



Medal of Honor

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Medal of Honor

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent EA Games, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
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
Opis przejścia	4
Wejście	4
Przebiec do Bagramu	22
Biegający z wilkami...	36
Dorothy to suka	44
Brzuch bestii	52
Rewolwerowcy	59
Przyjaciele z daleka	62
W niebezpieczeństwie	68
Sieć Neptuna	71
Uratuj ratowników	79

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 *Medal of Honor* zawiera kompletny opis przejścia gry wraz z przydatnymi poradami dotyczącymi trudniejszych starć i oznaczeniami dobrze schowanych przeciwników.

W celu ułatwienia korzystania z poradnika, wprowadzone zostały następujące oznaczenia i skróty:

LPM – lewy przycisk myszy

PPM – prawy przycisk myszy

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Michał „Kwiś” Chwistek (www.gry-online.pl)

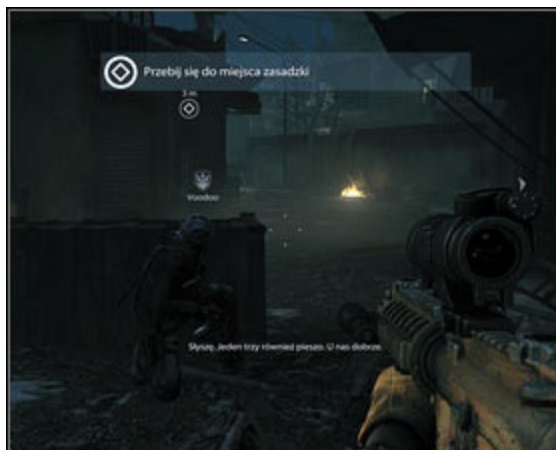
Opis przejścia

W e j ś c i e

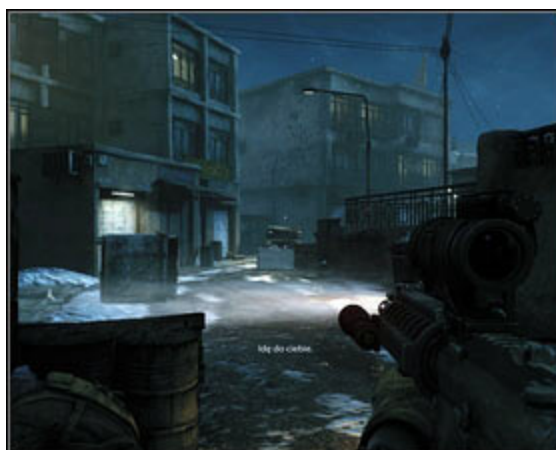
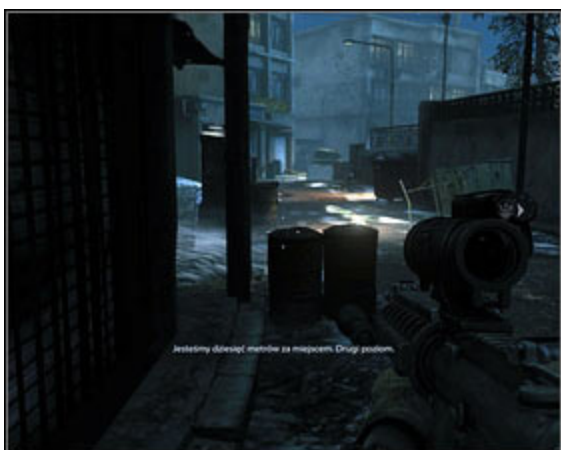
Lokalizacja: Gardez w Afganistanie

Czas: 3:20

Żołnierz: „Królik” - AFO Neptun



Pierwszy etap rozpoczynamy w opuszczonej wiosce, gdzie zastawiona została pułapka [1]. Po wyjściu z samochodu, opuszczamy budynek, a następnie biegniemy za Voodoo [2].



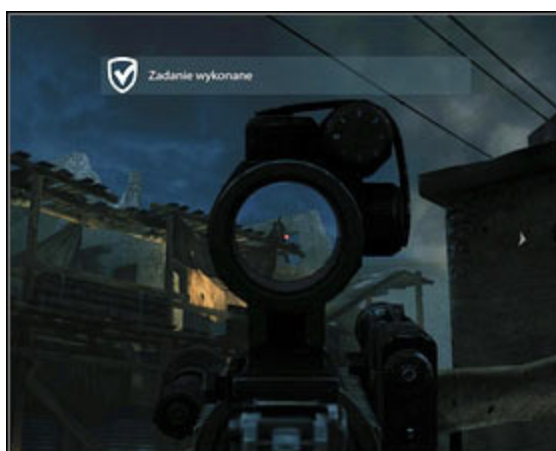
Chowając się cały czas za elementami otoczenia, idziemy prosto [1], aż pojawią się pierwsi przeciwnicy. Wybiegną z prawej strony i zaczną do nas strzelać zza barykady [2].



