

Day of Defeat

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Day of Defeat

autor: Jacek „Jack” Chlewicki

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
Co wybrać?	4
Instalacja	4
Rozpoczynamy szkolenie teoretyczne żołnierzu!	6
Wybór strony	6
Żelazne zasady	6
Oto kilka porad:	7
Ekran gry	8
Bronie	9
Armia Amerykańska	9
Armia Brytyjska	11
Armia Niemiecka	13
Mapy	16
DoD_Anzio	16
DoD_Avalanche	17
DoD_Caen	18
DoD_Charlie	19
DoD_Chemille	20
DoD_Donner	21
DoD_Flash	22
DoD_Forest	23
DoD_Glider	24
DoD_Jagd	25
DoD_Kalt	26
DoD_Kraftstoff	27
DoD_Merderet	28
DoD_Vicenza	29
DoD_Zalec	30

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

Oto przed Wami, drodzy czytelnicy GOL-a, poradnik do gry sieciowej osadzonej w realiach II Wojny Światowej. Produkt jest „właściwie” darmowy, zatem zachęcam do grania. Day of Defeat*, bo o nim mowa, to mod do przełomowej niegdyś gry Half Life. Grafika gry, mimo, że wykorzystuje engine kilkuletniego już HL, prezentuje się na wysokim poziomie. I nie mam tutaj na myśli pięknych i efektownych wybuchów, czy prześlicznych tekstur znajdujących się na poszczególnych mapach, ale chodzi mi o realizm rozgrywki, jaki został bez wątpienia osiągnięty dzięki tej specyficznej oprawie wizualnej. Faktem jest, że DoD osiągnął już „na starcie” niemiłosierny realizm, dzięki oryginalnej oprawie, jednak kolejną sprawą jest realizm uzyskany poprzez samą rozgrywkę. Modele broni, odwzorowanie realiów walki, autentyczne bitwy i mapy z potęgowały wielokrotnie poziom autentyczności Day of Defeat.

Dla nowego zawodnika, pierwsza rundka w DoD-a może okazać się niezwykle trudna i dołująca, bo oto gracz dostaje momentalnie szoku, gdy po chwili grania widzi swojego żołnierza nie jak przedtem trzymającego karabin, ale już leżącego na wznak - dając wyraźnie do zrozumienia, że jest trupem. Mało tego, nasuwa się pytanie „Wystarczy tylko jeden strzał!?”. Aby wiedzieć, co się stało później nie trzeba być geniuszem, bo oto, kiedy ginimy czekamy te 5 sekund na nowy „zrzut” do punktu wyjściowego. Jest, znowu gramy, idziemy przed siebie – „Tym razem będę ostrożniejszy!” – pociesza siebie strudzony gracz. Bach! Tratatata! Co się stało? Chyba wiadomo... (Wskaźnik przy „dead” zwiększa się znowu o jeden;), jednak tym razem to nie pojedynczy strzał załatwił sprawę, ale krótka seria z MG – 42. Tak zapewne wygląda początek gry: gracza nowicjusza (aczkolwiek nie amatora).

Tak wiernie odtworzonych realiów walki jeszcze nie było, Counter Strike chowa się ze swoim np. M4 przebijającym ściany. Bez wątpienia w temacie realizmu DoD reprezentuje I Ligę. Ale dość tych czułości, gracze fascynujący się IIWS powinni bez wahania wypróbować omawiany tytuł. Jeszcze kilka słów sprostowania. Day of Defeat to produkt zmieniający się na bieżąco – powstają nowe patche, mapy, bronie itp., jednakże same jądro gry się nie zmienia i polega na tych samych nienaruszonych zasadach. Uczulam jeszcze, iż starzy wyjadacze DoD – a mogą zauważyć różnice i nieścisłości w screenach w tym poradniku, jednak tak jak już mówiłem wszelakie różnice na podłożu rozgrywki, są w gruncie rzeczy niewielkie. W tył zwrot i odmaszerować na wykłady dotyczące „Jak grać w Day of Defeat aby przeżyć”!

* Poradnik głównie nawiązuje do DoD-a w wersji 1.0

Co wybrać?

