

Army of Two: The 40th Day

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Army of Two: The 40th Day

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent EA Games, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

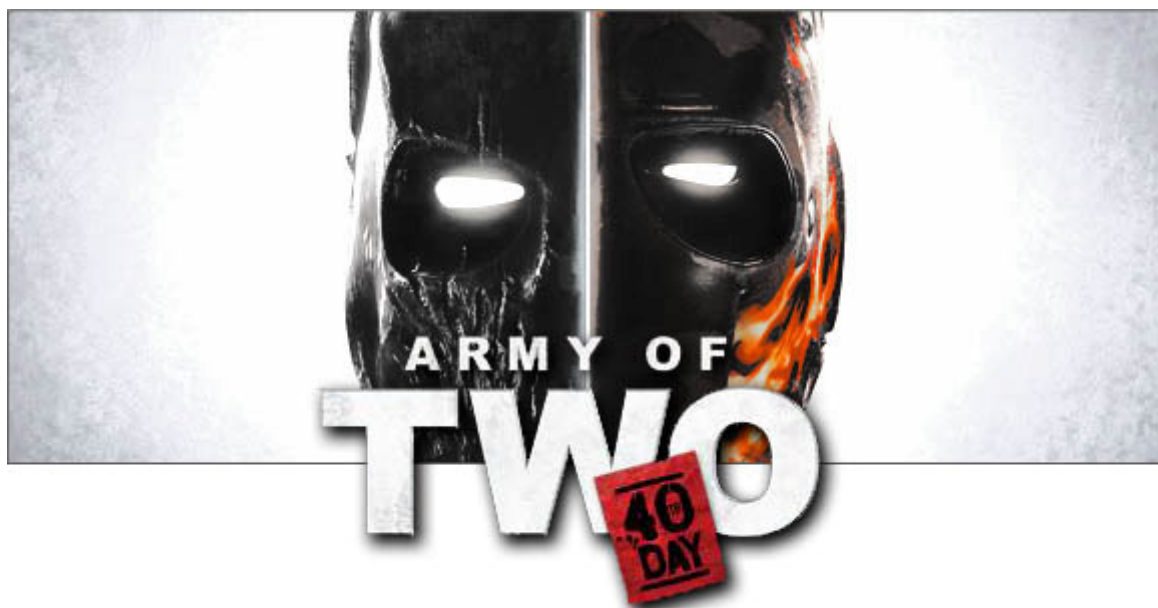
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia – Etap 1	4
Opis przejścia – Etap 2	14
Opis przejścia – Etap 3	27
Opis przejścia – Etap 4	40
Opis przejścia – Etap 5	51
Opis przejścia – Etap 6	63
Opis przejścia – Etap 7	70
Sekrety – Etap 1	78
Sekrety – Etap 2	81
Sekrety – Etap 3	84
Sekrety – Etap 4	87
Sekrety – Etap 5	90
Sekrety – Etap 6	93
Sekrety – Etap 7	95

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

Poradnik do gry *Army of Two: The 40th Day* zawiera szczegółowy opis przejścia kampanii single player, składającej się z siedmiu rozdziałów. Tekst przygotowany został w taki sposób, by zarówno osoba grająca samotnie, jak i z żywym kompanem w trybie współpracy, znalazła ciekawe i przydatne informacje. Z tego też powodu, niemal każde starcie w grze przedstawione zostało na dwa sposoby (będąc wzbogaconym o porady, strategię działania i wskazówki).

W trakcie przechodzenia gry, natkniemy się na sporą ilość sekretów (tzw. znajdziek) i elementów do odblokowania. Radia, ukryte bronie czy koty Maneki Neko – ich lokalizacja nie będzie stanowiła problemu, gdyż poza szczegółowym opisem ich położenia oraz dołączonymi zdjęciami, przygotowane zostały filmiki z nagraniem miejsc ich lokalizacji.

To jednak wciąż nie wszystko. Poradnik ten pomoże Ci uratować wszystkich zakładników, podjąć decyzje (podczas interaktywnych scenek) prowadzące do uzyskania realnych nagród, jak również uzyskać dostęp do wszystkich skrzyń z zapasami.

W trakcie czytania, natkniesz się na szereg oznaczeń. Niebieskie numery **[1]** **[2]** odpowiadać będą zdjęciom znajdującym się nad akapitem (1 – lewe, 2 – prawe). Te markery pojawiają się tylko wówczas, gdy opisywane miejsce przedstawione będzie na obrazku, a jego rozpoznanie okaże się kluczowe dla prowadzonej rozgrywki. **ZAKŁADNIK** z **numerem** umieszczony jest w miejscach, gdzie mowa jest o oswobodzaniu cywili (liczba oznacza ich ilość). Akapity rozpoczynające się od **CO-OP Info**, przeznaczone są wyłącznie dla graczy grających w trybie kooperacji, osoby prowadzące rozgrywkę samotnie mogą je zwyczajnie pominąć.

 LUKASZ "CRASH" KENDRYNA

Opis przejścia – Etap 1

ETAP 1



Etap rozpoczynasz od beztraskiej przechadzki, idź przed siebie, nie oczekując żadnych starć z przeciwnikami. Po kilkunastu metrach, dotrzesz do kolejnego towarzysza.



