

# Gears of War 2

**PORADNIK DO GRY**

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

# **Gears of War 2**

**autor: Przemek „g40st” Zamecki**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Epic Games, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL Microsoft  
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>Porady ogólne</b>	<b>3</b>
<b>Szarańcza</b>	<b>4</b>
<b>Ostrze włóczni</b>	<b>7</b>
Witamy w Delcie	7
Desperacja	10
Odgłos gromu	14
Wielkie natarcie	16
Barykady dróg	18
Zejście	23
<b>Mieszkańcy</b>	<b>24</b>
Rozproszeni	24
Rdzenne stworzenia	26
Niepokojące odkrycia	29
Zapadające uczucie	32
Niewola	34
Lekarstwo na zgagę	37
<b>Nadciągająca burza</b>	<b>41</b>
Paskudna tajemnica	41
Pochodzenie	43
Nagle przebudzenie	48
Uniesienie	53
Wysiedlenie	56
Słone wody	59
<b>Rój</b>	<b>61</b>
Priorytety	61
Odpowiedzi	63
Gniazdo Szerszeni	65
Nie ma odwrotu	68
Najlepsza strategia	72
Królewska inkwizycja	76
<b>Decydujące starcie</b>	<b>81</b>
Ucieczka	81
Desperacka obrona	83
Darmowy parking	86
Cienka linia	90
Zamknięcie	94
<b>Lista Achievementów</b>	<b>96</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 serdecznie w poradniku do jednej z najlepszych gier 2008 roku. Gears of War 2 pod niemal każdym względem okazał się jeszcze lepszy od poprzednika. W poradniku znajdziesz zarówno sam opis przejścia gry, jak i sposoby na walkę z bossami. Dzięki niemu znajdziesz również wszystkie czterdzieści jeden ukrytych przedmiotów oraz poznasz wymagania stawiane przez achievements. Miłej zabawy.

**Przemek „g40st” Zamecki**

## Porady ogólne

- Nie śpiesz się. Gears of War 2 jest grą, w której główny nacisk położony jest na wykorzystywanie zasłon i stopniowe eliminowanie wrogów.
- Jeżeli miałeś już styczność z pierwszą częścią Gears of War, zacznij zabawę co najmniej od normalnego poziomu trudności. W porównaniu do niej bowiem, został on nieco obniżony i na nowicjuszu gra przechodzi się właściwie sama.
- Bardzo ważne jest, abyś szybko zrozumiał na czym polega aktywne przeładowanie broni. Skracca to nie tylko czas potrzebny na dokonanie tej czynności, ale pozwala również części obecnych w magazynku kul mieć większą siłę rażenia. Najlepsze rezultaty aktywne przeładowanie przynosi w momencie naciśnięcia przycisku **RB** tuż przed osiągnięciem przez wskaźnik pierwszego punktu na widocznej w prawym górnym rogu skali.

# Szarańcza



## Trep

Mięso armatnie Szarańczy wysyłane na śmierć całymi tysiącami. Wszystkie trepy są samcami, ponieważ ich żony, panie berserkerki, raczej nie nadają się na karnych i posłusznych żołnierzy. Spotykany w każdym miejscu planety Sera, zwykle w kilku lub kilkunastoosobowych grupach. Pojedynczo stanowi znikome zagrożenie.



## Snajper

Na niższych poziomach trudności bardzo słabi, jednak im wyżej, tym lepszą celność osiągają i zadają więcej obrażeń. Potrafią porządnie uprzykrzyć życie, tak więc jeżeli atakują Cię trepy i snajperzy, to właśnie tych drugich najpierw się pozbywaj. Chyba, że masz wystarczająco dużo osłon i miejsca na wszelkie manewry.



## Bumer

Bum i po Tobie. Powolni, ale wystrzeliwane przez nich pociski zabijają na miejscu. Na całe szczęście są dość mało rozgarnięci i przed każdym strzałem muszą wypowiedzieć słówko Boom! Strzelaj im w głowy, będą szybciej padać.



## Bumer z miotaczem płomieni

Na bliski dystans bardzo niebezpieczni. Potrafią nieźle przypalić skrzydełka. Staraj się więc strzelać w przenoszone przez nich na plecach zbiorniki z impulsją. Jeden celny strzał ze snajperki i bumer wybuchają wraz z najbliższymi stojącymi towarzyszami.



## Miałdźciel

Ci panowie są także bardzo powolni, a w rękach dźwierzą szybkostrzelne działka obrotowe. W dodatku z racji noszonego hełmu są odporni na strzały w głowę. W ich eliminowaniu najważniejsza jest cierpliwość i częste zmienianie miejsca osłony.



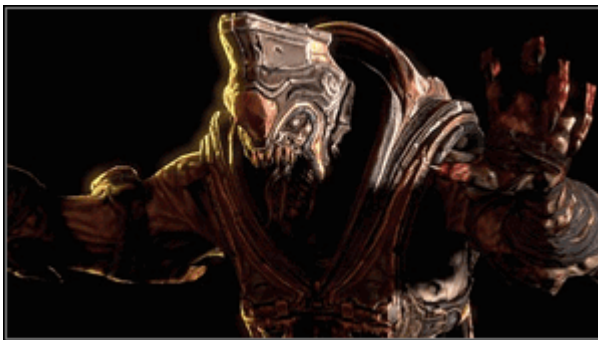
### **Oprawca**

Stwory rodem z nordyckich bajek. Kryją się za potężną tarczą i wymachują wielkim, wybuchowy morgansternem. Strzelaj im w głowę, a jeżeli zasłonią się tarczą, wal po łdkach. Pod żadnym pozorem nie zbliżaj się do nich na bezpośrednią odległość. Uwaga: jak chcą, potrafią być dość szybkie.



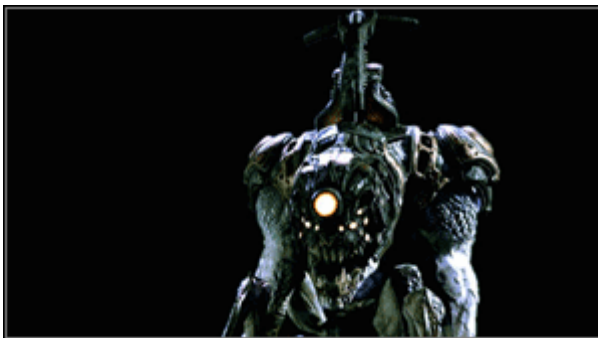
### **Theron**

Elitarna piechota Szarańczy wyposażona w wybuchowe łuki. Na wyższych poziomach trudności są oni piekielnie celni, dlatego nie wolno wystawiać się ponad osłonę na dłużej niż to jest konieczne. Poczekaj aż wystrzela pocisk i dopiero wtedy do nich strzelaj.



### **Kantus**

Te osobniki to coś w rodzaju duchowych przywódców Locustów. Dowodzą zwykle punktami oporu, ale nie stanowią większego problemu. Co prawda są znacznie bardziej wytrzymałymi niż zwykłe trepy, ale po kilkunastu strzałach w twarz i oni w końcu padają na glebę.



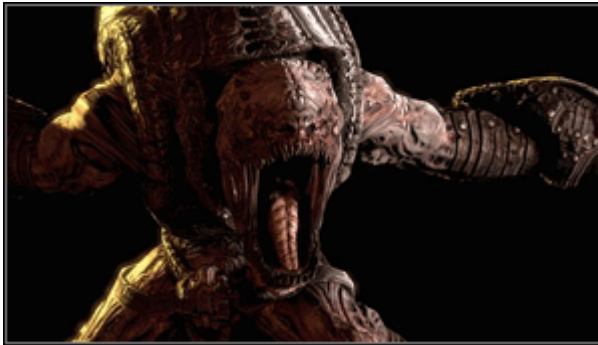
### **Juchacz**

Szybkie i na dodatek dysponujące potwornie mocnym kopniem. Ciężko im uciec, dlatego też trzymaj się od nich jak najbardziej na dystans. Nawet, jeżeli uda Ci się zabić jeźdźcę, to juchacz wciąż jest bardzo niebezpiecznym zwierzęciem.



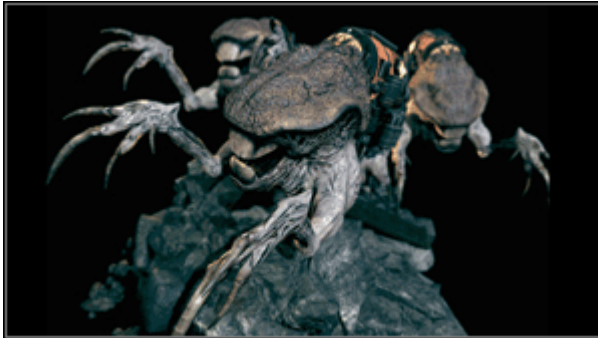
### **Rozrywacz**

Kawaleria powietrzna Szarańczy. Bardzo niebezpieczna i dysponująca dużą siłą ognia. Kiedy wylądają na ziemi są dosyć niezdarne, nie pozwól jednak, aby stwór ten zbliżył się za bardzo do Ciebie. Nawet osłona nie pomoże przeciwko jego atakowi odnóżem.



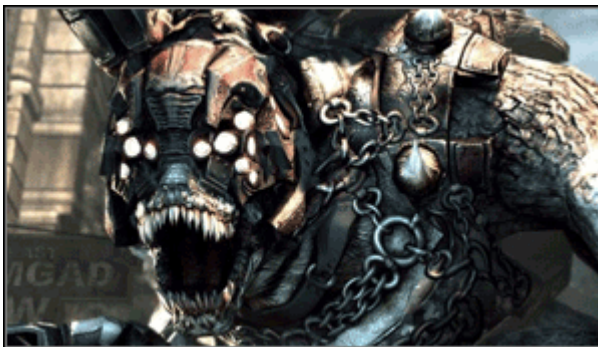
### **Parszywiec**

Paskudne stworzenie ogłuszające swoich przeciwników dzikim wrzaskiem. Poruszają się na czterech kończynach i potrafią być naprawdę szybkie. Na niższym poziomie trudności wystarczy je raz zdzielić kolbą w łeb. Na wyższych walka z nimi wymaga już nieco zabiegu i zręcznych palców. Idealnie przeciwko nim sprawdza się shotgun.



### **Ticker**

Małe, paskudne, szybkie i na dodatek wybuchają. Można je eliminować z większej odległości lub poczekać aż podejda bliżej i uruchomią detonator. Szybkie odturlanie się pomaga uniknąć wtedy obrażeń. Ekstremalnie niebezpieczne przeciwko różnym pojazdom.



### **Brumak**

Brumak czy nie brumak, ale świetny rumak, o czym zresztą będziesz miał okazję sam się przekonać. Są to wytrzymałe bestie przenoszące na grzbiecie cały arsenał. Ich słabe punkty to właśnie owo działko i użębione paszczyska. Nie są specjalnie szybkie, dlatego też stanowią wręcz idealny cel.



### **Trupiarz**

Wykorzystywane przez Szarańczę do przekopywania podziemnych tuneli. W bezpośrednim starciu są ekstremalnie groźne. Jedno ich uderzenie rozwała czołg w drobne kawałki. Są nie do ruszenia, kiedy zakrywają ciało długimi, pająkowatymi odnóżami. Kiedy jednak się odsonią, stają się praktycznie bezbronne.



### **Skałoczerw**

Mają ultramocne pancerze i uwielbiają czerwone owoce wiszące pod sufitami jaskiń. Doskonale sprawują się jako mobilne osłony i w kilku starciach z Szarańczę będą wręcz nieodzownym wyposażeniem każdego żołnierza koalicji. Nie są agresywne, choć na przytulani raczej się nie nadają. Głównie z powodu swojej wielkości i, co tu dużo mówić, obrzydliwego wyglądu.

# Ostrze włóczni

W i t a m y   w   D e l c i e



Po obejrzeniu wprowadzenia do gry i wysłuchania dialogu na temat obecnej sytuacji taktycznej wybierz szkolenie. Nawet jeżeli poprzednią część Gearsów znasz jak własną kieszeń, to i tak warto, bowiem już na poziomie szkoleniowym będziesz miał okazję zebrać dwa obiekty do swojego Dziennika Wojennego. Dlatego też **zabierz Carmine'a na pierwszy patrol**.



Wysłuchaj dialogu, w którym Marcus nauczy żółtodzioba złotej zasady. Kiedy idąc, kilkanaście kroków dalej otrzymasz polecenie **kryj się**, naciśnij na padzie przycisk A i przyklej się plecami do jakiejś przeszkody terenowej.



Zanim jeszcze Jack otworzy furtkę, zabierz leżącą na ziemi **Gazetę The Eagle**. Kiedy Dom będzie chciał popisać się celnym okiem, pokaż mu, że też co nieco potrafisz. **Traf w pięć butelek** stojących naprzeciwko barykady. Po pierwszym strzale zamień broń na pistolet i nim zniszcz pozostałe cztery butelki.



Tuż po tym, jak zobaczycie Parszywca, będziesz musiał nauczyć się przeskakiwać przez przeszkody. Najpierw się do nich przyklej przyciskiem A, a potem wychył lewą gałką analogową w górę i ponownie naciśnij A. Marcus zgrabnie przeskoczy barykadę. Następnie przyciskiem **X wyważ bramę**.



Znowu te Parszywce. **Podnieś granaty** leżące na środku szkolnego boiska i rzuć je tak, aby wleciały przez okno parkingu na pierwszym piętrze. Celuj gdzieś z prawej strony, tak, jak widać to na znajdującym się wyżej obrazku. **Zabij Parszywca granatami**. Niestety, również Carmine postanowi rzucić granat, co dla niego i Doma nie skończy się najlepiej. **Reanimuj towarzysza** podchodząc do jednego i drugiego i naciskając przycisk X na padzie.



Teraz przeszukaj parking. Jednak dalsza droga jest zablokowana. Podejdź do barykady i **przebij się przez barierę za pomocą piły mechanicznej Lancera**. W tym celu naciśnij B na padzie. Idź za towarzyszami przeszukując parking. W pewnym momencie powinieneś dostać informację o wykonaniu zadania. Rozejrzyj się wtedy wokół i **zejdź po drabinie** stojącej pod jednym z okien.



Kiedy znajdziesz się na dole, rozejrzyj się wokół. Na końcu ulicy powinieneś zobaczyć duże, szeroko otwarte drzwi prowadzące do przestronnego pomieszczenia. Wejdź do niego, a tuż koło stojącego pod jedną ze ścian biurka znajdziesz **Dziennik kierowcy ambulansu**. **Wróć do szpitala**.

