

Velvet Assassin

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Velvet Assassin

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Replay Studios GmbH, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL TopWare 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
Garść porad	4
Opis przejścia	5
The Lost - Valley	5
The Lost - Fuel Storage	8
Death Of The Butcher – Cathedral	16
Death Of The Butcher – Crypt	22
Leave A Light On – Docks	27
Leave a Light On – Storage	36
The Third Man – Sewers	42
The Third Man – Ghetto	47
The Third Man – Prison	54
Le Boeuf	60
Fade To Grey – Hospital	65
Fade to Grey – Village	72
Znajdźki (Collectible)	76
The Lost - Valley	76
The Lost - Fuel Storage	80
Death Of The Butcher – Cathedral	84
Death Of The Butcher – Crypt	88
Leave A Light On – Docks	93
Leave A Light On – Storage	97
The Third Man – Sewers	102
The Third Man – Ghetto	106
The Third Man – Prison	110
Le Boeuf	113
Fade To Grey – Hospital	118
Fade To Grey - Village	122
Listy (Letters)	125
The Lost - Fuel Storage	125
Death Of The Butcher – Crypt	126
Leave A Light On – Docks	127
The Third Man – Sewers	128
The Third Man – Ghetto	129
The Third Man – Prison	130
Le Boeuf	131
Fade To Grey – Hospital	132
Ukryte osiągnięcia	133

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 poradniku do *Velvet Assassin* znajdziesz opis przejścia wszystkich dwunastu misji oraz lokalizację ukrytych przedmiotów i listów. Opis został przygotowany w taki sposób, byś był w stanie uzyskać rangę cichego zabójcy w każdym z etapów.

Artur „Arxel” Justyński

Garść porad

- w grze występują **checkpointy**, brak możliwości zapisywania stanu rozgrywki w dowolnym momencie;
- **przeładowanie broni** odbywa się w trybie celowania, jeżeli podczas ładowania wyjdiesz z tego trybu, broń nie zostanie naładowana;
- każdy poziom zawiera rozsiane wszędzie **znajdźki**, dające Ci **punkty doświadczenia**, dzięki którym możesz rozwinąć swoją postać w jednym z trzech kierunków: jesteś w stanie wydłużyć czas trwania zamrożenia czasu po użyciu **morfiny**, zwiększyć swoją szybkość w **skradaniu się** oraz zwiększyć **siłę**, a tym samym swoje umiejętności w walce;
- zwiększenie poziomu morfiny umożliwia Ci posiadanie **większej ilości dawek** przy sobie (maksymalnie trzech);
- **apteczki** służą uzupełnieniu poziomu zdrowia, nie możesz niestety zabierać ich na zapas;
- za pomocą **gwizdania** jesteś w stanie zwabić wrogiego żołnierza w miejsce, w którym stoisz, po czym zmieniając swoją pozycję możesz zaatakować go od tyłu;
- jeżeli **zostaniesz zaatakowany** masz kilka wyjść: ucieczka, użycie morfiny, zastrzelenie wroga;
- **morfina** pozwala Ci zamrozić czas i przebiec niezauważonym obok wrogich żołnierzy; jesteś także w stanie zabić ich nawet z frontowej pozycji;
- w grze znajdziesz **siedem ukrytych osiągnięć**, które dadzą Ci dodatkowe punkty doświadczenia;
- **ciche zabójstwa** to tylko te, po wykonaniu których włącza się filmik z efektownym wyeliminowaniem wroga, wszelkie strzały (nawet z broni z tłumikiem) nie wliczają się w ciche zabójstwa;
- nierzadko sytuacje, w których się znajdziesz, są absurdalne i zabicie kilku żołnierzy w cichy sposób jest rzeczą praktycznie niemożliwą, lecz nie stoi to na przeszkodzie uzyskania **rangi cichego zabójcy** na końcu misji;
- **maska przeciwgazowa** chroni przed działaniem trucizny, na którą natrafisz w kilku misjach;
- **uniform SS** pozwala Ci przejść, bez żadnych kłopotów obok wrogich strażników. Biały pasek widoczny na ekranie odpowiada poziomowi Twojego bezpieczeństwa, im jesteś bliżej przeciwnika, tym pasek staje się krótszy, aż w końcu Twoja przykrywa przestaje działać.

Opis przejścia

T h e L o s t - V a l l e y



Cele:

- znajdź wejście do bunkra.

