

# Cold War:

## Szpieg Zimnej Wojny

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Cold War**

**On Your Own Behind The Iron Curtain**

**autor: Piotr „Ziuziek” Deja**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Przedmioty</b>	<b>4</b>
<b>Ekwipunek</b>	<b>7</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>10</b>
[01] Pulitzer, Here I Come!	10
[02] On The Run	14
[03] Jail Break	21
[04] Sneaking around	28
[05] Investigative Journalism	34
[06] Guerilla in the Mist	42
[07] Twins	49
[08] Getting Out	55
[09] An Unvited Guest	60
[10] Stalking the Pray	65
[11] Destination Sonya	69
[12] Never Ask a Girl Her Weight	77
[13] Blackout	85
[14] Synchronized Watches	90
[15] Follow the Leader	95
[16] Thanks Mr. Geiger	99
[17] Exposed	106
[18] Meltdown	111
[19] The Halls of Hell	117
[20] Hello, Mr. President	122
[21] Escort Service	127
[22] Power Play	132
[23] The Curtain Falls	137

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](http://www.gry-online.pl)



### Wprowadzenie

Witam w nieoficjalnym poradniku do świetnego sneakera TPP firmy Mindware Studios, czyli *Cold War: On Your Own Behind The Iron Curtain*. Na kolejnych stronach znajdziecie dokładny opis przedmiotów i sposoby ich tworzenia i używania. Potem następuje wyczerpujący walkthrough, w kolorze **brązowym** zaznaczone są punkty, gdzie znajdują się przeciwnicy, **zielonym** – przedmioty, których można używać lub coś z nich stworzyć lub które przynoszą punkty techniki, natomiast **czarnym** – ważniejsze punkty, terminale i przełączniki. Prócz obrazków przedstawiających ważne sytuacje i miejsca nieocenioną pomocą będą także dokładne mapy do każdego poziomu. Życzymy przyjemnej lektury i dobrej zabawy.

## Przedmioty

W grze bardzo często natrafimy na różne przedmioty. Same wydają się bezużyteczne, lecz połączone z innymi otwierają przed nami nowe możliwości. Jest siedem poziomów zaawansowania tych „wynałazków” i aby móc jakiś wykonać, trzeba go najpierw odkryć. Do tego potrzebne są punkty techniki / nauki (*blueprints*) znajduwane w różnych folderach, walizkach czy tubach.

Poniżej znajduje się spis przedmiotów do zebrania oraz wynalazków, które można odkryć, za ile punktów można to zrobić i jakie podstawowe przedmioty są potrzebne do ich wykonania. By uzyskać dostęp do kolejnego poziomu, trzeba odkryć przynajmniej trzy wynalazki z poziomu poprzedniego.

Część wynalazków trzeba uzupełniać, bo wyczerpuje się ona (np. mocna amunicja do pistoletu). Część natomiast wystarczy odkryć tylko raz (np. polepszenie celności pistoletu). Drugi typ wynalazków został wyróżniony kolorem **niebieskim**. Niektóre wynalazki składają się nie tylko z przedmiotów podstawowych, lecz także (lub tylko) z innych wynalazków.

Bardzo ważna sprawa – nie możesz mieć nieograniczonej ilości przedmiotów podstawowych – wynalazków również, ale czasami lepiej na zapas zamienić przedmioty podstawowe na wynalazki, by móc zebrać nowe przedmioty podstawowe tego samego typu. Jeśli nie możesz np. zebrać więcej baterii sprawdź, czy masz 5 strzałów do aparatu rentgenowskiego – jeśli nie, to przerób baterie na amunicję do aparatu, by móc zebrać nowe baterie.

### Przedmioty do zebrania

W kolejności alfabetycznej, wraz z wynalazkami w których tworzeniu dany przedmiot uczestniczy. W grze występują jeszcze inne przedmioty – papierosy, butelki wódki, zbiorniki z paliwem i monety – ale nie uczestniczą one w tworzeniu wynalazków, więc nie zostały umieszczone w poniższej liście. Najcenniejsze przedmioty to zdecydowanie baterie (jako amunicja do aparatu rentgenowskiego) oraz szmaty i plastikowe butelki (do robienia tłumików)

