



ArmA II:

Operation Arrowhead

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

ArmA II: Operation Arrowhead

autor: Paweł „PaZur76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bohemia Interactive Studio, Wydawca Meridian4, 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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Operacja Grot	5
Misja 1 – Cios w plecy	5
Misja 2 – Witaj w Takistanie	7
Misja 3 – Tropiciel	14
Misja 4 – Koltanowy blues	30
Misja 5 – Sezon polowań	40
Misja 6A – Burza piaskowa	49
Misja 6B – Z piekła rodem	57
Misja 7 – Oko cyklonu	66
Misja 8A – Ostatnie pociągnięcie	76
Misja 8B – Operacja Fenix	79
Misja 9 – Konferencja prasowa	83

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

W nieoficjalnym poradniku do gry *Armed Assault II: Operation Arrowhead* znajdziecie opis przejścia kampanii dla pojedynczego gracza. Misje w kampanii nie oferują już raczej – moim skromnym zdaniem – takiej swobody, jaką dawały scenariusze w „podstawce” gry i rzadziej też zaskakują nieprzewidywalnością, są bardziej powtarzalne. Stąd dość dokładny i szczegółowy charakter udzielanych wskazówek. Moja drobiazgowość bierze się również stąd, iż poradnik jest adresowany głównie do tych (młodszych) graczy, którzy na polu bitwy w *ArmA* stawiają dopiero pierwsze, niepewne kroki. Poradnik powstał na bazie polskiej wersji gry (1.52). Zanim rozpoczniecie zabawę wskazane jest zapoznać się z misjami samouczka.



Oznaczenia użyte w poradniku:

- w tekście: (**#x**) - kolejne obrazki, zadania – **zielony**.

- w tekście i na mapach: wróg – **czerwony** (ale w tekście tylko wtedy, gdy odnosi się do oznaczenia na mapie jednostki nie zmieniającej pozycji!), miejsca – **pomarańczowy**.

- na mapach: sojusznicy – **niebieski**.

Paweł „PaZur76” Surowiec (www.gry-online.pl)

Operacja Grot

M i s j a 1 - C i o s w p l e c y

Kampania dla pojedynczego gracza zaczyna się krótkim intrem. Dowiadujesz się z niego, iż socjalistyczny reżim rządzący w Takistanie twardą ręką od momentu zdobycia władzy w 1992 (z wydatną pomocą wojskową płynącą z ZSRR) zagroził pobliskiemu Karzegistanowi użyciem broni chemicznej, jeśli bogaty w ropę płaskowyż Sharig nie zostanie „natychmiast zwrócony ludowi Takistanu”. Na granicy z sąsiadem wojska takistańskie rozmieściły taktyczne pociski balistyczne zdolne razić cele alianckie w Karzegistanie i flotę na Morzu Zielonym. Groźba ta jest rozpaczliwą próbą utrzymania resztek władzy przez Najwyższe Biuro Socjalistyczne. Władzy zagrożonej atakami wewnętrznej, rojalistycznej partyzantki (wspieranej przez CIA), próbującej (z sukcesami) sparaliżować produkcję ropy naftowej i wydobyć koltanu (cennej rudy metalu), których zasoby są wykorzystywane przez miejscową juntę wojskową do powiększenia i wzmocnienia takistańskiej służby bezpieczeństwa i sił zbrojnych. Oczywiście groźba ta, wysunięta przez kierującego socjalistycznym reżimem pułkownika Muhammada Rahim Aziza (**#1**), spotkała się z natychmiastową i stanowczą reakcją ONZ i Sojuszu, które wystosowały ultimatum nakazujące Azizowi wycofanie wojsk spod granicy z Karzegistanem. Na ultimatum nie zareagowano, wobec czego 1 czerwca 2012 r. siły alianckie założyły bazy na terenach kontrolowanych przez rebeliantów i rozpoczęły operację „Grot” („Arrowhead”), której celem jest zneutralizowanie rakiet balistycznych i uniemożliwienie wojskom takistańskim ataku na Karzegistan. Tyle tytułem wstępu. Jak już łatwo się domyślić na „szpicy Grota” będzie działał gracz, wcielający się na przemian w rolę zwykłego piechura, czołgisty, pilota śmigłowca szturmowego i operatora sił specjalnych.



