

Tom Clancy's Rainbow Six 3: **Raven Shield**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's
Rainbow Six 3
Raven Shield

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
PORADNIK TAKTYCZNY	4
I. Poruszanie się	4
II. Badanie okolicy	5
III. Współpraca z innymi członkami RS6	5
IV. Koordynacja działań	6
V. Sposoby na zdobywanie pomieszczeń	6
VI. Ratowanie zakładników	7
VII. Snajperzy w drużynie i po stronie wroga	8
VIII. Ewakuacja, ubezpieczanie członków drużyny	9
OPIS PRZEJŚCIA	10
ZADANIE 1: STOLEN FLAME (Wenezuela, godzina 23:00)	10
ZADANIE 2: COLD DAGGER (Szwajcaria, godzina 16:00)	14
ZADANIE 3: MOUNTAIN WATCH (Szwajcaria, godzina 19:00)	17
ZADANIE 4: SENTINEL WOLF (Norwegia, godzina 03:00)	21
ZADANIE 5: FALCON HOUR (Cayman Brac, godzina 13:00)	25
ZADANIE 6: PEARL CASTLE (Cayman Brac, godzina 13:00)	29
ZADANIE 7: CRIMSON HOOK (Argentyna, godzina 05:00)	32
ZADANIE 8: STONE CANNON (Brazylia, godzina 08:00)	35
ZADANIE 9: SHATTERED GLASS (Argentyna, godzina 09:00)	38
ZADANIE 10: LION SHADOW (Wielka Brytania, godzina 15:00)	42
ZADANIE 11: BROKEN STONE (Argentyna, godzina 11:00)	45
ZADANIE 12: BRIAR GATE (Cayman Brac, godzina 17:10)	48
ZADANIE 13: TALON STEEL (Cayman Brac, godzina 23:30)	51
ZADANIE 14: WHISPER BLADE (Brazylia, godzina 11:00)	55
ZADANIE 15: STEEL ROSE (Brazylia, godzina 18:00)	59

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

Na sam początek kilka uwag technicznych. „Raven Shield” to gra rozbudowana, nie da się tego ukryć. Niemal każdą misję można przejść na kilka sposobów. Główne różnice polegają tu na obieraniu różnych taktyk szturmowania pomieszczeń oraz minimalizowaniu strat własnych. Z racji tego, iż praktycznie niemożliwe jest opisanie ich wszystkich postanowiłem wybrać takie, które mnie akurat najbardziej pasowały. Tyczy się to przede wszystkim członków Tęczy Sześć. Osobiście wolę kończyć grę sterując wyłącznie jedną drużyną (czerwonych) a wszystkie pozostałe oddać pod władanie sztucznej inteligencji. Niestety, wiąże się to z tym, że niektóre misje trzeba będzie powtarzać, ale moim skromnym zdaniem przyjemność ukończenia gry w taki sposób wzrasta co najmniej dwukrotnie :-)

Oczywiście nie oznacza to, że należy całkowicie się od reszty „odciąć”. Pojawiają się etapy, w których wspólne działanie dwóch a nawet trzech (z dodatkowymi snajperami) teamów będzie wielce wskazane. Wszystko to zostało zawarte w opisie przejścia gry. Osobna kwestia to uzbrojenie. Ja preferuję połączenie dobrych pistoletów z tłumikiem z prostymi karabinami maszynowymi, które potrafią strzelać pojedynczymi pociskami.

Zanim przejdziesz do właściwego opisu gry radziłbym zapoznać się z poradnikiem taktycznym. Znajdziesz w nim wiele przydatnych informacji, które niekoniecznie musiały być przedstawione w misjach treningowych.

