

Desperados 2:

Cooper's Revenge

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Desperados 2 Cooper's Revenge

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
Misja 1.1: Santa Fe – Where is Dillon?	4
Misja 1.2: Santa Fe – A Marshall in Need	9
Misja 2.1: Eagle's Nest – Trouble at Eagle's Nest	13
Misja 2.2: Eagle's Nest – Sanchez Sees Red	26
Misja 3.1: Big Canyon – The Narrow Pass	33
Misja 3.2a: Big Canyon – Masquerade	41
Misja 3.2b: Big Canyon – The Meeting	48
Misja 3.3: Big Canyon – Protecting Settlers	52
Misja 4.1: Fort Wingate – The Prisoner	55
Misja 4.2: Fort Wingate – Hawkeye's Liberation	61
Misja 4.3: Fort Wingate – Headquarters	76
Misja 4.4: Fort Wingate – The Revolt	87
Misja 5.1: Santa Fe – Goodman's Account Books	96
Misja 5.2: Santa Fe – The Bookkeeper	101
Misja 5.3: Santa Fe – The Bank Robbery	112
[Misja 5.4] Santa Fe – The Abduction	124
Misja 6.1: Sacred Mountain – Captured Indians	135
Misja 6.2: Sacred Mountain – The Way over the Pass	143
Misja 6.3: Sacred Mountain – The Execution	157
Misja 6.4: Sacred Mountain – Cooper's Revenge	176

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 gry *Desperados 2: Cooper's Revenge*. Poradnik powstał w głównej mierze z myślą o mniej zaawansowanych graczach, którzy nie mieli do czynienia z pierwszą częścią gry *Desperados*. Sądzę jednak, iż zainteresuje on również weteranów tego typu produkcji, gdyż powstał w oparciu o najwyższy dostępny poziom trudności (Hard). Poniższy poradnik składa się z dokładnego opisu wszystkich misji gry. Należy w tym miejscu zaznaczyć, iż w wielu sytuacjach możliwy jest agresywny styl gry. Ja natomiast starałem się skupić na ostrożnym i przemyślanym podejściu, zakładającym eliminację możliwie jak najmniejszej ilości przeciwników. W większości sytuacji nokautowałem więc napotkanych bandytów i jeśli było to możliwe, dodatkowo ich wiązałem. Podejście do gry jest oczywiście uzależnione wyłącznie od osobistych preferencji. Warto także zaznaczyć, iż gra na bieżąco odkrywa kolejne elementy sterowania czy chociażby nieznane do tej pory typy zachowań. Wszystkie te rzeczy zostały w poradniku dokładnie opisane. W miarę możliwości starałem się również zaznaczyć sytuacje, w których powinny być one stosowane. Jeśli zaś chodzi o dostępne postaci, zauważycie zapewne, iż z usług niektórych bohaterów korzystałem zdecydowanie częściej. Podobnie jak wcześniej, wybór aktualnej postaci jest uzależniony wyłącznie od osobistych preferencji. Korzystając z okazji przypomnę również o konieczności dokonywania częstych zapisów stanu gry, szczególnie jeśli wybrało się najwyższy dostępny poziom trudności.

Nie pozostało mi już nic innego, jak tylko życzyć dobrej zabawy. :-)

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

M i s j a 1 . 1 : S a n t a F e - W h e r e i s D i l l o n ?



Oznaczenia na mapie: 1 – miejsce startu; 2 – strzelnica; 3 – budynek (saloon), do którego będziesz się musiał udać

