

# Soldier of Fortune

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Soldier of Fortune**

**autor: Dominik „Mnich” Mrzygłód**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Raven Software, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

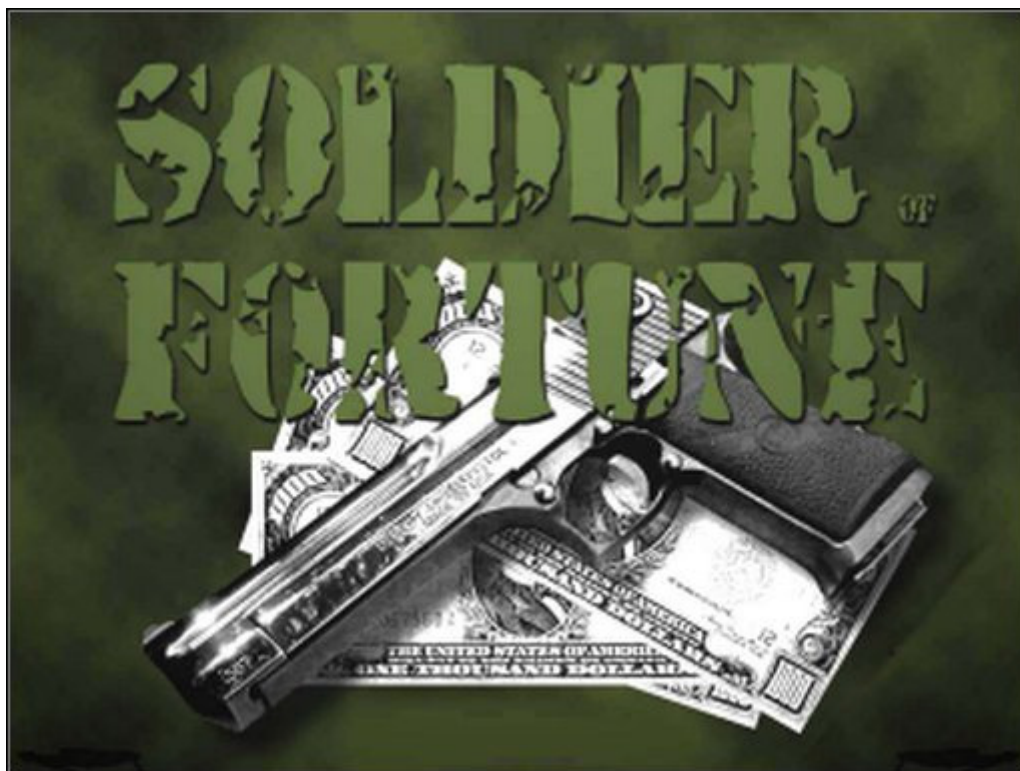
[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy</b>	<b>4</b>
<b>Ekwipunek</b>	4
<b>Wyposażenie dodatkowe</b>	6
<b>Opis przejścia</b>	<b>7</b>
<b>Porady ogólne</b>	7
<b>Misja 01 – Nowy Jork</b>	8
<b>Misja 02 – Uganda</b>	12
<b>Misja 03 – Kosowo 1</b>	14
<b>Misja 03 – Kosowo 2</b>	22
<b>Misja 04 – Syberia</b>	26
<b>Misja 05 – Irak</b>	35
<b>Misja 06 – Nowy Jork</b>	44
<b>Misja 07 – Sudan</b>	49
<b>Misja 08 – Japonia</b>	57
<b>Misja 09 – Irak</b>	61
<b>Misja 10 – Niemcy</b>	67

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Poradnik do gry *Soldier of Fortune* zawiera kompletny opis przejścia gry. Solucja owa została bogato zilustrowana i poprzedzona rozdziałem, zawierającym charakterystykę dostępnej broni i wyposażenia dodatkowego. Poradnik powstał podczas przechodzenia gry w trybie custom z nieograniczoną ilością zapisów.

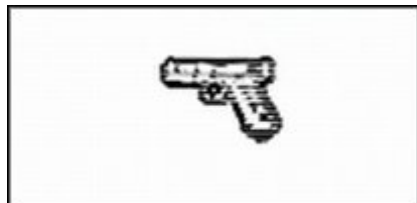
**Dominik „Mnich” Mrzygłód**

# Podstawy

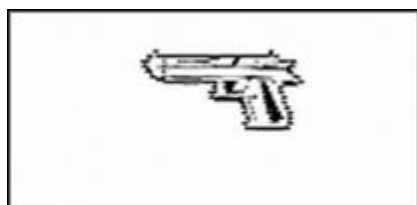
## E k w i p u n e k



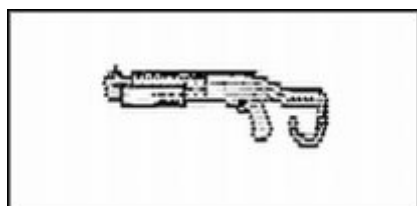
**Nóż** – trzeba się troszeczkę pomęczyć, aby zabić przeciwnika tą bronią, ale nie jest to oczywiście niemożliwe. Główną jej wadą jest to, że trzeba być odpowiednio blisko celu, aby ją wykorzystać.



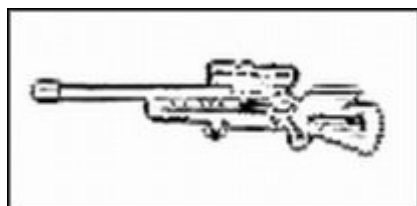
**Handgun 9mm** – z całego arsenału broni palnych, jaki jest do dyspozycji w tej grze, ta wypada zdecydowanie blado i z pewnością ją zmienisz na inną przy najbliższej okazji.



