

Call of Duty

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Duty

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Informacje dla początkujących	4
Jak wykorzystać potencjał gry	5
Trening - Podstawy	6
Kampania Amerykańska	7
Misja 1: Pathfinder	7
Misja 2: Burning Village	10
Misja 3: Village At Down	14
Misja 4: Car Ride	18
Misja 5: Breccourt Manor	21
Misja 6: Chateau	25
Misja 7: POW Camp	29
Kampania Brytyjska	32
Misja 1: Pegasus Bridge - Night	32
Misja 2: Pegasus Bridge - Day	35
Misja 3: The Eder Dam	38
Misja 4: Eder Dam Gateway	42
Misja 5: Airfield Escape	43
Misja 6: Battleship Tirpitz	45
Kampania Rosyjska	48
Misja 1: Stalingrad	48
Misja 2: Red Square	50
Misja 3: Trainstation	53
Misja 4: Stalingrad Sewers	55
Misja 5: Pavlov's House	57
Misja 6: Warsaw Factory	62
Misja 7: Warsaw Railroads	64
Misja 8: Oder River Country	66
Misja 9: Oder River Town	67
Kampania Aliancka	68
Misja 1: Festung Recogne	68
Misja 2: V-2 Rocket Site	70
Misja 3: The Fall of Berlin	74

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

CALL OF DUTY™

Wprowadzenie

Call of Duty wydaje się być godnym pretendentem do miana jednej z najbardziej widowiskowych i zrealizowanych w konwencji dobrego filmu sensacyjnego, grą akcji, określaną trzema znanymi wszem i wobec literami – fps (first person shooter). Ta wciągająca produkcja czerpiąca pełnymi garściami z hitów pokroju „Wróg u bram”, pozwalając sprawdzić się w roli żołnierza wysłanego do walki w czasie II wojny światowej. I trzeba przyznać, że odróżnia się od podobnych jej tytułów niemalże doskonałą grywalnością.

Mimo, iż gra do najtrudniejszych nie należy, niniejszy poradnik zawiera rady standardowo już przeznaczone szczególnie dla tych, którzy chcą pokonać ją na możliwie najwyższym poziomie trudności – Weteran. Wybierając na początku właśnie ten stopień, rezygnujemy z napotykanym tu i ówdzie apteczek oraz uniemożliwiamy leczenie podczas wykonywania pojedynczej misji. Zdrowie podreperować można tylko po jej ukończeniu, co mobilizuje już na wstępie do korzystania z zasłon terenowych i specjalnego obchodzenia się z wszelkimi przeciwnikami. Do tego by zakończyć Twój wirtualny żywot wystarczą dwa celne naboje, więc klawisze szybkiego zapisu / odczytu będą szczególnie często w użyciu.

Zapraszam do zapoznania się z niniejszym poradnikiem,

Zodiac

Podstawy

I n f o r m a c j e d l a p o c z ą t k u j ą c y c h

CoD jest wbrew pozorom bardzo prostą strzelanką, niewymagającą jak np. w przypadku Rainbow Six tworzenia zakrojonych planów misji czy mającą ograniczenia w ilości zapisu stanu gry, znanego z Hidden & Dangerous II. Tutaj postawiono na schemat znany z Medal of Honor: Allied Assault – czyli liniowość gry, dzięki której droga prowadząca do celu jest zawsze jednak i tak naprawdę trudno się podczas wykonywania kolejnych misji zgubić. Jednak warto mieć na uwadze kilka podstawowych rad, odnoszących się do wszystkich gier typu fps:

- **Ruszaj się.** Ruchomy cel jest dużo trudniejszy do trafienia, o czym przekonasz się szczególnie grając w trybie multi-player. Gdy napotkasz na swojej drodze wrogiego żołnierza, nie czekaj aż zacznie do Ciebie strzelać, tylko staraj się go uprzedzić, przy okazji uciekając w jakieś bezpieczne miejsce.
- **Chowaj się.** Przeszkody terenowe bardzo ułatwią Ci zadanie. Przypisanie przechylenia się na boki do klawiszy Q i E (jeśli grasz na standardowej konfiguracji, czyli klawiszami WASD) pozwoli łatwo wychylać się zza rogu i bezpiecznie zdejmować wrogich żołnierzy. Oni będą robić to samo, co będzie chlebem powszednim podczas zabawy w kampanii. W trybie wieloosobowym ta zasada nie zdaje egzaminu.
- **Zapisuj grę.** Tak często jak to tylko możliwe korzystaj z dwóch klawiszy – szybkiego zapisu (F5) i szybkiego wczytania (F9). Pamiętaj, że zapisać stan gry powinieneś będąc w bezpiecznym miejscu, a nie pod ostrzałem. Inaczej może się okazać, że po wczytaniu od razu zginiesz, trafiony serią z karabinu znajdującego się nieopodal strażnika. Szybki zapis ma tę wadę, że przy zapisywaniu nowej gry usuwa poprzednią. Na szczęście mechanizmy Cod zapisują stan rozgrywki w najważniejszych punktach misji, więc łatwo można do nich powrócić w razie niepowodzenia.
- **Dobieraj odpowiednią broń.** Musisz poznać dostępny w grze arsenał, by w dopasować aktualnie posiadaną pukawkę do wymogów sytuacji. Opisywanie karabinów nie ma sensu, gdyż każdy sam szybko pozna dobre i złe strony danego karabinu, a dalsza część poradnika pozwoli Wam dobrać sprzęt odpowiednio do znanych z góry potrzeb. Pamiętaj, że do pomieszczeń najlepiej nadaje się szybkostrzelny karabin, ale na większe dystanse tylko strzelająca pojedynczymi nabojami strzelba (najlepiej z lunetą) zda egzamin.

J a k w y k o r z y s t a ć p o t e n c j a ł g r y

Do tego dochodzi jeszcze kilka specyficznych dla CoD cech. Autorzy postawili odrzucić utarty schemat jednostki walczącej z zastępami wrogów, dodając do Twojej drużyny kierowanych komputerowo kolegów. Dzięki temu poza ciągłą świadomością uczestniczenia w zakrojonych na szeroką skalę operacjach, masz również możliwość zrzucenia ognia zaporowego nieprzyjaciela na jednego z Twoich kompanów. Niezbyt to etyczne, jednak podczas zabawy na wysokim poziomie trudności bardzo ułatwia grę.

- **Nie bądź mięsem armatnim – daj zginąć innym.** Jak już wspomniałem, nie pchaj się na siłę pierwszy przeciwko oddziałowi Niemców, tylko wyślij tam kolegów. Działa to w ten sposób, że jeśli posuniesz się do przodu, drużyna pójdzie za Tobą. Jeśli załatwisz strzelców, koledzy to wykorzystają i rozpoczną szturm. W praktyce działa to właśnie na podobnych zasadach i należy się starać wypuszczać kolegów do przodu. Jeśli zginą, nic Cię to nie kosztuje, a sam staniesz się o wiele bezpieczniejszy.
- **Zaopatrzenie to połowa sukcesu.** Możesz nosić tylko dwa ciężkie karabiny jednocześnie, ale każdy przeciwnik zostawia po sobie sprzęt, więc jeśli zaczniesz cierpieć na brak naboju szybko zmień bron na niemiecką – z pewnością znajdziesz do niej mnóstwo amunicji. Dostępny na standardowym wyposażeniu pistolet nie przyda się w walce z wyposażonym w karabin maszynowy wrogiem.
- **Kompas – mój przyjaciel.** Kompas, widoczny w lewym dolnym rogu ekranu wskaźnik czterech stron świata, wskaże Ci zawsze drogę do celu wędrówki. Jeśli się zgubisz, zerknij na niego, by szybko zorientować się w sytuacji. Niestety w pomieszczeniach staje się on mało przydatny, jednak z pomocą szczegółowego poradnika nie powinno być problemów w znalezieniu drogi.

