

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, 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 gry	4
Akt 1 – Pireneje	4
Scena pierwsza – Negocjacje	4
Scena druga – Zasadzka	18
Akt 2 – Stara część Vegas	30
Scena pierwsza – Dachy budynków	30
Scena druga – Klub nocny	41
Scena trzecia – Podziemny parking	53
Scena czwarta – Zakłady	64
Akt 3 – Centrum rekreacyjne	79
Scena pierwsza – Ośrodek sportowy	79
Scena druga – Hala sportowa	95
Scena trzecia – Biblioteka publiczna	108
Scena czwarta – Pościg	116
Akt 4 – Centrum konferencyjne	127
Scena pierwsza – Południowa hala	127
Scena druga – Hala wystawowa	138
Scena trzecia – Północna hala	155
Scena czwarta – Kolejka	164
Akt 5 – Teatr	173
Scena pierwsza – Penthouse	173
Scena druga – Kasyno	190
Scena trzecia – Główna scena	196
Scena czwarta – Ewakuacja	210
Akt 6 – Pustynia w Newadzie	216
Scena pierwsza – Strefa zrzutu	216
Scena druga – Piece	224
Scena trzecia – Rafineria	230
Scena czwarta – Pas startowy	239
Akt 7 – Posiadłość	244
Scena pierwsza – Teren wokół posiadłości	244
Scena druga – Hacjenda	250
Scena trzecia – Ostateczna rozgrywka	262
Dodatki	269
Porady	269
Cenne wskazówki	269
Punkty rozwoju	270

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do drugiej części serii *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas*. Tekst ten w głównej mierze składa się ze szczegółowego opisu przejścia wszystkich siedmiu rozdziałów gry, przypadających na kampanię dla pojedynczego gracza. W poradniku skupiłem się przede wszystkim na przedstawieniu najskuteczniejszych metod zabezpieczania kolejnych pomieszczeń oraz realizacji powierzonych przez komputer zleceń. Dołączone do opisu screeny w wielu przypadkach wzbogaciłem oznaczeniami, podpowiadającymi między innymi, w jaki sposób należy ustawić się do wykonania konkretnej czynności. W końcowej części poradnika zamieściłem ponadto szereg porad dotyczących zarówno właściwej rozgrywki jak i zdobywania punktów rozwoju w trzech głównych kategoriach. Życzę miłej zabawy. Powodzenia!

Stranger

Opis przejścia gry

A k t 1 – P i r e n e j e

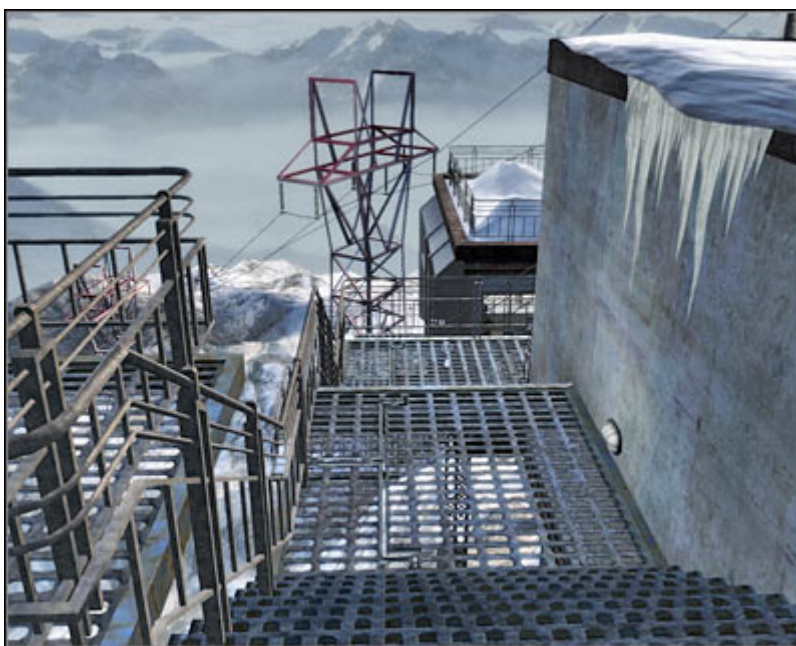
Scena pierwsza – Negocjacje



Opis przejścia misji:

Cały ten akt stanowi wprowadzenie do właściwej rozgrywki. Nie oznacza to jednak, że będziesz tu jakoś specjalnie traktowany. Nie zachowując odpowiednich środków ostrożności, możesz łatwo zginąć. Na szczęście gra wyświetla wiele cennych podpowiedzi, które warto czytać. Ponadto do celu w większości sytuacji prowadzi (wyjątkowo) tylko jedna ścieżka. Zaznajomisz się nie tylko z podstawowymi ruchami głównego bohatera, ale nauczysz się również, w jaki sposób zarządzać drużyną i oczyszczać okupowane przez terrorystów pomieszczenia.

