



Medal of Honor:

Warfighter

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Medal of Honor: Warfighter

autor: Ziuziek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-469-6

Producent Electronic Arts Inc., Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Kampania	4
Misja 01: Niezamierzone konsekwencje	4
Misja 02: Oczami zła	8
Misja 03: Zejście na ląd	15
Misja 04: Pościg	26
Misja 05: Przyptyw zmian	33
Misja 06: Prąd strugowy	48
Misja 07: Hat trick	65
Misja 08: W pogoni za Farazem	66
Misja 09: Po nitce do kłębka	79
Misja 10: W Dubaju jak w raju	95
Misja 11: Starzy znajomi	109
Misja 12: Nocne spotkanie	125
Misja 13: To już jest koniec	141
Achievements	157
Osiągane automatycznie	158
Multiplayer	160
Pozostałe osiągnięcia	162

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

Poradnik do **Medal of Honor: Warfighter** zawiera dokładny opis przejścia kampanii dla pojedynczego gracza na poziomie trudnym, a także listę wszystkich osiągnięć.

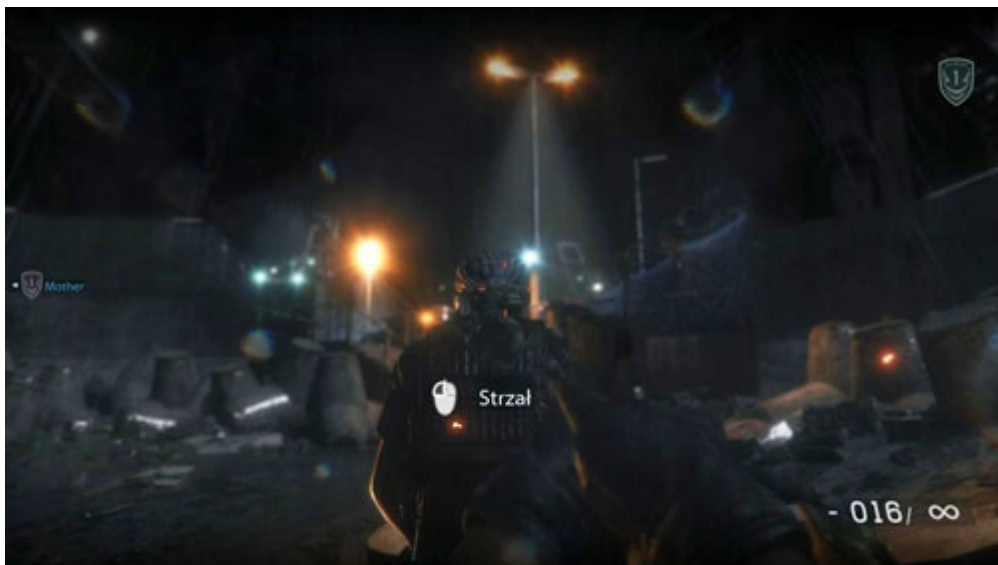
W opisie znalazły się przede wszystkim wskazówki taktyczne dotyczące miejsc, w których najlepiej się ukryć, a także tych, w których kryją się wrogowie. Opis został wzbogacony ilustracjami, w znacznej większości przypadków pokazującymi, jak należy się ustawić czy też jaką pozycję strzelecką zająć. Fraza **(obrazek powyżej)** dokładnie określa, które ze zdań akapitu konkretnie odnosi się do obrazka nad akapitem.

Poza opisem w poradniku znajdziesz także listę wszystkich achievementów, podzielonych na trzy grupy – zdobywane automatycznie, osiągnięta w grze wieloosobowej, a także pozostałe. Do tych ostatnich zostały dołączone cenne wskazówki. Dodatkowo część z nich jest również w opisie każdej misji, jeśli jakieś osiągnięcie można zdobyć tylko w konkretnej misji, w konkretnym miejscu.

Piotr „Ziuziek” Deja (www.gry-online.pl)

Kampania

M i s j a 0 1 : N i e z a m i e r z o n e k o n s e k w e n c j e



Cel główny: Wysadź ciężarówkę

Cel: Zlokalizuj pojazd-cel

Pierwszą rzeczą, jaką zrobisz, będzie strzelenie w głowę odwróconemu do ciebie tyłem strażnikowi **(obrazek powyżej)**. Po wykonaniu tej czynności otrzymasz pełną kontrolę nad postacią.



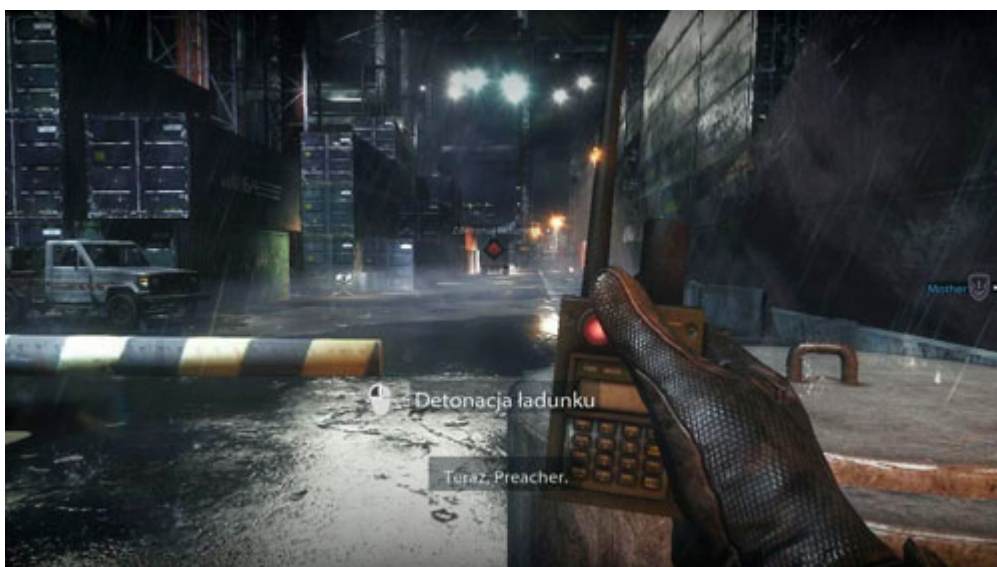
Podejdź do Mothera, wejdź po schodach i ostrożnie podejdź do kolejnego odwróconego tyłem strażnika. Tym razem nie strzelaj, tylko stań dostatecznie blisko **(obrazek powyżej)** i wciśnij przycisk odpowiedzialny za walkę wręcz.



Cel: Podłóż ładunek

Cel: Wyeliminuj wartownika

Biegnij dalej, przeskocz przez barierkę i udaj się do oznaczonego czerwonym rombem tyłu ciężarówki (**obrazek powyżej**). Poczekaj, aż ciężarówka odjedzie, a potem strzel w głowę wartownikowi w stróżówce.



Cel: Zdetonuj ładunek

Ukryj się z prawej strony szlabanu (miejsce oznaczone jest szarym rombem), a kiedy na ekranie pojawi się komunikat, wciśnij odpowiedni przycisk, aby wysadzić ciężarówkę (**obrazek powyżej**).

