

Gears of War

Wersja PC

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gears of War

autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Epic Games, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Kilka porad kaprała	4
Solucja	5
1. Akt I: 14 days after E-day	5
2. Akt I: Trial by Fire	7
3. Akt I: Fish in the Barrel/Fork in...	8
4. Akt I: Knock Knock/Hammer	9
5. Akt I: Wrath/China Shop	10
6. Akt II: Tick Tick Boom	11
7. Akt II: Outpost/Lethal Dusk	12
8. Akt II: Dark Labyrinth/Last Stand	14
9. Akt III: Downpour/Evolution	15
10. Akt III: Coalition Cargo/Darkest...	16
11. Akt IV: Campus Grinder	18
12. Akt IV: Bad to Worse/Hazing	19
14. Akt IV: Close to Home/Imaginary Place	21
15. Akt IV: Imaginary Place/Entrenched	22
16. Akt V: Impasse/Comedy of Errors	23
17. Akt V: Window Shopping/Powers That Be	24
18. Akt V: Special Delivery/Train Wreck	26
19. Generał Raam	28

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



Wstęp

Gears of War właśnie ukazał się na PC i jeśli potrzebujesz pomocy w walce z wojskami Szarańczy, to znajdziesz ją właśnie tu. Poradnik zawiera opis ukończenia całej gry oraz dokładne instrukcje dotyczące walk z bossami – wszystkie opatrzone materiałem filmowym. Zawarte są tu też szczegółowe lokalizacje trzydziestu trzech COG-Tagów. Poradnik w całości odnosi się do poziomu trudności „casual”. Nie ma na co czekać – czas odzyskać utraconą dumę gatunku ludzkiego i pokazać Szarańczy gdzie jej miejsce!

Maciej „Shinobix” Kurowiak

Kilka porad kaprala

Gears of War jest w całości grą liniową, więc nie sposób się tu zgubić. Jeśli jakimś zbiegiem okoliczności nie będziesz wiedział gdzie pójść, po prostu rozejrzyj się w okolicy, a szybko odnajdziesz dalszą drogę. Walka w tej grze polega na korzystaniu z osłon i strzelaniu z określonych pozycji, dlatego też nigdy nie wystawiaj się na ogień i korzystaj z wszystkich dobrodziejstw, jakie dają bariery i barykady. W poradniku informacje dotyczące amunicji znajdziesz sporadycznie – nie jest ona deficytowa i rzadko kiedy jej brakuje. Nie znaczy to jednak, że należy ją bezsensownie marnować i ostrzeliwać sufity.

Potwory i broń

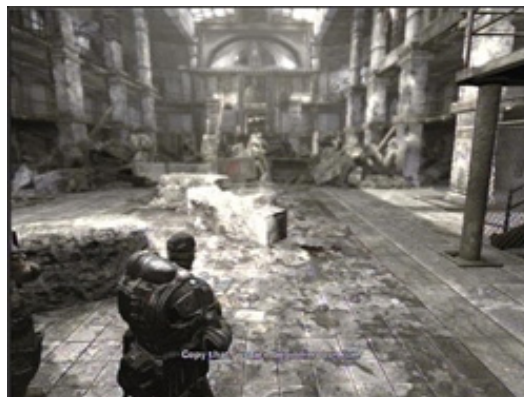
Niektóre stwory pokonasz tylko przy użyciu specjalnych broni. Siewca (Seeder) wymaga zawsze użycia Młota – specjalnej broni, która namierza laserem cel dla ataku z powietrza. Nędzarzy (Wretches), jak i ich zmutowane wersje (Dark Wretches) niszczy przy pomocy shotguna. Możesz też do nich strzelać z karabinu, ale nie zużywaj amunicji. Krótkie serie bez celowania w zupełności wystarczą. Stworzenia te, mimo, że są bardzo groźne w walce wręcz, nie mają pancerza i padają jak muchy. Wszystkim wrogom chodzącym na dwóch nogach staraj się celować w głowę – oszczędzisz amunicję i czas. Jako, że w GoW walka w dużej większości ma charakter pozycyjny, bardzo przydaje się karabin snajperski - jeśli takowy znajdziesz, trzymaj go dopóki nie wyczerpiesz amunicji.

Solucja

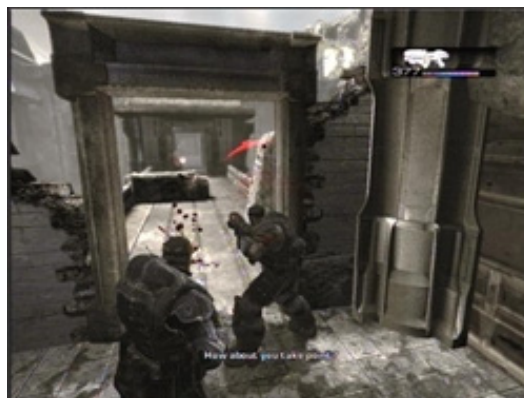
1 . A k t I : 1 4 d a y s a f t e r E - d a y

Cela nie jest najlepszym miejscem dla zawodowego żołnierza jakim jest Marcus Fenix. Na szczęście zjawia się Dom, by wydobyć go z tego bagna... Pytanie tylko za jaką cenę?

Przy pierwszym pytaniu o drogę wybierz „Training”. W dużej komnacie weź z podłogi [1.Tag](#). Wejdź na piętro. Przy biurku wciśnij przycisk. Za drzwiami zestrzel dwa czerwone punkty na ścianach, by przejść dalej.



Kieruj się cały czas na wprost, otwórz drzwi. Niebawem dotrzesz do mostu. Ukryj się po lewej stronie przejścia i strzelaj do Drona, gdy tylko ten wychyli głowę. Zabawa z klawiszami polega na tym, by je wcisnąć, szybko pobiec w kierunku otwartych drzwi i rzucić się przez nie do przodu (przód + A).



Gdy znajdziesz się w dużej komnacie, zejdź na dół i pozbieraj granaty. Dwa Drony załatw z ukrycia przy kolumnach po prawej. Zejdź w dół schodami. Ktoś się dobija do drzwi – zajmij pozycję za którąś z barier i przygotuj granat. Rzuć nim natychmiast gdy wrogowie wbiegną do środka. Możesz też oczywiście ukryć się i wybić biegające Drony po kolei. [2.Tag](#) znajduje się z tyłu komnaty, za stołem po prawej stronie. Wyjdź przez drzwi.



Już tylko krok dzieli Cię od wolności. Przede wszystkim idź w lewo, by wziąć [3.Tag](#). Najlepszą taktyką w tej lokacji jest obejście Dronów od lewej flanki i wystrzelanie ich po kolei. Dom przyjmie na siebie ogień. Gratulacje. Właśnie opuściłeś więzienie.

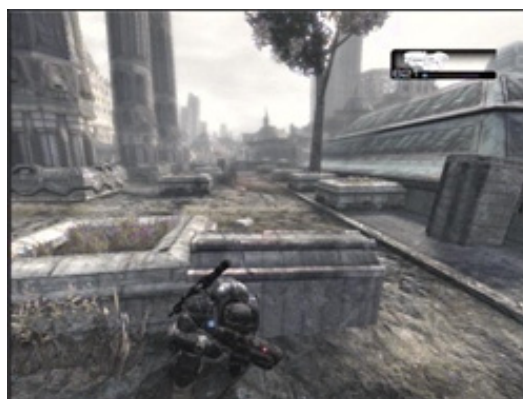


2 . A k t I : T r i a l b y F i r e

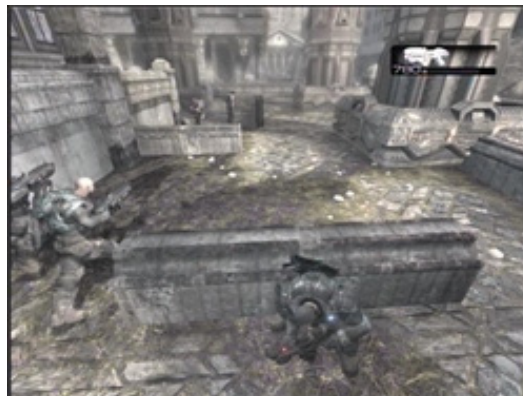
Biegnij schodami na górę, w środku przejdź korytarzem. Zostaniecie zaatakowani przez kilka Dronów. Ukryj się za pierwszą barierą i strzelaj. Nie powinny sprawić ci problemów. Zaraz po walce, Twoi ludzie wskażą Ci miejsce na ziemi, gdzie leży [4.Tag](#).



Weź amunicję i granaty i udaj się schodami w górę. Po krótkim przerywniku zostaniesz zaatakowany przez potwory. Masz dwa wyjścia. Pierwsze jest łatwiejsze, możesz po prostu ukryć się za barierką i wyciąć w pień wrogów, czekając aż dziura, z której wychodzą po prostu zniknie. Możesz też spróbować przebić się do przodu i wrzucić do niej granat.



Nieco dalej zostaniesz zaatakowany przez kolejną grupkę Szarańczy. Niewiele tu jest do roboty, gdyż twoi ludzie wykonają za Ciebie większość pracy. Po wszystkim skieruj się za nimi, przejdź przez most i wejdź do budynku.



Zaraz potem pojawi się dziura, z której wyjdzie Szarańcza. Dość łatwo do niej dojść obchodząc komnatę od lewej strony. Wrzuć granat do otworu, a resztę wrogów wystrzelaj standardowo. Kilka kroków dalej pojawi się kolejna dziura. Biegnij szybko do przodu, wrzuć do niej granat i cofnij się, by zająć pozycję i wystrzelać resztę wrogów. Nim opuścisz budynek, weź [5.Tag](#) z trawnika. Po wyjściu z budynku skieruj się w stronę zwłok, które widziałeś z mostu.