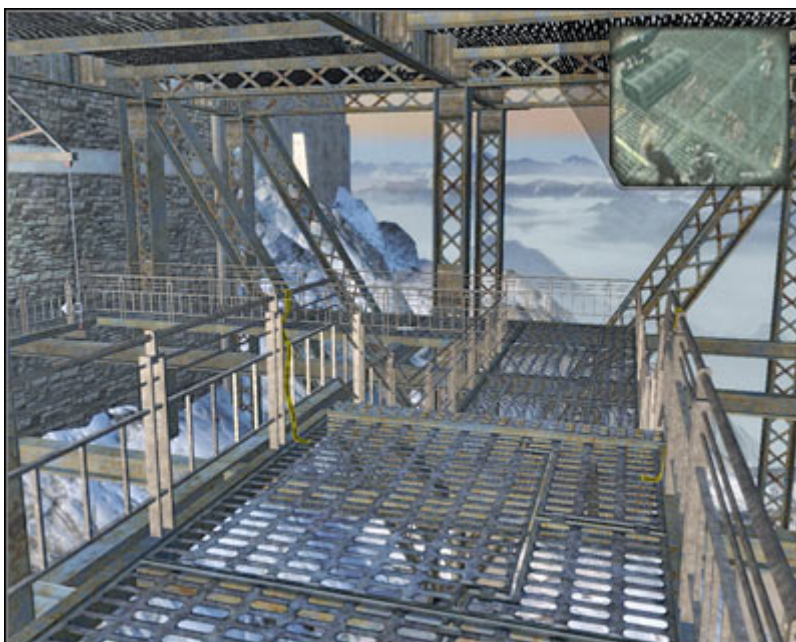
Nie przejmuj się tym, że grę rozpoczynasz bez aktywnej broni oraz aktywnego HUD-a na ekranie. W taki właśnie sposób obrazowane są interaktywne scenki przerywnikowe, w których będziesz brać udział. W pierwszej kolejności skieruj się do przedstawionych na screenie schodów, choć możesz też oczywiście troszeczkę się porozglądać.



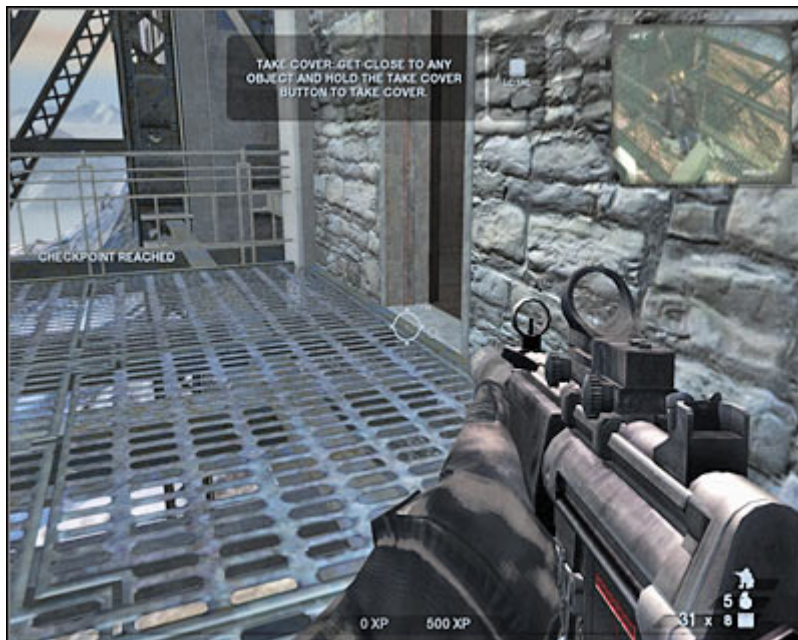
Jak już wcześniej wspomniałem, do celu prowadzi wyłącznie jedna ścieżka, tak więc nie możesz się tu zgubić. Masz dotrzeć do pokazanego na screenie pomieszczenia. Wysłuchaj tam rozkazów oraz planu całej akcji.