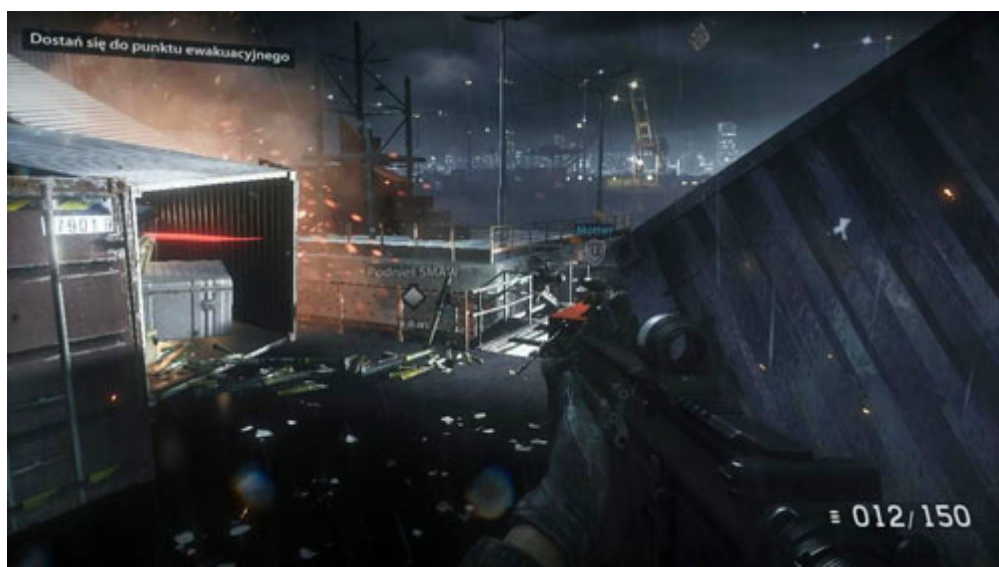


Cel główny: Dostań się do punktu ewakuacyjnego

Biegnij przed siebie i przygotuj się na szybkie wyeliminowanie dwóch strażników, którzy wybiegną z kontenera po lewej (**obrazek powyżej**). Idź dalej i obejrzyj krótką animację.

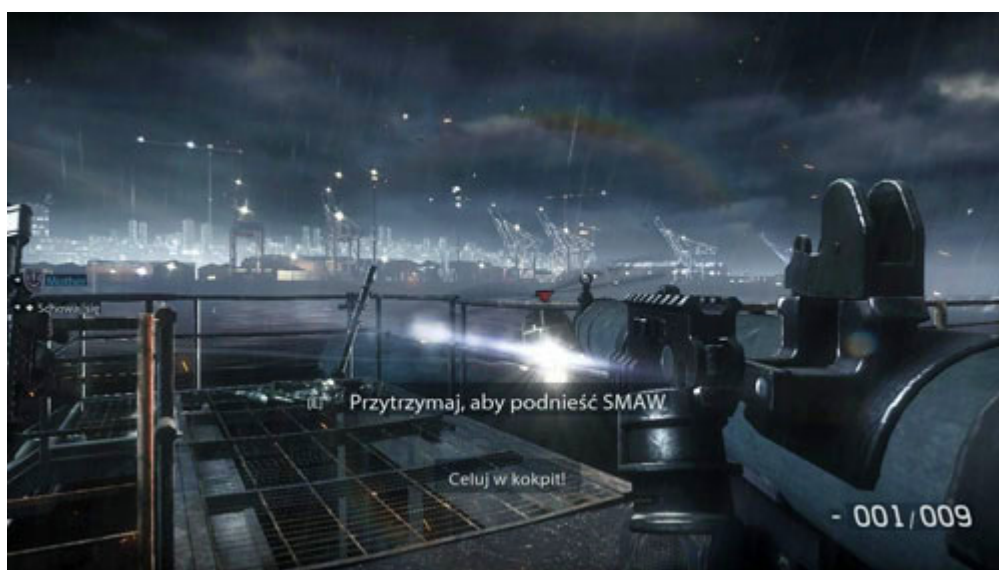


Kontynuuj ucieczkę. Możesz zabić płonących przeciwników za pomocą toporka. Biegnij dalej i zwróć uwagę na przeciwnika w kontenerze naprzeciwko (**obrazek powyżej**). Zdejmij wroga i wbiegnij do kontenera, a potem wyjdź z drugiej strony, kiedy Mother go „otworzy”. Biegnij po kontenerach w górę, a potem w lewo, na dół.



Cel: Wyeliminuj wrogi śmigłowiec

Dotrzesz do przystani. Nie przejmuj się śmigłowcem, tylko zdejmij dwóch przeciwników stojących na przystani (**obrazek powyżej**). Dopiero potem podbiegnij do wyrzutni rakiet SMAW i podnieś ją przytrzymując przycisk użycia.



Twoim ostatnim zadaniem będzie zniszczenie wrogiego śmigłowca. Celuj z wyprzedzeniem – w miejsce, w które śmigłowiec właśnie leci, a nie w jego samego (**obrazek powyżej**). Pierwsza misja zakończy się sukcesem.

M i s j a 0 2 : O c z a m i z ł a



Cel główny: Przejdź na strzelnicę

Poczekaj, aż twój przełożony skończy mówić, a potem przejdź przez drzwi, obok których stoi. Podczas biegu przytrzymaj przycisk kucania, aby przejść pod pierwszą belką, a potem zacznij się czołgać, aby przejść pod drugą (**obrazek powyżej**). Wstań i przeskocz przez ostatnią przeszkodę.



Cel główny: Ćwicz obsługę broni

Cel: Strzelaj do celu szkoleniowego

Cel: Strzelaj przy pomocy lunety

Cel: Rzuć granat w stronę celów szkoleniowych

Dotrzesz na strzelnicę (**obrazek powyżej**). W środkowy, najbliższy cel, musisz po prostu strzelić. W prawy, oddalony cel musisz strzelić wykorzystując przybliżenie wraz z dodatkową optyką (przytrzymaj przycisk odpowiedzialny za celowanie i wciśnij ten, który odpowiada za zmianę optyki). W trzy cele po lewej rzuć granat.



Cel: Weź amunicję od sojusznika

Odwróć się w lewo i uzupełnij amunicję u sojusznika (**obrazek powyżej**), a potem poczekaj, aż usunie się z drogi. Wejdź do pomieszczenia za nim.



Cel główny: Ćwicz strzelanie zza zasłony

Cel: Kucnij za zasłoną

Cel: Strzelaj do celów szkoleniowych

Zajmij miejsce za zasłoną (**obrazek powyżej**). Przykucnij i wychyl się w prawo, zdejmij cel, potem w lewo i zdejmij kolejny. Korzystaj z dodatkowej optyki. Czynność powtórz. Nie lekceważ kursu, gdyż jeśli za długo będziesz pozostawał poza zasłoną, zginiesz.



Cel główny: Ukończ ostatnie wyzwanie

Wybiegnij przez prawe drzwi i kieruj się jedyną możliwą drogą na początek wyzwania. Zauważ licznik czasu w prawym dolnym rogu ekranu – postaraj się ukończyć kurs jak najszybciej. Cele zostaną oznaczone czerwonymi trójkątami. Każdy celny strzał w głowę to +2 sekundy do końcowego czasu. Każde przypadkowe trafienie cywila (niebieskie tarcze) lub ominięcie celu to kara w postaci doliczenia dodatkowych sekund.

	Na czas Ukończ szkolenie w misji Oczami zła w czasie poniżej 18 sekund	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Opisany poniżej sposób da cenne wskazówki dotyczące tego, jak uporać się z tym osiągnięciem. Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na premię, którą dają trafienia w głowę. Po drugie, wygodniejsze jest przełączenie na tryb pojedynczego strzału za pomocą odpowiedniego przycisku, a także niekorzystanie z dodatkowej optyki. Wreszcie, po trzecie – musisz być celny i nie marnować amunicji, bo nie będzie tu czasu na przeładowanie, a pistolet jest mało celny.



Pamiętaj, że wskazówki to nie wszystko – liczą się też twoje umiejętności, celność i szybkość działania, a także znajomość rozmieszczenia celów i ich zachowania. Dlatego raczej nie masz co liczyć na zdobycie tego osiągnięcia za pierwszym razem.



W pierwszym pomieszczeniu atrapy samolotu czekają trzy cele (**obrazek powyżej**) – po prawej, na środku i po lewej. Strzelaj od lewej do prawej lub odwrotnie, a przy strzelaniu do ostatniego celu bądź w ruchu, by nie tracić cennych sekund.



Wejdź do następnej części „samolotu” z prawej strony. Dzięki temu dwa cele będziesz miał w tej samej linii (**obrazek powyżej**). Oddaj dwa szybkie strzały w głowy, zanim się schowają i biegnij przed siebie. Trzeci cel, ten po lewej, schowa się, ale kiedy do niego dobiegniesz, powinien z powrotem się wysunąć – strzel w głowę i biegnij na schody.



Wejdź na górę i zakręć w prawo. W kolejnych dwóch sekcjach samolotu cele są ruchome. Przybliż widok i bądź gotów strzelić w pierwszą, najbliższą tarczę, która wyjedzie z prawej tuż na twój celownik (**pierwszy obrazek powyżej**). Pójdź odrobinę do przodu, kolejny cel w tej sekcji będzie wracał w lewo – strzel mu w głowę, a potem od razu spójrz w lewo i strzel w następny cel, który wyjedzie zza drzwi z lewej strony. Dopiero teraz przebiegnij do następnej sekcji i spójrz ostro w prawo, po czym strzel w bok głowy czwartego celu (**drugi obrazek powyżej**).



Biegnij przed siebie i bądź gotów na natychmiastowe wciśnięcie przycisku odpowiedzialnego za walkę wręcz, kiedy tarcza z wizerunkiem noża pojawi się tuż przed tobą (**obrazek powyżej**).



Idź w prawo. W następnej sekcji są cztery cele, które naprzemiennie się wysuwają. Strzel w ten, który jest po prawej (**pierwszy obrazek powyżej**). Poczekaj chwilę, aż kolejny wysunie się za nim – strzel w niego, a potem spójrz w lewo. Jeśli byłeś wystarczająco szybki to cel bardziej po lewej (bliższy) będzie właśnie wysunięty (**drugi obrazek powyżej**). Od razu po jego zestrzeleniu przenieś widok na cel po prawej – powinien się wysunąć tuż pod twój celownik.



Jak najszybciej biegnij przed siebie i do drzwi. Wciśnij przycisk użycia, wybierz pierwszą metodę forsowania (jest najszybsza). Jak najszybciej strzel w prawą, a potem lewą głowę atrap-pilotów. Tu kurs się zakończy (**obrazek powyżej**).



Idź do swojego przełożonego (**obrazek powyżej**). Jeśli chcesz powtórzyć kurs, idź w lewo. Jeśli chcesz zakończyć misję, idź w prawo.

M i s j a 0 3 : Z e j ś c i e n a l ą d



Cel główny: Oczyszczyć plażę

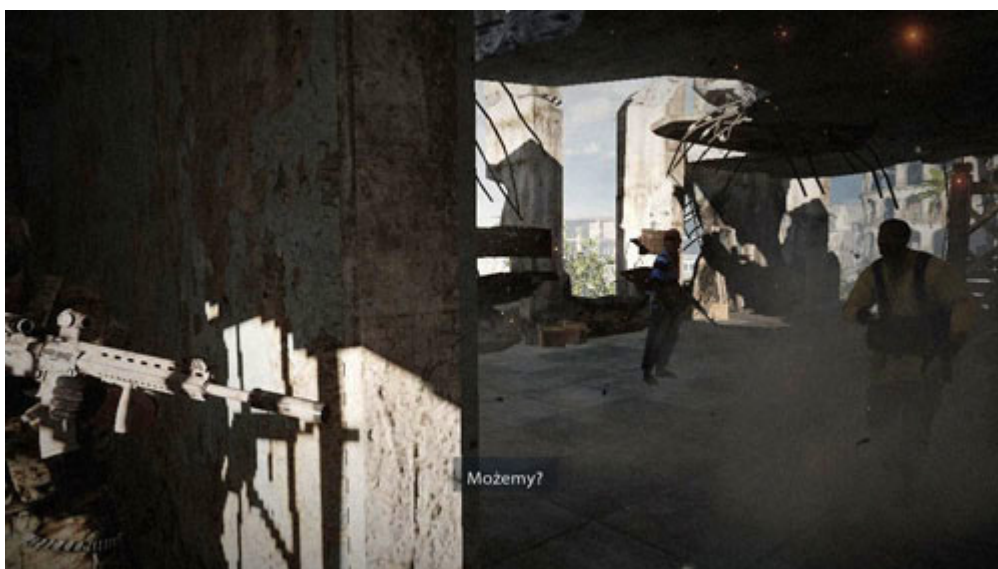
Cel: Znajdź kryjówkę przy falochronie

Biegnij w stronę plaży i ukryj się za którąś z drewnianych osłon (**obrazek powyżej**). Towarzysze poinformują cię o nadejściu wrogów. Pierwsi ukrywać się będą za następującymi osłonami: naprzeciwko pod schodami (za betonowym blokiem), po prawej i po lewej. Podczas kolejnej fali wrogowie rozlokują się i na dole, za wspomnianymi osłonami, i na górze. Tu osłony również umieszczone są w trzech miejscach – naprzeciwko (nad schodami), po prawej i po lewej. Twoi kompani będą ci pomagać, lecz lwia część roboty należy do ciebie. Towarzysze poinformują cię, kiedy będziesz mógł wbiec na plażę.



Cel: Schowaj się w budynku

Wejdź na plażę, potem po schodach i szybko się gdzieś ukryj, np. za wielką, drewnianą skrzynką po prawej (**obrazek powyżej**). Lewą część zostaw kompanom. Uważaj w szczególności na okno nad wejściem do budynku oraz skrzynki przed tym wejściem. Tam właśnie najczęściej będą wrogowie. Musisz też uważać, aby któryś z nich nie ukrył się po prawej, obok stosu pudeł. To krótki dystans i można tu nieźle oberwać, jeśli nie będzie się uważnym. Jak zwykle, kompani poinformują cię o oczyszczeniu tego miejsca. Wbiegnij do budynku.



Cel: Sforsuj i oczyść

Wejdź po schodach i zlokalizuj drzwi po lewej (**pierwszy obrazek powyżej**). Musisz je sforsować pamiętając, że strzały w głowę są liczone (im więcej, tym szybsze odblokowywanie kolejnych metod forsowania drzwi), a poza tym strzał w głowę to natychmiastowe pozbycie się problemu. Tuż po wejściu do pomieszczenia (**drugi obrazek powyżej**) spójrz w lewo. Będzie tam dwóch wrogów. Zabij ich, a potem wykończ trzeciego nieco dalej, który wybiegł z drzwi po prawej. Czwarty podniesie się zza zasłony, tuż naprzeciwko ciebie (jest dość blisko).



Cel: Użyj znacznika laserowego

Dość proste zadanie, po prostu ukryj się gdziekolwiek w taki sposób, abyś miał widok na budynek przez dziurę w ścianie. Wyceluj w czerwony znacznik i przytrzymaj odpowiedni przycisk (**obrazek powyżej**). Po chwili budynek zostanie zniszczony ogniem artyleryjskim.

Cel główny: Przeszukaj budynek

Ruszał za kompaniami przez ruiny, do zniszczonego wcześniej budynku. Po gruzach dostaniesz się do środka. Nikt podczas drogi nie będzie cię atakował, także możesz odetchnąć i uzupełnić amunicję.



