

Soldier of Fortune

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Soldier of Fortune

autor: Dominik „Mnich” Mrzygłód

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

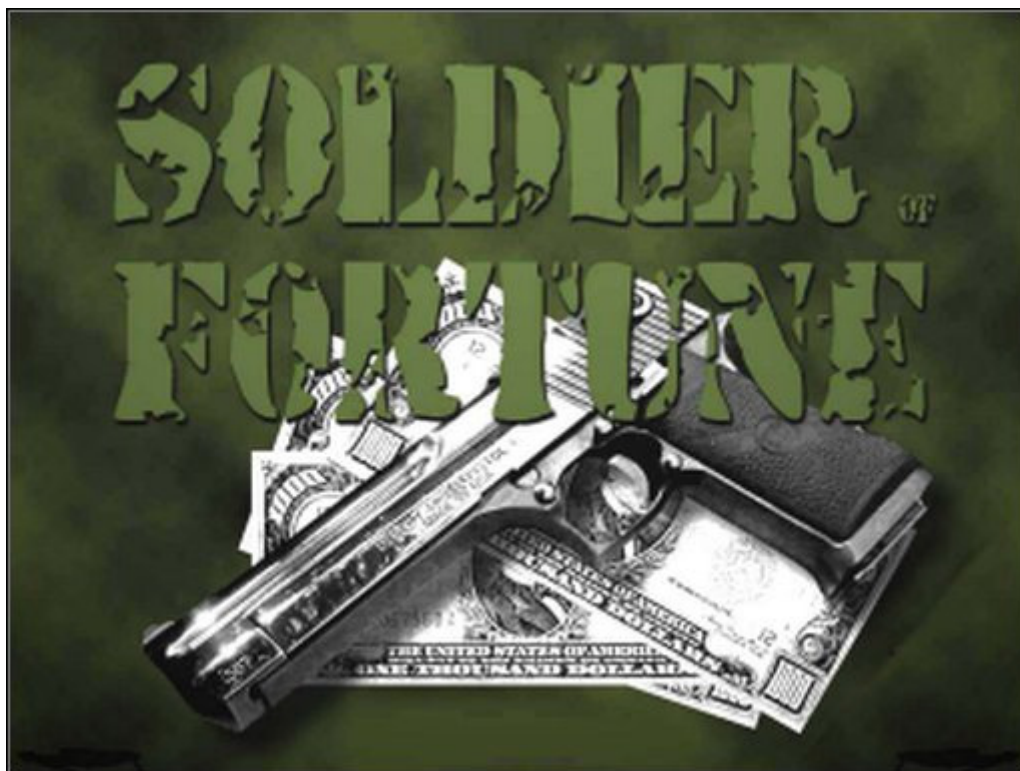
Producent Raven Software, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Ekwipunek	4
Wyposażenie dodatkowe	6
Opis przejścia	7
Porady ogólne	7
Misja 01 – Nowy Jork	8
Misja 02 – Uganda	12
Misja 03 – Kosowo 1	14
Misja 03 – Kosowo 2	22
Misja 04 – Syberia	26
Misja 05 – Irak	35
Misja 06 – Nowy Jork	44
Misja 07 – Sudan	49
Misja 08 – Japonia	57
Misja 09 – Irak	61
Misja 10 – Niemcy	67

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 *Soldier of Fortune* zawiera kompletny opis przejścia gry. Solucja owa została bogato zilustrowana i poprzedzona rozdziałem, zawierającym charakterystykę dostępnej broni i wyposażenia dodatkowego. Poradnik powstał podczas przechodzenia gry w trybie custom z nieograniczoną ilością zapisów.

Dominik „Mnich” Mrzygłód

Podstawy

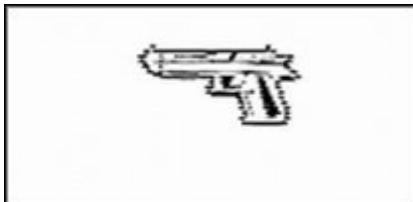
Ekwipunek



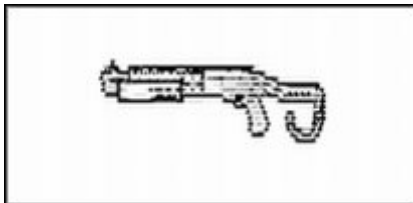
Nóż – trzeba się troszeczkę pomęczyć, aby zabić przeciwnika tą bronią, ale nie jest to oczywiście niemożliwe. Główną jej wadą jest to, że trzeba być odpowiednio blisko celu, aby ją wykorzystać.



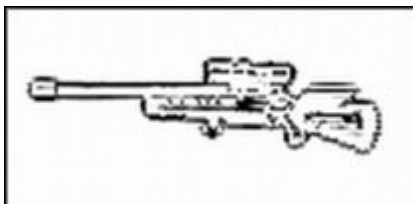
Handgun 9mm – z całego arsenału broni palnych, jaki jest do dyspozycji w tej grze, ta wypada zdecydowanie blade i z pewnością ją zmienisz na inną przy najbliższej okazji.



Handgun .44 – broń o wiele mocniejsza od wcześniej wspomnianego modelu. Wystarczy jeden strzał i możesz pozbawić przeciwnika namierzonej kończyny.