Zadanie 1: Kate in Distress

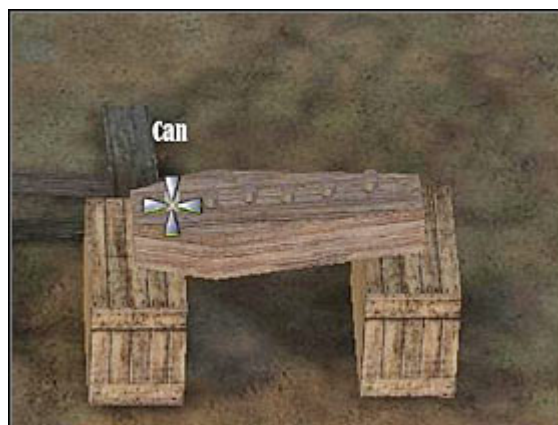
Pierwsza część tej misji stanowi swego rodzaju wprowadzenia. Podczas jej trwania poznasz przede wszystkim podstawowe czynności związane z wykonywaniem różnorodnych ruchów. Sama misja jest wyjątkowo krótka i rozegra się na niewielkim wycinku tej mapy.

Na początek będziesz musiał pomóc Kate. Zaczepił ją bowiem jeden z pijaczków, co zostanie ukazane podczas trwania krótkiej scenki przerywnikowej (#1). Wybierz Johna (**1**), a następnie najedź kursorem na przeciwnika. Pojawi się ikona pięści (#2). Wciśnij **LMB** (lewy przycisk myszy) żeby go powalić na ziemię. Uwaga! Tego przeciwnika nie musisz wiązać. W przyszłości będzie to jednak BARDZO ważne, gdyż ogłuszeni wrogowie po pewnym czasie powrócą do pełni zdrowia. Jest to szczególnie widoczne na wyższym poziomie trudności (czyli na tym, do którego odnosi się ten opis).



Zadanie 2: Powder for the Lady

W dalszym ciągu sterujesz wyłącznie Johnem. Idź za Kate na okoliczną strzelnicę. Podnieś znajdującą się w tym miejscu amunicję (**Colt ammo**; #1). Wysłuchaj krótkiego dialogu pomiędzy właścicielem kramiku, a Kate. Postarasz się wygrać dla niej puder do twarzy (Beauty Powder), z którego będzie mogła skorzystać w przyszłości. Aby skorzystać z Colta możesz kliknąć na odpowiednią ikonkę lub wcisnąć **F1**. Teraz przesunij i przybliż sobie widok. Musisz najeżdzać myszką na wszystkie puszki (**Can**; #2) i wciskać **LMB** w celu oddania strzału. Jeśli chcesz możesz zaczekać aż celownik się ustakuje, ale nie jest to w tym przypadku konieczne.

**Zadanie 3: Mad Dog**

Po chwili załączy się kolejny filmik przerywnikowy. Dillon jest aktualnie w okolicznym saloonie. Aby się do niego dostać w pierwszej kolejności będziesz musiał pozbyć się jego zaufanego ochroniarza – Mad Doga. Skieruj się w stronę saloonu. Jeśli korzystasz z tradycyjnego widoku z lotu ptaka możesz najeżdżać kursorem na budynek, tak aby odsłonić jego wnętrze. Mad Dog stoi przy schodach po prawej. Po raz kolejny wybierz Johna. Musisz wejść do saloonu. Osobiście radziłbym przemieszczać się w pozycji kucającej. Aby ją wybrać kliknij na odpowiednią ikonkę lub wcisnij **G**. Będziesz musiał podnieść znajdujące się w centralnej części saloonu noże (**Knife**; #1). Jeśli chcesz możesz w tym momencie podejrzeć pole widzenia Mad Doga. Aby to zrobić wybierz odpowiednią ikonkę lub skorzystaj z lewego klawisza **ALT**. Teraz OSTROŻNIE zbliż się do schodów. Ustaw się przy jednym ze stołów i wcisnij klawisz **F2** w celu wybrania noży. Uwaga! Jest tu spora różnica. Akcja kryjąca się pod klawiszem F2 pozwoli ci nimi rzucać. Z kolei wcisnięcie klawisza F3 spowoduje, iż będziesz mógł nożem bezpośrednio zaatakować daną postać (odpowiednio wcześniej do niej podchodząc). Zwróć jednocześnie uwagę na to, iż w wyniku rzucenia nożem bezpowrotnie tracisz ten przedmiot. Cursor musi przybrać postać szarego celownika (#2). Wykonaj tę akcję, tak aby zlikwidować Mad Doga.



