanym.