



Call of Duty 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Duty

2

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
The Winter War: Red Army Training	4
The Winter War: Demolition	13
Not One Step Backwards!: Repairing the Wire	23
Not One Step Backwards!: Railroad Station No. 1	37
Fortress Stalingrad: Downtown Assault	47
Fortress Stalingrad: Stalingrad City Hall	54
Fortress Stalingrad: Comrade Sniper	59
The Battle of El Alamein: The Diversionary Raid	64
The Battle of El Alamein: Hold the Line	72
The Battle of El Alamein: Operation Supercharge	78
The Battle of El Alamein: The End of the Beginning	88
The Tank Squadrons: Crusader Charge	98
The Tank Squadrons: 88 Ridge	100
Rommel's Last Stand: Armored Car Escape	103
Rommel's Last Stand: Retaking Toujane	111
Rommel's Last Stand: Assault on Matmata	120
The Battle for Caen: Prisoners of War	126
The Battle for Caen: The Crossroads	135
The Battle for Caen: The Tiger	145
The Battle for Caen: The Brigade Box	157
D-Day: The Battle of Pointe du Hoc	167
D-Day: Defending the Pointe	177
D-Day: The Silo	185
Hill 400: Bergstein	195
Hill 400: Rangers Lead The Way	203
Hill 400: The Battle for Hill 400	212
Crossing the Rhine: The Crossing Point	217

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 drugiej części *Call of Duty*, jednej z najbardziej lubianych pierwszoosobowych strzelanek ostatnich lat. W poniższym tekście odnajdziesz szczegółowy opis przejścia wszystkich misji tej gry. Poradnik został w głównej mierze nakierowany na te osoby, które w przeszłości nie miały zbyt dużego kontaktu z tego typu produkcjami. Opisuję wiele podstawowych czynności i zachowań taktycznych, w miarę przechodzenia kolejnych misji pragnąłbym się jednak bardziej skoncentrować na wykonywaniu postawionych przez dowództwo celów. Odnoszę bowiem wrażenie, iż ciągle powtarzanie tych samych stwierdzeń mogłoby Was zanudzić. ;-) A więc... zapraszam do lektury życząc jednocześnie udanych pojedynków z siłami wroga!

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

The Winter War: Red Army Training

CZAS I MIEJSCE AKCJI: 16 grudnia 1941, niedaleko Moskwy

STEROWANA POSTAĆ: Szeregowy Vasili Ivanovich Koslov

Przede wszystkim, pamiętaj o czytaniu wyświetlanych przez grę informacji. Zanim zeskoczysz z ciężarówki powinieneś sprawdzić ekran przeglądania aktualnych celów misji (screen 1). Gra jest wyjątkowo liniowa, aczkolwiek mimo wszystko warto jest tu często zaglądać. Zeskocz z pojazdu i podbiegnij do stojącego kawałek dalej dowódcy (screen 2). Otrzymasz od niego nowe wytyczne. Będziesz musiał udać się do jednego z okolicznych magazynów w celu podniesienia niezbędnych w dalszej części gry broni.



Po wysłuchaniu rozkazów skieruj się w lewo. Pamiętaj, aby zawsze posuwać się zgodnie ze wskazaniami kompasu, na którym niemal zawsze zaznaczone są aktualne cele misji. Idź przed siebie (screen 1). Do celu prowadzi wyłącznie jedna ścieżka. Po chwili wejdiesz do zniszczonego budynku. Podejdź do stołu i podnieś leżące na nim przedmioty (klawisz F) – pistolet oraz karabin (screen 2).



Możesz już wrócić się do stojącego niedaleko ciężarówce dowódcy. Teraz będziesz miał okazję przetestować zdobyte giwery. W pierwszej kolejności „zastrzel” zawieszoną na słupie pluszowe misie (screen 1). Do tego celu możesz użyć pistoletu, ale nie jest to konieczne. Teraz przygotuj karabin i zacznij niszczyć znajdujące się kawałek dalej talerze. Aby pomóc sobie w celowaniu dobrze byłoby wcisnąć prawy przycisk myszy (screen 2).



Następne w kolejce są butelki (screen 1). Pamiętaj o tym, iż niejednokrotnie lepiej jest przeznaczyć nieco więcej czasu na oddanie celnego strzału. Na koniec będziesz musiał zająć się znajdującymi nieco dalej hełmami (screen 2). Teoretycznie na wykonanie tej czynności masz 15 sekund, ale nie musisz się na szczęście niczego obawiać.



Korzystając z okazji będziesz mógł przetestować wykonywanie jeszcze jednej czynności. Podejdź do podświetlonego manekina (screen 1) i wciśnij SHIFT, aby go uderzyć. Zapamiętaj sobie ten ruch, gdyż w wielu sytuacjach będziesz miał okazję z niego skorzystać. Teraz udaj się za dowódcą do skrzyni z ziemniakami, mającymi zastąpić prawdziwe granaty. Będziesz musiał rzucać tymi obiektami w stronę podświetlonych dziur (screen 2). Nie martw się, dysponujesz praktycznie nielimitowanym zapasem tych przedmiotów, tak więc bez żadnych obaw możesz się z tym elementem gry zapoznać.



Po wykonaniu niezbędnych czynności zacznij biec za dowódcą. Po chwili zjawi się tu żołnierz, aby oznajmić o pojmaniu jednego z wrogów (screen 1). Biegnij dalej. Po dotarciu do zniszczonego budynku wysłuchaj przesłuchania (screen 2). Okaze się, iż wróg planuje zaatakować sojusznicze oddziały z zaskoczenia. Trzeba będzie temu zapobiec.



Wysłuchaj kolejnych rozkazów dowódcy. Będziesz musiał przedostać się do okolicznego magazynku, tak aby uzbroić się w nieco lepszą broń. Biegnij za pozostałymi żołnierzami (screen 1). W pewnym miejscu będziesz musiał przeskoczyć przez niewielki murek. Aby to zrobić wciśnij SPACJĘ (screen 2). Kawałek dalej gra wymusi też na Tobie, aby się nieco schylić. Nie powinno Ci to jednak sprawić żadnych problemów.



Jeśli chcesz możesz odczekać aż działania wojenne w okolicy ustaną, bądź też od razu skierować się w stronę kolejnej ścieżki. Tak czy siak, będziesz musiał zeskoczyć do znajdującego się tu wąskiego przejścia (screen 1). Biegnij przed siebie. W pewnym miejscu będziesz musiał przykucnąć. Po chwili dotrzesz do kolejnego budynku (screen 2).