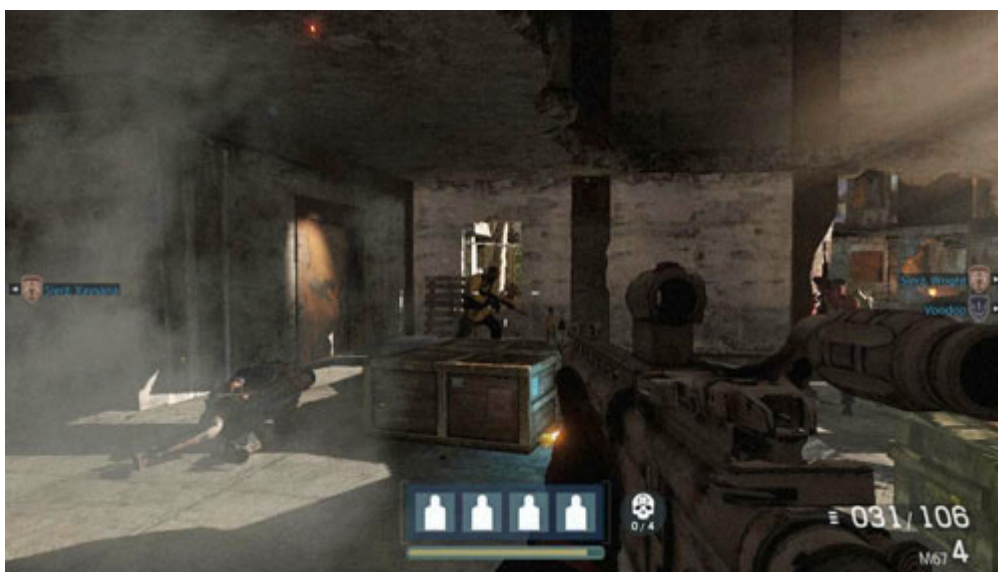
Cel: Odszukaj Marines

Do twojej dyspozycji zostanie oddany robot bojowy. Nie jest tak mobilny jak człowiek, ale nie przeszkadza to w walce. Jeśli jest za ciemno, włącz latarkę. Jedź przed siebie, możesz spróbować zastrzelić przeciwnika na górze. Wyjedź zza ściany po prawej, a dostrzeżesz jedno lub dwa światła – to latarki wskazujące wrogów (**obrazek powyżej**). Strzelaj na oślep w tę stronę, a bez problemu pozbędziesz się wrogów. Po chwili przybiegną w to miejsce kolejni. Nie szczędź amunicji. Nie wjedziesz na wyższy poziom, dlatego musisz kierować się w prawo, przez położoną nieco niżej dziurę, a potem w lewo. Po wjechaniu do kolejnego pomieszczenia wjedź na gruzy nieco po prawej, aby ominąć przeszkodę. Dojedziesz w ten sposób do jednego przeciwnika, który zeskoczy z góry. Zabij go i wstrzymaj ogień, gdyż dalej są twoi sojusznicy.



Cel: Udziel wsparcia Marines

Wjedź pomiędzy Marines i kieruj się w lewo. Postaraj się zdjąć tyłu wrogów, ilu tylko zdołasz korzystając ze zwykłej broni i granatnika. Jednak prędzej czy później robot zostanie zniszczony **(obrazek powyżej)**, a ty przejmiesz kontrolę nad bohaterem.



Cel główny: Dostań się do Marines

Cel: Sforsuj i oczyść

Idź tą samą drogą, którą jechałeś robotem, jednak tym razem wejdź po gruzach w miejsce naprzeciwko, w którym ukrywali się wrogowie. Udaj się do drzwi po lewej, a potem sforsuj kolejne po lewej. Ponownie czeka cię tu czterech wrogów, tym razem będzie nieco łatwiej, gdyż w pomieszczeniu jest zdecydowanie jaśniej **(obrazek powyżej)**. Dwóch jest po lewej (jeden leży) i dwóch po prawej.



Cel: Oczyszczyć budynki

Wbrew pozorom ukrycie się przy dziurach z widokiem na ulicę nie jest dobrym pomysłem, bo ściana po chwili zostanie zniszczona przez wroga RPG. Uważaj na wybuchy, a potem ukryj się z lewej, przy stojącej pionowo, drewnianej palecie (**obrazek powyżej**). Stąd będziesz miał dobry widok na ulicę. Wrogowie będą kryć się na pierwszym i drugim piętrze, będą też zbiegać z dachu. Szczególną uwagę zwracaj na okna i dziury w ścianach. Po jakimś czasie kilku pojawi się na parterze – w oknach, za innymi zasłonami, a niektórzy będą też biegać od lewej do prawej po ulicy.

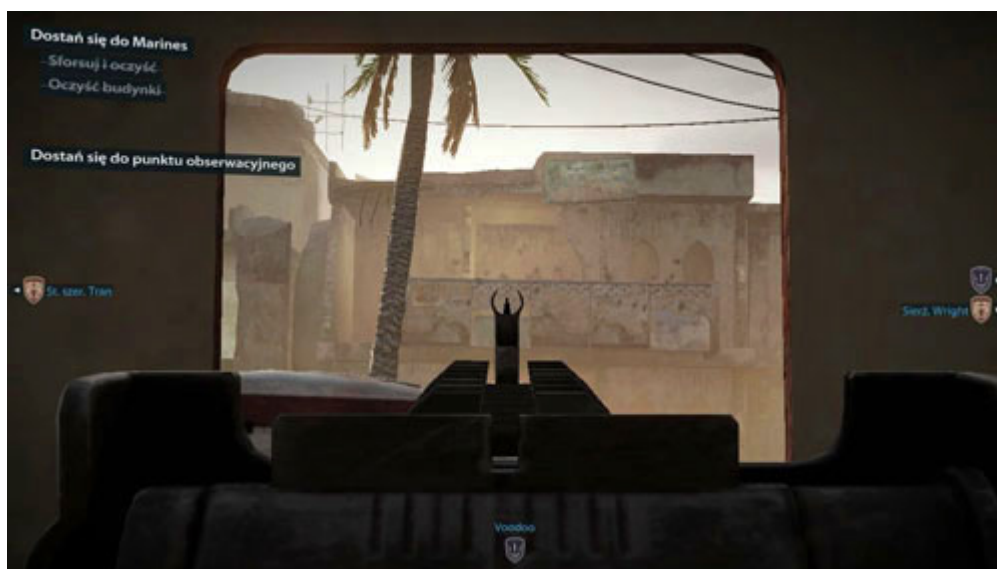


Cel: Oczyszczyć ulicę

Po lewej stronie pomieszczenia, w którym jesteś, znajdują się drzwi prowadzące na klatkę schodową. Przejdź przez nie i zejść po schodach. Prawa strona ulicy zaroi się od przeciwników, do tego przyjedzie samochód z CKM-em. Możesz pozdejmować kilku wrogów na piętrze po prawej, ale przede wszystkim wybiegnij na ulicę i ukryj się za vanem. Uzupełnij amunicję i przedostań się w pobliże widocznej na obrazku powyżej dziury (**obrazek powyżej**). Wrzuć granat do środka i ukryj się z boku.



Kolejne zadanie polega na przedostaniu się przez budynek na prawą część ulicy, dzięki czemu będziesz mógł oflankować samochód z CKM-em. Po drodze wykończysz kilku wrogów. Kryj się, wychylaj i poczekaj, aż przeciwnicy w kolejnych pokojach się odślonią. Kiedy dotrzesz w pobliżu zniszczonych schodów, jak na dłoni będziesz miał przeciwnika obsługującego CKM (**obrazek powyżej**). Zdejmij go, a potem pozostałych wokół samochodu.



Cel: Udziel wsparcie oddziałowi Marines

Następny cel to budynek na końcu, jednak tym razem możesz wykorzystać CKM, który wcześniej był problemem (**obrazek powyżej**). Aby to zrobić, wsiądź do samochodu wciskając przycisk użycia. Z tą bronią bez problemu pozbędziesz się przeciwników na balkonie naprzeciwko (będzie ich tu sporo), a także szwendających się w lewej części budynku.



