

Suma Wszystkich Strachów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Sum of All Fears

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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

Wprowadzenie	3
[Misja 01] Hostage Rescue Operation	4
[Misja 02] Agent Recovery Operation	6
[Misja 03] Barren Garden	8
[Misja 04] Janus Knife	10
[Misja 05] Tiger Shell	12
[Misja 06] Jagged Hammer	14
[Misja 07] Glaciar Rift	16
[Misja 08] Lighting Field	18
[Misja 09] Hollow Serpent	20
[Misja 10] Broken Chain	22
[Misja 11] Razor Scythe	24

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 Sum of All Fears, opartej na książkę autora wielu bestsellerów – Tom’a Clancy’ego, poprowadzi Was za rękę przez wszystkie dostępne misje w trybie kampanii dla pojedynczego gracza. Znajdziecie tu opis czynności, jakie należy wykonać by zaliczyć pozytywnie wszystkie czekające Cię zadania, krótkie charakterystyki preferowanego na daną misję uzbrojenia oraz ogólny opis tego, co Was tam czeka.

Pozostaje tylko chwycić M16... myszkę w dłoń i walczyć w obronie amerykańskiego stylu życia. Niech Wam kamizelka kuloodporna lekką będzie.

[Misja 01] Hostage Rescue Operation

Zadania :

1. Wyłącz system zabezpieczeń.
 2. Odetnij połączenie satelitarne.
 3. Uwolnij zakładników.
- Bonus: Nie strać ani jednego człowieka z drużyny.**

Charakterystyka misji :

Zaczynasz w niewielkim budynku nieopodal okupowanego przez oddziały zbuntowanej Milicji gmachu telewizji. Twoim zadaniem jest odbicie przetrzymywanych tam zakładników – dlatego priorytetem w tej misji jest cicha infiltracja całego kompleksu. I jeśli będziesz się tego planu trzymał, nie powinno być większych różnic pomiędzy sytuacjami opisanymi w poradniku a Twoją wersją misji.

Preferowane uzbrojenie :

HRT Stealth. Najlepiej spisze tu swoje zadanie ciche wejście do budynku. Zyskasz dzięki temu element zaskoczenia i spokojnie wyeliminujesz po kolei każdego napotkanego przeciwnika. Szczególnie, że Twoi oponenci nie posiadają odpowiednich kamizelek kuloodpornych, nawet słaba broń z tłumikiem powali każdego jednym strzałem.

Dokładny opis :



Ruszaj tak jak wskazuje mapa – na zewnątrz pod drzwi wejściowe do okupowanego budynku. Tutaj teren jest czysty. Wyłam zamek i wejdź do niewielkiego pomieszczenia.

Powoli zbliż się do drugich drzwi – gdy tylko je otworzysz, w pobliskiej sali wrodoży żołnierze otworzą ogień. Staraj się ich szybko i co najważniejsze – PO CICHU wyeliminować.



Nie powinno ich być więcej niż trzech, jednak kryjąc się za stanowiskami mogą Cię zaskoczyć. Dlatego przed wtargnięciem do wnętrza proponuję użyć granatu oślepiającego.

Za następnymi drzwiami znajduje się korytarz – z jednym wojakiem kryjącym się w pomieszczeniu widocznym z prawej, za szyba. Drugi czeka w sali z szafkami, trzeci natomiast patroluje okolice.



Następna w kolejce jest sala z komputerem zarządzającym systemem alarmowym. Miej się na baczności wchodząc tutaj – możesz napotkać na silny opór. Włam się do komputera i wykonaj **zadanie #1**.

Uważaj otwierając kolejne drzwi, gdyż możesz oberwać od stojącego za nimi przeciwnika. W drugiej sali natomiast spotkasz aż trzech: dwóch naprzeciwko wejścia i jeden ukrywający się za komputerami z lewej.



Przejdź obok wspomnianych stanowisk i przez zaciemnione pomieszczenie na korytarz. Na jego końcu, właśnie z prawej, natkniesz się na klatkę schodową.

Na drugim piętrze najpierw oczyść sobie dalszą drogę, skręcając w prawo i zdejmując terrorystę widocznego za zablokowanym przejściem. Teraz możesz spokojnie kontynuować dalszą infiltrację.



Wchodząc do nowej sali miej się na baczności – wróg tylko czeka na Twój fałszywy ruch! Proponuję granat ogłuszający i szybkie wejście. Nie powinno się tu ukrywać więcej niż dwóch wojaków.

W nowym korytarzu już za pierwszym zakrętem spodziewaj się silnego oporu. Zwróć uwagę szczególnie na wnękę z lewej oraz na pomieszczenie komputerowe z prawej.



Ruszaj do klatki schodowej i tą właśnie drogą na ostatnie piętro. Tam wyeliminuj przeciwnika pilnującego korytarza na lewo od schodów.

Za zamkniętymi drzwiami znajdziesz półkę z kablami – odetnij je by odłączyć terrorystów od satelity i tym samym wykonać **zadanie #2**. Wróć na korytarz i podążaj nim wskazaną trasą, aż do zakrętu w lewo.



By spokojnie przejść przez korytarz do reżyserki, należy załatwić wojaka pilnującego tej części budynku. Potem już nic nie powstrzyma Cię od dojścia aż pod same drzwi miejsca pomieszczenia docelowego.

