

Conflict: Denied Ops

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Conflict: Denied Ops

autor: Paweł „PaZur_76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Pivotal Games, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Misje	5
Misja 1 „Santa Cecilia Monastery”	5
Misja 2 „Metuwe Township”	23
Misja 3 „Sveta-Ostrov Whaling Station”	39
Misja 4 „Kolyma Castle”	51
Misja 5 „Chemical Tanker ‘The Aideed’”	71
Misja 6 „Atak Diamond Mine”	83
Misja 7 „Kyrkalov Submarine Facility”	95
Misja 8 „Salem Union Sawmill”	120
Misja 9 „Petro-Naviera Refinery”	137
Misja 10 „Military Command Base”	156

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

Wstęp



W p r o w a d z e n i e

Witaj w poradniku do „Conflict: Denied Ops”. Poradnik powstał na podstawie anglojęzycznej wersji 1.0 gry i dotyczy najwyższego (*extreme*) poziomu trudności (a co, zaszalałem sobie ;-). W swojej solucji starałem się skupiać nie tylko na elementarnym opisie przejścia poszczególnych misji (tych jest 10), ale zawrzeć także wskazówki dotyczące realizowania celów dodatkowych, nagradzanych tutaj wzmiankami pochwalnymi (*citations*). Główne cele misji wytłuszczałem w tekście kolorem **niebieskim**, zaś te dodatkowe – na **zielono**. Ok, to wstęp już można odhaczyć ;-P.

Życzę miłej lektury ;-) i powodzenia w grze!

Paweł „PaZur_76” Surowiec

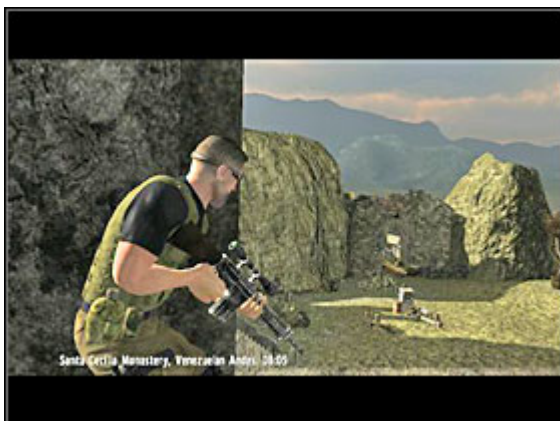
G a r ś ć p o r a d

- Jeśli w którymś miejscu opisu przejścia danej misji proponuję by obu agentów wysłać różnymi trasami (gdy jest taka możliwość) to jest to tylko – no właśnie – propozycja. Często bowiem taka zagrywka taktyczna nastęrcza dodatkowych trudności. Dzieje się tak wtedy gdy jeden z operatorów dostaje w czapę, tzn. zostaje ciężko ranny i trzeba mu udzielić pomocy medycznej. Wówczas próba dojścia do niego okrężną (bezpieczniejszą) drogą może się nie powieść – zapewne nie wyrobimy się z czasem (bo na uleczenie kolegi mamy 1,5 minuty na najwyższym poziomie trudności). Albo zwyczajnie nie przebijemy się do towarzysza broni wybierając krótszą lecz niebezpieczniejszą drogę, np. przez plac pełen wrogów (czytaj – sami w tę czapę dostaniemy).
- Jeśli trzeba opatrzeć kompana - a tak nieszczęśliwie wyszło, że padł on w otwartym polu jak ostatni jeleń - to zanim do niego podbiegniemy rzucamy granat dymny by dymem zasłonić się przed ogniem npla. Od tego takie granaty mamy.
- Myny też nie są dla picu. W tej grze przeciwnik jest nieustępliwy, nie odpuszcza – jeżeli przebijając się przez poziom łaskawie zostawimy przy życiu jakiegoś wroga za sobą to możemy się spodziewać, że po chwili spróbuje on wbić nam nóż w plecy (i ty, Brutusie!?). Dlatego czasami warto rzucić za siebie minę ppiech., a niech sobie ów uparciuch połamie na niej nogi. Inna sytuacja: jeśli do miejsca, z którego prowadzimy ogień biegnie ścieżka, której jeszcze nie zbadaliśmy, to także warto ją najpierw zaminować, na wypadek gdyby wrogowie wpadli na pomysł skorzystania z niej by nas dopaść. Agentom CIA nie robią krzywdy ich własne miny ppiech.
- Na koniec wskazówka pewnie dosyć trywialna ale łatwo o niej zapomnieć w ferworze walki: często zapisujemy grę, szczególnie na wyższych poziomach trudności.

