

Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Medal of Honor Pacific Assault

autor: Jacek „Angel” Bławiński

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.

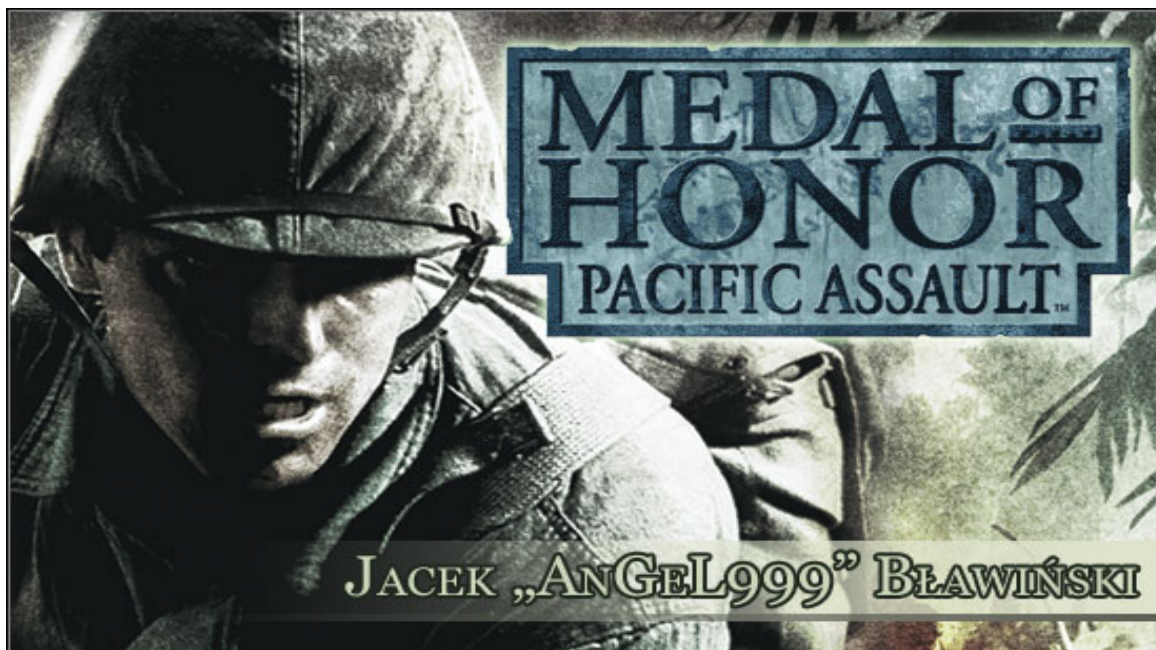
[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

1. Wstęp	3
2. Porady	3
3. Medale i Bohaterskie czyny	5
4. Solucja	8
4.1 Intro	8
4.2 Trening – Obóz szkoleniowy	9
4.3 Kampania 1 – Pearl harbor	14
4.4 Kampania 2 – Atol Makin	21
4.5 Kampania 3 – Guadalcanal	35
4.6 Kampania 4 – Tarawa	55

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



1. Wstęp

Witam Wszystkich w poradniku, na który musieliście niestety dość długo czekać, jednak mam nadzieję, że opłaciło się i będziecie zadowoleni z mojej pracy. Serii *Medal Of Honor* chyba tak naprawdę nikomu przedstawiać nie muszę. Jest to już klasyk zaliczający się do grona gier first person shooter. Wiem, że i tak pewnie nie lubicie czytać wstępniaków, więc nie będę pisał zbytecznych słów i lał wody dalej. Poczytajcie sobie porady, bo warto do nich zajrzeć.

2. Porady

- Zapomnijcie o tym, że można chodzić wyprostowanym, gdyż to najlepsza droga do zarobienia kulki. Tylko jeśli jesteście pewni, że teren jest czysty, możecie się przemieszczać szybko.
- Przyzwyczajcie się do kiepskiej inteligencji żołnierzy z własnej drużyny. Będą Was blokować i utrudniać życie.
- Jeśli nie jesteście pewni, gdzie należy iść, w lewym górnym rogu macie mini kompas. Niewielki trójkąt pokazuje Wam dokładny kierunek drogi, a dwa punkty pozostałe po bokach zwężają się, jeśli idziecie w dobrym kierunku, a rozszerzają jeśli w złym.
- Pamiętajcie, że aby podejść niezauważonym pod pozycję wroga, należy się czołgać.
- Szukajcie skrótów, gdyż na ogół skorzystanie z nich będzie lepszym rozwiązaniem z uwagi na zaskoczenie wroga jak też uniknięcie konfrontacji z większą siłą ognia.
- Jeśli skończy się Wam amunicja, nie panikujcie, gdy biegnie na Was wróg, możecie uderzać go karabinem czekając na przeładowanie broni.
- Podczas walki starajcie się chować, gdzie tylko się da. Wykorzystujcie do tego celu drzewa, skały, budynki. Pamiętajcie jednak, że pewne beczki zawierają wybuchowe substancje, tak że zastanówcie się dokładnie, gdzie chcecie się schować przed ostrzałem wroga.

