

# Iron Storm

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Iron Storm**

**autor: Marcin „Cisek” Cisowski**

**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>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>MISJA I</b>	<b>4</b>
<b>MISJA II</b>	<b>8</b>
<b>MISJA III</b>	<b>13</b>
<b>MISJA IV</b>	<b>20</b>
<b>MISJA V</b>	<b>26</b>
<b>MISJA VI</b>	<b>30</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)



### Wstęp

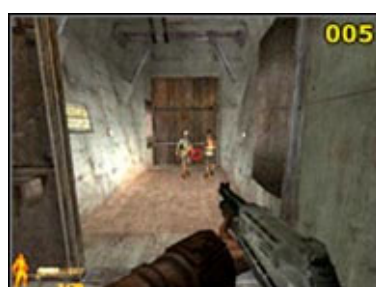
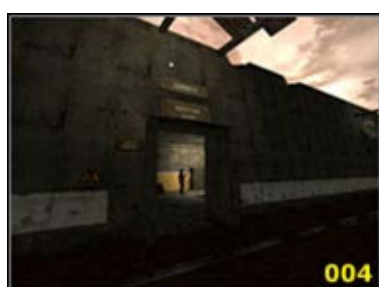
Poradnik ten jest dość szczegółowym opisem ukończenia gry. Zawiera także osobiste uwagi autora co do rozwiązania niektórych zaistniałych sytuacji. W samej grze śmiało można wyróżnić podział na dwie odmienne stylowo części. Pierwsza z nich to początkowe misje plus pociąg. W zasadzie poruszasz się w nich po z góry ustalonej ścieżce, czasem tylko na chwilę zbaczając z wytyczonej trasy. Natomiast misje w mieście, w fabryce, czy też w samym Berlinie wymagają od Ciebie orientacji w terenie, kojarzenia następujących po sobie wydarzeń i wyboru jednej z kilku prowadzących do celu ścieżek. W Iron Storm nie będziesz podejmował poważnych decyzji co do przyszłości swojego bohatera, odpowiedniego przeprowadzenia rozmowy, czy też podziału punktów doświadczenia. Gra stawia jednak przed graczem pewne wyzwania w postaci kilku momentów, kiedy trzeba zdrowo pogłówkować, kiedy należy wybrać najodpowiedniejszą w danej chwili drogę, czy też kiedy trzeba zdecydować się na walkę, albo tej walki unikać. Przede wszystkim jednak jest to przyjemny shooter fpp o intrygującej fabule, która jest głównym czynnikiem posuwającym gracza na przód.

W takiej sytuacji nie pozostaje mi nic innego, jak tylko życzyć powodzenia na froncie...

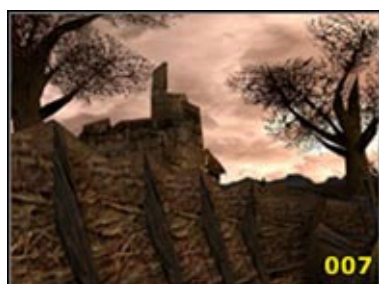
## MISJA I



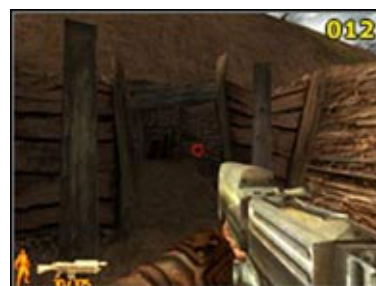
Po krótkiej rozmowie z dowództwem [001] dowiadujemy się, że naszym pierwszym celem będzie przedostanie się w okolice kościoła. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się drabiną na dół [002]. Idź przed siebie. W pierwszym budynku po lewej znajdziesz niezbędny w dalszej grze karabin snajperski [003].



Następnie udaj się jednym z korytarzy (w lewej ścianie) do drugiej części bazy. Kierując się w lewo dojdiesz do magazynu z bronią [004]. Możesz w nim sprawdzić swoją celność, a także zaopatrzyć się w broń i amunicję. Kiedy będziesz gotowy do walki wróć do pierwszej części bazy i udaj się do bramy pierwszym korytarzem w prawo idąc od miejsca rozpoczęcia gry. Strażnik otworzy wrota [005], którymi wejdiesz na pole bitwy. Od razu biegnij za wołającym cię żołnierzem [006].



Przejdź pod zwałonym drzewem. Zaraz za nim jest rozgałęzienie. Skręć w prawo. Z miejsca w którym zatrzymał się prowadzący cię żołnierz zdejmij ze snajperki stojących do ciebie tyłem, czających się za murkiem dwóch nieprzyjaciół [007]. Następnie wracając drogą, którą szedłeś do tego miejsca, mijając korytarz, z którego przyszedłeś dojdiesz do kolejnego rozgałęzienia. Skręć w prawo. Zobaczysz grupę sprzymierzonych żołnierzy i niewielki nasyp, po którym wydostaniesz się z okopu [008]. Abyś mógł wraz z innymi żołnierzami wyjść bez przeszkód na otwarty teren powinieneś zlikwidować snajpera. Czai się on na lewo od wyjścia z okopu [009].



