

Delta Force: Land Warrior

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Delta Force Land Warrior

autorzy:

Apolinary „Zienkee” Szuter

&

Maciej „ZawaR” Zawarski

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.

S P I S T R E Ś C I

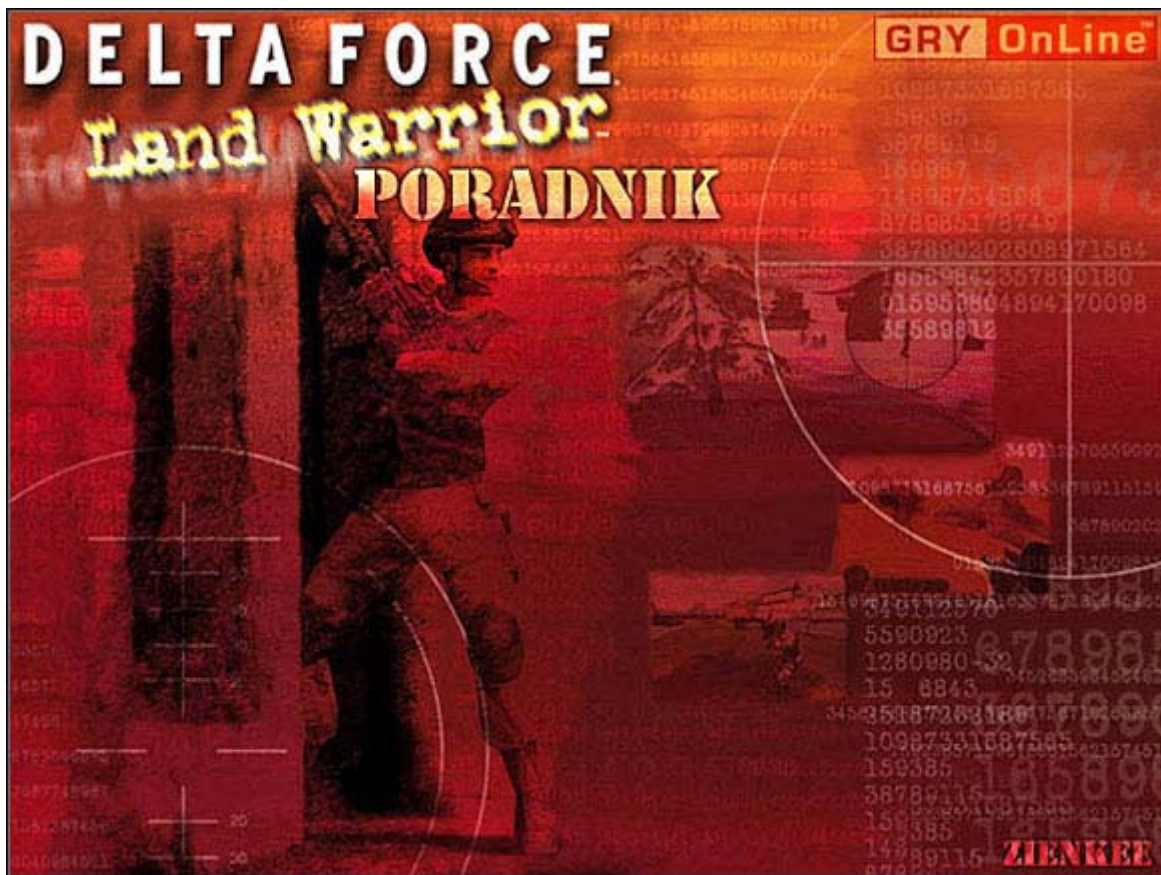
Wstęp	3
Garść porad	4
Broń i wyposażenie	5
Solucja	9
Misja 1: Operation Monument	9
Misja 2: Operation Scirroco	10
Misja 3: Operation Burial Chamber	12
Misja 4: Operation Queen Bee	14
Misja 5: Operation Dark Water	15
Misja 6: Operation Bottle Rocket	17
Misja 7: Operation Passport	19
Misja 8: Operation Emergency Exit	21
Misja 9: Operation Paydirt	23
Misja 10: Operation Ronin	25
Misja 11: Operation Clean Sweep	27
Misja 12: Operation Foreclosure	29
Misja 13: Operation Long haul	32
Misja 14: Operation Beach Head	33
Misja 15: Operation Praire Dog	35
Misja 16: Operation Dark Cloud	36
Misja 17: Operation Flashpoint	38
Misja 18: Operation Recovery	40
Misja 20: Operation Checkmate	41

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

Niniejszy przewodnik jest opisem przejścia gry od początku do końca, na najwyższym poziomie trudności (HARD).

Misje można przechodzić na wiele sposobów, wybierając różne ścieżki, które jednak zawsze prowadzą do tego samego celu. Ja zdecydowałem się opisać drogę, która najbardziej mi odpowiadała.