Uwaga! Aby nie wprowadzać dodatkowego zamieszania zdecydowałem, aby pozostać przy standardowych planach rozgrywania misji przygotowywanych przez twórców gry. Nie są one takie złe a dzięki temu lepiej będziesz mógł skonfrontować to co napiszę w solucji z podglądem na aktualny plan. Opis uwzględnia włączone wspomaganie namierzania wrogów! Przy okazji mała uwaga – nie zwracaj uwagi na widoczną na screenach liczbę zabitych członków drużyny. To jest skutek uboczny wynikający z chęci łapania najlepszych ujęć :-). Poradnik został w głównej mierze skierowany do osób, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z podobnymi grami. Moim zdaniem prawdziwi miłośnicy „Rainbow Six” nie będą mieli żadnych problemów z jej ukończeniem. Nie wątpię też w to, że zdołają utworzyć znacznie lepsze plany od tych standardowo przygotowanych :-)

PORADNIK TAKTYCZNY

I. Poruszanie się

Już na samym początku należy rozdzielić poruszanie się na dwie oddzielne kwestie. Zupełnie inaczej dowodzi się podległym teamem a inaczej pozostałymi drużynami, które same muszą radzić sobie z wrogami i zdobywać wyznaczone przez dowództwo cele. Nie oznacza to oczywiście, że bez Ciebie zupełnie sobie nie poradzą. POWINIENIEŚ się jednak liczyć z tym, że niemal w każdej misji stracisz co najmniej jedną osobę z takiego oddziału. Jest to nieuniknione. „Raven Shield” należy do tych gier, w których AI komputerowych wrogów jest nieprzewidywalne. O ile takie elementy jak ich ustawienie czy ścieżki patrolowe nie ulegają zmianom to już reakcje na Twoich członków drużyny są bardzo różne. Może się zdarzyć tak, że pojedynczy przeciwnik zabije Ci połowę zespołu albo, przeciwnie, Twój team bez żadnych strat pokona przeważające siły wroga. Dlatego też warto jest w niektórych misjach zdecydować się na jeden świetnie wyszkolony oddział. Pamiętaj, że współczynniki postaci odgrywają kluczową rolę w zachowaniu Twoich ludzi. Jeśli więc zdarzy się tak, że w danej misji straciłeś zbyt dobrych ludzi to koniecznie ją powtórz. Powróćmy jednak do tego jak Twoi ludzie mają się zachowywać w ruchu:

KIEROWANIE POJEDYNCZYM TEAMEM – przede wszystkim wykorzystuj klawisz odpowiedzialny za zatrzymywanie podwładnych ponieważ zdarza im się niepotrzebnie pchać do pomieszczenia wypełnionego terrorystami. Przez większość gry jest tak, że Twój podwładni Cię ubezpieczają i jeśli sam czegoś nie zrobisz to oni na pewno nie wyjdą z inicjatywą. Można temu zaradzić rozkazując im przy pomocy podręcznego menu. Pamiętaj o tym, że Twoja rola nie ogranicza się tylko do rozkazowania im, aby przygotowali się do zdobycia danego pomieszczenia. Możesz im też wydawać inne polecenia, np. aby udali się w wybrane miejsce czy rzucili granat. Z tym ostatnim lepiej jest jednak nie ryzykować. Po pierwsze, jest ich mało. Po drugie, istnieje niewielka szansa, że rzuca go sobie pod nogi. Niestety, to wina nie do końca dopracowanego AI. W trakcie rozgrywania kampanii singleplayer zdarzyło mi się kilka takich sytuacji, w których dany żołnierz zamiast rzucić granat do szturmowanego pomieszczenia tak niefortunnie nim cisnął, że ten odbił się od ściany i wylądował tuż obok niego...