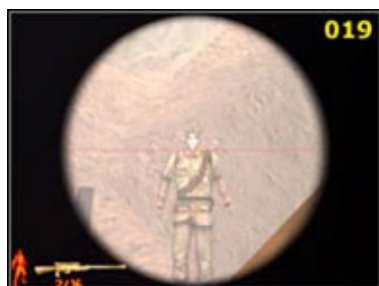
Po wyeliminowaniu snajpera biegnij za swoimi żołnierzami za murek, skąd odeprzecie atak wroga [010]. Po „wyczyszczeniu” całego terenu z nieprzyjaciół znajdź miejsce, w którym znajduje się prowizoryczne zadaszenie z kilku desek [011]. Zeskocz w tym miejscu do tej części okopów, do której wszystkie wejścia były zasypane. Idąc za drogowskazami dojdiesz do tunelu [012].



Otrzymujesz wiadomość od dowództwa: musisz znaleźć punkt wejścia gdzieś w pobliżu starego kościoła. Zlikwiduj żołnierza znajdującego się w tunelu i wyjdź na powierzchnię. Będąc dalej w okopie, mijając uciekających z pola walki kompanów [013] dojdiesz do rozgałęzienia [014]. Na początek skieruj swe kroki w prawo. Eliminując wrogów miniesz grupkę sprzymierzonych żołnierzy, którzy przez powódź stracili cały swój sprzęt [015].



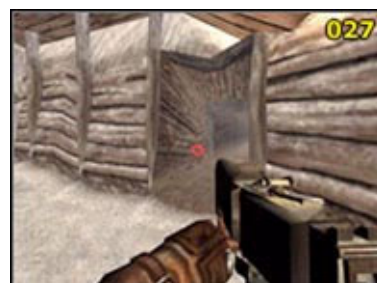
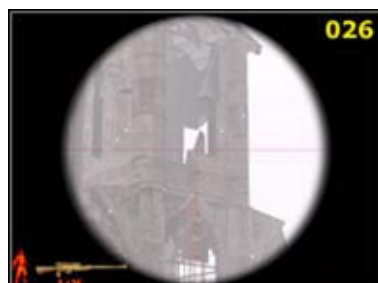
Idź dalej. W jednej z wnęk znajdziesz granaty, które już za chwilę bardzo ci się przydadzą. Po ich zabraniu zostaniesz zaatakowany przez kilku (dokładnie trzech) wrogów. Na końcu drogi jest jeszcze kolejna porcja granatów i apteczka. Wróć do rozgałęzienia i idź w lewo. Po drodze natkniesz się na nieprzychylnego ci żołnierza. Za jednym z zakrętów znajduje się stanowisko z ciężkim karabinem maszynowym [016]. Właśnie w tym miejscu przyda się celnie rzucony granat. Po wykonaniu tego manewru i dobitcu ewentualnych pozostałości po nieprzyjacielu jak najszybciej stań za karabinem i odeprzyj zmasowaną szarżę [017]. Idąc dalej okopem napotkasz kolejny nasyp umożliwiający wyjście na otwarty teren [018].



Skorzystaj z niego, aby zlikwidować stojącego w oddali snajpera [019]. Cofnij się do okopu i idź dalej prosto. Przed tobą wejście do kolejnego tunelu [020]. Spotykasz w nim „swoich”, którzy mają w planie wysadzić strop tunelu [021].



Pozostawiając za sobą zavalony korytarz kieruj się w lewo. Dostajesz dokładną informację, że droga na stronę nieprzyjaciela prowadzi pod kościołem. Wychodzisz z tunelu znowu prosto do okopu [022] i dalej przed siebie. Jak zwykle po drodze spotkasz kilku żołnierzy o przeciwnych poglądach [023], którym trzeba wyperswadować swoje racje. Dalej natkniesz się na kolejne już rozgałęzienie drogi [024].



Jako pierwszy kierunek wybierz lewo. W jednej z wnęk znajdziesz apteczkę. Następnie kolejna wymiana ognia. Stojąc przy napotkanym nasypie – wyjściu na otwarty teren [025] spróbuj (mimo rażącego słońca) zestrzelić snajpera znajdującego się na wieży kościoła [026]. Następnie kieruj się dalej okopem aż do wejścia do tunelu [027].



Prowadzi on do stanowiska strzelniczego ulokowanego w bunkrze. Zastrzel stacjonujących w nim żołnierzy [028], zasiądź za działko i zlikwiduj każdego w promieniu własnego wzroku [029]. Następnie wróć do wspomnianego wcześniej rozgałęzienia i idź drugą z możliwych dróg [030].



Przechodząc pod napotkanym wrakiem czołgu zdobędziesz apteczkę. Lekko wychylając się zza nasypu zestrzel snajpera [031] i żołnierza stojącego za działkiem w oddalonym bunkrze. Skieruj się po nasypie na otwartą przestrzeń. Stojąc za wybranym fragmentem muru odeprzyj atak wroga. Wyeliminuj nieprzyjaciół stojących przy usytuowanym na otwartym polu ciężkim karabinie maszynowym, a następnie podejmij szturm na żołnierzy broniących dostępu do kościoła [032]. Po wykonaniu wszystkich powyższych zaleceń wskocz w dziurę w podłodze [033], czym zakończysz ten etap działań.