**Handgun .44** – broń o wiele mocniejsza od wcześniej wspomnianego modelu. Wystarczy jeden strzał i możesz pozbawić przeciwnika namierzonej kończyny.



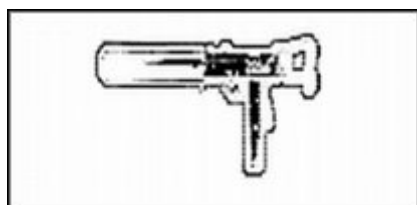
**Shotgun** – niezastąpiona na nie wielkie odległości, gdzie do wyeliminowania jest większa grupa wrogów. Mniej skuteczna na wrogach opancerzonych.



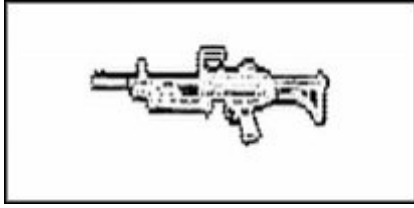
**Sniper Rifle** – gdzie karabin lub pistolet nie może, tam snajperką kulę pośle. Jest kilka sytuacji w grze, że snajperka jest się nieoceniona.



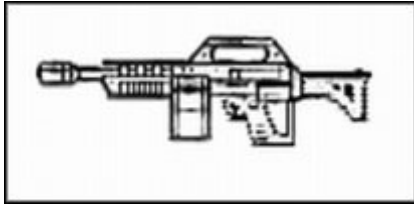
**SMG** – bardzo szybka i dość skuteczna broń. Towarzyszy nam przez większą część gry.



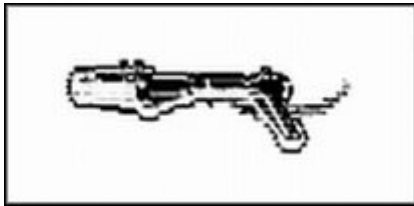
**Bulldog T-31** – Bardzo fajna zabawka. Jest cicha, szybka i bardzo skuteczna. Szkoda tylko, że wyjątkowo szybko kończy się jej amunicja.



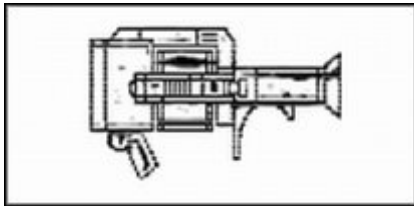
**M-75** – Szybka i dużo skuteczniejsza od SMG na większe odległości.



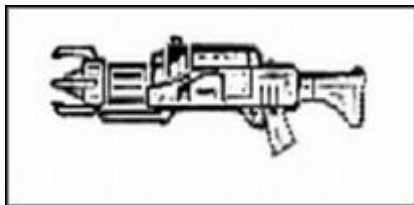
**H-24 Slugthrower** - Bardzo ciekawe caczuszko. Coś jakby połączenie shotguna i M-75. Jest świetną bronią na każdą odległość. Nie jest za szybka, ale wystarczy jeden strzał, aby pokonać przeciwnika.



**Flamegun** – czyli po prostu miotacz płomieni. Trzeba uważać, aby się nie poparzyć od płonących zwłok.

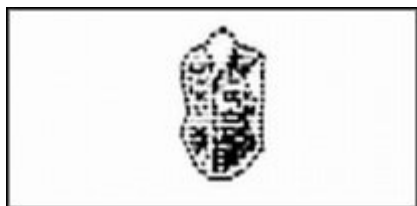


**Rocket Luncher** – najprościej mówiąc bazooka. Nikt nie przetrwa, gdy oberwie z tej broni.



**Pulse Emiter** – broń trochę podobna do miotacza płomieni, gdyż po jej użyciu wrogowie kończą podobnie. Natomiast emitowane przez nią impulsy w roli pocisków tak jak w miotaczu nie pomogą nam w niszczeniu działek zamontowanych na ścianie lub suficie.

W y p o s a ż e n i e   d o d a t k o w e



**Ballistic Amour** - czyli kamizelka kuloodporna.



**Grenade** – granat odłamkowy, wystarczy jeden by wyeliminować kilka osób.



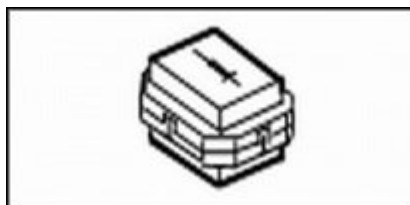
**Flash Pak** – granat oślepiający.



**Light Amplification Goggles** – okulary noktowizyjne, dzięki którym możemy widzieć w ciemności.



**C4 Plastique** – bardzo silny materiał wybuchowy, niezastąpiony, gdy zajdzie potrzeba coś wysadzić np. ścianę.



**Medical Kit** – czyli apteczka.



# Opis przejścia

## P o r a d y o g ó l n e

- Nie wolno strzelać a tym bardziej zabijać cywilów. W przeciwnym razie szybko zakończysz grę.
- Powyższy punkt tyczy się również sił sprzymierzonych.
- Wrogowie mogą Cię zlokalizować jeżeli się głośno poruszasz.
- Naciskając przycisk „użycia” informujesz cywili, że mogą uciekać.
- Po zakończonej strzelaninie należy przeładować broń. W trakcie starcia może nie wystarczyć czasu.
- W grze domyślne ustawienie przycisku skoku to [E], a użycia to [Spacja]. Ja dla swojej wygody zmieniłem przyciski odpowiednio na [Spacja] dla skoku i [F] dla użycia i takich oznaczeń będę używał dalej w poradniku.