

Tom Clancy's Rainbow Six 3: **Athena Sword**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's
Rainbow Six 3
Athena Sword

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

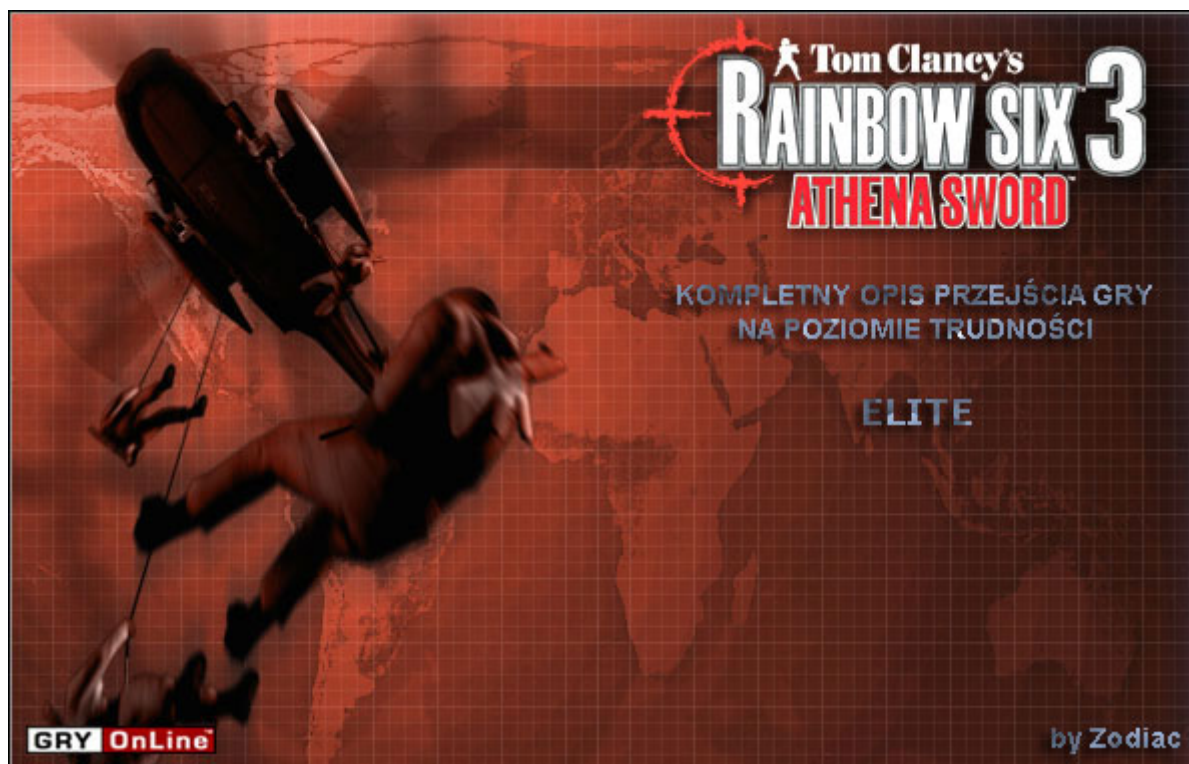
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Solucja	4
[Misja 1] Azure Gate	4
[Misja 2] Hunter Storm	9
[Misja 3] Jasper Heart	15
[Misja 4] Omega Shadow	21
[Misja 5] Proud Flag	26
[Misja 6] Granite Cage	31
[Misja 7] Jagged Silver	34
[Misja 8] Athena Sword	39
Ateny, Grecja	39

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

Rainbow Six: Athena Sword to najnowsze rozszerzenie Raven Shield, wzbogacone o kilka nowych elementów, w tym o nową kampanię dla pojedynczego gracza. Jako członek grup komandosów będziesz mógł tworzyć szczegółowe plany każdej z ośmiu nowych misji, by potem wcielić je w życie na doskonale przygotowanych mapach.

Poradnik ten jest opisem przejścia gry jednym, czteroosobowym zespołem na poziomie trudności ELITE. Szczegółowe opisy sytuacyjne, informujące gdzie i na co zwracać szczególną uwagę, jak też podające miejsca dogodnego oddawania ognia, będą dobrym wprowadzeniem w świat oddziałów antyterrorystycznych dla początkujących graczy. Również ci, bardziej doświadczeni, znajdą tutaj triki umożliwiające ukończenie każdej misji na najwyższym poziomie trudności.

Dołożyłem starań, by przygotowane w poradniku opisy obejmowały najlepsze z możliwych sposobów wykonania zadań; jednak zaznaczam, iż z pewnością można by stworzyć łatwiejsze czy bardziej szczegółowe wersje.

Zapraszam do artykułu oraz... do grania.