Cel główny: Dostań się do punktu obserwacyjnego

Cel: Dostań się wyżej

Kieruj się drogą, którą wytyczają twoi koledzy – czyli po schodach na lewo od balkonu. Potem zakręć i skieruj się na kolejne, dłuższe schody po lewej. Kiedy tylko dotrzesz na górę, od razu przeskocz przez barierkę po prawej i ukryj się za samochodem. Z naprzeciwka wyjedzie kolejny samochód z CKM'em. Zza samochodu pobiegnij za kolumnę po prawej, potem następną i rób tak, aż będziesz mógł zdjąć operatora ciężkiego karabinu (**obrazek powyżej**).



Cel: Sforsuj i oczyść

Ustaw się przy drzwiach budynku, za którego kolumnami przed chwilą się kryłeś i sforsuj drzwi. I znowu czterech przeciwników nie może się doczekać na śmierć (**obrazek powyżej**). Tym razem dwóch będzie naprzeciwko (jeden leży, możesz zostawić go na koniec), jeden po lewej (trzeba uważać na niego), zaś ostatni zeskoczy z góry lądując tuż naprzeciwko ciebie.

Cel: Dostań się wyżej

Możesz odetchnąć, nikt nie będzie cię atakował. Wbiegnij na górę po schodach naprzeciwko, potem na dachu idź przez drzwi w lewo i po następnych schodach na samą górę. Obejrzyj animację, w której Preacher przygotowuje się do snajperskiego zadania.

Cel główny: Wyeliminuj granatniki

Twój kolega cały czas będzie zasypywał cię przydatnymi informacjami, zaś twoim zadaniem będzie eliminacja wrogów z granatnikami. Wskazywać ich będą czerwone trójkąty. Strzelając bierz poprawkę na opadanie pocisku, także celuj lekko nad przeciwnikami, a najlepiej po prostu w ich głowy. Pamiętaj też, aby wstrzymywać oddech tuż przed oddaniem strzału, nie miej wciśniętego przycisku przez cały czas.

	Oszczędność ołowiu Ukończ część snajperską w misji Zejście na ląd, nie oddając ani jednego niecelnego strzału	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówki: Jeśli chcesz zdobyć powyższe osiągnięcie, musisz być celny. Jeśli w którymkolwiek miejscu spudłujesz lub nie dostałeś osiągnięcia po wyeliminowaniu trzech serii celów, wczytaj ostatni punkt kontrolny.





Pierwszy wróg z granatnikiem jest na dachu, drugi po lewej, zaś trzeci na dole (**pierwszy obrazek powyżej**). Poczekaj chwilę (możesz w tym czasie zdejmować przeciwników z normalną bronią), a potem zajmij się dwoma wrogami z RPG na zniszczonym dachu po prawej (**drugi obrazek powyżej**). Ponownie wypełnij sobie czas eliminacją wrogów ze zwykłą bronią, a następnie zerknij na szczyt wieży po prawej. Będzie tam ostatnia para przeciwników z granatnikami (**trzeci obrazek powyżej**). Ich eliminacja zakończy trzecią misję.

M i s j a 0 4 : P o ś c i g



Cel główny: Ścigaj cel

Cała misja polegać będzie na ściganiu samochodu, w który na jej końcu musisz uderzyć z odpowiednim impetem. Zanim jednak to nastąpi, czeka cię szalona przejażdżka po mieście. Na dobry początek musisz wyjechać z portu. Jedź przed siebie **(obrazek powyżej)**, potem w prawo (za ciężarówkę) i w lewo, wzdłuż żółtych słupków. W tym momencie powinieneś zauważyć swój cel, którego będziesz musiał się trzymać.

Czerwony wskaźnik w lewej części ekranu będzie cię informował, jak blisko celu jesteś. Jeśli oddalisz się za bardzo, zakończysz misję porażką i będziesz musiał kontynuować rozgrywkę od ostatniego punktu zapisu. Do tego warto pamiętać o minimapie w prawym dolnym rogu ekranu, na której widzisz i ty, i cel. Zerkaj na nią, by nie skręcić np. w złą ulicę. Będziesz też otrzymywał komunikaty przez radio, ale wobec szybkiego tempa wydarzeń lepiej skupić się na drodze, a nie na nich.

	Zakaz handlu Zniszcz 90 straganów w misji Pościg	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówki: Stragany porozstawiane są na ulicach, zaś ogromne ich skupisko znajduje się na targu. Co więcej, nie musisz tego robić za jednym razem, zniszczone stragany są zliczane podczas kolejnych podejść. Przede wszystkim jednak zerknij do dalszego opisu, kiedy to będziesz mógł wjechać na targ.



Na początku, przy wyjeżdżaniu z portu, nie będzie trudno ze względu na szerokie drogi i brak przeszkód. Staranuj ogrodzenie, pokonaj długi zakręt w prawo. Po chwili jazdy wzdłuż cystern skróć w lewo, a potem w prawo, w boczny, kręty przejazd (droga naprzeciwko zatarasowana jest ciężarówkami). Po niedługiej jeździe zygzakiem cel wjedzie na prostą drogą, a potem ostro skróć w lewo. Nie bój się po raz kolejny staranować ogrodzenia (**obrazek powyżej**).



Ponownie czeka na ciebie kręta droga wśród cystern, ostry zakręt w prawo, kiedy naprzeciwko ciebie będą żółte barierki, w lewo i znowu w prawo. Jedź dalej mijając cysterny, przejdź przez podwójne ogrodzenie, aby zjechać na przejazd kolejowy. Choć jadący z lewej pociąg wygląda dość groźnie, nie będzie trudno go ominąć (**obrazek powyżej**).



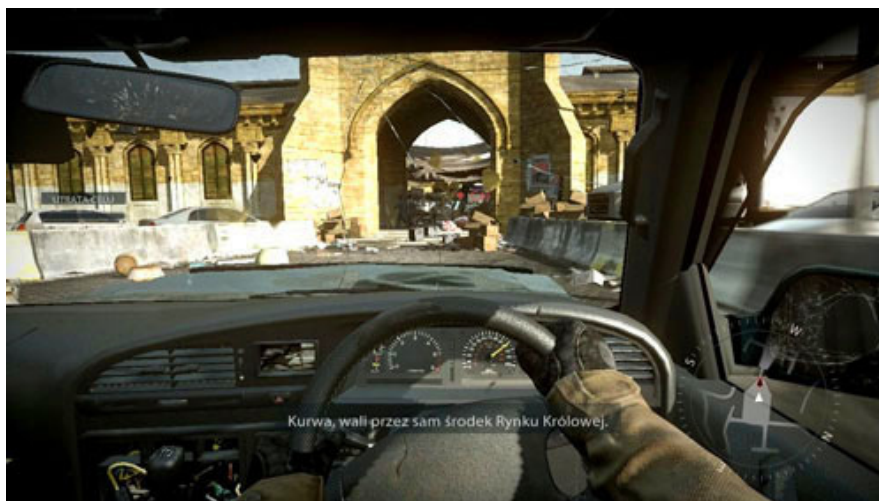
Wjedziesz do dzielnicy slumsów. Skręć w prawo, potem w lewo, na pierwszym rozwidleniu w prawo i na drugim też w prawo. Wreszcie, skręć w lewo, aby wyjechać na ulicę. I tu ważna wskazówka, szczególnie dla polskich kierowców. Twój pas to LEWY, a nie prawy (**obrazek powyżej**). Mimo że kierownica po prawej stronie jasno to sugeruje, łatwo w ferworze akcji o tym zapomnieć. Jedź za celem omijając samochody, przejdź przez skrzyżowanie, a potem skręć za celem w ciasną uliczkę po lewej.



Skręcaj kolejno w: lewo, lewo, prawo, prawo i znów w lewo. Uliczka będzie coraz ciaśniejsza, uważaj, aby nie zablokować się na kancie jakiejś ściany. Skręć w prawo, przez stragany i motory, a potem schody na ulicę. Potem w prawo i jeszcze raz w prawo. Czeka cię tu... korek (**obrazek powyżej**)! Nie martw się, to problem nie tylko dla ciebie, dla twojego celu także. Nie możesz jednak się ociągać.



