

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Operation Flashpoint Cold War Crisis

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Podstawy	3
Pojazdy	5
Broń	11
Kampanie	14
00: Training	15
01: Flashpoint	15
02: Combined Arms	16
03: Camping	18
04: Alert	19
05: Montignac Must Fall	20
06a: After Montignac	21
06b: Strange Meeting	22
07: Rescue	24
08: Undercover	25
09: Night Patrol	26
10: Hold Malden	27
11: Defender	28
12: Tank Training	29
13: Battle of Houdan	30
14: Iterdiction	31
15: Spearhead	32
16: Pathfinder	33
17: Tank Rally	35
18: Unfinished Business	36
19: Taking Command	37
20: Scouting	38
21: Turning the Tide	39
22: Saboteur	40
23: Guardian	42
24: Return to Eden	43
25: Hind Attack	44
26: Rolling Thunder	46
27: Airborne	47
28: Air Superiority	48
29: Recon	49
30: Killdozer	50
31: Air Assault	51
32: Wake-Up Call	52
33: Planes Start	53
34: Maverick	54
35: Counter Strike	54
36: Escape from Prison	56
37: Incursion	56
38: Search and Destroy	57
39: Red Dawn	58
40: Status Quo	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

OPERATION FLASHPOINT™ COLD WAR CRISIS

Wprowadzenie

Operation Flashpoint to tytuł który przejdzie do historii, a dla wielu graczy będzie pozycją kultową. Duży realizm pola walki, możliwość wypróbowania wszelkiego rodzaju machin bojowych (od ciężarówek transportowych poprzez czołgi, na helikopterach i samolotach kończąc) to główne, ale nie jedyne cechy jakimi została obdarzona gra. Do tego bardzo realnie oddano działanie broni. Przypomina to trochę Project IGI, ale w OF wszystko zrealizowane jest z większym rozmachem. Wielkie mapy, gdzie każdy żołnierz żyje własnym życiem oraz zależne od twoich poczynań podczas misji dalsze jej konsekwencje tworzą wspaniały skomplikowany świat ze swoistym klimatem.

W Internecie można znaleźć sporo nowych kampanii, a jeszcze więcej jest aktualnie w produkcji. Niniejszy poradnik jest przeznaczony dla ludzi nie mających dotychczas styczności z grą i ma za zadanie pomóc im w stawianiu pierwszych kroków w roli zawodowego żołnierza, czołgisty czy pilota. Znajdziecie tutaj komentarze wyjaśniające konkretne misje, mapy, na których będą się one rozgrywały, opis dostępnego sprzętu oraz broni wraz ze szczegółowym poradnikiem kierowania czołgiem oraz pilotowania helikoptera a także samolotu. Starzy wyjadacze mogą poczuć się zawiedzeni, ale przecież dla nich poradnik nie jest potrzebny. Podkreślić należy, że gra jest tak skonstruowana, iż aby poznać jej tajniki trzeba spędzić nad nią wiele godzin (a bez tego w dalszych misjach ani rusz). Czyli karabin na plecy i do boju!

Podstawy

Co tu dużo mówić, podstawowa zasada: nie daj się zabić. Wydaje się to proste, nieprawdaz? Tylko, że jeśli weźmie się pod uwagę fakt, iż w większości misji na mapie znajduje się około 100-200-tu wrogich żołnierzy, wspieranych dodatkowo przez różnego rodzaju czołgi, to już nie jest tak różowo. Na szczęście nie będziesz musiał się z nimi wszystkimi zmierzyć. Twoim celem jest wykonanie konkretnych zadań. I tego musisz się trzymać. Oto kilka prostych rad, dzięki którym pożyjesz kilka sekund dłużej na polu bitwy:

- 1)** Nigdy, przenigdy nie atakuj oddziału na stojąco. Z jedną osobą może sobie poradzisz, ale już dwie mogą sprawić nie lada problem, jeśli ich na czas nie rozwalisz. Dlatego najpierw połóż się na ziemi i dopiero potem otwórz ogień.
- 2)** Staraj się kryć za przeszkodami terenowymi. Mała górką zasłaniająca cię przed liczną grupą „czerwonych” ochroni cię przed jakąś zabłąkaną kulą czy po prostu przed wypatrzeniem przez przeciwników.
- 3)** Wykorzystuj drzewa i krzewy. Mimo, iż wydaje się że taki krzaczek to zwykła bitmapa, ale uwierz mi: przeciwnik cię nie zauważy jeśli się za nim ukryjesz. Natomiast drzewa, przynajmniej częściowo, ochronią cię przed pociskami. Staraj się to wykorzystywać w każdej możliwej sytuacji.
- 4)** Jeśli jako jedyny wyskoczysz przeciw większemu oddziałowi (5-8 ludzi) to masz 90% szans, ale... na śmierć. Może cię uratować tylko szczęście i dobry karabin maszynowy.
- 5)** Warto także pamiętać, że większe spluwy mają tak duży odrzut, że aby sobie w ogóle w coś trafić to musisz leżeć na ziemi.
- 6)** Staraj się w miarę możliwości zawsze wkradać do wrogiej bazy i „pożyczać” jeden z opancerzonych pojazdów. Jeśli natomiast uda ci się znaleźć śmigłowiec, to „czerwoni” mogą od razu wracać do domu.