Zodiac

Solucja

[Misja 1] Azure Gate

Mediolan, Włochy

Sytuacja taktyczna:

We włoskim muzeum sztuki Catello Grande doszło do zamachu; jako zakładników wzięto grupę VIPów. Ochroniarze zostali zabici na miejscu, na szczęście jednak żaden z VIPów nie został jak na razie zraniony. Porywacze żądają 30 milionów dolarów w zamian za uwolnienie zakładników.

Włoska Policja wykonała kawał dobrej roboty, izolując okolicę i podając nam wszelkie potrzebne informacje. Jak z nich wynika, czeka na nas kilka dziedzińców, które będzie trzeba szybko spenetrować a następnie oczyścić. I tutaj przestroga: graczu, jeżeli zbyt szybko wkroczysz na otwarty teren, zostaniesz od razu ostrzelany.

Sytuacja psychologiczna:

Zgodnie z dostępnymi informacjami, grupa VIPów zdecydowała się na zwiedzanie muzeum Castello Grande samotnie, bez masy wszędobylskich turystów, kręcących się po okolicy. To oznaczało wieczorną wizytę w budynku.

Gmach ten został wybudowany w XIV wieku i służył za fortecę, jednak aktualnie zaadaptowano go na muzeum sztuki. Znajdują się tutaj dzieła najbardziej znanych twórców. Według Policji grupa, która wzięła zakładników to dobrze uzbrojeni złodzieje, którym zwiedzający przeszkadzili w „pracy”.

Jak dotąd porywacze nie przyznali się do przynależności do żadnej ze znanych grup przestępczych. Proszą o standardowe rzeczy: pieniądze i wyjazd z kraju. Nie podali jeszcze terminu realizacji ich postulatów. Należy to jak najszybciej wykorzystać!

Cele misji:

[Uwolnij wszystkich zakładników]

[Zneutralizuj wszystkich terrorystów]

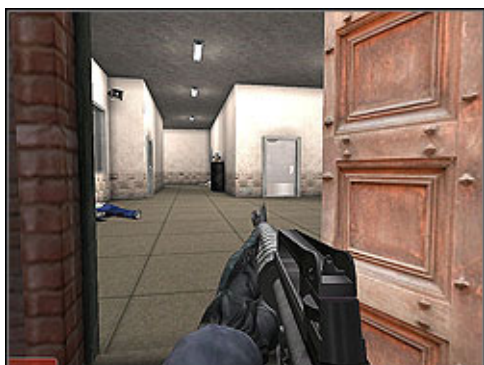
Preferowane uzbrojenie:

Dla wszystkich optymalną bronią jest karabin M16A2 z tłumikiem. Ewentualnie jakiś szybkostrzelny maszynowy w stylu SR-2, również zaopatrzony w tłumik. Ciche podejście jest dobrym sposobem w misjach wymagających ocalenia zakładników.

Opis przejścia:



Misję rozpoczynasz przed bramą wejściową do muzeum. Ruszaj w stronę pierwszego dziedzińca, zlokalizowanego tuż za nią. Pierwszy oponent stoi w oknie z prawej. Jeżeli wyjdiesz od razu na dziedziniec, dostaniesz kulkę. Załatw go szybko, wychylając się zza ściany.



Teraz udaj się w prawo, w stronę nieżywego już oponenta. Uważaj na przejścia po lewej; nigdy nie wiadomo, czy nie spaceruje sobie tam jakiś człowiek z szybkostrzelnym karabinem. Podejdź do drzwi budynku i otwórz je.



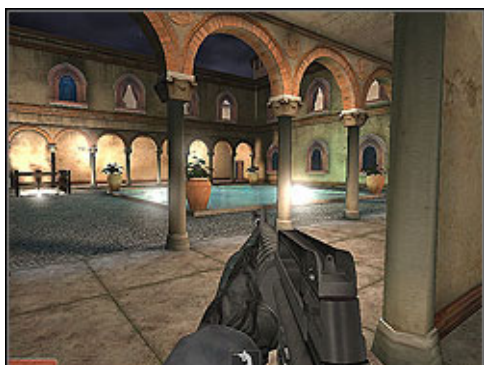
W środku możesz liczyć na co najmniej jednego terrorystę. Omiń pomieszczenia i udaj się tą trasą aż do końca. W tunelu skręć w lewo (idąc w prawo trafisz na blokadę policyjną). Wyjdiesz w miejscu z dziedzińcem.