- **Bateria (*Battery*)**: Amunicja do aparatu rentgenowskiego;
- **Budzik (*Alarm Clock*)**: Wabik, [Proca](#), [Salwa z pistoletu](#);
- **Fłaszka z eterem (*Ether flask*)**: Szmaty nasączona eterem, Mina usypiająca, Pociski paraliżujące do procy, Ciężka mina usypiająca;
- **Gwoździe (*Screws*)**: Pociski przebijające pancerz, [Celownik do pistoletu](#);
- **Plastikowa butelka (*Plastic Bottle*)**: Gumowe pociski, Tłumik, Granaty do procy, Bomby samoprzylepne do procy;
- **Pociski do pistoletu (*Gun ammunition*)**: Gumowe pociski, Granaty do procy, Pociski przebijające pancerz, Bomby samoprzylepne do procy, Mina wybuchowa, Ciężka mina wybuchowa;
- **Puszka (*Can*)** - Mina usypiająca, Pluskwa śledząca, [Proca](#), [Salwa z pistoletu](#), Mina wybuchowa, [Celownik do pistoletu](#);
- **Szmaty (*Rags*)** - Szmaty nasączona eterem, Tłumik;
- **Środek usypiający (*Anesthetics*)** - Pluskwa dezorientująca, Pociski paraliżujące do procy;
- **Zestaw urządzeń (*Appliance Parts*)** – Wabik, [Większy magazynek](#), Pluskwa śledząca, [Powiększenie w aparacie rentgenowskim](#), [Większa bateria do aparatu rentgenowskiego](#), [Zwiększenie zasięgu aparatu rentgenowskiego](#), [Szybsze przeładowanie aparatu rentgenowskiego](#), Zdalnie detonowana mina.

### Wynalazki – poziom 1

- **Gumowe pociski (*Rubber bullets*)** = 5 pocisków do pistoletu + 1 plastikowa butelka (40 punktów techniki);
- **Szmata nasączona eterem (*Ether soaked rags*)** = 1 szmata + 1 flaszka z eterem (60 punktów techniki);
- **Wabik (*Luring device*)** = 1 budzik + 1 zestaw urządzeń (60 punktów techniki);
- **Mina usypiająca (*Ether mine*)** = 1 puszka + 1 flaszka z eterem (90 punktów techniki).

### Wynalazki – poziom 2

- **Więszy magazynek (*Expanded magazine*)** = 2 puszki (110 punktów techniki);
- **Pluskwa dezorientująca (*Forget drug*)** = 2 środki usypiające (70 punktów techniki);
- **Pluskwa śledząca (*Tracing bug*)** = 1 puszka + 1 zestaw urządzeń (50 punktów techniki);
- **Proca (*Slingshot*)** = 1 puszka + 1 budzik (100 punktów techniki).

### Wynalazki – poziom 3

- **Tłumik (*Silencer*)** = 1 plastikowa butelka + 1 szmata (120 punktów techniki);
- **Granaty do procy (*Slingshot grenades*)** = 5 pocisków do pistoletu + 1 plastikowa butelka (110 punktów techniki);
- **Mina wabiąco-usypiająca (*Ether luring mine*)** = 1 wabik + 1 mina usypiająca (110 punktów techniki);
- **Amunicja do aparatu rentgenowskiego (*X-Ray ammunition*)** = 1 bateria (120 punktów techniki).

### Wynalazki – poziom 4

- **Salwa z pistoletu (*Gun burst*)** = 1 puszka + 1 budzik (140 punktów techniki);
- **Pociski paraliżujące do procy (*Paralyzing slingshot ammo*)** = 2 flaszki z eterem + 3 środki usypiające (110 punktów techniki);
- **Powiększenie w aparacie rentgenowskim (*X-Ray zoom*)** = 1 zestaw urządzeń (60 punktów techniki);
- **Ciężka mina usypiająca (*Heavy ether mine*)** = 1 mina usypiająca + 1 flaszka z eterem (130 punktów techniki).

### Wynalazki – poziom 5

- **Pociski przebijające pancierz (AP bullets)** = 5 pocisków do pistoletu + 1 paczka gwoździ (120 punktów techniki);
- **Bomby samoprzylepne do procy (Slingshot sticky bombs)** = 8 pocisków do pistoletu + 1 plastikowa butelka (140 punktów techniki);
- **Większa bateria do aparatu rentgenowskiego (X-Ray battery)** = 1 zestaw urządzeń (120 punktów techniki);
- **Mina wybuchowa (Explosive mine)** = 3 pociski do pistoletu + 1 puszka (100 punktów techniki).

### Wynalazki – poziom 6

- **Celownik do pistoletu (Better gunsight)** = 1 puszka + 1 paczka gwoździ (110 punktów techniki);
- **Zwiększenie zasięgu aparatu rentgenowskiego (X-Ray zoom)** = 1 zestaw urządzeń (180 punktów techniki);
- **Ciężka mina wabiąco-usypiająca (Heavy ether luring mine)** = 1 wabik + 1 ciężka mina usypiająca (180 punktów techniki);
- **Ciężka mina wybuchowa (Heavy explosive mine)** = 3 pociski do pistoletu + 1 mina wybuchowa (180 punktów techniki).

