

Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Medal of Honor Spearhead

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
[I – Destroy the Bridge] Misja 1 - Welcome to France	4
[I – Destroy the Bridge] Misja 2 - The Causeway	6
[I – Destroy the Bridge] Misja 3 - The Other Side of the River	9
[II – Assault in the Ardennes] Misja 4 - Into the Woods	12
[II – Assault in the Ardennes] Misja 5 - The Greatest Escape	15
[II – Assault in the Ardennes] Misja 6 - A Night in Hell	17
[II – Assault in the Ardennes] Misja 7 - What Comes Around...	19
[III – The Fall of Berlin] Misja 8 - A Traitor Amongst Us	21
[III – The Fall of Berlin] Misja 9 - The Empire Falls	24

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

Spearhead, czyli znany wcześniej pod nazwą Team Assault dodatek do hitu zeszłego roku, Medal of Honor: Allied Assault – genialnej gry akcji FPP ponownie przenosi nas w czasy drugiej wojny światowej. Jako żołnierz wspierający oddziały angielskie, amerykańskie oraz radzieckie należy wykonać dziewięć całkiem sporych misji. Wprowadzone zmiany są głównie kosmetyczne. Poprawiono grafikę, dodano możliwość korzystanie z wszelkiego rodzaju środków masowego rażenia – dział, karabinów oraz, co najbardziej mnie zdziwiło, wyłączono możliwość aktywowania dźwięku przestrzennego (znany trik w oryginalnym MOHAA). Po więcej szczegółów zapraszam do encyklopedii GRY-OnLine.

Sztuczna inteligencja nabiera tutaj dosłownego znaczenia – zachowanie Twoich kompanów jest co najmniej nierealistyczne i nie przypomina w niczym tego, czego się po tej grze spodziewałem. W większości wypadków to Ty będziesz wykonywał całą brudną robotę, Twoi towarzysze natomiast „pomogą” w przygotowany przez programistów sposób, czasami posunąć akcję do przodu, wysadzając jakieś przejście czy biegnąc na oślep przed siebie, aż nie trafi ich zabłąkana kulka (tudzież łuska z działa czołgowego). Poza tymi sporadycznymi przypadkami działania Twoich jakby nie patrzeć – „pomocników”, po prostu utrudniają grę i mocno frustrują. Bo jak tu nie użyć szweskich słów w chwili, gdy walczysz o przetrwanie dzierżąc w dłoni działko automatyczne, wokoło cała masa Nazistów, a Twój kompan najzwyczajniej w świecie niewydający się tego zauważać stoi pośrodku całego zgiełku, raz po raz oddając strzały tak celne, że może lepiej gdyby go wcale nie było. Ale skoro są – musisz się o nich troszczyć. I miej na uwadze ich zachowanie, gdyż wczytywanie stanu gry w dodatku to przeważnie następstwo postępowania kompanów, którzy zginęli podczas akcji, kończąc tym samym misję niepowodzeniem.

[I – Destroy the Bridge] Misja 1 - Welcome to France

Swoją historię ze Spearhead zaczynasz w samolocie transportowym, gdzie pośród innych żołnierzy czekasz na chwilę, gdy lampka informująca o możliwości skoku na spadochronie zmieni swój kolor z czerwonej na zieloną. W tym czasie Twoi kompani [#1] w tym czasie sprawdzą swój sprzęt oraz pozostały ekwipunek.

Zaraz po tym, jak wyskoczysz z samolotu rozpocznie się piekło. Zewsząd słychać szum przelatujących kul, samoloty to zderzają się, to zostają trafione przez ogień przeciwnika wybuchają [#2] coraz to bliżej Ciebie. Lądowanie nie należy do przyjemnych – wpadniesz do stodoły. Od razu trzymaj palec na przycisku „E”, by gdy tylko będzie to możliwe, odciąć się od spadochronu.

