



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

**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

**Tom Clancy's**  
**Ghost Recon**  
**Advanced Warfighter**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia gry</b>	<b>4</b>
<b>[Misja 01] Contact!</b>	<b>4</b>
<b>Ekran wyposażenia</b>	<b>20</b>
<b>[Misja 02] Coup d'état</b>	<b>21</b>
<b>[Misja 03] VIP 2 is down</b>	<b>36</b>
<b>[Misja 04] Strong point</b>	<b>51</b>
<b>[Misja 05] Mayday! Mayday!</b>	<b>67</b>
<b>[Misja 06] Ready for bear</b>	<b>81</b>
<b>[Misja 07] Quarterback</b>	<b>94</b>
<b>[Misja 08] Guardrail IX</b>	<b>107</b>
<b>[Misja 09] Bulldog</b>	<b>119</b>
<b>[Misja 10] Fierce resistance</b>	<b>129</b>
<b>[Misja 11] NORAD on the line</b>	<b>140</b>
<b>Dodatkowe porady</b>	<b>152</b>
<b>Cenne wskazówki</b>	<b>152</b>
<b>Poruszanie się po mapie</b>	<b>153</b>
<b>Zagrożenia</b>	<b>154</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter”. Poniższy artykuł składa się w głównej mierze z dokładnego opisu przejścia przygotowanej przez producentów gry kampanii singleplayer. Należy zaznaczyć, iż „Advanced Warfighter” w wielu sytuacjach daje graczowi dość dużą swobodę działania, odblokowując wiele różnych celów, a także prowadzących do nich dróg. Prezentowane przeze mnie typy zachowań należy więc traktować w ramach propozycji. W przeciwieństwie do wielu innych tego typu pozycji nic nie stoi na przeszkodzie żeby wypracować własną taktykę działania. To samo tyczy się zabieranego na kolejne misje wyposażenia. Ja osobiście preferuję dobre karabiny oraz broń snajperską. Dlatego też w większości sytuacji opis będzie oparty na tego typu giwerach. W końcowej części poradnika zawarłem ponadto kilkanaście przydatnych porad, z którymi już teraz wypadałoby się bliżej zapoznać. Dotyczą one w głównej mierze sprawnego poruszania się po planszy, umiejętnego dowodzenia drużyną, czy też korzystania z dodatkowego wyposażenia. Prezentuję również przykładowe schematy zachowań. W miarę możliwości postarałem się również zwrócić uwagę Czytelników na ciekawsze modele giwer. Korzystając z okazji pragnę także nadmienić, iż na wyższych poziomach trudności „Advanced Warfighter” jest stosunkowo wymagającym produktem. Dodatkowym utrudnieniem jest brak możliwości dokonywania dowolnych zapisów stanu gry. W miarę możliwości radziłbym więc STARANNIE planować kolejne posunięcia, a także nie śpieszyć się.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko zaprosić do dalszej części poradnika i jednocześnie życzyć udanej gry!

**Jacek „Stranger” Hałas**

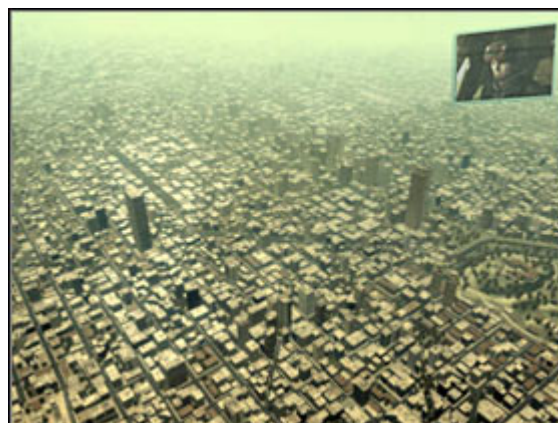
Opis przejścia gry

[ M i s j a 0 1 ] C o n t a c t !

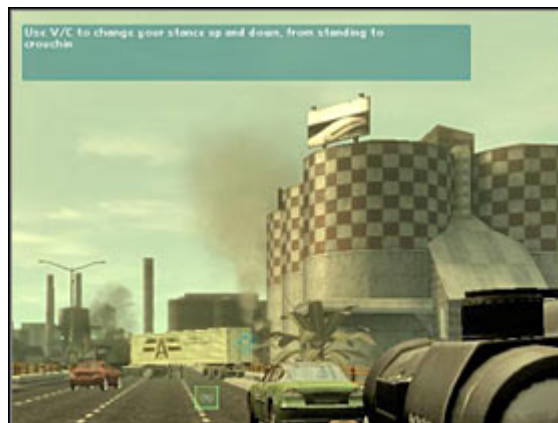
**Podstawowe zagrożenia:** Początek tej misji jest nadzwyczaj prosty i stanowi swego rodzaju formę rozbudowanego tutoriala. Z czasem zaczniesz jednak wpadać na pierwszych przeciwników. Musisz się bardzo pilnować, gdyż z racji złożonego otoczenia wielu terrorystów możesz początkowo pominąć. Gra na wyższych poziomach trudności nie wybacza tego typu błędów. W dalszej części etapu będziesz sobie ponadto musiał radzić z gostkami wyposażonymi w wyrzutnie rakiet, a także terrorystami skrywającymi się na dachach budynków. Część z nich stanowią śmiertelnie niebezpieczni snajperzy.

