

SOCOM:

Polskie Siły Specjalne

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

SOCOM: Polskie Siły Specjalne

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Zipper Interactive, Wydawca Sony Computer Entertainment, Wydawca PL Sony Computer Entertainment Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
First Strike	4
Rendezvous	10
White Tiger	18
Leviathan	26
Benefaction	32
Fluid Dynamics	40
Safehouse	47
Means to an End	51
Onslaught	59
Revelation	66
Turning Point	72
Uninvited Guest	79
Countdown	85
Animus	93
Sekrety	99
Intel	99
Czerwone pomarańcze	115

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

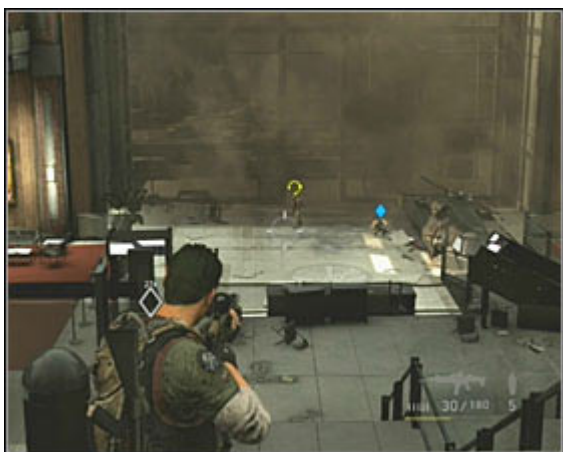
Poradnik do gry *SOCOM: Polskie Siły Specjalne* zawiera opis przejścia wszystkich etapów kampanii dla pojedynczego gracza, wzbogacony licznymi ilustracjami oraz przydatnymi mapami. Dzięki temu rozpoznanie terenu i walka z przeciwnikami będzie jeszcze przyjemniejsza. Ponadto, czytając niniejszy materiał znajdziesz informacje o położeniu wszystkich ukrytych przedmiotów z wygodnymi zdjęciami satelitarnymi, mocno ułatwiającymi ich lokalizację.

Łukasz „Crash” Kendryna (www.gry-online.pl)

Nim rozpoczniesz grę korzystając z niniejszego materiału, kilka uwag wstępnych. Czytając opis przejścia kampanii natkniesz się na znaczniki ukrytych przedmiotów ([**Intel #1**], [**pomarańcza**] itd.). Miejsce, w których te zostały ulokowane nie jest przypadkowe, oznaczają one, że w okolicy znajdować się będzie dany przedmiot. Po więcej szczegółów odnośnie położenia zerknij do osobnego rozdziału. Ponadto, mapy wykorzystane w poradniku pochodzą z gry, przez co oznaczenia na nich są identyczne z tymi, co na ekranie telewizora podczas właściwej rozgrywki. Punkty niebieskie, żółte i zielony odpowiadają kontrolowanym żołnierzom, a czerwone wskazują położenie wrogów. Romby zaś, to miejsca kontrolne, do których powinieneś się kierować.

Opis przejścia

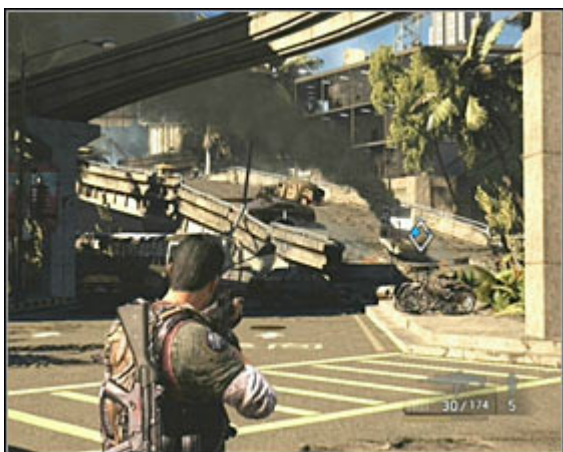
First Strike



Po rozpoczęciu gry, wykonuj polecenia widoczne na ekranie. W ten sposób, wcześniej patrząc się w górę, w stronę dachu, przejmiesz kontrolę nad bohaterem. Gdy w oddali rozbije się helikopter i zniszczy frontowe okno, wyjdź przez nie na zewnątrz w okolice znajdującej się w centralnej części podwórka rzeźby.



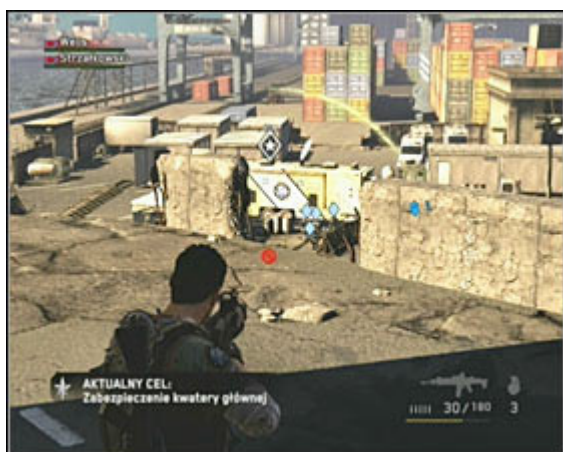
Ukryj się przed nią za jednym z betonowych elementów otoczenia (przy okazji ucząc się wykonywania tej czynności) i przygotuj się na pierwszy kontakt z oponentami. Ci wbiegną przez frontową bramę, co można dostrzec na załączonej mapie (czerwone punkty).



