

Conflict: Global Storm

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Conflict Global Terror

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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 gry.....	4
Podstawowy trening (Basic Training).....	4
Zaawansowany trening (Advanced Training).....	10
Misja 1 – Betrayal.....	15
Misja 2 – Breakout.....	26
Misja 3 – Payback.....	37
Misja 4 – Escort Duty.....	48
Misja 5 – Strike Support	62
Misja 6 – Chokehold.....	74
Misja 7 – Insurrection	84
Misja 8 – Meltdown.....	93
Misja 9 – Desert Fire.....	105
Misja 10 – Reunion	119
Misja 11 – Escape And Evade.....	133
Misja 12 – Showdown.....	145
Misja 13 – Pressure Drop.....	156
Misja 14 – Playing For Keeps	172

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Conflict: Global Terror (Conflict: Global Storm)*. W poniższym tekście zawarłem szczegółowy opis przejścia wszystkich misji wchodzących w skład kampanii singleplayer. *Global Storm* jest czwartą odsłoną serii *Conflict*. Osoby zaznajomione z jej poprzedniczkami mają więc ułatwioną sprawę, rozgrywka przebiega bowiem w bardzo zbliżony sposób. Mimo wszystko jeszcze przed rozpoczęciem właściwej zabawy radziłbym odbyć niezbyt skomplikowany trening, dzięki któremu można nauczyć się (bądź też przypomnieć sobie) wszystkie elementy niezbędne do przeżycia na prawdziwym polu bitwy. Mam tu na myśli nie tylko sterowanie wybraną przez siebie postacią, ale i dowodzenie podległą grupą żołnierzy. Ten drugi element w trakcie właściwej rozgrywki niejednokrotnie odgrywa kluczową rolę. Warto więc wydawanie rozkazów opanować do perfekcji, tak aby móc sprawniej zaliczać kolejne misje. Wszystkie te czynności zostały oczywiście dokładnie opisane w poradniku. Uwaga! Z racji tego, iż w trakcie zaliczania zadań można wykonywać jedynie ograniczoną ilość zapisów stanu gry, radziłbym zwracać uwagę na te miejsca, w których ostrzegam przed trudniejszymi pojedynkami z siłami wroga czy innymi tego typu zagrożeniami.

Zapraszam do lektury i życzę miłej zabawy. :-)

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

Podstawowy trening (Basic Training)

Przede wszystkim, czytaj wyświetlane przez grę podpowiedzi! Miej również na uwadze to, iż kolejne czynności będą odblokowywane w miarę przechodzenia do następnych segmentów tej planszy. Nie zdziw się więc, jeśli początkowo nie będziesz mógł wykonać pewnych podstawowych ruchów.

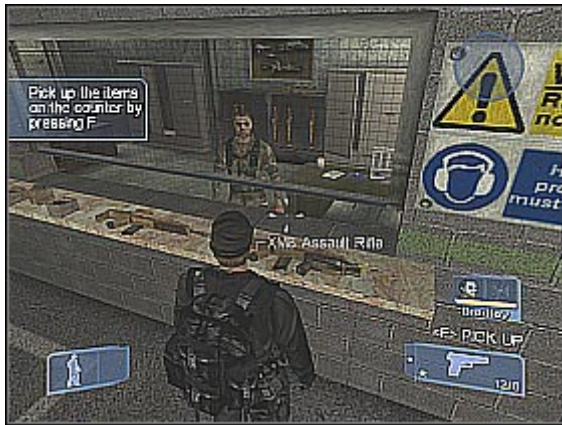
Podbiegnij kawałek do przodu. Wciśnij C żeby kucnąć, a następnie X. Dzięki temu bohater położy się na ziemi. W trakcie rozgrywania normalnych misji będziesz oczywiście od razu mógł wykonać tę drugą czynność. Zacznij przesuwając się pod drutem kolczastym (screen 1). Po dotarciu na drugi koniec wstań i skieruj się do widocznej w oddali drabiny. Aby móc z niej skorzystać wciśnij klawisz F (screen 2).



Ruszaj przed siebie. Aby móc wchodzić na kolejne przeszkody wciskaj F mając jednocześnie przytrzymany klawisz ruchu (screen 1). Na koniec podejź do liny i ponownie wciśnij F, aby zjechać na dół (screen 2) i jednocześnie zaliczyć pierwszą część wstępnego treningu. Skorzystaj ze znajdujących się obok drzwi.