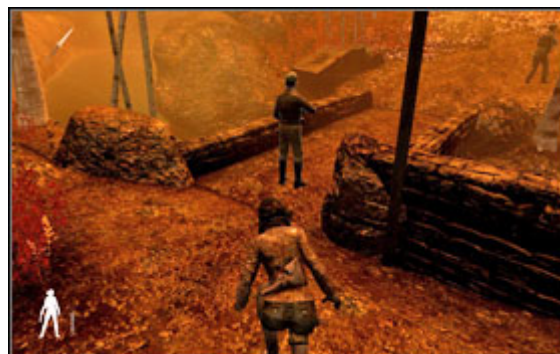
Ilość możliwych zabójstw: 4

Znajdźki: 5

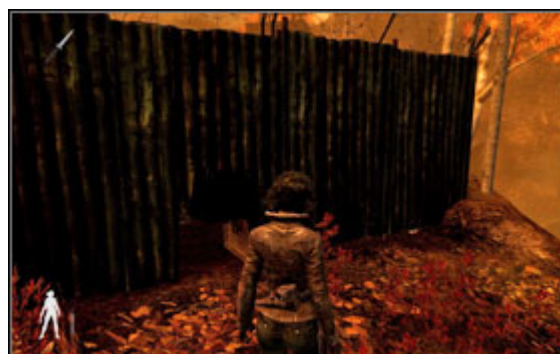
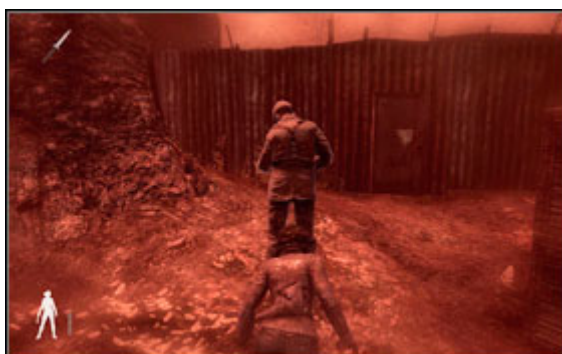
Punkty doświadczenia do zdobycia: 1000 EXP



Idź przed siebie, w stronę mostu. Po jego drugiej stronie znajdziesz drabinę – przy jej pomocy wspinaj się na górę. Po prawej stronie będzie czekał twój **pierwszy przeciwnik**. Jest pijany, więc masz przewagę. Zakradnij się zaraz za niego **#1** i użyj klawisza ataku, by wykonać egzekucję. Kieruj się dalej wzdłuż wyznaczonej ścieżki. W oddali zauważysz kolejnych dwóch strażników oraz natrafisz na przeszkodę – dziurę **#2**, którą musisz przeskoczyć wciskając odpowiedni klawisz. Gdy znajdziesz się już po jej drugiej stronie, cały czas idź w pozycji skradania.



Sukcesywnie zbliżaj się do wrogów, cały czas trzymając się blisko murka. Gdy będziesz wystarczająco blisko prześlizgnij się do krzaków **#1**, gdzie nie będą Cię w stanie zauważyć. Po krótkiej rozmowie jeden z żołnierzy oddali się, wykorzystaj ten fakt, by pozbyć się **drugiego żołnierza #2**. Początkowo ten obróci się w Twoim kierunku, zaatakuj dopiero, gdy ponownie stanie do Ciebie plecami.



Czym prędzej podbiegnij (tylko początkowo, gdy będziesz dość blisko pamiętaj by zacząć się skradać) do następnego **żołnierza #1**, nim ten zdąży zawrócić. Alternatywnie możesz ukryć ciało pierwszego trupa i poczekać aż jego kompan wróci. Podejdź do dziury w płocie **#2**, którą przemkniesz się na drugą stronę.



Po wydostaniu się na powierzchnię natrafisz na checkpointa i stan gry zostanie zapisany. Wykorzystaj krzaki **#1**, by niezauważonym przedostać się do szopki widocznej w oddali. Przeciwnicy znajdują się po lewej stronie, jeden z nich patroluje dach bunkra, drugi natomiast cały czas ma skierowany wzrok w stronę szopki. Gdy znajdziesz się na miejscu wpełnij do środka – trzymając się prawej strony nikt Cię nie zobaczy. Zabierz leżące na pudłach morfinę (**Morphine**) i apteczkę (**Medikit**) **#2**.



Z szopki przejdź dalej na prawo, chowając się w krzakach podejdź do skrzyni **#1**. Aktywuj morfinę, zacznij biec w kierunku **ostatniego żołnierza** stojącego przy wejściu do bunkra **#2** i zaatakuj go od przodu. Przeszukaj ciało – znajdziesz klucz, przy jego pomocy otwórz i przejdź przez drzwi.