

Original War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Original War

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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

SPIS TREŚCI	2
Wprowadzenie	3
Amerykanie	4
01: Przyjęcie-Niespodzianka	4
02: Kradzież Stali	5
03: Szarża	6
04: Chrzest Ognia	8
05: Dusza Małpoluda	9
06: Pozdrowienia z Przyszłości	11
07: Czas Zemsty	12
08: Urodzeni Bohaterowie	13
09: Syberyt!	14
10: Dżin w Butelce	16
11: Arabska Zagadka	17
12: Łowy na Lisa	19
12a: Długi Marsz	21
13: Zimna Wojna	21
13a: Pokój na Ziemi	23
14: Pojedynek	24
14a: Grunt to Dobry Plan	26
15: Odliczanie	27
15a: Wojna to Pokój	29
Rosjanie	31
01: Jesteśmy Najlepsi	31
02: Wielkie Łowy	32
03: Zagłada	33
04: Modlitwa za Poległych	34
05: Szerokie Wody	36
06: Krok po Kroku	37
07: Lisia Nora	38
08: Eskalacja	39
09: Operacja Epsilon	41
10: W pogoni za Postępem	42
11: Nowe zakończenie	42
12x: Oczyszczenie	43
12: Rewolucja październikowa	43
12a: Kot i mysz	44
13: Triangulacja	45
13a: Pokój na ziemi.	46
14: Barwy główne	47
15: Ostatnie Starcie	48

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

O grze Original War można powiedzieć wiele rzeczy, ale nigdy, że jest łatwa. Długie skomplikowane misje, cele, których zrealizowanie graniczy z cudem i pojawienie się kilku elementów RPG (statystyki każdego żołnierza) wymagają ogromnych pokładów energii i samozaparcia. Nie raz można natknąć się na niby proste sytuacje, jednak ich rozwiązanie wcale takie jak by się mogło wydawać proste nie jest. Przekonałem się o tym na własnej skórze – widząc na forum wpisu czytelników GOLa od razu pomyślałem o napisaniu poradnika. Dopiero po odpaleniu gry doszło do mnie, w co się wpakowałem.

Ten poradnik troszkę różni się od innych – nie jest to zbiór wskazówek „jak grać, aby wygrać” tylko przeprowadzenie Ciebie, Graczu od pierwszej misji do końca całej historii, która jest naprawdę fascynująca. To dzięki nagłym zwrotom akcji czy nawet wyjaśnianiu małymi kroczkami bawiłem się doskonale, mimo wysokiego stopnia trudności (choć przeszedłem wszystko na „średnim”). Wypada jeszcze wspomnieć o medalach – specjalnych nagrodach otrzymywanych za specjalne osiągnięcia. Oczywiście opisałem, jak dostać wszystkie trzy (bo tyle można maksymalnie) w każdej misji. Tyle słowem wstępu. Niech słowo zamieni się w czyn, czyli do boju!

Amerykanie

01: Przyjęcie - Niespodzianka

Bardzo prosta i krótka misja. Jest to swoiste wprowadzenie do świata Original War, czyli po prostu tutorial. Niewielkie kwadraty z pytańkami po kliknięciu włączą system pomocy, który krok po kroku przeprowadzi Cię przez podstawowe zagadnienia oraz odpowie na wszystkie pytania, których w miarę spędzonego nad grą czasu będzie coraz więcej. Warto wspomnieć, że misja ta rozgrywa się na dwóch mapach – pierwszej, przedstawiającej świat teraźniejszy i drugiej, 2mln lat p.n.e. John'ie MacMillan'ie – przygotuj się na największą przygodę swojego życia!



Cele misji:

1) Przejdź w prawo, do EONa

Nic prostszego. Po krótkiej rozmowie z **Joan** ruszaj na wschód (czyli notabene w prawo :). Najszybciej będzie, jeśli przedrzesz się przez niewielką, syberyjską bazę Amerykanów znajdującą się mniej więcej w centrum mapy. Na miejscu **#1** spotkasz swoich kolegów, czekających na Twoje przybycie. Po krótkiej rozmowie będzie dane Ci dokonać wyboru:

- Przejszć przez EONa i grać dalej.
- Zrezygnować i tym samym zakończyć misję niepowodzeniem.