KIEROWANIE INNYMI DRUŻYNAMI – w tym przypadku musisz zadbać o wiele innych czynników przy czym najważniejsze są dwa: jak mają się zachowywać w przypadku napotkania wroga oraz jak mają się poruszać. Zaczijmy od tego pierwszego. Masz do wyboru: atakowanie wszystkich, atakowanie gdy życie jest zagrożone oraz rekonesans bez otwierania ognia do wrogów. Atakowanie wszystkich widocznych wrogów sprawdza się tylko i wyłącznie w tych misjach, w których nie trzeba dbać o działanie w ukryciu. Chodzi więc głównie o te etapy gdzie nie ma konieczności ratowania zakładników czy rozbrajania bomby. Wtedy nie musisz się martwić czy zachowują się zbyt głośno czy nie. Atakowanie w przypadku zagrożenia życia jest najbardziej uniwersalne. Równie dobrze sprawdza się ono w misjach z zakładnikami jak i w tradycyjnych etapach polegających jedynie na pozbyciu się terrorystów. Z kolei rekonesans wykorzystuje się bardzo rzadko. Kiedy tylko zajdzie taka potrzeba to na pewno wspomnę o tym w opisie przejścia. Drugi czynnik to ustalenie sposobu poruszania się innych drużyn. Masz do wyboru: szaleńczy bieg, normalny chód oraz powolne skradanie się. Sprint wykorzystuje się w naprawdę niewielu sytuacjach, głównie wtedy gdy bardzo zależy Ci na tym, aby dana drużyna dotarła do jakiegoś miejsca w określonym czasie. Może to też być przydatne w trakcie unikania wrogiego ostrzału. Biegnącego antyterrorystę jest w końcu znacznie trudniej ustrzelić. Normalny tryb poruszania się powinien występować w parze z drugim zachowaniem, czyli atakiem tylko w obronie życia. Z kolei skradanie się polecam w dwóch sytuacjach: gdy rozgrywa się misję w ukryciu oraz gdy członkowie drużyny są ranni i nie chcesz ich wystawiać na ogień wroga.

II. Badanie okolicy

Odpowiednie wybadanie okolicy to podstawa sukcesu niemal każdej drużyny. Zwróć uwagę na to, iż w grach z serii Tom Clancy's (no, poza zręcznościowym „Splinter Cell” :-)) jest tak jak w prawdziwym życiu – jeden celny strzał ze strony wroga i Twój człowiek natychmiast ginie. Miej na uwadze to, że terroryści w „Raven Shield” są INTELIGENTNI! Nie ma tu jakiegoś określonego schematu ich działania, może się zdarzyć tak, że na identyczną sytuację zareagują zgoła odmiennie.

Jeśli badasz jakiś nowy obszar a nie jesteś pośpieszany żadnym limitem czasowym to zachowuj się następująco:

- kucaj i powoli posuwaj się do przodu
- strafe'uj (poruszaj się w bok), aby zbadać możliwie jak największy obszar
- jak najczęściej wychylaj się (dokładny opis poniżej)
- nasłuchuj czy przypadkiem ktoś nie patroluje okolicy (terroryści mają też w zwyczaju powiedzieć „Hello ?”, gdy coś ich zaniepokoi :-))
- nie zagląдай do okien, bo jeśli tylko zostaniesz zauważony to w większości przypadków będziesz mógł pożegnać się z prawidłowym wypełnieniem danej misji
- nie otwieraj drzwi i nie wkraczaj do nowych pomieszczeń jeśli nie jest to konieczne
- jeśli grasz według standardowego planu poruszaj się dokładnie według jego wskazań
- zwracaj uwagę na informacje od innych drużyn (prawy dolny róg ekranu)

Zdecydowanie najważniejsze jest tu umiejętność wychylanie się. Jeśli rozgrywałeś misje treningowe to wiesz zapewne, iż oprócz tradycyjnej kombinacji Q + E istnieje specjalny klawisz (domyślnie CTRL), który po naciśnięciu umożliwia swobodne wychylanie się za pomocą myszy. Jest to bardzo przydatne. Uwaga! „Raven Shield” to nie jest taki „Soldier of Fortune” gdzie przeciwnicy nie zauważali wychylnego bohatera. Czynność tę wykonuj bardzo ostrożnie a gdy tylko zauważysz, że za rogiem stoi jakiś wróg z powrotem się schowaj i przygotuj do ataku. Pamiętaj też, że możesz iść do przodu jednocześnie się wychylając, w pewnych miejscach okaże się to dość przydatne.