Misje

Misja 1 „Santa Cecilia Monastery”

Spokojnie oglądaj film od którego zaczyna się misja [#1]. Na jego zakończenie zjawi się amerykański śmigłowiec szturmowy Apache AH-64 i raketami ostrzela - by odwrócić uwagę twoich przeciwników - bramę prowadzącą na teren klasztoru. Po tej scenie zaczynasz właściwą grę.



1



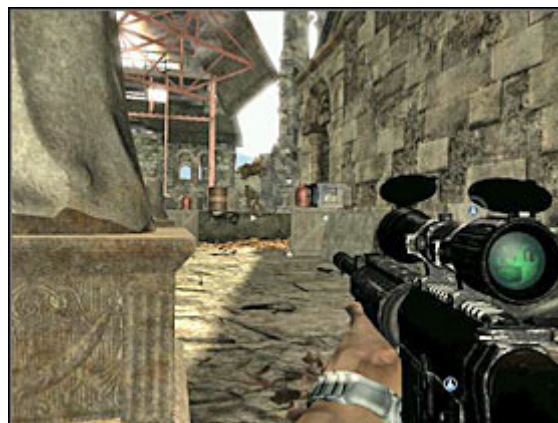
2

Twoje pierwsze zadanie polega na **zinfiltrowaniu klasztoru (Infiltrate the Monastery)** [#2]. Ruszaj kawałek prosto, po kilku metrach skręcając w prawo.

Po chwili zjawi się wrogii śmigłowiec Mi-24 lecz zostanie on zaatakowany raketami i zniszczony przez Apacza [#3]. Gdy tak się stanie doskocz jednym z agentów do statuy/pomnika, który zobaczysz po swojej prawej.



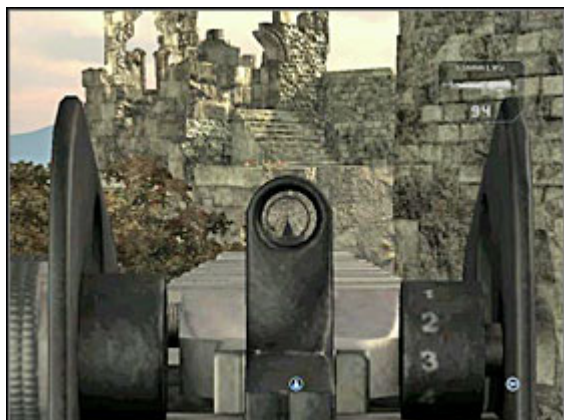
3



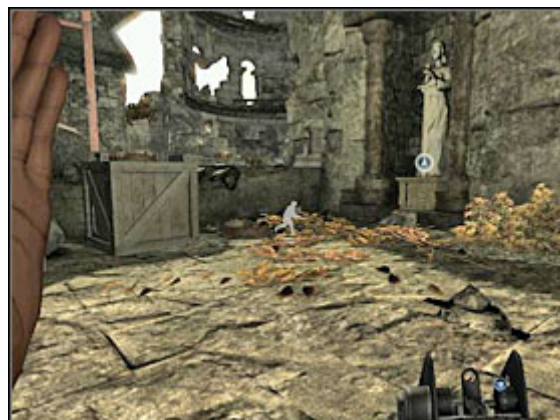
4

Wychylając się w prawo zastrzel parę niedobruchów, którzy pojawiają się przed Tobą [#4]. Możesz strzelać w beczki czy butle z gazem by powodować eksplozje.

