

Soldier of Fortune 2: Double Helix

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Soldier of Fortune II Double Helix

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Zasady gry	4
Opis misji - Prague	5
Opis misji - Colombia	17
Opis misji - Vergara's Mansion	33
Opis misji - Seaward Star	46
Opis misji - Hong Kong	53
Opis misji - New York	73
Opis misji - Kamchatka	81
Opis misji - Switzerland	109
Opis misji - Texas	121
Ekwipunek	129

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

Soldier Of Fortune II: Double Helix to kontynuacja znanego wszystkim „symulatora najemnika”, czyli oczywiście Soldier Of Fortune. Znowu wcielamy się w Johna Mullinsa, świetnie wyszkolonego żołnierza i doskonale znającego się na wszelkich rodzajach broni fachowca. Tym razem odwiedzimy tak egzotyczne miejsca, jak ulice Pragi, lasy deszczowe w Kolumbii, mroźną Kamczatkę wraz z paroma piętrami ukrytej pod ziemią bazy terrorystów, posiadłość pewnej grubej ryby w Fince, lotnisko w Szwecji, Hong Kong... Mało? To dodam jeszcze szpital w Nowym Jorku, potężny liniowiec na Oceanie Atlantyckim, a nawet Boeing 747! Grając nie sposób nie wyczuć klimatu typowych akcji, które często goszczą na kartach wszelkich sensacyjnych książek, czy ekranach telewizorów, zauważamy również pewne nawiązania do niektórych filmów czy książek – to tylko polepsza sytuację. Cała gra natomiast jest właśnie jak jeden, długi, wielogodzinny, interaktywny film akcji. Nie można też nie wspomnieć o ulepszonym systemie Ghoul 2 – wszak z tego przede wszystkim słynęła część pierwsza. Lecz co ja się tu będę rozwodził – zabijcie przeciwnika i zacznijcie w niego strzelać (szczególnie w twarz). Nie dla ludzi o słabym żołądku...

A poradnik ten pokazuje w szczegółowy sposób, w jaki można grę przejść, z pokazaniem każdego przeciwnika tak, aby nikt Was nie zaskoczył. Opisałem także uzbrojenie i ekwipunek Johna Mullinsa, a także podstawowe zasady rządzące grą. Grę przechodziłem na poziomie trudności Consultant, co pozwala na zrobienie zazwyczaj 3 save'ów na jednym poziomie. Na niższych poziomach więcej, na wyższym – żadnego. Wszystko wyjaśnione, zapraszam do lektury.

Zasady gry

Powiem wprost – walka składa się: z ciebie, z przeciwnika, z wyposażenia i z pola walki. Każdy z tych elementów wymaga osobnego omówienia.

Po pierwsze: Ty

Jako najemnik parę rzeczy będziesz musiał wiedzieć. Nie masz nieograniczonego zdrowia, nigdy nie wpadaj z okrzykiem na ustach do pokoju wypełnionego przeciwnikami, bo zazwyczaj zginiesz. Działaj ostrożnie i z finezją. Warto też wiedzieć, że najczęściej ginie się nie od kul (choć wiadomo, że jeśli staniesz wśród wrogów, to po chwili bezczynności padniesz trupem), lecz od granatów – i na te przede wszystkim powinieneś uważać. Oprócz zdrowia, masz także pancerz – zbieraj i pancerz i apteczki, kiedy tylko się da. Strzelając zawsze kucaj – zmniejsza to szanse trafienia cię o połowę (chyba, że wpadniesz tuż na wroga w jakimś korytarzu – wtedy liczy się inicjatywa). Oprócz tego możesz się także czołgać – tam, gdzie nie można wejść na kucając, można się wczołgać, czasami jest to potrzebne, by posunąć się dalej. W czasie czołgania nie można strzelać.

Po drugie: Przeciwnik

Przeciwnicy w grze to tylko i wyłącznie ludzie (jak zwykle – psy ginące od jednego strzału i helikoptery to wyjątki potwierdzające regułę), a ci zachowują się po ludzku. Strzelając, rzadko będą stali, częściej przykucną, by trudniej było ich trafić. Niektórzy będą uciekać i wychylać się zza rogów – tak jak robisz to ty. Później będą mieli pancerze, co znacznie zwiększy ich żywotność, choć strzał w głowę ma jeden efekt – zejście z pola walki. W przeciwieństwie do części pierwszej, przeciwnicy po wystrzeleniu broni z ręki nie stoją bezczynnie – potrafią ją podnieść i strzelać dalej. Z tych wszystkich powodów należy uważać, chować się za rogami, być tą spokojniejszą stroną. Generalnie, wiedząc gdzie jest przeciwnik, nie należy nawet zapisywać gry – celne strzały wystarczą do jej ukończenia.

