

# Vietcong 2

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Vietcong 2**

**autor: Michał „Wolfen” Basta**

**GRYOnline.pl**

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

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

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

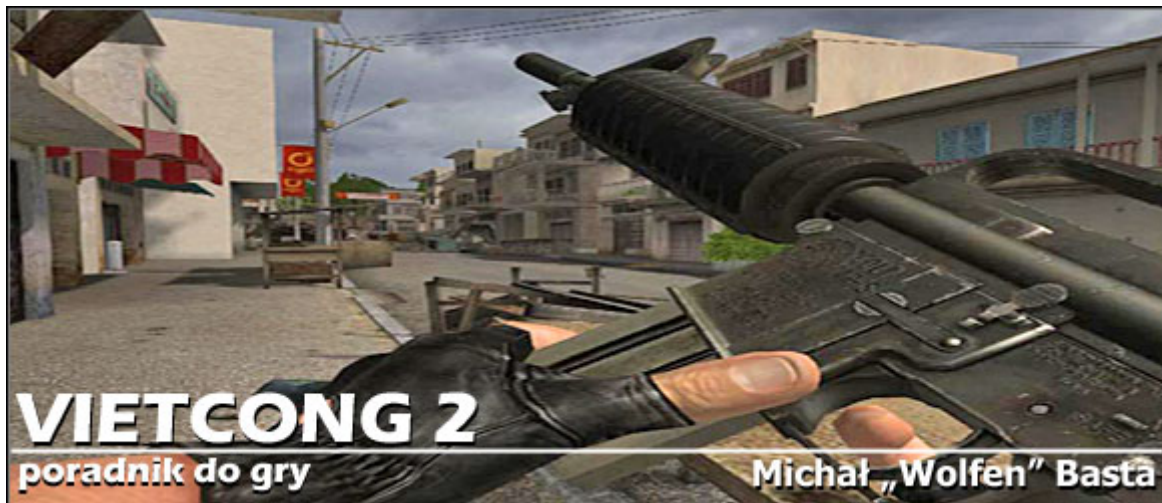
## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b> .....	<b>3</b>
<b>Wskazówki</b> .....	<b>4</b>
<b>Bronie</b> .....	<b>5</b>
<b>Kampania USA</b> .....	<b>7</b>
<b>Misja 1</b> .....	<b>7</b>
<b>Misja 2</b> .....	<b>8</b>
<b>Misja 3</b> .....	<b>9</b>
<b>Misja 4</b> .....	<b>10</b>
<b>Misja 5</b> .....	<b>12</b>
<b>Misja 6</b> .....	<b>14</b>
<b>Misja 7</b> .....	<b>15</b>
<b>Misja 8</b> .....	<b>17</b>
<b>Misja 9</b> .....	<b>18</b>
<b>Misja 10</b> .....	<b>19</b>
<b>Kampania Vietcong</b> .....	<b>21</b>
<b>Misja 1</b> .....	<b>21</b>
<b>Misja 2</b> .....	<b>22</b>
<b>Misja 3</b> .....	<b>23</b>
<b>Misja 4</b> .....	<b>24</b>

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)



## Wstęp

Witam w poradniku do gry *Vietcong 2*. Zamieściłem w nim wskazówki przydatne do przeżycia w wietnamskim piekle, opis klas broni występujących podczas przygody oraz kompletną, ilustrowaną solucję, dzięki której przejście obu kampanii nie powinno stanowić większego problemu. Życzę miłej lektury i samych sukcesów na polu bitwy.

**Michał „Wolfen” Basta**

### Wskazówki

- Najważniejszą zasadą jest krycie własnego tyłka. Wystarczy jedna celna seria, abyś padł trupem, więc bez przerwy korzystaj z osłony, jaką zapewnia ci ukształtowanie terenu.
- Dostosowuj broń do sytuacji. Jeśli prowadzisz walkę na duży dystans, to nie męcz się pistoletem, tylko podejdź do jakiegoś trupa i weź od niego karabin o dużym zasięgu.
- Jeśli brakuje ci amunicji lub zdrowia, to pamiętaj, że w każdej chwili możesz skorzystać z pomocy medyka lub inżyniera, którzy odnowią twoje zapasy.
- Staraj się jak najczęściej wykorzystywać swoich kompanów do walki z wrogiem. Jednak pamiętaj, aby robić to z głową, bo inaczej stracisz ich w oka mgnieniu.
- Twój bohater posiada bardzo przydatną zdolność wychylania się zza ścian (Q, E), korzystaj z niej zawsze, kiedy chcesz zobaczyć co znajduje się za rogiem.
- Jeśli zgubisz się w terenie to skorzystaj z kompasu, znajdującego się w lewym górnym rogu. Masz na nim zaznaczone obecne cele misji, więc dotarcie do nich nie powinno sprawić większych problemów.
- Nie bój się korzystać ze zdobycznych broni, często charakteryzują się one lepszymi parametrami niż ich amerykańskie odpowiedniki, a dodatkowo dużo łatwiej znaleźć do nich amunicję.

## Bronie

*Vietcong 2* oferuje tak ogromny arsenał broni, że robienie kompletnego spisu mija się z celem, tym bardziej, że przez zdecydowaną większość gry ograniczymy się do zaledwie kilku ulubionych pukawek. Dlatego też zamiast konkretnych modeli, podaję poniżej opis każdej klasy.