- 7)** Pamiętaj jeszcze o jednym: możesz tankować pojazdy tylko za pomocą ciężarówki z benzyną.
- 8)** Gdybyś chciał zatrzymać jakiś nie opancerzony pojazd (np. UAZ, Jeep) a jego kierowca nie zechciałby zjechać grzecznie na pobocze, to możesz zawsze przestrzelić jego opony. To powinno poskutkować.
- 9)** Korzystaj z cywilnych samochodów. W wioskach nie raz natkniesz się na jakiś ciągnik czy Skodę, a to już jest dużo lepszy środek transportu niż własne nogi. Jest to dobre wyjście w misjach gdzie musisz przemierzyć ogromne ilości tras. W pozostałych wypadkach sobie odpuść.
- 10)** Zauważ, że nie masz tutaj „punktowego” życia jak w innych grach FPP czy TPP. Wystarczy jeden celny strzał i idziesz do piachu. Nie ma lekko...

Może powyższe rady wydają się śmieszne, ale ilu z was przy pierwszym spotkaniu z grą wiedziało o możliwości skuteczności przestrzelenia opon czy chowania się przed wzrokiem przeciwnika za krzakami? Takie błahostki po prostu stwarzają w OF niesamowity aczkolwiek realny klimat.

W dalszej części kampanii do twojej dyspozycji zostanie oddany cały oddział (lub czasami tylko kilku podwładnych, zależnie od tego kim będziesz grał). Staraj się zawsze dobierać przed misją broń według własnych potrzeb dla siebie i swoich ludzi, czyli załaduj im na plecy po LAWie, daj snajperowi M21 jeśli ma co innego na ekwipunku i do boju. To wszystko będzie ogromnie przydatne, a warto dodać, że twoi ludzie to nie jakieś głupie matole, tylko bardzo inteligentni pomocnicy. Zależnie od wydanego rozkazu będą robić to, co będziesz chciał lub to co będą uważać za stosowne. Potrafią prowadzić różnego rodzaju pojazdy czy samoloty, co czyni z nich bardzo przydatne jednostki. Troszcz się o nich podczas walki, bo kiedy zginą zostaniesz sam, bez wsparcia, a wtedy będzie trzeba zaczynać misję od nowa.

Dowodzisz ludźmi korzystając z radia, a wybierasz osoby klawiszami „**Fx**” (gdzie „F1” to ty) lub cały oddział tyldą („~”). Kilka rad dla drużyny, czyli co kilku żołnierzy to nie jeden:

- 1)** Jeśli na początku misji nie wydasz oddziałowi stosownych rozkazów to będą oni standardowo za tobą chodzić i strzelać do wszystkiego co czerwone. Jednak lepiej jest wydać im konkretne polecenia, czyli:
- 2)** Formacja. Zależnie czy będziesz bronił jakiegoś obszaru czy go szturmował wypadałoby obrać inną. Do ataków nadaje się „**Wedge**” lub „**Echelon**”, natomiast „**Vee**” dzięki zwarcium i bliskości jednostek jest dobra do obrony. „**Line**” jest też dobrym wyjściem, ale kiedy w grupie masz dużo ludzi to mogą oni nawzajem sobie przeszkadzać. „**Column**” jest idealna dla pojazdów.
- 3)** Pozycja. Podczas działań ofensywnych warto wydać rozkaz „**Keep low**”. Natomiast defensywa (jeśli trzeba utrzymać swoją pozycję, nie podczas ewakuacji) wymusza położenie się na ziemi, czyli „**Go prone**”.
- 4)** „Co mam robić, proszę pana”, czyli albo strzelać do wszystkiego albo nie. To zależy od rodzaju misji, Jeśli jest to zadanie polegające na cichym przekradaniu się na wrogie tereny to warto wydać rozkaz „**Hold fire**”. Natomiast jeśli chcemy, żeby nasi podwładni sami decydowali co mają robić na polu bitwy, wybieramy „**Enage at will**”.

