

Call of Duty: Modern Warfare 2
Operacje specjalne i dane wywiadowcze
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Duty: Modern Warfare 2

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Infinity Ward, Wydawca Infinity Ward, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

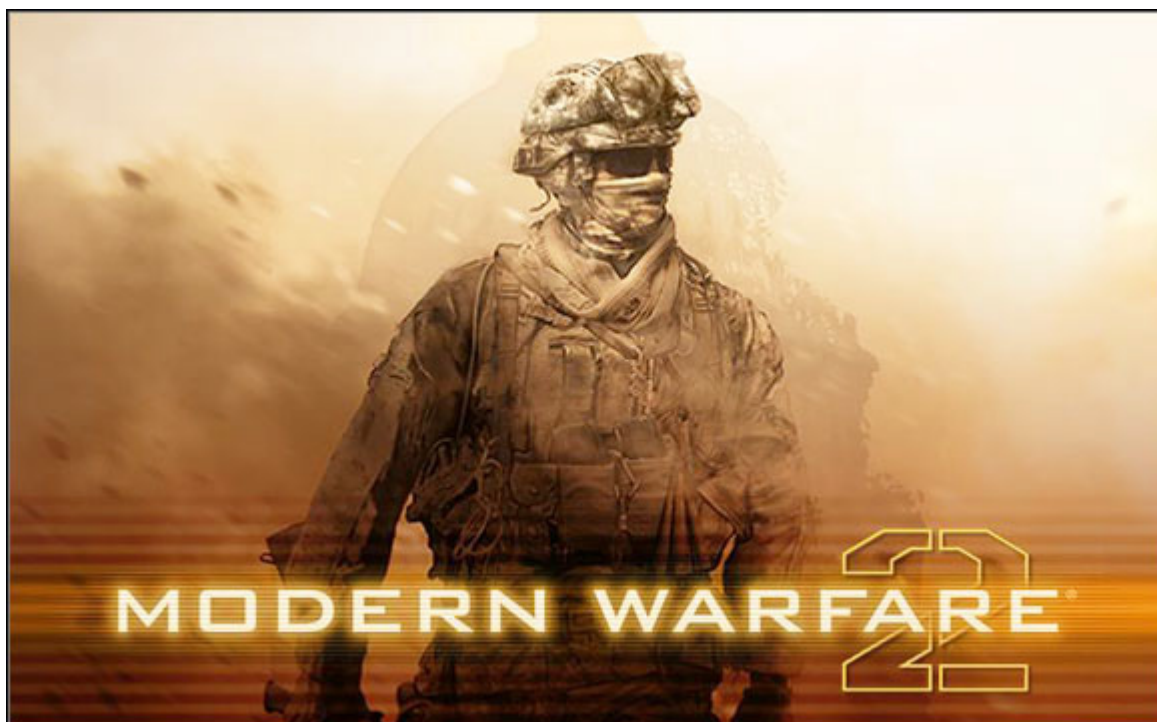
Spis treści

Wprowadzenie	4
Kampania	5
Akt I – S.J.C.D.	5
Akt I – Gracz drużynowy	7
Akt I – Alpinista	10
Akt I – Nic po rosyjsku	13
Akt I – Atak	14
Akt II – Rosomaki!	18
Akt II – Gniazdo szerszeni	22
Akt II – Eksodus	25
Akt II – Jedyń łatwy dzień... był wczoraj	27
Akt II – Gułag	31
Akt II – Z własnej woli	35
Akt III – Ewentualność	38
Akt III – Drugie słońce	41
Akt III – Hotel Whiskey	43
Akt III – Niedokończone sprawy	45
Akt III – Wróg mojego wroga	48
Akt III – Jak za dawnych czasów	50
Akt III – Koniec gry	53
Muzeum	55
Materiały wywiadowcze	56
Akt I – S.J.C.D.	56
Akt I – Gracz drużynowy	56
Akt I – Alpinista	57
Akt I – Atak	58
Akt II – Rosomaki!	59
Akt II – Gniazdo szerszeni	60
Akt II – Eksodus	61
Akt II – Jedyń łatwy dzień... był wczoraj	62
Akt II – Gułag	63
Akt II – Z własnej woli	64
Akt III – Ewentualność	65
Akt III – Hotel Whiskey	66
Akt III – Niedokończone sprawy	67
Akt III – Wróg mojego wroga	68
Akt III – Jak za dawnych czasów	69
Akt III – Koniec gry	70
Operacje Specjalne	71
Wprowadzenie	71
Alfa – Piekiełko	72
Alfa – Snajper	74
Alfa – Chrystus zbawiciel	75
Alfa – Uniki	77
Alfa – Zawieszenie	79
Bravo – Strażnik	81
Bravo – Lista zabitych	84
Bravo – Saperzy	85
Bravo – Wyścig	86
Bravo – Wielki brat	87
Charlie – Ukryty	89
Charlie – Wyłom i eliminacja	92
Charlie – Próba czasowa	94
Charlie – Bezpieczeństwo kraju	96
Charlie – Weź i uciekaj	98