Day of Defeat to gra nie komercyjna, czyli bezpłatna, jednakże można również nabyć ją w sklepach. Czym się różni wersja „do ściągnięcia” od wersji „sklepowej”? Tym, że DoD kupiony w sklepie, nie wymaga pierwotnej wersji Half Life, od razu instalujemy i gramy! Druga opcja, polegająca na ściągnięciu Day of Defeat z Internetu nie życzy sobie od nas, żadnej konkretnej gotówki, nie licząc oczywiście opłaty za korzystanie z łącza internetowego. To rozwiązanie cieszy się największą popularnością. Jednakże w tym miejscu mamy kolejny dylemat, jak na razie dostępne są dwie wersje Day of Defeat. Pierwsza to gra korzystająca ze sprawdzonego już WON-a i druga, nowa – korzystająca z platformy Steam, która zdążyła już nabrać uznania pośród wielu graczy. Plik instalacyjny pod WON-a zawiera Day of Defeat w wersji 1.0 i nic nie wskazuje na to by ta wersja kiedyś się zmieniła. Bo jak autorzy zapewniają i co widać, wszystko idzie teraz w kierunku platformy Steam. Będącej absolutną nowością w tym temacie. Program umożliwi pobieranie najnowszych patchy, komunikacje z graczami z całego świata, i przede wszystkim wygodę grania – włączamy program wybieramy grę i gramy – żadna filozofia, wszystkie niezbędne poprawki będą ściągane od razu albo później, działając w tle. Osobiście polecałbym wersje pod Steam-a, bo to jedyna możliwość na późniejszy update Day of Defeat.

Dostępne wersje Day of Defeat:

1. [Platforma Steam z instalacją Day of Defeat, ver. 1.1](#)
2. [Mod, wymagany Half Life w wersji 1.1.1.0, ver. 1.0](#)
3. Komercyjna wersja Day of Defeat dostępna w sklepach

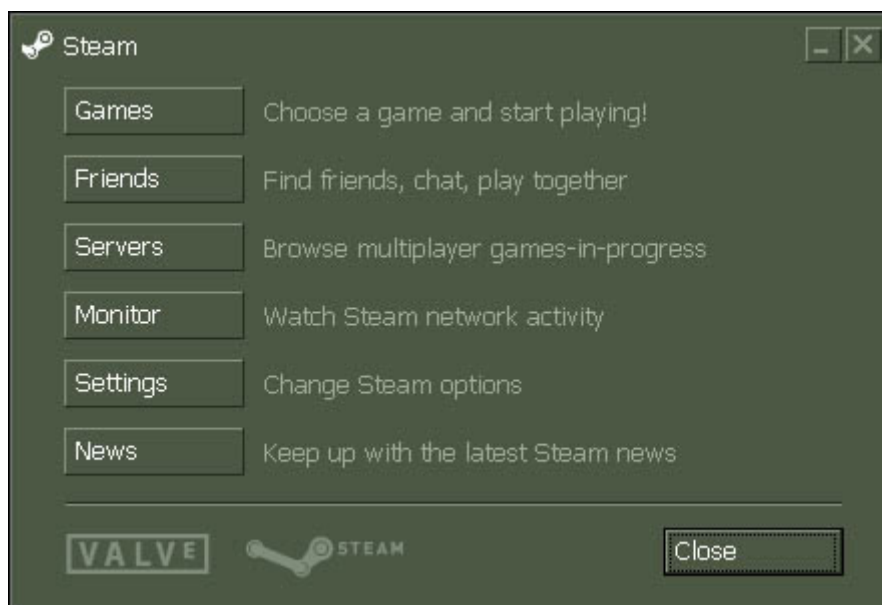
Instalacja

Problemy z instalacją komercyjnego Day of Defeat absolutnie nie ma. Wybieramy folder, w którym chcemy zainstalować Day of Defeat, poczym naciskamy „Next” i z cierpliwością czekamy aż pasek przed nami dojdzie do końca, czyli do 100 %. Po instalacji pozostaje nam tylko grać.

Day of Defeat jako dodatek do Half Life instaluje się w miarę przyzwoicie, jednak później występują komplikacje. Wybieramy folder docelowy, w którym mamy zainstalowanego Half Life wraz z patchem w wersji 1.1.1.0.([ściągnij patch 1.1.1.0](#)). Po instalacji kolejnym krokiem jest ściągnięcie dwóch map ([ściągnij mapy](#)), których zabrakło z jakiegoś powodu w pierwotnej wersji Day of Defeat. Wypakowujemy pliki do katalogu z grą, po czym gramy.