Zwolnij i po prostu zacznij rozpychać samochody wjeżdżając między nie (**obrazek powyżej**). Chodnik po lewej jest kuszący, lecz zgubny, bo pełno tam barier i słupków, których nie da się staranować, dlatego rozpychanie samochodów jest pewniejszym rozwiązaniem. W końcu przedostaniesz się i będziesz mógł kontynuować pościg na pełnym gazie. Jedź prosto i skręć lekko w prawo uważając na autobus jadący z naprzeciwka. Potem cały czas prosto, a na skrzyżowaniu przy meczcie w prawo. Zaraz potem czeka cię jeszcze jedno skrzyżowanie, na którym skręć w boczną uliczkę po lewej.



	Zakaz handlu Zniszcz 90 straganów w misji Pościg	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówki: Po wjechaniu na targ staranuj tyle straganów, ile możesz, pozwalając, by twój cel uciekł. Wczytaj ostatni punkt kontrolny (będzie tuż przed skrzyżowaniem na stragan) i niszc stragany dalej.

Ponownie skręć w lewo, a potem w prawo. Jedź jedyną możliwą drogą, skracającą w lewo, aż dojedziesz na targ po prawej. Tam właśnie wjedzie twój cel, więc zrób to samo. Nie martw się, możesz staranować tyle straganów, ile tylko zechcesz. Jednak musisz uważać, aby „wcelować” w pierwszą, a potem drugą bramę i nie przywalić w ścianę (**obrazek powyżej**). Kiedy będziesz za drugą bramą, nie musisz już się tym przejmować. Jedź przed siebie i lekko w prawo, a po niedługim czasie ponownie wyjedziesz na ulicę.



Będzie robić się coraz trudniej. Jedź prostą ulicą uważając na cywilne pojazdy, spowalniające cię przeszkody itp. **(obrazek powyżej)**. Do tego przez następny fragment misji będziesz jechał ciasnymi uliczkami. Czeka cię seria zakrętów: w prawo, w prawo, w lewo, w lewo i znowu w prawo. Dostaniesz komunikat, że zaraz dorwiesz swój cel.



Przejdź przez coś w rodzaju parku z pustą, zakurzoną ziemią, a potem skręć lekko w prawo, aby wjechać na ulicę. Twój cel będzie przez chwilę jechał pod prąd, także uważaj na samochody jadące z naprzeciwka. Przy meczecie skręć w prawo jadąc wzdłuż ogrodzenia, potem prosto ulicą, a następnie w lewo, za stragany, potem w lewo i po sekundzie w prawo. Wyjedźcie znów na główną ulicę. Kiedy po chwili zauważysz naprzeciwko ciężarówki i autobusy **(obrazek powyżej)**, będzie to znak, że trzeba skrócić w lewo, a zaraz potem znów w prawo.



Jedź mijając stragany. Skręć w prawo i kontynuuj pościg główną ulicą, przygotowując się do zakrętu w prawo. Zaraz potem od razu zetnij skręt w lewo i jedź krętą uliczką do łagodnego zakrętu w lewo. Uważaj na autobusy! Jedź prosto, na skrzyżowaniu w prawo (cały czas uważaj na autobusy), a następnie w lewo, pomiędzy straganami (**obrazek powyżej**).

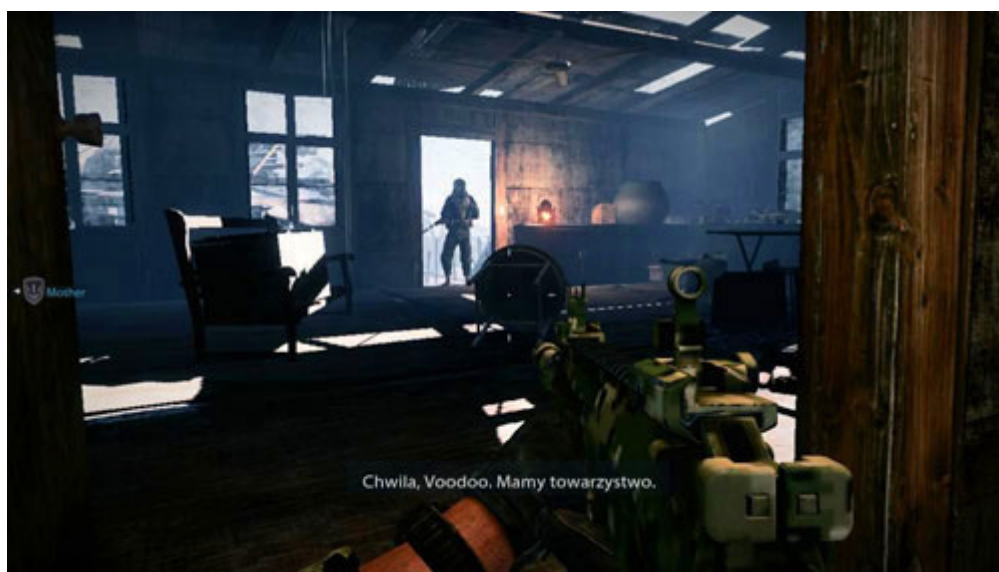


Wjedziesz na teren slumsów. Skręć w lewo, potem w prawo, znowu w lewo, znowu w prawo i jeszcze raz w prawo. Usłyszysz komunikat, że to dobry moment, aby zakończyć pościg. Kontynuuj go jadąc krętą drogą, ale nie przyspieszaj za bardzo – tu jeszcze nie dorwiesz swojego celu, a łatwo o utratę panowania nad pojazdem w momencie, kiedy po lewej nastąpi wybuch (**obrazek powyżej**). To znak, abyś skręcił w prawo i wjechał na most (twój cel pojechał w lewo, ale ty nie masz takiej możliwości, więc się tym nie martw).



Jedź przed siebie, aż z lewej strony twój cel wróci na drogę. To jest moment, w którym musisz zakończyć pościg, o wszystkim decyduje wybranie właściwego momentu. Skręć dwa razy w prawo, a potem w lewo. Krótką chwilę prostej drogi wykorzystaj do przyspieszenia i nakierowania samochodu w taki sposób, aby trafił prosto w skręcający w lewo cel (**obrazek powyżej**). Potem już nie będzie tak dobrej okazji, a po kilku sekundach cel ucieknie – także jest to twoja jedyna szansa. Jeśli ci się nie uda, wrócisz do punktu kontrolnego tuż przed wybuchem i skręceniem na most po prawej.

M i s j a 0 5 : P r z y p ł y w z m i a n



Cel główny: Przekradnij się do hotelu

Cel: Wyeliminuj opór wroga

Misję zaczniesz po cichu. Idź w prawo i wejdź do chaty. Stoi tu odwrócony tyłem żołnierz wroga, którego bez problemu załatwisz bez użycia broni palnej (**obrazek powyżej**) – wystarczy się przybliżyć i przytrzymać przycisk odpowiedzialny za walkę wręcz. Wyjdź na zewnątrz. Kolejny wróg stoi obok płonącej beczki. Zakradnij się za niego omijając drewnianą przeszkodę z lewej i załatw go po cichu.



Biegnij w stronę kolejnej chaty (po drodze zauważysz zapadający się po prawej dach) i padnij na prawo od płonącej beczki, aby wczołgać się pod chatę. Czołgaj się za Motherem, skreć w lewo, a potem wyczółgaj się spod chaty. Dobiegij do wrogiego żołnierza i zabij go toporkiem (**obrazek powyżej**). Następnie wejdź do chaty, na której znajduje się szary romb (znacznik misji) i załatw nożem czwartego przeciwnika w środku.



	Podwójne zejście Zabij dwóch wrogów jednym strzałem w misji Przyływ zmian	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówki: Przeczytaj poniższy akapit, jest tam dokładne wyjaśnienie, jak to zrobić.

