

Army of Two

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Army of Two

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

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
Wstęp	3
Porady ogólne	4
Misje	5
Aggro Training	5
Somalia	7
Afghanistan	9
Iraq	15
Aircraft carrier	19
China	22
Miami	26
Dodatki	30
Walizki z danymi	30
Osiągnięcia (achievements)	34

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



W s t ę p

Witam w poradniku do gry *Army of Two*, wydanej przez koncern Electronic Arts. Artykuł zawiera ogólne porady dotyczące rozgrywki, opis ukończenia wszystkich misji i etapu treningowego, specjalny rozdział prezentujący lokalizację ukrytych walizek z informacjami oraz spis wszystkich osiągnięć (tzw. achievementów) do zaliczenia w *Ao2*. Mam nadzieję, że ponad setka zdjęć z gry ułatwi Wam poruszanie się w świecie Riosa i Salema, a wykonywanie wszystkich zadań – zarówno tych pobocznych, jak i głównych – będzie z niniejszym poradnikiem łatwiejsze i przyjemniejsze.

Życzę miłej lektury i wielu celnych strzałów!

P o r a d y o g ó l n e

- Zawsze, gdy nie wiesz gdzie iść, włącz sobie GPS klawiszem **[Back]**. Pokaże Ci on nie tylko dalszą drogę, ale i warte uwagi obiekty – komputery, panele kontrolne, tarcze do osłony, drabiny i zbiorniki z paliwem do wysadzenia w powietrze;
- każdy twardszy wróg – ciężko opancerzony lub w wieżyczce – jest oczywiście do pokonania. Najbardziej niezawodne jest pozwolenie kumplowi na zebranie Aggro (i ściągnięcie przez to uwagi przeciwnika) i jednocześnie obejście wroga od tyłu. Można się też pokusić o rzut granatem lub strzał z raketnicy/granatnika, lecz pamiętaj o tym, że pocisk musi wybuchnąć za plecami oponenta. W przypadku wieżyczek możesz też spróbować zabić wroga strzałem przez szparę w pancerzu, ale wymaga to sporej ilości amunicji;
- najłatwiejsi wrogowie oznaczani są niebieskimi symbolami (wyświetlanymi po nakierowaniu na nich celownika), trudniejsi czerwonymi, a ciężko opancerzeni – zielonymi. Staraj się ich eliminować dokładnie w tej kolejności, zostawiając sobie największego twardziela na deser. Zwróć też uwagę, że bossowie mają czerwony symbol z trupa czaszką – choć są mocni, ich śmierć niejednokrotnie kończy etap i walkę z pozostałymi przeciwnikami. Jeśli akurat będziesz miał okazję do ich zabicia, skorzystaj z niej;
- najcięższe typy broni, takie jak Minigun M134, czy granatnik MGL MK-X są wyjątkowo niepraktyczne. Ta pierwsza ma niesamowity rozrzut, a druga skandalicznie mało amunicji. Najlepiej jest stworzyć sobie taką pukawkę, która jest celna i ma dużo amunicji – takie jest np. ulepszone AUG. Jeśli jesteś mistrzem w celowaniu na padzie, możesz stworzyć sobie broń, która oprócz dużego magazynka może pochwalić się ogromną siłą ognia zamiast celnością. Tutaj z kolei polecam FAMAS-a z upgrade'ami. Jeśli jednak mimo wszystko chcesz przetestować najcięższe dostępne elementy arsenału, weź ze sobą na wszelki wypadek jakąś dobrą broń drugorzędną, np. MP7;
- montowanie tłumików jest raczej niepotrzebne. Wprawdzie obniżają one Aggro, co pozwala na szybsze otaczanie i wykańczanie trudnych wrogów, ale z drugiej strony zmniejszają one obrażenia zadawane przeciwnikom;
- pamiętaj, że idąc z osłoną (tarczą lub drzwiami samochodowymi) możesz dać komuś w gębę tą właśnie osłoną. Jeśli uda Ci się podejść do kogoś blisko, naciśnij prawy cyngiel, by powalić wroga;
- udawanie martwego pozwala na spokojne zregenerowanie sił, ale pamiętaj, że w takiej sytuacji zostawiasz partnera na pastwę wrogów. Ponadto, jeśli zaczniesz udawanie na oczach przeciwników, to oni zorientują się, co jest grane. Rozpoczęcie roli martwego w trakcie intensywnego ostrzału nieprzyjaciela może już przynieść pożądany efekt.

Misje

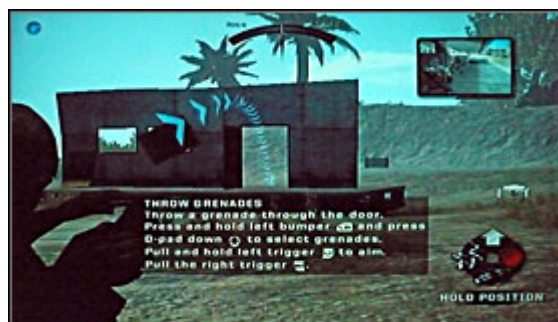
Aggro Training

Na początku treningu przeskocz znajdującą się naprzeciwko barierkę i podejź do strzelnicy. Korzystając z precyzyjnego celowania, zniszcz wszystkie tarcze, po czym przygotuj się na walkę z przeciwnikiem w wieżyczce. By go załatwić, musisz postępować zgodnie z poleceniami. Najpierw schowaj się za murkiem i na ślepo ostrzelaj wroga, a następnie każ również swojemu kumplowi strzelać do nieprzyjaciela (dwa razy naciśnij prawy przycisk D-pada, by to uczynić). Otworzy się brama i będzie mógł podejść do wieżyczki zabij strzelca, by zakończyć ten etap szkolenia.