Po trzecie: Wyposażenie

Po szersze informacje zapraszam do opisu ekwipunku, tutaj chciałbym zawrzeć to, czego nie zawarłem tam. Oprócz standardowego wyposażenia, masz także zestawy różnych urządzeń, wszystkie uruchamiane klawiszem użycia, w zależności od sytuacji – musi tylko na dole pojawić się odpowiednia ikonka. I tak, w ten sposób możesz otwierać zamki wytrychem, wycinać otwory w kratkach, używać kart magnetycznych, zdejmować i zakładać ładunki C4, odkręcać zawory, używać komputerów, itp. Jeśli chodzi o strzelanie – najlepiej pojedynczymi strzałami lub ewentualnie krótkimi seriami – nigdy długimi.

Po czwarte: Pole Walki

Niech będzie twoim przyjacielem. Wykorzystuj ułożenie terenu, by np. znaleźć się nad przeciwnikami, co da ci przewagę. W ogóle większość gry polegać będzie na ukrywaniu się za murami, wychylaniu i strzelaniu, nigdy nie walcz twarzą w twarz. Chowaj się za przeszkodami, co pozwoli ci np. przeladować broń (choć uważaj na granaty).

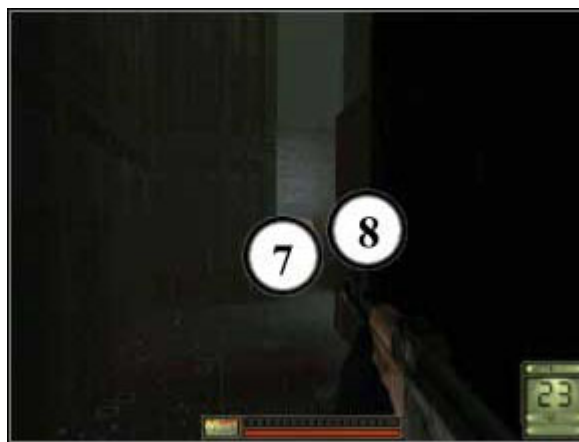
Opis misji - Prague

P R A G U E - S T R E E T

Upewnij się, że masz wyjęty pistolet i podejź do rogu. Wychyl się i strzel w głowę strażnikowi za murkiem (1). Potem idź w lewo, stań przy ścianie i wychyl się, by zabić kolejnego (2). Weź szybko zostawione AK74 i zacznij strzelać w stronę dwóch strażników obok ciężarówki (3) (4). Obok skrzynek jest pancierz i apteczki.



Idź dalej, w prawo, przeładuj kałasza i stań obok skrzynek. Po chwili powinno tu przybiec dwóch strażników (5) (6), jednak jeśli nie zrobią tego, wyjdź im naprzeciw. Zniszcz reflektor po lewej na strażnicy i idź wzdłuż skrzynek – skręć w lewo, pomiędzy nie. Idź prosto, po chwili z prawej wybiegnie kolejna para (7) (8). Zabij ich, idź tam gdzie oni (jest tam apteczka), a następnie wróć się do muru, gdzie skrzyłeś w lewo i idź prosto.



Prosto – w stronę strażnicy. Szybko wejdź za nią i przygotuj się do zabicia strażnika, który wybiegnie zza rogu z lewej (9). Potem wychyl się i zdejmij z daleka kolejnego wroga, stojącego na strażnicy (10). Wyjdź i weź pancierz leżący za strażnicą, za którą stałeś.



Idź prosto i w lewo – lada chwila z lewej wybiegnie trzech przeciwników, z czego jeden z otwartego kontenera (11) (12) (13). Przeszukaj kontenery, weź amunicję, broń i apteczki, a następnie odnajdź w rogu drzwi, które otwórz za pomocą wytrychów.



W środku po chwili z góry zbiegnie dwóch strażników – bądź na nich przygotowany (14) (15). Wejdź po schodach na górę, na balkon, skocz na dach po lewej i idź przed siebie. Omiń strażnicę – nie zeskakuj na dół, ale idź w prawo i zeskocz po drugiej stronie. Kucnij i przygotuj broń – trójka strażników zbiegnie się do ciebie (16) (17) (18). W pomieszczeniu po lewej jest pancierz. Stań w dogodnym miejscu i zabij strażnika przy karabinie maszynowym (19), a następnie szybko biegnij tam i zajmij jego miejsce.



Zacznij strzelać do wrogów z M60 – po lewej będzie trzech (20) (21) (22), lecz nie będą oni zbyt natarczywi, więc zabij kolejną dwójkę (23) (24), jak tylko się pojawi, a potem wróć do trójki. Gdy wszyscy będą martwi, idź tam, gdzie oni. Pozbieraj broń i stań przed przodem ciężarówki obok. Wychyl się i zabij dwóch strażników (uważaj – jeden możesz rzucać granatami) (25) (26).



Idź prosto, omiń drabinę, zabij dwóch strażników (każdy wybiegnie z innej strony) na końcu uliczki (27) (28), potem wróć się do drabinki i wejdź na górę. Po gzymsie w lewo, obejdź cały budynek, zabij na dole ostatnich strażników (29) (30), wskocz na platformę i otwórz w drzwi. W środku weź apteczkę. Idź korytarzem do pokoju, gdzie przy ścianie będzie drabina prowadząca na dół – skorzystaj z niej.

