

# Resistance 2

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Resistance 2**

**autor: Marcin „Hamster” Matuszczyk**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Insomniac Games, Wydawca BBSony Computer Entertainment, Wydawca PL CCSony Computer Entertainment 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

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>Wstęp</b>                          | <b>3</b>  |
| <b>Opis przejścia (single player)</b> | <b>4</b>  |
| SRPA station Igloo, Iceland           | 4         |
| San Francisco, California             | 6         |
| Orick, California                     | 11        |
| Twin Falls, Idaho                     | 15        |
| Bryce Canyon, Utah                    | 19        |
| Chicago, Illinois                     | 22        |
| Holar Tower, Iceland                  | 26        |
| Cocordie, Louisiana                   | 29        |
| Chicxulub Crater, Mexico              | 32        |
| <b>Opis przejścia (cooperative)</b>   | <b>35</b> |
| Chicago, Illinois                     | 35        |
| Bracknell, United Kingdom             | 37        |
| Axbridge, United Kingdom              | 39        |
| Orick, California                     | 40        |
| Bryce Canyon, Utah                    | 42        |
| Holar Tower, Iceland                  | 43        |
| <b>Broń</b>                           | <b>45</b> |
| <b>Berserki</b>                       | <b>49</b> |
| <b>Trofea</b>                         | <b>51</b> |
| Brazowe trofea                        | 51        |
| Srebrne trofea                        | 54        |
| Złote trofea                          | 55        |

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

*Resistance 2* to druga część słynnego FPS-a. Akcja dzieje się zaraz po zdarzeniach w pierwszej części gry. Kolejny raz wcielamy się w żołnierza Nathana Hale, który jako jedyny przeżył inwazję obcych. W poradniku jest zawarty opis przejścia kampanii single player i cooperative oraz charakterystyka broni, Trofeów i berserków.

### Uwagi wstępne

Poziom trudności inhuman, zostaje odblokowany po ukończeniu gry na poziomie difficult. Lokalizacje teczek INTEL, które ukryte są w grze, oznaczyłem w poradniku kolorem **niebieskim**. W zamian za zebranie ich, gracz otrzymuje dostęp do dodatkowych danych na temat żołnierzy Special Research Projects Administration (SRPA) czy też broni. W kampanii cooperative gracz otrzymuje teczki w zamian za pomyślne ukończenie misji. Liczba zebranych teczek widnieje przy wyborze misji, oznaczona jako Mission Attained (np. 2/12).

# Opis przejścia (single player)

## SRPA station Igloo, Iceland

### Accompany major Blake to the Detention Wing

Po odzyskaniu przytomności biegnij na wprost za Blake'iem, wskocz na skarpę po czym wejdź do budynku. Strzel w butle, przejdź przez dziurę w ścianie a następnie podnieś wyrzutnie rakiet. Naceluj na wielkiego robota, strzel w jego plecy i wyjdź z chatki.

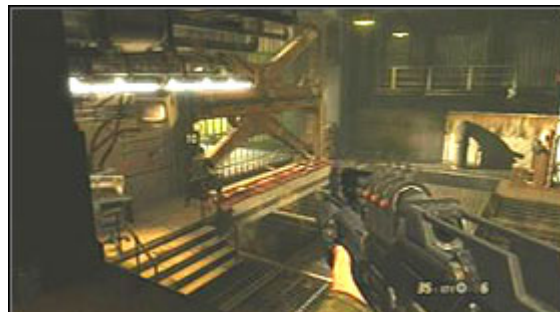


Przejdź przez kanał, podnieś karabin Bullseye po czym pobiegnij w prawo za Blake'iem. Zejdź po schodach, zabij wszystkich wrogów i przebiegnij na drugą stronę rozpadliny po wąskiej ścieżce. Wyeliminuj przeciwników, poczekaj aż Blake otworzy drzwi po czym przejdź przez nie.



### Locate Deadalus

Skręć w prawo, zniszcz roboty a następnie podejź do metalowej furtki i ubij wszystkich wrogów. Biegnij cały czas na wprost aż dojdiesz do dużego pomieszczenia. Zeskocz na dół, zabij Chimery i podejź do Blake'a.



