

# Code of Honor 2: Łańcuch Krytyczny

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Code of Honor 2: Łańcuch Krytyczny**

**autor: Paweł „PaZur\_76” Surowiec**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent CITY interactive, Wydawca CITY interactive, Wydawca PL CITY interactive  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Garść porad</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>7</b>
<b>Misja 1 „Desant”</b>	7
<b>Misja 2 „W jaskiniach”</b>	11
<b>Misja 3 „Światło w tunelu”</b>	16
<b>Misja 4 „Włamanie do więzienia”</b>	23
<b>Misja 5 „Ucieczka z więzienia”</b>	37
<b>Misja 6 „Spotkanie w fabryce”</b>	43
<b>Misja 7 „Zjednoczone siły”</b>	51
<b>Misja 8 „Masa krytyczna”</b>	57
<b>Misja 9 „Konfrontacja”</b>	67

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do strzelanki FPP *Code of Honor 2* zawiera kompletny opis przejścia wszystkich 9-u epizodów gry składających się na kampanię dla pojedynczego gracza, do którego dorzuciłem kilka przydatnych (mam nadzieję) porad. Opis ten powstawał w oparciu o polskojęzyczną wersję 1.0 programu i dotyczy najwyższego poziomu trudności. *CoH* jest grą dosyć krótką, więc sugeruję rzucić się na głęboką wodę i zacząć rozgrywkę od razu na tym poziomie trudności. Kolejne zadania, które powinieneś realizować w trakcie zabawy wyróżniłem w tekście kolorem **zielonym**. Przyjemnego grania!

**Paweł „PaZur\_76” Surowiec**

## Garść porad

W ciemnych zakamarkach oświetlenie bojowe w postaci latarki taktycznej zamontowanej pod lufą pukawki bardzo się przydaje.



Pamiętaj jednak, że snop światła z tej latarki zwraca uwagę i alarmuje przeciwników! Jeśli więc chcesz zachować element zaskoczenia otwieraj drzwi pomieszczeń i podkradaj się do delikwentów z wyłączoną latarką, a zapalaj ją tylko wtedy, gdy już nie można uniknąć ostrej wymiany ognia (by lepiej widzieć sylwetki wrogów). Kiedy brodzisz w strumieniu płynącym przez ciemną jaskinię, albo w kanale ściekowym, snop światła z latarki pozwoli ci odpowiednio wcześniej zauważyć jadowitego węża i uniknąć jego bolesnego ukąszenia.

Skuteczną taktyką jest często – zamiast pakować się do pomieszczenia wypełnionego niedobrukami – stanąć w wejściu i przesuwając się w nim na lewo i prawo (za framugę) kasować po kolei zbirów w środku. Co odważniejszy z przeciwników rzuci się na ciebie w dzikiej szarży i z szaleństwem w oczach, ale powinien się wówczas przekonać, że otwór wejściowy jest zbyt wąski by zmieścić was obu.



Przeciwnik schował się za przewróconym stołem albo drewnianym parawanem? Puść serię po jego osłonie, a boleśnie się przekona, że wybrał dla siebie kiepską kryjówkę (kule przechodzą na wylot). Weź jednak pod uwagę, że działa to w obie strony...

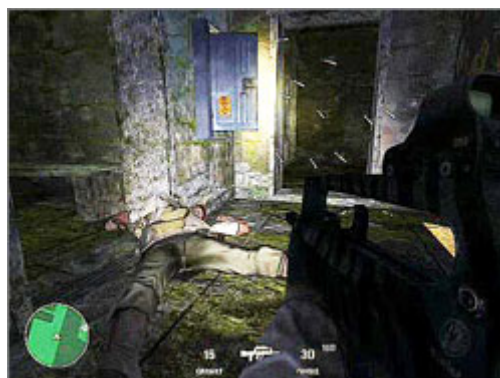
W paru misjach współdziałasz z dwoma legionistami. Wyręczaj się nimi, niech zasuważą przodem i przyjmują na swoje kuloodporne klaty pociski wystrzelwane przez nieprzyjaciół. Obaj towarzysze są chyba nieśmiertelni, z ciebie zaś życie może łatwo ulecieć (wystarczy ledwie kilka serii).