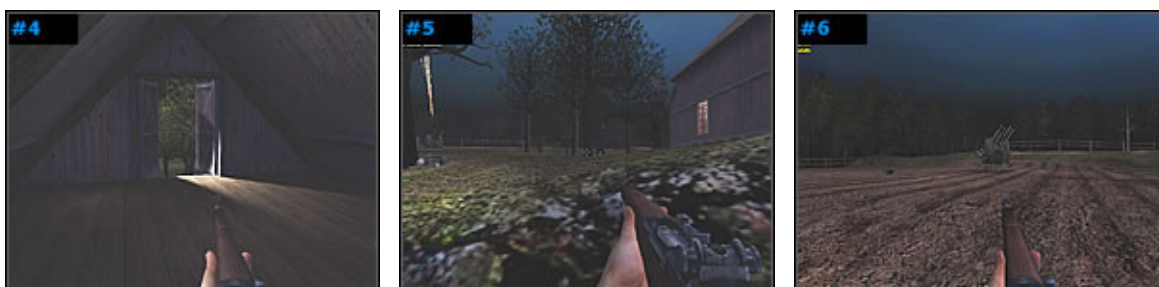


1. Spotkaj się z Aliantami.

Zostaniesz zaatakowany przez dwóch żołnierzy – jednego znajdującego się w dolnej części budynku, tuż przed Tobą, a drugi na górze, gdzie dostaniesz się po schodach. Korzystając z zasłony dymnej, wykończ szybko obu i podejdź do znajdującego się na dole okna [#3] – stąd zastrzel stojących przy drzewie wojaków.

Pomiędzy kopcami słomy (przy oknie) znajdziesz apteczkę. Wyjdź po lekko zniszczonych schodach na górę i wyrzuj przez otwarte okno [#4]. Zobaczysz co najmniej dwóch wojaków biegnących po drugiej stronie rzeczki widocznej w dole. Zastrzel ich, po czym zeskocz do potoku w ten sposób, by się nie zranić (czyli „wypadnij” ze stodoły).

Od razu skieruj się na prawo, gdzie znajdziesz miejsce umożliwiające wyjście z wody. Ale uważaj! Gdy tylko się wychyliš [#5], zostaniesz zaatakowany przez kilku stojących przy drzewie wojaków (tym samym drzewie, które widziałeś ze stodoły). Uważając na miotane przez nich granaty wykończ całą ekipę i wyjdź na brzeg.



Zdejmij stojącego za drewnianym wózkiem (na lewo od drzewa) przeciwnika i udaj się w tym kierunku. Korzystając z zasłony, jaką daje ów przeszkoda, zdejmij snajpera oraz strzelca – czyli ludzi stojących przy działce AA [#6]. Spokojnie do niego podejdź i po upewnieniu się, że okolica jest czysta, wsiądź jako strzelec (klawisz „E”).

Z lewej nadjedzie ciężarówka transportująca cały oddział uzbrojonych po zęby żołnierzy. Czym prędzej skieruj na nią lufy. Celna seria i z samochodu [#7] pozostaną tylko wspomnienia, podobnie jak z znajdującego się na nim oddziału. Możesz jeszcze zmieść z daleka wojaków widoczny po drugiej stronie drogi. Uważaj również na wojaka z lewej, może Cię zająć niepostrzeżenie.

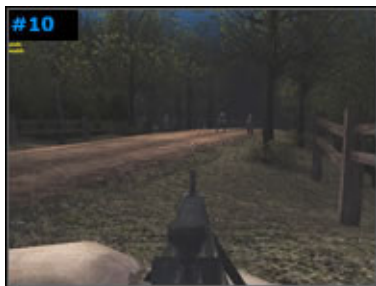
Wsiądź z działka i ruszaj w stronę tego drugiego, umiejscowionego na polanie za drogą, którą podążała ciężarówka. Możesz natknąć się tu na kilku nieprzyjaciół. Gdy tylko ruszysz drogą w stronę lasu [#8], z prawej wybiegnie strzelec wyborowy, a w lasu pojawi się dwóch żołnierzy z karabinem maszynowym.



Gorzej będzie za pierwszym zakrętem. Najpierw natkniesz się na większą grupę nieprzyjaciół. Kolejną niemiłą niespodzianką będzie karabin maszynowy [#9] umieszczony trochę dalej. Najlepiej podejść je trzymając się lewej strony, zaraz przy barierce. W tej sytuacji najlepszym rozwiązaniem wydaje się być granat – celne trafienie i droga bezpieczna.

W okopie znajdziesz apteczkę, ale to ostatnia przyjemna rzecz, o której można w tym miejscu wspomnieć. Mniej więcej sekundę po tym, jak ją zabierzesz, za twoimi plecami pojawi się grupa żołnierzy [#10]. Dosiądź działka i wykończ ich. Warto pozabierać trochę amunicji, szczególnie jeśli nie masz jej przy sobie za wiele.

Ruszaj powoli w stronę stojących pod wiatrakiem niemieckich żołnierzy [#11]. Gdy tylko się do nich zbliżysz, zza budynku wybiegnie grupa angielskich komandosów. Wspomóż aliantów i załatw jak najszybciej wroga obstawę. Jak tylko dokończysz dzieła, od strony Twojego miejsca startu nadjedzie czołg.