### Accompanz Blake to the Airfield for evac

Wejź do nowo otwartej komnaty, wskocz na metalową kładkę po czym pobiegnij w lewo do końca ścieżki aby zabrać teczkę **INTEL**. Wróć na początek kładki, idź na wprost a następnie skręć w lewo. Zabij wrogów, wejź po schodach i podnieś wyrzutnię rakiet. Poczekaj aż robot obróci się, strzel mu w plecy po czym udaj się po schodach w dół. Skorzystaj z czołgów jako osłony przed rakietami wroga.



Idź za Blake'iem, wejź na wąską szynę a następnie dostań się na drugą stronę mostu. Skręć w prawo, wejź w korytarz i pobiegnij na wprost aby zebrać teczkę **INTEL**. Teraz zawróć, przejdź przez tunel po lewej po czym zabij wszystkich wrogów. Udaj się w stronę schodów, wyjdź na powierzchnię i podnieś wyrzutnię rakiet. Strzel potworowi w plecy, przejdź przez hangar a na końcu wejź na pokład helikoptera.



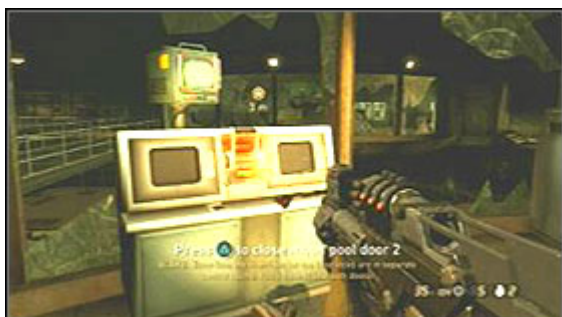
## San Francisco, California

### Find and secure the Moon Pool

Po rozmowie udaj się za czarnoskórym żołnierzem. Przejdź przez korytarz po lewej, obejrzyj scenkę i skreć w lewo. Wejdź na metalową kładkę następnie przejdź po niej na drugą stronę pomieszczenia nie wpadając do wody. Przejdź przez drzwi, skreć w lewo po czym wybij wszystkich przeciwników. Ruszaj na wprost, wejdź do drugiej kajuty po prawej aby zebrać teczkę **INTEL** po czym ruszaj dalej wąskim korytarzem.

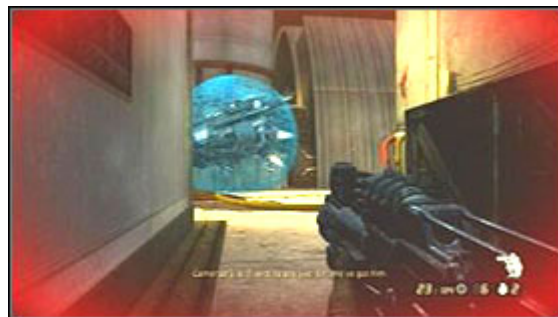


Wejdź po metalowych schodach, zabij wrogów a następnie wejdź do dużego pomieszczenia po lewej. Idź w prawo aby dołączyć do żołnierzy, pobiegnij razem z nimi korytarzem na wprost po czym wejdź do dużej hali. Idź po metalowych schodach na piętro, podejdź do okrągłego komputera aby zebrać teczkę **INTEL** i przełącz dźwignie znajdującą się obok. Pobiegnij do kolejnego komputera naprzeciwko, przekreć dźwignie a następnie przejdź przez wąski tunel.



### Rendezvous with dr. Malikony at the Med Clinic

Wejdź do windy, zjedź na dół i udaj się w prawo. Przejdź przez drzwi, podejdź do zielonych skrzynek i zbierz tęczkę **INTEL**. Przebiegnij przez tunel, zeskoocz na ziemię po czym skręć w prawo. Schowaj się za skrzynkami, poczekaj aż robot przejdzie po czym szybko przebiegnij pod skrzynki po lewej.



Gdy potwór schowa się za zakrętem, idź w lewo i omiń skrzynki. Wskocz do wody, podpłyn pod metalową klatkę po czym poczekaj aż wrogowie Cie ominą. Wyjdź z wody, skręć w lewo i sprintem wbiegnij do pomieszczenia na wprost. Wskocz do wody kiedy potwora nie ma w pobliżu, wejdź na kładkę a następnie idź na górę po schodach. Zabij przeciwników, wejdź do windy i podejdź do pierwszych drzwi po prawej.