### **Pistolety**

Pistolety są bronią przeznaczoną do walki na bliski dystans, wykorzystywaną najczęściej jako ostatnia deska ratunku, kiedy opróżnimy magazynki do innych pukawek. Całkiem nieźle sprawdzają się w walce z pojedynczymi przeciwnikami na przykład w pomieszczeniach zamkniętych. Ich wadą są mało pojemne magazynki.

### **Strzelby**

Strzelby również służą do walki na małych odległościach. Ich cechą charakterystyczną jest ogromna siła obalająca (jednym strzałem można ubić kilku stojących blisko siebie wrogów) oraz bardzo długi czas przeładowania, na co trzeba zwrócić szczególną uwagę, podczas prowadzenia dłuższej wymiany ognia.

### **Pistolety maszynowe**

W przeciwieństwie do swoich mniejszych kuzynów, pistolety maszynowe nie mają problemów z pojemnością magazynka. Ich cechą charakterystyczną jest bardzo duża szybkostrzelność, która powoduje, że świetnie sprawdzają się w walce na małych odległościach. Duży rozrzut wyklucza jednak tą broń podczas wymiany ognia na większych dystansach.

### **Karabiny samopowtarzalne**

Główną zaletą karabinów samopowtarzalnych jest ich zasięg oraz siła obalająca. Dzięki tym dwóm elementom świetnie spisują się w walce na średnich i dużych dystansach. Niestety jest to okupione niezbyt pojemnymi magazynkami, a także długim czasem przeładowania.

### **Karabiny powtarzalne**

Karabiny powtarzalne łączą w sobie precyzję oraz dużą siłę obalającą, dzięki czemu świetnie spisują się w walce na dużych i średnich dystansach. Niestety ich ogromną wadą jest konieczność przeładowania po każdym strzale, co wyklucza ich używanie w walkach kontaktowych.

### **Karabiny automatyczne**

Najczęściej wykorzystywana broń w grze. Karabiny automatyczne łączą w sobie dużą szybkostrzelność oraz siłę ognia i sprawdzają się dobrze zarówno na małych jak i średnich dystansach. Niestety większość z nich posiada wręcz piekielny rozrzut, więc prowadzenie ciągłego ognia najlepiej zastąpić strzelaniem seriami.

### **Karabiny wyborowe**

Coś dla ludzi lubiących prowadzić walkę na bezpiecznym dystansie. Karabiny snajperskie są wyposażone w lunety optyczne, dzięki czemu możemy zlikwidować nawet bardzo oddalony cel. W walkach na długie dystanse są niezastąpione, natomiast jeśli chodzi o działania na małych przestrzeniach to stają się bezużyteczne.

### **Broń dodatkowa**

Do broni dodatkowej można zaliczyć wszelkiego rodzaju wyrzutnie, granaty, ładunki wybuchowe itd. W większości wypadków mają one rolę „bombową” tzn. służą do likwidacji ciężkich bunkrów, opancerzonych pojazdów wroga lub zgrupowań przeciwnika, ukrytych za przeszkodą terenową.

## Kampania USA

## M i s j a 1



Po wstaniu z łóżka skieruj się do drzwi z lewej, zejść po drewnianych schodach na dół i wyjdź na zewnątrz przez podwójne drzwi, znajdujące się za czerwoną płachtą. Wsiądź z dżipa i skieruj się do budynku z lewej. Przejdź przez oszklone drzwi i wejdź po schodach na samą górę. Wejdź do pokoju naprzeciw siebie i porozmawiaj chwilę z pułkownikiem Lewisem. Zejść na dół i udaj się na lotnisko śmigłowców na zachodzie, gdzie czeka dwóch reporterów [1]. Pojedziesz z nimi na przyjęcie, po dotarciu na miejsce wejdź do budynku i porozmawiaj chwilę z majorem Walshem, który zaprowadzi cię na przyjęcie. Ponownie zagadaj Lewisa, dzięki czemu strażnik pilnujący drzwi z lewej przepuści cię. Wejdź po schodach na górę i przejdź przez długi korytarz - na jego końcu natkniesz się na cel podróży - pokój dla dziennikarza [2].



Kiedy rozpocznie się atak wybiegnij na korytarz, skróć do pokoju z prawej i wyjdź na zewnątrz przez rozbite okno. Skieruj się w prawo i wejdź do budynku korzystając z ostatniego przejścia. Przejdź przez drewniane drzwi, podnieś pistolet leżący przy trupie i skieruj się do pomieszczenia z lewej. Bądź czujny, ponieważ niedługo do pokoju wbiegnie Wietnamczyk, załatw go i idź do miejsca z którego wybiegł. Przygotuj spluwę, bo po schodach wejdzie kolejny przeciwnik [1]. Uporaj się z nim i zejść na dół. Załatw kolejną partię wrogów, przejdź do pokoju z prawej i otwórz podwójne, drewniane drzwi. Zejść na dół i oczyść cały parter [2], a następnie plac przed budynkiem. Na końcu wyjdź na zewnątrz i udaj się do różowego Cadillaca, którym opuścisz zagrożony teren.