

Armed & Dangerous

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Armed and Dangerous

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Solucja	4
MISJA 1 – STORM THE BASE!	4
MISJA 3 – LIBERATE FJORKIN VILLAGE!	17
MISJA 4 – DEFEND FJORKIN VILLAGE!	26
MISJA 5 – RESCUE THE SACRED LAMB OF MIDDEN!	29
MISJA 6 – CLEAR ROAD TO MOUNTAIN VILLAGE!	36
MISJA 7 – SAVE THE MOUNTAIN VILLAGERS!	43
MISJA 8 – DEFEND DICK TURPIN VILLAGE!	49
MISJA 9 – SAVE THE DICK TURPINITES!	51
MISJA 10 – LIBERATE MIDDEN RETIREMENT COMMUNITY!	56
MISJA 11 – ROMAN’S „LITTLE DIVERSION”	60
MISJA 12 – CRUSH THE KING’S ARMY!	63
MISJA 13 – REACH THE WILDWOOD ABBEY!	65
MISJA 14 – STEAL THE BOOK OF RULE!	71
MISJA 15 – ELUDE STIG’S ARMY!	76
MISJA 16 – DEFEND NEDVILLE!	82
MISJA 17 – THE ROAD TO ZITWALLA	84
MISJA 18 – DEFEND LILY’S HOUSE	91
MISJA 19 – RESCUE LILY!	94
MISJA 20 – ESCAPE FROM FORGE!	99
MISJA 21 – HOLD OFF THE ARMY!	105
Cenne porady, czyli 5 przykazań dowódcy Lionhearts	107

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

Zanim rozpoczniesz właściwą grę radziłbym zapoznać się z dołączonymi do solucji poradami. Podpowiadają one między innymi jak skutecznie walczyć a także na jakie bronie i gadżety warto się decydować. Solucja dokładnie opisuje wszystkie misje jakie pojawiają się w grze. Na wstępie objaśniam cele tłumacząc podawane przez komputer rozkazy. Jeśli to będzie konieczne zwrócę ponadto Twoją uwagę na wybrane szczegóły związane z danym etapem.

W przypadku zaliczania kolejnych questów pojawiają się stosowne informacje:

ROZKAZ:

x) NAZWA (Tłumaczenie)

ROZKAZ WYPEŁNIONY:

x) NAZWA (Tłumaczenie)

Istotną rolę w mojej solucji spełniają kolory. Zanim przejdziesz do właściwego opisu zapoznaj się z ich oznaczeniami:

Kolor czerwony – tawerny (puby) - lokacje, w których wypada zapisywać stan gry, dozbierać sterowaną postać oraz leczyć całą drużynę; Uwaga! W przeciwieństwie do wersji konsolowej stan gry można zapisywać w każdym momencie przy czym ja będę na czerwono oznaczał tylko i wyłącznie tawerny

Kolor zielony – miejsca, w których ukryto cenne Tokeny, czyli przedmioty, które pozwalają odblokować dodatkowe opcje (np. filmiki czy etapy)

Kolor niebieski - ważne przedmioty; warto przy okazji zaznaczyć, iż nie ma ich tu tak dużo jak można by się początkowo spodziewać, podstawowe sprzęty (przede wszystkim nowe giwery) należy zabierać z tawern

Kolor szary - ciekawostki, które nie mają wpływu na właściwą grę a mają jedynie za zadanie uprzyjemnić zabawę czy wytłumaczyć sens niektórych scen (m.in. przerywnikowych)

Przy okazji chciałbym też uczulić na regularne zapisywanie stanu gry. „A&D” w niektórych miejscach może zaskoczyć nawet bardziej doświadczonych graczy. Lepiej jest odpowiednio wcześniej się zabezpieczyć.

MISJA 1 – STORM THE BASE!

