

Medal of Honor: Allied Assault

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Medal of Honor: Allied Assault

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

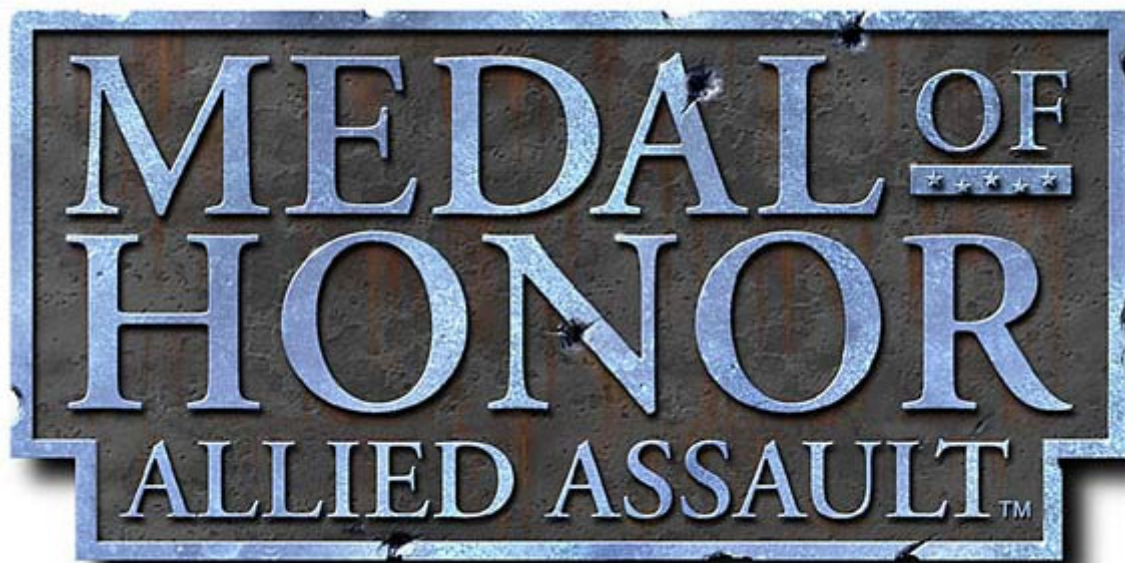
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Zanim zaczniesz	4
Szczypta podstawowych informacji	4
Słysząc czy nie słysząc, oto jest pytanie...	4
Multi-player	4
Medale	5
Misja 1	7
Część 1: Rangers Lead the Way	7
Część 2: The Rescue Mission	8
Część 3: Sabotage at Motorpool	11
Część 4: Lighting the Torch	12
Misja 2	16
Część 1: Secret Documents of the Kriegsmarine	16
Część 2: Scuttling the U-529	18
Część 3: Escape from Trondheim	20
Misja 3	22
Część 1: Omaha Beach	22
Część 2: Battle in the Bocage	25
Część 3: The Nebelwerfer Hunt	28
Misja 4	31
Część 1: Rendezvous with the Resistance	31
Część 2: Diverting the Enemy	32
Część 3: The Command Post	34
Misja 5	38
Część 1: Sniper's Last Stand	38
Część 2: The Hunt for the Tiger	42
Część 3: The Bridge	44
Misja 6	46
Część 1: The Siegfried Forest	46
Część 2: Die Sturmgewehr	48
Część 3: The Communication Blackout	50
Część 4: The Schmerzen Express	52
Część 5: Storming Fort Schmerzen	54

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

Medal of Honor: Allied Assault to gra uważana przez jednych za substytut Ghost Recon, przez innych za lekko rozbudowaną wersję Return to Castle: Wolfenstein. Prawda leży tak naprawdę gdzieś pośrodku – nie jest to realny symulator pola walki, a już w żadnym wypadku uproszczona strzelanka. Ten „złoty środek” został wyważony na tyle trafnie, iż gra jest łasym kąskiem nie tylko dla wielkich fanów FPP, ale i innych, nie mających praktycznie nic wspólnego z tą gałęzią gier komputerowych, graczy. Niesamowita otoczka drugiej wojny światowej, niezła grafika, oszałamiający dźwięk, szczerkowy – aczkolwiek dający się „poczuć” – realizm, to wszystko składa się na tą jakże miodną grę.

Postaram się jak najlepiej wskazać Tobie, Graczu, właściwą drogę od początku do końca rozgrywki, wyjaśnić skuteczność dostępnego arsenału oraz podać kilka cennych uwag pomocnych w eliminowaniu niebezpiecznych przeciwników. Jeśli Twoja przygoda z MoHAA dopiero się rozpoczyna, proponuję od razu wybrać poziom trudności HARD. Wtedy adrenalina skacze jak wykres użycia procesora w systemowym Menedżerze Zadań podczas rozgrywki ;). A więc nie nudzę dłużej, tylko zapraszam do czytania i oczywiście do samej gry.



