

Full Spectrum Warrior

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Full Spectrum Warrior

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Pandemic Studios, Wydawca THQ Inc., Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Trening	4
Misja treningowa 1	4
Misja treningowa 2	6
Misja treningowa 3	7
Misja treningowa 4	8
Misja treningowa 5	9
Misje	11
Misja 1	11
Misja 2	13
Misja 3	15
Misja 4	18
Misja 5	22
Misja 6	26
Misja 7	29
Misja 8	32
Misja 9	35
Misja 10	38
Misja 11	41

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

Full Spectrum Warrior to gra taktyczna, w trybie dla pojedynczego gracza rozgrywana na 11 poziomach. Poradnik zawiera ogólne wskazówki dotyczące sterowania oraz kompletny opis przejścia wszystkich poziomów. Wskazane w nim rozwiązania nie są jedynymi – dróg do zwycięstwa jest zawsze przynajmniej kilka – zachęcam więc do eksperymentowania.

Szymon „Hed” Liebert

Trening

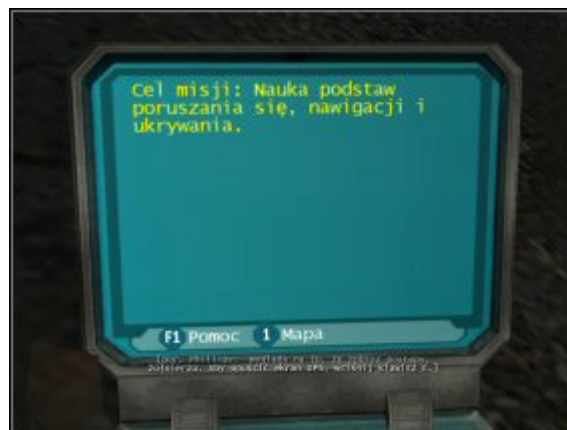
Misja treningowa 1



Pięć misji treningowych (**misje MOUT**) szczegółowo omawia sterowanie oraz dowodzenie naszymi oddziałami. Trening dostępny jest tylko dla nowicjuszy, czyli osób, które w swym profilu wybrały poziom *sierżanta* lub *starszego sierżanta* [1] – jeśli grasz na poziomie *autentycznym*, misje te będą zablokowane! [2]



W pierwszej misji treningowej poznasz podstawy poruszania się i nadzorowania swego oddziału. Należy wykonać szereg instrukcji. Po wysłuchaniu wprowadzenia naciśnij **TAB** lub **środkowy klawisz myszy** – za pomocą tych klawiszy poruszasz się między oddziałami. [1] Kolejnym zadaniem jest poznanie oddziałów – za pomocą klawiszy **W**, **A**, **S**, **D**, które służą do wybierania poszczególnych żołnierzy. Należy wybrać po kolei każdego z żołnierzy obu drużyn. [2]



Kolejnym zadaniem jest odpowiednie ustawienie drużyny – według kierunków świata, w kolejności: zachód (W), południe (S), północ (N) oraz wschód (E). Dokonasz tego, poruszając kamerą i klikając przycisk **F**. Następnie należy namierzyć snajpera – wskazuje go niebieski trójkąt – i przyrzeć się jego pozycji za pomocą zbliżenia (**rolka** lub **shift**). [1] Teraz trzeba określić swoją pozycję za pomocą GPS-a (**klawisz E**) oraz sprawdzić cele misji (**lewy klawisz myszy** na ekranie GPS). [2]



Kolejnym zadaniem jest ustawienie się przy narożniku budynku – wykonasz to, naciskając **prawy klawisz myszy** (aktywacja trybu ruchu), wskazując narożnik (oznaczony niebieskim trójkątem) i klikając **lewy klawisz myszy**. Pozycja przy narożniku zapewnia ochronę przed ostrzałem. [1] Następnie przemieszczaj się przez kolejne pozycje, ścigając jednego z żołnierzy. W razie wpadki wystarczy wcisnąć **spację** – żołnierze automatycznie odnajdą najbliższą bezpieczną lokację. Ta część treningu skończy się, gdy dotrzesz do ostatecznego punktu. [2]

M i s j a t r e n i n g o w a 2



Misję drugą zaczynasz od rozstawienia grup Alfa i Bravo – przenieść je na wskazane niebieskim markerem pozycje. [1] Następnie uczysz się strzelać – drużyna, która nie znajduje się za osłoną automatycznie otworzy ogień. Drużynie w bezpiecznej pozycji należy wskazać cel **lewym klawiszem myszy** i umieszczając przeciwnika w środku pola okręgu. Aby przejść ten fragment, odwróć uwagę przeciwnika – ustaw drużynę Alfa przy rogu budynku i zacznij ostrzeliwać zabarykadowanego przeciwnika. Drugiej drużynie każ przebiec na drugą stronę ulicy i okrążyć budynek – gdy oflankujesz przeciwnika, zestrzel go. Następnie przejdź do wskaźnika. [2]

M i s j a t r e n i n g o w a 3



W kolejnej misji nauczysz się rzucać granatami (aktywowane **klawiszem 1**). [1] Niszcz pojawiające się cele. Następnie użyj granatnika i wysadź samochody (**klawisz 2**). [2]



Teraz udaj się na róg budynku i rzuć granat dymny (**klawisz 3**) we wskazane miejsce. [1] Gdy dym zgęstnieje, przejdź do kolejnej osłony. Granatnikiem zniszcz cel za samochodem, granatem cel stojący na rogu budynku. Idź do kolejnego znacznika. [2]