

ShellShock 2: Ścieżki krwi

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

ShellShock 2: Ścieżki krwi

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Rebellion, Wydawca SCi / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland.
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 gry	4
Misja 1 – Host	4
Misja 2 – Quarantine	16
Misja 3 – Infection	24
Misja 4 – Refuge	35
Misja 5 – Trip	48
Misja 6 – Hunted	58
Misja 7 – Captured	68
Misja 8 – Payback	80
Misja 9 – Evac	90
Misja 10 – Whiteknight	101

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 strzelaniny *ShellShock 2: Ścieżki krwi*. Tekst ten składa się z bardzo szczegółowego opisu przejścia wszystkich dziesięciu poziomów, stanowiących kampanię dla pojedynczego gracza. W opisie każdej misji dużo uwagi poświęcam omówieniu zadań oraz skutecznych metod eliminacji wrogów, a także podaję lokalizacje zapasów. Ich odnajdywanie może z racji ograniczonej ilości amunicji okazać się bardzo cenne. Powodzenia i miłej gry!

Stranger

Opis przejścia gry

M i s j a 1 - H o s t

Zadanie 1 – Ucieknij z baru

Po zakończeniu scenki przerywnikowej ruszaj prosto. Nie możesz pozostać dłużej w jednym miejscu, bo stopniowo zacząłbyś odnosić obrażenia. Na niższych poziomach trudności nie jest to jeszcze tak widoczne, ale na najwyższym już zdecydowanie tak. Docelowo musisz dotrzeć do pokazanych na screenie **[#1]** schodów. Skieruj się na górę.



[#1]

Przechodź przez kolejne pomieszczenia aż dotrzesz do miejsca, w którym na jednym ze sojuszników dokonana zostanie egzekucja. Musisz tu wziąć udział w mini-grze, polegającej na wciskaniu klawiszy wyświetlanych na ekranie **[#2]** i pobieranych z puli WSAD. Na szczęście jeśli się pomylisz, będziesz mógł spróbować ponownie, wciskając nieco inną kombinację. Liczba klawiszy z każdego wyświetlanego zestawu uzależniona jest od wybranego na starcie etapu poziomu trudności. Pokonaj w taki właśnie sposób pierwszego przeciwnika.



[#2]

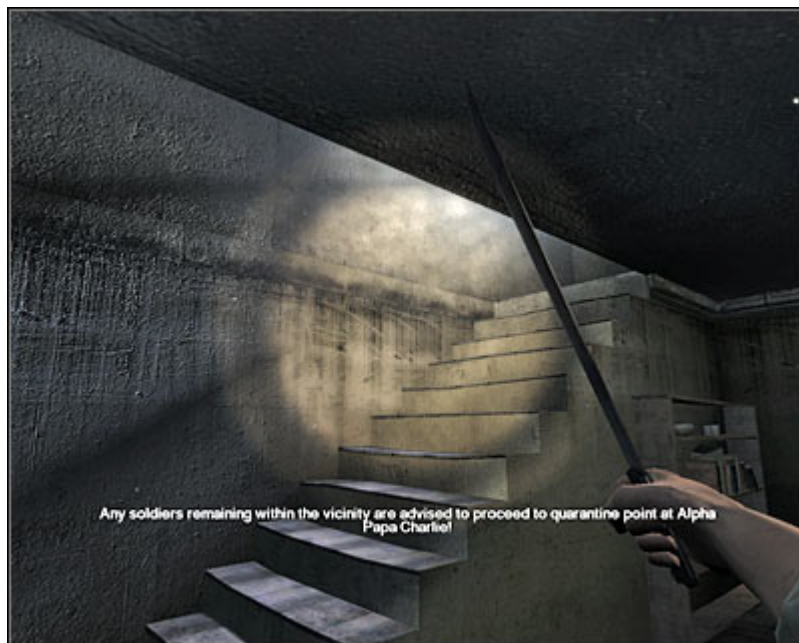
Po wygranym pojedynku możesz zabrać leżącą przy przeciwniku maczetę **[#3]** i w tym celu musisz wcisnąć SPACJĘ. Tyczy się to też niestety zbierania wszystkich innych przedmiotów, które odnajdziesz w przyszłości. Za każdym razem „manualnie” musisz podnieść każdy interesujący Cię obiekt. Ruszaj w stronę przejścia, z który wybiegł zabity przeciwnik. Po przedostaniu się na powierzchnię obejrzyj nową scenkę przerywnikową.