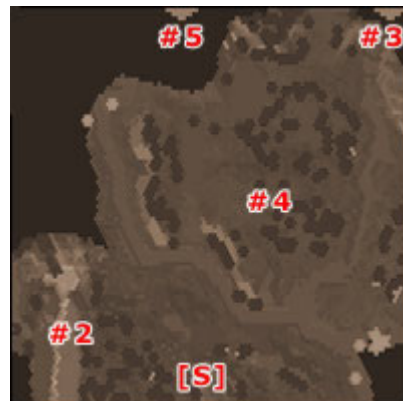
Cel 1 osiągnięty

Kontynuujesz grę już w prehistorii. Nowa mapa, misja jednak ta sama.

Nowe cele misji:

2) Przeżyj

Zaraz po teleportacji zostaniesz, jakby to delikatnie powiedzieć, uświadomiony o kryjącym się w okolicy niebezpieczeństwie. Musisz się schronić w bezpiecznym miejscu. Po skończonej rozmowie przez radio z nieznanym, uciekaj na południowo-zachód, w stronę lasu. Skieruj się następnie na zachód, gdzie w okolicy niewielkiego strumyka **#2** spotkasz **Bobby'iego Brandon'a**, który przyłączy się do Ciebie. Jego zdrowie jest, co prawda, mocno nadwerżone, ale naukowiec (niestety spotkasz go dopiero w następnej misji) szybko przywróci **Bobby'iego** do zdrowia. Za kilka chwil przyjdą nowe rozkazy.



Nowe cele misji:

3) Przejdź do północno-wschodniego rogu mapy, aby zakończyć misję.

4) Odnajdź trzeciego żołnierza.

Poza tym w południowo-wschodnim oraz północno-zachodnim rogu mapy znajdują się fortyfikacje przeciwnika, nie do pokonania, więc staraj się do nich zbytnio nie zbliżać. Musisz przedrzeć się przez patrolowaną przez wroga drogę (na północ od miejsca startu – **[S]**), której pilnuje czołg. Musisz wykorzystać chwilę, w której pojedzie on na północ, aby móc przekraść się kilkanaście metrów na wschód wzdłuż drogi i dalej na północ, do zalesionego obszaru. Mniej więcej, kiedy będziesz w połowie drogi do punktu **#4**, przez radio odezwie się mówiący z lekko rosyjskim akcentem człowiek, który rozkaże Ci ruszać na północ.

Nowe cele misji:

5) Przejdź do środka północnej części mapy, aby zakończyć misję.

To pułapka. Nie dość, że okolica punktu **#5** mapy jest silnie ufortyfikowana, to do tego musisz mieć się na baczności i cały czas postępować roztropnie, podążając w stronę prawidłowego zakończenia - **#3**. Natychmiast po otrzymaniu powyższego rozkazu odezwie się pierwszy nieznajomy, ten sam, który ostrzegł Cię na samym początku. Będziesz mógł zdecydować, czy spróbować nawiązać kontakt radiowy i zapytać o wyjaśnienie tego mentliku:

- Gdy wybierzesz 'NIE' nic złego się nie stanie, będziesz miał do wyboru dwie opcje zakończenia misji: **#3** i **#5** (czyli pułapkę).
- Jeśli natomiast skorzystasz z radia, czyli wybierzesz 'TAK', przeciwnik odkryje Twoją aktualną pozycję i wyśle na powitanie kilka czołgów, co skończy się śmiercią podopiecznych i tym samym zakończeniem gry.

Kontynuuj marsz na północ, gdzie w punkcie **#4** czeka **Cyrus Parker**.

