



**Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter 2**
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's
Ghost Recon
Advanced Warfighter 2

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
Akt pierwszy	5
Misja pierwsza – Search and Destroy	5
Misja druga – Recon in Force	22
Akt drugi	39
Misja pierwsza – Welcome to Juarez	39
Misja druga – Joining forces	57
Misja trzecia – The price of peace	80
Misja czwarta – The long walk	105
Misja piąta – Get me Rosen	123
Akt trzeci	137
Misja pierwsza – Attack on multiple axes	137
Misja druga – Codename Farallon	158
Misja trzecia (FINAŁ) – The last stand	187

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 „Tom Clancy’s Ghost Recon: Advanced Warfighter 2”, kontynuacji bardzo udanej gry taktycznej. Jeśli miałeś już do czynienia z pierwszą częścią tej serii, to wiele wykonywanych akcji wyda ci się bardzo znajomych. W bardzo zbliżony sposób rozwiązano między innymi wyświetlaną w czasie rzeczywistym mapę taktyczną. Możesz jej oczywiście używać nie tylko do namierzania przeciwników, ale i dowodzenia własnym oddziałem. Nie oznacza to oczywiście, że do podobnego rozwiązania będziesz przez grę zmuszany. Zadbano też bowiem o bardziej tradycyjne wydawanie komend. Wykorzystuje się w tym celu rozwijane okna menu, a cele zaznacza bezpośrednio z widoku z pierwszej osoby. Mój poradnik składa się w całości z bardzo dokładnego opisu przejścia wszystkich dziesięciu misji, które składają się na kampanię dla pojedynczego gracza. Zostały one podzielone na trzy różne akty, przy czym do misji musisz podchodzić w ustalonej przez producentów kolejności. W ramach pocieszenia dodam jednak, iż w trakcie rozgrywania etapów dysponuje się większą swobodą działania aniżeli miało to miejsce w przypadku pierwszej części serii. Ukazywane przeze mnie czynności niekoniecznie muszą oznaczać jedyny sposób ukończenia danego zadania. W miarę możliwości starałem się oczywiście żeby był to możliwie jak najlepszy i jak najmniej stresujący opis przejścia gry. Poradnik powstał w głównej mierze z myślą o początkujących sympatykach tego typu produkcji, tak więc szczegółowo objaśniłem każdy napotykaną problem, niezależnie od tego czy jest to pojedynczy żołnierz czy usiana wrogimi jednostkami baza.

Korzystając z okazji chciałbym także już teraz zwrócić uwagę na kilka bardzo istotnych kwestii. Jeszcze przed rozpoczęciem zabawy wypadałoby ukończyć przygotowany przez producentów tutorial. W tym celu z menu misji musiałybyś wybrać opcję **Tutorial: Training Grounds**.

Samouczek ten nauczy się przede wszystkim wykorzystywania różnego rodzaju broni, w tym granatów czy wyrzutni rakiet. Poznasz także tajniki dowodzenia drużyną, choć osobiście sądzę, że więcej nauczysz się już bezpośrednio na polu bitwy, nawet jeśli miałyby to oznaczać konieczność powtarzania fragmentu danego etapu.

Zapraszam więc do wspólnej zabawy, życząc jednocześnie pomyślnych łowów i zerowych strat wśród członków drużyny. :-)

Jacek „Stranger” Hałas

Kilka cennych wskazówek:

Uwaga! Poniższe wskazówki odnoszą się w głównej mierze do osób, które nie miały kontaktu z pierwszą częścią „Advanced Warfightera”!

1) Przede wszystkim, nie radziłbym się śpieszyć, szczególnie jeśli wybrałeś jeden z wyższych poziomów trudności. W przeciwnym wypadku doprowadzisz do błyskawicznej śmierci głównego bohatera lub jednego z członków drużyny, co nie jest oczywiście wskazane. Staje się to szczególnie widoczne w dalszych misjach gry, gdzie będziesz atakowany m.in. przez snajperów.

2) Wykorzystuj wszelkie możliwe zasłony. Mam tu przede wszystkim na myśli zniszczone samochody, znajdujące się przy drodze beczki czy fragmenty muru. Pozwoli ci to oczywiście zwiększyć szanse na przeżycie i jednocześnie utrudni namierzenie członków twojej drużyny napotkanym przeciwnikom.

3) Wykorzystuj przez cały czas mapę taktyczną, nawet jeśli nie planujesz wydawać przy jej użyciu poleceń reszcie drużyny. Na mapie będą oczywiście widoczni wszyscy ci przeciwnicy, których nie mógłbyś w normalny sposób dostrzec. Warto także korzystać ze znanej z pierwszej części serii latającej jednostki UAV. Pomoże ci ona w namierzaniu kolejnych jednostek wroga.

4) Nie śpiesz się, tylko starannie zabezpieczaj badane tereny. Warto tu oczywiście korzystać ze wspomnianej wyżej mapy. Do wielu miejsc prowadzą też różne ścieżki. Staraj się wybierać te, które są okupowane przez mniejsze grupy przeciwników. Uważaj jednak żeby nie dać się zaskoczyć od flanki lub od tyłu.

5) Pozycje niektórych przeciwników przy kolejnych ładowaniach mapy mogą nieznacznie się zmieniać, tak więc nie zdziw się jeśli początkowo nie zauważysz opisanych w poradniku wrogich żołnierzy. Musisz po prostu na bieżąco lokalizować ich pozycje, tak aby nie dać się nikomu zaskoczyć. Ponadto przeciwnicy niekoniecznie muszą stać w jednym miejscu. Niejednokrotnie będzie tak, iż po zauważeniu kogoś z twojej drużyny postanowią zorganizować atak z zaskoczenia. W miarę możliwości nie pozwalaj więc wrogom na to żeby po nieudanym rozpoznaniu terenu usunęli się z pola widzenia.