## Desperacja



Znajdujesz się w szpitalu, który częściowo opanowany został przez Szarańczę. Twoim zadaniem będzie wyeliminowanie wrogich sił. **Idź za Taiem**, który pomoże ci w walce. Po przejściu przez salę z leżącymi na wózkach chorymi **przygotuj zasadzkę na drużynę Szarańczy**. Schowaj się za murkiem przy oknie i poczekaj aż wrogi patrol będzie przechodził obok stojących na dziedzińcu zbiorników. Dopiero wtedy wychyl się i strzel w zbiorniki, co spowoduje ich wybuch.



Nowy rozkaz to **przepędź pozostałe siły Szarańczy ze szpitala**. Idąc szpitalnym korytarzem zwróć uwagę na uchylone drzwi do jednego z pokoiów po lewej stronie. Wejź do środka, a na podłodze znajdziesz **Dziennik lekarski Dr Nicolette Shannon**.



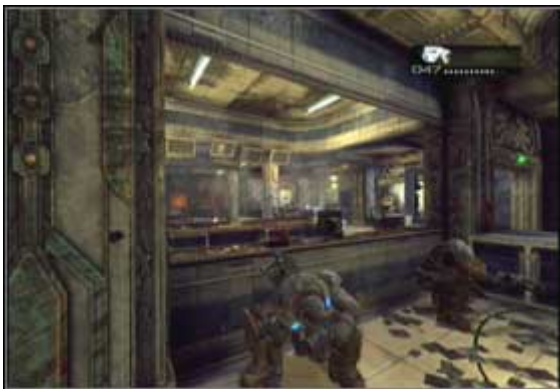
W następnej dużej sali możesz z góry wystrzelać uciekających żołnierzy Szarańczy. Po ich zabiciu Tai z Domem zjedną na dół, ty jednak idź nadal prosto górą. Na ulicach miasta trwają krwawe walki. Idąc przed siebie eliminuj kolejne punkty oporu Locustów.



Dzięki podziałowi sił, w dużym pomieszczeniu przypominającym kuchnię zaatakujecie Szarańczę z dwóch stron. Na środku pomieszczenia znajdziesz **kartę medyczną szpitala Jacinto Jonathana Harpera**. Podążając za kompanami wyjdiesz na dziedziniec.



Przed tobą otwarty obszar broniący przez Szarańczę. Stopniowo eliminuj przeciwników. W pewnym momencie, nadleci Rozpruwacz. Musisz uważać na wystrzelwane przez niego rakiety. Nie pozwól mu zaledwie do siebie zbliżyć, ponieważ spróbuje cię wtedy przygnieść jednym z odnóży. Po zakończonej walce idź do budynku po przeciwnej stronie.



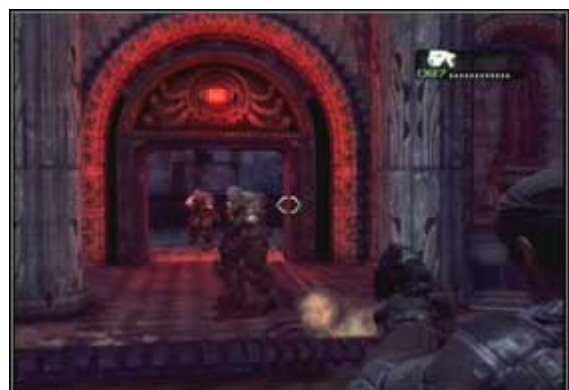
Wewnątrz wyeliminuj kilku Locustów w dużym pomieszczeniu. Tuż za nim korytarz rozgałęzia się. Skręć w lewo.



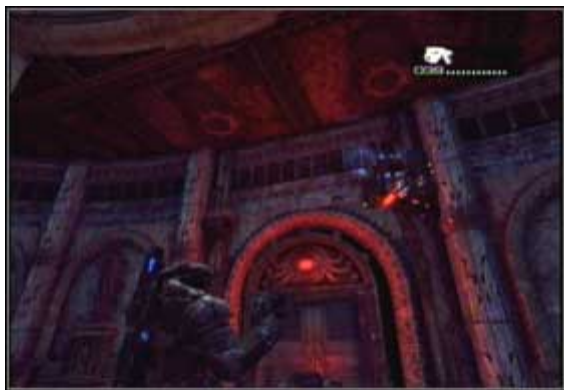
Przed sobą powinieneś ujrzeć trzy wejścia. Po prawej stronie znajduje się Szarańcza, tak więc najpierw wejdź w uchylone drzwi po lewej. W środku znajdziesz **nagłówek listu COG**.



Kolejna potyczka toczyć się będzie obok rozbitego śmigłowca. Staraj się nie zostawać zbyt długo na dole i zacznij przedzierać się do schodów po lewej. Kiedy wejdiesz do następnego pomieszczenia, nie schodź na razie na dół, ale idź w prawo do samego końca.



Znajdziesz tam amunicję i **tablicę ogłoszeń COG**. Dopiero teraz zejdź na dół i przygotuj się na prawdziwe oblężenie. Zabraknie prądu, a Jack potrzebować będzie czasu, aby otworzyć prowadzące dalej drzwi. Nagle, wokół zaroi się od Szarańczy, która zacznie wypadać przez drzwi znajdujące się po przeciwnych stronach pokoju.



Po zwycięskim starciu zostaniesz powiadomiony o wypełnieniu rozkazu. Teraz Twoim zadaniem będzie **przepędzenie sił uderzeniowych Szarańczy z ulic.**



Tuż za drzwiami, za pierwszą po prawej stronie kolumną leży **nieśmiertelnik COG CSID:085177-MJ3V5-PB**. Po jego zabraniu zejdź na ulicę i zabij kilku wrogich żołnierzy znajdujących się nieopodal.



Zamiast przeć przed siebie główną ulicę wykorzystaj rozbitą witrynę sklepową i oflankuj Szarańczę z boku. Zniszcz pozostałe przy życiu niedobitki.

## O d g ł o s g r o m u



Pora na przejażdżkę dorrikiem. Konwój zmierzający do miejsca odwiertu został niestety zaatakowany przez Szarańczę, która rozpoczęła jego ostrzał z pobliskich wzgórz. Odwróć się i zabierz zawieszoną obok drabinki **notatkę dotyczącą windy wiertniczej**. Twoim zadaniem jest **osłona platformy wiertniczej w drodze do Landown**.



Przejdź na lewą stronę platformy i wejdź na specjalny podest z działkiem. **Zestrzel pociski Nemacyst**. Problemem w wykonaniu tego zadania może być nie tyle trafienie w nie, co raczej nie powinno stanowić dużej trudności, gdyż z reguły nadlatują one po dość łagodnym łuku, ile rozpoczęcie strzelania w odpowiedniej chwili. Niestety, zamontowany na dorricku karabin potrzebuje chwili czasu, aby się rozkręcić i potem bardzo szybko zaczyna się przegrzewać.



Kiedy tylko ostrzał zostanie przerwany, z lewej strony pojawi się kolejne zagrożenie. Nie opuszczaj stanowiska i z działka **zabij nadciągających Rozrywaczy**. Celuj w pilota, jego śmierć zakończy atak. Niestety, na skutek ognia silnik dorricka został uszkodzony. Musisz więc wysiąść i **bronąć Dizzy'ego podczas naprawy platformy** organizując obronę nieopodal pojazdu.



Zanim jednak wdasz się w walkę, skłoń w lewo. Tuż za dorrickiem powinieneś zobaczyć stos skrzynek amunicyjnych. Obok nich leży **formularz zapotrzebowania na amunicję**. Chowając się za kłódami drewna zabijaj wychodzącą z dziur Szarańczę. Schowaj się za kłody leżące względem siebie pod kątem dziewięćdziesięciu stopni, co ochroni Cię przed atakami z dwóch stron. W pewnym momencie okaże się jednak, że wrogów jest zbyt dużo, a platforma została naprawiona. Dlatego też czym prędzej biegiem, przytrzymując na padzie przycisk **A**, **biegnij w jej kierunku**.

## Wielkie natarcie



**Broń swojej platformy** przed wyłazącymi z dziury Locustami i rumakiem. Staraj się przez cały czas korzystać z Troiki.



W pewnej chwili Szarańcza przejmie kontrolę nad jedną z platform. Staraj się z Troiki pozbywać wrogów przebywających na jej pokładzie. Może się również zdarzyć, że będziesz musiał zejść niżej i pomóc w obronie swojego derricka przed abordażem.



Kiedy miniesz wodospad po lewej stronie stań przy Troice i poczekaj aż z powodu kilkukrotnego zderzenia pęknie szyba osłaniająca kabinę porwanego derricka. Szybko **zabij kierowcę porwanej platformy**.



Po przejechaniu przez most będziesz musiał **bronić platformy szturmowej przed brumakami**. Celuj w ich pyski lub zamontowane na grzbietach działka. Trupiarzem nie musisz się przejmować.

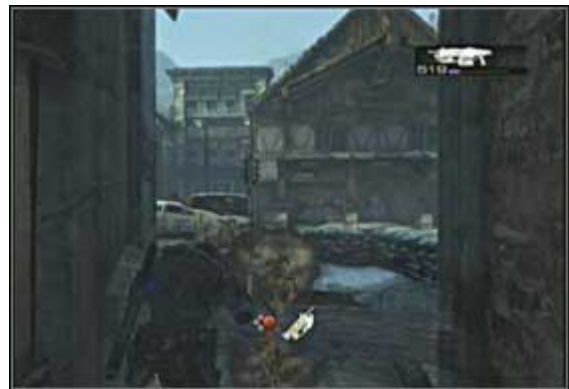
## B a r y k a d y   d r ó g



Pora przejść się kawałek na własnych nogach. Twoim zadaniem jest **osłona platformy w drodze do strefy rozstawienia**. Zimowy krajobraz przypomina nieco nasze Alpy, jednakże gdzieś pomiędzy malowniczo zniszczonymi domkami kryje się wróg. Z lewej strony znajdziesz drzwi, przez które przedostaniesz się kopiąc w nie trzy razy (przycisk X).



Pokój do prowadzących na górę schodów oddziela kontuar. Przeskocz przez niego i zabierz znajdującą się na pierwszym piętrze **gazetę Jacinto Sentinel**. Następnie wróć na dół.



Zanim wyjdiesz z budynku będziesz musiał uporać się z kilkoma Tickerami. To małe stworzenia z przymocowanymi do grzbietu bombami. W przypadku kontaktu bezpośredniego są ekstremalnie groźne, istnieje jednak pewien sposób, aby pozbyć się ich bez tracenia cennej amunicji. Wystarczy pozwolić im podbiec do siebie i w momencie, kiedy zobaczysz pojawiające się na ich grzbiecie ogień, odskoczyć w bezpieczne miejsce. **Zlikwiduj wszystkie Tickery aby platforma mogła jechać dalej** i przejdź na drugą stronę ulicy. Kiedy drogę zagrozi drewniana blokada, przepiłuj ją Lancerem.



Po kolejnym starciu z Tickerami, powinieneś znaleźć się przy końcu ulicy. Właściwa droga prowadzi w lewo, jednakże jeżeli pójdziesz w prawą stronę, znajdziesz umocowaną do ściany **inskrypcję upamiętniającą**. Po powrocie na właściwą ścieżkę zobaczysz, że RESZTA Twojej grupy znajduje się pod ostrzałem. **Schowaj się przed ogniem** podbiegając pod znajdujące się z przodu murek.



Wylimuj wszystkich wrogów z wyjątkiem strzelca Troiki, po lewej stronie. Aby się go pozbyć będziesz musiał poczekać na przybycie odsieczki. Kiedy teren będzie już czysty wejdź do budynku na wprost.



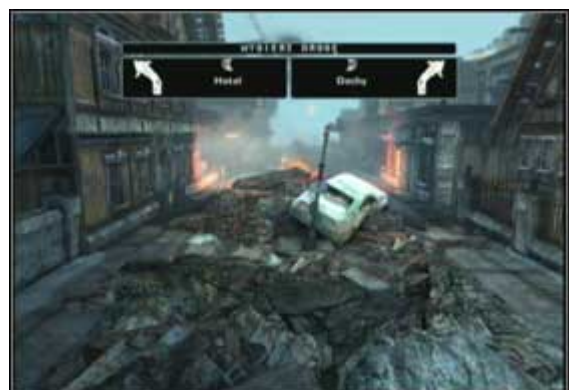
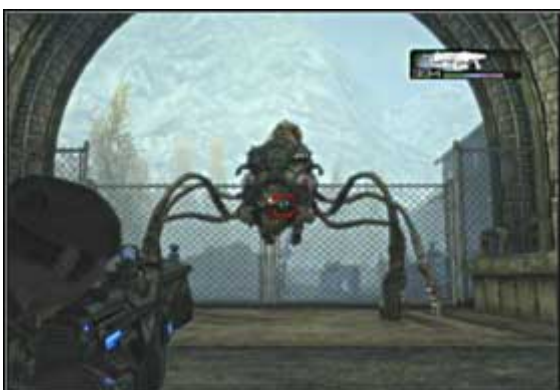
Znajdziesz w nim **notatkę kierowcy ciężarówki**. Następnie wyjdź na zewnątrz i wraz z resztą oddziału udaj się w kierunku tunelu.



**Oczyść tunel** z wyłażących zewsząd tickerów. To doskonała okazja, aby w dużej mierze zapracować na achievement polegający na powaleniu trzydziestu tych stworów.



Kiedy drogę zablokują wraki samochodów, po lewej stronie znajdziesz dwa wejścia. Jedno z nich będzie tuż przed schodami prowadzącymi do tego drugiego. Wejść w nie, a znajdziesz tam **nieśmiertelniki COG CSID: 595506-GK8C6-9A**.



Na samym końcu tunelu drogę zagrozi Rozrywacz. W pierwszej kolejności zastrzel pilota, a potem wykończ stworzenie. Przed Tobą część miasta znajdującego się pod ostrzałem z moździerzy. Po raz pierwszy masz też możliwość wyboru drogi, a co za tym idzie, drużyna będzie musiała się rozdzielić. Do wyboru jest droga przez hotel lub dachy.

## Dachy



**Oczyść budynki z Szarańczy.** Kiedy miniesz pierwszy punkt oporu, przed sobą powinieneś zobaczyć drabinę.



Wejźdź po niej na górę i zabij obsługę moździerz, który przyda się teraz do **utorowania dalszej drogi dla drużyny** po drugiej stronie ulicy. Wyceluj w kierunku dachu, o zniszczeniu którego proszą kumple i poczekaj aż wskaźnik na podziałce osiągnie około 12. Zwolnij spust i patrz jak na hotel spada ognisty deszcz pocisków.