Delta – Wojenna jazda	100
Delta – Wraki	102
Delta – Akceptowalne straty	104
Delta – Terminal	106
Delta – Atak na posiadłość	108
Echo – Mokra robota	109
Echo – Eksplozja	111
Echo – Przeciwpancerne	113

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

Poradnik do gry *Call of Duty: Modern Warfare 2* zawiera kompletny opis przejścia kampanii dla pojedynczego gracza. Znajdziesz tutaj również lokalizację wszystkich materiałów wywiadowczych (laptopów). W ostatniej części poradnika znajduje się kompletny opis wszystkich Operacji Specjalnych wraz z poradami dotyczącymi ukończenia ich na najwyższym poziomie trudności. Kolorem **czzerwonym** oznaczone zostały obrazki: **#1** – obrazek lewy, **#2** – obrazek prawy. Przy pomocy koloru **niebieskiego** oznaczone zostały ważniejsze fragmenty w grze.

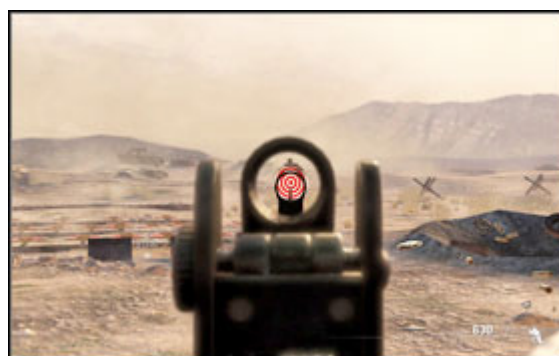
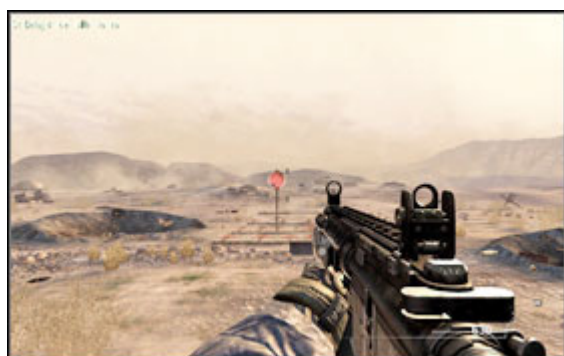
Artur „Arxel” Justyński

Podziękowania:

sinbad (za pomoc w kooperacji przy Operacjach Specjalnych)

Kampania

A k t I – S . J . C . D .



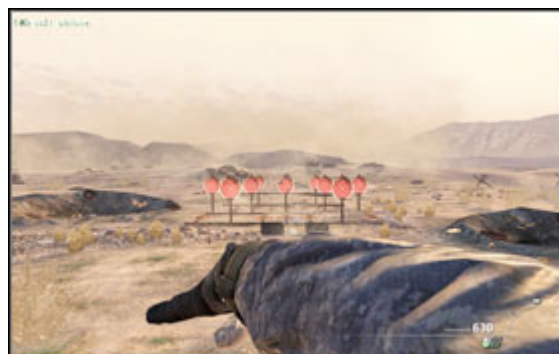
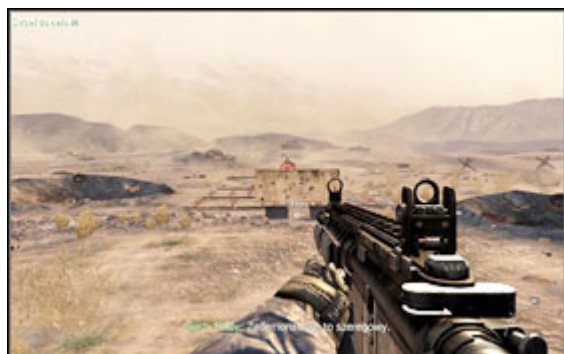
Pierwsza misja to najzwyczajniejszy samouczek, podczas którego poznasz kilka podstawowych informacji na temat posługiwania się bronią. Wykonuj, wydawane przez sierżanta Foleya, polecenia pojawiające się na ekranie.