### Wynalazki – poziom 7

- **Szybsze przeładowanie aparatu rentgenowskiego (X-Ray reload)** = 1 zestaw urządzeń (200 punktów techniki);
- **Mina wabiąco-wybuchowa (Explosive luring mine)** = 1 wabik + 1 mina wybuchowa (220 punktów techniki);
- **Ciężka mina wabiąco-wybuchowa (Heavy explosive luring mine)** = 1 wabik + 1 ciężka mina wybuchowa (240 punktów techniki);
- **Zdalnie detonowana mina (Remote controlled mine)** = 1 zestaw urządzeń + 1 mina wybuchowa (250 punktów techniki).

## Ekwipunek

Cold of War oferuje bardzo wiele możliwości w odwracaniu uwagi lub eliminacji przeciwników. Rodzajów wrogów jest mało – to tylko trzy różne modele (bezbroni cywile, których nie można zabijać; strażnicy i agenci z pistoletami; żołnierze z AK-47 i kamizelkami kuloodpornymi, najniebezpieczniejsi w grze). Jednak Carter posiada multum sposobów na radzenie sobie w kłopotliwych sytuacjach, poniżej wszystkie te sposoby zostały dokładnie opisane. Na początku zwykle umiejętności.

### Zwykłe umiejętności

- a) **Pstryknięcie palcami** – jeśli zrobisz to dostatecznie blisko jakiegoś przeciwnika, to ten pójdzie w miejsce, w którym stał bohater kiedy pstrykał. Całkiem przydatna umiejętność, jeśli chcemy zwabić wroga np. na minę albo po prostu wyciągnąć go z posterunku.
- b) **Ogłuszenie** – wystarczy zakraść się za przeciwnika i walnąć go pięścią, by ten na kilka minut padł nieprzytomny. Niestety, nie trwa to długo, jednak są na to sposoby (patrz dalej). Do tego ogłuszenie działa tylko na strażników i cywilów, nie na żołnierzy – ci ostatni posiadają hełmy.
- c) **Szmata nasączona eterem** – działa tak samo jak ogłuszenie, z tym że można w ten sposób obezwładniać również żołnierzy, a do tego obezwładnienie trwa dłużej. Jednak by móc usypiać w taki sposób, trzeba najpierw odkryć odpowiedni wynalazek, a potem łączyć szmaty i flaszki z eterem w szmaty nasączone eterem.
- d) **Wstrzyknięcie środka usypiającego** – jeśli chcesz obezwładnić ogłuszonego przeciwnika na kilkanaście minut, to wstrzyknij mu środek usypiający. Co prawda po pewnym czasie i tak się obudzi, jednak ten czas jest wystarczająco długi by załatwić wszystkie ważne sprawy w danym miejscu. Rób tak wszystkim cywilom lub wszystkim przeciwników, jeśli nie możesz nikogo zabić (początkowe poziomy).
- e) **Leczenie** – w grze masz dostęp do trzech rodzajów apteczek: małej, średniej i dużej. Jeśli stracisz energię to nie zapomnij się uleczyć, choć rzadko to się będzie działo, bo jeśli przeciwnicy cię odkryją to i tak masz małe szanse na przeżycie.

### Broń palna

- a) **Pistolet** – podstawowa broń, mająca wbrew pozorom dużo możliwości. Po pierwsze, można polepszyć wynalazkami precyzję strzałów, szybkostrzelność i pojemność magazynka. Jednak najbardziej przydatną rzeczą jest tłumik, który pozwala po cichu zabijać nawet żołnierzy. Niestety, tłumik starcza tylko na trzy strzały, ale nie raz wybawi cię z opresji. Najlepiej oczywiście celować w głowy, wtedy przeciwnik od razu pada martwy lub nieprzytomny. Są trzy rodzaje amunicji do pistoletu: gumowa (trafiony kilka razy lub raz w głowę przeciwnik pada ogłuszony), zwykła (do normalnego strzelania) i mocna (najlepiej używać ją na żołnierzy z hełmami i kamizelkami kuloodpornymi). Przyzwyczaj się, że często najpierw będziesz po cichu usypiał przeciwników tylko po to, by potem zaciągnąć ich ciało w ustronne miejsce i tam dobić ich strzałem w głowę.
- b) **AK-47** – broń zdobywana później, najczęściej używana do eliminacji uśpionych lub ogłuszonych przeciwników. Posiada dwa rodzaje amunicji – zwykłą i mocną. W późniejszych poziomach będziesz używał jej do walki z żołnierzami. Jest dobra, jeśli wokół nie ma nikogo, a ty nie chcesz tracić innych przedmiotów na pozbycie się jakiegoś przeciwnika – wtedy wystarczy tylko celna seria.