Zejdź na dół i poczekaj aż Jack otworzy zamknięte dotychczas drzwi. Rozpraw się z resztą Locustów i weź moździerz. Po chwili otrzymasz komunikat o zbliżającym się brumaku. Wyceluj moździerz w kierunku wyjścia z tunelu i czekaj, aż stwór wyjdzie na zewnątrz. Wtedy zasyp go gradem pocisków z moździerza.

## Hotel



Rozpraw się z Szarańczą i podejź do drzwi po przeciwległej stronie dachu. Poczekaj aż druga drużyna otworzy Ci przejście ostrzałem z moździerza i idź dalej.

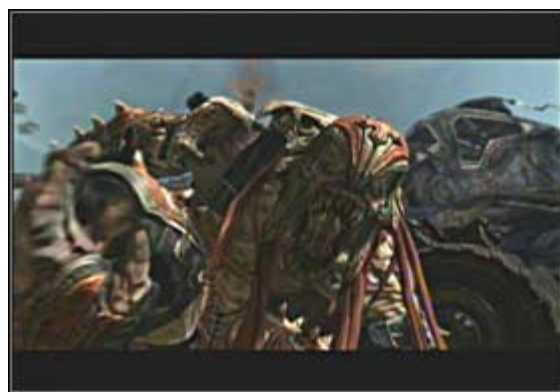


Zabij Lokustów w pomieszczeniu z czterema kolumnami i pozbądź się obsługi moździerza i jej eskorty na następnym dachu. Następnie weź jeden z moździerzy i wyceluj w kierunku tunelu po drugiej stronie. Jak tylko wyjdzie z niego brumak strzel na maksymalną odległość. Jeżeli jedna salwa nie wystarczy, wystrzel ponownie, odpowiednio korygując odległość.

## Z e j ś c i e



**Broń platform w trakcie rozstawiania wind wiertniczych.** Pierwsza fala Szarańczy nie będzie raczej groźna i szybko pozbędziesz się jej używając Troiki. Gorąco zrobi się w chwili, kiedy na cmentarzu pojawią się wrodzy kanonierzy z móździerzem. Zwykle rozstawią oni swój sprzęt tuż przy murze w prawym dolnym rogu cmentarza. Kiedy tylko otrzymasz odpowiedni komunikat, jak najszybciej **zlikwiduj obsługę móździerza Szarańczy.**



Po pozbyciu się móździerza **zniszcz drużynę bumerów.** Chwilę po nich zaatakują rozrywacze.  
**Zniszcz rozrywaczy.**

# Mieszkańcy

## Rozproszeni



Rozpoczęła się inwazja na pustkę. **Przegrupuj się z Carminem**, gdyż jego winda wylądowała w innej części podziemi.



Do pustki przez cały czas zjeżdżają nowe windy wypełnione żołnierzami koalicji. Za kapsułą, w której pod ziemię zjechali Marcus i Dom znajduje się drabina. Wejdź po niej na wyżej położoną półkę i biegnij przed siebie, aż zobaczysz coś w rodzaju mostu. Przejdź przez niego. Przetnij piłą Lancera zagradzającą drogę pnącza.



**Pokonaj Szarańczę, aby Jack mógł naprawić windę wiertniczą.** Wokół zarozi się od Locustów wylazących z podziemnych tuneli. Schowaj się za murkiem po prawej stronie i zacznij ich eliminować.



W pewnym momencie zaczną atakować także Tickery. Wtedy też cofnij się nieco pod skały po lewej i spróbuj je zabijać zanim uda im się dobiec na wzniesienie, na którym się znajdujesz. Kiedy Jack naprawi windę pozbieraj amunicję po poległych, podejdź do windy i uruchom ją.



Po przejściu przez tunel zrobiony przez windę będziesz musiał **pomóc drużynie Omega w odparciu ataku Szarańczy**. W tym ataku udział wezmą rozrywacie, zwykli żołnierze Locustów, Tickery i bumerzy, którzy pojawią się w ostatniej fali napastników. Wokół znajduje się sporo osłon, więc zabicie ich nie powinno sprawić Ci większego problemu. Po ich pokonaniu otrzymasz rozkaz **znalezienia źródła aktywności sejsmicznej**. Z jaskini wyjdź korytarzem, z którego wyszli bumerzy. Przejście zawali się, jedynym źródłem światła przez chwilę będą świecące na czerwono rośliny i reflektor Jacka.



Po przejściu kilkunastu kroków z ciemności zaatakują parszywce. Zatlucz je kolbą lub zarznij ostrzem Lancera. Przetnij zagradzające przejście pnącza i znowu znajdziesz się w oświetlonej części jaskini.

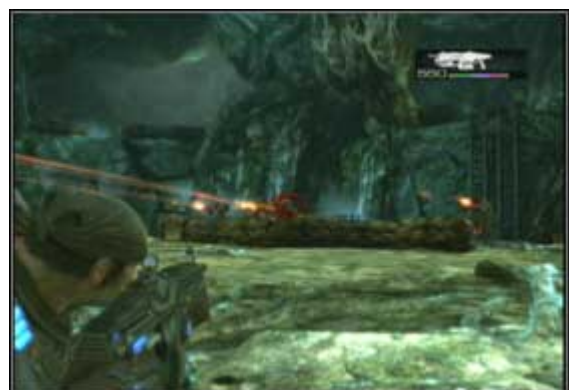
## R d z e n n e   s t w o r z e n i a



Po raz pierwszy napotkasz rdzennego mieszkańca tych terenów, czyli skałoczerwia. Z wojskowego punktu widzenia są one niezwykle przydatne, ponieważ posiadają twardy pancerz, za którym żołnierz może znaleźć bezpieczną osłonę. **Strzel w świecący owoc, aby wywabić skałoczerwia**, który wisi pod sklepieniem, tuż przed stworzeniem.



Nieco dalej zobaczysz szeroki korytarz, którym pobiegą Carmine i Dom. Zwróć jednak uwagę, że po lewej stronie znajduje się mała odnoga, do której wewnątrz blokują pnącza. Przetnij je. W środku znajdziesz **dziennik żołnierza** i trochę amunicji. Dopiero teraz biegnij za kompanami.



Już po chwili będziesz mógł wypróbować twardość pancerza skałoczerwia. **Zlikwiduj punkt kontrolny Szarańczy**, którego obrona wspomagana jest przez jedno działko typu Trojka. Dom i Carmine zajądą posterunek od lewej strony, tymczasem ty wybierz prawą stronę. Chowając się za czerwiem, a później krótką barykadą wyeliminuj obrońców.



Wejdź po drabinie na górę , gdzie zostaniesz zaatakowany przez kilka Tickerów.



Wąskie przejście bronione jest przez dobrze obsadzony punkt znajdujący się po prawej stronie. Nie marnuj amunicji i nie strzelaj. Poczekaj aż pojawi się czerw i skryj się za nim. Dzięki niemu uda Ci się przejść na drugą stronę. Kiedy już prawie wymińesz posterunek, dostaniesz informację o znajdujących się obok Locustach materiałach wybuchowych. Kilka celnych strzałów w żółte pojemniki i po przeciwnikach zostanie tylko stos mięsa.



Przejście kończy się rozwidleniem. Wybierz drogę po lewej i podnieś znajdującą się tam snajperkę. Po chwili będziesz mógł przetrenować swoje umiejętności strzeleckie na biegnących w dole Locustach.



Snajperka jest jedną z najprzydatniejszych broni w grze, co zresztą za chwilę będziesz mógł przetestować. Przy kolejnym punkcie oporu zlikwiduj najpierw obsługę dwóch Troiek. Patrząc przez wizjer lunetki zobaczysz, że Locustom wystaje czubek głowy zza osłony działka.

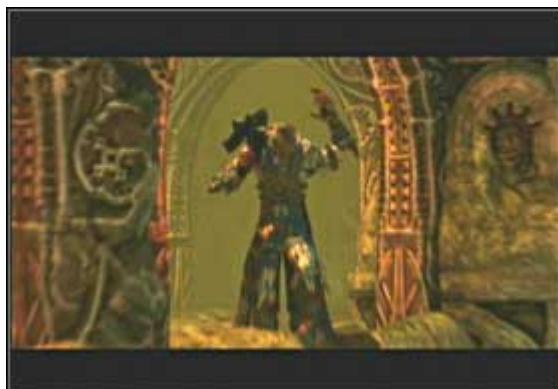


Pod koniec walki na placu boju pojawi się rozrywacz i dwóch boomerów, którzy wyjdą przez duże, zamknięte dotychczas wrota. Skorzystaj ze stojącej naprzeciwko bramy Troiki i skoś ich serią z działka. Jeżeli od zbyt długiego przegrzania zaczniesz się ono przegrzewać, przytrzymując przez chwilę na padzie przycisk RB włączysz jego chłodzenie.



Stojąc przy przed chwilą używanej Trice spojrzij w prawą stronę, nieco za siebie. Przy murku leży **zwój kantusa**. Zabierz go i przejdź przez wrota. Dostaniesz wezwanie o pomoc. Stojąc ponad toczącą się w dole bitwą za pomocą snajperki **zlikwiduj obsługę mózdzierza szarańczy**. Po wykonaniu zadania biegnij dalej, aż dojdiesz do kolejnej Troiki. **Pomóż walczącej na dole drużynie Alfa** kosząc atakujących Locustów. Po walce okaże się, że właśnie chyba znalazłeś przyczynę wstrząsów sejsmicznych. **Poszukaj ogromnego stwora w głębinie jaskini**.

## N i e p o k o j ą c e o d k r y c i a



Wykute w skale schody i nienaturalnie wyglądające formacje skalne sugerują, że znajdujesz się coraz bliżej głębi terytorium Szarańczy. U podnóża formacji skalnej czeka Cię potyczka z wrogiem. Po raz pierwszy zetkniesz się z kantusem. Aby podejść bliżej przeciwnika wykorzystaj pełzające skałoczerwie.



Tuż za bramą, po prawej stronie na ziemi leży **emblem** Szarańczy. Po przejściu przez kompleks czeka Cię wybór dalszej drogi – w prawo lub w lewo.

## Droga w prawo



Zamiast marnować amunicję **użyj skałoczerwia, aby oskrzydlić stanowiska Troiki**. Wystarczy, że schronisz się za jego cielskiem i cierpliwie będziesz podążał jego śladem. Kiedy stwór dojdzie do końca, pozbadź się dwóch Locustów, którzy wcześniej obsługiwali działka.



Uruchom dźwignię i wejdź przez otwarte wrota. Dojdiesz do miejsca, w którym na dole druga część drużyny toczy walkę z locustami dowodzonymi przez kantusa. Pomóż im, z góry ostrzeliwując nieprzyjaciół.

## Droga w lewo



**Strzel w świecący owoc aby wywabić skałoczerwia.** A konkretnie trzy owoce, dzięki którym drużyna na dole będzie mogła skryć się za cieleśkiem skałoczerwia.



Po zestrzeleniu ostatniego owocu zaatakują Cię parszywce. Zabij wszystkie i podejdź do dźwigni wystającej z podłogi. Uaktywnij ją i przejdź przez drzwi. Podczas gdy kolejny posterunek będziesz atakował z dołu, zastaniając się pancernym skałoczerwi, z góry atakować będą Dom i Carmine. Po wykończeniu kaktusa i obrońców przez wrota wyjdą boomerzy. Do ich zabicia możesz wykorzystać stojącą na prawo od bramy Troikę.

## Z a p a d a j ą c e u c z u c i e



Jesteś na powierzchni, ale okolica jest całkowicie zniszczona. Na dodatek nieopodal rozbija się śmigłowiec, w związku z tym otrzymasz zadanie dokonania oględzin Królewskiego Kruka. Ruszaj w dół ulicy, gdzie po raz pierwszy natkniesz się na nowy rodzaj przeciwników – juchacze. Na wyższych poziomach trudności są oni bardzo niebezpieczni. Nie pozwól im do siebie podejść, jedno kopnięcie zwierzęcia i po Tobie.



Kiedy zobaczysz przed sobą zwaloną kolumnę, wróć się nieco do miejsca, gdzie leży teraz jej głowica.



Pomiędzy końcem kolumny, a przewróconym samochodem znajdziesz [ogłoszenie w Ilima City – potrzebna pomoc](#). Zanim dotrzesz do miasta czeka Cię jeszcze rutynowa potyczka ze schodzącą po kładce Szarańczą.

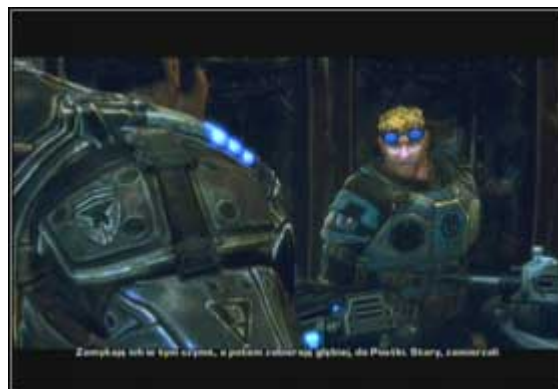


W końcu znajdziesz się w jednym ze zniszczonych domów. Szarańcza zastawiła tutaj na Ciebie zasadzkę. Ostrzał prowadzony będzie z tarasu wokół pomieszczenie, dlatego najbezpieczniejszym miejscem na schronienie się będzie osłonięty kąt pomieszczenia. Nie daj się zabić i czekaj na przybycie Cole'a z odsieczą.

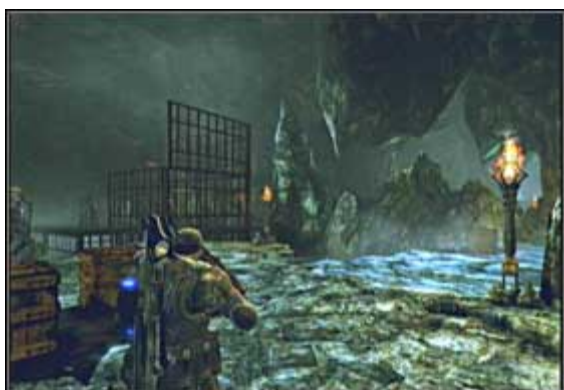


Po przywitaniu się z Cole'em nie wychodź ze zniszczonego pomieszczenia, tylko przejdź za załom na lewo od miejsca, w którym teraz stoisz. Podnieś [nieśmiertelnik COG CSID:085177-MJ3V5-PB](#) i ruszaj za innymi **poszukać Bairda i drużyny Sigma**.

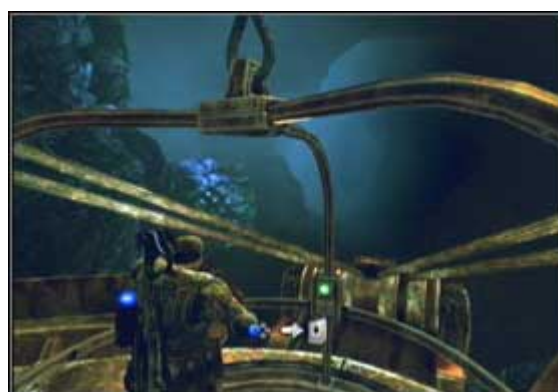
## N i e w o l a



Bairda znajdziesz już na początku misji, w jednym z metalowych pojemników.



Przeszukaj obszar, aby znaleźć innych więźniów. Kawałek dalej, za skrzyniami znajdziesz **dziennik uchodźcy**.



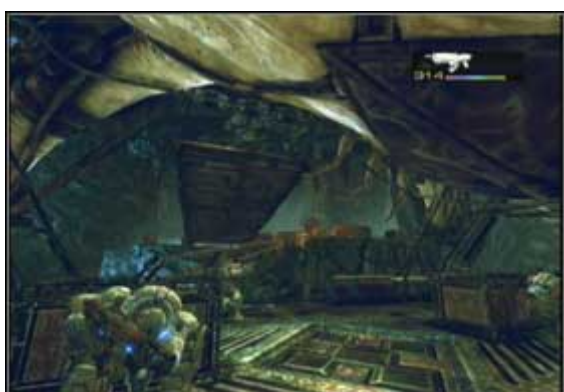
W końcu dotrzesz do barki powietrznej przewożącej więźniów. Zabij pilnujących jej Locustów (w tym bumerę), a otrzymasz polecenie **znalezienia sposobu na uruchomienie barki**. Kiedy wejdziesz na pokład, w przedniej części pojawi się kierowca. Zabij go i skorzystaj z windy, którą przyjechał.



Na górnym pokładzie znajdziesz włącznik uruchamiający barkę. Jednocześnie rozpocznie się atak rozrywaczy, dlatego też wykorzystaj stojącą na rufie Troikę, aby się ich pozbyć.



Po chwili z prawej strony pojawi się barka obładowana Szarańczą. Zabij napastników, **wejdź na pokład sąsiedniej barki i przeszukaj ją**. Pokład niżej, na jednym z filarów znajdziesz przełącznik. Uruchom go.



Po scenie przyrywnikowej zostaniesz zaatakowany przez kilku trepów i miażdżyciela. Zabij ich i zejdź z barki. **Znajdź odpowiednie miejsce do skontaktowania się z centralą**.



Aby znaleźć bezpieczny punkt ewakuacyjny musisz wyjść z jaskiń. Zaczynaj przebijać się przez zniszczone miasto.



Strefa lądowania znajduje się na dachu budynku, który wskaże Dom. Wejdź na górę i przygotuj się do jego obrony. Przyda się broń dobrze działająca na krótki dystans, gdyż walka będzie toczyła się na bardzo ograniczonym obszarze. Na górze wyświetlał się będzie czas, jaki pozostał do chwili przybycia Królewskiego Kruka.





Początkowo będzie poruszać się bardzo powoli, jednak jeżeli chcesz zebrać do kolekcji **nieśmiertelnik COG CSID: 838186-22A03-SF** i tak musisz się pośpieszyć. Nieśmiertelnik znajduje się pod ścianą, w linii prostej od miejsca porzuconego karabinu, przed którym zaczyna się ucieczka. Jest bardzo słabo widoczny, dlatego na powyższych obrazkach znajdziesz jego dokładną lokalizację. Po jego zabraniu uciekaj przed siebie wolną drogą z wciśniętym **A** na padzie.



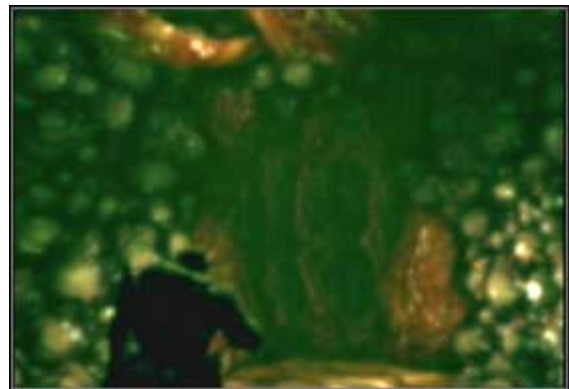
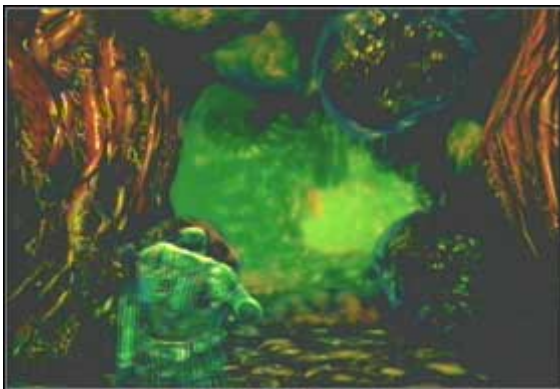
Kiedy znajdziesz się w ślepej uliczce, ostrzelaj szczelinę, która po kilku sekundach powinna się otworzyć. W miejscu, w którym ucieczkę uniemożliwią pnącza, po prawej stronie znajdziesz cienką membranę, którą powinieneś przeciąć Lancerem.



W przejściu przez kałużę kwasu pomocny będzie wrak samochodu. Strzel w niego, a spadnie on tworząc mostek.



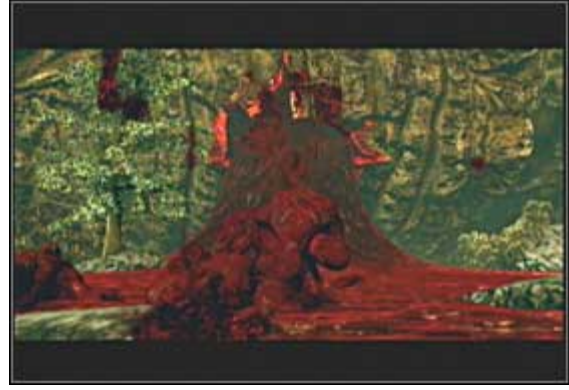
Po udanej ucieczce czeka Cię przeprawa przez żołądek. Unikaj rozprysków i kałuż kwasu strzelając w zielone końcówki dysz. Wówczas będziesz miał kilka sekund na przebiegnięcie obok niebezpiecznego miejsca.



Szybko pokonaj jelita żeby uniknąć uduszenia. Najważniejszą zasadą przy przebieganiu przez jelita jest konieczność użycia szybkiego biegu (przycisk A na padzie) i wybierania jasno zakończonych tuneli. Te, które są zaciemnione, są ślepyimi uliczkami. Aby nieco uprościć sprawę: po wbiegnięciu do jeli biegnij w prawo, potem w lewo, następnie wybierz środkowy tunel i jeszcze raz środkowy. Na końcu przebij się przez błonę piłą Lancera.



Dotrzesz do serca. **Przetnij dwie arterie żeby zniszczyć serce szczelinoczerwia.** Niestety okaże się, że to nie pomogło, ponieważ stwór posiada więcej tych organów. Biegnij dalej, aż dojdiesz do drugiego serca. Tym razem **przetnij trzy arterie.** To także nie pomoże, aczkolwiek da się wyczuć zauważalnie większe ciśnienie, z jakim szczelinoczerw pompuje krew.



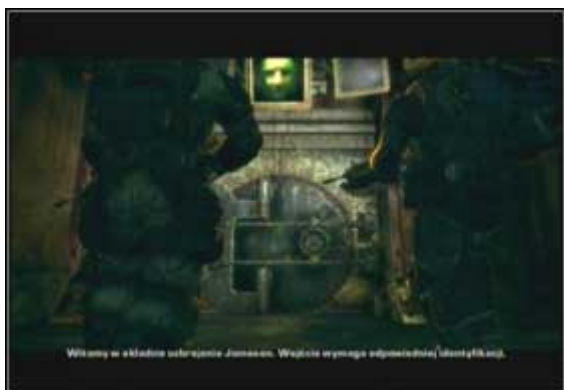
Przy trzecim sercu **przetnij cztery arterie**. Niestety, tym razem już nie będzie tak łatwo, ponieważ po pierwsze musisz się bardzo śpieszyć, a po drugie, w tym czasie możesz zostać zaatakowany. Najważniejszy jest jednak czas, dlatego skup się jedynie na przecinaniu arterii. W przeciwnym razie utoniesz, ponieważ komora zacznie wypełniać się krwią.

# Nadciągająca burza

P a s k u d n a t a j e m n i c a



**Zbadaj porzucony obiekt.** Obejdź go spokojnie naokoło. Przez ten czas nikt Cię nie będzie atakował.



W środku jest dość ciemno, dlatego musisz **przywrócić zasilanie magazynu**. Idź za Jackiem, a po drodze koniecznie zabierz leżący na podłodze miotacz ognia.



W ostatnim pomieszczeniu uruchom przełącznik. **Wróć do Centaura po ładunek wybuchowy.** Najpierw jednak będziesz musiał przejść przez opuszczone magazyny.



Zaatakowany tam zostaniesz przez hordę parszywców. Przeciwko nim idealnie sprawdzi się pozyskany chwilę wcześniej miotacz płomieni. Kiedy pozbędziesz się wszystkich maszkar, podnieś klapę blokującą wejście do środka.



**Zanieś ładunek wybuchowy do zabezpieczonych drzwi.** Wejdź przez otwartą klapę. Będziesz mógł posługiwać się tylko bronią jednoręczną, a po drodze znowu zaatakują parszywce.

## P o c h o d z e n i e



**Poszukaj informacji o twierdzy Szarańczy.** Wejź przez zniszczone drzwi i skręć do pokoju po prawej stronie. Leży tam **okólnik wewnętrzny**.



W następnym korytarzu przez szybę zobaczysz grupę parszywców. Nie wchodź do środka, tylko cofnij się do pokoju kontrolnego mijanego chwilę wcześniej. Włącz system bezpieczeństwa i po pozbyciu się wszystkich potworów wyłącz go z powrotem. Dopiero teraz idź dalej.



W pokoju z okratowanym oknem znajdziesz **notatkę Dr Doug'a Sato**.



Dopóki nie dotkniesz wiązki światła, dopóty system bezpieczeństwa nie zareaguje. Kiedy natrafisz na pierwszy czujnik przeturlaj się do pokoju obok i wyłącz go. Musisz pamiętać o każdorazowym wyłączeniu systemu, ponieważ gdy tego nie zrobisz, Dom nie będzie mógł za Tobą iść.



W pomieszczeniu przypominającym szatnię unikniesz promieni przechodząc od zasłony do zasłony. Wiązka nie zareaguje również, jeżeli zdecydujesz się przez nią przebiec.



Na korytarzu z trzema czujnikami poczekać aż wszystkie skierują wiązki w lewą stronę i następnie uruchom wyłącznik przy prawej ścianie.



Miotacz płomieni przyda się ponownie, kiedy z małego dziedzińca będziesz chciał wejść ponownie do budynku. Kiedy będziesz w kuchni, poczekaj aż część paraszywców zostanie zabita przez system bezpieczeństwa. Te, którym uda się przez niego przejść dobijaj.



W sali operacyjnej, po prawej stronie znajdziesz krótki korytarz i drzwi, a w środku **kartę medyczną szpitala Nowa Nadzieja**.



Przez długi korytarz z dużą ilością czujników po prostu szybko przebiegnij. Kawałek dalej będziesz musiał się rozdzielić z Domem.

### Sterowanie wieżyczkami

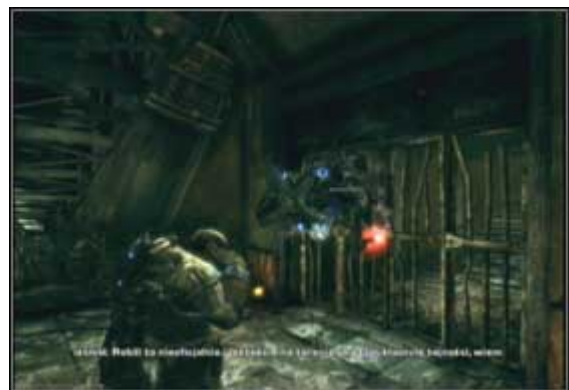


Jeżeli zdecydujesz się sterować wieżyczkami podchodź do każdego z włączników i uruchamiaj go. Kiedy Dom przejdzie dalej, uruchom następny. Na końcu uruchom włącznik otwierający gródź.

### Wabik laserowy



Stań przed wiązką i poczekaj aż Dom ją wyłączy. Wówczas szybko przejdź i zatrzymaj się przed następną. Na końcu korytarza uruchom przycisk otwierający gródź.



Przejdź przez pomieszczenie z pojemnikami i poczekaj aż Jack otworzy przejście.



W środku uruchom przycisk. W pojemnikach zacznie budzić się życie.

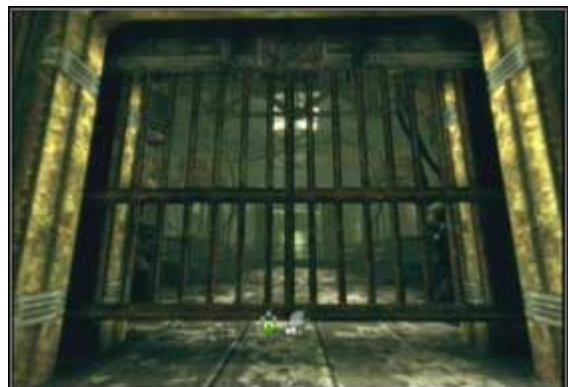
## Nagłe przebudzenie



Coś tu jest nie tak. Musisz **wrócić do Centaura**. Problem jednak w tym, że z pojemników zaczną wyskakiwać obrzydliwe monstra.



