

Tom Clancy's Rainbow Six: **Lockdown**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

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
Opis przejścia gry	4
Misja 01	4
Misja 02	16
Misja 03	27
Misja 04	38
Misja 05	50
Misja 06	60
Misja 07	70
Misja 08	82
Misja 09	97
Misja 10	110
Misja 11	124
Misja 12	136
Misja 13	150
Misja 14	161
Misja 15	173
Misja 16 FINAŁ	186
Cenne porady	198
Rodzaje misji, a zabierany sprzęt	198
Najciekawsze typy podstawowych broni	200
Upgrade'y dla poszczególnych modeli giwer	203
Pozostałe przedmioty	204

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 gry *Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown*. Poniższy artykuł zawiera dokładny opis przejścia przygotowanej przez producentów kampanii singleplayer. Warto jednocześnie odnotować, iż *Lockdown* jest nieporównywalnie prostszy od swoich poprzedników, włącznie z trzecią odsłoną serii, czyli grą *Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield*. Poniższy opis został w głównej mierze nakierowany na sprawne pokonywanie kolejnych segmentów misji. Warto jednocześnie zaznaczyć, iż w niektórych lokacjach przeciwnicy mogą się dość losowo pojawiać, szczególnie przy ponownym załadowaniu planszy. W trakcie gry można jednak natrafić na wiele „stałych” punktów, które z całą pewnością będą okupowane. Jeszcze przed rozpoczęciem właściwej zabawy radziłbym zapoznać się z klawiszologią, a także potrenować na strzelnicy. Sterowanie nie jest skomplikowane, aczkolwiek warto byłoby wszystkie najważniejsze ruchy opanować do perfekcji, włącznie z wydawaniem rozkazów pozostałym członkom drużyny. Zachowania te zostały również objaśnione we właściwym poradniku. Przypominam także o możliwości dokonywania zapisów stanu gry, a także autosave'ach pojawiających się po ukończeniu każdego z segmentów danej misji. Nie pozostało mi już nic innego, jak tylko zaprosić Was do lektury, życząc jednocześnie miłej zabawy.

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

M i s j a 0 1

[Segment 1/3] South Africa

Podstawowe zagrożenia: W niektórych miejscach rozmieszczono stanowiska snajperskie. Wszystkie te punkty zostały dokładnie zaznaczone w opisie przejścia tej misji. Nie masz się jednak czego obawiać, gdyż są one dość oczywiste. W końcowej części będziesz ponadto musiał ochraniać dwóch ważnych zakładników.

Główny cel misji: Będziesz musiał zająć się uwolnieniem przetrzymywanych przez terrorystów zakładników, w tym prezydenta Yareda Mbelu. Osoby te znajdują się wewnątrz skarbca jednego z okolicznych banków.

Jeszcze przed rozpoczęciem właściwej zabawy będziesz się oczywiście mógł zapoznać z aktualną sytuacją, wybierając zakładkę Briefing. Dowiesz się o zorganizowanym przez terrorystów porwaniu prezydenta Mbelu. Będziesz go musiał uwolnić. Przechodząc na zakładkę Intel będziesz mógł zapoznać się z mapami poszczególnych segmentów misji. Są one traktowane jako oddzielne etapy. Po dotarciu do końcowej strefy danego segmentu zostaniesz automatycznie przeniesiony do kolejnego, bez możliwości powrotu do zbadanej już lokacji. Jeśli chcesz będziesz również mógł zmodyfikować wyposażenie poszczególnych członków drużyny. Aby to zrobić kliknij na Team Outfitting. Po więcej szczegółów odnośnie zalet i wad poszczególnych typów broni zapraszam do końcowej części poradnika. Aby rozpocząć grę kliknij na Start Mission.

Zaczynasz niedaleko podziemnego parkingu. Jeśli chcesz możesz kucnąć (domyślnie klawisz X), aczkolwiek nie jest to konieczne. Zaczynaj posuwać się w stronę charakterystycznej ikony (#1). Po dotarciu na miejsce wyświetlona zostanie pierwsza podpowiedź (zasady korzystania z broni). Podbiegnij teraz do dowolnej zasłony (klawisz CAPS LOCK) i zacznij strzelać do widocznych w oddali terrorystów (#2). Warto byłoby za każdym razem przybliżyć sobie widok (wciskając prawy przycisk myszy). Pomoże ci to w namierzaniu kolejnych wrogów.