2. Zniszcz nadjeżdżającego Tigera.

Biegnij czym prędzej do widocznego pośrodku pola działka AA. Wsiądź do niego i skieruj celownik w stronę drogi, którą się tu dostałeś. Zaraz pojawi się na niej wrogi czołg [#12] – kilka celnych strzałów i pozostaną z niego same zgliszcza.

3. Dołącz do Aliantów.

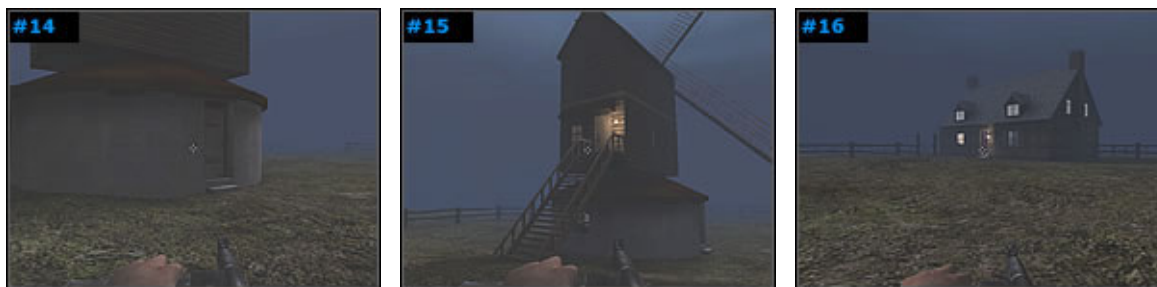
Wróć do komandosów [#13]. Dostaniesz nową broń i po krótkiej rozmowie zakończysz tę misję.



[I – Destroy the Bridge] Misja 2 - The Causeway**1. Zlokalizuj i zniszcz Stanowiska Artyleryjskie (2).**

Od tej misji działasz z pomocnikami – spotkany w poprzedniej misji Angielskim oddziałem komandosów. Gdy tylko dostaniecie nowe rozkazy ruszaj w stronę widocznego w oddali wiatraka. Na początku musisz oczyścić jego dolną część [#14] – w środku spotkasz dwóch przeciwników oraz znajdziesz **napój leczniczy**.

Mniej więcej w czasie, gdy Ty będziesz zajmował się oczyszczaniem wiatraka, droga nieopodal przejedzie ciężarówka wyładowana żołnierzami. Miej na uwadze poczynania swoich ludzi – w górnym pomieszczeniu, do którego wejdiesz od zewnątrz po schodach [#15] ukrywa się snajper. Zdejmij go w pierwszej kolejności.



Nie ma sensu biec w stronę ciężarówki, gdyż okolica roi się od wrogich oddziałów. Podejdź do budynku [#16] znajdującego się na prawo od Twojego miejsca startu. Gdy będziesz odpowiednio blisko, przez drzwi wyskoczy żołnierz – załatw go i szybko zajrzyj przez okna do wnętrza. Załatw pozostałych przy życiu oponentów i wejdź do środka.

Tutaj czeka jeszcze kilku wojaków. Większość drzwi będzie zamknięta – skorzystaj z tych prowadzących na oszkloną werandę. Załatw Niemca stojącego przy garażu [#17] z lewej i skieruj się w jego stronę. W środku czeka jeszcze dwóch żołnierzy – dobrze rzucony granat i masz ich z głowy. Na półce znajdziesz kolejny **napój leczniczy**.

Ruszaj wzdłuż drogi prowadzącej od garażu w stronę większego budynku [#18]. Z lewej i prawej strony, już na zakręcie, spotkasz po parze snajperów – chyba że wcześniej ich wyeliminowałeś. Jeśli nie, zrób to teraz i przy podchodzeniu do budowli koniecznie zapisz stan gry. Najlepiej jest podejść do murku z lewej strony i wrzucić kilka granatów w okolicę zaparkowanego nieopodal samochodu.

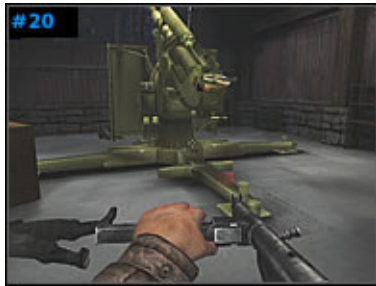


Teren roi się od oddziałów przeciwnika, więc musisz być ostrożny. Twoim zadaniem jest oczyszczenie okolicy samochodu oraz terenu za dużym budynkiem z oddziałów Niemieckich. Gdy to wykonasz, jeden z komandosów wrzuci przez okno w niewielkim domku [#19] granat, wysadzając wejście do jego wnętrza.