Przechodząc przez trzy komnaty wypełnione pojemnikami nie śpiesz się. Staraj się zawsze mieć za plecami ścianę i sukcesywnie niszczyć napastników. Szybka ucieczka przed nimi nic nie da, ponieważ na końcu będziesz musiał i tak się zatrzymać, aby otworzyć bramę. Jeżeli więc nie pozbędziesz się wszystkich wrogów, zabiją Cię przy wykonywaniu tej czynności.



W końcu drugiego pomieszczenia znajdziesz dodatkowy zapas amunicji. Kiedy będziesz pewny, że już wszystkich wybiłeś, wraz z Domem otwórz bramę.



**Wyłącz system** i idź dalej. Po drodze czeka Cię walka z Locustami wyposażonymi w miotacze płomieni. Staraj się strzelać w noszony przez nich na plecach zbiornik z impulsją.



W okrągłym pomieszczeniu nie walcz z Szarańcza, a schowaj się za osłoną i poczekaj chwilę. Kiedy napastnicy znajdują się pod szklaną kopułą, zawali się ona, a ich posiekają na palsterki bryłki padającego brzytwogradu. Sam **unikaj brzytwogradu** i pod żadnym pozorem nie wychodź spod osłoniętych miejsc. Tuż za pomieszczeniem z kopułą znajdziesz się na zewnątrz. Dom pobiegnie w lewo, ale Ty przebiegnij szybko do budynku po prawej stronie.



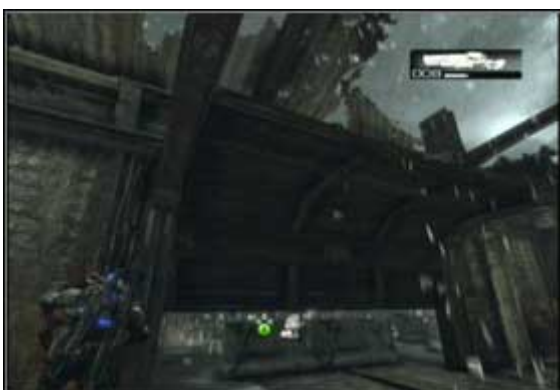
W jego końcu leży **dziennik lekarski Dr Stephenie Zimmer**. Zabierz go i dopiero wtedy idź za Domem.



Wbiegnij do wagonu i **zwolnij hamulec**. Pociąg potoczy się powoli po torach. W tym czasie będzie on ostrzeliwany z jednej strony przez Szarańczę, ale aby bezpiecznie przedostać się do następnego postoju, wystarczy, że schowasz się i nie będziesz wystawiał się na ostrzał.



Kiedy wagon zatrzyma się, wyjdź na zewnątrz i idź za Domem zabijając przeciwników, aż dojdiesz do zrujnowanego budynku. Zastrzel siedzących w środku dwóch Locustów.



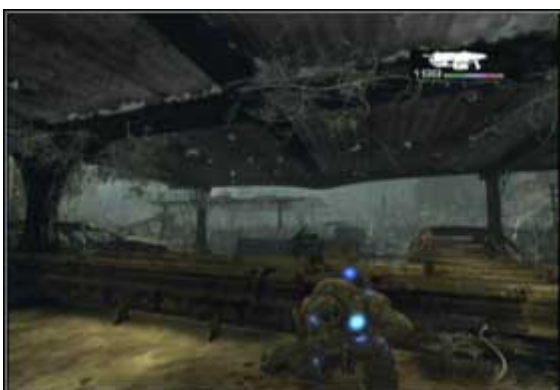
Po kolei otwieraj wrota, aby stworzyć daszek i bezpiecznie przejść po nim dalej. Kiedy Dom znowu wsiądzie do wagonu, nie idź za nim, tylko idź dalej pod zadaszeniem.



Kiedy skończy się daszek, przebiegnij przez otwarte drzwi w budynku na wprost. Podejdź do ściany i zobacz **oznaczenie w niewoli**. Dopiero teraz wróć do wagonu.



Ponownie zwolnij hamulec. Tym razem jednak będziesz atakowany z obydwu stron. Kiedy będziesz się ostrzeliwał, swój ogień skup w pierwszej kolejności na bumerach. Kiedy pociąg zatrzyma się, wyjdź na zewnątrz, przejdź na jego początek i wejdź na górę po drabinie.



Z dziur zaczną wylać hordy Szarańczy. Nie śpiesz się, spokojnie eliminuj ich z dystansu. Dopiero kiedy pozbędziesz się wszystkich, biegnij pod następną wiatę. Z jednej z ostatnich dziur wyjdą bumery Oprawcy. Skrywają się za ciężką tarczą, zaś ich broń stanowi coś w rodzaju wybuchowego morgenszterna. Strzelaj do nich wtedy, kiedy będą chronić się tarczami przed padającym brzytwogradem. Jeżeli zasłonią się tarczą, strzelaj im w nogi. Staraj się nie zbliżać do nich niepotrzebnie. Po zabiciu któregoś z nich sam możesz wykorzystać jego tarczę aby się za nią schować przy podejściu do wroga.



Kiedy przestanie padać brzytwograd biegnij w kierunku Centaura eliminując po drodze Szarańczę.



Brzytwograd uszkodził nieco czołg, który wymaga teraz nieco uwagi. **Broń Bairda** podczas **naprawy Centaura** przed nadlatującymi rozrywaczami.

## U n i e s i e n i e



Będziesz musiał **znaleźć drogę na Górę Kadar**. Sterowanie czołgiem jest bardzo intuicyjne. Lewą **gałką analogową** dodajemy lub odejmujemy gazu, **prawa** służy do wyboru kierunku jazdy. Naciskając **lewy spust** robi się zbliżenie, zaś **prawym** się strzela. Aby przeładować, podobnie, jak w zwykłym trybie gry, używa się przycisku **RB**.



Przyciskiem **A** możesz włączyć dopalacz, który niezbędny jest przy pokonywaniu napotkanych po drodze wyskoczni. W trakcie tej misji staraj się jednak jechać bardzo powoli, już z daleka eliminując wszystkich napotkanych wrogów. Uszkodzenia, których może doznać Centaur naprawiane są przez Bairda, tak więc jeżeli zobaczysz, że z silnika wydobywa się ogień zatrzymaj się na kilkanaście sekund i poczekaj, aż zniknie.



**Pokonaj zamrożone jeziora** jadąc wolno i bardzo ostrożnie, ponieważ nawet niewielkie zaczepienie kołem o krawędź może spowodować zatonięcie czołgu. Jednocześnie uważaj na rozrywacze. Jeżeli któregoś zauważysz, zatrzymaj się, zabij go i dopiero później ruszaj dalej. Kiedy dojedziesz do mostu okaże się, że jest on zniszczony. Otrzymasz komunikat, aby **znaleźć inną drogę na drugą stronę rozpadliny**.



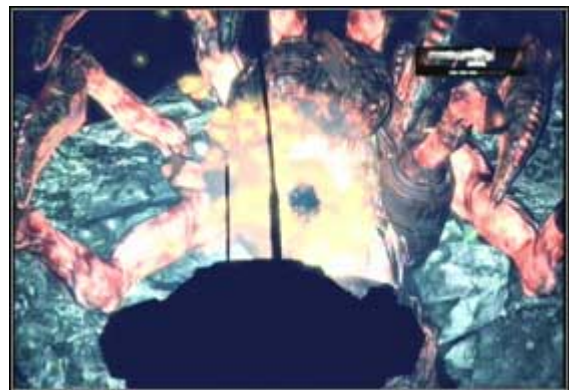
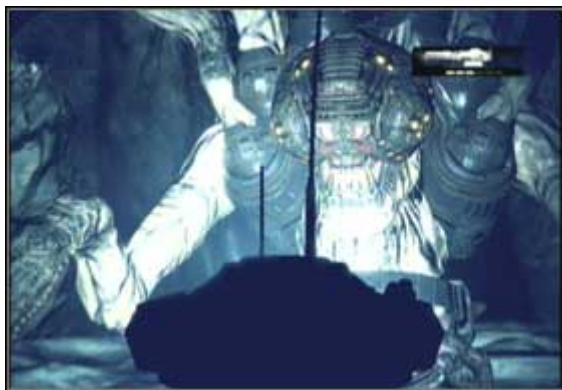
W tym celu cofnij się nieco i rozjedź wszystkie drzewa obok stojącego przy moście budynku po prawej stronie. W ten sposób stworzysz sobie dość miejsca, aby rozpędzić się i pokonać rozpadlinę z umieszczonej na prawo od mostu wyskoczni.



Nie zatrzymuj się pod sopłami lodu zwisającymi z sufitu. Kiedy włączy się animacja pokazująca przygotowania Szarańczy do obrony placówki przed Tobą zatrzymaj się i poczekaj aż zza pagórka wyjdą rozrywacze. Pozbądź się ich i towarzyszącym im Locustów. Następnie rozwal trojkę przy bramie placówki.



Na końcu skup się ostrzale wieży. Jej zniszczenie utoruje Ci dalszą drogę w kierunku jaskiń. **Wjedź na górę Kadar i poszukaj w sieci jaskiń twierdzy Szarańczy.** W jaskiniach jest całkowicie ciemno, ale Centaur dysponuje własnym reflektorem. Jedź przed siebie, nikt Cię nie będzie atakować.



Do czasu, aż zjedziesz z wyższej półki skalnej i w Centaurze wsiądziesz zasilanie. W tym czasie do czołgu zbliżą się trzy trupiarze. Kiedy tylko Baird uruchomi silnik i zapali reflektor ostrzelaj je. Pamiętaj jednak, aby strzelać tylko do tych, które podniosły odnóża do góry, a tym samym odsłoniły wrażliwe punkty swego ciała. Jeżeli zrobisz to odpowiednio szybko, powinno Ci się udać. Szybkość reakcji i ataków trupiarzy zależy od wyboru trudności gry, choć niezależnie od tego, jedno ich uderzenie rozbija czołg i będziesz musiał powtarzać ten fragment od nowa. W czasie potyczki z trupiarzami czołg nie będzie mógł się ruszyć, operujesz więc jedynie jego wieżyczką.



Po pokonaniu trupiarzy na Twojej drodze staną jeszcze trzy brumaki.

## Wysiedlenie



Znalazłeś obóz uchodźców, których Marcus wysłał w bezpieczne miejsce razem z Cole'm i Bardem. Razem z Domem zajmiecie się zaś **poszukiwaniem drogi do Nexus**.



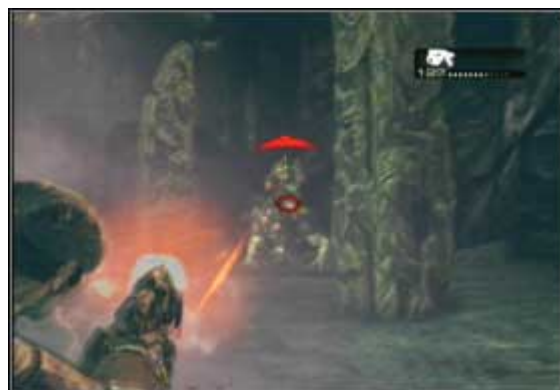
Idąc wzdłuż jeziora najpierw natkniesz się na Therona wyposażonego w kuszę z bełtami napelnionymi wybuchającą imulsją. Nie zbliżaj się do niego, tylko postaraj się załatwić go z dystansu. Kiedy tylko zobaczysz, że napina on kuszę i zaczyna celowanie, schowaj się za zasłoną i przeczekaj. Musisz uważać, ponieważ trafienie nawet jednym bełtem zakończy grę. Po zabiciu Therona zabierz kuszę.



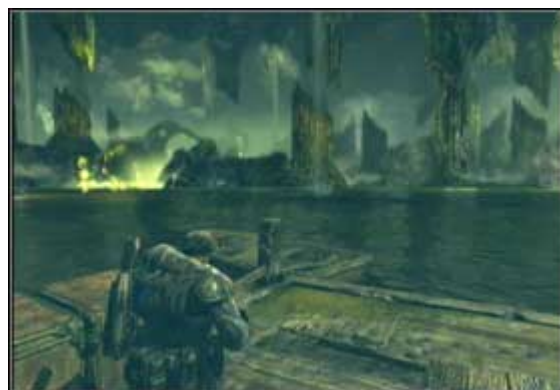
Dalej dojdiesz do starożytnych ruin. Pojawi się również kuter bojowy Szarańczy, jednak na razie nie zwracaj na niego uwagi i zajmij się eliminacją przeciwników na łądzie. Na tronie kantusa znajdziesz **dziennik uchodźcy**.



Dopiero kawałek dalej otrzymasz polecenie unieruchomienia kutra bojowego Szarańczy. W tym celu namierz świecące na żółto pojemniki na jego pokładzie i je ostrzelaj. Znajdują się one tuż za stanowiskiem troiki na dziobie jednostki.



Przejdź po zniszczonym kutrze jak po moście i pokonaj juchacza.



Twoim celem jest zacumowana przy pomoście łódka, jednakże zanim do niej dotrzesz czeka Cię jeszcze potyczka z przywiezionymi przez kolejny kuter posiłkami. Szczególnie uważaj na wyposażonych w kusze Theronów.



Po stwierdzeniu, że łódź nie nadaje się użytku, kuter przepłowi pomost, na którym stoisz. **Broń** tej prowizorycznej **tratwy** przed atakującym kutrem.



**Wejdź na pokład kutra bojowego nieprzyjaciela** i ostrzelaj pozostałe atakujące Cię jednostki z troiki.

## S ł o n e w o d y



W rozdziale zatytułowanym Słone wody czeka Cię walka z Lewiatanem. Kiedy tylko Dom dostrzeże niebezpieczeństwo, zbierz leżące na pokładzie granaty. Pod warunkiem oczywiście, że ich nie posiadasz.



Uczyń granaty swoją aktywną bronią i stań na rufie tratwy. Czekaj aż wielka macka uderzy w pokład, po czym szybko do niej podbiegnij i przyczep granat przyciskiem **B** na padzie. Pokonaj w ten sposób trzy macki, a z wody wynurzy się łeb potwora.



Kiedy Lewiatan wyłoni z wody łeb wyceluj z karabinu w któreś z jego oczu. Poczekaj aż się otworzy i strzel w nie. Potwór otworzy w końcu paszczę, a ty szybko wbiegnij do środka. Tam zobaczysz zakończone na niebieszko wypustki, które będą Cię atakować. Strzelaj do nich, dopóki nie opadną.



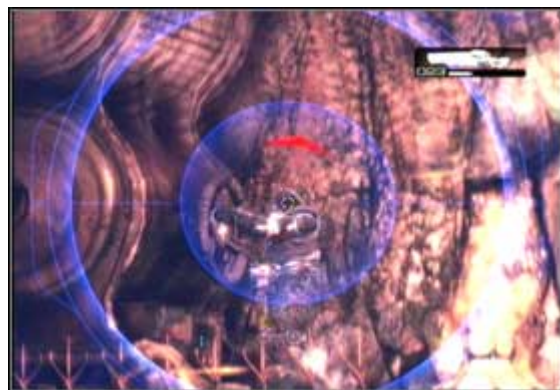
Wtedy uaktywnij granaty i rzuć nimi w kłapiącą zębami wewnętrzną szczękę. Jeżeli uda Ci się trafić, Lewiatan wypluje Cię na zewnątrz, a następnie wybuchnie. Pamiętaj, że ilość ataków Lewiatana i jego odporność zależą od wyboru stopnia trudności gry. Na najniższym, wszystkie powyższe czynności wystarczy wykonać tylko raz. Im wyższy poziom trudności wybrałeś, tym więcej ataków będziesz musiał przeżyć. Dlatego też, jeżeli w pewnym momencie zabraknie Ci granatów, to znajdziesz je na dziobie kutra po każdorazowym wycofaniu się łba potwora z pokładu.

# Rój

## Priorytety



Na terytorium Szarańczy wejdiesz kuchennymi drzwiami. Otrzymasz polecenie **znalezienia autostrady do Nexus**, jednakże najpierw postarasz się **pomóc Domowi w poszukiwaniu obozu pracy**, w którym może przebywać Maria. Idź przed siebie do miejsca, w którym znajdziesz windę. Uruchom przycisk w ścianie, a zabierze Cię ona na wyższy poziom.



W dużym pomieszczeniu poprzedzianym kanałami wodnymi zamknij zawór przepływu wody. Kiedy jednak tylko ruszysz dalej, z drugiej strony wybiegnie kilku przeciwników. Jeden z nich rzuci się w kierunku zaworu po swojej stronie, dlatego też jak najszybciej go zastrzel. W przeciwnym wypadku zostaniesz splukany i będziesz musiał powtarzać ten fragment od początku.



Przedzieraj się do przodu, aż trafisz na posterunek wyposażony w reflektor oświetlający przedpole. Zniszcz go i dopiero wtedy zajmij się oczyszczaniem placówki.



Znajdziesz tutaj **terminal Szarańczy** i drugi, w którym Jack zacznie poszukiwać informacji dotyczących Marii.

## O d p w i e d z i



**Poszukaj symbolu Szarańczy w terminalach komputerowych**, identycznego z tym, który wyświetlił się na pierwszej napotkanej maszynie. Od tego miejsca Dom będzie chciał iść na szpicy. Podejdź do pierwszego terminalu i sprawdź symbol. Niestety, to nie ten. Kawałek dalej z oddali zobaczysz patrol Szarańczy. Schowaj się za osłoną i poczekaj aż stwory oddalą się od drugiego terminalu. Dopiero kiedy Dom powie, że możecie ruszać, idź dalej.



W drugim terminalu też nie znajdziesz właściwego symbolu, ale jeżeli udasz się na lewo od niego, to powinieneś znaleźć tam **dziennik więźnia**.



Powoli idź za patrolem Szarańczy, każdorazowo odczekując aż sprawdzą oni terminal i ruszą dalej. Kiedy będzie bezpiecznie sam podbiegaj do kolejnych terminali i sprawdzaj symbole. W końcu natrafisz na właściwy, ale wtedy również zaatakują Szarańcza. **Broń Jacka gdy będzie skanował kontenery.**

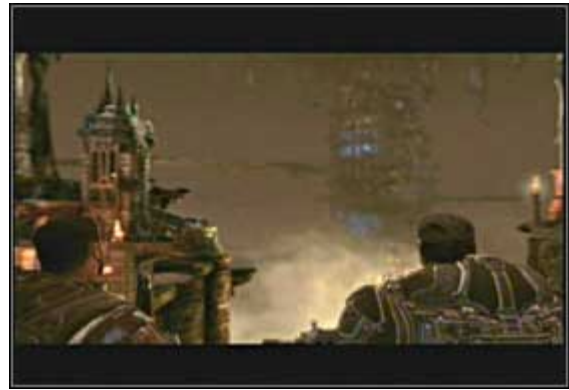


Będziesz musiał odeprzeć cztery fale ataków z obydwu odsłoniętych stron jaskini. Najniebezpieczniejsza rozprawa czeka Cię z dwoma juchaczami. Staraj się nie pozwolić im podejść do siebie i strzelaj do nich jak tylko ich zauważysz. Nawet z dość dużej odległości. Kiedy zabijesz strzelca, sam wierzchołek jest równie niebezpieczny, bowiem jednym kopniakiem może pozbawić Cię życia.

## G n i a z d o   S z e r s z e n i



Po obejrzeniu scenki z Marią kolej na dostanie się do pałacu. Na pierwszym rozwidleniu korytarza skręć w prawo i przejdź pod podnoszoną właśnie kładką.



Za zakrętem znajdziesz **rejestr więzienny** Szarańczy. Idź cały czas przed siebie i wyważ kopniakiem drzwi. W oddali zobaczysz pałac królowej. Teraz otrzymasz polecenie **znalezienia odpowiedniego miejsca, z którego Jack będzie mógł wezwać posiłki**. Ko



Kolejna ciężka walka czeka Cię w okolicach wieży z przełącznikiem. Zlikwiduj zwykłych trepów Szarańczy i Theronów, po czym wejdź na górę i uruchom przełącznik. Z otwartych wrót wyjdzie kilku bumerów wyposażonych w miotacze ognia. Pamiętaj, że najłatwiejszym sposobem pozbycia się ich jest strzelanie w noszone przez nich na plecach kanistry z impulsją.



Po przejściu przez bramę będziesz musiał pokonać wyposażonych w szybkostrzelne karabiny Gatlinga Miażdżycieli.



W pomieszczeniu, w którym tuż po Twoim wejściu zaczną opadać drewniane wrota znajduje się ukryty przedmiot z kolekcji. Dlatego też tuż po wejściu do niego zacznij biec. Naprzeciwko Ciebie wrota będą już zbyt nisko, ale skręć w prawo i przebiegnij przez następne, zanim się zajmą.



Tuż za nimi, po prawej stronie leży **naszyjnik z ludzkich palców**. Po lewej zaś uruchom przełącznik, a kiedy brama zacznie się podnosić wystrzelaj wszystkich wrogów w konacie za pomocą trojki stojącej tuż obok.



Znajdziesz się niedaleko wejścia do pałacu, w dogodnym miejscu, aby Jack mógł przesłać dane o Twojej pozycji. Najpierw jednak musisz wyeliminować wszystkich wrogów.



Po przejściu na środek broń Jacka podczas przesyłania danych o waszej pozycji. Użyj przełącznika pośrodku, aby podnieść z podłogi osłonę. Zostaniesz zaatakowany zarówno przez zwykłych trepów, jak i tickery, a w następnej fazie przez dwa rozrywacze. Kiedy tylko otworzy się brama od strony pałacu, jak najszybciej wyeliminuj obsługę moździerza, która się w niej pojawi. Będziesz miał na tę czynność dosłownie kilka sekund.



Oczyść okoliczny teren, aby przygotować go na przyjęcie Koalicji. W pierwszej kolejności staraj się namierzyć obsługę wrogich moździerzy i to ich najpierw się pozbywaj. Sam najlepiej schowaj się za osłoną i również ostrzeliwuj teren z tej broni. Jednak kiedy tylko usłyszysz od Doma ostrzeżenie o nadlatujących pociskach, jak najszybciej przemieść się w inne miejsce.

## N i e m a o d w r o t u



**Broń kolejki linowej przed rozrywaczami.** Schowaj się za burtą i spokojnie namierzaj nadlatujących wrogów. Pokonaj też Szarańczę w nadjeżdżającym z naprzeciwka wagoniku, po czym **wejdź do niego zanim twój spadnie.** Ponownie zestrzel nadlatujące rozrywacze.



Znajdź drogę do pałacu królowej wchodząc po spiralnych schodach. Na górze znajdziesz świecący obiekt. To **kalendarz Szarańczy**, a jednocześnie jeden z przedmiotów z kolekcji. Tutaj drużyna będzie musiała się rozdzielić.

## Schody

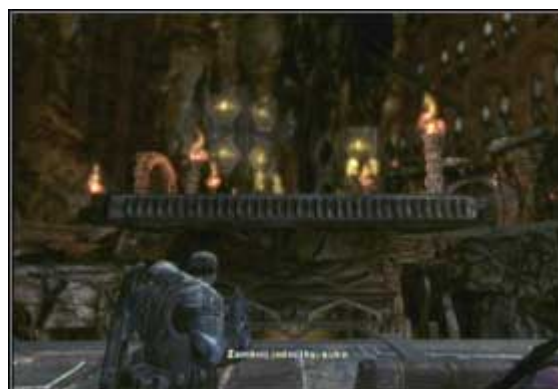


Jeżeli zdecydujesz się zejście po schodach, otrzymasz polecenie znalezienia dwóch paneli sterowania windą i uruchomienia ich. Druga część oddziału w tym czasie będzie Cię osłaniać ostrzeliwując atakującą Szarańczę z platformy windy.

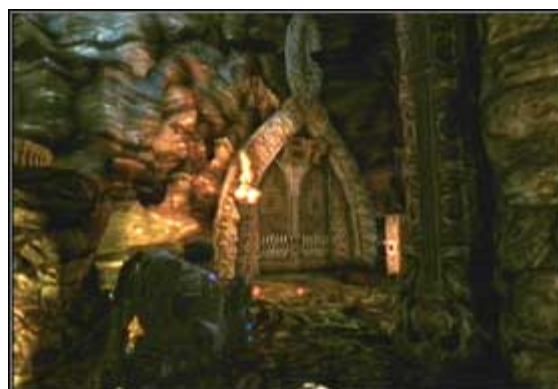


Uruchom panel, zjeżdż piętro niżej i uruchom kolejny. Dzięki temu winda również będzie zjeżdżać o piętro niżej. Pokonaj wszystkich Locustów i podejdź do wielkich wrót.

## Winda z karabinem Troika



Jeżeli zdecydowałeś się pozostać na platformie, **broń członków drużyny gdy będą sterować windą**. W tym celu oczywiście najlepiej skorzystać ze stojącej w windzie troiki.



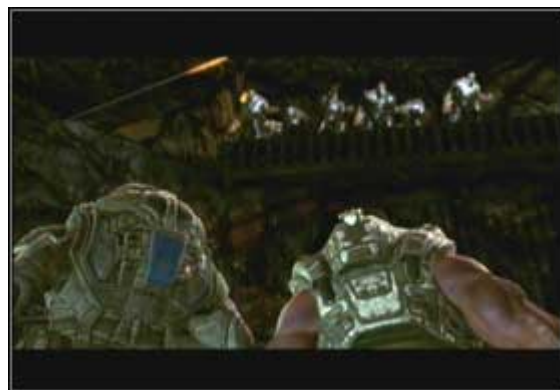
Pozbądź się Locustów na wszystkich trzech poziomach i idź do wrót uniemożliwiających dalszą drogę. Uruchom przełącznik po prawej i wejdź do środka.



Na dole zobaczysz walczących ze sobą Locustów. Przejdź przez wysuwającą się kładkę na drugą stronę komnaty.

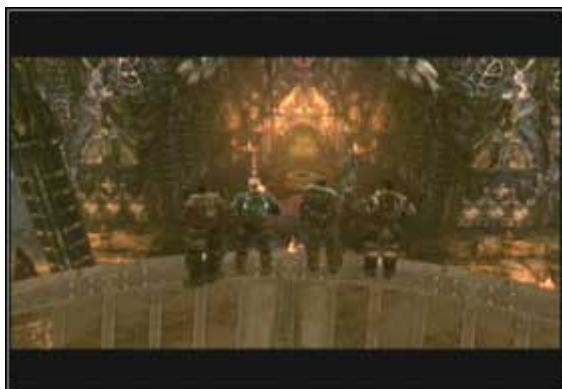


Tutaj uruchom przełącznik i wybij wszystkich Locustów. W końcu korytarza, w którym obecnie się znajdujesz znajdziesz **plany obrony Szarańczy**.



Rozpraw się z bumerami i idź za resztą oddziału do bocznego wyjścia. W korytarzu będziesz musiał poradzić sobie z atakującymi trepami o raz bumerem Oprawcą.

## Najlepsza strategia



Wejdź do pałacu i przygotuj się na trudną walkę. Kiedy będziesz chciał przejść przez wejście prowadzące dalej, zamknie się ono, a z góry zaczną Cię ostrzeliwać Locuści.



Schowaj się za kolumną i zacznij eliminować wrogów. Na środku pomieszczenia jest przycisk, który po nastąpieniu nań spowoduje wysunięcie się z podłogi dodatkowych osłon. Zabij wszystkich przeciwników, wyjdź na zewnątrz i skręć w prawą stronę. **Znajdź inne wejście do pałacu.**



Idąc przed siebie w pewnym momencie dojdiesz do windy. Omiń ją jednak. Kawalek dalej, tuż obok zakratowanego przejścia znajdziesz słabo widoczną **mapę inwazji Szarańczy**. Teraz cofnij się do windy uruchom włącznik i **udaj się do niżej położonych części pałacu.**

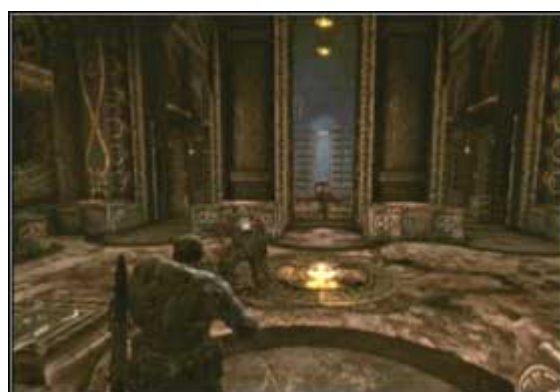


Znajdziesz się w długim korytarzu, w którym po bokach zamknięte są ujadające bestie. Omiń je, a przy wyjściu będziesz musiał zdecydować, którą się udasz.

### Wysoka droga



Jeżeli wybrałeś wysoką drogę, to wejdź po schodach i stamtąd zacznij ostrzeliwać walczących w dole Locustów.

