

ArmA: Armed Assault

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Armed Assault

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

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.

SPIS TREŚCI

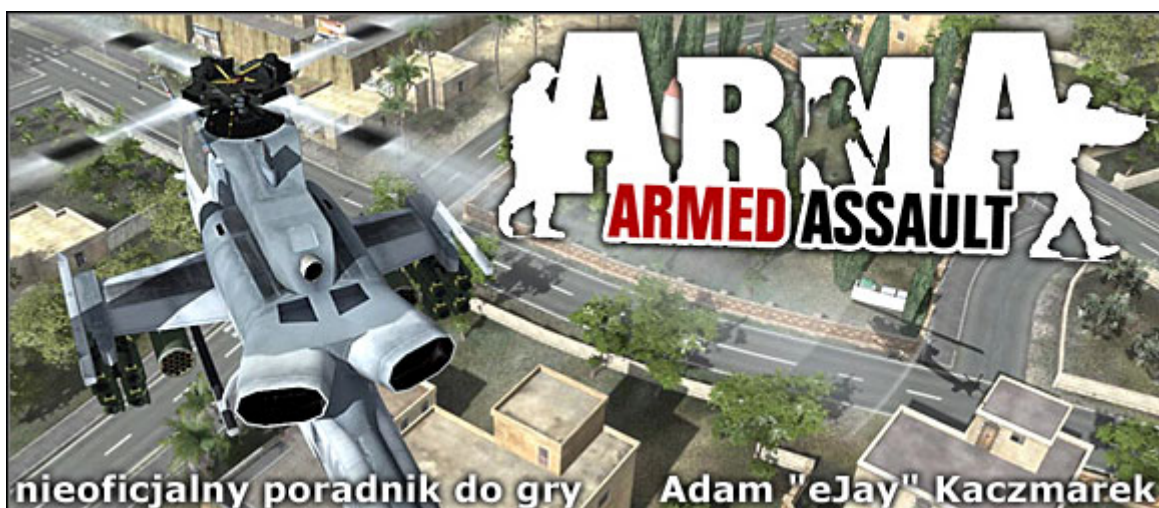
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Misja 1- Transport	4
Misja 2a – Snajper i konwój	5
Misja 2b – Czyste Cięcie	6
Misja 2 – Zbity Pies	8
Misja 3a – Niszczyciel	10
Misja 3b – Kierowca	11
Misja 3 – Operacja Dolores	13
Misja 4a – Snajper	15
Misja 4b – Saper	17
Misja 4 – Bitwa o Somato	19
Misja 5a – Przebudzenie	21
Misja 5b – Nocny patrol	22
Misja 5 – Świt nadziei	24
Misja 6a – Transport Śmigłowca	25
Misja 6b – Atak śmigłowców	26
Misja 6 – Kontratak	27
Misja 7a – Cel: konwój	29
Misja 7b – Wielki wybuch	30
Misja 7c – Wielki wybuch 2	32
Misja 7 – Obrona NTW	33
Misja 8a – Pancerna pięść	34
Misja 8b – Obóz	36
Misja 8c – Sabotaż	37
Misja 8 – Wielka bitwa	38
Misja 9 – Końcowe odliczanie	39
Misja 10 – Fala Tsunami	40

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 gry Armed Assault przedstawia opis przejścia w trybie kampanii każdej misji głównej wraz z misjami pomocniczymi. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że gra zostawia graczowi wolną rękę w zakresie organizowania akcji. Moje metody walki określiłbym jako „zrównoważone”, nie szarżowałem często. Jeżeli grałeś wiele w Operation Flashpoint, to proces przyswajania się do mechanizmów ArmA nie potrwa długo. Natomiast nowicuszom gorąco polecam misje treningowe, które przygotowują was pod kątem obsługi broni i kierowania pojazdami. Gorąco zapraszam do lektury, na dobry początek zamieszczam kilka rad:

- Uważnie przeczytaj co mają do zaoferowania misje poboczne i wybierz te, które najbardziej ci odpowiadają.
- Po otwartej przestrzeni poruszaj się ostrożnie. Gdy tylko usłyszysz strzał, zrób pad na ziemię i postaraj się znaleźć przeciwnika
- Lornetką zaznaczasz swoim sojusznikom pozycję wroga, ułatwia to im ostrzał.
- Gdy brakuje ci amunicji poszukaj zwłok kompana lub wroga i zmień broń bądź uzupełnij magazynek
- ZAPISUJ STAN GRY PO KAŻDYM DOBRZE ROZEGRANYM ETAPIE MISJI
- Naucz się pilotować helikoptery – w grze będziesz ich używał dosyć często
- Gdy walka przenosi się do miasta nakaż swoim chłopcom „strzelać bez rozkazu”
- Cywile nie są w stanie nic Ci zrobić, oprócz tego, że czasem przeszkadzają
- Czołgi, BMP i inne pojazdy można rozwalić jednym celnym strzałem z wyrzutni
- Chroń sanitariusza – jako jedyny jest w stanie uzdrowić poszczególnych wojaków (w tym Ciebie).
- Gra ma w sobie wiele błędów związanych ze skryptami, niektóre misje nie chcą się zakończyć. Lekarstwem na to jest reload, w ekstremalnych przypadkach ponowne rozegranie misji
- W grze jest opcja zmiany profesji w trakcie misji (domyślnie T) – w trakcie pisania poradnika nie korzystałem z tej opcji oprócz ostatniej misji, gdzie taki krok jest wymagany.