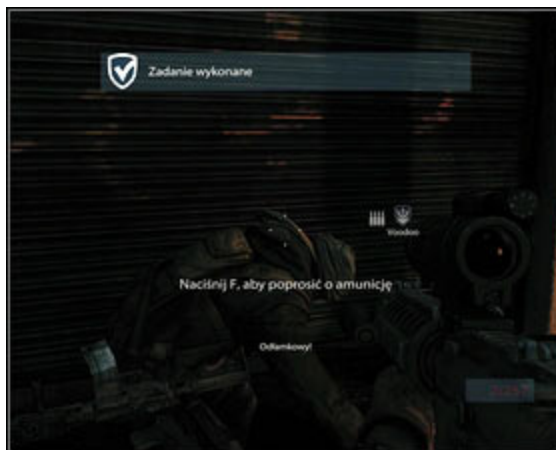
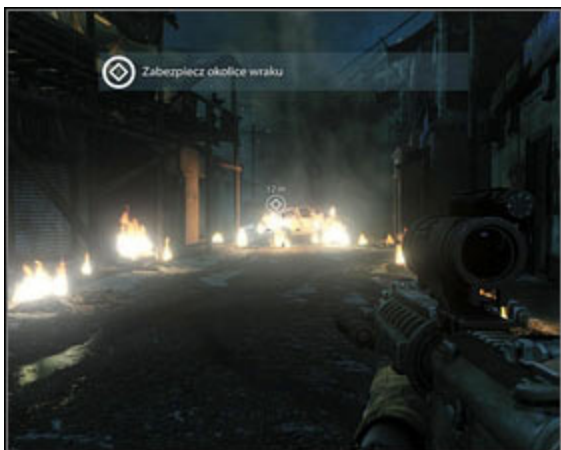
Żeby uniknąć pocisków, chowamy się za pobliskim złomem [1]. Po zabiciu dwóch Arabów [2], ruszamy dalej przed siebie.



Kolejni przeciwnicy pojawią się tuż za zakrętem [1]. Zabijamy szybko tych, których możemy i ostrożnie wchodzimy do budynku na prawo od wózka [2]. W środku schowany jest jeden Talib.



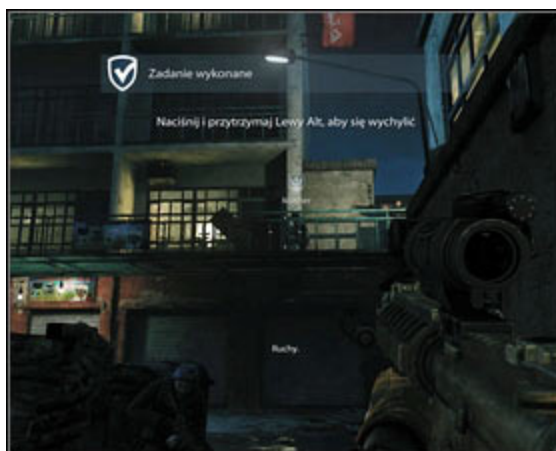
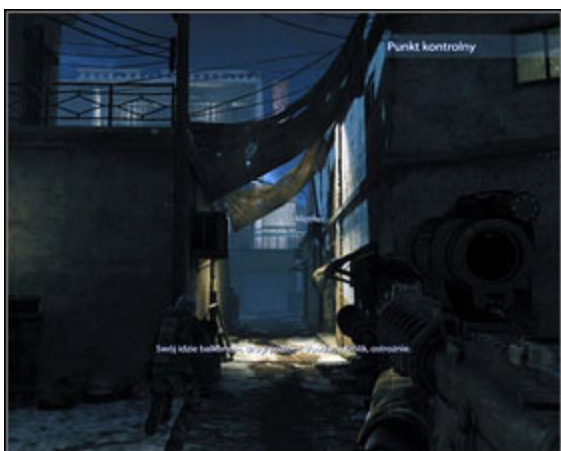
Gdy zginie, kolejnych czterech pojawi się na balkonie przed nami [1]. Szczególnie uważamy na wroga z prawej, który strzela z wyrzutni rakiet [2].



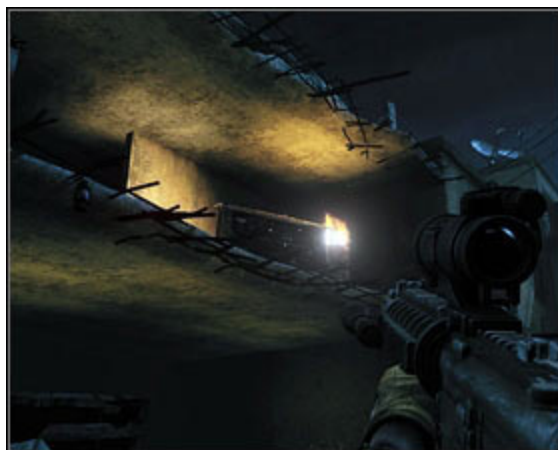
Po walce słuchamy rozkazów, a następnie razem z naszym towarzyszem, wchodzimy do budynku na prawo od płonącego samochodu [1]. Żeby przeczłapać się pod bramą [2], przytrzymujemy **Ctrl**.