W tym miejscu proponuję pozostawić drużynę na czatach („R”) i samemu wyruszyć na łowy. Nie wchodź do reżyserki, tylko udaj się na wprost, na balkon nad salą z zakładnikami.



Stąd zdejmij kilku przeciwników, uważając by kłęczącym zakładnikom nie stała się krzywda. Gdy załatwisz co najmniej jednego na dole, wracaj do reżyserki.

W środku czeka jeden terrorysta, a na dole reszta z trzech jeszcze przed chwilą żywych wojaków. Załatw ich czym prędzej, dzięki czemu wykonasz **zadanie #3** i tym samym zakończysz misję.

[Misja 02] Agent Recovery Operation

Zadania :

1. Wyeliminuj przeciwników ukrywających się w stodole.
 2. Wyeliminuj przeciwników ukrywających się w szałasie.
 3. Uwolnij zakładników.
- Bonus: Nie strać ani jednego człowieka z drużyny.**

Charakterystyka misji:

Na mało urozmaiconej mapie będziesz miał okazję sprawdzić swoje umiejętności w infiltrowaniu podziemnych tuneli. Te wąskie i zaciemnione miejsca roją się od wrogich jednostek, które trzeba będzie oczywiście unieszkodliwić. Dwa budynki, które należy oczyścić – stodoła oraz szałas – są proste do zlokalizowania. Musisz pamiętać, by nie pozwolić na przemieszczanie się wrogim oddziałom, w przeciwnym razie na koniec pozostanie Ci bieganie po kompleksie i poszukiwanie zaginionych żołnierzy.

Preferowane uzbrojenie:

HRT Assault. Szybki i głośny – tak będziesz działał tym razem. W ciasnych korytarzach najważniejsza jest szybkość i refleks, nie ma czasu na zabawę w ciche wejścia. Dostajesz w swoje ręce jeden z najlepszych karabinków, więc warto zrobić z niego dobry użytek. Naboji jest sporo, więc nie oszczędzaj ich i strzelaj we wszystko, co się rusza.

Dokładny opis:



W domku widocznym już na starcie spotkasz pierwszych oponentów – dwójkę zaraz na początku i jednego ukrywającego się w zamkniętym pokoju. Zejdź do piwnicy, uważając na czatującego tam terrorystę.

Jeśli narobiłeś hałasu, co jest 100% pewne w przypadku innej broni niż z tłumikiem – do Twojej okolicy zaczną zbliżać się tunelami wrogie grupy.



Idź jedyną możliwą drogą, czyli tunelami w dół. Gdy miniesz pomieszczenie z drewnianą belką pośrodku, szczególnie uważaj na wrogie oddziały w dalszej części korytarzy.

Przejdź przez kanał i dalej do kolejnych tuneli. Idź przed siebie, aż dotrzesz do rozwidlenia (miejsce ze skrzyniami) – droga na wprost Ciebie będzie silnie broniona. Ty musisz udać się w lewo.



Gdy dotrzesz do rozwidlenia, wybierz drogę w lewo. Za zakrętem czai się spora grupka wrogich wojaków, więc miej się na baczności.

To jest właśnie stodoły – zabij wszystko, co się rusza w tunelach i wyjdź na górę, do budynku. Pomiedzy sнопami siana mogą czaić się wrogie oddziały, a ostatni przeciwnik znajduje się na górze, przy oknie.



Gdy zabijesz wszystkich, **zadanie #1** zostanie wykonane i będziesz mógł opuścić teren stodoły, Wracaj do tuneli i do rozwidlenia – tym razem idź prosto (czyli wcześniej poszedłbyś w prawo).

Gdy tylko otworzysz drzwi, przeciwnicy w znajdującej się za nimi sali otworzą ogień. Przygotuj się do walki i szybko ich wyeliminuj.



Skieruj się do tunelu naprzeciwko wejściu, którym się tu dostałeś. Dojdiesz tedy do szafasu – uważaj tylko na krążące po okolicznych tunelach wrogie grupy.

Gdy będziesz wychodził po schodach na górę uważaj na kilku wojaków siedzących w rogu pokoju oraz stojących na zewnątrz budynku. Najlepiej posłuż się granatem ogłuszającym, nawet w postaci kilku sztuk.



Ostatni przeciwnik czeka gdzieś w ostatnim pomieszczeniu, więc zachowaj szczególną ostrożność zwiedzając kolejne pokoje.

Jeśli zneutralizowałeś wszystkich przeciwników z okolicy szafasu, **zadanie #2** powinno zostać zaliczone. Ale jeśli o którymś zapomniałeś, czeka Cię powrót do odwiedzonych lokacji i poszukiwanie zagubionych przeciwników.



Droga do zakładników wiedzie nieopodal schodów prowadzących do szafasu. Gdy wejdziesz do tunelu, o którym tu mowa, przygotuj broń. Czeką Cię ostra wymiana ognia.

Musisz wyeliminować pozostałych przy życiu terrorystów – powinno uch być pięcioro. Gdy to zrobisz, **zadanie #3** zostanie wykonane i misja zakończona sukcesem. Jeśli będziesz miał problemy, granat ogłuszający pomoże je rozwiązać.