Szczypta podstawowych informacji

MoHAA nie jest w żadnym wypadku jakimś skomplikowanym symulatorem żołnierza, więc, mam nadzieję, że w tym miejscu nie zachodzi konieczność wyjaśniania wielu szczegółów. Nawet raczkujący dopiero gracze całkowicie odnajdą się w świecie Drugiej Wojny Światowej, zorientują się, do kogo trzeba strzelać i jak przechodzić kolejne misje. Rozległe przetrzenie, miasteczka czy wnętrza podziemnych baz, kryją w sobie wiele niebezpieczeństw, przed którymi trudno jest uchronić w końcu śmiertelnego, jak każdy człowiek, żołnierza. Mimo wszystko nie będę podawał tu żadnych podstawowych informacji, gdyż opis konkretnych misji wyjaśnia wszelkie problemy, z jakimi możecie się zetknąć. Większość z nich i tak będzie wymagała już tylko setnego podejścia, bo: „zdjął mnie snajper, paru wojaków wyskoczyło zza zakrętu, jakby znikąd pojawił się czołg, samolot zrzucił bombę akurat na mnie...” i tak dalej. Samych zagadek logicznych jest w grze bardzo niewiele – tutaj nastawiono się na wielką sieczkę, z lekką szczyptą realizmu. Ten ostatni element można odnaleźć chociażby w uzbrojeniu (niekoniecznie w jego działaniu) czy w dialogach Niemców, prowadzonych oczywiście w ich ojczystym języku. Reszta gry to tylko lekko zmodyfikowany na potrzeby stworzenia świata lat trzydziestych i czterdziestych naszego wieku engine Quake]I[, ze wszystkimi niedogodnościami typu: nazbyt długie ładowanie kolejnych poziomów na wolniejszych maszynach czy ogromne zapotrzebowanie na pamięć operacyjną.

Słychać czy nie słychać, oto jest pytanie...

Na pewno słyszeliście już wiele razy, że MoHAA nie ma zaimplantowanego sterownika obsługującego dźwięk przestrzenny. Mimo, że w opcjach mamy możliwość wyboru czterech głośników lub nawet dźwięku w wersji Surround, to tak naprawdę słyszalna część gry jest obsługiwana przed jedyną dołączony driver Fast2D. Na szczęście gracze spostrzegli, że MoHAA korzysta z systemu dźwiękowego MILES – a ten potrafi kodować dźwięk do różnych systemów, jeśli tylko ma odpowiedni sterownik! Wystarczyło tylko skopiować z innej gry plik potrzebny do obsługi systemów EAX, A3D czy pełnego Surround i mamy w efekcie prawdziwe środowiskowe generowanie słyszalnych efektów.

Czy to jakaś znacząca różnica? – zapytacie. - Oczywiście, że tak! – odpowiedzą zapewne zgodnym chórem wszyscy gracze, mający możliwość przetestowania choćby systemu EAX na własnej skórze (czytaj: uszach). Najważniejszym elementem jest w tej chwili karta dźwiękowa, a dokładnie obsługiwane przez nią systemy. Mnogość efektów, jakie można otrzymać, razem z możliwością lokalizacji źródła dźwięku (do tego potrzeba niestety dwóch par głośników) dają wielką przewagę. Szczególnie taka pomoc przydaje się podczas gry multi-player (przetestowano na zwierzętach ;)).

Potrzebny sterownik można oczywiście ściągnąć z GRY-OLNIE ([dział Pliki](#)).

Multi-player

Szczerze mówiąc, nosiłem się z zamiarem napisania czegoś więcej na ten temat, ale po dłuższych rozważaniach, zrezygnowałem. Dlaczego? Otóż, każdy gracz ma własny styl, własne upodobania i w 99% wypadków nie kieruje się jakimiś tam radami, tylko ćwiczy sam – chociażby spoglądając na monitory grających kolegów/koleżanek(?). Dlatego nie będę podawał własnych taktyk, preferowanych miejsc na konkretnych mapach. Dojdziecie do tego sami, a wersja single na pewno pomoże wejść w świat MoHAA.











Mam nadzieję, że pomogę Wam stawić czoła pojawiającym się znikąd przeciwnikom (to zostawiam bez komentarza :)), wielkim czołgom i zabijającym jednym strzałem snajperom. Jeśli coś jednak jest w poradniku niezrozumiałe – zawsze możecie dowiedzieć się tego wprost ode mnie. Życzę Wam miłej zabawy i samych celnych strzałów.

Medale

Medale to w MoHAA specyficzna forma nagrody za wyjątkowe osiągnięcia. Maksymalnie można ich zebrać - jak widać na załączonym obrazku – aż dziewięć. Podam teraz krótki opis miejsc, gdzie i za co można je zdobyć. Poniżej prezentowany jest cały komplet tych odznaczeń.