Wyjdź z chaty i biegnij wzdłuż ogrodzenia po prawej. Wychyl się i spójrz w prawo. Przed kolejną chatą patroluje dwóch wrogów – idą w prawo, przystają na chwilę, potem w lewo i tak w kółko. Jest tu okazja do znacznego ułatwienia sobie walki. Musisz jednym strzałem załatwić dwóch wrogów. Nie musisz kryć się za ogrodzeniem, możesz być na widoku, tylko nie stój, a zamiast tego przykucnij. Zmień tryb strzału na pojedynczy. Wybierz odpowiedni moment, kiedy głowa jednego przeciwnika zasłoni drugą, oddaj strzał (**obrazek powyżej**). Wrogowie będą patrolować w nieskończoność, dlatego nie musisz się spieszyć.

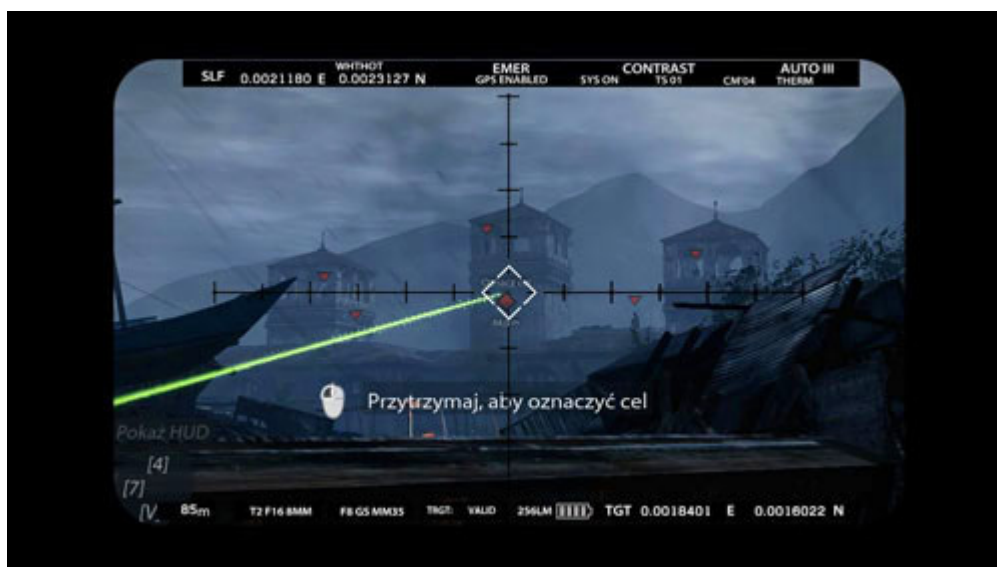


Wbiegnij do chaty i wyjdź z niej wyjściem po lewej. Jeśli nie udało ci się zabić dwóch żołnierzy jednym strzałem, z kolejnymi trzema będziesz musiał poradzić sobie w otwartej walce. Nie będzie to trudne, możesz liczyć na pomoc sojusznika. Jeśli jednak działałeś po cichu, możesz powtórzyć trick z jednym strzałem na dwóch żołnierzach. Wyjdź z chaty drzwiami po lewej i ustaw się pod odpowiednim kątem. Oddaj strzał zabijając dwóch wrogów (**obrazek powyżej**), trzeciego sprzątnie Mother. Przeskocz przez płotem i skieruj się do drzwi po lewej.



Cel: Sforsuj i oczyść

Stań przy drzwiach, zatwierdź ich sforsowanie, wybierz metodę, a potem wparuj do środka. Jest tu czterech wrogów, prócz trzech widocznych na obrazku powyżej po prawej (**obrazek powyżej**) czwarty podnosi się z ziemi. Zabijaj ich w następującej kolejności licząc od lewej: trzeci, pierwszy, drugi i czwarty. Pamiętaj, że jeśli tu zginiesz, punkt kontrolny jest przed momentem, w którym po raz pierwszy miałeś okazję zabić dwóch żołnierzy jednym strzałem.



Cel główny: Dostań się do Hotelu Isabela

Cel: Oczyść teren

Wybiegnij z chaty drugimi drzwiami i kieruj się wśród ruin przed siebie. Przystań za przeszkodą, kiedy zauważysz po lewej samotnego obserwatora. Zdejmij go strzałem w głowę. Okaże się, że budynki naprzeciwko zajmują snajperzy, na szczęście do dyspozycji jest artyleria. Wyciągnij znacznik laserowy i oznacz środkową wieżę (**obrazek powyżej**). Po serii wybuchów ruszaj dalej.



Czas na trochę standardowej akcji. Ukryj się za osłoną, dobrym miejscem są drewniane płyty po lewej (**obrazek powyżej**). Pierwsze starcie czeka cię przed hotelem. Wrogowie będą kryć się za niebieskim samochodem po lewej, a także wśród niskich murków naprzeciwko. Kiedy będziesz mógł, stań za wspomnianym samochodem i stamtąd kontynuuj walkę.



Kiedy będziesz mógł, pobiegnij przed siebie, a potem ukryj się za którymś z murków (**obrazek powyżej**). Wrogowie wybiegać będą z lewej strony. Eliminuj ich kierując się w tamto miejsce. Raczej nie ustawiaj się w pobliżu ścian budynku naprzeciwko, bo będziesz zbyt łatwym celem. Jeśli nie możesz dojrzeć wrogów, celuj po prostu w ich latarki – niektórzy je włączą. Część przeciwników będzie uzbrojona w strzelby, śmiertelne na krótki dystans. Uważaj też na granaty. Jeśli za bardzo obrywasz ukrywając się za murkami w pozycji kucznej, po prostu padnij na ziemię i się czołgaj.



Po chwili dostaniesz komunikat, że kolejni wrogowie są po lewej, obok dzwonnicy (**obrazek powyżej**). Kieruj się w tamtą stronę, od jednej zasłony do drugiej. Mother będzie przesuwiał się wraz z tobą, postaraj się dotrzymać mu kroku. Kolejni wrogowie będą pojawiać pod zadaszeniem i wybiegać będą parami. W końcu uda ci się oczyścić teren i wbiec do hotelu.



Cel: Sforsuj i oczyść

Przejdź do następnego pomieszczenia i ustaw się przy drzwiach. Czekają cię tu kolejne sforsowanie drzwi i eliminacja czterech wrogów w środku (**obrazek powyżej**). Nie będzie to trudne, gdyż pomieszczenie jest dobrze oświetlone. Najpierw wyceluj w przeciwnika, który wybiegnie z korytarza naprzeciwko, z lewej strony – wprost na twój celownik. Potem zdejmij drugiego blisko ciebie po lewej i trzeciego po prawej. Na koniec zostaw tego, którego zauważyłeś na początku. Przy odrobinie szczęścia zdąży się podnieść, ale nie zdąży w ciebie strzelić. Po całej akcji uzupełnij amunicję u Mothera.