Zapraszam do zapoznania się z niniejszą solucją,

Apolinary „Zienkee” Szuter

Garść porad

- Nie śpieszmy się (pośpiech to zły doradca). Zawsze warto przystanąć i zastanowić się nad tym, co chcemy zrobić, zerknąć na mapę i wybrać odpowiednią taktykę.
- Jeżeli istnieje możliwość cichego likwidowania przeciwników, powinniśmy z niej skorzystać. Dzięki temu nie zaalarmujemy reszty wrogów.
- Niech „zoom” w karabinie snajperskim będzie Twoim najlepszym przyjacielem. Używając go w większości przypadków bardzo ułatwimy sobie rozgrywkę.
- Pamiętajmy, by przeładowywać magazynek samemu, nie czekając na jego wykończenie. Czasem te ułamki sekund potrzebne na przeładowanie mogą wystarczyć przeciwnikowi na oddanie celnego strzału, a co za tym idzie uśmiercenie nas.
- Grając w słuchawkach możemy szybciej orientować się, z jakiego kierunku dobiegają nas strzały.
- Korzystaj z możliwości kucania oraz kładzenia się na ziemi, wtedy ciężiej będzie Cię trafić.
- Często używaj opcji „save” (3 sloty do wielokrotnego zapisu podczas misji). Lepiej zapisać stan gry i móc kontynuować rozgrywkę od danego punktu, niż przechodzić długą misję od początku. Oczywiście większą część gry można przejść nie używając tej opcji, niemniej jednak po co sobie utrudniać życie.

Broń i wyposażenie

Stałym wyposażeniem dostępnym w Delta Force – Land Warrior jest nóż, lornetka, noktowizor, celownik laserowy do namiarów dla artylerii. Wyposażenie wybrać możemy w sześciu kategoriach:

BRONIE PODSTAWOWE:

JACKHAMMER	Wojskowa wersja shotgun, którego tak często widzimy w amerykańskich filmach akcji, amunicja umieszczona w obudowanym bębnie, wszystkie wystrzeli za jednym naciśnięciem spustu. W DF-LW rewelacyjnie spisuje się w pomieszczeniach. Ma naprawdę kopa !!! 6 magazynków po 10 naboí.
MM – 1	Ręczny wyrzutnik granatów pokazany w akcji, w filmie „Psy Wojny”. Bardzo ofensywna broń. W DF-LW przydatny tylko w trybie cooperative, choć po wystrzeleniu granatów, aby wesprzeć kolegów można wziąć broń przeciwnika i dokończyć misję. 5 zasobników po 12 granatów.
UAR	Karabin przeznaczony dla nurków - strzela pod wodą, jak i na powierzchni gdzie jest cichutki jak myszka. Nic więcej nie wiem o tej broni. W DF-LW nie użyłem go nigdy. 3 magazynki po 30 naboí.
OICW	Objective Individual Combat Weapon z systemem kontroli ognia, kamerą zwykłą i termowizyjną, podstawowy karabin Land Warriora, modyfikacja M 16. W DF-LW właściwie niezastąpiony, sprawdza się w każdej sytuacji, może być podstawową bronią w każdej misji. Strzela prawie bez odrzutu. 8 magazynków po 30 naboí / 2 zasobniki po 6 granatów / optyka x 6.
AK – 47	Karabin legenda tak wielka że w DF-LW zrobiono wszystko aby nie ukazać jego zalet, aż dziwne że nie zmienili jego wyglądu, choć i on nie jest współczesny. Gdy musiałem skorzystać z broni przeciwnika sięgałem właśnie po niego. Choć szarpie jak diabli to poświęcając mu chwilę cierpliwości można z nim wygrać każdą bitwę. Naprawdę wielka szkoda że nie ma celownika optycznego. 8 magazynków po 30 naboí.
STEYR/M 203	Armee Universal Gewehr to brzmi naprawdę groźnie i tak jest. Mimo słabutkiego celownika optycznego bardzo dobra celność i stabilność w czasie strzelania. Wyrzutnik granatów ładowanych ręcznie. Ergonomiczny kształt i wykonany po części z polimerów. To giwera z klasą. 6 magazynków po 42 naboje / 11 granatów / optyka x 2.
G – 11	To jest dopiero ciekawostka, ten karabin istnieje !!! Wykonany z polimerów napędzany amunicją bezłuskową, mimo iż nie posiada tłumika to gra naprawdę cicho. Magazynki wciąga jak video kasety. Prawie bezodrzutowy. 8 magazynków po 45 naboí / optyka x 2.