Opis misji: Podwładni króla zabrali Rexusa do swej bazy, musisz go uwolnić

ROZKAZY:

1) GET TICKER BOMBS FROM PUB (Weź bomby z okolicznego pubu)

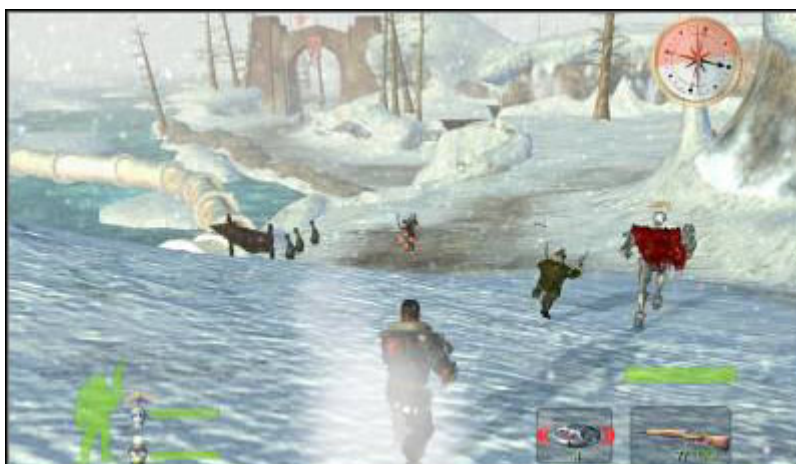
2) BLOW 2 GATES BETWEEN YOU AND BASE (Wysadź w powietrze dwie bramy oddzielające Twoją drużynę od właściwej bazy wroga)

Ważne informacje: Jest to misja treningowa także nie musisz się stresować, przeciwników jest niewielu a ponadto stanowią znikome zagrożenia dla Ciebie i Twojej ekipy. Wykorzystaj okazję do zaznajomienia się z interfejsem a przede wszystkim szybkim zmienianiem przedmiotów w ekwipunku i wydawaniem poleceń kolegom z zespołu.

Opis przejścia:



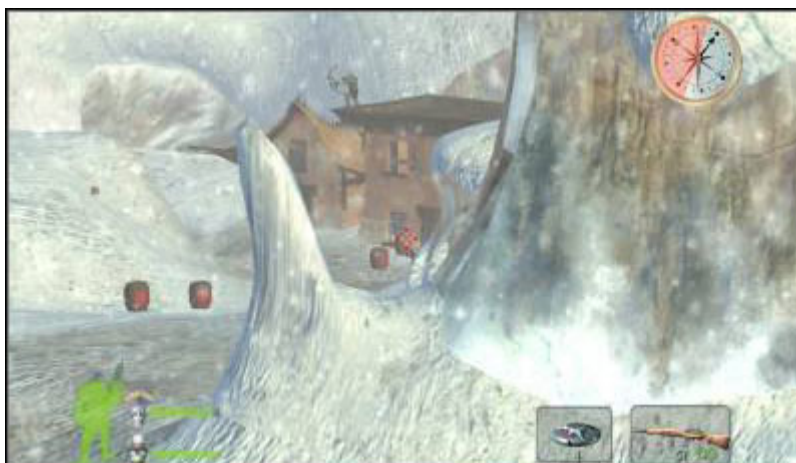
Jeśli chcesz możesz porozglądać się po okolicy aczkolwiek nie posuwaj się jeszcze za bardzo do przodu ponieważ znajdują się tam pierwsi wrogowie. **Podejdź do widocznego na screenie obrazu i podnieś go.** Zdobędziesz pierwszy Token (w sumie jest ich 21, po jednym na każdy poziom).



Przygotuj się do pierwszego starcia. Biegnij do przodu. Po chwili powinieneś zauważyć pierwszych przeciwników. W pierwszej kolejności eliminuj gościa zaopatrzonego w łuki. Tak naprawdę to tylko nimi musisz się martwić. Pamiętaj, aby często strafe'ować co pomoże Ci uniknąć wystrzelianych przez nich strzał.