[#3]

Zadanie 2 – Dogoń Griffina

Zignoruj widoczną przed Tobą bramkę i skieruj się do wnętrza prawego budynku. W tym przypadku omiń drzwi, do których dobijają się żołnierze sił wroga i skorzystaj z pokazanych na screenie **[#4]** schodów. Na górze będziesz świadkiem kolejnej dłuższej scenki przerywnikowej. Po jej zakończeniu koniecznie podnieś z ziemi pistolet. Wracaj na dół i skorzystaj z przejścia, które teraz jest już dostępne.



[#4]

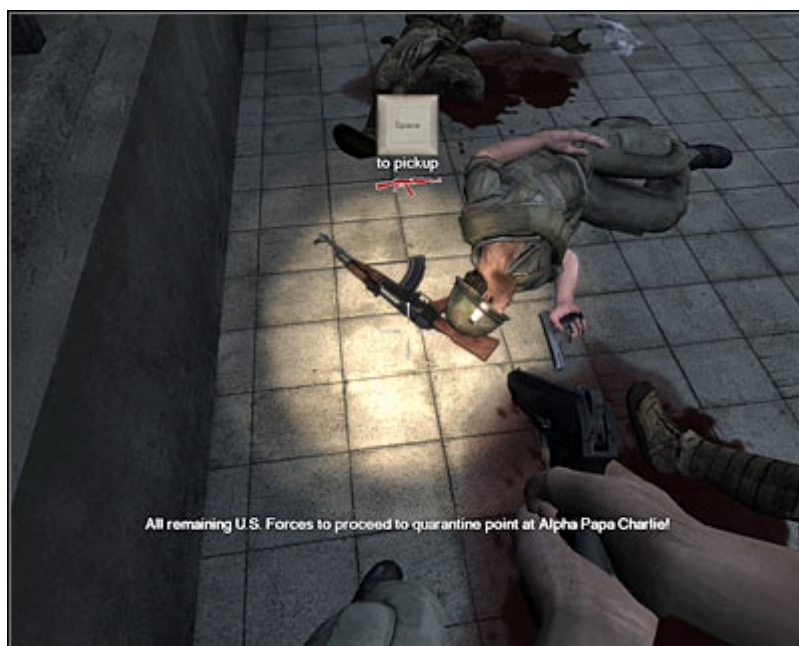
Zadanie 3 – Spotkaj się z drużyną w budynku starej szkoły

Możesz już wyjść na zewnątrz. Uważaj na pojedynczego przeciwnika, na którego wkrótce wpadniesz. Pamiętaj, że za każdym razem warto celować w głowy wrogów, zwłaszcza jeśli nie dysponujesz dużą ilością amunicji. Wkrótce ostrzelany zostaniesz przy bramce. Nie odpowiadaj ogniem, a zamiast tego udaj się w stronę pokazanej na screenie **[#5]** alejki.



[#5]

Podążaj cały czas prosto. Warto tu korzystać z latarki, aktywowanej klawiszem T. Zignoruj sojusznika, który zabity zostanie na jednym z wyższych pięter budynku i skieruj się w stronę niewielkiego tunelu. Po dotarciu w nowe miejsce nie czekaj aż sojuszniczy żołnierz zostanie zastrzelony, tylko od razu zabierz z ziemi Kałasznikowa **[#6]**.



[#6]