Dotrzesz w końcu na strzelnicę. Na początek podejź do lady i podnieś leżące na niej przedmioty – giwery oraz amunicję (screen 1). W pierwszej kolejności będziesz korzystał z pistoletu. Podejź do zaznaczonego obok punktu strzelniczego. Gra wyświetli kilka nowych podpowiedzi. Gwiazdka przy ikonie broni oznacza, iż dany bohater posiada pewne doświadczenie w korzystaniu z niej. Co więcej, będziesz mógł przybliżyć sobie obraz. Do tego celu najlepiej jest używać rolki w myszce. Zniszcz kilka pierwszych celów (screen 2).



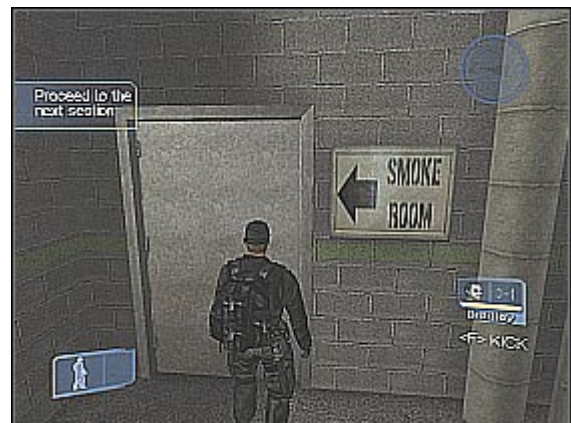
Pamiętaj o regularnym przeładowywaniu broni przy użyciu klawisza R. Gra zaproponuje teraz aby kucnąć, dzięki czemu poprawi się ogólna celność (klawisz C). Teraz będziesz musiał zniszczyć pojawiające się na strzelnicy cele (screen 1). Jest to banalnie proste. :-). W następnej kolejności skorzystaj z karabinu. Aby go wybrać wciśnij SPACJĘ, dzięki czemu otworzysz inwentarz (screen 2). Podobnie jak wcześniej, aby przewijać pomiędzy posiadanymi przedmiotami najlepiej byłoby skorzystać z rolki. Wybierz zaznaczony przez grę przedmiot.



Zanim skorzystasz z karabinu będziesz musiał zmienić tryb ostrzału. Aby to zrobić ponownie otwórz inwentarz i mając podświetloną giwerę wciśnij lewy przycisk myszy. W rogu ekranu powinieneś zobaczyć informację o aktualnie wybranym trybie. W tym przypadku powinien to być Burst Fire (krótkie serie). Korzystając z okazji będziesz również mógł załączyć celownik laserowy. W tym celu zamiast przycisku myszy wciśnij L. Zamknij inwentarz i zlikwiduj cele, które pojawiły się na strzelnicy (screen 1). Wyłącz celownik laserowy, a następnie zmień tryb na granatnik (Rifle Grenade). Zniszcz kolejne cele (screen 2). Pamiętaj o tym, aby celować w środkowy obiekt grupy. Nie zapominaj również o tym, iż granaty nie lecą po linii prostej!



Na koniec będziesz miał okazję przetestować karabin snajperski. Wybierz go oczywiście z inwentarza. Zauważ, iż w przypadku próby przybliżenia obrazu automatycznie skorzystasz z lunety (screen 1). Zniszcz wszystkie cele (korzystając z mniejszego lub większego przybliżenia). Po wykonaniu tej czynności wstań i podejdź do lady, aby oddać wszystkie giwerę. Skieruj się do drzwi, przy których widnieje plakietka z napisem Smoke Room (screen 2).



Na początek podnieś znajdujące się przy skrzyniach granaty dymne (screen 1), a następnie skorzystaj ze zlokalizowanych obok drzwi. W okolicy rozstawiono kilka dział maszynowych, które będziesz musiał ominąć. Nie martw się, nawet jeśli zostaniesz trafiony Twój bohater podczas rozgrywania tego treningu nie zginie. Aby móc skutecznie przebiec do kolejnych drzwi będziesz musiał celnie rozrzucić co najmniej 2-3 granaty (screen 2). Możesz ruszać dalej.



Kieruj się do pomieszczenia oznaczonego jako Flash Room. Po dotarciu na miejsce podnieś oczywiście kolejne granaty (screen 1), tym razem oślepiające (Flashbang). Wejź teraz do pomieszczenia (lub skorzystaj z okiennicy), w którym znajdują się dwaj mężczyźni. Jeden z nich udaje terrorystę, drugi zakładnika. Rzuć w ich stronę zebrany przed chwilą granatem (screen 2). Wycofaj się i obserwuj efekty działania Flashbang'a.

