

Breed

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

B•R•E•E•D

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Kilka rad	4
1. Contact	5
2. Three Towers	11
3. Eagles Nest	18
4. Signal	25
5. Liberation	29
6. Paveway	35
7. Spyglass	40
8. Lockdown	44
9. Breakout	45
10. Snowbird Down	48
11. Phoenix	50
12. Stormchaser	53
13. Dustoff	55
14. Home Delivery	58
15. Safeguard	59

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

Niniejszy poradnik przeznaczony jest dla pojedynczego gracza. Ma on charakter swego rodzaju komiksu utworzonego z obrazków z przejścia 15 początkowych poziomów gry. Gdy sytuacja prosiła się o dodatkowe porady, podałem je w bezpośrednim sąsiedztwie zdjęć, których dotyczą. Celem ułożenia poradnika grę przechodziłem na środkowym, drugim poziomie trudności i tym samym wskazówki opierać się będą na właściwym mu doświadczeniu. Kilka rad dotyczących radzenia sobie w „Breedzie” wydaje się być jednakże na tyle ogólna, iż pozwoliłem je sobie zebrać razem i wypunktować poniżej.

Kilka rad

W a l k a w p i e c h o c i e

1. Posuwaj się do przodu powoli, aby nie znaleźć się w sytuacji, gdy strzela do Ciebie zbyt wielu nieprzyjaciół. Wrogowie zwykle będą Ci wychodzić na przeciw.
2. Staraj się zawsze mieć przy sobie karabin snajperski oraz garść amunicji do niego. Z jego pomocą najłatwiej będzie Ci się przeprawić przez trudne miejsca.
3. Sprawdzaj co pewien czas, czy cały Twój oddział podąża za Tobą. Jeżeli obok ikonki, któregoś z żołnierzy pojawi się czerwona kropka, oznaczać to będzie, że postać zgubiła drogę lub się gdzieś zaklinowała. W takim przypadku możesz przełączyć się na nią, pozostałym żołnierzom wydać rozkaz utrzymania pozycji (F3) i doprowadzić zagubionego do oddziału.

W a l k a c z o ł g i e m

1. Posuwaj się do przodu jeszcze ostrożniej niżli w piechocie. Czołg zaatakowany ze wszystkich stron naraz ma niewielkie szanse wyjścia cało, tym bardziej że niełatwo go ukryć za kamieniem.
2. Niszcz wrogie instalacje, jeśli posiadasz wystarczającą siłę ognia. Szczególnie strzelaj do wież, które zwykły być obsadzone przez trudnych do wypatrzenia snajperów.
3. Walcząc z myśliwcami używaj rakiet sterowanych i nie zatrzymuj się, żeby nie stać się zbyt łatwym celem.

W a l k a w p o w i e t r z u

1. Poruszaj się szybko i często zmieniaj kierunek lotu, zwłaszcza gdy znajdujesz się w zasięgu baterii przeciwlotniczych.
2. Uważaj na prędkość w poziomie. Nie może ona spaść poniżej 10, bo stracisz siłę nośną. Jeśli jednak tak się stanie, przestaw szybko silniki do pionu i pochylwszy dziób ku dołowi nabierz z powrotem prędkości.
3. Nie pozwól, by twój myśliwiec uległ zbyt dużym uszkodzeniom, bo straci wówczas swoje osiągi na tyle, że dalsza walka może stać się niemożliwa.

P o r a d y o g ó l n e

1. Nie przejmuj się tutorialiem. Szczególnie sterowanie w powietrzu wydaje się w nim jeszcze trudniejsze, niż to ma miejsce podczas gry.
2. Zapisuj grę często, zwłaszcza wtedy, gdy wyszedłeś w dobrej formie z trudnej walki.
3. Poruszaj się w zgodzie z oznaczonymi punktami kontrolnymi. Jeśli pójdziesz trasą wybraną przez siebie i przedwcześnie dotrzesz do celu, gra może zgłupieć i nie zaliczyć Ci misji, mimo jej faktycznego wykonania.
4. Zainstaluj patch do gry, który znajdziesz na bonusowej płytce.

1. Contact



Będąc w powietrzu siądź za karabinem maszynowym i z jego pomocą zniszcz trzy radary wczesnego ostrzegania. Zanim zostawisz karabin maszynowy, posłuż się nim do wystrzelania wrogiej piechoty, która będzie nacierać na lądujący statek desantowy.



Najlepiej zrobisz, jeśli podczas tej misji własnoręcznie prowadzić będziesz snajpera, gdyż najgroźniejsi przeciwnicy strzelać będą z daleka. Używając zaś karabinu szturmowego strzelaj możliwie krótkimi seriami, gdyż praktycznie od drugiego strzału począwszy nie będziesz trafiać w cel.



Zrób porządek z obsługą działka na wprost od kierunku Twojego przylotu oraz z armatą widniejącą na wzgórzu. Również możesz unieruchomić przejeżdżający czołg obcych, lecz on nie stanowi zagrożenia, jeśli się do niego nadto nie zbliżysz.



Skieruj się w stronę pierwszego waypointu i już z tego miejsca możesz zdjąć obsługę armaty w rejonie radaru. Strzeżonego Pan Bóg strzeże.



W okolicy dwóch rozbitych czołgów czekać będzie na Ciebie kilku wrogów. Szczególnie uważaj na jednego, który znajduje się na prawej wieży przy wejściu na most. Jeden ze zniszczonych czołgów ma wciąż sprawną wieżyczkę i możesz za jej pomocą (rakiety sterowane) pozbyć się dwóch myśliwców, które patrolują teren.



Zapuszczając się w kanion prowadzący do drugiego waypointu, uważaj na snajperów na skałach. Pozbądź się również obsługi armaty ustawionej przy radarze, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.



Zanim wejdiesz w skalny tunel, wewnątrz którego znajduje się trzeci waypoint, możesz unieruchomić zbliżający się czołg – znów: jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś.