

Spec Ops: The Line

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Spec Ops The Line

autorzy: Jacek „Stranger” Hałas i Elrond

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Yager Development, Wydawca 2K Games, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Prolog	4
Rozdział I – The Evacuation	5
Rozdział II – The Dune	17
Rozdział III – Underneath	26
Rozdział IV – The Refugees	31
Rozdział V – The Edge	45
Rozdział VI – The Pit	59
Rozdział VII – The Battle	70
Rozdział VIII – The Gate	81
Rozdział IX – The Road	86
Rozdział X – Riggs	93
Rozdział X: Część 2 – Stealing Water	106
Rozdział XI – Alone	108
Rozdział XII – The Rooftops	125
Rozdział XIII – Adams	145
Rozdział XIV – The Bridge	161
Rozdział XV – Welcome	172
Epilog	175
Dane wywiadowcze	177
Osiągnięcia	190

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

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Spec Ops: The Line* zawiera bardzo **szczegółowy opis przejścia wszystkich misji gry**. W opisie poszczególnych rozdziałów kampanii dla pojedynczego gracza znalazły się informacje na temat:

- sposobów zaliczania otrzymywanych zadań;
- skutecznej eliminacji napotykanych przeciwników;
- umiejętnego dowodzenia drużyną;
- odnajdywania i używania najlepszego wyposażenia;
- wykorzystywania elementów otoczenia podatnych na destrukcję;
- **miejsc odnajdywania danych wywiadowczych (Intel Items)**, pełniących rolę sekretów w grze.



Kilka wskazówek na start

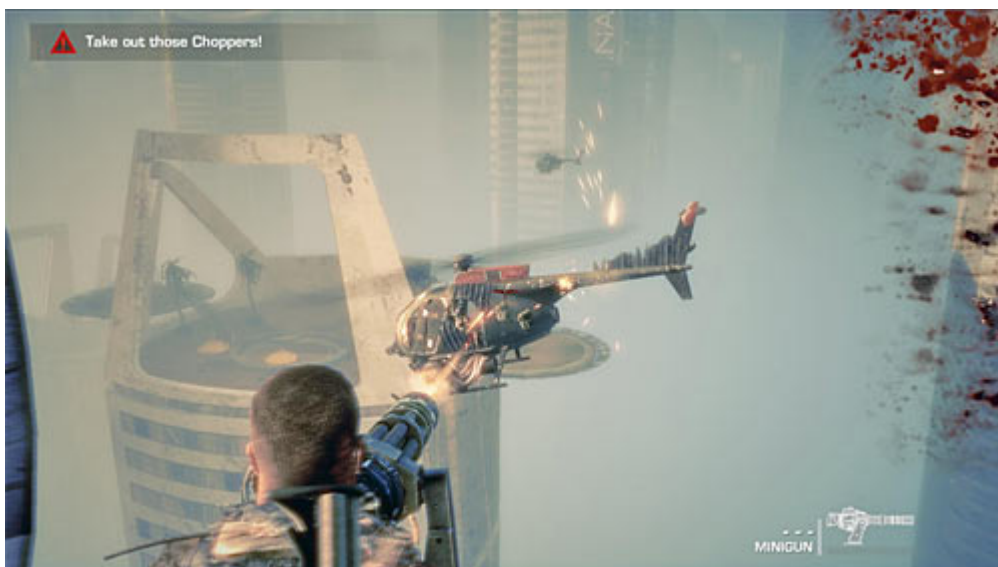
- Pamiętaj o tym, że informacja dotycząca odnalezienia sekretu jest zapisywana na stałe. Nie musisz więc czekać aż drużyna dotrze do kolejnego punktu kontrolnego. Co więcej, nie musisz w przypadku pominięcia jakichś danych wywiadowczych ponownie przechodzić całej kampanii, bo wystarczy skorzystać z opcji wyboru rozdziału dostępnej z poziomu menu głównego gry.
- Członkowie drużyny nie są nieśmiertelni. Jeżeli któryś z powładnych odniesienie krytyczne obrażenia, to możesz się zachować na dwa sposoby, a mianowicie własnoręcznie go uleczyć lub zlecić tę czynność drugiemu z sojuszników (wcisnięcie środkowego przycisku myszy po namierzeniu ранnego członka drużyny). Jeśli zaś chodzi o Walkera, nie zapomnij o możliwości autoregeneracji paska zdrowia. Z opcji tej warto korzystać podczas chowania się za zasłonami, bo kolejne trafienia wstrzymują proces leczenia.
- Walker może w danym momencie przenosić dwie bronie oraz ograniczoną liczbę granatów. Warto jest mieć przy sobie jedną broń cechującą się dużą siłą rażenia oraz jedną, do której łatwo jest o dodatkową amunicję. Polecam też regularnie korzystać z granatów, bo skrzynki z zapasami odnajduje się dość często.

Jacek „Stranger” Hałas & Elrond (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

P r o l o g

Zestrzel wrogie śmigłowce



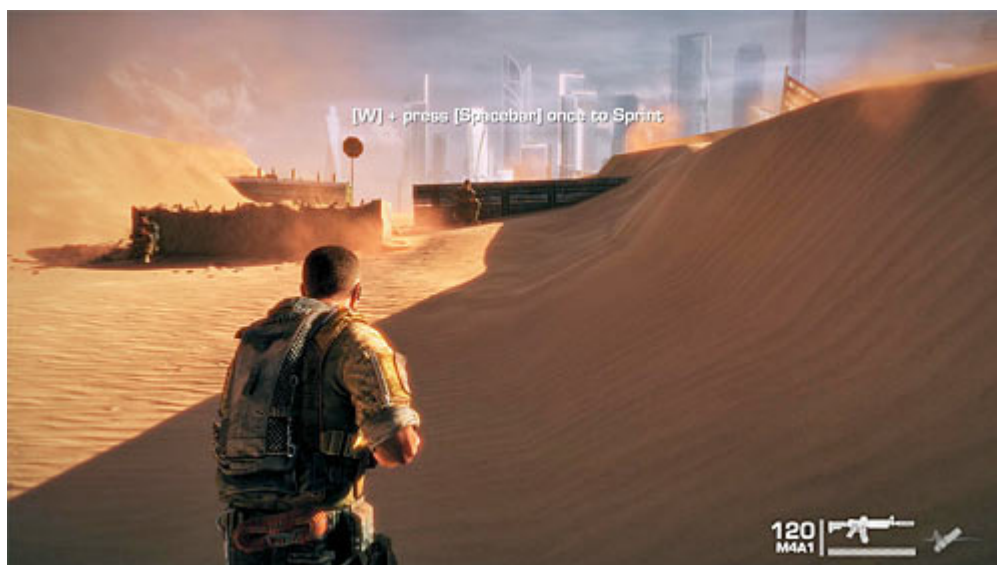
Wprowadzenie do gry jest bardzo krótkie, stanowiąc jednocześnie przedsmak tego co czeka Cię w dalszej części kampanii. Po uzyskaniu kontroli nad głównym bohaterem przystąp do ostrzeliwania innych śmigłowców z użyciem pokładowego miniguna. Nie musisz się martwić ani o stan amunicji ani o to, że broń może się przegrzać.



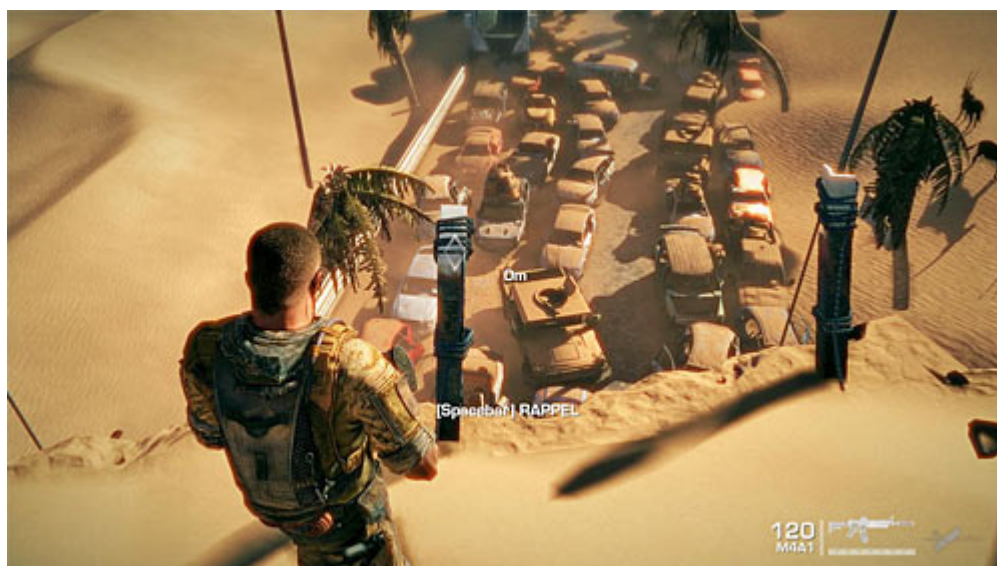
Scena z przelotu śmigłowciem dobiegnie końca niedługo po zbliżeniu się do burzy piaskowej, a konkretnie w momencie zderzenia się z inną maszyną latającą.

R o z d z i a ł I – T h e E v a c u a t i o n

Ruszał w stronę centrum Dubaju



Ruszał za kolegami z drużyny, pamiętając o tym żeby na bieżąco zapoznawać się z wyświetlanymi przez grę podpowiedziami. Pierwsza z nich dotyczy opcji biegania, aktywowanej przytrzymaniem SPACJI. Po drodze warto też przećwiczyć chowanie się za zasłonami (również SPACJA), choć początkowo nie spotkasz żadnych przeciwników.



Po dotarciu do punktu widokowego skreć w prawo, przeskakując nad przeszkodą (lewy SHIFT). Zbliź się do oznaczonego przez grę zaczepu i wcisnij SPACJĘ żeby zjechać po linie na dół. Kontynuuj przemarsz wśród wraków pojazdów. Po drodze możesz przećwiczyć opcję zmiany broni, aktywowaną przyciskiem E. Zbliź się do wraku autobusu żeby otrzymać zaktualizowane wytyczne.

Odszukaj nadajnik ratunkowy



Ruszał śladami drużyny, pokonując kolejną przeszkodę. Zbliżyć się od prawej strony do wraku autobusu (powyższy screen), wskoczyć do środka i skierować się do drzwi wyjściowych, zeskakując na dół (SPACJA). Nieco dalej gra wymusi na Tobie żeby kucnąć i wykonuje się to wciskając lewy CTRL.



Po dotarciu do pokazanego na powyższym screenie obszaru podejść najpierw do nadajnika ratunkowego, przy którym zatrzymał się Lugo. Następnie zbadać łazik, którym zainteresował się Adams. Doprowadzi do wyświetlenia cut-scenki ze spotkania z pierwszą grupą uzbrojonych i wrogo nastawionych uchodźców.



Nie czekaj na zakończenie rozmowy, tylko wyceluj w oznaczone przez grę miejsce, czyli w jedną z okiennic autobusu wypełnionego piaskiem. Już po wykonaniu tej akcji szybko pozbądź się tych wrogów, którzy nie zostali przysypani.



Nie biegnij od razu za kolegami z drużyny, a pozostań na kilka chwil w miejscu, w którym miała miejsce zasadzka. Odszukaj tu pokazane na powyższym screenie **dane wywiadowcze – List z zeznaniem Konrada (Konrad Confession Letter)** i je zabierz (przytrzymanie klawisza R).