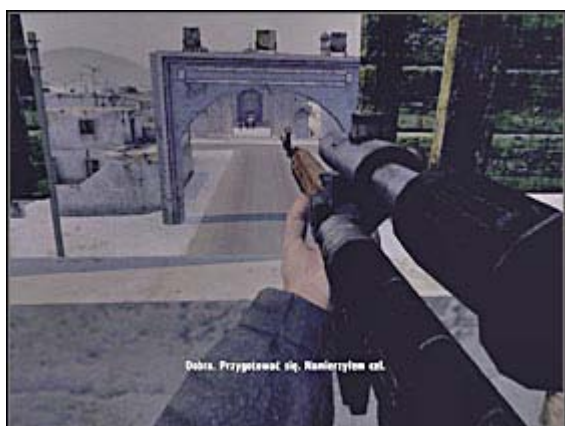
[1]



[2]

W pierwszej misji wchodzimy w skórę sierżanta Terrego Graves’a, żołnierza amerykańskich sił specjalnych. Jego zadaniem w ten piątkowy wieczór 25-go maja (a więc jeszcze przed rozpoczęciem zakrojonych na szeroką skalę działań wojennych) jest zlikwidowanie płk Aziza. W tym celu zespół komandosów przeniknął pod przykryciem do głównego miasta Takistanu, Zargabadu, nieopodal którego swoją willę posiada ów główny niedobruć. Aziz przebywa jednak obecnie na terenie Pałacu znajdującego się w centrum miasta, na ulicach którego pełno takistańskiego wojska (**#2**).

Kiedy samochód z komandosami w środku podróżuje przez miasto nie masz wielkiego wpływu na poczynania bohatera (możesz tylko kręcić jego głową w rytm muzyki płynącej z głośników). I tak już pozostanie do końca tej misji, będącej w zasadzie preludium do właściwej gry. Graves z karabinem wyborowym w rękach zasadzi się na Aziza wychodzącego z Pałacu (**#3**).



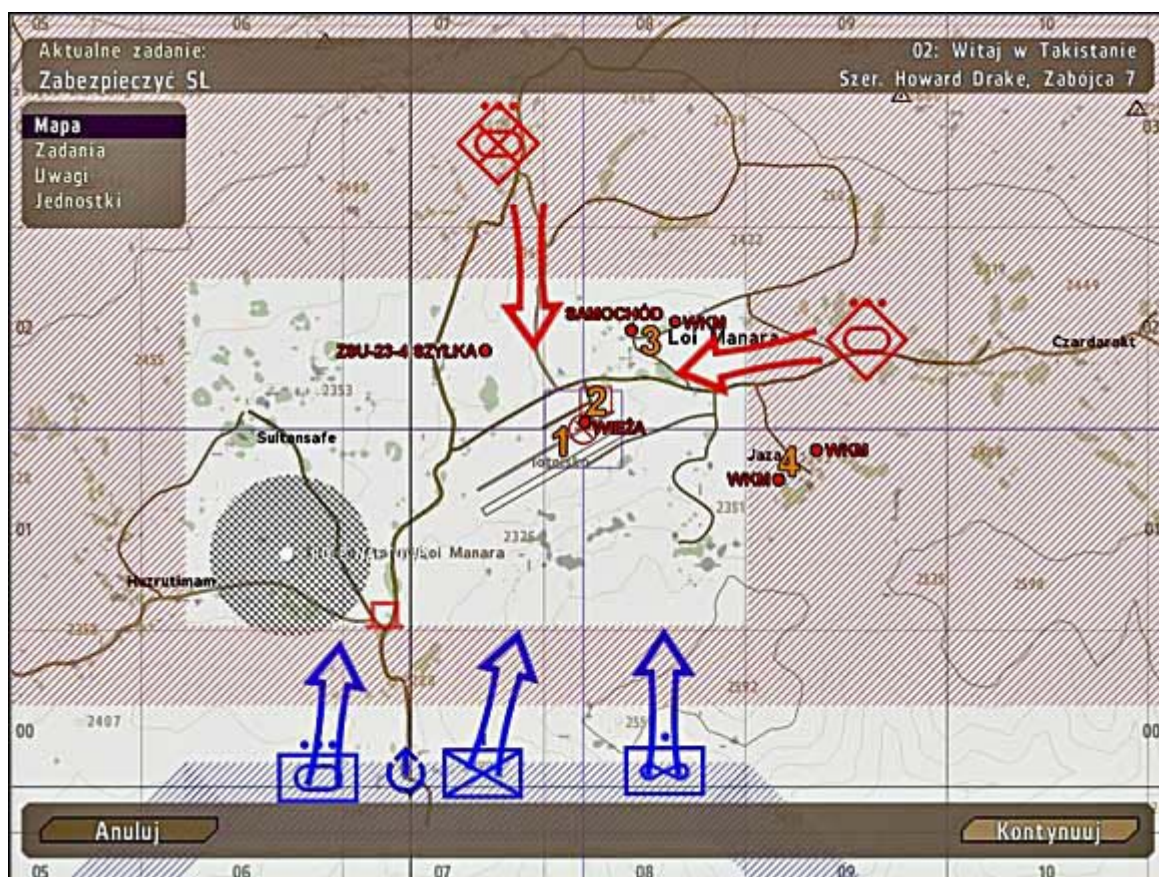
[3]



