



Arma II

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

ArMA II

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bohemia Interactive Studio, Wydawca 505 Game Street, 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
Główne porady	4
Oznaczenia	4
Rozgrywka	4
Kampania	6
Misja 1 - First to Fight	6
Misja 2 – Into the Storm	8
Misja 3 – Amphibious Assault	12
Misja 4 - Harvest Red	13
Misja 5 – Razor Two	15
Misja 6 – One Week Later	18
Misja 7 - Manhattan	19
Misja 8 – Bitter Chill	24
Misja 8a – Delaying the bear	27
Misja 9 - Badlands	28
Misja 10 – Dogs of war	31
Zakończenia	34

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 *ArmA II* zawiera opis wszystkich misji w kampanii dla pojedynczego gracza oraz rady dotyczące rozgrywki. Tytuł studia Bohemia Interactive pozwala na dużą swobodę działania, a większość akcji i wymian ognia jest trudna do przewidzenia. Dlatego też nie jest to typowa solucja prowadząca za rękę, krok po kroku. Pamiętaj, aby nie zniechęcać się początkowymi niepowodzeniami. Doświadczenie nabyte w pierwszych godzinach znacznie procentować w przyszłości. Poradnik został w całości sporządzony na podstawie angielskiej wersji 1.02, z małymi poprawkami pod kątem 1.03 i przeznaczony jest dla osób, które rozpoczynają przygodę na poziomie trudności Regular.

Adam „eJay” Kaczmarek

Podziękowania:

T_bone – za umiejętne, a przede wszystkim cierpliwe kierowanie drużyną na serwerze.

Mateck – za trzeźwe spojrzenie na grę i wytykanie rozmaitych błędów.

Volt – za nietypowe rady odnośnie niektórych misji.

Garbol – za liczne konsultacje.

Tygrys205 – za niekonwencjonalne rozwiązania taktyczne na polu walki i szabrowanie wrogów.

Moi rodzice – za cierpliwość do mnie.

Bohemia Interactive – za stworzenie tak niesamowitej i jednocześnie złej gry.

Główne porady

O z n a c z e n i a

W niniejszym poradniku zastosowałem w wielu miejscach kolorowy tekst, aby jeszcze łatwiej rozpoznać jego znaczenie i funkcję:

- Fragmenty z czcionką **pogrubioną** to szczegóły rozgrywki i informacje tj. współrzędne miejsca oraz elementy misji, które z pewnością rozwiążą wiele wątpliwości w kwestii uzbrojenia, wykonywania zadań czy po prostu spacerowania po mapie.
- Tekst wyglądający jak **1# przeczytać ten poradnik** to opis zadania wraz z numeracją w poradniku (nie w grze!).
- Czcionka w **kolorze zielonym** sugeruje, że w tym momencie zadanie zostało wykonane – zazwyczaj łączy się z powyższą numeracją i formą.
- Numeracja i nazwa zadania w połączeniu z **kolorem niebieskim** oznacza, że to zadanie nie zostało wykonane (niektóre kwesty muszą się tak skończyć!).
- Dłuższy tekst w **kolorze brązowym** to decyzja, którą trzeba podjąć w dane chwili.
- Zadania możemy podzielić na **główne** oraz **dodatkowe**. Te pierwsze są niezbędne do ukończenia misji. Dodatkowe zaś pojawiają się w momencie, gdy sami zdecydowaliśmy się na ich realizację. Zadanie główne oznaczone są w poradniku tekstem **Zadania**, a dodatkowe jako **Zadania Dodatkowe**.
- Numeracja zdjęć: **[1]** – lewe górne, **[2]** – prawe górne, **[3]** – lewe dolne, **[4]** – prawe dolne.