Kiedy i on dołączy do oddziału, skieruj się na północny-wschód. Trzeba będzie pozbyć się tutaj dwóch żołnierzy nieprzyjaciela. Nie będzie to trudne, ponieważ są oni i tak mocno pokiereszowani, ale staraj się nie wysyłać na pierwszą linię nadwerężonego żołnierza, gdyż może szybko zginąć. Potem zostanie Ci już tylko wejść za świecącą na czerwono linię, co zakończy misję sukcesem – zrób to jak najszybciej, gdyż okoliczne jednostki w mig zjawiają się na wezwanie swoich, co prawda już nieżywych, pobratymców.

02: Kradzież Stali

Tym razem będziesz mógł sprawdzić się pod kątem strategicznego myślenia. Igranie z niebezpieczeństwem, zmasowane ataki – to będzie dla Ciebie chleb powszedni. Zwiększy się także liczba ludzi oddanych pod Twoją komendę, włączając w to takie jednostki, jak: naukowiec – będzie leczył zranionych żołnierzy oraz inżynier – budowanie oraz transport towarów, to zadania, należące do jego obowiązków. A oto dokładny opis krok po kroku, warunkujący sposób pozytywnego zakończenia tej misji.

**Cele misji:**

- 1)** Zajmij wrogie składy w okolicy
- 2)** Czekaj na dalsze rozkazy
- 3)** Dołącz do pozostałych amerykańskich żołnierzy w okolicy.

Już w kilka sekund po rozpoczęciu gry dołączają się do Ciebie nowi bohaterowie – **Lisa Lawson** (żołnierz), **Gillian Johnson** i **Anthony Harper** (inżynierowie). Korzystając z chwili spokoju poprzyglądaj się statystynom podwładnych – warto już teraz zastanowić się nad ukierunkowaniem rozwoju każdego z nich. Następnie ruszaj na północ, w stronę punktu **#1** – silnie bronionej bazy przeciwnika. Po drodze spotkasz **Paula Khattam'a** (naukowiec). Będziesz musiał przyzwyczaić się do jego seplenienia – stanie się on najważniejszą jednostką, a to dzięki swoim uzdrawiającym zdolnościom. Jeszcze dalej na północ dostrzeżesz ciała zmarłych żołnierzy – to nasi! Będzie trzeba ominąć bazę **#1**, udając się na południe, tak, aby nikt nie zauważył Twoich podopiecznych. Na południu znajduje się niewielki zbiornik wodny. Możesz przejść przez specjalne (płytkie) miejsca na drugą stronę. Tam, w punkcie **#2** spotkasz dwóch przeciwników strzelających do jednego z naszych – **Bruce'a Clarka** (żołnierz). Zastrzel ich, po czym wyślij **Paula**, aby uleczył ledwo trzymającego się jeszcze na tym świecie **Bruce'a**. Kiedy uleczysz wszystkich, skieruj się na wschód, gdzie za kolejną płyczną ruszaj na północ.

Przy samej krawędzi mapy, w punkcie **#3** znajdują się dwa czołgi, a przy nich trójka żołnierzy. Musisz ich zastrzelić zanim zdążą wejść do pojazdu! Czołgi możesz przejąć, wysyłając do nich

kierowcę (im wyższa umiejętność mechaniki, tym lepiej sprawuje się czołg). Proponuję wybrać **Billy'iego**, a jeśli uda Ci się przejąć drugą maszynę, to wsadź do niej kogokolwiek potrafiącego ją obsługiwać. Nieopodal dostrzeżesz skład – należy przejąć go swoim inżynierem. Kiedy tego dokonasz przełożony rozkaże zaatakować bazę **#1**. Zbierz wszystkich i ruszaj wózem na zachód. Najpierw należy zająć się bunkrem na wzniesieniu. Bazę najlepiej zaatakować od strony lasu na wschodzie, wyciągając wrogich żołnierzy na puste pole, z dala od kolejnego bunkra. Dopiero, kiedy się z nimi uporasz, ruszaj na bazę. Nie niszczyć budynków – po przejściu składu możesz się nimi także zaopiekować. Po tym nadejdą nowe rozkazy.

Nowe cele misji:

4) Przenieś jak najwięcej skrzyń z północno-wschodniej bazy (**#3**) do bazy północnej (**#1**).

