

Soldier of Fortune: Payback

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Soldier of Fortune Payback

autor: Paweł „PaZur’76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cauldron, Wydawca Activision
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
Garść porad	4
Opis przejścia	5
Misja 1 - Al Qa'im : Outskirts (Przedmieścia)	5
Misja 2 - Mogaung: Cliffs (Urwiska)	20
Misja 3 - Mogaung: Jungle (Dżungla)	26
Misja 4 - Mogaung: Farming Village (Wioska)	35
Misja 5 - Mogaung: Construction Site (Teren budowy)	41
Misja 6 - Eshkashem: Hillside (Stok)	49
Misja 7 - Eshkashem: Caves (Jaskinie)	58
Misja 8 - Eshkashem: Mountain Village (Górska wioska)	67
Misja 9 - Llebo: Outpost (Wysunięty posterunek)	70
Misja 10 - Llebo: Diamond Mine (Kopalnia diamentów)	82
Misja 11 - Llebo: Prison Camp (Obóz jeniecki)	93
Misja 12 - Donetsk: Brothel (Dom publiczny)	102
Misja 13 - Donetsk: Garage (Garaż)	113
Misja 14 - Donetsk: Club „Evolution”	121

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

Grrr, jak ja nie cierpię wstępów! Co znajdziesz w tym poradniku? Opis przejścia gry. Przeca nie spis abonentów telefonicznych miasta Wrocławia. Opis dotyczy najwyższego poziomu trudności.

Paweł „PaZur’76” Surowiec

Garść porad

- Na stronie gry znajdziesz dobre zestawienie dostępnych w programie pukawek. Od siebie mogę tylko dodać spis broni z uwzględnieniem ich prawdziwych nazw (ze świata rzeczywistego) bo w grze występują zwykle pod fikcyjnymi. Obok nazwy pukawki z gry podaję (w nawiasie) jej prawdziwą. A więc dla zainteresowanych: karabiny i karabinki szturmowe – TCW-L/H (FN SCAR-L/H), 516 (Heckler und Koch 416), CAR-12 (KAC SR-25?), XAR-4 (XM8), TAR-20 (IMI Tavor MTAR-21); strzelby – M1014 (Benelli M4 Super 90), CQC.729 (Neostead), CAWS-90 (Mossberg 590 Compact Cruiser); pistolety maszynowe PDW-7 (H&K MP7A1), SV.45ACP (TDI Kriss Super V), SR-2007 (PP-2000), AMP-9 (Agram 2000); karabiny(ki) maszynowe – PKR-47 (RPK-74), M48 SAW (Mk.48 mod. 0), PK41 (Pecheneg); kb(k) wyborowe – CR8 (H&K SL8-1), TS-50 (Barret XM500), ACR-2 (Kel-Tec RFB); granatniki – AGL-6P (Milkor MGL-140); pistolety – Mk 23 (H&K Mk.23 mod. 0), 1991A1 (Colt 1991A1), M.40 (Beretta PX4 Storm), 18C2 (Glock 18C), .50AE (Magnum Reserach Desert Eagle XIX), .454 (Taurus Raging Bull), ALX (H&K P11?). Wymieniłem tylko te bronie, których nazwy w grze różnią się zasadniczo od prawdziwych.
- Jeszcze nt. giwer: dwie pukawki, które najczęściej zobaczysz w tej grze w rękach wrogów, to karabinki AK-47 i M16A3. Jeśli więc przed akcją uzbroisz się w jeden z nich, w trakcie samej walki nie powinieneś mieć problemów z kończącą się amunicją. A czemu niby nie zabrać ich obu? Ano można – sam długi czas (szczególnie w pierwszych misjach, kiedy bossowie na końcach poziomów nie są specjalnie kuloodporni) używałem zestawu AK-47 plus tłumik dźwięku i celownik optyczny (do zdejmowania niedobruchów z daleka) i M16A3 + granatnik podwieszany i celownik holograficzny (do eliminowania grupek zbirów i walki na krótkim dystansie). Na dalszych etapach warto w drugim słocie zabierać jakiś granatnik, przede wszystkim rewolwerowy – jest generalnie bardzo przydatny w procesie wysyłania w zaświaty wszelkich bossów. Jaka giwera jeszcze się przydaje? Któryś z karabin(k)ów maszynowych – długość taśmy nabojoyej gwarantuje, że szybciotko uporamy się z wybiegającą na nas grupką zbójów (gdy normalnie musielibyśmy parokrotnie zmienić maga w trakcie takiej strzelaniny). Acha, pamiętaj jeszcze, iż te 10 granatów ręcznych, które zabierasz na początku etapu składającego się z kilku kolejnych misji, musi ci wystarczyć do samego końca. Oszczędnie z nimi zatem bo nigdzie ich nie znajdziesz.
- Odnośnie wielkokalibrowych karabinów maszynowych (wkmów) i strzelania z nich: przede wszystkim nie łap się za taki wkm, gdy przed jego lufą paradykuje mnóstwo wrogów. Brzmi kuriozalnie ale tak nie jest. Pociski wystrzelone z tego „rozpylacza” mają spory rozrzut, zaś samą pukawką podrzut i odrzut miotają na wszystkie możliwe strony. W efekcie – wcale nie jest łatwo zdjąć z wkmu pojedynczego nieprzyjaciela, który zagląda do wylotu lufy. A co dopiero kilku. Poza tym wkm-y możesz obracać tylko o pewien ograniczony kąt – wróg stojący z boku może czuć się bezpiecznie. Zanim więc do takiego wkmu doskoczysz wyeliminuj kilku oprychów tradycyjnie – kulką wystrzeloną z posiadanego karabinka. Z wkmu zaś grzej krótkimi seriami – mniejszy rozrzut pestek, łatwiej zapanować nad podskakiwaniem broni.
- **Czerwony** ekran. Gdy cały ekran przybiera taki kolor pryskaj za zasłonę i nie wychylaj się dopóki wszystko nie wróci do normy. Gdy ekran spływa **czerwienią** nie ma co zgrywać chojraka – jedna kulka i jesteś zimnym, niezbyt przyjemnie pachnącym chojrakiem. Daj swoim ranom postrzałowym czas na zasklepienie się. W tej grze nie ma apteczek – leczysz się gdy nikt do ciebie nie strzela i nie obrywasz.
- Nie podchodź do trzech ostatnich misji w grze gdy jesteś przemęczony i tym samym masz opóźniony czas reakcji/słaby refleks. Naprawdę, szkoda twoich nerwów. Szczególnie kiedy grasz na najwyższym poziomie trudności. Grą rządzą skrypty, ale nawet gdy nauczysz się jej na pamięć, to na tych kilku ostatnich etapach i tak będziesz zaliczał denerwujące headshoty od zabójczo celnych wrogów. A broń też mają wyjątkowo mocną, chociaż chyba nie dysponują niczym, czego nie widziałeś na wcześniejszych poziomach.

