

# ShellShock 2:

## Ścieżki krwi

PORADNIK DO GRY



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

# **ShellShock 2: Ścieżki krwi**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Rebellion, Wydawca SCi / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland.  
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>Opis przejścia gry</b>	<b>4</b>
<b>Misja 1 – Host</b>	4
<b>Misja 2 – Quarantine</b>	16
<b>Misja 3 – Infection</b>	24
<b>Misja 4 – Refuge</b>	35
<b>Misja 5 – Trip</b>	48
<b>Misja 6 – Hunted</b>	58
<b>Misja 7 – Captured</b>	68
<b>Misja 8 – Payback</b>	80
<b>Misja 9 – Evac</b>	90
<b>Misja 10 – Whiteknight</b>	101

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do strzelaniny *ShellShock 2: Ścieżki krwi*. Tekst ten składa się z bardzo szczegółowego opisu przejścia wszystkich dziesięciu poziomów, stanowiących kampanię dla pojedynczego gracza. W opisie każdej misji dużo uwagi poświęcam omówieniu zadań oraz skutecznych metod eliminacji wrogów, a także podaję lokalizacje zapasów. Ich odnajdywanie może z racji ograniczonej ilości amunicji okazać się bardzo cenne. Powodzenia i miłej gry!

**Stranger**

# Opis przejścia gry

## M i s j a 1 - H o s t

### Zadanie 1 – Ucieknij z baru

Po zakończeniu scenki przerywnikowej ruszaj prosto. Nie możesz pozostać dłużej w jednym miejscu, bo stopniowo zacząłbyś odnosić obrażenia. Na niższych poziomach trudności nie jest to jeszcze tak widoczne, ale na najwyższym już zdecydowanie tak. Docelowo musisz dotrzeć do pokazanych na screenie **[#1]** schodów. Skieruj się na górę.



**[#1]**



Przechodź przez kolejne pomieszczenia aż dotrzesz do miejsca, w którym na jednym ze sojuszników dokonana zostanie egzekucja. Musisz tu wziąć udział w mini-grze, polegającej na wciskaniu klawiszy wyświetlanych na ekranie **[#2]** i pobieranych z puli WSAD. Na szczęście jeśli się pomylisz, będziesz mógł spróbować ponownie, wciskając nieco inną kombinację. Liczba klawiszy z każdego wyświetlanego zestawu uzależniona jest od wybranego na starcie etapu poziomu trudności. Pokonaj w taki właśnie sposób pierwszego przeciwnika.



**[#2]**

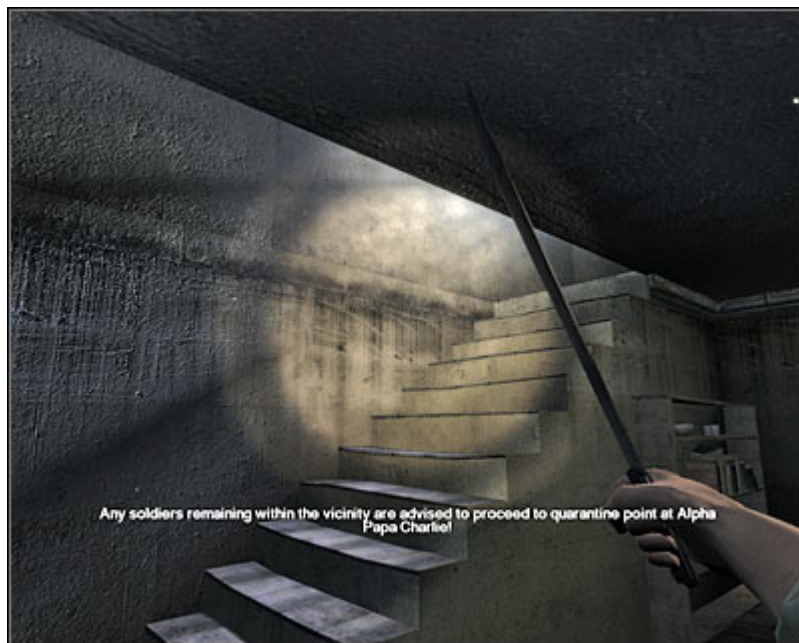
Po wygranym pojedynku możesz zabrać leżącą przy przeciwniku maczetę **[#3]** i w tym celu musisz wcisnąć SPACJĘ. Tyczy się to też niestety zbierania wszystkich innych przedmiotów, które odnajdziesz w przyszłości. Za każdym razem „manualnie” musisz podnieść każdy interesujący Cię obiekt. Ruszaj w stronę przejścia, z który wybiegł zabity przeciwnik. Po przedostaniu się na powierzchnię obejrzyj nową scenkę przerywnikową.



