

Soldiers: Ludzie Honoru

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Soldiers

Ludzie Honoru

autor: Daniel „Kull” Sodkiewicz

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Trening	4
Trening 1 – Strzelnica	4
Trening 2 – Kurs minowania	7
Trening 3 – Szkolenie czołgisty	9
Trening 4 – Zabawa w chowanego	12
Porady wstępne	13
Kampania Wielka Brytania	14
Misja 1 – Latarnia	14
Misja 2 – Spotkanie	16
Misja 3 – Miejsce katastrofy	21
Misja 4 – Zasadzka	22
Misja 5 – Ratunek	25
Misja 6 – Wolność	28
Kampania ZSRR	31
Misja 1 – Szepel	31
Misja 2 – Klasztor	37
Misja 3 – Ostatnia przejażdżka	40
Misja 4 – Kradzież	42
Misja 5 – Stacja Priszib	48
Kampania Niemcy	50
Misja 1 – Gniew Tygrysa	50
Misja 2 – Rekonesans	53
Misja 3 – Villers-Bocageu	55
Misja 4 – Łowca	59
Misja 5 – Wyzwolenie	61
Kampania USA	64
Misja 1 – Strefa zrzutu	64
Misja 2 – Nijmegen	66
Misja 3 – Pola minowe	68
Misja 4 – Szturm artyleryjski	71
Misja 5 – Ostatnia nadzieja	74

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



Wstęp

„Soldiers” to świetna gra, której największym mankamentem są misje z dość wyśrubowanym poziomem trudności. Oczywiście każdą z nich można przejść w wybranym przez siebie, jednym z trzech poziomów trudności. Przeciętnemu graczowi polecam za pierwszym razem spróbować swoich sił na średnim poziomie i zmniejszyć go dopiero wtenczas, gdy okaże się on zbyt wyśrubowany. Z najtrudniejszym poziomem nie ma oczywiście co przesadzać, jest on co prawda do przejścia, jednak w pierwszych dniach obcowania z grą może on nas zniechęcić do rozgrywki. Proponuję go więc zostawić sobie np. do ponownego przejścia zaliczonej już misji i oczywiście dla wszystkich maniaków, którzy najprawdopodobniej i tak nie splamią swojego honoru poprzez zagłądanie tutaj.

Słowo wyjaśnienia należy się także samej solucji. Gra jest teoretycznie nieliniowa i można każdą misję przejść na kilka sposobów. Oczywiście w pewnym sensie jest to prawda, a opisane w dalszej części solucji rozwiązania i pomysły na ukończenie kolejnych misji, są tylko jednym z kilku możliwych wariantów (choć najczęściej tym najwłaściwszym).

Oznaczenia w solucji:

[rys.1] – odwołanie się w tekście do screenu oznaczonego jako „rys.1”.

[A] – duże litery w kwadratowych nawiasach odwołują się do oznaczeń na screenach, w tym przypadku do miejsca na rysunku oznaczonego literą „A”.

[[A][rys.1]] – oznaczenie łączone, odwołujące się do punktu oznaczonego literą „A” na screenie „rys.1”.

[1] – opis każdej misji rozpoczyna się od przedstawienia mapy obszaru, na której naniesione są oznaczenia w postaci strzałek (kierunek marszu wojsk – szczegóły ich znaczenia są wyjaśniane podczas opisu misji) oraz liczby w kwadratowych nawiasach. Przedstawiony w przykładzie znak **[1]** oznacza więc miejsce oznaczone na mapie obszaru danej misji jako „1”.

Może brzmieć to trochę skomplikowanie, w praktyce jednak jest intuicyjne i łatwe do opanowania.

Na koniec chciałbym także zauważyć, iż cały poradnik do „Soldiers” składa się z porad wstępnych, oraz solucji, brak tutaj np. opisu jednostek. Jest to spowodowane tym, iż szczegółowa analiza każdego pojazdu czy broni nie byłaby zbyt przydatna w praktyce, szczególnie dlatego, iż podczas misji skład naszej armii jest wcześniej ustalony i nie mamy wpływu na dobór jednostek. Wszelkie zaś zależności świata gry, oraz ogólne wyjaśnienie dobrych i złych stron jednostek, a także sposób ich zastosowania znajdziecie w dziale [Trening], który należy traktować jako zapoznanie z grą i praktyczny poradnik, poparty przykładami.

