

# Operation Flashpoint: Resistance

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Operation Flashpoint Resistance**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**

**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>Podstawy</b>	<b>4</b>
<b>[Misja 01] Inwazja</b>	<b>5</b>
<b>[Misja 02] Rozstaje</b>	<b>7</b>
<b>[Misja 03a] Kontakt</b>	<b>9</b>
<b>[Misja 03b] Bez Odwrotu</b>	<b>11</b>
<b>[Misja 04] Brak Amunicji</b>	<b>12</b>
<b>[Misja 05] Potyczka</b>	<b>14</b>
<b>[Misja 06] Ćwiczenia Polowe</b>	<b>16</b>
<b>[Misja 07] Pierwsze Uderzenie</b>	<b>18</b>
<b>[Misja 08] Zakładnicy</b>	<b>19</b>
<b>[Misja 09] Informacja</b>	<b>21</b>
<b>[Misja 10] Okupacja</b>	<b>22</b>
<b>[Misja 11] Kontratak</b>	<b>25</b>
<b>[Misja 12] Kontrabanda</b>	<b>26</b>
<b>[Misja 13] Namierzanie</b>	<b>27</b>
<b>[Misja 14] Fajerwerki</b>	<b>29</b>
<b>[Misja 15] Przełącz</b>	<b>31</b>
<b>[Misja 16] Polowanie</b>	<b>32</b>
<b>[Misja 17] Pułapka</b>	<b>34</b>
<b>[Misja 18] Walka o Ogień</b>	<b>36</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

Poradnik ten powstał z myślą o tych graczach, którzy nie mogą sobie poradzić w konfrontacji z nowym dodatkiem do jakże genialnego Operation Flashpoint. Znajdziecie tutaj szereg porad i podpowiedzi, pomocnych podczas rozgrywania kolejnych misji i tłumaczących dogłębnie wszystkie poznane przez mnie ich aspekty.

Dołożyłem wszelkich starań, by całość nie była tylko moim osobistym sposobem na przejście gry – jak wiadomo, w OFP można było wykonywać zadania na różne sposoby, a od preferencji gracza zależało, który z nich wybierze. W większości misji podawałem jakieś alternatywy, ale aby wskazać każdą możliwą drogę należałoby napisać kilkuset stronicową księgę.

Wszystkich misji jest łącznie 20, w tym dwie w różnych wariantach (3 i 10), co zostało oczywiście uwzględnione w poradniku. Zastosowane tutaj opisy są sprawdzone w 100% i na pewno, jeśli się do nich zastosujecie, każda misja zostanie zaliczona. Nie ręczę jednak, iż są to najłatwiejsze i czasami najszybsze sposoby – dlatego, jeśli tylko uda się Wam znaleźć jakieś przegapione przez mnie ułatwienie, proszę o dopisanie go w komentarzach.

Tyle słowem wstępu. Bierz, czym prędzej, karabin do rąk i ruszaj, żołnierzu! Ktoś właśnie liczy na Twą pomoc!

## Podstawy

Większość sposobów prowadzenia walki nie uległa zmianie, dlatego zapraszam do zapoznania się z poprzednim [poradnikiem do Operation Flashpoint](#) mojego autorstwa.

Warto pamiętać, iż kampania w Resistance troszkę odmiennie traktuje zarządzanie posiadanym uzbrojeniem – to, co zdobędziesz na przeciwniku, automatycznie staje się Twoje. Tym samym, jeśli z jakichś powodów nie uda Ci się odbić wrogiego transportu amunicji, możesz mieć problemy z dalszą grą – właśnie przez braki w zaopatrzeniu.

Od trzeciej do przedostatniej misji dowodzisz przyznanym Ci oddziałem. Miej na uwadze, iż po każdej misji ocalały żołnierz otrzymuje doświadczenie i tym samym staje się cenniejszy niż pierwszy lepszy żółtodziób. Dlatego zawsze miej na uwadze dobro Twoich ludzi, dokładnie planując atak czy obronę.