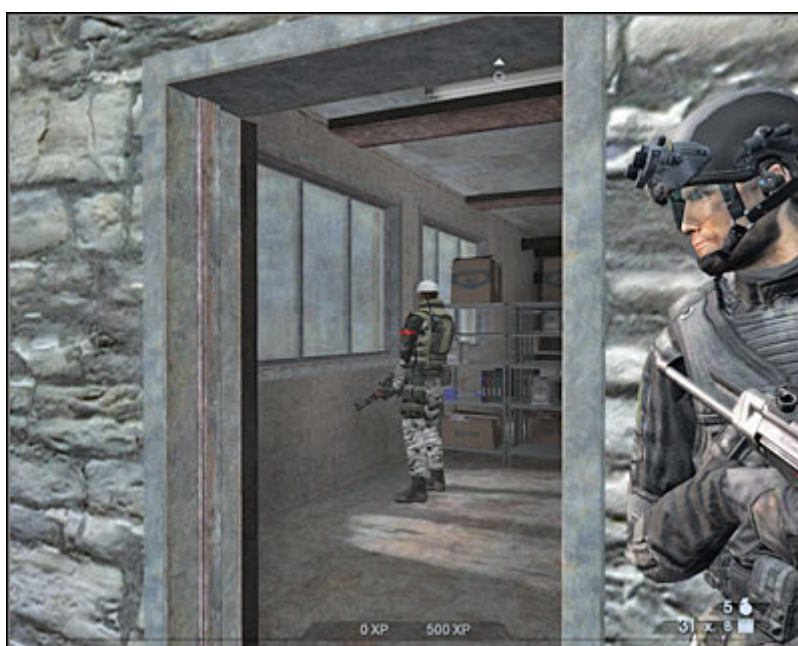
Teraz skieruj się do przejścia po lewej, przy którym stoją już członkowie Twojej drużyny. Chwilowo nie możesz nimi dowodzić, ale wkrótce to się zmieni. Przejdź na znajdujący się tam nowy mostek (screen). Przygotuj się, gdyż za chwilę zabijesz pierwszego bandytę. Zwróć też uwagę na wyświetlany na Twoim ekranie przekaz filmowy.



Gra w tym miejscu powinna wyświetlić pierwsze okno z podpowiedzią (screen). Mianowicie podczas rozgrywki możesz się „przyklejać” do różnorodnych obiektów, wykorzystując je w formie zasłony. Domyślnie wykonuje się to, wciskając prawy przycisk myszy. Zanim cokolwiek zrobisz, upewnij się, że masz wybraną broń z tłumikiem. Ponadto radzę zmienić sposób prowadzenia ostrzału (klawisz X), wybierając opcję wystrzeliwania pojedynczych pocisków.



Jeśli chcesz, możesz wcale nie przyklejać się do ściany, choć wykorzystanie tej opcji w żaden sposób Ci nie zaszkodzi. Będąc cały czas przyklejonym, zacznij przemieszczać się w lewo. Zaczekaj, aż pokazany na screenie terrorysta ustawi się przy oknie. Wychyl się i zabij go celnym strzałem w głowę. Proponuję decydować się na takie właśnie precyzyjne ruchy, dzięki czemu zdobędziesz większą liczbę punktów w kategorii Marksman lub CQB.



Wejdź do środka. Pamiętaj, że możesz wyświetlać sobie mapkę okolicy, przytrzymując klawisz TAB. Wciśnij ALT, żeby przywołać kolegów. Ponowne wciśnięcie tego klawisza pozwoliłoby z kolei ich zatrzymać. Skieruj się teraz w prawo, wybierając przedstawione na screenie schody. Udaj się na samą górę.



Po drodze otrzymasz nowe wytyczne. Masz wyeliminować dwóch wrogich snajperów. Zbliź się do podwójnych drzwi. Skorzystaj z gadżetu znanego z pierwszej części serii, a mianowicie niewielkiej kamery (Snake Cam). Obniż widok i zaczekaj, aż gra zaproponuje użycie kamery. Wciśnij SPACJĘ i zaczekaj na załadowanie nowego widoku. Widocznych tu wrogów możesz teraz zaznaczyć, wciskając dwukrotnie klawisz T (screen). Ułatwi to sprawę członkom Twojej drużyny.

