

Silent Storm

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Storm

(z dodatkiem Sentinels)

autor: Szymon „Wojak” Krzakowski

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.

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Oś	5
Pierwsza misja	5
Baza	6
Północna Anglia - Biuro brytyjskiego komendanta	7
Północna Anglia - Niewielkie angielskie miasto	10
Północna Anglia - Angielski magazyn wojskowy	12
Północna Anglia - Stara angielska posiadłość	14
Północna Anglia - Skrytka agenta	16
Północna Anglia) - Magazyn „Organizacji” (1)	17
Północna Anglia - Magazyn „Organizacji” (2)	19
Południowa Anglia - Mała angielska wioska	21
Południowa Anglia - Miejsce przekazania dokumentów	22
Południowa Anglia - Angielskie laboratorium	23
Południowa Anglia - Angielski dom na wsi	25
Południowa Anglia - Miejsce zaznaczone na mapie	27
Brandenburgia - Niemiecka posiadłość	28
Brandenburgia - Niemiecka fabryka broni	31
Ural - Biuro lokalnego radzieckiego komendanta	33
Ural - Nieznany kompleks	35
Szwajcaria - Fabryka Bergera (1)	38
Szwajcaria - Fabryka Bergera (2)	40
Szwajcaria - Misje losowe	42
Baza organizacji	43
Alianci	44
Pierwsza misja	44
Baza	46
Północna Anglia - Skrytka agenta	47
Północna Anglia - Angielski magazyn wojskowy	48
Północna Anglia - Stara angielska posiadłość	50
Północna Anglia - Magazyn „Organizacji” (1)	52
Północna Anglia - Magazyn „Organizacji” (2)	54
Północna Anglia - Niewielkie angielskie miasto	56
Południowa Anglia - Angielski dom na wsi	57
Południowa Anglia - Angielskie laboratorium	59
Południowa Anglia - Mała angielska wioska	61
Hanower - Kwatera niemieckiego wywiadu	63
Hanower - Sztab generała Bauera	65
Hanower - Niemiecki magazyn	67
Hanower - Niemieckie laboratorium (1)	68
Hanower - Niemieckie laboratorium (2)	70
Ural - Radziecka fabryka wojskowa	72
Ural - Nieznany kompleks	73
Ural - Biuro lokalnego radzieckiego komendanta	76
Brandenburgia - Niemiecka posiadłość	77
Brandenburgia - Niemiecka fabryka broni	79
Brandenburgia - Niemieckie miasto	81
Szwajcaria - Fabryka Bergera (1)	83
Szwajcaria - Fabryka Bergera (2)	85
Szwajcaria - Misje losowe	87
Baza organizacji	88

Wprowadzenie



Silent Storm, choć wydany w naszym pięknym kraju ze sporym poślizgiem (ale za to razem z dodatkiem *Sentinels* i w przystępnej cenie), nadal pozostaje grą znakomitą i jedną z najlepszych w gatunku. Dla tych z Was, którzy utknęli gdzieś w walce z siłami Aliantów bądź Osi, przygotowany został niniejszy poradnik.

Znajdziecie tu, poprzedzony garścią porad ogólnych, kompletny opis przejścia gry po każdej ze stron. Po listę klas postaci, cech, zdolności, umiejętności i innych spraw podstawowych odsyłam do instrukcji. Polski dystrybutor przygotował ją na tyle dobrze, że powtarzanie tu tych samych informacji miałyoby się z celem.

Zapraszam.

Szymon „Wojak” Krzakowski

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

Porady ogólne

- Ukończ trening. Nauczysz się tam wielu podstawowych rzeczy – jak poruszać się postacią, jak strzelać, korzystać różnych rodzajów broni i, w końcu, walczyć z żywymi przeciwnikami.
- Pamiętaj o tym, że warto przeszukiwać szafy, skrzynie, kufry, ciała wrogów, etc. Możesz znaleźć w nich wiele przydatnych przedmiotów. Naciśnij klawisz **ALT**, aby podświetlić wszystkie użyteczne rzeczy, które znajdują się w zasięgu wzroku, a które może zabrać prowadzona przez Ciebie postać.
- Strzelanie długimi seriami wygląda efektownie, ale z efektywnością jest już nieco gorzej. Korzystaj z tej możliwości tylko wtedy, gdy stoisz naprawdę blisko przeciwnika i kule na pewno dosięgną celu.
- Pamiętaj, że skuteczność strzelania długą serią działa też w drugą stronę. Jeśli widzisz, że wróg trzyma w rękach karabin maszynowy, postaraj się go załatwić na tyle szybko, by nie miał okazji podejść. Przydatny okaże się w takiej sytuacji snajper, ale możesz również kazać komuś skorzystać ze strzelby - też ma znacznie większy zasięg niż karabin maszynowy.
- Zwiadowca i snajper tworzą znakomity duet. Kiedy z pomocą tego pierwszego odkryjesz pozycję wroga, możesz zaatakować ze sporej odległości i w ten sposób wykończyć go bez strat własnych. Pamiętaj, by ustawić obok snajpera żołnierza bądź grenadiera. Przeciwnicy nie pozwolą raczej wystrzelać się jak kaczki i szybko postarają zbliżyć się na tyle, by skutecznie prowadzić ogień.
- Zwiadowca pozostaje niezauważony do chwili, gdy zaatakuje. Jeśli jednak uzbroisz go w broń wyposażoną w tłumik, wrogowie nie będą w stanie zorientować się, skąd padają strzały. Przynajmniej przez jakiś czas.
- Możesz celować w konkretny punkt ciała przeciwnika. W miejsca "strategiczne" (np. głowę) trafić jest dużo trudniej, ale w przypadku powodzenia wróg odniesie dużo większe obrażenia.
- Przeszkody na polu walki są po to, byś z nich korzystał. Ukrywaj się za nimi, a zwiększysz szansę na wyjście z potyczki w jednym kawałku.
- Istnieje kilka różnych sposobów prowadzenia ognia. Pamiętaj o nich.
- Jeżeli wiesz, że nie zdołasz trafić wroga, nie strzelaj. Być może wystawi się na ostrzał, a wówczas przerwiesz jego akcję i będziesz miał lepszą okazję, by odebrać mu życie.
- Jeśli masz problemy ze zdobyciem amunicji (np. do karabinu, który zdobyłeś po zabiciu wroga) zajrzyj do bazy. Schowaj broń w zbrojowni, wyjdź i wróć za kilka chwil – amunicja sobie tylko znanym sposobem zmaterializuje się.