- Uważajcie na broń, którą się posługujecie, gdyż nie zawsze można przeładować ją w dowolnym momencie, dlatego czasami, jeśli sytuacja na to pozwala i macie amunicji pod dostatkiem, warto wystrzelić ostatnią kulę, aby po chwili mieć pełny magazynek podczas walki z wrogiem.
- Nauczcie się oddawać krótkie serie. To samo słyszycie podczas treningu, jednak wtedy część z Was może na to nie zwracać uwagi.
- Warto strzelać przeciwnikowi w głowę, gdyż tzw. „headshot” zabija go od razu. Oszczędzacie amunicję i macie szybciej problem z głowy.
- W grze zupełnie moim zdaniem nie jest przydatny shotgun, tak że, jeśli go macie od razu proponuję zamienić na inną broń, nawet wroga.
- Jeśli macie możliwość wziąć karabin snajperski, to nie wahajcie się, gdyż zawsze może się on przydać, a na ogół nie został zostawiony bez przyczyny, tym bardziej jeśli jest to miejsce mniej oczywiste jak np. jakaś jaskinia.
- Pamiętajcie, że podczas misji przysługuje Wam darmowe leczenie ze strony medyka. Gdy skończyliście dany etap, a macie pod jego koniec mało energii, warto cofnąć się (wczytać grę), uzupełnić zdrowie i dopiero wtedy wkroczyć w następny etap. Zaoszczędzicie dzięki temu cenne zdrowie, którego może Wam akurat braknąć. Jest to zwłaszcza przydatne na wyższych stopniach trudności.
- Gdy zostajecie wyleczeni, warto również zwrócić uwagę na to, ile wam jeszcze zostało usług medyka. W tym celu popatrzcie w prawy górny róg, pojawia się tam stosowna ikona.
- Nie szukajcie zbyt często apteczek w grze, gdyż pojawiają się sporadycznie – od leczenia macie medyka w grupie.
- Uważajcie na zasadzki – oczy zawsze warto mieć otwarte.
- Pod koniec gry natraficie na ciała Japończyków – to pułapki. W momencie zbliżenia się do nich, detonują.
- Gra sama zapisuje swój stan co pewien czas, ale warto to robić również samemu, ułatwi to Wam ewentualne cofnięcie się, jeśli sytuacja okaże się beznadziejna.
- Pamiętajcie, że warto przeszukiwać wszelkie budynki, chatki, schrony, gdyż jest szansa, że znajdziecie tam amunicję a czasami apteczki.
- Zwracajcie też uwagę na leżące martwe ciała na ziemi, jeżeli są to amerykańscy żołnierze, jest nadzieja, że obok nich znajduje się również albo apteczka, albo amunicja.
- Jeśli macie wysadzić jakieś miejsce, czy to działą, czy też skład amunicji, czy nawet czołg, to szukajcie czerwonego znaczka ładunku, gdyż to właśnie tam należy podłożyć materiał wybuchowy.
- Zdarza się też tak, że podczas przemierzania obszarów gry napotkacie na pojedynczych żołnierzy wroga, warto starać się ich zabijać, gdyż nigdy nie możecie być pewni, że nie są to zwiadowcy, którzy pragną ostrzec swoich towarzyszy.
- Są sytuacje, w których aby zabić wroga, który jest w budynku, można wykorzystać do tego dziury w budynkach, a dokładniej mówiąc nieszczelności. Jest to błąd, ale można na nim skorzystać.
- Pod koniec gry w ostatniej kampanii napotkacie na „mini bunkry” obsadzone jednym żołnierzem za karabinem maszynowym. Są dość uciążliwe – oto propozycje na eliminowanie ich. Po pierwsze można podczołgać się, nagle wstać i celnym strzałem zabić wroga, można też w okolicy bunkra podrzucić ładunek wybuchowy. Jest jeszcze możliwość, z której korzystają amerykańscy żołnierze, a mianowicie rzucanie granatów. Niestety lubią się one odbijać i na ogół potrzebne są przynajmniej dwa, aby zniszczyć bunkier, tak że nie polecam tej metody.

3. Medale i Bohaterskie czyny

Oto niektóre z odznaczeń, które można otrzymać w grze, wraz z opisem, za co się je dostaje. Poniżej widnieją bohaterskie czyny, które można wykonać podczas całej gry. Kolejność opisów idzie zgodnie ze wskazówkami zegara.



Obóz szkoleniowy

Osiągnięto główne cele (21). Wyróżnienie za wykonanie wszystkich zadań w obozie szkoleniowym.

Osiągnięto ukryte cele (3). Oznakę przyznano za trafienie 100% celów na strzelnicy.

Osiągnięto ukryte cele (3). Oznakę eksperta przyznano za 50% celności w strzelaniu z karabinu.

Osiągnięto ukryte cele (3). Oznakę strzelca wyborowe przyznano za 75% celności na strzelnicy.



Pearl Harbor

Osiągnięto główne cele (7). Szeregowy Conlin otrzymał szewron.

Osiągnięto ukryte cele (3).



Atol Makin

Osiągnięto ukryte cele (2). Odznaka desantu marines za 50% zadań.

Osiągnięto ukryte cele (2).

Osiągnięto główne cele (19). Przyznano Kartę Desantu za wykonanie wszystkich głównych zadań.



Guadalcanal

Osiągnięto ukryte cele (8).

Osiągnięto ukryte cele (8).

Osiągnięto ukryte cele (8).

Osiągnięto główne cele (47). Kapral Conlin otrzymał Podwójny Szewron.

Osiągnięto ukryte cele (8). Odznaczenie Guadalcanal za 25% zadań.



Tarawa

Osiągnięto ukryte cele (2).

Osiągnięto główne cele (14). Sierżant Thomas Conlin otrzymał Potrójny Szewron.

Osiągnięto ukryte cele (2). Krzyż Marynarki przyznany za wykonanie 100% zadań.



Widoczny medal jest odznaką za ukończenie gry na poziomie średnim.

Bohaterskie czyny. Pierwszy obrazek ukazuje Wam, co można zebrać do swojej skrzyni, a drugi przedstawia dokładny opis według kolejności zdobywania wpisów.