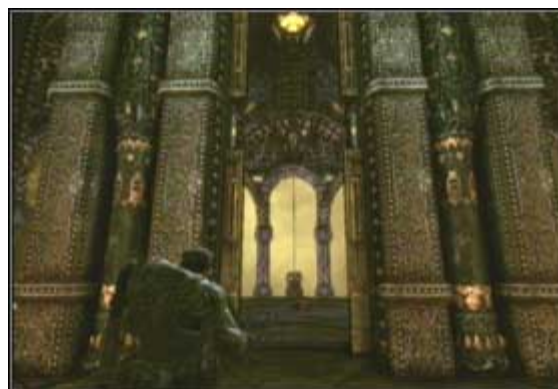


Idź korytarzem do samego końca, a znajdziesz **artefakt trójcy czerw**. Dopiero wtedy wróć i otwórz przejście reszcie oddziału.

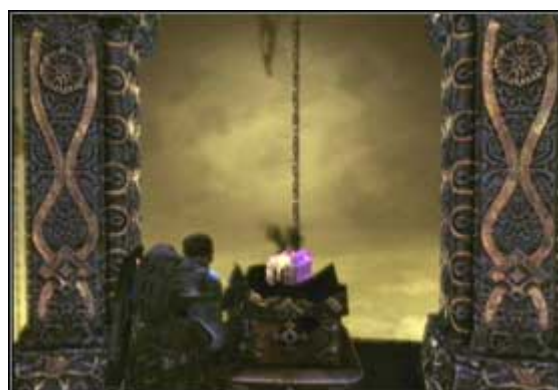
## Niska droga



Jeżeli wybrałeś niską drogę, wejdź do komnaty i zabij wszystkich Locustów.



Poczekaj aż otworzy się przejście i wejdź w wielkie wrota pośrodku.



Wydź przez nowo otwarte wrota. Naprzeciwko, pomiędzy dwoma kolumnami powinieneś znaleźć obelisk. Strzel w jego górną część, a okaże się, że pod warstwą kamienia ukryty jest toster. Podejź do urządzenia, naciśnij **X** i poczekaj chwilę, a usłyszysz zabawny komentarz. To tak zwany easter egg, który autorzy czasem umieszczają gdzieś w grze, aby sprawić przyjemność ciekawskim poszukiwaczom.



Schodź w dół powoli spiralnymi schodami. Cały czas będziesz atakowany przez strażników i Theronów wyposażonych w kusze, tak więc bądź bardzo ostrożny i nie szarżuj.

## K r ó l e w s k a i n k w i z y c j a



W następnej komnacie, od razu skręć w lewo, a za ostatnią kolumną znajdziesz **tablice Szarańczy**.



Podejdź do reszty oddziału i wybierz jedną z dwóch dróg.

## Lewa sala



Niezależnie od tego czy wybrałeś lewą czy prawą salę, ich przejście wygląda bardzo podobnie. Po prostu idź przed siebie i eliminuj wrogów.



Wśród nich będą zarówno zwykłe trepy, jak i tickery, Theroni, a także bumery Oprawcy.

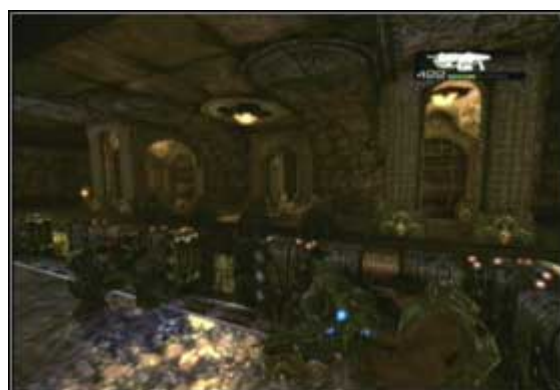
## Prawa sala



Idąc prawą stroną najpierw natkniesz się na kilku zwykłych trepów. Później również na tickery.



Na zakończenie czeka Cię rozprawa z dwoma Oprawcami.



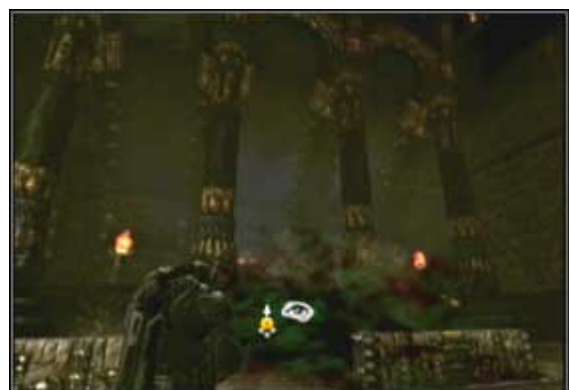
Jesteś już niedaleko komnaty królowej. W długim korytarzu w walce pomagaj sobie moździerzem. Kiedy dojdiesz do końca, podłoga zjedzie w dół, gdzie czeka już zasadzka. Ukrywaj się raczej w rogach windy i staraj się jak najszybciej zabijać wychodzących przez dane drzwi wrogów. Będą oni pojawiać z czterech różnych stron, ale staraj się nie biegać niepotrzebnie z końca na koniec wystawiając się jednocześnie na ostrzał.



Po zabicu wszystkich podejdz do pokręta i wjedz z powrotem na górę. **Wejdz do komnaty tronowej.**



Wygląd królowej Szarańczy może Cię nieco zaskoczyć, ale jej pomagiera, Skorga miałeś już okazję widzieć w akcji. Walka z ni składa się z kilku faz. Najpierw będzie próba sił w piłowaniu. Kiedy Skorg zaatakuje wręcz musisz miarowo naciskać przycisk **B** na padzie.



Druga faza to ostrzeliwanie Cię zza kolumn po bokach komnaty i wysyłanie tickerów. Strzałów unikaj kryjąc się za osłonami, zaś tickerami powinien zająć się Dom. Na wszelki wypadek jednak staraj się mieć oczy otwarte. Kolejna faza to rzut granatami duszącymi. Musisz się po prostu wydostać z obszaru ich działania. Nigdy nie stój w jednym miejscu, ponieważ w każdej chwili Skorg może odpiłować jeden ze stalaktytów znajdujących się pod sufitem.



Ostatnią fazą jest przewracająca się kolumna, która zawsze skieruje się w Twoim kierunku. Dlatego też jedyną szansą na uniknięcie zmiżdżenia jest uskoczenie w dosłownie ostatni momencie, kiedy będzie już walić się na Ciebie. Ilość powtórzeń wszystkich powyższych faz walki zależy od stopnia wyboru trudności gry. Po ucieczce Skorga otrzymasz polecenie **ścigania królową Szarańczy**.



**Pokonaj mosty, aby dostać się do stajni rozrywaczy.** Aby, pomimo gęstego ostrzału Ci się to udało, szybko biegnij przed siebie, nie zatrzymując się ani na chwilę. Teraz pora na **ucieczkę z Nexus**.

# Decydujące starcie

## Ucieczka



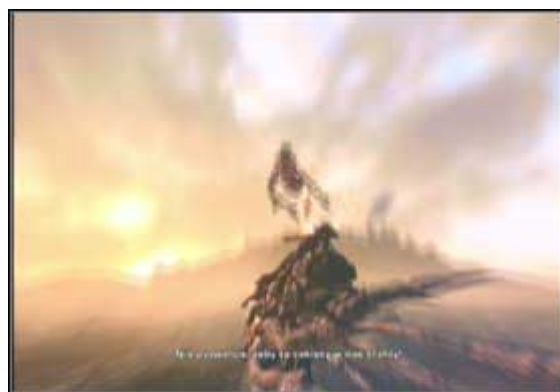
Sterowanie rozrywaczem polega w zasadzie jedynie na wymijaniu wrogich pocisków, co czyni się poprzez wychylenie lewej gałki analogowej. Reszta to tylko obsługa broni pokładowej. Do przodu możesz wystrzeliwać rakiety, do tyłu zaś skierowany jest karabin. W pierwszej fazie lotu strzelaj do przodu w kierunku wieżyczek wroga i brumaków. Kiedy wylądujesz, ostrzelaj atakujących Locustów **bronią żołnierzy koalicji**.



**Odpieraj ataki Hydry podczas gdy Cole będzie szukać wyjścia.** Skorg nie dał za wygraną i teraz ściga cię. Celuj w działko zamontowane na grzbiecie potwora i w jego pysk. Kiedy Hydra będzie strzelała w Ciebie rakietami pamiętaj o unikach wykonywanych lewą gałką analogową.

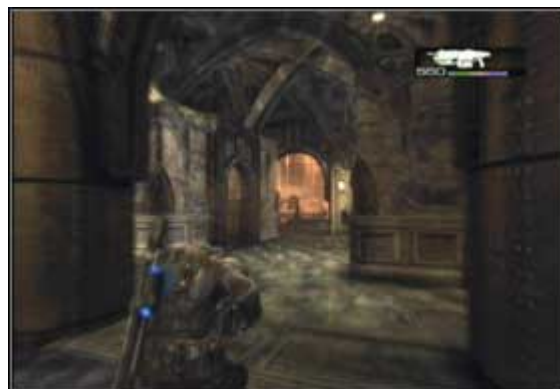


**Leć na rozrywaczach do Jacinto** i jednocześnie ostrzeliwuj ścigających Cię Locustów. Koncentruj się na tych, którzy za bardzo zbliżą się z tyłu lub z boków.



W ostatniej fazie lotu **musisz pokonać Hydrę**. Kiedy zbliży się do Ciebie zauważ, że będzie chwytać mackai Twojego rozrywacza. To właśnie na tych mackach skup cały swój ogień. Kiedy hydra Cię wyprzedzi przygotuj się, aby w odpowiedniej chwili oddać w jej kierunku salwę z działka. Momentem tym będzie chwila, kiedy rzuci się ona w kierunku rozrywacza. Odporność potwora zależy od wybranego stopnia trudności gry.

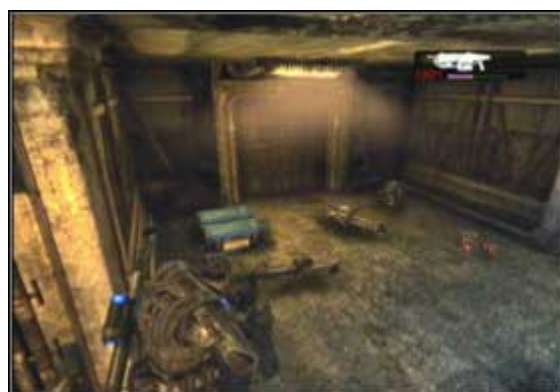
## Desperacka obrona



Po naradzie wybij wszystkich Locustów na dziedzińcu i **zajmij pozycję w obwodzie zewnętrznym.**



Oczyść platformę lądowniczą z sił wroga, a kiedy już tego dokonasz, na jednym z tarasów poszukaj **raportu z rozpoznania COG.**



Teraz udaj się do zachodniej bramy i udziel wsparcia żołnierzom. Cały czas idź za dowódcą, który po wykonaniu każdego z zadań samodzielnie będzie otwierał wszystkie przejścia.



**Broń wejścia z ulicy na dziedziniec.** Zabij wszystkich przeciwników na dole i poczekaj na przylot śmigłowca. Kiedy nad ulicą rozwinie się kładka przejdź po niej na drugą stronę.



**Kolejnym zadaniem jest obrona sieci komunikacji satelitarnej.** W tym celu skorzystaj z działka i zabij sześć rozrywaczy. Po wykonaniu zadania przejdź dalej.



**Otrzymasz polecenie obrony północnej bramy.** Na końcu korytarza, na tarasie znajdziesz nieśmiertelnik COG CSID:911706-DZUHO-JN.

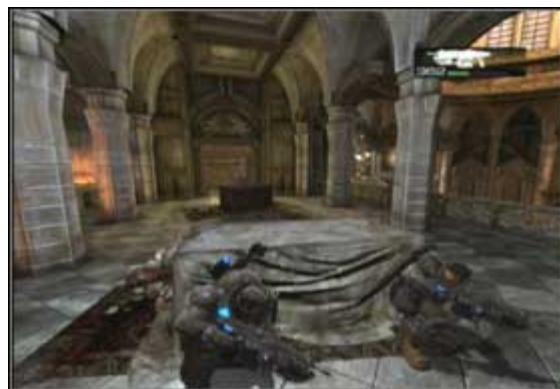


Będziesz musiał odeprzeć kilka fal atakujących. Na szczęście na tarasie znajduje się sporo różnego rodzaju broni i amunicji do niej. Skorzystaj przede wszystkim z moździerza lub karabinu Gatlinga, aby pozbyć się brumaków idących w ostatniej fali.

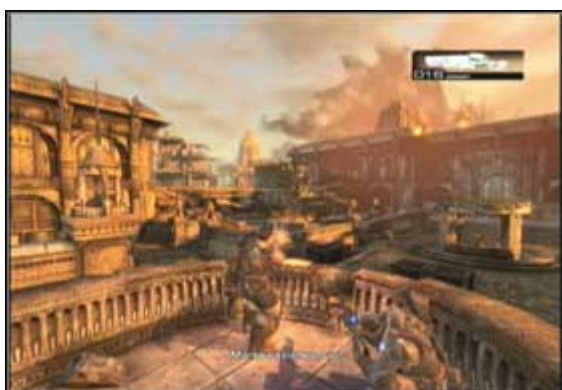
## D a r m o w y   p a r k i n g



**Udaj się do zapadniętej części miasta.** Najpierw jednak będziesz musiał oczyścić z Szarańczy dziedziniec przed budynkiem archiwum.



**Oczyść budynek archiwum z wrogów.** Wewnątrz znajdziesz kilku terpów pod dowództwem kaktusa.



Z archiwum wyjdiesz na dziedziniec pełen Szarańczy. W pierwszej kolejności zabij strzelca ustawionej pośrodku troiki, a następnie zajmij się sukcesywnym wybijaniem pozostałych.



Kiedy wyeliminujesz wszystkich tych, których zastałeś w momencie wyjścia z archiwum zaatakują parszywce i dwóch bumerów Oprawców. Najlepszym sposobem na szybkie pozbycie się ich jest dobiegnięcie do troiki i zastrzelenie ich z tego działka. Na koniec z budynku naprzeciwko powinien wpaść na dziedziniec juchacz.



Wraz z Domem otworzcie bramę i wyjdźcie na parking, na którym trwa już walka. Pomóż żołnierzom wyprzeć siły wroga i przejdź na drugą stronę parkingu.



Zanim jednak wyjdiesz na ulicę Coopera, obejrzyj się do tyłu i zabierz leżący na ziemi **Kurier Jacinto**. Teraz będziesz musiał wybrać czy chcesz dalej iść ulicą czy garażem.