Strzelanie z biodra

Po podniesieniu leżącego przed Tobą na stole M4A1 odwróć się i zestrzel kilka tarcz **#1** nie stosując ani przybliżenia ani nie przechodząc w pozycję kłęczącą.

Strzelanie przez przyrządy

Zdecydowanie łatwiej trafić w cele po uprzednim przykłonieniu i użyciu przyrządów celowniczych broni **#2**. Zestrzel w ten sposób kilka tarcz.



Strzelanie przez osłonę

Dowiesz się, że niektóre materiały, mogące posłużyć za osłonę, są na tyle cienkie (np. drzwi), że jesteś w stanie pokonać wroga kryjącego się po drugiej stronie. Zestrzel tarczę celując w drewnianą płytę **#1**.

Granaty

Jak dobrze wiadomo, granaty to potężne narzędzie przeciwko skupionej w jednym miejscu sporej liczbie przeciwników. Odwróć się i zgarnij kilka z pudełka. Kiedy pojawią się tarcze **#2** rzuć między nie granat.

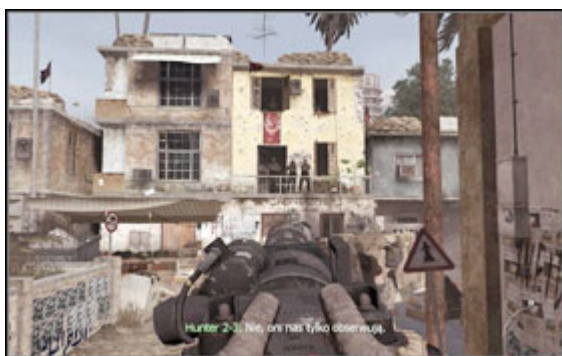


Po wstępnym zapoznaniu się z obsługą broni czas na przetestowanie Twoich umiejętności strzeleckich. Skieruj się do Piekiełka. Podnieś leżący na stole pistolet – dowiesz się, że przełączenie z broni podstawowej na dodatkową jest zdecydowanie szybsze niż przeładowanie. Dość często może ocalić Ci to życie na polu walki. Kiedy kapral otworzy skrzynie wypełnione bronią **#1** wybierz dowolną z nich i udaj się na plac treningowy, gdzie musisz wyeliminować tarcze przedstawiające wrogów, uważając na cywilów **#2**. W zależności od uzyskanego czasu zostanie dobrany do Twoich umiejętności sugerowany poziom trudności. W dalszej części poradnika znajdziesz więcej porad jak uporać się z Piekiełkiem. Po wybraniu poziomu trudności udaj się na zgrupowanie.

A k t I – G r a c z d r u ż y n o w y



Czym prędzej powstań i podbiegnij do osłony (na przykład samochodu). Twoim zadaniem jest eliminacja wrogich jednostek i ochrona czołgu mostowego, który musi utworzyć połączenie zniszczonego mostu. Najlepszym wyborem jest tutaj **granatnik**, pozwoli Ci on pozbyć się sporej ilości przeciwników przy użyciu jednego pocisku. Po drugiej stronie rzeki **głównie oblegane są schody**, staraj się też tam celować. Po chwili odpierania ataków przybędą wrogie posiłki, bacznie obserwuj więc **drugą stronę zniszczonego mostu** – postaraj się nie dopuścić do zniszczenia swojego czołgu.



Kiedy połączenie zostanie utworzone udaj się na most i wskakuj do jednego z Humvee, przejmiesz działko pokładowe **#1. Nie strzelaj do nikogo**, póki przeciwnik sam pierwszy nie otworzy ognia. Pierwsze ślady nieprzyjaciela usłyszysz po zbliżeniu do na teren szkoły, przeciwnicy głównie będą napierali z dachów pobliskich budynków **#2**, a ich główną bronią będzie wyrzutnia rakiet.