Przedmiot, który okazuje się nieoceniony w takich właśnie sytuacjach to czujnik bicia serca (Heartbeat Sensor). Dzięki niemu możesz odkryć położenie wszystkich żywych istot. Zauważ, że nie powiedziałem przeciwników :-)) Musisz uważać, aby przez przypadek nie ostrzelać tych, których miałeś ochraniać. Jeśli jednak wiesz, że w danej misji spotkasz tylko wrogów to możesz oczywiście śmiało szarżować.

III. Współpraca z innymi członkami RS6

Koordinacja działań wszystkich drużyn jest jednym z tych elementów, które decydują o sukcesie bądź też porażce w danej misji. Oczywiście, tak jak już wcześniej wspomniałem, niektóre zadania można kończyć sterując zaledwie jednym teamem czy nawet parą komandosów aczkolwiek w większości przypadków nie obejdziesz się bez akcji zbiorowych.

Uwaga! Przypominam, że wszystkie porady oraz opis przejścia są oparte na planach przygotowanych przez twórców gry! Zostały one zrealizowane w taki sposób, że w danym momencie problemy ma nie więcej niż jedna drużyna. Pozostałe bez większych zgrzytów docierają do kolejnych waypointów (o ich znaczeniu opowiem za chwilę). Musisz się przygotować na to, iż wiele misji trzeba będzie powtarzać po kilka razy, aby w możliwie jak największym stopniu „wyczuć”, do której drużyny w danym momencie przeskoczyć. Członkowie teamu R6 są co prawda obdarzeni nieprzeciętnym AI, ale nie ma to jak samemu zasiąść za sterami i wyratować ich z najgorszej opresji. Tyczy się to przede wszystkim otwartych przestrzeni ponieważ szturmowanie pomieszczeń wychodzi im znakomicie. Ja jednak, tak jak już wspomniałem na samym początku, wolałem pozostać przy jednej drużynie i tak też to wszystko opiszę w solucji.

Istotną rolę w trakcie rozgrywania misji stanowią widoczne na ekranie wskaźniki, które informują o tym co dana drużyna robi (czy np. idzie, prowadzi ostrzał albo czeka w wyznaczonym miejscu). Słuchaj też komunikatów radiowych. Jeśli tylko dowiesz się, że ktoś sobie nie radzi to natychmiast rozkaż się im zatrzymać.

IV. Koordynacja działań

Niezwykle istotną rolę podczas zadań zbiorowych odgrywają w „Raven Shield” tzw. Go-Codes. Są to miejsca, w których dane grupy się zatrzymują, aby poczekać na kolejne rozkazy. Oczywiście najpierw muszą tam dotrzeć. Informacje o oczekiwaniu na polecenia są w odpowiednich momentach wyświetlane na ekranie, zakładając oczywiście, że i ty kierujesz swoją drużynę zgodnie z tym co zostało ustalone na planie.

W „Raven Shield” można ustalić maksymalnie cztery checkpointy: Alfa, Bravo, Charlie oraz Zulu przy czym nie korzysta się od razu ze wszystkich, jest to uzależnione od stopnia skomplikowania misji.

Całość wygląda tak, że w momencie gdy wszystkie drużyny (włącznie z Twoją) dotrą do wyznaczonych miejsc musisz wydać im rozkaz do prowadzenia dalszych działań. Oczywiście w zależności od tego jak wyglądał plan może to być rozkaz dalszego posuwania się wгłęb kompleksu czy też wyłamania wybranych drzwi i jednoczesnego wpadnięcia do opanowanego przez wrogów pokoju.

Zdecydowanie najczęściej będzie spotykało się ten drugi wariant. Akcje w stylu jednoczesnego wparowania do danego pomieszczenia są nie tylko efektowne, ale i bardzo skuteczne. Dodatkowym ułatwieniem ze strony producentów gry jest zachowanie się terrorystów. Otóż przez około sekundę-dwie nie będą oni mogli zdecydować się do kogo strzelać w pierwszej kolejności! Wykorzystuj to!