Tyle suchych rad i wskazówek, zapraszam niemniejszym do samej gry, która to nawiasem mówiąc – jest najlepszym dodatkiem, w jaki miałem okazję grać. A opowiedziana tu historia mogła by równie dobrze służyć za scenariusz w dobrej klasy filmie wojennym.

## [Misja 01] Inwazja

### Z a d a n i a :

#### 1. Odbierz motor.

To swoiste wprowadzenie do Resistance pozwoli Ci zorientować się w nowym terenie –wielkiej wyspie, która niebawem stanie się teatrem działań wojennych. Aktualnie działasz tutaj jako cywil, a Twoje zadania są czysto przygodowe. A więc zaczynamy!

Zaraz po rozpoczęciu gry ruszaj na drugą stronę ulicy i dalej do otoczonego murkiem rejonu w kwadracie Dc60. Tam spotkasz swojego przyjaciela, który odda Ci zreperowany motor. Po krótkiej rozmowie wsiadaj na nowy nabytek i wjedź nim na ulicę. Warto sobie trochę pojeździć dla okolicy – tak dla zabawy.



#### 2. Zatankuj maszynę.

Gdy już dogłębnie poznasz okoliczne drogi i bezdroża, ruszaj drogą na wschód (E). Po chwili jazdy zauważysz czerwoną stację benzynową – musisz się przy niej zatrzymać i zatankować motor. W międzyczasie obejrzyj krótki przerywnik, będący swoistym prologiem do nieuniknionego konfliktu.



### 3. Ruszaj do swojego biura.

Należy po prostu jechać ciągle przed siebie tą samą drogą, którą dotarłeś do stacji benzynowej. Dopiero gdy znajdziesz się nieopodal miasta skreć na skrzyżowaniu w prawo. Nie szarżuj zbyt mocno – **jeden fałszywy ruch i wypadek murowany**, a Twoja śmierć zanim jeszcze dobrze rozpoczniesz grę jest zupełnie niepotrzebna.

Stolica jest, jak na miasta w OFFP, dosyć sporych rozmiarów. Tętniące życiem miasteczko już pokazuje nam, jak bardzo prace panów z Bohemia Interactive posunęły się przez ten rok do przodu... ale do rzeczy. :) **Zaparkuj na rynku swój motor i wejdź do ratusza** (największy budynek w centrum).



### 4. Uciekaj z miasta.

Podczas gdy Ty będziesz spędzał czas na codziennych obowiązkach, Rosyjska armia wkroczy na teren wyspy. Nie marnuj czasu tylko ewakuuj się z budynku! Zejdź czym prędzej po schodach w dół i wskakuj na motor. Wyjedź szybko we wskazane miejsce (czyli w prawo i potem drogą, którą tu dotarłeś). **Gdy będziesz odpowiednio daleko od miasta, misja zostanie zakończona i przejdiesz do następnej – [Rozstaje].**



[Misja 02] Rozstaje

Z a d a n i a :

1. Dokonaj wyboru.

Misję zaczynasz stojąc przed swoim domem, gdy w okolicy pojawia się ranny żołnierz ruchu oporu. Niechętnie udzielasz mu schronienia wiedząc, jakie będzie trzeba ponieść konsekwencje w przypadku wpadki.



Nagle pod dom podjeżdża ciężarówka z trzema żołnierzami, po czym pojawia się ich dowódca. Będzie trzeba wybrać jedną z trzech opcji by zmienić bieg dalszej części gry.

- Wydadz partyzantów, przez co Twoi przyjaciele zostaną zabici, a Ty będziesz mógł współpracować z siłami rosyjskimi. Jeśli wybierzesz tę opcję, **misja zostanie zakończona i jako zdrajca przejdziesz do następnej – [Kontakt]**.
- Negocjuj, ale nic przez to nie wskórasz.
- Zmykaj do szopy, w której **schował się uciekinier** (po lewej od startu) i zabierz jego broń, po czym załatw najeźdźców. Należy zdjąć wszystkich trzech, ale w miarę szybko, by ci nie zdążyli zająć się Twoimi przyjaciółmi. Gdy ich pokonasz, **dostaniesz nowe zadanie [#2]**.