Trening

Witajcie kadeci, jak pewnie wiecie, najważniejsza k**** jest – zaprawa. Pobiegacie tu trochę, postrzelacie, czołg od środka zobaczycie, co się nauczycie to wasze, a to co teraz usłyszycie i zobaczycie przyda wam się na froncie, z którego pewnie i tak cali nie wrócicie! To poligon a nie piaskownica! Ruszać tyłki!

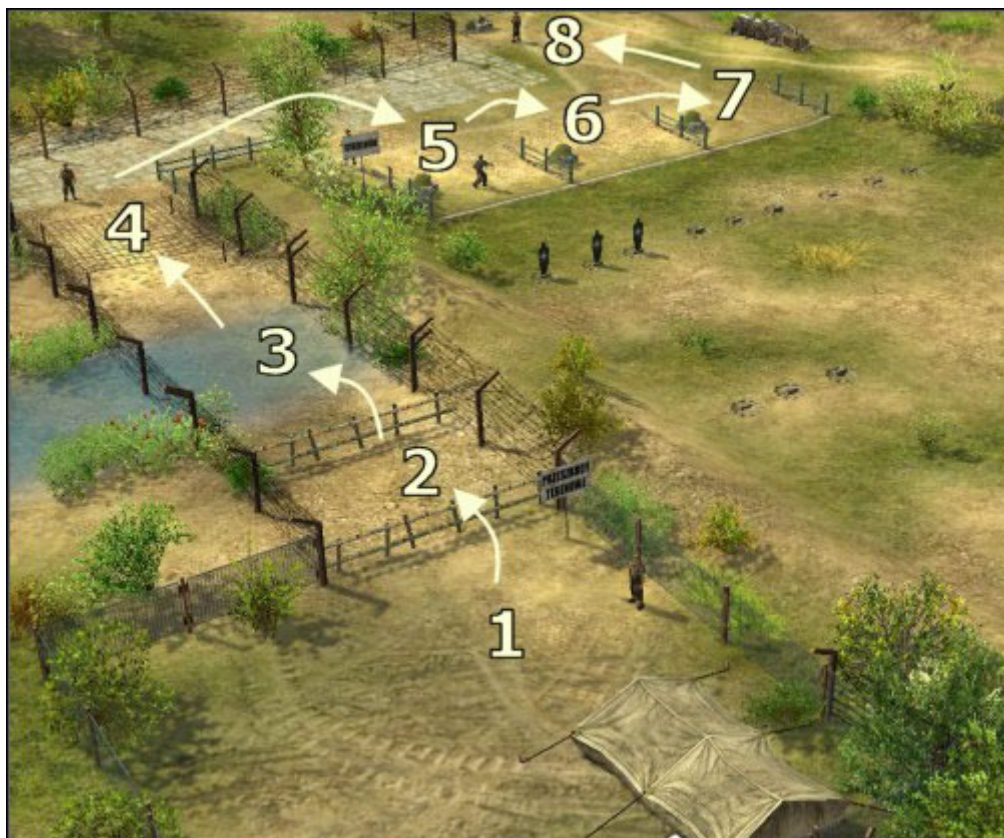


Trening 1 - Strzelnica

CELE MISJI

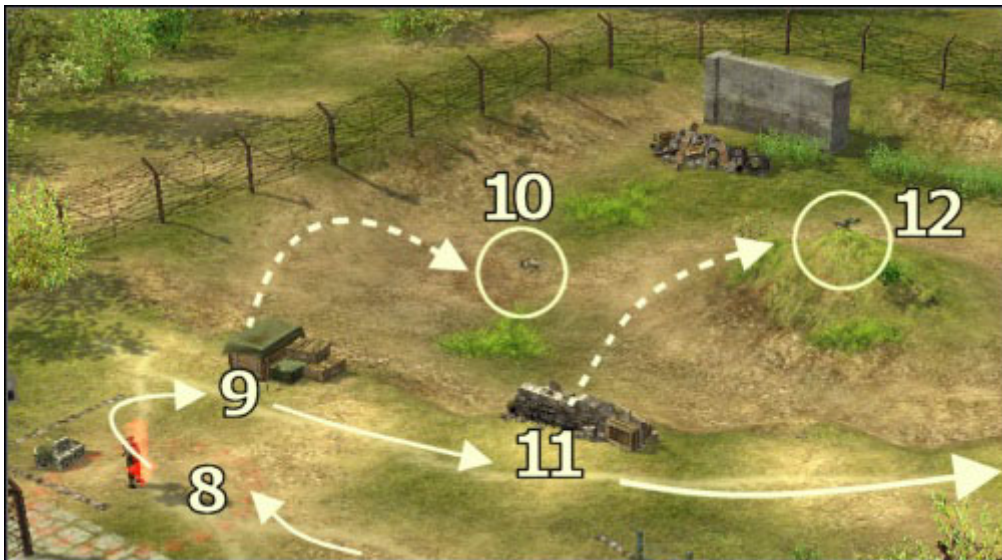
GŁÓWNE:

- ✓ Weź ze skrzyni pm Thompson i amunicję. Traf wszystkie cele z pozycji stojącej, klęczącej i leżącej.
- ✓ Weź ze skrzyni karabin i amunicję. Traf wszystkie cele z pozycji stojącej, klęczącej i leżącej.
- ✓ Weź ze skrzyni karabin maszynowy i amunicję. Traf wszystkie cele z pozycji stojącej, klęczącej i leżącej.
- ✓ Weź ze skrzyni granaty. Traf w żołnierza stanowiącego cel.
- ✓ Musisz trafić w cel na szczycie wzgórza. Oszacuj czas do wybuchu granatu w taki sposób, by eksplozja nastąpiła w pobliżu celu na szczycie wzgórza. Opóźnienie wybuchu można regulować, przytrzymując lewy przycisk myszy. Na ekranie pojawi się zegar ze wstęcznym odliczaniem.
- ✓ Zajmij stanowisko z km-em i ostrzelaj motocykl.
- ✓ Weź Bazookę ze skrzyni i strzel do ciężarówki z paliwem oraz do transportera opancerzonego.



Na początku poznamy zakres umiejętności naszych wirtualnych żołnierzy. Po pierwsze **[1]** potrafią oni się poruszać ;), a za pomocą środkowego przycisku myszy możemy obracać kamerą. Aby nie zhańbić swojego munduru już na pierwszych ćwiczeniach wykonujemy polecenia przełożonych i ruszamy ku pierwszej przeszkodzie, jaką jest ogrodzenie **[2]**. Przy zaznaczonej jednostce, najeżdżamy kursorem na płot, cursor zamienia się w ruchomą strzałkę, klikamy lewym przyciskiem myszki i już nasz podopieczny rusza aby przeskoczyć ogrodzenie. Z pływaniem **[3]** jest o tyle prostsza sprawa, iż wystarczy skierować postać na akwen wodny, aby wypróbować jego umiejętności w środowisku wodnym. Na koniec okazuje się, iż możemy przyjmować trzy postawy: wyprostowaną, przykucniętą i leżącą; do pokonania rozwieszonej nisko siatki z kolcami **[4]** przyda nam się ta ostatnia umiejętność, którą aktywujemy przyciskając spację.

Nasi przełożeni mają do nas duże zaufanie i już na wstępie pozwalają pobawić się tym, czym żołnierz bawić się powinien. Na trzech stanowiskach strzeleckich **[5]**, **[6]** i **[7]** dane nam jest wypróbować trzy rodzaje broni: pistolet maszynowy – Thompson **[5]**, samopowtarzalną strzelbę o umiarkowanej szybkostrzelności – M1 Garand **[6]** i ręczny karabin maszynowy – BREN **[7]**. Jak się okazuje, nasza celność (szczególnie na większą odległość) jest bardzo zależna od pozycji jaką przyjmujemy. Najlepiej widać to chyba w przypadku ostatniej broni, której rozrzut w przypadku zmiany sylwetki ze stojącej na przykucnięcie zmniejsza się nawet o połowę, a przy ostrzale w pozycji leżącej można prowadzić ogień prawie w linii prostej. Oczywiście należy przy tym pamiętać, iż oddany strzał będzie tylko wtenczas celny, gdy na zaznaczony punkt najedzie niebieska kropka, poczym zmieni ona kolor na jaskrawą barwę pomarańczową. W kwestii strzelania to już koniec, czas na granaty, ruszamy do punktu **[8]**.

