

Return to Castle Wolfenstein

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Return to Castle Wolfenstein

autor: Krzysztof „Sukkub” Szulc

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
Przeciwnicy	3
Broń	6
Mission 1: Ominuous Rumors	7
Part 1: Escape!	7
Part 2: Castle Keep	11
Part 3: Tram Ride	15
Mission 2: Dark Secret	18
Part 1: Village	18
Part 2: Catacombs	21
Part 3: Crypt	24
Part 4: The Defiled Church	26
Part 5: Helga	28
Mission 3: Weapons of Vengeance	29
Part 1: Forest Compound	29
Part 2: Rocket Base	32
Part 3: Radar Installation	36
Part 4: Air Base Assault	38
Mission 4: Deadly Designs	42
Part 1: Kugelstadt	42
Part 2: The Bombed Factory	44
Part 3: The Trainyards	46
Part 4: Secret Weapons Facility	48
Mission 5: Deathshead's Playground	52
Part 1: Ice Station Norway	52
Part 2: X-Labs	54
Part 3: Super Soldier	56
Mission 6: Return Engagement	58
Part 1: Bramburg Dam	58
Part 2: Paderborn Village	60
Part 3: Chateau Schufstaffel	64
Part 4: Unhallowed Ground	66
Mission 7: Operation Resurrection	68
Part 1: The Dig	68
Part 2: Return to Castle Wolfenstein	69
Part 3: Heinrich	71

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

Wolfenstein

Wprowadzenie

Return to Castle Wolfenstein to sequel legendarnej gry akcji, praktycznie pierwszego przedstawiciela gatunku FPS - Wolfenstein 3D. Akcja przenosi nas w czasy II Wojny Światowej, gdzie wcielamy się w postać agenta B.J. Błazkowicza. Już od samego początku wszystko wygląda źle - nasz bohater jest zamknięty w jednej z cel nazistowskiego zamku Wolfenstein. Wokoło panoszy się zbuntowany owoc niemieckich naukowców - super żołnierze, tajna broń która miała przechylić szalę wojny na ich stronę, a obróciła się przeciwko własnym stwórcom. Poruszamy się po kilku wielkich poziomach. W nich napotykamy wielu wymagających przeciwników. Każdy z nich odznacza się dobrą sztuczną inteligencją, dzięki której na porządku dziennym są sytuacje gdy wróg odrzuca nasz granat, chowa się za przeszkodami, itp.

Do naszej dyspozycji oddano cały arsenał broni, między innymi karabin maszynowy M40, granaty, miotacz płomieni, itp. Czekają na nas więc nie lada wyzwania, wiele walki, eksploracje licznych tuneli i komnat, w sumie wszystko to co niegdyś stanowiło o sukcesie Wolfensteina oprawione w nowoczesną grafikę i pełne bajerów. Wprowadzono zaawansowany system symulacji odniesionych obrażeń ludzkiego ciała. Gra wykorzystuje osławiony silnik graficzny Quake III, a zarazem oferuje niezapomniany klimat pierwowzoru.

Przeciwnicy



SOLDIER – to najbardziej popularna jednostka w grze. Spotykamy różne odmiany żołnierzy, w zależności od lokacji. Występują w przeróżnych mundurach i nakryciach głowy, ale niemal zawsze wyposażeni są w karabin MP40 albo mausera. Zazwyczaj wystarczy kilka strzałów w korpus lub jeden celny w głowę żeby ich pokonać. Wyjątek stanowią żołnierze wyposażeni w miotacze ognia. Są dobrze opancerzeni i należy z nimi walczyć na dystans.



NAZI OFFICER – spotykamy ich dość często na naszej drodze. Są bardzo mało odporni i zawsze wyposażeni tylko w lugera. Należy jednak pamiętać, że niemal nigdy nie występują samotnie. Zazwyczaj w ich pobliżu znajduje się co najmniej dwóch żołnierzy obstawy. W niektórych misjach mamy za zadanie zlikwidować konkretnych oficerów.



ELITE GUARD – ubrane w skórę młode Niemki są znacznie bardziej niebezpieczne niż na to wyglądają. Wyposażone są w karabiny sten, którymi są w stanie w krótkim czasie nafaszerować nas ołowiem. Poruszają się bardzo szybko i robią różne uniki (głównie przewrotki), przez co trudno je trafić. Na szczęście nie są zbyt wytrzymałe – jeden strzał w głowę wystarczy. Zazwyczaj występują grupowo.