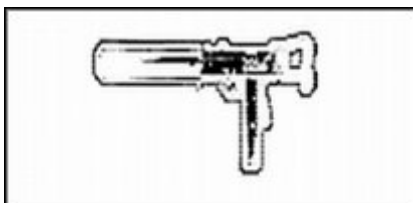
Shotgun – niezastąpiona na nie wielkie odległości, gdzie do wyeliminowania jest większa grupa wrogów. Mniej skuteczna na wrogach opancerzonych.



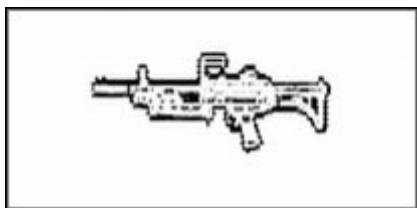
Sniper Rifle – gdzie karabin lub pistolet nie może, tam snajperką kulę pośle. Jest kilka sytuacji w grze, że snajperka jest się nieoceniona.



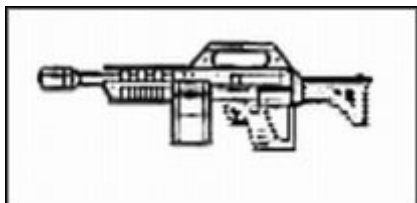
SMG – bardzo szybka i dość skuteczna broń. Towarzyszy nam przez większą część gry.



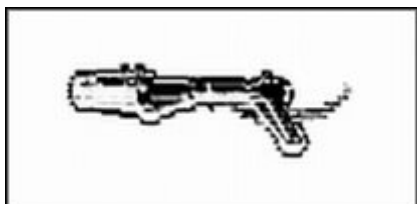
Bulldog T-31 – Bardzo fajna zabawka. Jest cicha, szybka i bardzo skuteczna. Szkoda tylko, że wyjątkowo szybko kończy się jej amunicja.



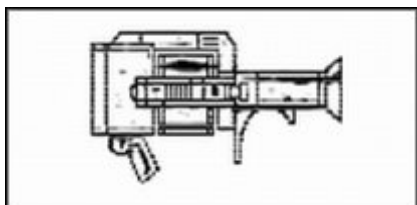
M-75 – Szybka i dużo skuteczniejsza od SMG na większe odległości.



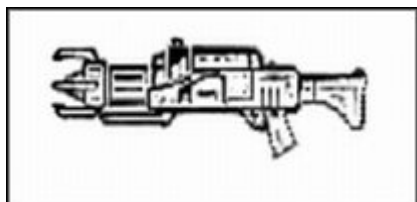
H-24 Slugthrower - Bardzo ciekawe caczuszko. Coś jakby połączenie shotguna i M-75. Jest świetną bronią na każdą odległość. Nie jest za szybka, ale wystarczy jeden strzał, aby pokonać przeciwnika.



Flamegun – czyli po prostu miotacz płomieni. Trzeba uważać, aby się nie poparzyć od płonących zwłok.

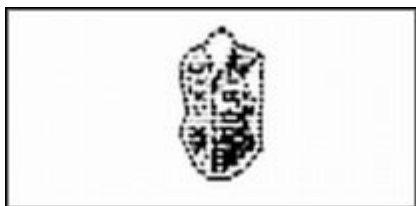


Rocket Luncher – najprościej mówiąc bazooka. Nikt nie przetrwa, gdy oberwie z tej broni.



Pulse Emiter – broń trochę podobna do miotacza płomieni, gdyż po jej użyciu wrogowie kończą podobnie. Natomiast emitowane przez nią impulsy w roli pocisków tak jak w miotaczu nie pomogą nam w niszczeniu działek zamontowanych na ścianie lub suficie.

W y p o s a ż e n i e d o d a t k o w e



Ballistic Amour - czyli kamizelka kuloodporna.



Grenade – granat odłamkowy, wystarczy jeden by wyeliminować kilka osób.



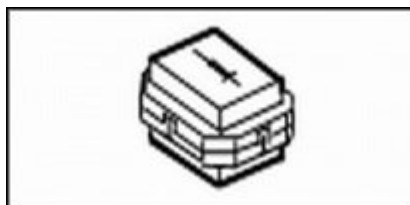
Flash Pak – granat oślepiający.



Light Amplification Goggles – okulary noktowizyjne, dzięki którym możemy widzieć w ciemności.



C4 Plastique – bardzo silny materiał wybuchowy, niezastąpiony, gdy znajdzie potrzeba coś wysadzić np. ścianę.



Medical Kit – czyli apteczka.

Opis przejścia

P o r a d y o g ó l n e

- Nie wolno strzelać a tym bardziej zabijać cywilów. W przeciwnym razie szybko zakończysz grę.
- Powyższy punkt tyczy się również sił sprzymierzonych.
- Wrogowie mogą Cię zlokalizować jeżeli się głośno poruszasz.
- Naciskając przycisk „użycia” informujesz cywili, że mogą uciekać.
- Po zakończonej strzelaninie należy przeładować broń. W trakcie starcia może nie wystarczyć czasu.
- W grze domyślne ustawienie przycisku skoku to [E], a użycia to [Spacja]. Ja dla swojej wygody zmieniłem przyciski odpowiednio na [Spacja] dla skoku i [F] dla użycia i takich oznaczeń będę używał dalej w poradniku.