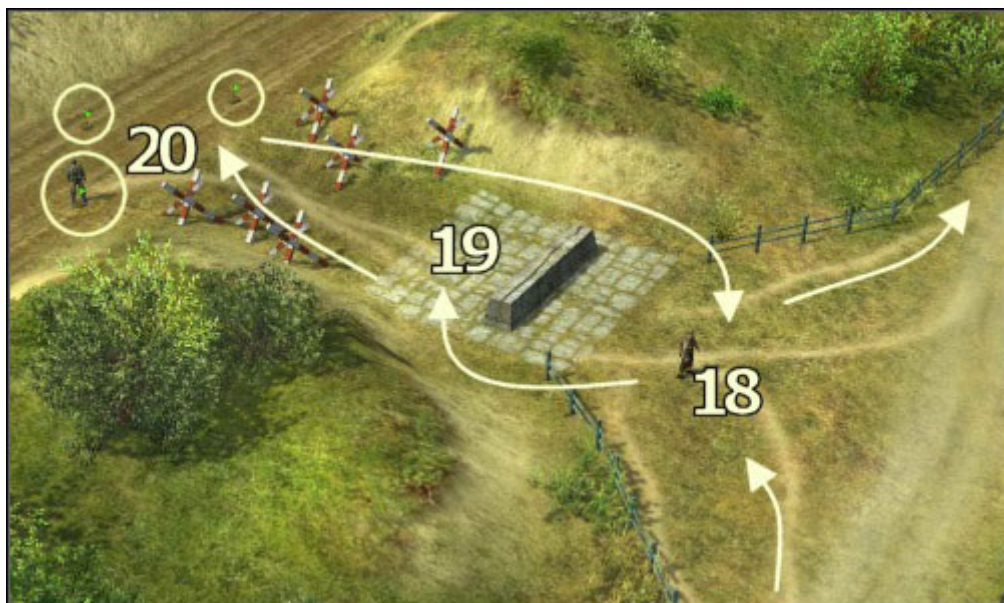


Tutaj nauczymy się używać granatów. W skrzyniach **[8]** znajduje się spora ich ilość. Ustawiamy żołnierza za pierwszą przeszkodą **[9]**, wybieramy z paska na dole ekranu granat, wciskamy [CTRL], celujemy w okolice celu **[10]** i przyciskając lewy przycisk myszy rzucamy manekinowi niespodziankę. Trafienie w cel jest nie do końca takie proste, gdyż granat lubi poodbijać się i odskoczyć na dużą odległość od celu. Należy więc celować minimalnie przed tarczą, którą musimy strącić. W miejscu **[11]** nie będzie już tak sielankowo, tutaj cel znajduje się na wzgórzu **[12]**, z którego granaty po prostu się zsuwają. Słuchamy więc rad przełożonych i zanim rzucimy wybuchową niespodziankę w stronę tarczy **[12]** przytrzymujemy chwilę lewy przycisk muszki (granat wybuchu po kilku sekundach). Aby rzut się udał przed przytrzymujemy granat w ręce bez zawleczki, jakieś 3 sekundy, co na celowniku ze znikającymi jego częściami będzie równe trzem kreskom (jakaś 3/8 całego okręgu czerwonego celownika). Po ciężkiej przeprawie z granatami, ruszamy dalej.



Zajmujemy wygodną pozycję przy karabinie **[13]** i niszczymy nim motocykl **[14]**. Po jednej serii powinno być po wszystkim, ruszamy więc w stronę paczek **[15]**, w których ukryto bazookę i amunicję, która posłuży nam do zniszczenia ostatnich w tej części treningu obiektów **[16]** i **[17]**. Zwróć uwagę na to, iż z większej odległości nie zawsze trafi się taką bronią nawet w dość duży obiekt, samo zaś pociągnięcie za spust odbywa się w pozycji kłęczącej. Jak też logika nakazuje, po każdym strzale, bazookę trzeba naładować. Nietrudno także zauważyć, iż cysterna z paliwem **[16]** efektywnie wybuchu już po pierwszym celnym strzale, a zniszczenie obiektu z bardzo wytrzymałym pancierzem **[17]** nie jest już taką prostą sprawą – tutaj najlepiej strzelać z niewielkiej odległości w tył i bok obiektu.

Trening 2 – Kurs minowania



Czas na zdobycie umiejętności podkładania min [18]. Zabieramy więc trzy wybuchowe cacka [19] i podkładamy je w zaznaczonych na drodze miejscach [20] – aby położyć i uaktywnić minę, nasz żołnierz musi trzymać ją jako aktywny przedmiot w ręce, po czym stawiamy je w wybranym miejscu poprzez użycie polecenia „użyj” (klawisz U). Gdy wszystko będzie gotowe, wracamy do opiekuna [18] i stamtąd bezpiecznie oglądamy paradę nadjeżdżających czołgów. To byłoby na tyle w tej kwestii, następnego szkolenie pozwoli nam poczuć jeszcze większy dreszczyk emocji.