Nie idź jeszcze na dół (niedaleko miejsca z pingwinami) a skieruj się w lewo. Podejdź do przepaści. Spokojnie, nie musisz się obawiać tego, że zlecisz na dół. Broni Cię przed tym specjalna niewidzialna bariera. W oddali powinieneś zauważyć pierwsze domy. O wiele ważniejsze są wybuchowe beczki, które przy nich stoją. Strzel w nie i obserwuj fajerwerki. Dzięki temu posunięciu ułatwiłeś sobie dalszą część etapu.



Możesz już się kierować na dół. Uważaj ponieważ po prawej przyczało się kilku wrogów. W oddali powinieneś zauważyć kolejne budynki. Podobnie jak wcześniej, strzel w jedną z wybuchowych beczek. Dwie po prawej stoją tuż przy budynkach także celuj w nie w pierwszej kolejności.



Po raz pierwszy spotkasz tu pingwiny. Nie mają one żadnego wpływu na zabawę. Teoretycznie możesz je wykorzystywać do zasłaniania się przed strzałami wrogów, ale ich ataki są na tyle słabe, że byłoby to zwykłym tchórzostwem :-). Jeśli chcesz możesz za to w nie strzelać i oglądać jak ładnie odlatują! To samo tyczy się zresztą całego otoczenia a w szczególności drzew, które powalisz kilkoma celnymi strzałami. Jeśli chcesz możesz wykorzystywać to, że Hawkins Rifle ma nielimitowaną amunicję i szukać obiektów, które można zniszczyć lub uszkodzić.



Jeśli chcesz możesz się zająć przeciwnikami przy bramie. Są oni jednak dość mocno oddaleni także musisz mocno wytężyć wzrok albo pomagać sobie specjalnym klawiszem zoomu. Postaraj się zdjąć dwóch gostków widocznych na screenie.



Biegnij w prawo a konkretnie w stronę domów, które przed chwilą wysadziłeś. Znajdziesz tu ścieżkę prowadzącą na dół. Podążaj nią do upragnionej bramy. **Po drodze wpadniesz na pierwsze przedmioty. Jeżeli wcześniej zostałeś zraniony koniecznie zabierz apteczkę.** Zajmij się kolejnymi przeciwnikami przy bramie. Nie pozwól im, aby zbliżyli się do stanowiska maszynowego.



Kolejną porcję rozrywki może zapewnić Ci platforma wiertnicza widoczna po lewej. Jeżeli ją zniszczysz wysadzony zostanie cały lodowiec (a także spora część otoczenia). Oprócz tego możesz skorzystać z CKM-u i postrzelać sobie do pingwinów czy drzew.



Odwróć się, biegnij prosto a następnie w lewo. Dojdiesz do upragnionej tawerny. Wejdź do środka (klawisz używania). Automatycznie otrzymasz potrzebne bomby (była o nich mowa w celach misji) oraz Topsy Turvy Bomb. Zostaw ją sobie na przysłowiową czarną godzinę. Najlepiej jest ją wykorzystywać w sytuacji gdy drużyna zostaje okrążona przez wielu przeciwników. Zabierz też karabin maszynowy (Fleming Machinegun) z górnego slotu. To będzie Twoja podstawowa giwera praktycznie aż do samego końca gry.

ROZKAZ WYPEŁNIONY:

1) GET TICKER BOMBS FROM PUB (Weź bomby z okolicznego pubu)



Pierwszą część zadania masz już za sobą. Wyjdź z tawerny i skieruj się w stronę charakterystycznej zamkniętej bramy. Podejdź do niej i załóż ładunek. Aby to zrobić będziesz musiał przytrzymać klawisz używania. Nie zapomnij o dwóch rzeczach: wycofaniu się na bezpieczną odległość i odczekaniu (już po wybuchu) na wolne przejście (płomienie).