V. Sposoby na zdobywanie pomieszczeń

Podobnie jak w przypadku punktu pierwszego należy to rozgraniczyć w zależności od tego czy gra się pojedynczą drużyną czy do akcji wkracza ich kilka. Dodatkowy element to wsparcie ze strony snajperów, o którym jednak więcej powiem nieco później.

W **PRZYPADKU POJEDYNCZEGO TEAMU** jest nieco gorzej a to dlatego, że trudniej będzie zaskoczyć znajdujących się w środku przeciwników. W związku z tym rośnie też ryzyko, iż w trakcie zdobywania pomieszczenia zginie któryś z członków drużyny co dodatkowo osłabi i tak niezbyt liczny team.

Zdobywanie pomieszczeń powinno odbywać się na dwa sposoby: z wielką pompą bądź też z maksymalnego zaskoczenia. Pierwszy sposób jest dobry jeśli wie się, że w pomieszczeniu nie ma nikogo poza terrorystami. Masz do wyboru:

- założyć na drzwi ładunek wybuchowy, zdetonować go, od razu kliknąć spacją (wydawanie poleceń grupie) na podłogę wewnątrz pomieszczenia a w tym czasie przełączyć na posiadaną broń i wpaść za resztą do środka
- rozkazać swym ludziom otworzyć drzwi i wrzucić do niego tradycyjny granat a gdy ten tylko wybuchnie szturmować wewnątrz (ponownie klikając gdzieś na ziemi wewnątrz zdobywanego pomieszczenia)

Wiąże się to jednak z dużym ryzykiem. Zauważ, że wysadzenie drzwi nie ogłusza wrogów ani tym bardziej ich nie zabija. Jeśli więc stali przodem do drzwi to wystrzelają Twoich ludzi niczym kaczki. W takiej sytuacji radziłbym poszukać innych drzwi i zająć ich w ten sposób od tyłu. Wrzucenie granatu jest zdecydowanie bezpieczniejsze, nie zapomnij tylko o odczekaniu aż ten wybuchnie!

O wiele bezpieczniej jest zaatakować wrogów z zaskoczenia. Podobnie jak w przypadku rozwiązania siłowego można to różnorodnie rozegrać:

- naciskasz spację mając na widoku drzwi i z podręcznego menu każesz wrzucić swoim ludziom granat dymny lub oślepiający, uważaj jednak, aby nie wparować do środka zanim ten wybuchnie, bo sam odczujesz efekty jego działania; dobrze jest więc odwrócić się tyłem od miejsca wybuchu bądź też przymknąć drzwi
- jeżeli dokładnie obejrzałeś trening to już zapewne wiesz, że w „Raven Shield” istnieje możliwość stopniowego otwierania drzwi (domyślnie za pomocą rolki w myszce); chodzi o to, aby ostrożnie je otwierać wychylając się przy tym na wszystkie możliwe sposoby, jeśli tylko usłyszysz terrorystę bądź też go zobaczysz nie wahaj się strzelać

Nie mogę również nie wspomnieć o tak przydatnym gadżecie jakim niewątpliwie jest Heartbeat Sensor. Pozwala on na wykrywanie bicia serca. Uważaj jednak, aby przez przypadek nie postrzelić niewinnych ludzi. Zwróć też uwagę na to, że nie przez wszystko można strzelać. O ile takie drzwi przepuszczą nawet słabsze pociski to niektóre ściany już nie. Eliminacja wrogów przez drzwi jest dobra wtedy gdy myśli się o metodzie siłowej, polecam z niej możliwie jak najczęściej korzystać. Zaoszczędzi Ci ona wielu nieprzespanych nocy, np. z powodu zacięcia się w danym miejscu etapu.

