

# **Freedom Fighters**

## **PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Freedom Fighters**

**autor: Paweł „Turi” Turalski**

**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>Informacje podstawowe</b>	<b>4</b>
<b>Jak być wzorowym kapitanem</b>	<b>4</b>
<b>Charyzma</b>	<b>4</b>
<b>Mapa i symbole</b>	<b>4</b>
<b>Broń</b>	<b>5</b>
<b>Solucja</b>	<b>6</b>
<b>Manhattan Invasion</b>	<b>6</b>
<b>Police Station #1</b>	<b>8</b>
<b>Gas Station</b>	<b>8</b>
<b>Police Station #2</b>	<b>9</b>
<b>Post Office</b>	<b>10</b>
<b>Hotel</b>	<b>12</b>
<b>Fire Station</b>	<b>13</b>
<b>Harbor</b>	<b>15</b>
<b>Power Plant</b>	<b>17</b>
<b>Warehouse District</b>	<b>19</b>
<b>Movie Theater</b>	<b>21</b>
<b>Baza sowiecka</b>	<b>24</b>
<b>Rebel Station</b>	<b>26</b>
<b>TV Station</b>	<b>28</b>
<b>High Scholl</b>	<b>32</b>
<b>Boat Landing Governor`s Island</b>	<b>36</b>
<b>Munitions depot</b>	<b>39</b>
<b>Docks</b>	<b>40</b>
<b>Artillery</b>	<b>42</b>
<b>Fort Jay</b>	<b>44</b>
<b>Liberty Island</b>	<b>47</b>
<b>Special Screens</b>	<b>48</b>

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

Niniejszy opis powstał w celu pomocy graczom, którzy nie są zbyt zorientowani w systemie gry, bądź też mają problemy z przejściem powierzonych im misji. Zdecydowałem się nie podawać, gdzie znajdują się apteczki, czy inne środki militarne, gdyż odnalezienie ich nie stanowi najmniejszego problemu, a ja dodatkowo mógłbym niepotrzebnie namieszać w tekście. Co jeszcze... Zanim przejdziesz do gry, proponuję przeczytać uwagi ogólnikowe, w których objaśniam jak kierować oddziałem, jaką broń mamy do dyspozycji i którą powinniśmy preferować oraz jak odczytywać symbole na mapie. No i najważniejsze – jest to jedna z metod przejścia tej gry, gdyż można ją ukończyć na wiele sposobów z uwagi na jej niemałe rozbudowanie (połączenie terenów są ogromne!). Nie bójcie się, zatem kombinować na własną rękę. Na koniec wstępu życzę powodzenia wszystkim graczom, by nie splamili honoru drużyny zostawiając podopiecznych na teatrze wojennym.

## Informacje podstawowe

### J a k b y ć w z o r o w y m k a p i t a n e m

Swym podopiecznym możemy wydawać trzy rodzaje prostych rozkazów. Tłumacząc je na język laika brzmią mniej więcej w ten oto sposób: odwrót, atak, obrona. Jeśli wykrzyknemy pierwszy z nich, nasi pomocnicy będą podążać za nami krok w krok otwierając ogień w razie potrzeby. Drugi to wskazanie celu (np. po nakierowaniu na jakiegoś wrogię partyzanta, nad którym pojawi się czerwony piorun) lub miejsca, które ma być poddane infiltracji bądź zniszczeniu. Za pomocą lornetki wskazujemy to miejsce bardzo dokładnie (ujrzysz charakterystyczny żółty piorun). No i trzeci, czyli najprościej mówiąc osłona danego punktu (nasza drużyna nie będzie się ruszała z miejsca). Aha, jeśli przytrzymamy chwilę dany guzik odpowiedzialny za rozkaz to Chris wyda go jednocześnie całemu półkowi.

### C h a r y z m a

Na początku dostaniemy do dyspozycji dwóch rebeliantów. W takim składzie odpada raczej atak szturmowy, z zaskoczenia. Najlepiej kazać chłopakom eliminować pojedyncze cele. Maksymalnie można kierować dwunastoma osobami, przy czym już szóstką można zrobić konkretną rzeźnię.

Także pamiętaj – jeśli oddział będzie pięcioosobowy to wal „na Jana”, z zaskoczenia, a Ruscy będą padać jak kaczki. Na otwartych przestrzeniach stosuj tę samą taktykę, tylko uprzednio usuń najgroźniejszych osobników, takich jak snajperzy czy panowie siedzący za działkami.

Wraz z postępkami w grze wzrasta pasek, „charizmy”, który ciągnie za sobą możliwość powiększenia zespołu. Jeden napełniony pasek, to jeden rebeliant więcej w zespole. Rzemyc ładujemy za sprawą pomyślnego wykonania powierzonej nam misji, lub filantropią; pomagając rannym lub pojmanym cywilom. Co ciekawe, nie musisz wykonywać wszystkich zadań poza jednym – powieszeniem flagi.

Cóż, decyzja należy do ciebie, ja nie chciałbym stracić tak dobrej zabawy.