**Główny cel misji:** Po dokonaniu zrzutu z powietrza, a następnie zebraniu reszty drużyny (poszczególni członkowie ekipy wylądowali w różnych sektorach planszy) będziesz musiał skontaktować się z obecnym na mapie Ramirezem w celu otrzymania kolejnych wytycznych.

**Opis przejścia misji:** Zabawę rozpoczynasz na pokładzie samolotu (#1). Chwilowo nie musisz nic robić, gdyż przez kilkanaście najbliższych sekund komputer będzie sterował ruchami dowódcy drużyny. Po kilku chwilach znajdziesz się w powietrzu (#2). Wykorzystaj okazję żeby dokładniej przyjrzeć się przepięknie wykonanej okolicy. :-)



Po zaliczeniu krótkiego lotu zaczniesz zbliżać się do ziemi (#1). **CHECKPOINT 1.** Przygotuj się, gdyż po chwili wylądujesz na autostradzie. Gra zacznie wyświetlać na ekranie pierwsze podpowiedzi. W miarę możliwości dobrze byłoby zacząć je czytać (#2). Poznasz przede wszystkim podstawowe klawisze niezbędne do poruszania postacią. Niezwykle istotne jest również przeciwiczenie przyjmowania różnych pozycji (stojącej, kucającej itp.), a także wychylania się na boki.



Po chwili na Twoim ekranie pojawi się ikonka oznaczającą ilość metrów dzielących Cię od pierwszego celu tej misji. Tak też będzie w przypadku kolejnych wytycznych. Zaczynij przesuwać się do przodu. Po kilku chwilach dotrzesz do ciężarówki (#1). Wciśnij CTRL żeby położyć się na ziemi. Zaczyniesz się czołgać (#2). Przytrzymując klawisz SHIFT będziesz mógł przyspieszyć ten proces. Wstań i ruszaj dalej.



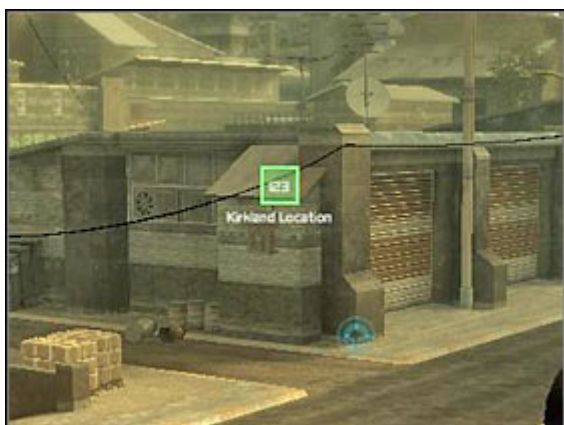
Docelowo powinieneś dotrzeć do niewielkiej platformy, dzięki której będziesz mógł zejść na dół (#1). Po dotarciu na miejsce gra wyświetli pierwsze cele.

**Objective (Cel): Reach your Team members (Należy skompletować drużynę)**

Korzystając z okazji możesz poczytać kolejne podpowiedzi (#2). Tym razem będą one dotyczyły wszystkiego co jest związane z korzystaniem z broni. Dowiesz się między innymi w jaki sposób strzelać, korzystać z celownika, zmieniać tryb ostrzału, dokonywać przeładowania, czy też wybierać giwery z plecaka. Dla pewności radziłbym oczywiście czytać te komunikaty. Warto również na bieżąco zapoznawać się z klawiszologią.



Zwróć uwagę, iż aktualnie masz podświetlone trzy różne cele. Najczęściej będzie tak, iż gra pozwoli ci zaliczać je w dowolnej kolejności. Tak też jest w tym przypadku. Z racji tego, iż Kirkland (#1) znajduje się najbliżej, do niego udamy się w pierwszej kolejności. Zejdź na dół i ruszaj przed siebie. Po drodze NIE POWINIENEŚ wpaść na żadnych przeciwników, ACZKOLWIEK mimo wszystko NIE NALEŻY się śpieszyć. Przez cały czas pomagaj sobie wyświetlaną przez grę ikonką, która powie ci ile metrów dzieli Cię jeszcze od celu (#2).



Po kilku chwilach powinieneś dotrzeć do Kirklanda (#1). Wystarczy się do niego zbliżyć, a automatycznie dołączy do drużyny. **CHECKPOINT 2.** Zgodnie z sugestią gry, najlepiej byłoby teraz przeciwiczyć wydawanie poleceń. Z racji tego, iż nie ma jeszcze pełnego składu drużyny, proponuję wcisnąć rolkę w myszce. Wyświetli się stosowne menu (#2). Najczęściej powinieneś korzystać z rozkazów Move i Follow. Move pozwala rozkazać danej osobie żeby udała się w wyznaczone miejsce. Dzięki Follow zaczyna ona za Tobą podążać.



Następny w kolejności będzie Brown (#1). Ruszaj przed siebie. Jeśli nie czujesz się zbyt pewnie, możesz wykorzystywać Kirklanda do zbadania okolicy. Pamiętaj o tym żeby się NIE ŚPIESZYĆ. Dokładnie rozglądaj się, tak aby nic ci przypadkiem nie umknęło. Zaczynj kierować się w stronę płotku, który powinien znajdować się po Twojej lewej stronie. Kawalek dalej znajduje się niewielka palma (#2). Zatrzymaj się i przygotuj do pierwszych walk. W okolicy znajdują się bowiem przeciwnicy.