- 5)** Z menu radiowego możesz także kazać swoim ludziom wsiąść do konkretnego pojazdu (lub z niego wysiąść) oraz wezwać wsparcie, jeśli jest dostępne.

*** Jeśli nie chcesz oszukiwać, nawet w najmniejszym stopniu to nie czytaj poniższego tekstu tylko od razu przeskocz akapit niżej. Gra pozwala tylko na jeden save podczas danej misji. Można to obejść w pewien mało uczciwy sposób, mianowicie można wykorzystać to że gra save’uje się zawsze w jednym i tym samym katalogu (%gra%\users\%twoje imie%\saved\campaigns\1985\, plik save.pbo), więc możesz podczas zabawy wyjść do Wndowsa (Alt+Tab) i przenieść plik gdzie indziej (lub go usunąć) co umożliwi zrobienie nowego save’a. Ale stosujecie to tylko w ostateczności, bo takie oszustwa skutecznie mogą popsuć zabawę. ***

Na rozgrzewkę proponuję puszczenie sobie Credits’ów (w menu Options) jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś. Po obejrzeniu dość ciekawej wstawki zorientujesz się mniej więcej co cię czeka... nie trać już więcej czasu tylko odpalaj grę i walcz!!!

Pojazdy - Wstęp

Nie będą to szczegółowe informacje oraz dane techniczne, tylko uwagi, spostrzeżenia oraz różne ciekawostki umilające i czasami ułatwiające zabawę. Jeśli chcecie dowiedzieć się szczegółów to poczytajcie notatki dostępne przed misjami w kampanii lub poszukajcie u źródeł, bo jak wam zapewne wiadomo występujące w grze pojazdy są w 100% prawdziwe i w większości odsłużyły już swoje na polu bitwy.

Nauka jazdy, kategoria „na czołg”

Na początku obsługa tego olbrzyma może się wam wydać trudna, ale w rzeczywistości wcale tak nie jest. Już po pierwszych minutach gry będziesz śmigał po górkach niczym błyskawica. Pamiętaj tylko że aby w pełni wykorzystać możliwości czołgu (lub w ogóle nim ruszyć) musi go obsługiwać 3 ludzi. Czyli **kierowca + dowódca + obsługa broni**. Jeśli na przykład włamujesz się do wrogiej bazy samotnie i widzisz stojące w oddali T80, to nic nie stoi na przeszkodzie abyś go sobie trochę použíwał. Wsiądź jako kierowca, co po przestawieniu ognia na manualny („Manual fire”) pozwoli ci strzelać do celów przed tobą (bo nie będziesz mógł skręcać lufy). Ale czołg będzie się dało obsługiwać. Sytuacja podobnie wygląda kiedy wsiądziesz jak obsługa działek, tyle tylko że nie będziesz mógł się przemieszczać, co czyni cię łatwym celem. Dlatego radzę korzystać z pierwszej możliwości (chyba że trzeba rozwalić coś z Shilki, wtedy możemy ręcznie pobawić się z naszym „ptaszkiem”).

Korzystaj z radaru. To twój szósty zmysł. Co prawda może się zdarzyć że pierwszy zauważysz wrogi pojazd, ale na pozostałe 99,9% to właśnie radar ci go wskaże. Możesz dzięki niemu namierzyć cel, którego nie widzisz (odpowiednie kursory oznaczające celownik i twojego przeciwnika). Dlatego nie pomniejszaj jego roli do niepotrzebnego paska na górze ekranu.

Staraj się nie wychylać głowy z czołgu, szczególnie podczas walki, bo możesz ją stracić. Do ataku na pojazdy opancerzone używaj pocisków **Sabot**, na pojedynczą piechotę **karabin maszynowy** a na większe skupiska **pociski HEAT**. Uważaj przy oddawaniu strzału, żeby nic nie zasłaniało trajektorii lotu np. takiego Sabota, bo przeładowanie trwa chwilę, a możesz „przy okazji” niechcący trafić kogoś ze swoich.

„Czy leci z nami pilot...”

Czołg to może i prosta sprawa, ale jeśli już wziąć pod uwagę taki helikopter albo samolot to okaże się że nie jest już tak łatwo przy pomocy takiego czegoś rozwalić przeciwnika. W zasadzie to mogą być problemy już przy starcie. Zacznijmy więc od samego początku.