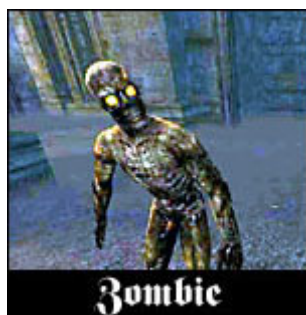
BLACK GUARD – to specjalny oddział spadochroniarzy i przyboczna straż Himmlera. Są sprytni, wytrzymałi i bardzo niebezpieczni. Ich kombinezony i hełmy są tak wytrzymałe, że nawet strzelając w głowę musimy kilka razy trafić aby ich powalić. Stanowią podstawową jednostkę w końcowych etapach gry. Zazwyczaj wyposażeni są w śmiertelny karabin spadochroniarski FG42.



ENGINEER – inżynierzy, technicy, zwykli pracownicy, to jedne z najsłabszych jednostek w grze. Wyposażeni są jedynie w pistolet luger, ale pojawiają się czasami także bez broni. To jest w sumie ich najniebezpieczniejsza strona - bywa tak, że wchodzimy do pomieszczenia, w którym widzimy technika i nigdy nie wiemy czy wyjmie broń i zacznie do nas strzelać, czy też nie.



SCIENTIST – to obok inżynierów najsłabsze jednostki w grze. Zazwyczaj są nieuzbrojeni, chociaż niektórzy z nich wyposażeni są w lugera (zwłaszcza w końcowych etapach). Niejednokrotnie zobaczymy jak owoce ich eksperymentów (np. lopera) wymykają się spod kontroli i rozprawiają się z nimi w brutalny sposób.



ZOMBIE – przeciwnicy ci naprawdę potrafią zatruć nam życie. Są w stanie wysłać duchy, które wysysają naszą energię. Najłatwiej zabić je strzelając w głowę. Musimy pamiętać, że zombie, który nie wybuchą, lecz pada na ziemię, po chwili podnosi się i walczy dalej. W walce z nimi bardzo skuteczne okazują się granaty. Plusem jest to, że atakują tak nas, jak i żołnierzy niemieckich.



ZOMBIE KNIGHT – wyposażeni są w tarcze, będące w stanie odbić nasze pociski, które na dodatek nas ranią. Musimy z nimi walczyć na krótki dystans, gdyż tylko wtedy odsłaniają się i możemy ich trafić. Druga metoda to zachodzenie ich od tyłu i strzelanie w plecy.



FIRE ZOMBIE – pojawiają się tylko kilkukrotnie. W zwarcu uderzają nas łapami, a na dystans zieją ogniem. Nawet jeżeli ogień nas dotknie, nie zapalamy się od razu. Dopiero dłuższy kontakt z płomieniami może nam zaszkodzić. Ich wytrzymałość jest zbliżona do zwykłych zombie. Walczymy z nimi na dystans.



LOPER – to jedne z najgroźniejszych jednostek w grze. Poruszają się tylko na łapach, ale są diabelnie szybkie. Rażą prądem, który w krótkim czasie jest w stanie pozbawić nas większości punktów życia. Walczyć z nim należy cały czas cofając się do tyłu, prowadząc równocześnie ostrzał. W walce w zwarcu nie mamy z nimi żadnych szans.



SUPER SOLDIER PROTOTYPE – kolejny wytwór inżynierii genetycznej III Rzeszy. Są świetnie uzbrojeni (zazwyczaj pancerfaust albo Venom Gun) i świetnie opancerzeni. Ich minusem jest duża powolność. Walczyć z nimi należy strzelając i chowając się za jakąś przeszkodę. Trzy strzały z pancerfausta zazwyczaj wystarczą by ich powalić.



SUPER SOLDIER – czyli Über Soldat. To najpotężniejsza jednostka w grze. Na szczęście równocześnie najrzadsza. Są opancerzeni niczym czołg i wyposażeni w pancerfausty i działka Tesli. Walcząc z nimi powinniśmy wykorzystywać ich powolność i niską inteligencję. Najlepiej stosować tę samą taktykę, co w przypadku modeli prototypowych – strzał i unik.

Broń

NÓŻ - Podstawowa broń, którą mamy zawsze ze sobą. Przydaje się jedynie do likwidowania przeciwników po cichu od tyłu.

LUGER MODEL 1911 - Bardzo słaba broń. Warta uwagi praktycznie jest tylko wersja z tłumikiem, która świetnie nadaje się do likwidowania przeciwników od tyłu. Jednak i to skuteczne jest wyłącznie w wypadku strzału od tyłu i to najlepiej w głowę.

LUGER 9MM PARABELLUM - Broń rzadka i praktycznie bezużyteczna. Ciekawe jest tylko to, że możemy trzymać dwa pistolety na raz w obu dłoniach.

MP40 - Najpopularniejszy karabin przez niemal całą grę i w ogóle najczęściej występująca broń. Wyposażony jest w nią niemal każdy żołnierz. Karabin ten jest całkiem skuteczny, ale bardzo głośny.