Gdy tylko drzwi zostaną roztrzaskane w drobny mak, dowódca wparuje do środka i zacznie strzelać, narażając się samemu na ogień nieprzyjaciela. Musisz być szybszy i wejść tam zaraz za nim, by rozprawić się z wojakami stojącymi przy dziale artylerii [#20] – to właśnie je musisz zniszczyć. Zainteresuj się jeszcze **apteczką** leżącą samotnie na stole.

Podłuż ładunek na rozkaz zwierzchnika i wyjdź na zewnątrz. Działo wyleci w powietrze, a teren za budynkiem, dokładnie na szczyrim polu ogrodzonym od Ciebie murem z jednym tylko przejściem

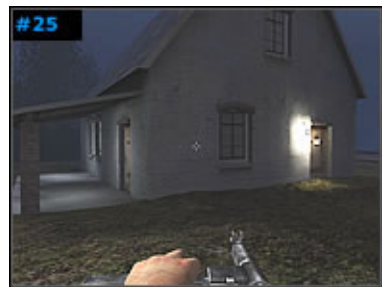
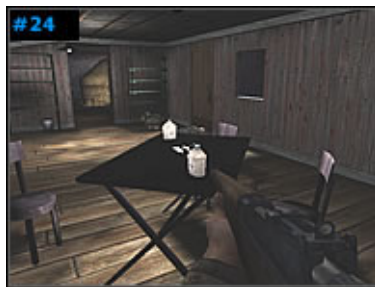
[#21]. Ta walka będzie bardzo trudna – najlepiej skorzystaj z karabinu i po kolei eliminuj wrogich wojaków, podchodząc pomiędzy szczątkami budynku z działem a laskiem z lewej. Nie ma sensu wychodzić na otwarty teren.



Kiedy droga do niewielkiego potoku będzie wolna, jeden z komandosów wysadzi kratę blokującą przejście do tunelu pod torami kolejowymi. Gdy z niego skorzystasz, znajdziesz się za kolejnymi zabudowaniami okupowanymi przez Niemców. W pierwszej kolejności zdejmij snajpera stojącego w oknie stodoły [#22].

Niestety jeden w Twoich towarzyszy zostanie tutaj śmiertelnie ranny. Podejdź powoli do okien budynku dobudowanego do stodoły i wykończ pozostałych przy życiu przeciwników. Uważaj na strzelca czekającego za zakrętem [#23] – musisz wyeliminować go pierwszy. Kolejna grupa czeka we wnętrzu stodoły – z nimi nie pójdzie łatwo.

Najlepiej wejdź do dobudówki, zabierz przy okazji dwa napoje lecznicze leżące na stole i przez otwarte przejście [#24] wrzuć granat do stodoły, wprost pod nogi tylko się o to proszących Niemców. Gdy cała ekipa zostanie załatwiona, wyjdź na zewnątrz i skieruj się w stronę kamienicy. Gdy wejdiesz pomiędzy nią a stodołą, okaże się że to zasadzka.



Zewsząd wyjdą Niemcy – najpierw zdejmij tych najbliższych stodoły, z lewej. Potem zajmij się tym stojącym przy czymś w rodzaju garażu i w końcu dwoma ostatnimi, chowającymi się za kamienicą [#25]. Pozbieraj amunicję – będzie Ci potrzebna, po czym udaj się wzdłuż drogi, do skrzyżowania przed kamienicą.

W oddali zobaczysz dobrze oświetloną bramę. Zapisz koniecznie stan gry – tutaj zrobi się naprawdę gorąco. Oto mój plan działania: jak tylko kompani otworzą bramę, ruszaj do pierwszych od lewej drzwi [#26] i załatw dwóch żołnierzy w czerwonym pomieszczeniu. Wejdź do środka i biegiem po schodach na górę.

Po drodze zdejmij jednego wojaka i jeszcze dwóch w pokoju na górze [#27]. W rogu pokoju znajdziesz apteczkę oraz tak potrzebną amunicję. Wracaj szybko na dół, do walczących kompanów, którzy muszą samodzielnie się utrzymać do chwili, gdy do nich dotrzesz. Skieruj swe kroki w stronę stodoły widocznej dokładnie naprzeciw wyjścia z czerwonego pokoju, na świeże powietrze.