Aktualnie skupię się na opisanu możliwości zdobycia wszystkich powyższych nagród (odznaczeń). W większości wypadków medale przyznawane są za wykazanie się dodatkowymi umiejętnościami, jednak pewien wyjątek stanowią trzy z całej plejady – dostajesz je za ukończenie gry na trzech poziomach trudności. A więc do dzieła:

	<p style="text-align: center;">THE LEGION OF MERIT</p> <p>Nagroda za: uratowanie agenta POW i odstawienie go w bezpieczne miejsce. W misji: 1 - The Rescue Mission</p>
	<p style="text-align: center;">NORWEGIAN WAR CROSS WITH SWORD</p> <p>Nagroda za: znalezienie Manifestu na U-Bocie. W misji: 2 - Scuttling the U-529</p>
	<p style="text-align: center;">AMERICAN CAMPAIGN MEDAL</p> <p>Nagroda za: ukończenie trzeciej misji. W misji: 3 - The Nebelwerfer Hunt</p>
	<p style="text-align: center;">THE GOOD CONDUCT MEDAL</p> <p>Nagroda za: zniszczenie dwóch czołgów King Tiger. W misji: 4 - The Command Post</p>
	<p style="text-align: center;">DISTINGUISHED SERVICE MEDAL</p> <p>Nagroda za: oczyszczenie przejścia dla trzyosobowego oddziału obsługującego czołg. W misji: 5 - Sniper's Last Stand</p>
	<p style="text-align: center;">ARMY COMMENDATION MEDAL</p> <p>Nagroda za: przejście pod wieżami strażniczymi nieprzyjaciela z maksymalnie pięcioma zabitymi osobami z sojuszniczego oddziału. W misji: 6 - Storming Fort Schmerzen</p>
	<p style="text-align: center;">BRONZE STAR</p> <p>Nagroda za: przejście całej gry na poziomie trudności EASY. W misji: 6 - Storming Fort Schmerzen</p>
	<p style="text-align: center;">SILVER STAR</p> <p>Nagroda za: przejście całej gry na poziomie trudności MEDIUM. W misji: 6 - Storming Fort Schmerzen</p>
	<p style="text-align: center;">DISTINGUISHED SERVICE CROSS</p> <p>Nagroda za: przejście całej gry na poziomie trudności HARD. W misji: 6 - Storming Fort Schmerzen</p>

Misja 1

Część 1: Rangers Lead the Way

1. Infiltruj okupowaną przez Niemców wioskę.

Misję rozpoczynasz w ciężarówce zbliżającej się do wioski okupowanej przez Niemców. Po chwili cały konwój zbliży się do posterunku. Jeden z niemieckich żołnierzy zacznie sprawdzać, czy aby wasze dokumenty nie są fałszywe [#1]. Niestety, cała maskarada zaraz zostanie zdemaskowana, a druga ciężarówka wyleci w powietrze.



W tym momencie wkraczasz do akcji. Zastrzel żołnierza stojącego na budynku przy palącym się wraku i wyjdź z ciężarówki. Zajmij się również kilkoma żołnierzami wbiegającymi z owego budynku [#2] – nie powinni sprawić większego kłopotu. Czas skierować się w stronę wioski, czyli biegnij wzdłuż drogi, którą pokonywałeś do tej pory w ciężarówce. Twój kompani wspomogą Cię, przynajmniej w początkowej fazie operacji.

Uważaj na żołnierzy z bazookami! To bardzo niebezpieczni przeciwnicy, gdyż jednym strzałem mogą zmieść Cię z powierzchni ziemi. W chwili, kiedy zbliżysz się do wielkiej bramy [#3], wyjdzie z niej kilku Niemców. Zastrzel ich szybko, najlepiej trafiając w beczkę z paliwem – wtedy ona wybuchnie i masz z głowy cały oddział.

Wejść przez bramę do środka [#4] i za budynkami skrócić w prawo. Weź apteczkę leżącą na skrzynce oraz pudełko z amunicją za nią. Uważaj na pilnujących okolicy przeciwników – kilku wyjdzie od razu, kilku czeka za budynkiem po prawej, kilku po lewej. Przejdź za budynek z lewej i zaglądając do pomieszczenia z kolejną apteczką zajmij się następnym żołnierzem. Wyjdź na zewnątrz i kontynuuj wycieczkę.



Znajdziesz się w oświetlonym korytarzu. Na jego końcu, po prawej, znajduje się pomieszczenie z kilkoma żołnierzami [#5]. Wejść ostrożnie do środka i będąc w pozycji „na kuckach” (większe prawdopodobieństwo trafienia przeciwnika!) załatw szybko niemieckich wojaków. Ruszaj dalej przed siebie, czyli następnym korytarzem, na świeże powietrze, do odizolowanej części wioski [#6].