Trening - Podstawy

9 Wrzesień 1942**Godzina 0900****Camp Taccoa, GA – U.S.A.**

- Read each sign
[Przeczytaj wszystkie znaki]
- Approach the sign indicated by the compass star
[Podejdź do znaku wskazywanego przez kompas]
- Open the gate to the obstacle course
[Otwórz bramę do treningu z przeszkodami]
- Complete the obstacle course
[Ukończ kurs z przeszkodami]
- Pick up both Carbines, hit the target a total of 12 times
[Podnieś oba karabiny Carbine, traf w cel łącznie 12 razy]
- Pick up a Springfield, hit the target a total of 4 times
[Podnieś strzelbę Springfield, traf w cel łącznie 4 razy]
- Pickup a Thompson, hit the target a total of 10 times
[Podnieś karabin Thompson, traf w cel łącznie 10 razy]
- Switch weapons, hit the target 3 more times
[Zmień broń, traf w cel jeszcze 3 razy]
- Pick up some grenades, throw a Grenade into each windows and door
[Podnieś kilka granatów, wrzuć po jednym w każde okno i drzwi]
- Plant the explosives
[Podłóż ładunki wybuchowe]
- Go through the last gate to exit training
[Przejdź przez ostatnią bramę by ukończyć trening]

Trening ma za zadanie wprowadzić Cię do gry, nauczyć podstawowych zasad walki i przyswoić interfejs obsługi wirtualnego żołnierza. Sterowanie nie należy do najtrudniejszych, bardzo przypomina to znane z MOHAA czy innych gier FPP. Jednak dla graczy stawiających pierwsze kroki w tej dziedzinie zapoznanie się z podstawami sterowania jest podstawowym obowiązkiem. Poniżej przedstawię krótki opis tego, czego podczas tych kilku minut zdołasz się nauczyć.

Przed wszystkim poznasz podstawowe zasady walki, pokazane na plakatach. Potem przejdiesz do treningu z przeszkodami. Minąwszy rury i kilka miejsc, które należy przeskoczyć, musisz wspiąć się po drabinie na przeszkodę i zeskakując po drugiej stronie, wejść przez drzwi z lewej strony do miejsca z treningiem uzbrojenia.

Tutaj nauczysz się podstawowych zasad gry. Czyli tego, że można nosić maksymalnie dwa rodzaje broni oraz korzystać ze zbliżenia. Najpierw będą to dwa karabiny, potem strzelba ze zbliżeniem optycznym i w końcu karabin maszynowy. Na zakończenie pozostanie nauczyć się rzucania granatami. Będzie to bardzo ważna umiejętność, która przyda się podczas gry. Podłożenie materiału wybuchowego jest już czystą formalnością. Przechodząc przez ostatnią bramę, zakończysz cały trening.

Kampania Amerykańska

Misja 1: Pathfinder

4 Czerwiec 1944

Godzina 2330

Outskirts of Mere Eglise, Francja

- Link up with Sgt. Heath
[Spotkaj się z sierżantem Heathem]

Wylądowałem w szczerym polu. Okolica wydawała się spokojna. Mój kompan był niedaleko. Musiałem go odnaleźć. Ruszyłem na pobliskie wzniesienie. W oddali zauważyłem załatwiającego swoje fizjologiczne potrzeby wrogiego żołnierza [#1]. Zdjąłem go z bezpiecznej odległości z karabinu, korzystając ze zbliżenia. Budynek z prawej był pusty, więc od razu skręciłem w lewo, w stronę wskazywaną przez kompas.



- Get the Sergeant's legbag
[Zabierz torbę sierżanta]

Minąwszy niewielki lasek natrafiłem na ciało sierżanta [#2]. Został zabity. Jego torba leżała na ziemi. Zabrałem ją. W środku znalazłem przekaźnik radiowy, który odpowiednio ustawiony wskaże miejsce do lądowania głównych sił uderzeniowych.

- Set up the radio beacon
[Ustaw przekaźnik radiowy]

Usłyszałem rozmowę Niemców siedzących w bunkrze nieopodal. Po cichu podkradłem się, by mieć na muszce jednego z nich. W momencie, gdy go zastrzeliłem, wychylił się drugi. Po unieszkodliwieniu i tego przeciwnika, zająłem zajmowane przez nich miejsce. Następnie wyszedłem przez przejście z lewej strony na szczerze pole. Zamontowałem we wskazanym miejscu [#3] przekaźnik radiowy. Rozpoczął się zrzut sił.