Po krótkiej rozmowie, podążaj za nim.



W trakcie przechadzki uruchomiony zostanie trening, poznasz najbardziej podstawowe mechaniki poruszania się (zmiana kamery, przeskakiwanie przez przeszkody, kucanie, czy system osłon).



Po tym jak krótka scenka dobiegnie końca, trafisz na tyłu budynku, gdzie poproszony zostaniesz o rozmieszczenie nadajników na charakterystycznych skrzynkach na ścianie [1]. Gdy tego dokonasz, poczekaj aż współtowarzysz otworzy kolejną bramę, poczym skieruj się dalej.

CO-OP Info: w przypadku gry z żywym współtowarzyszem, obydwoje musicie zamontować wspomniane urządzenie.



Nieco dalej natkniesz się na kolejną zamkniętą bramę, jednak przed jej otwarciem będziesz zmuszony zniszczyć oddalone skrzynki z charakterystycznymi, czerwonymi lampkami. Wystarczy w nie strzelić.

CO-OP Info: skrzynki są dwie, ale nie trzeba przeprowadzać tej czynności w sposób zsynchronizowany. Wystarczy, że jeden gracz dokona aktu wandalizmu.



Po tym, jak brama zostanie otwarta, pobiegnij za ciemnoskórym towarzyszem. Dotrzesz w ten sposób do windy, gdzie po raz pierwszy uruchomisz ekran modernizowania broni.



Po wyjściu z windy, będziesz mieć możliwość zobaczenia jak w praniu działa mechanizm zakuwania w kajdanki wrogich jednostek. Bez obaw, za pierwszym razem pomorze Ci współtowarzysz. To on pojmie dowodzącego grupą, a Ty tylko zajmiesz się tymi unieszkodliwionymi [\[1\]](#).

Nieco dalej, po wejściu na wyższe piętro, dojdzie do identycznej akcji, lecz tym razem to Ty będziesz odpowiedzialny za jej przebieg. W pierwszej kolejności oznacz przeciwników (włączamy GPS i wciskamy „kółko”). Następnie, grając z komputerem, to jemu rozkaż pojmanie dowodzącego (dowódca ma nad swoją głową najbardziej rozbudowane oznaczniki, i to właśnie jego należy w pierwszej kolejności ubezwłasnowolnić). Gdy ten wykona swoją część zadania, ty zajmij się pozostałym [\[2\]](#).

CO-OP Info: grając z żywym współtowarzyszem, to któryś z was będzie się musiał zająć się jego pojmaniem. Aby tego dokonać, przykucnij i zakradnij się do przeciwnika tak, by Cię nie zauważył. Pamiętaj również, że w trakcie jego trzymania, ten będzie próbował się wyswobodzić i czasami będziesz musiał go uderzyć, by przestał się szamotać (gra poinformuje Cię o przycisku, który będzie za to odpowiada).



Nieco dalej, wchodząc po drabinie, znów będziesz poproszony o zamontowanie nadajników do skrzynek na filarach – wykonaj czynność identyczną do tej, co przed paroma minutami.

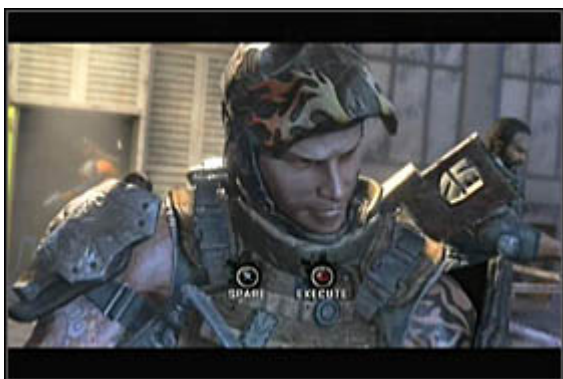


W ten sposób dojdzie do pierwszej, bardziej zmasowanej potyczki w grze. W rzeczywistości starcie będzie bardzo łatwe. Najlepiej będzie, jak pozostawisz swojego współtowarzysza na dachu, ukrytego za barierką i nakażesz sprowadzać na siebie ogień. Ty, w tym czasie, zejdziesz na dół i po ciuchu wykończysz kolejnych przeciwników.

CO-OP Info: w przypadku gry z żywym współtowarzyszem, powtórz dokładnie tę samą czynność. Jeden ściąga na siebie uwagę będąc na górze, drugi wykańcza na dole. Można również pokusić się o zmianę taktyki. Niech osoba będąca na dole ściągnie na siebie gniew wroga, a gracz na dachu, przy użyciu snajperki, zajmie się eliminowaniem oponentów.



Gdy wszyscy wrogowie padną, podbiegnij do czarnoskórego sojusznika, by przejść przez kolejną kratę.



PODEJMOWANIE DECYZJI: tuż za rogiem odpalona zostanie scenka, a Ty poproszony zostaniesz o sprzątnięcie współtowarzysza.

Oszczędzenie J.B.: nic.

Zabicie J.B.: \$7,500