

# Outfront:

## Na Tyłach Wroga

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Outfront**

## **Na tyłach wroga**

**autor: Daniel „Kull” Sodkiewicz**

**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>Porady</b>	<b>5</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
<b>Misja 1 – Sabotaż</b>	<b>6</b>
<b>Misja 2 – Informator</b>	<b>9</b>
<b>Misja 3 – VIP</b>	<b>13</b>
<b>Misja 4 – Pułapka</b>	<b>17</b>
<b>Misja 5 – Polowanie na snajperów</b>	<b>21</b>
<b>Misja 6 – Radar</b>	<b>24</b>
<b>Misja 7 – Za linią wroga</b>	<b>27</b>
<b>Misja 8 – Szalony atak</b>	<b>30</b>
<b>Misja 9 – Pociąg</b>	<b>34</b>
<b>Misja 10 – Polowanie na tygrysa</b>	<b>39</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

Towarzyszu, przed tobą zbiór porad na temat misji, jakie będziesz musiał wykonać ku chwale Związku Radzieckiego. Działając na tyłach niemieckiej armii, przyczynisz się do zwycięstwa nad faszystowską zarazą ogarniającą świat. Zadania jakie otrzymasz będziesz mógł wykonać w dowolny sposób, poniższe rady stanowią jedynie jeden z pomysłów w drodze ku zwycięstwu.

Nie masz pomysłu na przejście zadania? Chcesz poznać strategię, jaką sztab generałów ZSRR proponuje w walce z wrogiem? Zajrzyj do dalszej części naszego niezbędnika, potrzebnego każdemu rosyjskiemu dywersantowi, który czy to z przyczyn losowych, siłą czy dobrowolnie, trafił na tyły armii niemieckiej.

Za ojczyznę! W służbie ku czci Wielkiego Niedźwiedzia!



### Jak czytać poradnik?

Cele misji i projekty terenów są tak skonstruowane, iż nie ma jednego słusznego sposobu na przejście danego zadania. W poniższym opisie przechodzenia kolejnych misji, zawarty jest jeden ze sposobów, który mi osobiście wydawał się najlepszy czy też najszybszy. Zaistniałe i opisane tutaj sytuacje mogą, ale nie muszą pokrywać się z wydarzeniami, jakie będą mieć miejsce w twoim przypadku. Komputer steruje jednostkami Niemców bardzo nieprzewidywalnie, co urozmaica rozgrywkę, ale też nieznacznie ją komplikuje. Brak szczegółowych schematów nie pozwala jednak na stworzenie ogólnej strategii i na przedstawienie pomysłu na ukończenie misji. Jeżeli masz problem z jakimś zadaniem, zajrzyj do poradnika, będziesz pewien, że opisany tutaj sposób jest jedną z łatwiejszych metod na rozwiązanie danego problemu.

### Wyjaśnienie oznaczeń w tekście

**[rys.1]** – odwołanie się do screenu numer 1.

**[A – mapa]** – odwołanie się do punktu A, zaznaczonego na głównej mapie terenu.

**[B – rys.2]** – odwołanie się do punktu B zaznaczonego na [rys.2], czyli na screenie 2.

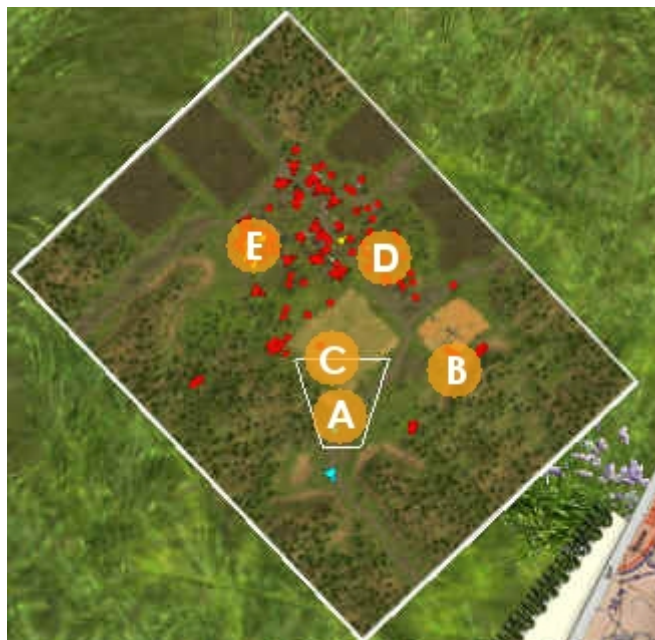
## Porady

Czyli mniej lub bardziej istotne rady i porady:

1. Często zapisuj stan gry. Wróg zachowuje się nieprzewidywalnie, atak na tą samą pozycją Niemców prawie zawsze ma inny scenariusz. Raz się nie udało, spróbuj ponownie.
2. Jeżeli chcesz zdobyć czołg w taki sposób, aby móc go później naprawić, najlepiej nadaje się do tego koktajl młotowa. Nie zniszczy on maszyny, a jedynie zmusza załogę pojazdu do jego opuszczenia. Aby akcja się udała, musimy butelkę z łatwopalną cieczą rzucić prosto na wieżyczkę czołgu. Jeżeli mamy do czynienia z bardzo mocnym czołgiem, którego nie jest w stanie zniszczyć jeden granat RPG, można próbować wzniecić ogień w takim pojeździe, poprzez rzucenie granatu RPG na tylną część kadłuba maszyny (tam gdzie jest silnik).
3. Nasi żołnierze mogą przyjąć trzy postawy wobec wroga: brak odpowiedzi na ataki, otwarcie ognia tylko w odwecie i strzelanie do wszystkiego co się rusza. Najbardziej agresywny poziom ustawiamy, gdy prowadzimy otwartą walkę. Pozostałe ustawienia służą do poruszania się w ukryciu.
4. W pojazdach jakie znajdziemy na planszach znajdują się ciężkie karabiny maszynowe, które możemy wyjąć i używać jako broń ręczną. Z takimi kalibrami nasi żołnierze nie ustępują siłą rażenia samemu Rambo.
5. Przeszukuj ciała zabitych, znajdziesz przy nich kamizelki kuloodporne, broń, apteczki, naboje.
6. Strzelając w pozycji wyprostowanej masz większy zasięg, ale jesteś bardzo podany na ataki wroga. Prowadząc otwartą wymianę ognia kładź na ziemi swoich ludzi. Ukucnięcie lub wyprostowanie podczas strzału przydaje się raczej tylko snajperowi.
7. Sterując czołgiem pamiętaj, iż najmocniejszy pancerz ma on z przodu. Atakuj więc frontem do wroga.
8. Nie zapominaj o aktywnej pauzie (przycisk **[Pause]** nad klawiszami kierunkowymi).
9. Do gry dołączono bardzo lakoniczną instrukcję, jej rozszerzenie znajduje się w katalogu z zainstalowaną grą – dla początkujących żołnierzy lektura tego to obowiązek.
10. Nie zapominaj o magicznych możliwościach klawisza **[Tab]**, który podświetla na czerwono możliwe do podniesienia lub użycia przedmioty.
11. Pamiętaj, że czołgi mają na stanie dwa rodzaje pocisków: przeciwpancerne do walki z pojazdami (niebieskie) oraz odłamkowe, idealne na piechotę (czerwone).

Opis przejścia

M i s j a 1 - S a b o t a ż



**Cele misji:**

**Główne:**

- zniszczyć magazyn z amunicją.

**Dodatkowe:**

- Zlikwidować wszystkie siły wroga.

Misję rozpoczynamy [A – mapa] z trzema żołnierzami [rys.1]. Obszukujemy pobliskie ciała wrogów i wyruszamy na wschód [B – mapa], aby wyeliminować znajdujące się w tej okolicy patrole. Robimy to na tyle ostrożnie, aby nie zwrócić na siebie uwagi Niemców stacjonujących w miasteczku. Nie zapuszczamy się poza żółte pole uprawne ze snopami.

Czas na małą zasadzkę na polu [C – mapa]. Naszego snajpera ustawiamy w miejscu [A - rys.2], drugiego żołnierza posiadającego w plecaku granaty RPG (przeciwpancerny) chowamy w gęstej trawie [B - rys.2]. Snajperem [A - rys.2], eliminujemy dostrzeżonych z oddali, chodzących po trawie Niemców. Problem z naszym snajperem, Niemcy postanowią po pewnym czasie rozwiązać przy użyciu czołgu. Gdy pojazd pancerny zagrozi życiu naszego snajpera uciekamy nim. Czołg powinien podążać za swoim celem. Pojazd po pewnym czasie dotrze w okolice [B - rys.2], gdzie nasz człowiek czyha na swoją blaszaną ofiarę z granatem RPG [rys.3]. Gdy czołg zostanie unieruchomiony i ucieknie z niego załoga, dokańczamy dzieła zniszczenia przy użyciu broni palnej. (P.S. Czołg można też próbować zniszczyć przy użyciu min, jakie znajdziemy w ciężarówce [rys.1]).



W czołgu znajduje się zestaw do jego naprawienia. Cała sztuka polega więc na tym, aby pojazd zniszczyć na tyle delikatnie, aby można go było później zreperować. Gdy tego dokonamy, zostaniemy zauważeni przez wroga, co spowoduje podjęcie działań mających na celu zabicie naszych ludzi. Będzie bardzo gorąco [rys.4], nikt jednak nie obiecywał, że będzie łatwo. Wszystkie ataki powinniśmy przyjmować na nowo nabyty czołg, nim także (a raczej jego karabinem maszynowym i pociskami) należy atakować nacierające jednostki. Nie można oczywiście stronić od opuszczenia stalowej maszyny i zabijania wrogów przy użyciu karabinów. Niezbędne może się także okazać użycie kolejnych granatów RPG. Do walki z nami, przybędą najprawdopodobniej kolejne czołgi i samochody pancerne [rys.5].