Staniesz przed skrzynią. Musisz teraz ruszyć w jej kierunku i – w biegu – nacisnąć **[Y]**, by wślizgiem dotrzeć do osłony.

Musisz teraz odbyć kurs rzucania granatem. Wybierz z ekwipunku ten rodzaj broni i skorzystaj z przybliżenia (w którym widać trajektorię lotu granatu), by wykonać perfekcyjny rzut przez drzwi makiety.



Bohaterowie zostaną przeniesieni do jeszcze innej części obozu. Wybierz swoją podstawową broń, podejź do kamiennego murku i zza niego wystrzelaj wszystkich wrogów. Łatwizna.

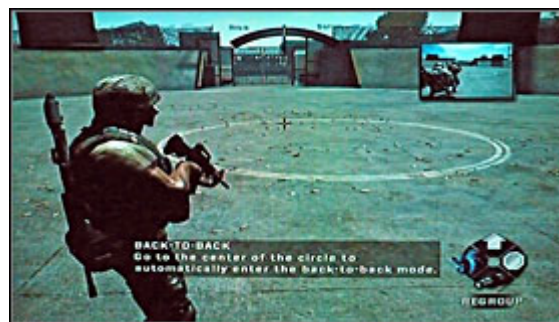
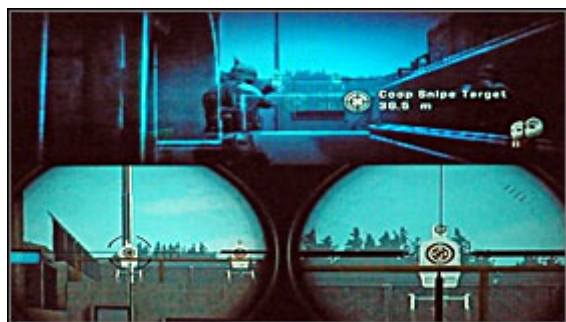
Teraz pora na wyrażanie uczuć. Naciśnięcie klawisza **[A]** spowoduje zaprezentowanie uznania, a prawego spustu – niezadowolenia. Jeśli naciśniesz przycisk **[RB]**, będziesz mógł z partnerem wymienić broń.

Kolejny wróg będzie wymagał skradania się. Rozkaż kumpłowi zostać na pozycji i ostrzelać przeciwnika, a Ty w tym czasie podejź od tyłu i go wykończ.



Teraz podejź do żółtej bariery. Włącz tryb GPS klawiszem **[Back]**, po czym jednocześnie naciśnij **[RB]** i prawą część D-pada. Dzięki temu obaj bohaterowie będą mogli strzelić w tarcze w tym samym momencie. Wystarczy teraz, że strzelisz w swoją tarczę.

Pora na manewr polegający na przylegnięciu plecami do pleców. Wejź z kumpłem w centrum wyrysowanego na ziemi koła. Manewr zostanie wykonany automatycznie, a Tobie pozostanie strzelanie do przeciwników w zwolnionym tempie. Baw się dobrze!



Pozostaną już tylko ćwiczenia z reanimacji. Po wyjściu zza rogu eksploduje ładunek – jeśli to Ty w nim ucierpisz, daj się partnerowi przeciągnąć w bezpieczne miejsce. Musisz w tym czasie pomagać mu, strzelając do nadbiegających żołnierzy. Jeżeli jednak to Twój kumpel zostanie ranny, sam będziesz musiał zająć się pierwszą pomocą.

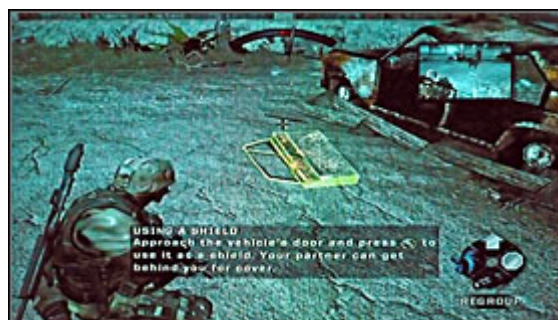
S o m a l i a

Na samym początku wejdź po drabinie naprzeciwko i wskocz do dziury znajdującej się w podłodze budynku. Na dole, kumpel Cię podsadzi, byś mógł powystrelać wrogów znajdujących się na piętrze. Gdy ich wykończysz, wejdź na górę i podaj partnerowi rękę, by mógł również znaleźć się na górze.



Wyjdźcie z budynku na ulicę i zza osłon wybijcie okolicznych przeciwników. Idźcie dalej ulicą, strzelając do wszystkiego, co ma w ręku kałasznikowa. W końcu włączy się cut-scenka.

Gdy się ona skończy, zwróć uwagę na świecące się na zielono drzwi od samochodu. Podejdź do nich i naciśnij **[A]**, by zrobić sobie prowizoryczną tarczę.



Korzystając z niej, utwórzcie sobie przejście między murkami i samochodami. Dojdziecie w końcu do budynku, w którym po raz drugi już trzeba będzie zastosować manewr back-to-back, tyle że trudniejszy i krótszy niż poprzednio.

Po jatce podejdźcie do zniszczonego filaru (GPS wskaże Ci dokładnie który) i naciśnij klawisz **[A]**.