**[#3]**

## Zadanie 2 – Dogoń Griffina

Zignoruj widoczną przed Tobą bramkę i skieruj się do wnętrza prawego budynku. W tym przypadku omiń drzwi, do których dobijają się żołnierze sił wroga i skorzystaj z pokazanych na screenie **[#4]** schodów. Na górze będziesz świadkiem kolejnej dłuższej scenki przerywnikowej. Po jej zakończeniu koniecznie podnieś z ziemi pistolet. Wracaj na dół i skorzystaj z przejścia, które teraz jest już dostępne.



[#4]

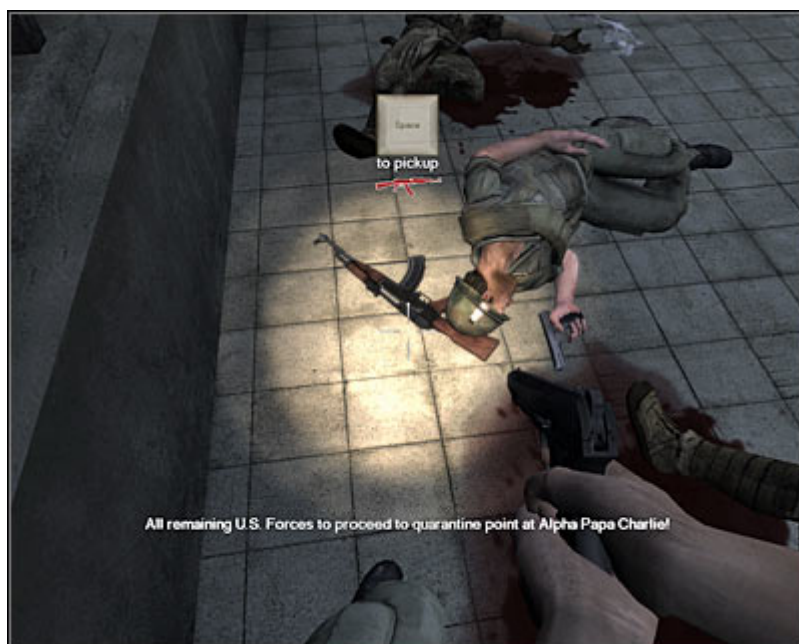
### Zadanie 3 – Spotkaj się z drużyną w budynku starej szkoły

Możesz już wyjść na zewnątrz. Uważaj na pojedynczego przeciwnika, na którego wkrótce wpadniesz. Pamiętaj, że za każdym razem warto celować w głowy wrogów, zwłaszcza jeśli nie dysponujesz dużą ilością amunicji. Wkrótce ostrzelany zostaniesz przy bramce. Nie odpowiadaj ogniem, a zamiast tego udaj się w stronę pokazanej na screenie [#5] alejki.



[#5]

Podążaj cały czas prosto. Warto tu korzystać z latarki, aktywowanej klawiszem T. Zignoruj sojusznika, który zabity zostanie na jednym z wyższych pięter budynku i skieruj się w stronę niewielkiego tunelu. Po dotarciu w nowe miejsce nie czekaj aż sojuszniczy żołnierz zostanie zastrzelony, tylko od razu zabierz z ziemi Kałasznikowa [#6].



[#6]