Opis przejścia

M i s j a 1 - A l Q a ' i m : O u t s k i r t s (P r z e d m i e ś c i a)



Proponowana broń: przeciwnicy na tym poziomie uzbrojeni są głównie w karabinki AK-47 więc jeśli masz tendencje do bycia „trigger happy” na spuście (tzn. walisz głównie długimi seriami zużywając potworne ilości amunicji) możesz zabrać z sobą taki kbk. Zamontuj na nim np. któryś z celowników ułatwiających celowanie w walce na krótkim dystansie (reflex, collimator, red dot).

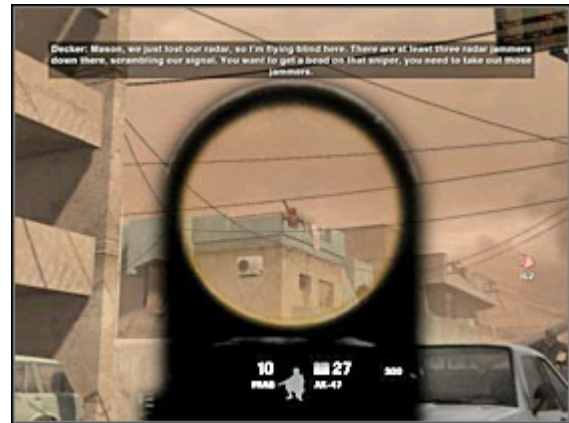
Wtedy drugi slot może zająć np. rakietowy granatnik przeciwpancerny (rgppanc) RPG-7. Jeśli zaś zużywasz rozsądne ilości ammo to dobrym wyborem będzie H&K G36E. Zamontuj pod nim 40mm granatnik podlufowy, może się przydać do eksterminowania większych grup wrogów lub zniszczenia kilku samochodów, na których zamontowano wielkokalibrowe karabiny maszynowe. Właściwie to można wziąć sobie obie te pukawki (jedną jako „primary”, drugą w slotcie „secondary”), na AK-47 montując któryś z celowników optycznych (i ewentualnie tłumik dźwięku), a na G36E jakiś do walki CQB (close quarter battle) i wspomniany granatnik podwieszany. Pod koniec misji będzie okazja zdjąć kilku niedobruchów z dystansu – do tego przyda się właśnie celownik optyczny, choć powinna być także możliwość znalezienia na planszy karabinu wyborowego. Slot broni przybocznej (sidearm) może zająć pistolet H&K Mk23 – konkretny kaliber, duża pojemność maga. Poza tym większego wyboru tu nie masz. Mason zabierze również kilka granatów obronnych.