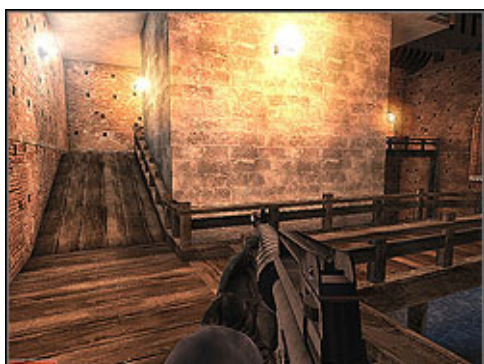
Powoli przesuwaj się w prawo, do cienia za kolumnami i obchodząc w ten sposób cały dziedziniec, przejdź w okolice wyjścia prowadzącego na kolejny plac, tym razem troszkę przypominający ogród.



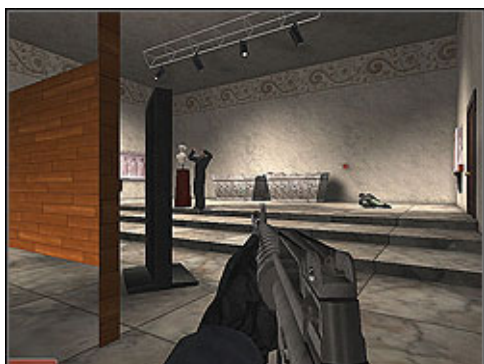
Uważaj po drodze na zasłonięte (tylko częściowo) roślinnością kraty w ścianie. Jeżeli natkniesz się na strzelca stojącego na budynku, a możesz na to liczyć, od razu Cię on zauważy. Dlatego przed wejściem do „ogrodu” oczyść skrupulatnie otaczające go budynki.



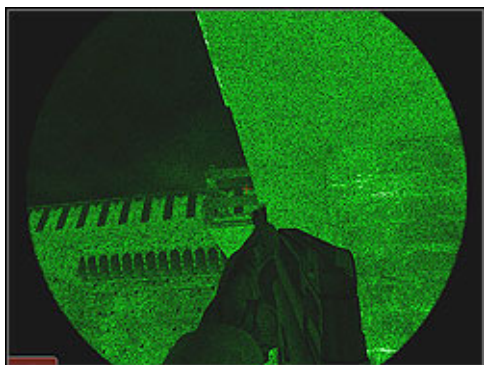
Gdy już zaczniesz penetrować okolicę, okaże się, że przejście z lewej prowadzi do miejsca startu misji. Natomiast kolejny dziedziniec zawiera basen – jednak otacza go budynek muzeum, z którego można bez większych przeszkód strzelać przez otwarte okna. Dlatego odradzam wejście tą trasą.



Skorzystaj z wąskiego przejścia (po lewo) prowadzącego na drewniane pomosty. Od razu skręć w prawo, pozostawiając na chwilę ludzi za sobą. Natrafisz na drewniane drzwi.



Otwórz je stojąc przy ścianie, po ich lewej stronie. W ten sposób unikniesz ewentualnego ognia, jeżeli będzie stał za nimi wrogi strzelec. Zabij go i uwolnij zakładnika. Nakaż mu poruszać się dalej razem z resztą drużyny.



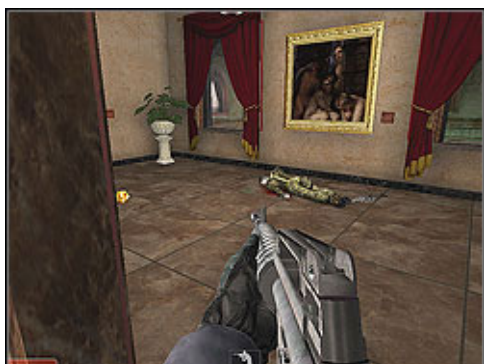
Następnie udaj się wyżej i po kładce aż do drzwi, oczywiście otwartych. Uważaj po drodze na ewentualnych oponentów chowających się na balkonie powyżej.



Klatką schodową przemkniesz do pierwszej sali z obrazami. Otwórz kolejne drzwi w głębi, by dostać się na balkonik. Powinieneś zauważyć człowieka stojącego w oknie po przeciwległej stronie – jeśli tak, czym prędzej go zastrzel.



Za drzwiami z lewej znajdują się połączone ze sobą sale wystawowe. Rozwal pilnujących ich oponentów, nie wychylając się zbyt z okien. Ruszaj tedy przed siebie, aż do miejsca, w którym korytarz kończy się drzwiami prowadzącymi w prawo. Wyjrzyj przez drugie od końca okno.



Dopiero pod koniec możesz dostrzec oponenta stojącego przy okiennicach, z lewej. Uważaj tylko, by nie zastrzelić pilnowanego przez nich cywila. Wejść czym prędzej do pokoju i odbij zakładnika (jeżeli nie rozwaliłeś ochroniarzy zza okiennic, możesz użyć granatu ogłuszającego).