### M a p a i s y m b o l e

- **drabinka** – miejsce gdzie można zapodać quicke save
- **gwiazda** – areał strategiczny, który należy przejąć. Jako znak tryumfu trzeba zawiesić flagę
- **kratki** – miejsce gdzie przetrzymywani są więźniowie
- **wybuch** – miejsce, które należy wysadzić

## B r o Ń

<b>Pistol</b>	zwykły pistolet, który nasz bohater nosi zawsze ze sobą. Jest on najsłabszy z całego oręża, toteż proponuję zamienić go na...
<b>Revolver</b>	silniejszy od zwykłego pistoletu, lecz nasz heros w standardzie ma do niego mniej amunicji. No i ma bębenek zamiast magazynku, przez co trzeba go co chwilę przeładowywać.
<b>Molotow</b>	butelka z łatwopalną cieczą; stosunkowo małe pole rażenia
<b>Granaty</b>	dużo lepsza alternatywa między Molotowem, gdyż granaty mają duże pole rażenia, przez co siła odrzutu pomaga nam w chwilowym rozproszeniu oponentów i wystrzeleniu ich po kolei.
<b>Sub Machine Gun</b>	karabinek z dużym rozrzutem i średnią siłą – zapomnij o nim
<b>Shotgun</b>	niezastąpiony na małe odległości. Sęk w tym, iż w zwarciu będziemy niezwykle rzadko, gdyż walki będą toczone zwykle w pół dystansie, a na takie odległości śrutówka radzi sobie jak przedszkolna praktykantka w pierwszym dniu z bachorami. Jednym słowem odradzam.
<b>Machine Gun</b>	spory kaliber. Świetna sprawdza się w pół dystansie, ale sypie się na daleką odległość. Używaj, kiedy będzie potrzeba.
<b>Sniper Rifle</b>	chyba nie muszę nic tłumaczyć. Niezastąpiony na bardzo dalekie odległości i czyszczenie terenu.
<b>Assault Rifle</b>	według mnie jest to najlepszy karabin w grze, gdyż wyśmienicie sprawdza się na wszystkich odcinkach, ma słaby rozrzut i duża moc. Jest to broń, którą brałem na każdą misję!
<b>Rocket Launcher</b>	wyrzutnia rakiet jest niezbędna do zniszczenia czołgów i śmigłowców. Naciskasz na spust i zapominasz.



## Solucja

## M a n h a t t a n I n v a s i o n

**Cel: Umknij przed inwazją radziecką**

Po scenie przedstawiającej porwanie twego brata, przejmujemy kontrolę nad naszym bohaterem. Nie jest to zbyt miła perspektywa zważywszy na to, iż za oknem szaleje rosyjski śmigłowiec prując do nas (i nie tylko) z jakiegoś potężnego działa. Jeśli nie chcemy skończyć gry zbyt szybko, radzę z kopyta wybiec z mieszkania (pilot wciąż będzie dawał upust swej złości).



Na klatce spotkasz **(001)** sterroryzowanych mieszkańców budynku. Pośród nich znajduje się niejaki Mr. Jones - rozpoznasz go po żołnierzu, który się nad nim pastwi. Zaczaj się i przywal Ruskowi z klucza hydraulicznego (czyżby aluzja do Mariana?). Jones grzecznie podziękuje za pomoc i powie abyś udał się razem z nim w jakieś bezpieczne miejsce (Rebel Base). Podążaj za nim krok w krok -za drzwiami zabije on strażnika; wchodząc na dach zabierz jego broń i kropnij z partnerem kolejnych dwóch Russów **(002)** (w śmigłowcu, który właśnie odleciał siedział twój porwany brat). Nic to – Jones będzie kontynuował ucieczkę schodami pożarowymi.



Na dole powie ci abyś rozwalił beczki **(003)**, obok, których stoją żołnierze. Schodząc zostaniesz ranny od wybuchu. W ulicze stoi zaparkowana karetka, a przy niej znajduje się apteczka, z której nie omieszkaj skorzystać. Teraz musisz uważać, żeby nie zgubić swego przewodnika, gdyż wybiegniecie na ulice Manhattanu gdzie przeprowadzona została inwazja – miej oczy szeroko otwarte, bo dym jest konkretny! W tym całym chaosie powinniście napotkać przy budynku rannego Bagztona **(004)**. Po udzieleniu mu pomocy on poprowadzi dalszą ucieczkę.



Po wejściu do domu na korytarzu przy drzwiach powie ci, abyś wziął koktajl Mołotowa i cisnął nim w stronę agresorów chowających się za jakąś prymitywną zaporą **(005)**. Zabij jeszcze dwóch Russów czających się za autem, poczym otwórz kluczem kanał **(006)** – witam w nowym domu...

### Rebel Base

Podejdź do Mr. Jones i otwórz mapę. Powie ci, że brat znajduje się prawdopodobnie w Post Office. Jednak żeby się tam dostać musisz uwolnić liderkę sprzymierzonych Isabellę, którą przetrzymują Ruscy w Police Station. Cel to opanowanie posterunku policji – jako znak zwycięstwa na gmachu ma zostać powieszona amerykańska flaga (amerykanie i ich patriotyzm - ehh). Zatem atakujemy Police Station...