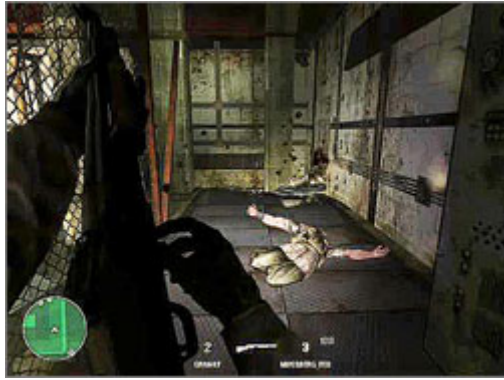


Podczas kilku misji rozgrywających się w fabryce często pojawia się okazja odkręcenia **czerwonych** zaworów, co powoduje, że przeciwnicy skończą marnie, poparzeni strumieniem gorącej pary bądź płomieniem gazu nagle buchającym z jakiejś rury. Albo ściśnięci w jakiejś zgniatarce. Raz mamy też możliwość zrzucenia na oprychów kontenera, a czasami także ostrzelania butli z gazem, których eksplozje dotkliwie pokieroszują nieszczęśników, którzy mieli pecha stanąć w pobliżu.

Korzystaj z takich sposobności do pozbycia się kilku niedobruchołów by oszczędzić trochę amunicji (zużywa się jej tutaj potworne ilości).

Uwaga na wyżej wspomniane strumienie gorącej pary i płomienie buchające z uszkodzonych rur, a także iskry sypiące się z postrzelanych transformatorów zawieszonych na ścianach! Gdy koło nich przechodzisz omijaj je szerokim łukiem, albo chociaż schyl się – z prądem nie ma żartów!





We wczesniej wersji gry strzelba gładkolufowa posiada jakiś *bug* (błąd) objawiający się tym, iż broń (po jej dobyciu) często jest załadowana ledwie jedną brenką. Mimo tego, że przed zawieszeniem jej sobie na plecach doładowałeś ją. Gdy więc dobywasz tej broni upewnij się, że magazynek rurowy jest pełny, zanim wejdiesz z nią do akcji.

Pamiętaj o częstym zapisywaniu sobie stanu gry – klawisz **F5** służy do szybkiego zapisania gry, a **F9** – do jej załadowania. Zapisuj grę po każdym poważniejszym czy większym starciu.



# Opis przejścia

## M i s j a 1 „ D e s a n t ”

III Regiment Piechoty Legii Cudzoziemskiej – pluton pierwszy, kryptonim Obrońca, pluton drugi, kryptonim Szabrownik. Oba plutony zmierzają w kierunku Ile Royale.

**Sytuacja:** Terroryci z organizacji „Światowy Front Rewolucji” dowodzonej przez Hernando Mendozę, grożą wysadzeniem w powietrze reaktora atomowego znajdującego się na wyspie.

**Cel misji:** Desant na wyspę, przedostać się do sieci jaskiń, którą łatwo dotrzeć do położonego pod ziemią reaktora.

Komandosi Legii Cudzoziemskiej – a wśród nich Ty - zostaną dostarczeni na wyspę pontonem. Gdy już postawisz stopę na piaszczystym brzegu uważnie wysłuchaj rozkazów kapitana Douheta [#1].



# 1



# 2

Gdy skończy on odprawę ruszaj za pozostałymi żołnierzami w głąb wyspy [#2]. Po kilku krokach legioniści zatrzymają się. Ruszą dalej dopiero wtedy, gdy **zabijesz strażnika** - pojedynczego niedobrucha na skalnej półce w oddali. By tego dokonać schyl się i podkradnij do leżącej na brzegu drewnianej łódki, chowając się za nią.