Jeżeli z poprzednimi wersjami DoD – a konkretnych problemów w czasie instalacji/konfiguracji nie było to ze Steam-em mogą się już pojawić trudności. Sama instalacja przebiega bez konfliktowo, jednak zaraz potem nowo, co zainstalowany program automatycznie zechce dokonać ewentualnego update'a. Steam opiera się na nie do końca bezpiecznym i stabilnym engine, dlatego podczas sprawdzania najnowszych wersji, może nastąpić kilku sekundowe spowolnienie systemu. Cały program jest zbudowany na zasadzie sprawdzania najnowszych wersji, patchy itp. Nie musimy już sobie głowy zawracać, co rusz nowymi poprawkami czy to do gier czy do Steam'a. Program myśli za nas. Pierwszym krokiem konfiguracji programu Steam jest rejestracja nowego użytkownika. Pierwszą czynnością jest podanie swojego maila, który będzie niezbędny do rejestracji. Następnym krokiem jest podanie hasła do nowo kreowanego profilu. W następnym okienku przystępujemy do wyboru pytania, przydatnego w razie utraty swoich danych. Prawie ostatnim elementem rejestracji jest podanie swojego nicka, first name i second name – te ostatnie dwa można sobie darować. Ostatnim elementem jest podanie CD-key'a, którego powinniśmy ujrzeć otwierając pudełko Half Life.

Oto jak prezentuje się sam program Steam:



1. Po wybraniu tej opcji wyświetla nam się menu wyboru gier. Produkty, w które aktualnie możemy zagrać (zależy to od tego, czy posiadamy lub ściągnęliśmy daną grę) mają podświetloną nazwę. My oczywiście wybieramy Day of Defeat;
2. Opcja umożliwiająca komunikacje z graczami zarejestrowanymi na platformie Steam;
3. Wyszukiwanie serwerów do poszczególnych gier (można to też zrobić wchodząc do samej gry i z niej wyszukiwać serwery);
4. Nadzór wykorzystania łącza internetowego przez program Steam, który ściąga na bieżąco nowe pliki, patche;
5. Zmiana podstawowych opcji, m. in. wybór skórek;
6. Najnowsze informacje na temat programu Steam i o grach z niego korzystających;

Bardzo popularny w ostatnim czasie jest Cheating Death – program antycytowy, który można ściągnąć z oficjalnej strony twórców (<http://www.unitedadmins.com/cdeath-dl.php>). W tej chwili prawie każdy serwer korzysta z tego programu. Cheating Death często jest automatycznie aktualizowany do wyższych wersji.

Gracze posiadający Day of Defeat jako mod do Half Life powinni wypróbować program wyszukiujący serwery do grania (nie tylko Day of Defeat) pod nazwą The All - Seeing Eye, który można ściągnąć z <http://www.udpsoft.com/eye2/index.html>. Program jest niezwykle wygodny w użyciu i jest o wiele stabilniejszy niż wyszukiwarka dostępna w grze.

Rozpoczynamy szkolenie teoretyczne żołnierzu!

Po wybraniu odpowiedniego serwera, klikamy dwa razy i już po chwili przed naszymi oczami widnieje obraz podobny do tego poniżej:



Wybór strony

Na początku wybieramy stronę konfliktu, a do wyboru mamy Aliantów (Allies), w których skład wchodzi Amerykanie i Brytyjczycy, oraz ich przeciwników – armię III Rzeszy, czyli Niemców (Axis). Da się zauważyć u wielu graczy ciekawe zjawisko, bo oto widzimy podział na „tych złych” i „tych dobrych”. Nasuwam oczywiście tutaj skojarzenia z II wojną Światową. Tak czy owak, wybór należy do Was. Nigdy nie zdarzy się tak, że na jednej mapie (w sojuszu) będą grać Amerykanie i Brytyjczycy przeciw Niemcom. Możliwa jest jedynie gra w systemach: Amerykanie vs Niemcy, Brytyjczycy vs Niemcy. Przykładowo, na mapie dod_avalanche pod opcją wyboru Aliantów będzie widniała „gwiazdka” sygnalizująca obecność Amerykanów w drużynie Allies.

Żelazne zasady

Gra polega na walce dwóch drużyn, Amerykanie kontra Niemcy oraz Brytyjczycy kontra Niemcy. Terenem naszych zmagania wojennych są prawdziwe miejsca znane z okresu II Wojny Światowej. Każda z drużyn ma na celu wykonanie konkretnych zadań, np. na mapie dod_charlie jest to po stronie Amerykanów – zdobycie plaży i zniszczenie wrogich obiektów, zaś po stronie Niemiec jedynie odparcie inwazji do wyznaczonego czasu. Alianci, aby przedrzeć się przez pierwsze fortyfikacje obronne nazistów zbierają porzucane po plaży ładunki wybuchowe, które podkładają w specjalnie oznaczonych do tego miejscach. Następnie idą dalej, a tam podkładają owe ładunki w kolejnych miejscach np. na murach bunkrów.