R o z g r y w k a

Tak rozbudowana gra jak *ArmA II* z założenia ma symulować dowolną sytuację na polu bitwy oraz jej przebieg. Dotyczy to sprzętu i żołnierzy go obsługujących, a także taktyki, jaką wykorzystują w starciach. Te trzy elementy składają się na całość filozofii gry. W rozgrywce dla pojedynczego gracza całość jest mimo wszystko trochę spłycona, tak, aby początkujący użytkownik mógł bez problemu ogarnąć zasady rządzące światem produkcji firmy Bohemia Interactive. Podróżując po Czarnorusi i innych lokacjach pamiętaj, że:

- Nie ma co żałować amunicji. Wróg ma jej pod dostatkiem. Przeszukuj zwłoki ofiar, zmieniaj broń, uzupełniaj magazynki.
- W kilku misjach możesz się przełączać między postaciami! Korzystaj z tego, a zwłaszcza z Sykesa, który posiada DMR-a.
- Mit o zapewniających schronienie krzakach nie zawsze się potwierdza. Generalnie leżąc w trawie wróg Cię nie widzi, ale... czasem AI potrafi strzelić na oślep i Cię trafić. Jedynym pewnym, naturalnym schronieniem są pnie stojących (i tylko stojących) drzew.
- Paliwo w pojeździe możesz tankować nie tylko za pomocą cysterny, ale również beczek.
- Na Czarnorusi działa grawitacja, więc strzelając z wyrzutni bierz poprawkę na dystans dzielący Cię od celu. Ta zasada nie obowiązuje w przypadku Javelina.
- Czasem warto swojemu oddziałowi wydać polecenie „Wstrzymać ogień”. Przypadkowa prowokacja żołnierzy wroga to najgorsza rzecz, jaka może się wydarzyć.
- Trzymaj żołnierzy w formacji. Nie pozwól, aby jakiś wojak oddalił się od Ciebie na 150-300 metrów, chyba, że jest to planowany ruch (np. ustawienie snajpera na wzniesieniu).
- W trybie Warfare cięższe pojazdy wroga typu BRDM czy LAV-25 można łatwo przechwycić przestrzelując im w opony – po eliminacji załogi przywieź ciężarówkę naprawczą.

- W misjach Warfare ciężarówki dostawcze dowożą „kasę” z innych miast. Jeżeli załatwisz kilka takich wozów wroga, pozbędziesz go szans na rozbudowę armii.
- Zanim wtargniesz na obszar zabudowany dokładnie mu się przyjrzyj! Jak nie masz lornetki, skorzystaj z broni snajpera.
- Posiadając helikopter bojowy nie czuj się jak władca przestworzy, bo wróg posiada na ziemi ZSU-23 lub inny pojazd AA.
- Sztuczna inteligencja lubi stawiać ogień zaporowy, który ma za zadanie siać popłoch w drużynie gracza. Rozkaż swoim wojakom położyć się i uciekać.
- Zawsze uzdrawiaj swoich towarzyszy, nawet, jeśli nie są zaznaczeni jako ranni, a tylko przeklinają, że coś ich boli. Mogą wykrwawić się na śmierć.
- Nigdy, przenigdy nie wchodź na ogromne kamienie porozstawiane w niektórych zakątkach mapy.
- Mierz siły na zamiary i do rozwalania BMP-2 używaj wyrzutni rakiet.
- Jeżeli misja na to pozwala – dbaj, aby w twoim oddziale zawsze była jednostka przeciwpancerna.
- Jadąc czołgiem nigdy nie atakuj „z góry, na dół”. Sztuka kierowania tym kawałem żelastwa ogranicza się do 3 kroków: wysuń lufę zza wzniesienia, strzel w cel, cofnij się. To gwarantuje bezpieczeństwo pojazdu.
- Wróg bez noktowizora jest ślepy, ale widzi rozbłysk lufy po strzale.
- Gra ma całkiem dobrze skonstruowany mechanizm autozapisu tzn. tylko rozgrywka zapisuje się wtedy, gdy gracz jest bezpieczny. Na poziomie trudności Regular masz do wykorzystania 7 slotów, na Veteranie już tylko 1.
- *ArmA II* nie korzysta z prawdziwych współrzędnych geograficznych. Informacje o lokalizacji podaje w formie liczby np. 134/078. Pierwsze trzy oznaczają szerokość, następne trzy długość. W ten sposób szybko znajdziesz na mapie odpowiedni kwadrat.
- Penetracja pocisków przez materiały ma tu duże znaczenie. Drewniany płotek nie gwarantuje stuprocentowego bezpieczeństwa przez DSzKM.
- Uciekający wróg to flankujący wróg.

