

# **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**

## **PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia gry</b>	<b>4</b>
<b>Misja 1.1: Mexican Border - Inbound</b>	<b>4</b>
<b>Misja 1.2: Mexican Border – Trainyard</b>	<b>19</b>
<b>Misja 1.3: Mexican Border – Mines</b>	<b>32</b>
<b>Misja 1.4: Mexican Border – Escape</b>	<b>38</b>
<b>Misja 2.1: Calypso Casino – The Strip</b>	<b>45</b>
<b>Misja 2.2: Calypso Casino – Security</b>	<b>55</b>
<b>Misja 2.3: Calypso Casino – Prime Time</b>	<b>64</b>
<b>Misja 2.4: Calypso Casino – Dr. Smythe</b>	<b>69</b>
<b>Misja 2.5: Calypso Casino – Extraction</b>	<b>75</b>
<b>Misja 3.1: Downtown Vegas – Exclusive Gone Wrong</b>	<b>83</b>
<b>Misja 3.2: Downtown Vegas – Fremont</b>	<b>90</b>
<b>Misja 3.3: Downtown Vegas – Mafia House</b>	<b>98</b>
<b>Misja 4.1: Vertigo Spire – Tower Assault</b>	<b>111</b>
<b>Misja 4.2: Vertigo Spire – Tower Bar</b>	<b>119</b>
<b>Misja 5.1: Dante’s Casino – Hell’s Gate</b>	<b>129</b>
<b>Misja 5.2: Dante’s Casino – Gabe</b>	<b>136</b>
<b>Misja 5.3: Dante’s Casino – Kan</b>	<b>149</b>
<b>Misja 5.4: Dante’s Casino – Data Hub</b>	<b>160</b>
<b>Misja 6.1: Nevada Dam – Tourist Center</b>	<b>171</b>
<b>Misja 6.2: Nevada Dam – The Dam</b>	<b>176</b>
<b>Misja 6.3: Nevada Dam – Spillway</b>	<b>180</b>
<b>Misja 6.4: Nevada Dam – Facility</b>	<b>195</b>
<b>Misja 6.5: Nevada Dam – The Doctors</b>	<b>205</b>
<b>Misja 6.6: Nevada Dam – Irena</b>	<b>218</b>
<b>Misja 6.7: Nevada Dam – Top of the Dam</b>	<b>221</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)



## Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Tom Clancy’s Rainbow Six: Vegas”. Poniższy tekst składa się w całości z dokładnego opisu przejścia wszystkich poziomów, składających się na sześć podstawowych rozdziałów omawianej gry. Opis ten powstał w głównej mierze z myślą o mniej doświadczonych fanach gier akcji. Dużą wagę przywiązałem do poprawnego wykonywania nawet najprostszych czynności, do których z czasem można się jednak zacząć przyzwyczajać. Na szczęście początkowe etapy gry nie są zbyt wymagające, dając okazję do tego żeby wszystkie najważniejsze typy zachowań móc sobie do woli przeciwżyć. W miarę możliwości starałem się też rozwiązywać możliwe problemy, wynikające z konieczności odnalezienia poprawnej ścieżki czy porady sobie z daną grupą przeciwników. Chciałbym w tym miejscu zaznaczyć, iż w niektórych sytuacjach konieczne będzie uwolnienie przetrzymywanych zakładników. Sekwencje te bywają dość wymagające. Mam jednak nadzieję, że po przeczytaniu odpowiednich fragmentów poradnika wszystko stanie się jasne.

Korzystając z okazji chciałbym również zwrócić uwagę na kilka innych rzeczy. Przede wszystkim, radziłbym korzystać ze świetnej opcji wykorzystywania obiektów w formie zasłon. Otworzy to przed Tobą wiele nowych możliwości, pozwalając w lepszy sposób zaplanować kolejne działania. Ważne jest też to, że w trakcie zabawy nie można dokonywać żadnych zapisów stanu gry. Podobnie jak w poprzedniej odsłonie serii („Lockdown”), napotykamy na kilka checkpointów, przy których zapisy te wykonywane są w automatyczny sposób. Na szczęście przeważnie ma to miejsce przed trudniejszymi pojedynkami, tak więc na brak samodzielnych save’ów nie można zbyt narzekać. „Vegas” jest stosunkowo liniową produkcją, choć w niektórych miejscach możemy wybierać pomiędzy kilkoma różnymi ścieżkami. Wszystkie te miejsca postarałem się oczywiście przedstawić. Nie pozostaje mi już nic innego jak tylko zaprosić Was do gry, życząc udanej zabawy i celnych trafień. Powodzenia!

**Jacek „Stranger” Hałas**

Opis przejścia gry

**M i s j a 1 . 1 : M e x i c a n B o r d e r - I n b o u n d**

**Czas i miejsce akcji: San Joshua Del Mosquiera, Mexico; 2 lipca, godzina 18:50**

Zanim przeniesiesz się do tytułowej stolicy hazardu, czeka Cię dość rozbudowany rozdział, którego akcja będzie rozgrywana w Meksyku. Osobom, które miały do czynienia z trzecią częścią serii „Ghost Recon” podobne krajobrazy powinny być dobrze znane. W początkowej fazie zabawy będziesz zmuszony do działania w pojedynkę, ale stosunkowo szybko dołączy do Ciebie reszta drużyny. Jednocześnie radziłbym włączyć opcję, dzięki której na ekranie będą wyświetlane dodatkowe wskazówki. Pomogą ci one bowiem w poprawnym wykonywaniu kolejnych czynności.