STEN - Jedna z lepszych broni w grze. Jest to cichy karabin, który bardzo nam się przyda podczas misji, w czasie których nie możemy dopuścić do włączenia alarmu. Wykorzystuje tę samą amunicję, co MP40. Plusem jest to, że karabin ten jest bardzo szybki. Do minusów należy zaliczyć to, że lubi się zacinać (z punktu widzenia realizmu gry jest to plus), dlatego też cały czas musimy obserwować czerwony wskaźnik w prawym dolnym rogu ekranu.

THOMPSON - Ten karabin to aliancki odpowiednik niemieckiego MP40. Ma podobną siłę ognia, jest trochę szybszy, ale za to ma mały magazynek i bardzo szybko zużywa amunicję, która zresztą jest praktycznie niedostępna.

MAUSER - Broń ta ma bardzo duży zasięg. Warta uwagi jest praktycznie tylko wersja z celownikiem optycznym (na szczęście przez niemal całą grę mamy do czynienia tylko z taką). Spośród broni snajperskich ma najlepszy zoom. Jednym dobrze wymierzonym strzałem jesteśmy w stanie zabić słabo uzbrojonego przeciwnika. Minusem jest to, że jest głośna, a po strzale następuje podrzut.

SNOOPER - Bardzo dobra broń. Jest bezszelestna i jednym strzałem jesteśmy w stanie powalić większość przeciwników. Niestety ma słaby zoom, a amunicja jest bardzo ograniczona.

FG42 - To karabin spadochroniarski wykorzystywany przez oddziały Black Guards. Ma niezły zasięg, dużą siłę ognia i szybko się przeładowuje. Wyposażony jest w celownik optyczny, ale niestety bez funkcji przybliżania i oddalania. Jest to broń bardzo głośna. Występuje często w końcowych etapach gry.

PANCERFAUST - Wystrzeliwuje pociski o dużej sile rażenia. Występuje dość często i jest podstawową bronią w walce z obiema wersjami Super Soldier. Niestety tym samym momencie możemy nieść ze sobą niedużą ilość pocisków.

VENOM GUN - To najpotężniejszy karabin w całej grze. Długo się przeładowuje, ale błyskawicznie wypływa z siebie ogromną ilość kul. Zaczyna się podobnie jak sten.

MIOTACZ OGNIA - Wytwarza płomień o dość dużym zasięgu, ale bardzo szybko opróżnia zbiornik z paliwem. Sprawdza się w walce z większą ilością przeciwników, którzy znajdują się w bliskiej odległości od siebie oraz jako broń przeciwko zombie.

TESLA GUN - Broń ta powstała w tajnych laboratoriach Himmlera. Wytwarza prąd, który razi wszystkich, którzy znajdują się w jego zasięgu. Sprawdza się w walce z Super Soldier oraz w finałowej walce z Heinrichem, gdy już zużyjemy wszystkie pociski do pancerfausta.

GRANATY - Występują w dwóch odmianach, które różnią się siłą rażenia. Granaty są mało przydatne w walce z ludzkim przeciwnikiem, gdyż żołnierze zazwyczaj są w stanie odrzucić je lub kopnąć w naszym kierunku. Wyjątek stanowią sytuację, gdy jesteśmy w stanie wrzucić granat do pomieszczenia, w którym znajdują się Niemcy, a następnie zamknąć drzwi. Broń ta za to świetnie sprawdza się w walce z zombie i rycerzami.

DYNAMIT - Ma większą siłę rażenia niż granaty, ale może być rzucony na krótsze dystanse. Plusem jest to, że możemy ustawiać czas pozostały do eksplozji. Sprawdza się w sytuacji, gdy walczymy z przeciwnikiem, który będzie za nami podążał bez względu na wszystko (np. zombie).

Mission 1: Ominuous Rumors

Part 1: Escape!

Cel:

- uciec z lochów
- zlokalizować wyjście do niższego poziomu twierdzy

Ilość sekretów : 7

Zaczynamy w lochu wyposażeni tylko w nóż. Podnosimy pistolet luger i udajemy się korytarzem wzdłuż cel, a następnie na prawo schodami do góry.



Po otwarciu kraty, znajdziemy się w pomieszczeniu, w którym niemiecki naukowiec przeprowadza doświadczenia na agencie Wesley'u. Bez zbędnych ceregieli załatwiamy go przy pomocy noża. Jeżeli chcemy, możemy przeczytać notatkę wiszącą na ścianie oraz potraktować naszego towarzysza prądem.



Udajemy się dalej. W kolejnym pomieszczeniu natrafimy na kilku Niemców. Po wysłaniu ich na tamten świat, zabieramy karabin maszynowy MP40 i w razie potrzeby apteczkę.