Chwilę po otrzymaniu powyższego rozkazu pojawi się w okolicy pewien Rosjanin – **Michaił Bieriezow** (mechanik). Zdradzi Ci swoją profesję i oznajmi, że został na wojnę zaciągnięty siłą. Tobie pozostanie możliwość ingerencji w jego przyszłość:

- możesz kazać go zabić, co nie przyniesie nic dobrego;
- możesz go puścić wolno, co także nie zaowocuje czymś specjalnym;
- lub po prostu możesz go przesłuchać i zamknąć w składzie, dzięki czemu dostaniesz medal (jest to optymalny wybór).

Nowe cele misji:

6) Zamknąć Rosjanina w składzie i pilnować.

Rosjanin będzie się dziwnie zachowywał podczas przesłuchania, a Ty winienesz zdecydować się zamknąć go w bezpiecznym miejscu. Jednak musisz pilnować, aby nie uciekł, gdyż zostawiony bez ochrony może szybko czmychnąć za krzaki i już go więcej nie zobaczysz. Musisz, czym prędzej, zająć się transportem skrzyń (dokładny opis czynności jest podany w pomocy gry), ponieważ jest to wymóg do otrzymania medalu. Uważaj tylko na dzikie zwierzęta mogące zranić inżynierów. Kolejną czynnością powinno być wybudowanie bunkrów. Pierwszych nieproszonych gości możesz spodziewać się w niewielkim odstępie czasu po incydencie z **Michaiłem**, a będą to dwa średnie pojazdy kołowe. Na szczęście (dla nich oczywiście :-)) nie będą się angażować w walkę, tylko uciekną wezwać posiłki.

Dobuduj kilka bunkrów (więcej niż dwa, na zachodzie oczywiście, się nie opłaca, trzeba uważać na ilość skrzyń potrzebną do wykonania zadania) i ustaw ludzi, pilnując cały czas Rosjanina. Najlepiej, jeśli zamienisz jednego z żołnierzy na inżyniera, dzięki czemu zwiększysz prawdopodobieństwo wykonania celu 4. Postaw ludzi przy składzie i pilnuj zachodniej części. Po pewnym czasie pojawi się tam grupa nieprzyjaciela – czołg i kilku żołnierzy. Nie powinienesz mieć z nimi problemów. Jeśli zdołasz utrzymać bazę, misja zostanie pomyślnie zakończona.

03: Szarża

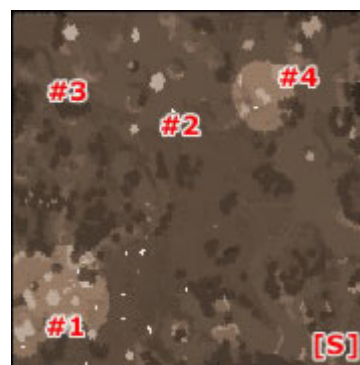
Teraz wypłyniesz na głębokie wody, jednak nie będzie jeszcze trudnych sytuacji bez wyjścia. Będzie trzeba wybudować bazę, wyprodukować trochę sprzętu i uderzyć na przeciwnika. Stosując się dokładnie do moich zaleceń, możesz przejść tą misję bez większych strat, z dużym bonusem doświadczenia dla podwładnych.

Po rozmowie z **Cornell'em** wybierz pięciu ludzi, którzy będą Ci towarzyszyć w dalszej drodze. Pamiętaj, że wszyscy są aktualnie żołnierzami, ale należy zabrać także dobrego inżyniera i naukowca. Po odpowiednim wyborze przekazane zostaną Ci aktualne cele misji.

Cele misji:

1) Przejdź do południowo-zachodniej bazy.

2) Czekaj na sygnał do ataku.



Nie próżnując, wsadź najlepszego mechanika do wozu i ruszaj wszystkimi jednostkami na wschód, do nowej bazy **#1**. Musisz przygotować się na pierwsze w tej misji spotkanie z wrogimi oddziałami (mniej więcej w połowie drogi) – trzech wrogich żołnierzy. Postaraj się likwidować ich po kolei, jednego po drugim. Po ich pokonaniu musisz już tylko dotrzeć na miejsce.

