

Call of Duty: World at War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Duty: World at War

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Treyarch, Wydawca Activision Blizzard, 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

Wstęp	3
Kampania dla jednego gracza	4
Semper Fi	4
Mały opór	8
Twarde lądowanie	12
Wendeta	19
Ich kraj, ich krew	25
Spalić ich	31
Nieugięty	34
Krew i żelazo	37
Stalowe koło	41
Wykwaterowanie	45
Black Cats	50
Miotacz i korkociąg	53
Punkt przełamania	58
Serce Rzeszy	64
Upadek	68
Karty śmierci	73
Semper Fi	73
Mały opór	73
Twarde lądowanie	74
Wendeta	74
Ich kraj, ich krew	75
Spalić ich	75
Nieugięty	76
Stalowe koło	76
Wykwaterowanie	77
Miotacz i korkociąg	77
Punkt przełamania	78
Serce Rzeszy	78
Upadek	79

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



Wstęp

Nieoficjalny poradnik do gry „*Call of Duty: World at War*” zawiera szczegółowe rozwiązanie kampanii dla jednego gracza, ilustrowane licznymi obrazkami. Oprócz tego znajduje się tu lista wszystkich lokacji, w których można znaleźć karty do gry, odblokowujące oszustwa w trybie kooperacji.

Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

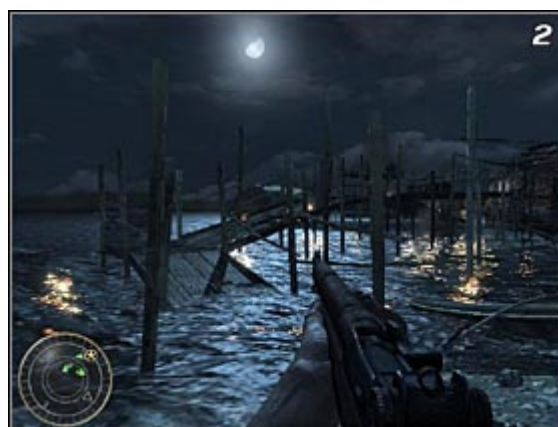
Kampania dla jednego gracza

S e m p e r F i

Zmagania rozpoczynasz w bardzo nieciekawym położeniu, mianowicie jako jeńiec japońskich żołnierzy, który za chwilę pożegna się z życiem. Na szczęście w samą porą pojawiają się amerykańscy chłopcy i wyciągną Cię z opresji. Jeden z wybawców szybko wręczy Ci hełm oraz pistolet – trwa wojna, więc nie ma czasu na myślenie. Trzeba działać!

Zabezpiecz wioskę.

W chwili obecnej masz do dyspozycji jedynie pistolet Nambu. Zdecydowanie lepsze efekty przyniesie mocniejsza broń, dlatego podnieś leżący na beczce pistolet maszynowy Typ 100 i stojący tuż obok karabin M1 Garand (#1). Tak uzbrojony dołącz do oddziału.



Wioska opanowana jest przez japońskich żołnierzy. Aby ją zabezpieczyć, musisz zlikwidować wszystkich obrońców. Zgodnie z zaleceniem dowódcy skieruj się naprzód (do wyboru są dwie drogi – jedna wiedzie obok domów, druga przez drewniany pomost – #2), zabijając napotkanych przeciwników. Próba zostawienia brudnej roboty kompanom nie zda niestety egzaminu. Gra jest skonstruowana w taki sposób, że jeśli nie będziesz brać czynnego udziału w wydarzeniach, akcja nie posunie się do przodu.



Idź przed siebie i zabijaj nadciągających wrogów, wykorzystując rozmaite zasłony. Uważaj na znajdujące się we wsi chaty (#3). Lubią z nich wypadać Japończycy – pod żadnym pozorem nie daj się zaskoczyć. Po krótkiej wędrówce dotrzesz do domu, z którego wybiegnie płonący człowiek (#4). Zabij go, zanim ten podpali szeregowca Ryana i ruszaj w dalszą drogę.



Kilkanaście sekund później znajdziesz się w centrum wioski (#5). Dowódca poleci Ci wyeliminować żołnierza obsługującego ciężki karabin maszynowy, który znajduje się w jednej z chat. Ukryj się za drewnianą barierką i wykonaj rozkaz. Zabij następnych Japończyków, którzy wykorzystują osłony w postaci beczek. Gdy w okolicy zrobi się spokojnie, rusz w kierunku domku z kaemem i odwiedź chatę znajdującą się na lewo od ciężarówki. W środku (#6) znajdują się ostatni obrońcy i trochę broni. Zlikwiduj wrogów i ruszaj w dalszą drogę.

Spotkaj się z drugim oddziałem.

Biegnij na północ i dołącz do swoich kompanów. Teraz czeka Cię krótki marsz przez dżunglę. W połowie drogi Twój oddział zostanie zaatakowany przez kilku Japończyków (#7), ale nie stanowią oni większego zagrożenia. Pomóż w ich eksterminacji i ruszaj przed siebie.