Poradnik napisany na podstawie polskiej wersji językowej (1.00).

Opis przejścia

M i s j a 1 - T r a n s p o r t



To twoja pierwsza wyprawa. Podążaj wraz z patrolem w Humvee do wyznaczonych celów [1]. Za chwilę otrzymasz wiadomość o strzałach w Corazol. Wjedź spokojnie do miasta i na rozkaz dowódcy wysiądź w wyznaczonym miejscu. Skieruj się wraz z oddziałem do centrum [2].



Lada moment oba Humvee oberwą z wyrzutni, a ty zostaniesz wraz z garstką kompanów na terenie wroga. Nie wdawaj się w akcję tylko czekaj na rozkazy! Skryj się za murem [1]. Na wieść o ataku czołgów otrzymasz polecenie wydostania się z Corazol. Możesz pobiec obok elektrowni (natkniesz się na dwóch wrogów), albo między budynkami, wtedy zmniejszysz ryzyko bycia wykrytym przez przeciwników. Bez względu na wybór drogi ucieczki skieruj się do podstawionych M113 [2] i wsiądź do jednego z nich. Oba transportery ewakuują Cię z gorącego terenu...

M i s j a 2 a - S n a j p e r i k o n w ó j



Misja jest przyjemna i krótka. Kompan podwiezie Cię pod wzniesienie. Wsiądź i biegnij po skosie, aż otrzymasz wskazówki odnośnie miejsca ukrycia **[1]**. Wejść po drabinie i znajdź sobie dogodną pozycję strzelecką (w stronę drogi) – musisz to zrobić na tyle szybko, aby nie przegapić momentu wysiadania wrogów z ciężarówek **[2]**.



Dystans jest spory, dlatego pewnie będziesz powtarzał to zadanie co najmniej jeden raz – strzelanie ze snajperki jest dosyć trudne **[1]**. Gdy zabijesz około 10 Rosjan dostaniesz rozkaz wycofania się z pozycji strzeleckiej. Podbiegnij do Humvee i wsiądź do pojazdu **[2]**. Misja wykonana, a wróg nie będzie mieć wsparcia w misji głównej.

M i s j a 2 b - C z y s t e C i ę c i e



Zadanie jest bardzo trudne – trzeba zniszczyć wszystkie jednostki opancerzone w obozie 1, potem wykraść dokumenty z obozu 2. Przede wszystkim należy pamiętać, że masz ograniczoną amunicję. Jedynym ratunkiem są położone po lewej stronie obozu 1 dwie ciężarówki z zaopatrzeniem. Miej na uwadze również patrol **[1]**, który sprawdza te rejony. Kiedy odejdzie, podejdź do pierwszego czołgu (przed ciężarówkami) i połóż ładunki wybuchowe **[2]**. Skryj się w zaroślach zbocza i poczekaj na kolejną rundkę patrolu.



Podejdź do ciężarówki i uzupełnij zapasy. Kolejny ładunek wybuchowy przeznaczony jest dla czołgu przy obozie, obok ciężarówek. Wysadź oba pojazdy, obóz wroga oszaleje. Ukryj się po lewej stronie obozu i przygotuj wyrzutnię M136. Zlikwiduj kolejny czołg jednym strzałem (celuj w tył). Postaraj się również w międzyczasie wziąć inną wyrzutnię rakiet (RPG) **[1]**. Jeżeli nie ma jej w ciężarówce, to na pewno będzie przy ciele jednego z Rosjan – ryzyko wykrycia jest wtedy większe. Nie wdawaj się w strzelaninę, wrogów jest zbyt wielu, na dodatek do akcji wkroczy helikopter. Ukrywaj się w ciemnościach, do czasu kiedy Hind odleci. Wbiegnij do obozu i wyszukaj pocisków do wyrzutni. Rozwal Shilkę **[2]**. Udaj się do łodzi – okaże się, że została zniszczona.



Biegnij przed siebie, aż natkniesz się na dwa obozy z amunicją, strzeżone przez dwójkę strażników [1]. Wyzeliminuj ich z dystansu. Pozostaje tylko wykraść tajne akta. Podbiegnij do obozu 2 i przyjrzyj się strażnikom: dwóch obsługuje karabiny stacjonarne, natomiast pięciu stoi przy helipadzie. Zdejmij najpierw tych przy działach. Jeżeli wykonałeś wszystko dobrze, to ci od helikoptera nie powinni tego zauważyć. Zajmij się teraz nimi. Stoją w rzędzie więc po kolei celuj w nich, aż wyczyścisz teren. Wejdź do namiotu – dostaniesz komunikat, że wykradłeś dokumenty. Teraz wystarczy jedynie wcielić się w rolę pilota Mi-17 i polecieć w kierunku lotniska [2].