Na wszystkich mapach dostępnych w Day of Defeat znajdują się takie miejsca, które można zniszczyć, np. ściana budynku, lub też bunkier, które są w charakterystyczny sposób widoczne. Prawie na każdej mapie dostępnej w grze znajdują się flagi, czyli miejsca, które należy przechwycić (na niektórych mapach wystarczy zdobyć wszystkie flagi i drużyna wygrywa), aby dać zwycięstwo naszemu zespołowi. W czasie gry bardzo często będzie widoczna zacięta walka o każdy cel na mapie. Aby zdobyć taki cel, należy zbliżyć się do niego na odpowiednią odległość, po czym odczekać kilka sekund, aby zdobyć/zniszczyć/przejąć dany punkt na mapie. Wszystkie zadania, jakie mamy wykonać są widoczne na mini mapkach w prawym – górnym rogu ekranu.

Oto kilka porad:

- Zawsze staraj się mieć oczy dookoła siebie – rozglądaj się, bądź czujny. Nigdy nie wiadomo czy z najbliższego okna, zaraz nie wyjrzy snajper! A z pobliskiego gruzu nie wyskoczy przeciwnik!;
- Zawsze staraj się być pod osłoną czegokolwiek, czy to jest gruz, ściana, worki z piaskiem, drzewo, trawa itp. Nie dość, że możesz tym zaskoczyć przeciwnika to jeszcze sam stajesz się trudniejszym celem do zabicia;
- Zawsze przed walką przeładuj magazynek w swojej broni. Co rusz zdarza się, iż mając połowę magazynku z amunicją stajemy oko w oko z wrogiem i często w takich starciach wygrywa osoba mająca pełny magazynek;
- Zawsze chcąc zdobyć flagę, która wymaga obecności 2 osób (niekiedy w centralnych punktach mapy znajdują się takie flagi), miej pewność, iż ktoś z twojej drużyny pogna Tobie na pomoc podczas zdobywania celu;
- Rzucone granaty możesz podnieść (domyślnie przycisk „E”) i odrzucić (odpowiednia szybkość jest niezbędna);
- Uważaj na jakiegokolwiek „cienkie” materiały widoczne na mapie. Stojąc naprzeciw drzwi możesz mocno oberwać, gdyż np. taki MG – 42 przebije prócz drewna także niektóre ściany budynków;
- Nigdy nie bądź na otwartym terenie, gdyż jesteś wtedy najłatwiejszym celem dla przeciwnika. Jednak będąc już na otwartej przestrzeni biegnij w najbliższe schronienie (naciskając domyślnie „Shift”), czy to będzie ściana czy lej po bombie. Jeżeli zaś jesteś pod ostrzałem kucnij (CTRL) albo połóż się („Z”) i w miarę możliwości broń się, odpowiadając ogniem;
- Używaj dostępnych w grze klawiszy, odpowiadających za szybką komunikację z graczami (domyślnie: „C”, „V” i „B”). Dzięki temu nie będziesz musiał pisać na klawiaturze niezbędnych podczas gry rozkazów, gdyż wszystkie najważniejsze komendy po naciśnięciu dosłownie dwóch klawiszy, będą wykrzykiwane przez kierowanego żołnierza. Oprócz szybkich komend głosowych mamy też dostęp do komend znakowych (dostępne po naciśnięciu „X”). Jeżeli do komputera mamy podłączony mikrofon nic nie stoi na przeszkodzie, aby własnym głosem komunikować się z graczami;
- Jeżeli chcesz zdobyć kilka kill – ów i nie zależy Ci za bardzo na zdobywaniu celów, zacznij przeprowadzać akcje dywersyjne. Skradaj się po budynkach, lekko się wychylaj i likwiduj z zaskoczenia przeciwników. Prawdziwy popłoch w drużynie przeciwnej możesz spowodować chowając się zaraz obok ostatniej flagi nieprzyjaciela. Już słyszę te jęki „kaperstwo!” Drodzy, szanowni czytelnicy, w Day of Defeat nie istnieje takie stwierdzenie jak kamper, co najwyżej snajper;
- Będąc w trakcie walki staraj się strzelać w głowę i korpus, wtedy zwykle na zabicie przeciwnika wystarczy jeden strzał, lub krótka seria z karabinu maszynowego;