

# **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. Skraca 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 wybuchu wraz z najbliższymi towarzyszami.



## Miażdżyciel

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.



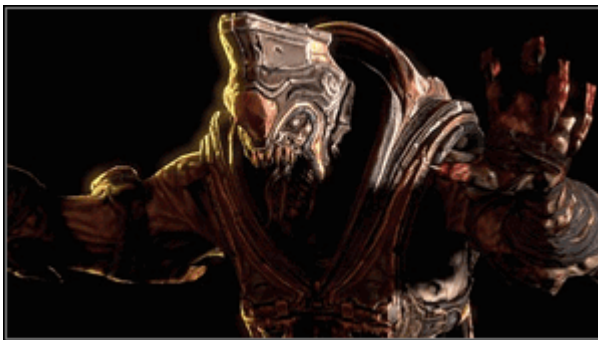
### **Oprawca**

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.



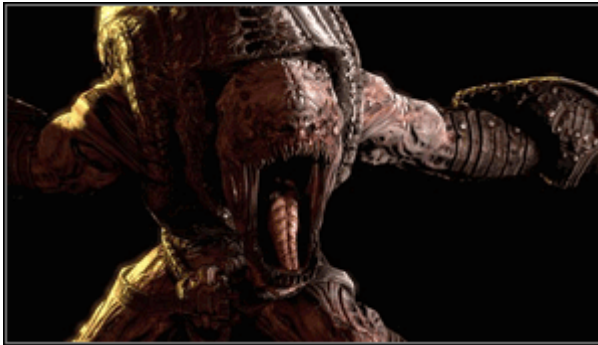
### **Juchacz**

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.



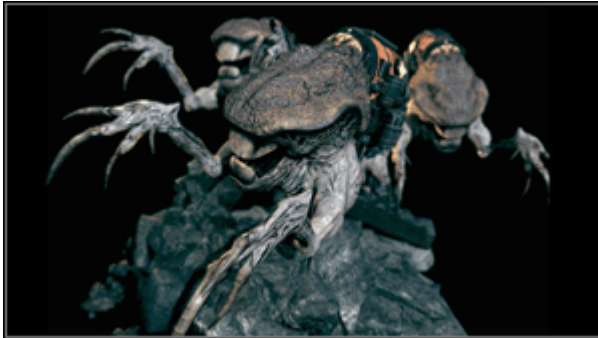
### **Rozrywacz**

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.



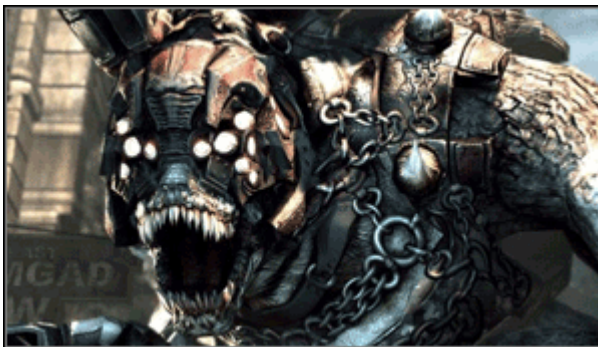
### **Parszywiec**

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 użęzione 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 odstonia, stają się praktycznie bezbronne.



### **Skołoczerw**

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.