Zaraz po odnalezieniu bazy **#1** dołączą do Ciebie stacjonujące w tym miejscu jednostki. Będzie to dwoje inżynierów (**Michael Turner**, **Hallie Gillian**), jeden żołnierz (**Henry Lynch**) i jeden naukowiec (Michael Walker). Rozpocznij natychmiast budowę laboratorium, a po jej zakończeniu zamień niedzielnego żołnierza ze zdolnościami naukowymi na naukowca. Niech się zajmie badaniami. Natomiast inżynierowie powinni znosić pojawiające się w okolicy skrzynie – czyli notabene jeden z trzech rodzajów surowców. Kiedy w bazie zjawi się **Frank Forsyth**, doskonały zwiadowca, będziesz mógł wydać mu rozkaz.

- Niech kontynuuje swój zwiad, co się bardzo opłaci.
- Niech pozostanie przy tobie na czas szturm.

Zostaw jednego żołnierza w bunkrze, a resztą w obstawie naukowca (aby leczył rany) ruszaj na północ od bazy. Nie podchodź jednak na razie do instalacji nieprzyjaciela tylko oczyść las. W pierwszej kolejności załatw dwa oddziały po dwóch żołnierzy, po czym ruszaj w kierunku wschodnim. Tam spotkasz jeszcze jedną grupę. To już trzy za pasem. Kolejna powinna wyjść z północy, a piąta będzie atakować Twoje pozycje. Musisz ich zabić, aby nie poinformowali dowódców o Twoich pozycjach – jeśli to zrobią, liczyć się z atakiem kilku czołgów. Oczywiście nie puść im tego płazem. Wylecz wszystkich, po czym przygotuj się do szturm na wrogie instalacje w punkcie **#2**. Ale dopiero po otrzymaniu sygnału do ataku!

Nowe cele misji:

3) John MacMillan oraz czterech członków jego drużyny musi dotrzeć do północnej części mapy.

4) Spróbuj przerzucić przez linie frontu chociaż jeden pojazd.

5) Przedrzyj się do północnego krańca mapy przy jak najmniejszych stratach własnych.

Najpierw zlokalizuj i z daleka (tak, aby przeciwnik Cię nie zauważył) rozwal szyb naftowy. Potem zajmij się elektrownią, uważając na działka oraz na schodzących się z okolicy żołnierzy. Teraz wróć na zachód i zacznij likwidować pojedynczo wszystkie czołgi i piechotę nieprzyjaciela, szczególnie w okolicy elektrowni **#3**. Ją także zniszcz. Trzeba przejść w tym miejscu na północ (jednak nie za daleko – jeśli dostaniesz komunikat od **Cornell'a** to trzeba wczytać grę) i zniszczyć kolejną elektrownię oraz dalej na wschód, fabrykę, uważając ciągle na aktywne działka. W okolicy będzie też jeszcze jeden czołg oraz kilku ludzi, jednak nie powinni Ci bardziej zagrozić. Pamiętaj o ciągłym leczeniu podwładnych!

Przejdź następnie bardziej na wschód – w stronę punktu **#4**. Tutaj należy posłużyć się pewnym trikiem – podchodząc jak najbliżej północnej krawędzi mapy (jednak aby żadna jednostka poza **MacMillan'em** nań nie weszła) zniszcz szyb naftowy oraz trzy elektrownie – to wyłączy wszystkie działka. W międzyczasie możesz spodziewać się ataku nieprzyjaciela, ale cała grupa będzie sobie w stanie z nimi poradzić. Kiedy i ta baza zostanie zniszczona, a wszyscy żołnierze siedzący w działkach zabici, rozkaż wszystkim jednostkom przybyć do północnego krańca mapy (trzeba wybrać opcje: poczekaj na innych). Można jeszcze wybudować pojazd i przewieźć go na północ, co zaowocuje dodatkowym medalem.