W **PRZYPADKU KILKU DRUŻYN** sprawa jest ułatwiona i to bardzo. Najważniejsza sprawa to zgranie wszystkiego w czasie. Zanim w ogóle wydasz rozkaz przystąpienia do ataku musisz być PEWNY, że inne drużyny czekają w wyznaczonych miejscach (najczęściej przy innych drzwiach) na odpowiednią komendę. Jeśli są jeszcze w ruchu to poczekaj aż dotrą na miejsce i dadzą Ci odpowiedni komunikat.

Niezwykle ważne jest poznanie jakich metod ataku będą używały inne drużyny. Niejednokrotnie zapomniałem się (szczególnie na początku) w sytuacjach, gdy na przykład myślałem, że dana drużyna będzie wrzucała do pomieszczenia granat a ta najzwyczajniej w świecie wysadzała drzwi. Jeśli chcesz możesz pokusić się o MINIMALNE zmiany w domyślnych planach, tak aby na przykład wszystkie zespoły atakowały przy użyciu granatów oślepiających czy też rozsadzały prowadzące do danego pomieszczenia drzwi.

Kiedy już znajdziesz się w środku zwróć uwagę na to, w którą stronę patrzą Twoi ludzie. Bardzo często zdarza się tak, że oślepieni terroryści kucają przez co mogą stać się niewidoczni jeśli na przykład stali za jakimiś szkrynkami. Nie musisz się natomiast obawiać o postrzelenie swych ludzi. Zamieszanie jest przeważnie chwilowe i jeśli tylko atak był bezbłędnie skoordynowany to masz bardzo duże szanse na to, aby nie ponieść żadnych strat.

VI. Ratowanie zakładników

Zakładnicy są jednym z tych elementów „Raven Shielda”, który spędzi Ci sen z powiek. Ich śmierć jest zdecydowanie najczęstszym (poza wybiciem wszystkich członków R6 oczywiście :-)) powodem, dla którego dana misja kończy się niepowodzeniem. W ogromnej większości przypadków wygląda to tak, że jeśli tylko terroryści, którzy ich pilnują zostaną w jakikolwiek sposób zaalarmowani od razu ich zabijają. Oto najczęstsze przyczyny śmierci zakładników i sposoby uniknięcia przedwczesnych egzekucji:

terrorysta pilnujący zakładników zauważył członka drużyny	paradoksalnie może się to zdarzyć nie tylko w trakcie szturmowania pomieszczenia, w którym zakładnicy są przetrzymywani, ale i przez czysty przypadek; wystarczy, że podejdziesz do okna i będziesz za długo starał się obejrzeć co dzieje się w środku; radziłbym więc W OGÓLE unikać okien a jeśli koniecznie chcesz poznać położenie znajdujących się w środku ludzi (wszystkich) skorzystaj z Heartbeat Sensora
terrorysta pilnujący zakładników usłyszał podejrzaną dźwięki dochodzące z zewnątrz	nie musi to oznaczać natychmiastowej porażki aczkolwiek najczęściej tak właśnie jest (szczególnie na wyższych poziomach trudności); odgłosy mogą go to wystraszyć na tyle, iż postanowi pozbyć się zakładników; staraj się więc zbytnio nie hałasować (nie biegać, nie stąpać po metalowych posadzkach)
terrorysta pilnujący zakładników usłyszał strzały dochodzące z zewnątrz	to oznacza już niestety natychmiastową porażkę; istnieje pewien obszar wokół miejsca z przetrzymywanymi zakładnikami, który powinien być objęty względną ciszą; wydaj odpowiednie polecenia swym ludziom, aby przez swą głupotę nie zaprzepaścili misji (chodzi o style poruszania się i uczestniczenia w starciach); dobrym pomysłem jest zabieranie ze sobą broni z tłumikiem aczkolwiek powinno się to dotyczyć wyłącznie pistoletów a to dlatego, że wytłumienie skutecznie obniża siłę rażenia broni; może się więc zdarzyć tak, że nie uda Ci się od razu zdjąć jakiegoś wroga, bo ma np. kamizelkę kuloodporną