

Act of War: Direct Action

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Act of War Direct Action

autor: Michał „Wolfen” Basta

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
Budynki	4
U.S. Army	4
Task Force Talon	6
Consortium	8
Jednostki	10
U.S. Army	10
Task Force Talon	13
Consortium	15
Technologie	18
U.S. Army	18
Task Force Talon	20
Consortium	22
Misje	24
Misja 1	24
Misja 2	27
Misja 3	29
Misja 4	33
Misja 5	37
Misja 6	41
Misja 7	44
Misja 8	49
Misja 9	54
Misja 10	59
Misja 11	64
Misja 12	69
Misja 13	73
Misja 14	78

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



Witam w poradniku do gry *Act of War: Direct Action*. Zawarłem w nim wszystko, co jest potrzebne do poznania wszystkich trzech walczących stron, a także kompletną i ilustrowaną solucję, mającą pomóc graczom, którzy utknęli podczas kampanii. Do opisów misji dołączyłem mapki oraz screeny, na których zaznaczyłem ważniejsze cele oraz miejsca. Zielonymi liczbami w zielonych nawiasach ([1], [2]) oznaczyłem początkowe położenie naszych wojsk, a także miejsca w miarę bezpieczne miejsca, do których mogą się one udać. Kolorem czerwonym ([1], [2]) są z kolei oznaczone pozycje przeciwnika. W tekście można również spotkać oznaczenie „[screen]”, które spotkamy w zdaniach obrazujących wydarzenia na obrazku znajdującym się nad obecnym tekstem. To w sumie tyle słowem wstępu, życzę miłej lektury.

Budynki

U . S . A r m y

Defcon 3



Head quarters – Kwatera główna niezbędna do dalszego rozwoju bazy. Można w niej produkować pojazdy budowlane.



Refinery – Miejsce przetwarzania ropy na gotówkę.



Derrick – Pompa wydobywcza, dzięki której uzyskujemy bezcenny surowiec, jakim jest ropa. Należy pamiętać, że ten budynek można stawiać tylko na złożach czarnego złota.



Barracks – Baraki umożliwiają tworzenie żołnierzy: Marines, Javelinów, snajperów, oddziałów mózdzierzowych oraz komandosów Delta Force.



Field Generator – Elektrownia dostarczająca niezbędnej energii do niektórych budynków (60 MW).



Light Armor Depot – Fabryka lekkich pojazdów, umożliwia stworzenie: FAT-V, Bradley'ów, Avengerów oraz M113.



Sandbags Shelter – Worki z piaskiem, które można obsadzić czterema żołnierzami, którzy mogą prowadzić z niego ogień.

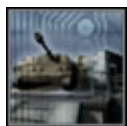


Field Hospital – Szpital, dzięki któremu uzyskujemy dostęp do śmigłowca sanitarnego. Dodatkową funkcją jest przetrzymywanie złapanych więźniów, dzięki którym otrzymujemy fundusze.

Defcon 2



ADATS Defense Turret – Bardzo skuteczne działo, radzące sobie (po rozwinięciu) dobrze zarówno z jednostkami naziemnymi jak i powietrznymi.



Heavy Armor Depot – Fabryka ciężkich pojazdów. Można w niej stworzyć: Abramsy, Paladiny oraz MLRS.



Heliport – Miejsce produkcji śmigłowców: szturmowego AH-64D oraz transportowego UH-60.



Air Force Control Tower – Centrum produkcji oraz zarządzania samolotami: F-15, A-10 oraz B-2. Każdy z tego typu budynków umożliwia pokierowanie maksymalnie trzema maszynami.



Repair Depot – Miejsce naprawy wszelkich pojazdów. Dodatkową możliwością jest stworzenie latającego transportu, który przywiezie „na kanał” uszkodzone oddziały.

Defcon 1



Wolverine Missile Silo – Umożliwia stworzenie i wystrzelenie jednej rakiety z ładunkiem nuklearnym.



Patriot Ballistic Defense System – Produkuje i odpala pociski Patriot, broń służącą do odpierania broni masowej zagłady. W jednej wyrzutni mogą się jednocześnie znajdować cztery pociski.

T a s k F o r c e T a l o n

Battlefield Technology



Headquarters - Budynek niezbędny do dalszego rozwoju bazy. Umożliwia stworzenie pojazdów budowlanych.



Refinery – Miejsce przetwarzania ropy na gotówkę.



Derrick – Pompa wydobywcza, dzięki której uzyskujemy bezcenny surowiec, jakim jest ropa. Należy pamiętać, że ten budynek można stawiać tylko na złożach czarnego złota.



Forward Operations Center – Budynek, który można postawić w każdym miejscu na mapie. Dzięki niemu otrzymujemy możliwość budowania nowych budowli, bez konieczności wznoszenia kwatery głównej. Dodatkowym plusem jest możliwość produkcji pojazdów budowlanych.



Barracks – Umożliwiają stworzenie dwóch rodzajów żołnierzy: Task Force Commandos oraz Heavy Sniper.



Vehicle Command Center – Miejsce produkcji lekkich pojazdów powietrznych i lądowych: Stryker, Buggy oraz RAH-66 Comanche



Sentry Turret – Działko w swojej podstawowej wersji skuteczne głównie na piechotę. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby rozbudować je o możliwości przeciwpancerne i przeciwlotnicze.

SHIELD Technology



SHIELD Control Center – Budynek umożliwiający produkcję SHIELDów.



Repair and Logistic Center – "Centrum odnowy", gdzie możemy stworzyć jednostki transportowe oraz naprawcze: V-44 Heavy Transport Rotorcraft i Repair FAT-V.



Mjolnir Super-Heavy Howitzer – Działo masowego rażenia, wystrzeliwujące 250 mm pociski, zabójcze dla wszystkich jednostek i struktur znajdujących się na ziemi.

DRONE Technology



Spinner Command Center – Umożliwia produkcję Spinner Drone.



Aircraft Control Tower – Umożliwia produkcję do trzech samolotów jednocześnie. Można tu wyprodukować dwa ich typy: Global Hawks i FA-35.



Guardian Drone Ballistic Defense – Fabryka pojazdów Guardian Drone, chroniących nas przed bronią masowego rażenia.