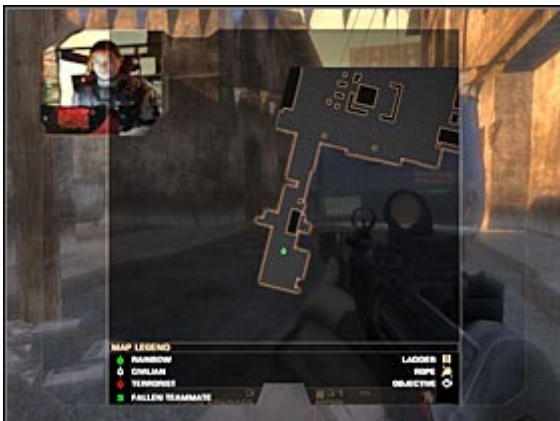
Zaczynamy dość nietypowo, bo na pokładzie lecącego śmigłowca (#1). Możesz oczywiście wysłuchać tego, co koledzy z drużyny mają do powiedzenia. Wkrótce znajdziesz się nad miastem (#2). Nie musisz się tu niczego obawiać, tak więc możesz się do woli rozglądać. Lot potrwa jeszcze co najmniej kilkanaście sekund.



Po kilku chwilach śmigłowiec powinien zacząć obniżać swój lot, aż w końcu zawiśnie nad niewielką alejką. Zgodnie z sugestią gry (#1), będziesz musiał wcisnąć klawisz SPACJI. Dzięki temu posunięciu główny bohater skorzysta automatycznie z liny, po której zjedzie na dół (#2). Znajdziesz się w nieoświetlonym miejscu. Zignoruj kolejne komunikaty i przygotuj się na pierwsze starcie. Jednocześnie radziłbym zmienić sobie tryb ostrzału (najlepiej na pojedyncze pociski), tak aby nie marnować amunicji. Mógłbyś oczywiście podnosić pozostawiane przez wrogów giwery, ale lepiej jest pozostać przy nowocześniejszym wyposażeniu standardowym.



Ruszaj przed siebie. Korzystając z okazji pragnąłbym przypomnieć o możliwości korzystania z mapy taktycznej (#1). Nie dorównuje ona co prawda poziomem skomplikowania urządzeniu z trzeciej części „Ghost Recona”, ale pozwala wyszukiwać alternatywne ścieżki, a także planować kolejne posunięcia. Jak zapewne widzisz, zbliżasz się do większego placu. Spróbuj podejść do niewielkiego murku. Wciśnij prawy przycisk myszy, tak aby się przy nim schować (#2). Zaczekaj na przeciwnika i ostrożnie wychyl się, celując w okolice jego głowy.



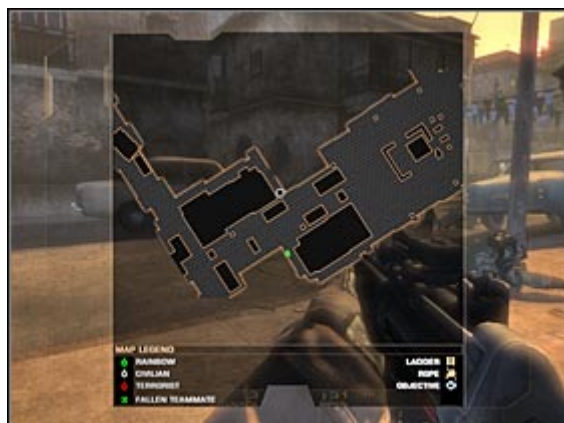
Podejdz teraz do prawej ściany i spróbuj się wychylić (#1), dzięki czemu będziesz mógł przyjrzeć się całej okolicy. Spróbuj teraz zbliżyć się do centralnej części placu. Odnajdziesz tu niewielki murek, który należy wykorzystać w formie zasłony (#2). Pozwoli ci to jednocześnie zająć się tymi przeciwnikami, którzy skrywają się przy zaparkowanych autach. Mógłbyś też próbować ich ominąć, ale nie będzie to konieczne.



Zgodnie z sugestią gry, możesz rozważyć skorzystanie z bocznej alejki, która znajduje się po lewej stronie (#1). Pozwoli ci to zaskoczyć kilku bardziej oddalonych przeciwników. Bandyci powinni stać po prawej stronie. Jeśli ci się poszczęści, nie zdążą odpowiedzieć na wyprowadzony przez Ciebie atak (#2).



Gra po raz kolejny postara się ci pomóc, zaznaczając alejkę, dzięki której będziesz mógł zaskoczyć wrogów od flanki (#1). Zdecydowanie warto jest tam przebiec. Ruszaj przed siebie. Po dotarciu na miejsce wrogów będziesz miał po swojej lewej stronie. Postaraj się ich zaatakować z zaskoczenia (#2). Upewnij się, że wszyscy nie żyją, zanim zdecydujesz się wyjść na otwartą przestrzeń.



Możesz ruszać dalej (prawa alejka). Po drodze gra wykona pierwszy zapis aktualnego stanu. Zgodnie z kolejną sugestią, warto byłoby na kilka chwil założyć tłumik (#1). W tym celu przytrzymaj klawisz R, a następnie wybierz odpowiednią opcję. Skieruj się teraz do wejścia prowadzącego do niewielkiego budynku (#2).