[4]

Nie możesz celować ani pociągać za spust, wszystko odbywa się w dalszym ciągu bez twojego udziału. I pewnie dlatego Graves skrewi robotę – zamiast odstrzelić pułkownika trafi jego „goryla” (#4), zaś Aziz da nogę, ocalając skórę.

M i s j a 2 - W i t a j w T a k i s t a n i e



Data i miejsce: piątek, 1 VI 2012, godz. 7:00, południe Takistanu, w pobliżu lotniska Loy Manara.

Misja: Opanować lotnisko **Loy Manara (1)** i sąsiednią **bazę wojskową (2)** bronione przez takistańskie wojska zmechanizowane i pancerne oraz bojówki. Oczyszczyć z bojowników pobliskie **wioski Loy Manara (3)** i **Jaza (4)**. Lotnisko stanie się wówczas przyczółkiem sił alianckich w Takistanie, ich bazą.

Wsparcie: brak wsparcia oddanego bezpośrednio do twojej dyspozycji, jednak w RD (rejonie działania) operować będą amerykańskie śmigłowce szturmowe i czołgi, które powinny pomóc w boju.

Proponowane wyposażenie: jesteś jedynie małym trybikiem w całej tej maszynie wojennej, ledwie szeregowym żołnierzem drużyny piechoty o nazwisku Howard Drake, więc nie masz wielkiego wyboru w doborze uzbrojenia. Dysponujesz tylko karabinkiem szturmowym SCAR-L (Mk 16) kal. 5.56mm z podwieszanym 40mm granatnikiem i celownikiem holograficznym EOTech (a więc do walki CQC (*close quarter combat*), na bliski dystans). Broni w czasie odprawy zmienić nie możesz, jednak w śmigłowcu, podczas dolotu na miejsce akcji, możesz już zamienić, jeśli chcesz, swoją aktualną pukawkę na karabinek maszynowy M249 SAW (amunicja 5.56x45mm NATO) lub karabin szturmowy kal. 7.62mm SCAR-H (Mk 17) z celownikiem kolimatorowym (również do CQC). Na marginesie – modele (kalibry) SCARa najłatwiej odróżnić przede wszystkim po magazynkach, gdyby ktoś nie zauważył. To oczywiście również kwestia indywidualnych upodobań, jakim orężem będziemy posługiwać się w walce, jednak proponuję pozostać przy Mk 16 z podlufowym granatnikiem – ten ostatni może się przydać w przypadku niszczenia samochodów nieprzyjaciela.