6) Uważaj na swoich kolegów z drużyny. Osobiście radziłbym większość walk rozgrywać w pojedynkę lub przy wsparciu ze strony snajpera lub gostka od obsługi broni ciężkiej. Zmniejszy to bowiem ryzyko utraty poszczególnych członków ekipy. Oczywiście ostateczna decyzja w tej kwestii będzie należała do Ciebie.

7) Dobieraj członków drużyny oraz wyposażenie zgodnie ze specyfiką danego etapu. Nie radziłbym na przykład brać snajpera na misję rozgrywaną na terenach zabudowanych. Snajper sprawdzi się natomiast na otwartych przestrzeniach. Myślę, że nie będziesz miał problemów ze zrozumieniem podobnych zależności. Jeśli chodzi o broń, radziłbym wykorzystywać tryb oddawania pojedynczych strzałów. W kilku miejscach pojawi się też opcja wykorzystania broni z tłumikiem, lecz nie będzie to konieczne do osiągnięcia sukcesu. Bardzo przydatne są granaty. Rzadziej będziesz natomiast sięgał po noktowizor (głównie w dwóch misjach nocnych).

8) Nie zapomnij też o możliwości wykonywania szybkich zapisów stanu gry (domyślnie – K). Automatycznie będą tworzone trzy różne sloty, tak więc nie musisz się obawiać tego, że wykonany w złym miejscu quicksave popsuje ci aktualne postępy. Dodatkowo w różnych miejscach (najczęściej po wypełnieniu jakiegoś głównego zadania) wykonywane będą auto save’y. Generalnie nie musisz się raczej obawiać powtarzania dłuższych wycinków rozgrywanych misji (choć zdarzają się wyjątki, gdzie przez dłuższy czas musisz wszystko perfekcyjnie wykonywać).

Akt pierwszy

M i s j a p i e r w s z a - S e a r c h a n d D e s t r o y

Główne cele misji:

- 1) Locate Rebel Outpost (Zlokalizować posterunek rebeliantów)
- 2) Eliminate Outpost (Zneutralizować posterunek rebeliantów, zabijając wszystkich przeciwników)
- 3) Destroy Enemy Artillery (Odszukać i zniszczyć dwa stanowiska artyleryjskie)
- 4) Destroy the Bridge (Przekroczyć, a następnie zniszczyć główny most)
- 5) Proceed to the next Target (Skierować się w stronę kolejnego celu) – Zadanie to wypełnione zostanie w sposób automatyczny, gdy tylko uda ci się zniszczyć wymieniony w czwartym punkcie most.

Możliwe punkty startu:

- A) Główna droga prowadząca do obozu wroga
- B) Klif położony bliżej głównego posterunku

Osobiście radziłbym zdecydować się na pierwszy punkt, czyli drogę. Pozwoli ci to przede wszystkim uniknąć wielu stresujących pojedynków. Będziesz też mógł wybrać bezpieczniejszą drogę, prowadzącą bezpośrednio do głównego obozowiska rebeliantów.

Jednocześnie radziłbym po zapoznaniu się z wytycznymi zmienić aktualny stan drużyny. Zrezygnuj z jednego ze strzelców, na rzecz snajpera. Postać ta przyda ci się głównie do zdobycia okupowanej przez wroga bazy.

Mapa okolicy:

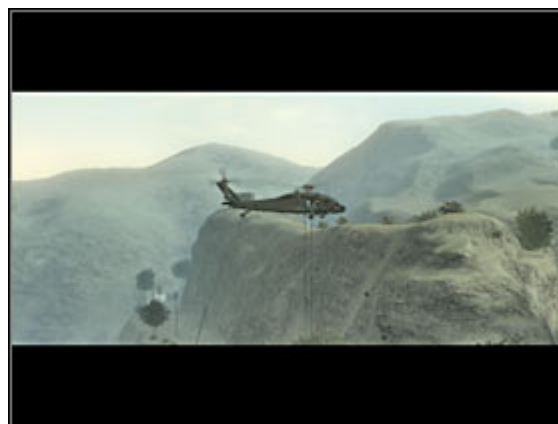
Czerwonym kolorem oznaczono proponowaną trasę eksploracji mapy. Oczywiście w niektórych miejscach będziesz musiał rozdzielać drużynę. Wszystko to zostało jednak opisane w głównej części poradnika. Poniższy rysunek ma jedynie pomóc w ogólnej orientacji na mapie. **A** oraz **B** to dostępne punkty startowe. Wykrzyknikiem oznaczono natomiast najważniejsze lokacje czy na mapie, czyli takie, które odwołują się do zleconych przez dowództwo zadań.



Dokładny opis przejścia misji:

1) Locate Rebel Outpost

Zakładam, że jako miejsce startu wybrałeś lewą drogę. Oczywiście druga opcja również będzie możliwa, lecz musiałbyś przystąpić do trudniejszych walk, dysponując zarazem ograniczonym polem działania. Jeszcze przed przystąpieniem do właściwej misji wyświetlony zostanie krótki filmik przerywnikowy (#1). Zaczekaj aż śmigłowiec zawiezie wszystkich członków drużyny na miejsce (#2).



Zanim spróbujesz się w ogóle przesunąć, radziłbym zerknąć na mapę okolicy (klawisz TAB; #1). Pierwsi przeciwnicy nadejdą ze wschodu, tak więc dobrze byłoby się dobrze to tej walki przygotować (będziesz miał na to parę sekund). Dwie postaci (najlepiej żeby wśród nich znajdował się snajper) skieruj maksymalnie w lewo (#2). Nie dysponujesz bowiem wystarczającą osłoną żeby wszystkim zapewnić należytą ochronę.