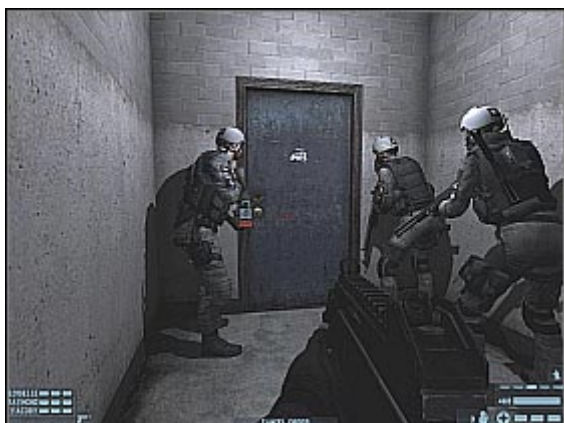
Zwróć uwagę na to, że możesz dowodzić pozostałymi członkami ekipy. W niektórych miejscach możesz ich zostawiać nieco z tyłu, najczęściej dobrze jest ich jednak mieć przy sobie. Możesz także rozkazać aby udali się w wybrane miejsce czy wykonali określoną czynność. Do tego celu korzysta się ze SPACJI. Zaczynaj ostrożnie posuwać się w stronę budynku, z którego wybiegli zabici już terroryści. Zauważysz kolejną ikonkę (#1). Wejdz z całą drużyną do podziemnego garażu i zacznij OSTROŻNIE posuwać się na dół. Osobiście radziłbym przez cały czas trzymać się lewej ściany. Za rogiem powinieneś wpaść na kolejnych terrorystów (#2). Przy odrobinie szczęścia co najmniej jednego z nich powinno ci się udać zaskoczyć. W takiej sytuacji najlepiej dokładnie wycelować w głowę bandyty. To samo tyczy się także pozostałych oponentów.



Po znalezieniu się na czwartym poziomie parkingu zacznij ostrożnie posuwać się do przodu. Najlepiej byłoby wykorzystywać zaparkowane w okolicy samochody jako zasłonę. Pamiętaj o tym żeby celować w głowy napotykanym przeciwników, tak aby szybciej się ich pozbyć. Dotrzesz do kolejnej ikonki (#1). Tym razem dowiesz się nieco więcej na temat wydawania rozkazów oraz paska informującego o stanie zdrowia kolegów z ekipy. Teoretycznie mógłbyś teraz iść w lewo. Nie dysponowałbyś jednak żadną zasłoną. Lepiej więc byłoby skorzystać ze znajdujących się w okolicy drzwi (#2). Skieruj się tu z całą drużyną.



Po dotarciu do zniszczonych schodów zejdź na dół. Idź przed siebie. Dojdiesz do zamkniętych drzwi (#1). Najlepiej byłoby zgromadzić w tym miejscu całą drużynę i wydać polecenie podjęcia szturmu. Aby to zrobić wciśnij SPACJĘ i wybierz odpowiednie komendy (Breach, a następnie Clear w zupełności wystarczą). Pamiętaj o tym, że koledzy z ekipy wykonają polecenie dopiero wtedy gdy wydasz im taki rozkaz (przycisk Go Code). Wybiegnij na zewnątrz. Ponownie znajdziesz się w podziemnym parkingu. Schowaj się za jednym z zaparkowanych wozów i zacznij strzelać do pozostałych przy życiu terrorystów (#2). Na szczęście koledzy z ekipy większością z nich powinni się już wcześniej zająć.



Posuwaj się dalej do przodu. Pamiętaj o tym żeby chować się za kolejnymi pojazdami, a także trzymać kolegów z ekipy blisko siebie. Podejdź do kolejnej ikony. Dowiesz się więcej na temat możliwości otwierania napotykaných drzwi. Skieruj się teraz do znajdującego obok przejścia (#1). Po drodze natrafisz na nową ikonkę. Zgodnie z podaną informacją, pamiętaj o częstym przeładowywaniu broni i dopasowywaniu trybu ostrzału do aktualnych warunków. Skorzystaj z e schodów, aby zejść na najniższy, pierwszy poziom (#2). Skieruj się do nowego korytarza, po drodze zbliżając się do nowej ikonki.



Otwórz drzwi. Zgodnie z udzieloną kilka chwil wcześniej podpowiedzią, powinieneś skorzystać z noktowizora (#1). Aby to zrobić wciśnij V. Alternatywnie będziesz mógł też korzystać z czujnika ruchu (klawisz B), w moim przekonaniu nie jest on aż tak przydatny, jak mogłoby się początkowo wydawać. Zwróć uwagę na to, iż przeciwnicy będą dość widoczni. W przypadku gostków skrywających się za autami proponowałbym strzelać w ich stopy, aby ich powalić (#2). Stopniowo posuwaj się do przodu, korzystając z wszelkich możliwych zasłon (słupy, auta itp.).



Powinieneś w końcu dotrzeć do otwartych drzwi (#1). Zwróć uwagę na ikonę informującą się o wyjściu. Ruszaj przed siebie. Po dotarciu do zamkniętych drzwi zatrzymaj się w oznaczonym miejscu (#2). Po kilku sekundach gra zacznie ładować kolejny segment planszy.