Główny cel misji: **chronić dyplomatę (Protect the Diplomat)**. Dyplomata to Chińczyk nazwiskiem Quan Li, któremu grozi śmierć, bowiem odkrył on powiązania chińskiego rządu z procederem niewolniczej pracy przy rurociągu naftowym w Mogaung (Birma) i straszy, że je ujawni. Teraz jednak ów Chińczyk znajduje się w bliskowschodnim mieście Al Aq'im. Pułkownik Miller pomoże ci zadbać o bezpieczeństwo skośnookiego dyplomaty.

Opis przejścia: Jeden z najemników nazwiskiem Decker (a właściwie jest to babka) krąży nad miastem w śmigłowcu, zapewniając rozpoznanie. Praca radaru śmigłowca jest jednak zakłócana przez przynajmniej trzy urządzenia zagłuszające znajdujące się na ziemi (zagłuszarki). By śmigłowiec ustalił pozycję snajpera czyhającego na życie chińskiego dyplomaty (jak i samego skośnookiego) musisz te zagłuszarki zniszczyć. Najpierw jednak **ruszaj za Millerem (Follow Miller)**, który znajduje się po twojej prawej (jest oznaczony małym, **czzerwonym** kółkiem, pod którym znajduje się liczba oznaczająca odległość w metrach do celu, w tym wypadku pułkownika). Aktualne cele misji można przypomnieć sobie w dowolnym momencie gry wciskając klawisz Tab. Biegnij pod kolumnę spod której ruszył pułkownik Miller (**#1**).



1



2

Szybko obróć się nieznacznie w lewo, podrzuć broń do oka i piorunem zastrzel przeciwnika z granatnikiem ppanc RPG-7, który pojawi się na dachu budynku w oddali (**#2**). Postaraj się go zdjąć zanim wystrzeli w twoim kierunku rakietę. Chwilę później równie błyskawicznie wykończ dwóch „płatkarzy”, czyli przeciwników, którzy pojawią się znacznie bliżej, przeskakując przez mur za białym samochodem (u dołu obrazka, na godzinie 1-ej). Pomoże ci Miller stojący w pobliżu (bardziej na prawo, na godzinie 2-ej).

Ruszaj do niego. Gdy się zbliżysz pułkownik wbiegnie po schodach na górę, na balkon budynku (**#3**).



3



4

U szczytu schodów twój kompan skręci w lewo, ty zaś pobiegnij kilka metrów prosto i zajmij pozycję za kolumną (**#4**). Najpierw zdejmij trzech zawodników, którzy pojawią się na godzinie 2-

ej, na balkonie budynku naprzeciw – będą wchodzić w celownik pojedynczo. Eliminuj także kolejnych przeciwników (2-3) zjawiających się pojedynczo na godzinie 11-ej na dachu, na którym stał wcześniej facet z RPG-7 i zbiegających schodami na balkon poniżej. By zmienić magazynek klękaj i chowaj się za kolumną obok której stoisz. Cele możesz ostrzeliwać z postawy klęczącej, przez szybę w balustradzie balkonu, z którego razem z Millerem prowadzicie ogień - nie jest przecież kuloodporna. Pamiętaj, że działa to w obie strony! Po załatwieniu wszystkich nieprzyjaciół z tej strony obróć się w lewo o 90 stopni, w kierunku pułkownika znajdującego się obok. Krzyknie on do ciebie byś **zniszczył pierwszą zagłuszarkę (Destroy the first jammer)**, podczas gdy on sam będzie cię stąd osłaniał. Cwaniak. Zostań jednak jeszcze chwilę na tym balkonie, zajmując teraz pozycję za Millerem, znowu przy kolumnie. Zwrot w prawo i zacznij ostrzeliwać Arabów pojawiających się na ulicy poniżej (**#5**). Kilku pierwszych dojrzysz w oddali, na 12-ej – przebiegną na lewo, w pobliże **czzerwonej** beczki, w którą można strzelić, powodując eksplozję i w konsekwencji śmierć tych biedaków. Następnie wykończ kolejnych kilku wrogów pojawiających się na ulicy z lewej i z prawej, pomiędzy samochodami. Staraj się by kolumna, za którą się chowasz osłaniała cię od ognia kilku cwaniaków, którzy zajęli pozycję na drugim piętrze budynku na godzinie 11-ej. Zajmij się nimi (jest ich ze czterech, pojawiają się pojedynczo), przesuwając się w lewo i zdejmując jednego po drugim.



5



6

Po strzelaniu obróć się w stronę Millera i biegnij w kierunku jakichś desek leżących na drugim krańcu balkonu (**#6**). Można po nich zejść na dół, na ulicę, zeskakując i skręcając w lewo, a chwilę potem w prawo. Zasuwać ulicą w kierunku zagłuszarki oznaczonej teraz szarym znacznikiem nie spiesz się (tzn. nie biegnij sprintem) bo na ulicy zaczną eksplodować zaparkowane na niej samochody – to chyba ten śmigłowiec grzeje rakietami. Możesz ewentualnie szybko zbierać amunicję do AK-47, którą znajdziesz w pobliżu leżących tu trupów.