M 4/MK	Bardzo przyjemny i uniwersalny, można go stosować na otwartych przestrzeniach jak i dzięki podpiętemu shotgun'owi w pomieszczeniach. Dosyć przyjemnie kopie. Broń trochę mniejsza od swego pierwowzoru M16, no właśnie gdzie autorzy zgubili M16 ??? 8 magazynków po 30 naboí / shotgun 4 magazynki po 5 naboí / optyka x 4.
FN MAG	Ciężki karabin maszynowy wsparcia piechoty, jednak więcej strachu i hałasu niż efektów. Posiada ogromny zasięg i taki sam rozrzut. Przydaje się w trybie cooperative niszcząc skutecznie i szybko helikoptery, ciężarówki. Potrafi także przestrzelić ściany, szczególnie te drewniane i gipsowe. Potrzeba wielu umiejętności aby go skutecznie używać. 2 magazynki po 200 naboí.
M 249	Prawie to samo co poprzednik jednak trochę mniejszy przez co celniejszy. Jednak nawet leżąc trudno być dostatecznie skutecznym. Są jednak tacy którzy wielką miłością darzą te obydwa potwory i potrafią je zmusić do posłuszeństwa. 2 magazynki po 200 naboí.
M 40	Wielka precyzja. Optymalne połączenie celności i zasięgu. Bardzo wdzięczna broń którą, czujesz i jakby miała duszę. To na niej szkolenie rozpoczynają snajperzy. 20 magazynków po 5 naboí / optyka x 10.
M 82 A1	Light Fifty mówią o nim. Ogromny kaliber i zasięg w połączeniu z najmocniejszym celownikiem daje nam szatańskie narzędzie. Ten karabin to wielka indywidualność, przeznaczony jednak dla bardzo doświadczonych snajperów. 5 magazynków po 10 naboí / optyka x 14.
PSG – 1	Cicho i skutecznie, oto dewiza !!! Świetny karabin na misje nocne lub we mgle. Jeżeli dodatkowo umiesz się sprytnie poruszać to w takich warunkach pozostaniesz niezauważony. Stosuje się tu amunicję poddźwiękową, nie przekraczającą 330 m/sek. Daje to naprawdę bezszelestny strzał i mały odrzut. Ten karabin powinien nosić nazwę Ninja. 6 magazynków po 20 naboí / optyka x 4 / tłumik.

BRONIE ZAPASOWE:

CALICO	Imponująca ilość amunicji. Jak wszystkie karabiny tego typu duża szybkostrzelność, sprawdza się wszędzie przy zachowaniu odpowiednio małej odległości, co bywa niebezpieczne. 2 magazynki po 100 naboí.
MP5 SD	Kolejny cichy zabójca. Dostć celny na tć klasę karabinów, jednak kosztem zasięgu. Używa się go raczej w pomieszczeniach, choć wszystko zależy od Twojego doświadczenia. 3 magazynki po 30 naboí / tłumik.
UMP	Ulepszona wersja MP5 SD, większy zasięg i siła ognia. Także raczej do walki krótkodystansowej w pomieszczeniach. Potrafi skutecznie zastopować przeciwnika. 3 magazynki po 25 naboí.

BRONIE DODATKOWE:

P – 11	Pistolet strzelający pod wodą, oczywiście można go używać w ostateczności lub braku broni z tłumikiem na powierzchni. 2 magazynki po 6 naboí.
GLOCK 18	Pierwszy pistolet wykonany z polimerów, oprócz stalowego zamka i lufy. Bardzo wytrzymały można go rzucić nawet z 200 metrów, przejechać samochodem a na koniec potraktować piaskiem i błotem – nadal będzie strzelał. Jednak celność średnia. Gdzie konstruktorzy zmieścili tyle naboí ??? 2 magazynki po 32 naboje.
H&K.45 SOC	W lufę tego pistoletu włożysz palec !!! Bardzo celna broń, z łatwością ze 100 metrów trafia tam gdzie celujesz. Na wyposażeniu sił specjalnych wielu krajów, w tym amerykańskich Fok, a w wersji 9 mm naszego słynnego GROM'u. Dodatkowo pistolet ten jest niezawodny, przystosowany do działań we wszelkich warunkach bojowych. 2 magazynki po 12 naboí.
H&K.45 SOC S	Kaliber 45 tzn. 11,43 mm !!! Jedyny pistolet na Świecie produkowany seryjnie z systemem redukcji odrzutu. Tu także stosuje się amunicję poddźwiękową. H&K.45 SOCOM i SOCOM S to niewątpliwie najlepszy pistolet, choć trzymałem w dłoni taki który im dorównuje, ale niestety w tej grze go nie ma. 2 magazynki po 12 naboí / tłumik.

GRANATY:

DELAY GR.	Granaty odłamkowe, eksplodujące po 4 do 7 sekund. Świetnie nadają się do walki w pomieszczeniach. 6 sztuk.
FRAG GR.	Granaty odłamkowe, eksplodujące przy zetknięciu. Należy używać je z wielką rozważą i ostrożnością. 6 sztuk.