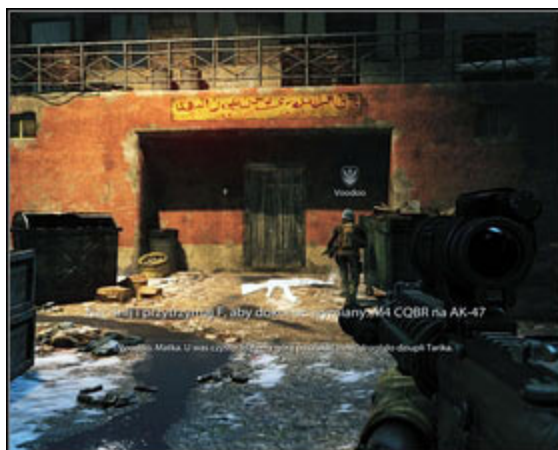
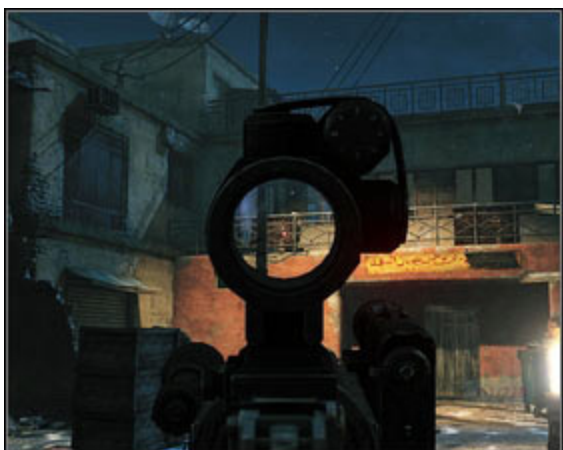
Podążając korytarzem cały czas prosto [1], dotrzemy do zamkniętych drzwi [2]. Czekamy aż otworzy je Voodoo i wbiegamy do środka.



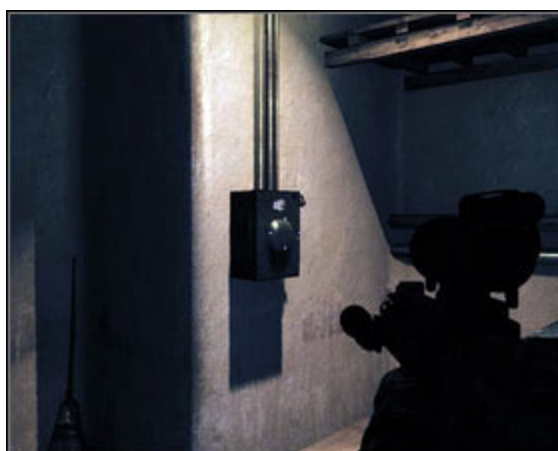
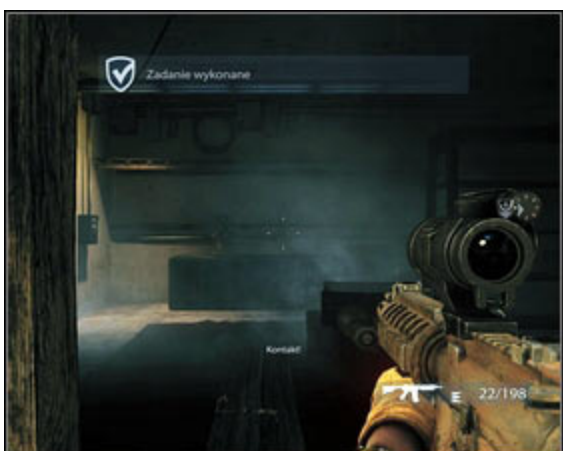
Grupa Talibów czai się na nas tuż za zakrętem [1]. Chowamy się więc za barykadą i wychylając przy pomocy klawisza **E**, zabijamy wszystkich przeciwników [2].



Pierwsi powinni zginąć wrogowie na ziemi [1], a następnie Arab po lewej [2].



Gdy ich zabijemy, kolejni wbiegną na balkon przed nami [1]. Po walce idziemy przed siebie, wywarzamy drzwi wciskając **F** i wbiegamy do budynku [2].



Jak tylko drzwi się otworzą, zabijamy przeciwnika za kartonami z prawej [1]. W pomieszczeniu znajdują się bezpieczniki [2].