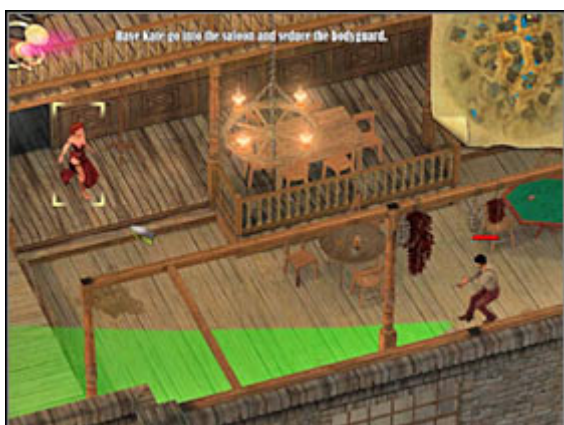
Zadanie 4: Where to with Mad Dog?

Podnieś amunicję do Colta (**Colt ammo**). Teraz będziesz musiał pozbyć się ciała zabitego przeciwnika, tak aby okoliczni przeciwnicy nie mogli zorientować się, że go brakuje. Kliknij **LMB** na zabitym przeciwniku, tak aby go podnieść (#1). Skieruj się do wejścia do saloonu. Idź w lewo. Zwróć uwagę na miejsce, w którym stoi Kate (#2). Będziesz się tam musiał udać. Podejdź następnie kawałek w prawo, a John automatycznie położy ciało na ziemi.



Zadanie 5: The Second Bodyguard

W saloonie pojawił się drugi ochroniarz. Jest on zaniepokojony brakiem Mad Doga, tak więc będziesz go musiał go dość szybko wyeliminować. Po raz pierwszy skorzystasz z usług Kate (**2**). Na początek wejdź do saloonu. Ustaw się w polu widzenia wartownika i wciśnij **F3**, aby wyraźnie zwrócić na siebie uwagę (#1). UWAGA! Z tego typu operacjami na wyższym poziomie trudności będziesz się musiał zazwyczaj śpieszyć, gdyż w przeciwnym przypadku przeciwnicy zazwyczaj przejdą w agresywny tryb i zaczną strzelać do Kate. Poprawna akcja nagrodzona jest zmianą koloru pola widzenia na fioletowy. Zaczekaj aż wartownik podejdzie do Kate. Teraz szybko wciśnij **F2**, tak aby psiknąć mu pudrem prosto w oczy (#2). W ten oto sposób ogłuszysz wartownika, dzięki czemu John automatycznie będzie go mógł znokautować.



Zadanie 6: The Men on the Second Floor

Podnieś amunicję do Colta (**Colt ammo**). Zwróć uwagę na to, że może to też zrobić Kate, dzięki czemu będzie mogła korzystać ze swojego rewolweru. ZANIM zajmiesz się wartownikami na drugim piętrze dobrze byłoby usunąć ciało zlikwidowanego gościa. Na początek wybierz Kate i najedź na ciało, a następnie wciśnij **LMB**, tak aby związać przeciwnika. Dzięki temu nie ucieknie i to nawet wtedy gdy odzyska przytomność. Wartownika wynieś na zewnątrz saloonu i połóż w mało widocznym miejscu. Teraz skieruj się obiema postaciami w stronę schodów (#2). John powinien zostać na dole. Kate natomiast może ruszać na piętro. UWAGA! Zanim wykonasz tę czynność radziłbym zapisać stan gry!!



Gdy tylko znajdziesz się na balkoniku wciśnij **F3**. Kate powinno udać się zwrócić uwagę prawego wartownika. Uwaga! Jego pole widzenia musi być fioletowe (#1)! W przeciwnym przypadku będzie chciał zabić Kate. W takiej sytuacji radziłbym powtórzyć całą kombinację. Zaczekaj aż wartownik podeszże do Kate. Możesz zastosować trik z pudrem, bądź też rzucić w niego nożem (#2). Po zakończonej akcji podnieś oczywiście amunicję (**Colt ammo**).