P i e r w s z a m i s j a

W y t y c z n e :

- Zneutralizuj bandytów **[1]**
- Znajdź i zabij przywódcę bandytów **[2]**
- Zanieś ciało przywódcy bandytów do samochodu **[3]**



Kilku niezbyt przyjaźnie nastawionych do świata osobników zdecydowało się napaść na bank, ale nie dane im będzie uciec z łupem, bowiem w okolicy z bliżej nieznanymi powodami pojawiła się prowadzona przez Ciebie postać. Po wysłuchaniu przerażonego cywila czas zabrać się do pacyfikowania bandytów **[1]**. Na dobry początek kucnij, bo wrogowie zdążyli Cię **(1)** już zapewne zauważyć, a głupio byłoby zginąć na samym początku. Przed wejściem do banku leży karabin maszynowy **(2)**, który upuścił jeden z zabitych strażników, ale Twój bohater powinien być uzbrojony na tyle dobrze, by poradzić sobie bez niego. Największe zagrożenie stwarza dla Ciebie w tym momencie bandyta **(3)** stojący przed samochodem, więc to nim zaopiekuj się w pierwszej kolejności. Jeżeli przed rozpoczęciem misji zdecydowałeś się na wybór żołnierza bądź grenadiera, najprościej będzie podejść kilka kroków i uciszyć przeciwnika krótką serią z karabinu maszynowego lub celnie rzuconym granatem. Drugi wróg **(4)** schowa się najpewniej za samochód, a po chwili dołączy doń przywódca bandytów **(5)** **[2]**. Bardzo możliwe, że zaalarmowany strzelaniną przybiegnie z banku następny przeciwnik, więc lepiej bierz się do pracy, bo za chwilę może nie być ciekawie. Na szczęście ci, których trzeba Ci wystrzelać, uzbrojeni są tylko w pistolety, więc kilka serii z karabinu maszynowego powinno szybko załatwić sprawę. Gdy nikt nie będzie już w stanie Ci zagrozić, pozbieraj porzucaną broń (szczególnie przyda się w przyszłości pistolet z tłumikiem), a następnie zabierz ciało przywódcy bandytów (to ten w białym garniturze) i przenieś je w pobliże samochodu **[3]**.

B a z a

W y t y c z n e :

- Zdobądź informacje wywiadowcze na temat kolejnej misji **[1]**
- Zapoznaj się ze zbrojownią **[2]**
- Zapoznaj się z lazaretem **[3]**

To właściwie nie misja, ale krótki przerywnik, który ma Cię zaznajomić z bazą. Zwiedź ją, bo często będziesz tu wracał.

Wizyta w bazie daje Ci też możliwość sformowania drużyny, warto z tego skorzystać. Możesz, rzecz jasna, zbudować oddział według własnych upodobań, ale proponuję zabrać po jednej osobie z każdej klasy. Spośród dostępnych postaci wybierz te, które mają cechy najważniejsze dla swojej specjalizacji najlepiej rozwinięte. Po szczegóły odsyłam do instrukcji. Przygotowana została przez polskiego dystrybutora na tyle dobrze, że nie widzę potrzeby, by robić mu pod tym względem konkurencję.

Po stworzeniu oddziału wyposaż wszystkich swoich w odpowiednie dlań broń bądź przedmioty. Oprócz karabinów maszynowych weź również strzelby, nie zapomnij wręczyć każdemu amunicji i kilku granatów. Kiedy będziesz gotowy, ruszaj na pierwszą poważną misję. Nie unikaj, przynajmniej na początku, misji losowych, zdobędziesz dzięki nim sporo potrzebnego doświadczenia.

Północna Anglia - Biuro brytyjskiego komendanta

Wytyczne:

- Zdobądź informacje na temat przyszłych operacji Aliantów **[1]**
- Schwytaj dowódcę tego sztabu **[2]**
- Przechwyć dokumenty dotyczące działań Aliantów w Niemczech **[3]**



Choć zaczynasz **(1)** ukryty przed wzrokiem wrogów, znalezienie osłony na pewno nie będzie złym pomysłem. Skieruj zatem swoich ludzi w kierunku pobliskiego domu. Nie musisz chwilowo obawiać się obecności przeciwników, więc po prostu wejdź drzwiami **(2)** (otworzy je inżynier, jeśli nie korzystasz z jego usług, po prostu je zniszcz) i każ podwładnym zająć okolice schodów **(5)**. Zwiadowcę wyślij za budynek **(4)**, by mógł obserwować ulicę i ewentualny atak z tej strony nie był dla Ciebie zagrożeniem. Sanitariusz i inżynier tradycyjnie powinni pozostać na tyłach, więc nie ruszaj ich stąd, za to żołnierza i grenadiera przeprowadź w stronę okien **(3)**. W budynku w każdej chwili może pojawić się zagubiony wrogi żołnierz, więc miej się na baczności.