## Ulica



Schowaj się za wrakiem samochodu i wyeliminuj Szarańczę skrywającą się na rogu ulicy. Namierz bumera z miotaczem ognia i strzel w pojemnik na jego plecach.



Wykorzystaj osłony po lewej stronie ulicy, aby przejść dalej. Następnego bumera również wyeliminuj strzelając w pojemniki na plecach.

## Garaż



Z góry strzel w niestabilną kolumnę po drugiej stronie ulicy, aby Dominic miał się za czym schować. Następnie zabij wszystkich przeciwników w dalszej części garażu.



Podejźdź do stojącego przy krawężdzi samochodu i zepchnij go na dół, po czym przeskocz przez barierki i po chwili powinieneś znaleźć się z powrotem przy Dominicu.



Kiedy otrzymasz informacje o dużej ilości szarańczy, podnieś leżący na ziemi Hammer od Dawn. Możesz z niego strzelać jedynie wtedy, kiedy bezpośrednio pod wiązką nie ma żadnych chmur. Od tej chwili będzie to Twoja podstawowa broń, którą będziesz mógł wykorzystywać niemal przez cały czas pozostały do zakończenia gry. Pamiętaj, że wiązką energii możesz sterować nie puszczając spustu i kierując broń w odpowiednim kierunku.

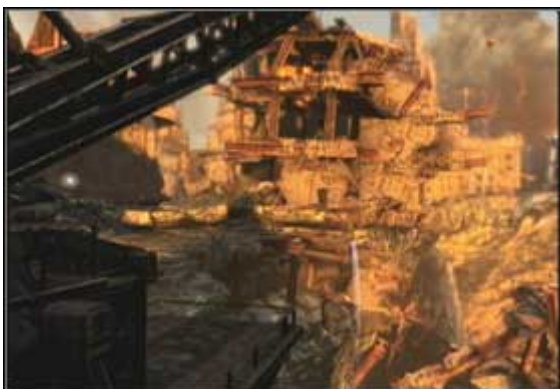
## C i e n k a l i n i a



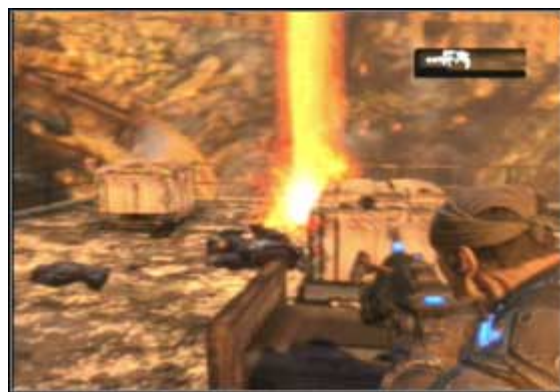
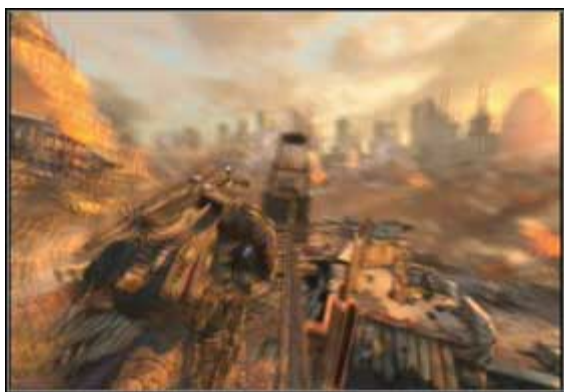
Tuż na początku kolejnego rozdziału, nie idź w kierunku widocznego dźwigu, ale cofnij się do dziury w budynku, którą chwilę wcześniej przeszedłeś.



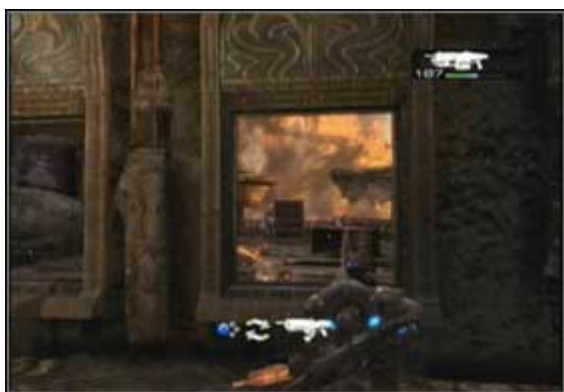
Wejdź do środka i zabierz **nieśmiertelniki COG CSID:444526-MI2K9-3B**. Następnie **podejdź do dźwigu i skorzystaj z niego, aby przedostać się przez rozpadlinę**.



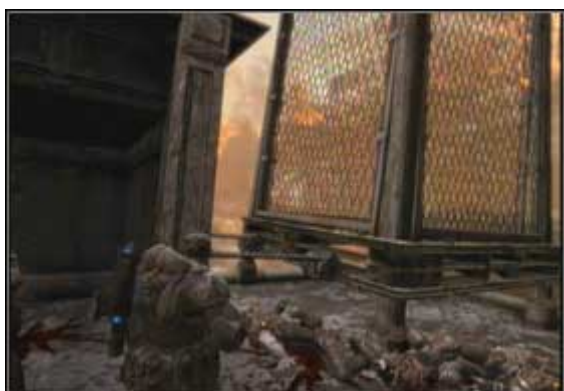
Ramieniem dźwigu sterujesz gałką analogową. Skieruj je w lewą stronę i pozwól Domowi wejść na platformę. Następnie skieruj raię w prawo i postaw go na ziemi.



Wyjdź z dźwigu i poczekaj aż Dom przwroci ramię drugiej maszyny. Przebiegnij po nim i za pomocą Hammer of Dawn wyeliminuj wszystkich nieprzyjaciół.



Kiedy będziesz szedł dalej, w rogu jednego z pomieszczeń znajdziesz **dziennik uchodźcy**.



Przetnij stalowe kable podtrzymujące wieżę.



I wejdź do środka powalonej konstrukcji.



Otrzymasz polecenie **znalezienia wejścia do jaskini**, a przez okna zobaczysz hordę atakujących Locustów. W tym momencie zawali się cała konstrukcja.



Jak najszybciej **wyдостаń się z płonącego budynku**. Przebiegnij na jego drugą stronę i uruchom drzwi do windy po czym wskocz do środka.



W ruinach utknął również brumak, którego widziałeś chwilę wcześniej. Jego karabiny nieustannie strzelają, wobec czego najbezpieczniejszym sposobem na przejście dalej jest schowanie się za osłoną i błyskawiczne przyklejenie do następnej, po drugiej stronie. Następnie **zabij kierowcę rumaka**.

## Z a m k n i ę c i e



Znajdź sposób na zniszczenie Jacinto. Idź rumakiem przed siebie eliminując po drodze wszystkich przeciwników. Zamknięte bramy wyważysz podchodząc do nich i wciskając **B** na padzie. Pamiętaj, że w przypadku przegrzania działka, przycisk **RB** służy do jego szybkiego ochłodzenia.



Idąc przed siebie pokonaj trupiarza, co akurat na rumaku nie powinno przysporzyć Ci żadnego problemu.



Mały kłopot możesz mieć ze zniszczeniem przelatującej obok barki tortur, jednakże brumak jest na tyle potężnym zwierzęciem, że wytrzyma nawet długotrwały ostrzał. Kiedy wyjdiesz na otwartą przestrzeń, brumak będzie brodził w podziemnym jeziorze impulsji. Żeby mogła przylecieć odsiecz, musisz jednak pozbyć się kilku natrętów. Niszcz nadlatujące w Twoim kierunku pociski Nemacyst i krabopodobne stwory, które nimi miotają.



Następnie **zniszcz trzy kolumny nośne, aby stworzyć szczelinę dla śmigłowców**. Kiedy sufit się zawali i do środka zaczną wlatywać siły koalicji, z rumakiem zacznie dziać się coś dziwnego i zacznie się on przemieniać. Całe szczęście, Markusowi i Domowi w odpowiedni momencie uda się przesiąść na inny środek transportu.



Z pokładu śmigłowca zabij zainfekowanego imulsją rumaka. Wyceluj w wielkie cielsko Hammer of Dawn i naciśnij spust. Trzymaj tak przez cały czas, a po kilkunastu sekundach potwór padnie martwy.



Pozostaje Ci już teraz obejrzeć napisy końcowe i czekać na kolejną część przygód oddziału Delta.

# Lista Achievementów

Nazwa	Punkty	Opis
Zielony jak trawa	10	Szkolenie żółtodzioba (dowolny poziom trudności)
To pułapka!	10	Postępy w fabule: akt 1, rozdział 2
Eskorta	10	Postępy w fabule: akt 1, rozdział 4
Dziewczyna w mieście	10	Postępy w fabule: akt 1, rozdział 6
Zapadające uczucie	10	Postępy w fabule: akt 2, rozdział 4
Uwolnić Bairda	10	Postępy w fabule: akt 2, rozdział 5
Złamane serce	10	Postępy w fabule: akt 2, rozdział 6
Długość szerokość	10	Postępy w fabule: akt 3, rozdział 3
Wspomnienia czołgisty	10	Postępy w fabule: akt 3, rozdział 4
Sporty wodne	10	Postępy w fabule: akt 3, rozdział 6
Czas dla nas	10	Postępy w fabule: akt 4, rozdział 2
Lepiej schować nadajnik	10	Postępy w fabule: akt 4, rozdział 3
Miłej zabawy przy szturmie zamku	10	Postępy w fabule: akt 4, rozdział 6
Konik na biegunach	10	Postępy w fabule: akt 5, rozdział 1
Jesteś naszym wsparciem synu	10	Postępy w fabule: akt 5, rozdział 2
Rodeo na rumaku	10	Postępy w fabule: akt 5, rozdział 4
Czy to ci wygląda na zakażenie?	10	Postępy w fabule: akt 5, rozdział 5
Samobójczy misjonarz	150	Ukończ wszystkie akty kampanii na szalonym poziomie trudności
Artysta wojny	75	Ukończ wszystkie akty kampanii na wysokim poziomie trudności
Partyzancki taktyk	50	Ukończ wszystkie akty kampanii na normalnym poziomie trudności
Bojowy turysta	25	Ukończ wszystkie akty kampanii na poziomie trudności nowicjusz
Kolekcjoner	5	Zbierz 5 przedmiotów z kolekcji
Chomik	15	Zbierz 20 przedmiotów z kolekcji
Finalizator	30	Zbierz wszystkie 41 przedmiotów z kolekcji
Przygoda na jedną noc	10	Ukończ 1 rozdział w trybie współpracy na dowolnym poziomie trudności (Marcus lub Dom)
Otwarty związek	30	Ukończ 10 rozdziałów w trybie współpracy na dowolnym poziomie trudności (Marcus lub Dom)
Przyjaciół poznaje się w biedzie	50	Ukończ wszystkie akty w trybie współpracy na dowolnym poziomie trudności (Marcus lub Dom)

Skrzyżowane miecze	10	Wygraj 10 pojedynków na piły mechaniczne (w dowolnym trybie)
Kilogram mięcha	10	Użyj żywej tarczy, aby 10 razy uratować życie (W dowolnym trybie)
Flaki Miazdźyciela	10	Zabij 30 wrogów za pomocą stacjonarnego działka Gatlinga (w dowolnym trybie)
Wściekłość i wrzask	10	Zabij 30 wrogów za pomocą ciężkiego moździerza (w dowolnym trybie)
Powiedział pająk do muchy	10	Zabij 10 wrogów za pomocą podłożonego granatu (w dowolnym trybie)
Kontrola tłumy	10	
Zapach zwycięstwa	10	Zabij 30 wrogów za pomocą miotacza ognia (w dowolnym trybie)
Jeszcze raz, ale z uczuciem	10	Wykonaj 30 idealnych aktywnych przeładowań (w dowolnym trybie)
Tyku, tyku, mój ty smyku	30	Powal 30 tickerów (w dowolnym trybie)
Śmierć ma wiele twarzy	30	Zabij przeciwnika każdą bronią dostępną w grze (w dowolnym trybie)
Dobij powalonych	10	Wykonaj 11 unikalnych egzekucji na pokonanym przeciwniku
Na poważnie 2.0	50	Zabij 100 000 wrogów (w dowolnym trybie)
Fotoreporter	10	Wyślij zdjęcie z trybu obserwatora
Stój tu, obok mnie	10	Wygraj 3 mecze w trybie Skrzydłowy (gra publiczna)
Pojmanie żywej flagi	10	Przechwyć 10 żywych flag w trybie Pojmanie (gra publiczna)
Dobrze jest być królem	10	Wygraj 10 rund w trybie Strażnik (gra publiczna)
Idź przodem, poradzę sobie	10	Wygraj 3 mecze w trybie Król Wzgórza (gra publiczna)
Powrót do podstaw	10	Ukończ wszystkie 5 lekcji na poligonie szkoleniowym
Podarunek na rozstanie	20	Zabij 10 wrogów granatem, kiedy będziesz powalony lecz wciąż żywy (w dowolnym trybie)
Baw się jak w 1999	30	Rozegraj 1999 rund w grze wieloosobowej (w dowolnym trybie)
Wokół świata, jeszcze raz	30	Wygraj w meczu wieloosobowym na każdej z 10 map (w dowolnym trybie)
Niegrzeczna, niegrzeczna horda	20	Przetrwaj 10 fal ataków Hordy (dowolny poziom trudności i mapa)
Opanuj hordę	30	Przetrwaj wszystkie 50 fal w trybie Hordy (dowolny poziom trudności i mapa)

**PORADNIKI DO GIER**

**GRY OnLine™**  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

**NAJLEPSZE**

**THE PATH OF WISDOM FEEL**  
Dziś:  
1. **Przebieg gry**  
2. **Mapa**  
3. **Wskazywanie**

**THE LEGION OF NOBLES**  
Przebieg gry: 1. **Przebieg gry**  
2. **Mapa**  
3. **Wskazywanie**

**AMERICAN CONFEDERATE MODEL**  
Przebieg gry: 1. **Przebieg gry**  
2. **Mapa**  
3. **Wskazywanie**

**THE BONES OF THE WORLD**  
Przebieg gry: 1. **Przebieg gry**  
2. **Mapa**  
3. **Wskazywanie**

**SUPERHEROES OF THE WESTERN WORLD**  
Przebieg gry: 1. **Przebieg gry**  
2. **Mapa**  
3. **Wskazywanie**