Powyższe rady może wydają się banalne, ale i tak nie raz uratowały mi skórę. Gwoli uzupełnienia dodam dwie najbardziej żelazne wskazówki dla nowych fanów gry:

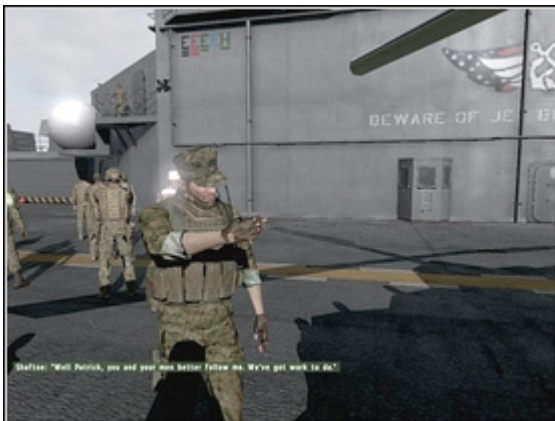
- Przejdź wszystkie misje w trybie szkoleniowym – przygotowują one do właściwych bojów i oswajają z interfejsem dowodzenia. Nie należy ich lekceważyć, bo nie jest to zwykły FPS.
- Zaznajom się z poszczególnymi rodzajami broni za pomocą edytora (wstaw sobie na mapie skrzynkę z bronią i amunicją oraz żołnierza, którym będziesz sterował) lub Zbrojowni.

Kampania

Misja 1 - First to Fight



Historia rozpoczyna się na małej wyspie Utes, gdzie Wojsko Obrony Czarnorusi odiera atak Czedaków. Twój oddział broni kościoła. Upadłeś na ziemię i straciłeś na chwilę przytomność, ale kolega pomoże Ci wstać i ocknąć się. Za chwilę w główne wejście przywali czołg nieprzyjaciela. Jeden z towarzyszy dostanie odłamkiem **[1]**. Zrób kilka kroków w tył i zlokalizuj ciasne przejście między budynkami **[2]**. Postaraj się zabić kilku przeciwników. Dzielna obrona zda się na nic – eksplodujący granat skróci twój żywot.



Akcja przenosi się na lotniskowiec USS Khe Sanh. Jako członek elitarnego oddziału Razor jesteś świadkiem motywującego przemówienia dowódcy. Za chwilę podjedzie do Ciebie Shaftoe z prośbą, **abyś udał się za nim na pokład [1]**. Na wewnętrznym briefingu dowiesz się wielu rzeczy o konflikcie, głównym antagoniście oraz ogólnej sytuacji na Czarnorusi. Przełożony przybliży Ci również plan najbliższej misji **[2]**. Zadaj mu również jedno pytanie. Pod koniec zebrania możesz wybrać następujące opcje:

- **trening na pokładzie lotniskowca**
- **koniec zajęć**

Pierwsza z nich umożliwia trening na lotniskowcu, druga natomiast przenosi Nas automatycznie do kolejnej misji. Praktyki zaczynają się już za pokojem briefingu (za wyjściem). Przejdź przez przeszkodę, następnie kucnij, a na samym końcu przeczołgaj się pod skrzyniami - **tor przeszkód pokonany!**



Pozostaje Ci jeszcze zaliczyć treningi strzeleckie. Oba znajdują się blisko siebie, na wprost od miejsca, z którego wyczołgałeś się wcześniej. Podejdź do pierwszego marynarza i poproś o broń [1], a następnie wybierz rodzaj ćwiczeń (polecam przetestować wszystkie). Ustaw się na zakreślonym na żółto polu i postaraj się ustrzelić jak najwięcej celów. Ostateczny wynik i tak nie ma żadnego znaczenia – zaliczysz całość bezproblemowo. **Trening strzelecki zaliczony**. Na prawo znajduje się kolejny marynarz, tym razem oferujący strzelanie do rzutek. Sprawa wygląda tak samo – poproś o broń i daj znak, gdy jesteś gotowy. **Trening rzutek zaliczony**. Teraz pozostaje Ci się zgłosić do Maddoxa – znajduje się on obok stojącego na pokładzie helikoptera [2].