Pozbądź się ich i skieruj w stronę zniszczonego wiaduktu. Wejdź na niego i podążaj ulicą pełną wraków samochodów w kierunku kolejnego punktu kontrolnego. Po drodze zaatakuje Cię kilku śmiałków. Pamiętaj, że chowając się za autami te mogą zostać wysadzone. W ten sposób stracisz sporo energii życiowej.

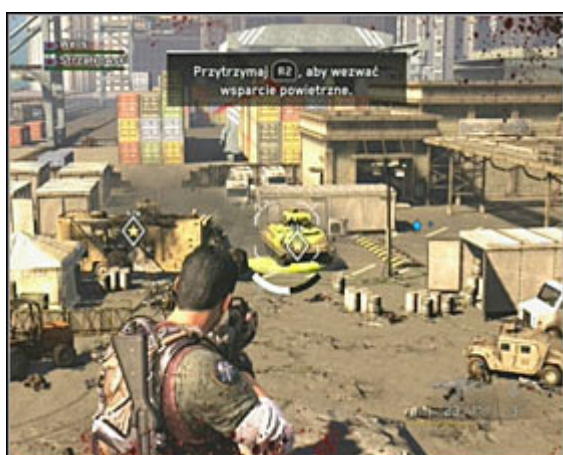


Docierając do punktu kontrolnego nauczysz się rzucać granatami. Gra poprosi Cię, abyś cisnął jednym w kierunku zniszczonego budynku. Stacjonować tam będzie przeciwnik. Pozbędziesz się go w ten sposób. Możesz również uzupełnić zapasy w charakterystycznej skrzyni stojącej na drodze.



Idąc dalej, wcześniej przeskakując nad betonową zaporą, dotrzesz do punktu gdzie załączy się scenka przerywnikowa. Po jej zakończeniu zostaniesz zaatakowany przez spora liczbę przeciwników. Ci znajdować się będą na placu po prawej (zerknij na czerwone kropki na poniższej mapce).

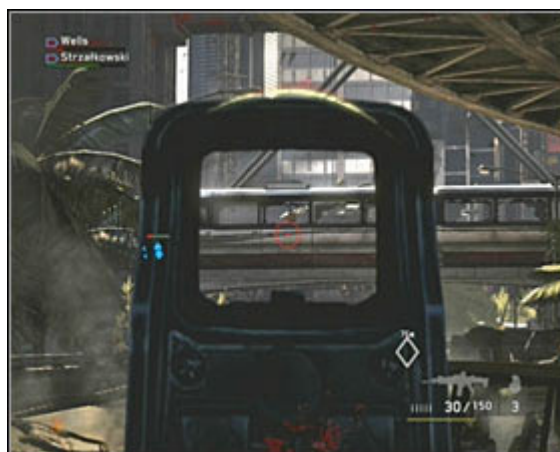
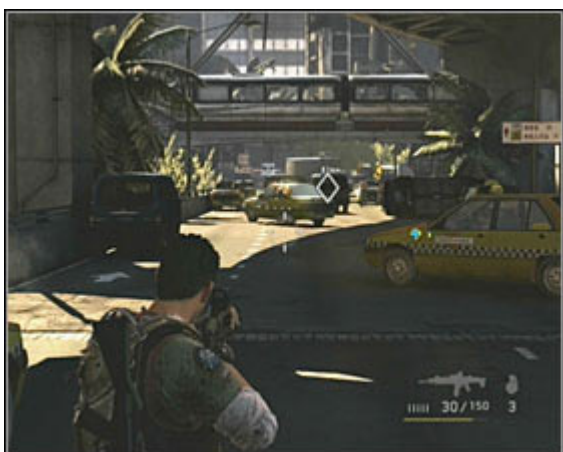
Stojąc na wiadukcie, będąc jednocześnie ukrytym za betonową zasłoną, nic Ci tak naprawdę nie zagraża. Zabij wszystkich niespecjalnie się spiesząc.



Po chwili do akcji przyłączą się ciężkie pojazdy przeciwnika. Wsadź je, przywołując nalot z powietrza. Po wskazaniu punktu uderzenia (wcześniej wychylając się i ładując pasek „przywołania”), sojusznicy zbombardują go z kilkusekundowym opóźnieniem. Miej to na uwadze, gdyż pojazdy przeciwnika będą się przemieszczać i mogą uciec przed bombami.



Gdy drugi pojazd zostanie zniszczony, kontynuują drogę wiaduktem wcześniej czekając, aż jeden z kompanów odblokuje przejście. Idąc przed siebie znów zostaniesz zaatakowany przez grupę nieprzyjaciół.



Najniebezpiecznym będzie ten na kładce podwieszanej nad drogą. Będzie on atakować za pomocą wyrzutni rakiet. Zajmij się nim w pierwszej kolejności.