Helikopter

To chyba łatwiejsza pozycja niż samolot, ale już nie to co czołg. Przeważnie obsługa sprzętu latającego to **pilot + obsługa broni**. Oczywiście jeśli wsiądziesz jako pilot i przełączysz się na ogień manualny, to też nie będzie najgorzej. A tak właśnie trzeba postępować, zabierając jakiś sprzęt latający z wrogiej bazy. Włącz silniki, zwiększ przepustnicę i do góry. Lekkie przechylenie dzioba do przodu i zwiększasz powoli szybkość. Zwalnianie odbywa się na podobnej zasadzie, czyli dziób do góry i zmniejszasz przepustnicę (żeby nie iść w górę zamiast się zatrzymać). Tak to właśnie trzeba robić. Cóż, konstruktorzy zapomnieli o „ręcznym”....

Jeśli chodzi o broń to śmigłowce są wyposażone w działka i rakiety niekierowane (transportowce) oraz rakiety samonaprowadzające (śmigłowce bojowe). Te ostatnie dostępne są w Hindach i Cobrach, a ich przeznaczeniem jest niszczenie celów naziemnych. Do niszczenia innych helikopterów jest działko albo ewentualnie rakiety niekierowane (jeśli sobie nimi w ogóle traficie...). Ogólnie to strzelanie nie jest trudne. Działko dużego kalibru skutecznie penetruje nawet odporny pancerz, nie mówiąc już o piechocie. Natomiast wszelkie instalacje AA dobrze jest likwidować rakietami samonaprowadzającymi, gdyż nie będzie przy spotkaniu z nimi czasu bawić się w celowanie.

Lądowaniem może się zająć autopilot albo wy sami. To w zasadzie nic trudnego, trzeba tylko wybrać odpowiednio prosty teren (lądowanie na górze o nachyleniu 45 stopni raczej się nie powiedzie) i powoli schodzić w dół, aż do spotkania z ziemią. Warto wybrać miejsce bez drzew, zarośli itp. bo te przeszkody mogą sprowadzić cię na ziemię trochę szybciej niż byś tego chciał.

Radar to oczywiście podstawa. Bez niego trudno się orientować w powietrzu, szczególnie jeśli masz w okolicy kilka celów. Namierzanie kursorami działa także i w tym wypadku, ale jest to trudniejsze szczególnie jeśli gracie w trybie widoku TPP (czyli z zewnątrz).

Samolot

Wyższa szkoła jazdy. W sumie w kampanii będzie możliwość wykonania samolotem tylko jednej misji, ale trzeba będzie się w tym celu nauczyć pilotażu. A nie będzie to wcale łatwe. Start będzie prosty. Musisz kołować na pas startowy za dowódcą i poczekać na pozwolenie na start. Potem przepustnica do oporu i kiedy osiągniesz odpowiednią prędkość, dziób do góry i powoli zacznij się wznosić. Nie zapomnij jeszcze schować podwozie i potem już tylko wzbij się w górę. Nie wykonuj przy tym żadnych gwałtownych manewrów, bo spowoduje to drastyczny spadek prędkości zakończony spotkaniem z ziemią.

Broń to szybkostrzelne działko lub rakiety samonaprowadzające (w przypadku A-10 to będą pociski Maverick). Nie należy nawet próbować swoich sił w rozwalaniu piechoty z uwagi na fakt, że sobie i tak w taki cel nie trafisz. Natomiast pociski doskonale się spisują przeciwko celom opancerzonym (statki, pojazdy) ale nie działają już przeciwko innym samolotom czy helikopterom. Warto zaznaczyć, że aby taki pocisk trafił w swój cel trzeba do niego odpowiednio podejść. Nie należy przy tym wykonywać jakichś gwałtownych manewrów, wznosić się w górę i szybko zwracać dziób ku ziemi odpalając rakietę. Odpowiednio zrobisz to, lecąc w stronę celu, trzymając cały czas ten sam pułap (najlepiej nie wysoko, ale też nie parę metrów nad ziemią), odpalasz odpowiednio kilkaset metrów przed nim pocisk. W taki sposób powinieneś sobie poradzić z każdym wrogiem.

Łądowaniem może się także i w tym wypadku zająć pilot automatyczny. Żeby odpowiednio wylądować trzeba się nieźle napocić, ale po kilku próbach powinieneś to już robić jak zawodowy pilot. Zawsze ustawiaj się już przed lotniskiem. Możesz ustawić klapy w pozycji do lądowania i patrzeć na kontrolki w kokpicie. Zwalniaj powoli obniżając samolot, aż w chwili przelotu nad pasem postawisz koła na asfalcie. Tylko nie zapomnij wyciągnąć podwozia!

Radar także odgrywa tutaj dużą rolę, ale wyznaczanie celów za pomocą kursorów jest ogromnie utrudnione, gdyż każdy ruch myszką ma wpływ na zachowanie się samolotu. Dlatego traktuj go bardziej jako część informacyjną.