Uratuj drugi oddział.

Drugi oddział amerykańskich marines znajduje się w fatalnym położeniu – grozi im rychła śmierć z rąk Japończyków. Zamiej pozycję na wzgórzu (#8) i rozpocznij eksterminację wrogów, obierając za pierwszy cel przeciwnika obsługującego ciężki karabin maszynowy. Następnie pozbądź się żołnierza na wieży i dopiero wtedy pomóż kompanom w zabijaniu pozostałych wrogów. Gdy w okolicy zrobi się spokojnie, zadanie zostanie wykonane.

Przejdź do punktu ewakuacji.

Dołącz do oddziału i ruszaj na północ. Po krótkiej wędrówce dotrzesz na polanę, gdzie leży pełno wrogich ciał. Tak naprawdę przeciwnicy nie są martwi, o czym przekonasz się kilkanaście sekund później, gdy rzekome trupy rozpoczną ostrzał.

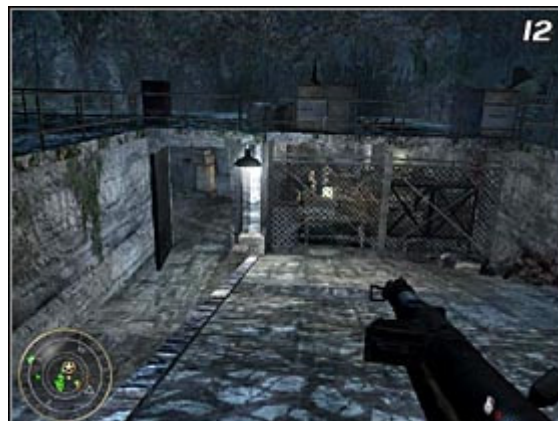
W okolicy zarośniętej od Japończyków (#9). Pomóż kompanom w eksterminacji wrogów, chroniąc się w zrujnowanej chatce po lewej stronie. Wrogowie będą nadciągać z różnych stron, dlatego miej oczy dookoła głowy. Gdy Amerykanie zabiją wszystkich agresorów, Twoi towarzysze ruszą w dalszą drogę. Dołącz do nich.



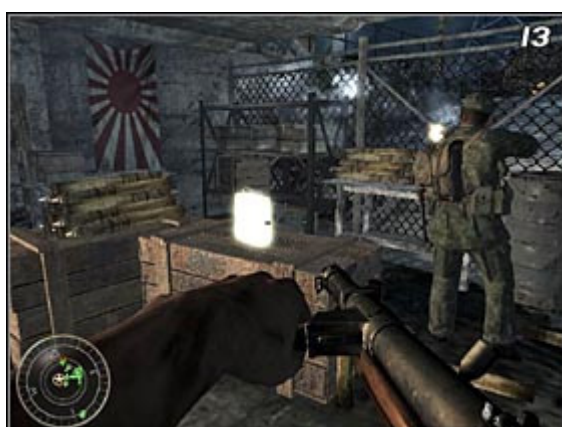
Idź przed siebie. Po chwili znajdziecie się w pobliżu japońskiego obozu wojskowego. Zabij żołnierzy ukrywających się za workami z piaskiem i poczekaj, aż dołączą do Ciebie kompani. Sierżant Sullivan wpadnie na pomysł, jak sforsować główną bramę. Podejdź do ciężarówki i przebij jedną z beczek przy pomocy noża (#10). Poczekaj cierpliwie, aż pojazd dokonała dzieła zniszczenia i przygotuj się na ciężką wymianę ognia z wrogami.

Pomóż Roebuckowi założyć ładunki w bunkrze.

Idź w kierunku obozu, zabijając z dystansu przebywających w nim żołnierzy wroga (#11). Po chwili otrzymasz kolejny rozkaz – musisz pomóc koledze założyć ładunki wybuchowe, które zrównają z ziemią całą placówkę.



Pozbądź się kilku żołnierzy, którzy blokują dostęp do położonego na zachodzie bunkra (#12). Gdy w okolicy zrobi się w miarę czysto, wejdź do betonowego schronu i użyj świecącego ładunku (#13). Poczekaj cierpliwie, aż zostanie on uzbrojony i wyjdź na zewnątrz.



Przejdź do punktu ewakuacji.

Amerykańskie łodzie czekają na Ciebie i Twoich kompanów koło przystani na wschodzie wioski (#14). Skieruj się w tamtą stronę, likwidując zagrażających Ci żołnierzy wroga. Gdy zbliżysz się do chaty, wybuchnie granat, który powali Cię na ziemię. Jeden z kompanów chwyci Cię i zacznie ciągnąć w kierunku łodzi. Strzelaj z pistoletu do nadbiegających z obozu przeciwników. Po chwili będziesz mógł podziwiać spektakularny pokaz fajerwerków we wrogiej placówce.