Drugi z agentów powinien spojrzeć bardziej w lewo i zdjąć pojedynczego przeciwnika, którego spostrzeże pod stopniami w oddali [#5].



5



6

Kiedy już uporasz się ze wszystkimi nieprzyjaciółmi pora ruszać dalej. Kieruj się w stronę kilku pierwszych, świeżych nieboszczyków, mijając kolejny pomnik stojący we wnęce w ścianie [#6]. Wskocz wyżej podchodząc np. do skrzyni i wciskając w odpowiednim momencie klawisz **Spacji**.

Kieruj się w prawo. Za murkiem, przez który znowu będziesz musiał przejść, znajdziesz drewniane drzwi (po prawej) [#7].



7



8

Podejść do nich i przez chwilę czytaj uważnie pojawiające się na ekranie uwagi gry dotyczące interfejsu i sterowania [#8]. Następnie otwórz drzwi i skręć za nimi w lewo.

Zejdź po schodach, po drodze wydając swojemu towarzyszowi komendę by udał się on w miejsce wskazywane **czerwoną** strzałką – kliknij to miejsce **PPM** (prawym przyciskiem myszy) [#9]. Pamiętaj, że w razie potrzeby możesz przełączać się pomiędzy operatorami wciskając klawisz **Tabulatora** (domyślnie).



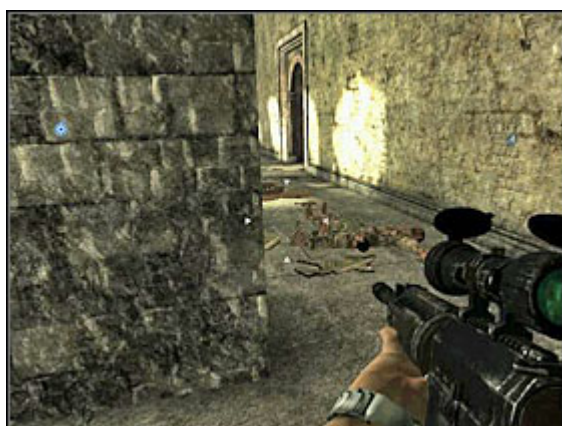
9



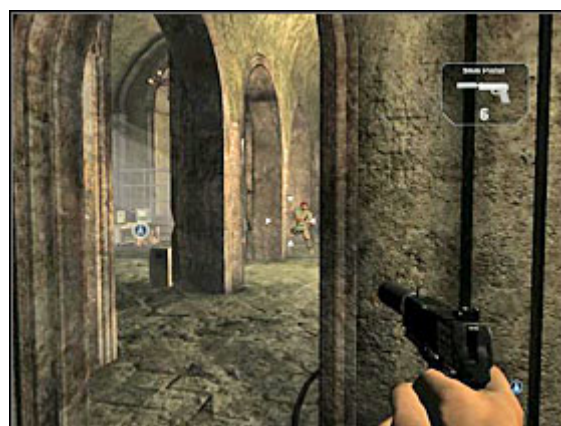
10

U dołu schodów piorunem obróć się w prawo. Koledze możesz wydać rozkaz zajęcia pozycji pod kolumną tak, by miał on na oku drzwi naprzeciwko i dziedziniec poniżej. Niech sobie ostrzeliwuje wrogów ze swojego karabinka maszynowego (kbkm), ty zaś możesz pobawić się przez chwilę w zdejmowanie niedobruchów ze „snajperki” [#10]. Gdy strzelanina trochę przycichnie ruszaj w prawo, po chwili skręcając w lewo i jeszcze raz w lewo.

Zmierzaj do drzwi, którymi wbiegło wcześniej kilku niedobruchów i które ostrzeliwał również twój kompan [#11]. Udać się do tego wejścia (czyli skreć w prawo).



11



12

Ostrożnie idź korytarzem aż dojdiesz do sali z komputerami w środku [#12]. Zastrzel wszystkich gamoni w pomieszczeniu.