Te informacje powinny ci pomóc przynajmniej po części spróbować swoich sił jako operatora sprzętu wojskowego. Podstawowe klawisze oraz informacje są dostępne już w samej grze.

Pojazdy - NATO

M151 A2 Jeep



Stosunkowo wysłużony już Jeep spisuje się jako szybki transport kilku jednostek całkiem nieźle. Stosowany także do patrolowania okolicy. Jako że nie posiada pancerza jest bardzo wrażliwy, więc staraj się nim nie wjeżdżać pod lufę nieprzyjaciela. Mieści do czterech ludzi.

Jeździ się nim łatwo i przyjemnie, co prawda to nie to samo co Screamer 4x4 ale jak na potrzeby OF to w zupełności wystarczy.

M939 5T Truck

W OF pojawiają się dwa rodzaje tej ciężarówki: z odkrytą i zakrytą paką. Ta ostatnia nie wyjawia przeciwnikowi ile osób znajduje się na ciężarówce. Może pomieścić do 11 w pełni wyposażonych ludzi, czyli po prostu standardowy oddział.

W prowadzeniu trochę toporna, ale można się przyzwyczaić. Denerwować można bardzo ograniczony skręt i ogólny brak oporności na ogień wroga. Ale to najlepszy środek transportu dla większej liczby osób.



M113 APC



Wielozadaniowy transporter. Potrafi przewieźć jedenastu ludzi + kierowca oraz dowódcę. Może się także sprawdzić jako amfibia. Występuje w kilku rodzajach, na przykład jako punkt medyczny.

Na wyposażeniu ma działko małego kalibru, przydatne do walki z piechotą. Natomiast spotkanie z czołgiem jest dla M113 w 100% śmiertelne. Także piechur mający na swoim wyposażeniu wyrzutnię RPG może zmieść ten pojazd z powierzchni ziemi.

M60 Patton Series Tank

Najsłabiej opancerzony czołg występujący po stronie NATO. Do tego nie potrafi pokonać trudno dostępnych terenów. To właśnie nim będziesz stawiał pierwsze kroki jako czołgista.

Do obsługi czołgu potrzeba trzech ludzi. Sam najlepiej wsiadaj jako dowódca, nakazując podwładnym zająć pozostałe miejsca. Prowadzenie czołgu to niezbyt skomplikowane zadanie, na początku może denerwować głupota kierowcy ale kiedy wskażesz mu na mapie miejsce docelowe, zrozumie to znacznie lepiej niż polecenia skrętu wydane z klawiatury.



M1A1 Abrams Main Battle Tank



Najnowocześniejszy czołg Amerykańskiej myśli technicznej. Komputerowe wyznaczanie trajektorii lotu pocisków, najnowocześniejsze systemy lokalizacyjne to tylko część jego wyposażenia. Po prostu nie ma sobie równych!

Dzięki temu, że jest ogromnie wytrzymały (potrafi otrzymać kilka bezpośrednich trafień i dalej działać) doskonale nadaje się do walki. Po prostu nie chce się z niego wysiadać. Obsługa to jak zwykle trzy osoby. Warto wspomnieć, że Abrams wjedzie praktycznie wszędzie, co czyni z niego doskonałą maszynę wojenną.

UH-60 Blackhawk

Wielozadaniowy śmigłowiec. W grze występuje jako transporter, natomiast na prawdziwym polu walki może być centrum dowodzenia, wywiadowczym lub jeszcze inną specjalizacją. Niestety, jest dość powolny oraz trochę toporny, jednak do celów transportowych spisuje się znakomicie. Potrafi przenieść jednocześnie do czternastu w pełni wyposażonych żołnierzy.

To na nim przejdiesz chrzest bojowy jako pilot (nie licząc ewentualnie wcześniej wypożyczonych od Rosjan maszynek). Jednak nie będzie ci dane zbyt długo nim polatać.



AH-1 Cobra



Chyba najlepszy helikopter w OF. Szybki, niezwykle zwinny potrafi rozpędzić się do maksymalnej prędkości w kilka sekund. Jako, że trzeba latać jak najniżej, kryjąc się przed wrogimi radarami, jeszcze długo będziesz pamiętał chwile przelotu nad wzniesieniami czy lasami. Przystosowany do niszczenia wszystkiego co stanie mu na drodze AH-1 jest wprost idealną maszyną do eksterminacji przeciwnika.

Będziesz mógł go do woli przetestować, zarówno przeciwko celom naziemnym jak i powietrznym. Już pewnie nie możesz się doczekać :-)