Cel: Oczyszczyć drogę do hotelu

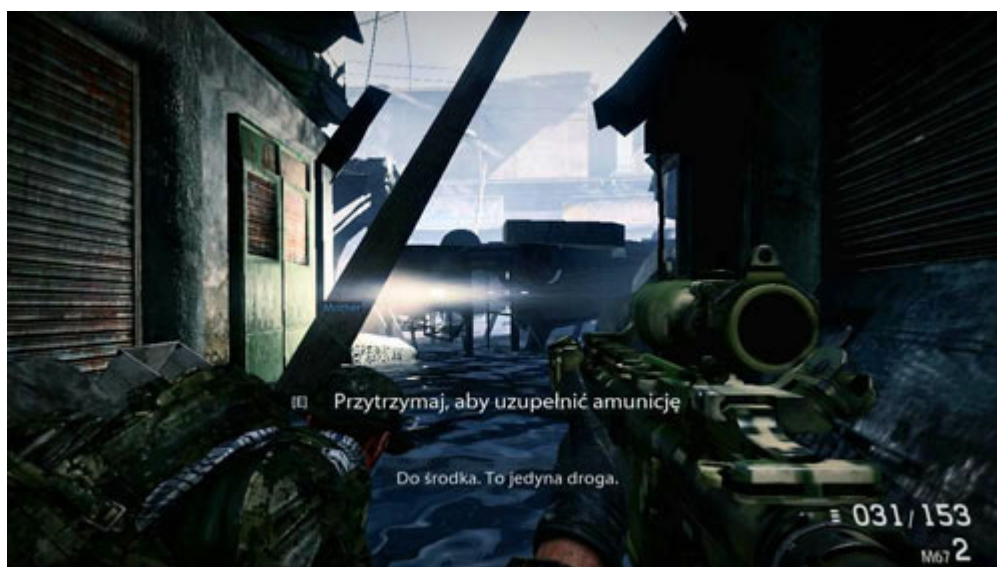
Przez chwilę nikt cię nie będzie atakował. Biegnij przed siebie, a potem w lewo mijając wraki pojazdów. Zatrzymaj się przy murze i wychyl się (**obrazek powyżej**). Zaczynij eliminować wrogów przy dwóch beczkach naprzeciwko po lewej. Potem ukryj się za dalszym murem, aby wywołać kolejną falę wrogów. Możesz potem powrócić do Mothera. Przeciwnicy będą pojawiać się na balkonie naprzeciwko po lewej, będą też zeskakiwać i biegać wśród murów. Musisz więc podwójnie uważać – na ataki z bliska i z daleka.



Bądź cierpliwy, bo walka będzie dość długa. Poza tym łatwo zająć się przeciwnikami na balkonie patrząc na nich przez lunetę i nie zauważyć, że jakiś delikwent stoi kilka metrów od ciebie (**obrazek powyżej**). Wypatruj też latarek, niektórzy wrogowie będą ich używać, co ułatwi ci ich eliminację.



Posuwaj się naprzód, aby wywoływać kolejne fale wrogów. Zwracaj uwagę na okrzyki Mothera, będzie ostrzegał cię, gdzie są wrogowie – czasami te wskazówki mogą się przydać. Po niedługim czasie oponent z wyrzutnią rakiet pojawi się na balkonie (**obrazek powyżej**). To będzie ostatni wróg, który się tam pojawi – przeciwnicy z ostatniej fali ukrywać się będą wśród zniszczonych murów po prawej i lewej. Nie wysuwaj się zbyt naprzód, trzymaj się raczej Mothera, bo to gwarancja bezpieczeństwa.



Biegnij za Motherem do czerwonej bramy, którą po chwili otworzy. Przeczekaj falę, a potem wejdź do przewróconego do góry nogami wraku autobusu (**obrazek powyżej**).



Kiedy będziesz przy dziurze, przez którą można wyjść, nie rób tego jeszcze, tylko spójrz w lewo. Za kolumną ukryje się przeciwnik – zdejmij go i dopiero wtedy wyczołgaj się z autobusu. Spójrz w przeciwną stronę, za samochodem ukryje się trzech wrogów . Uważaj na granaty! Wykończ ich **(obrazek powyżej)** i ruszaj dalej. Idź między budynkami, a potem w prawo.



Wskocz na porozwalane deski i ukryj się za pociętą, metalową kratą po prawej **(obrazek powyżej)**. Mother zajmie pozycję po lewej. Uważaj, do grona przeciwników dołączą delikwenci z ciężkimi karabinami. Pierwsi pojawią się na piętrze restauracji naprzeciwko, a potem również przed nią. Wyeliminuj ich i opuść swoją pozycję dopiero wtedy, kiedy Mother zeskoczy.



Od razu ukryj się za kolumną po prawej, gdyż za wrakiem samochodu zjawi się więcej wrogów z ciężkimi karabinami. Posuwaj się dalej prawą stroną i ukryj za zniszczonym murkiem (**obrazek powyżej**). Teraz, prócz wrogów w otaczającej was wodzie, kolejni dołączą do walki wychodząc na balkon budynku po lewej. Balkon da się zniszczyć, pozbawiając wrogów osłony. Uważaj też na miejsce pod balkonem. Niektórzy wrogowie będą korzystali z latarek.



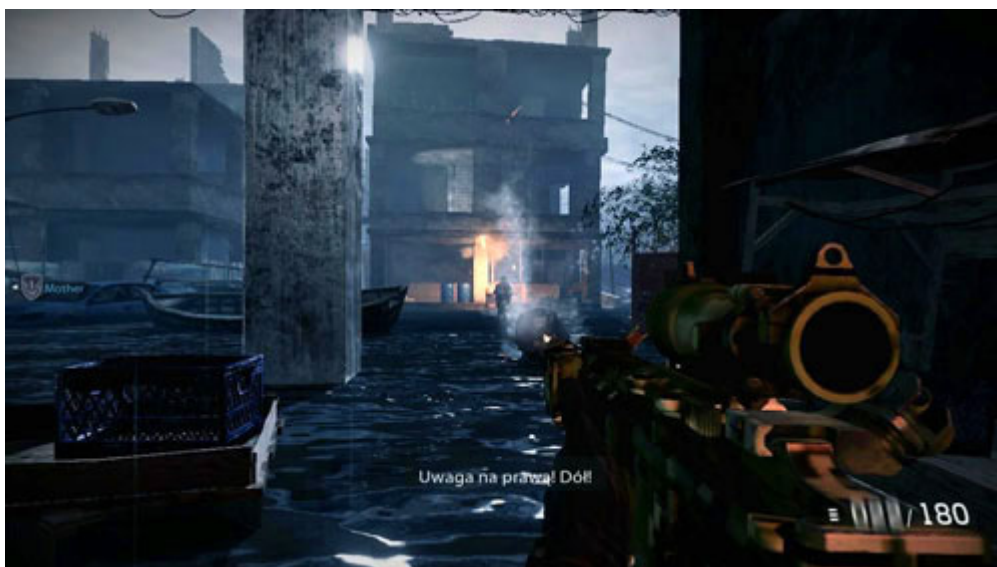
Uważaj, aby jakiś wróg nie ukrył się tuż obok ciebie, np. po przeciwnej stronie osłony, za którą się ukrywasz. Ostrożnie zbadaj teren, a kiedy będzie czysto, ruszaj za Motherem. Dobij niedobitków, a kiedy Mother krzyknie, że jest czysto, ruszaj za nim. Nie martw się wybuchem po lewej, ale zwróć uwagę na trzech wrogów – jeden z lewej, drugi z prawej, a na końcu ostatni naprzeciwko, przy wejściu do marketu (**obrazek powyżej**). Wyeliminuj ich i wbiegnij do marketu.



Czeka cię tu pierwsze trudne starcie. Uzupełnij amunicję u Mothera. Jeśli w następnym momencie zginiesz, od tego miejsca zaczniesz ponowną rozgrywkę. Powinieneś zauważyć przepływającą łódkę. Ukryj się tuż po prawej, przy betonowym słupie(**obrazek powyżej**). Twój prawy bok będzie chroniła porwana metalowa płyta. To świetna pozycja. Wrogowie będą wybiegać z prawej i kryć się za deskami naprzeciwko, na których stoją plastikowe kosze. Można je zniszczyć, aby lepiej widzieć wrogów. Uważaj na granaty!



Postaraj się stopniowo wychylać coraz bardziej w prawo eliminując kolejnych wrogów (**obrazek powyżej**). Będą kryć się za betonowym słupem na prawo od wspomnianych desek, straganem i betonowym blokiem. Ponieważ walka będzie długa, pamiętaj o uzupełnianiu amunicji u Mothera. Im będzie ciszej, tym wychylaj się bardziej, aż wewnątrz marketu będzie czyste.



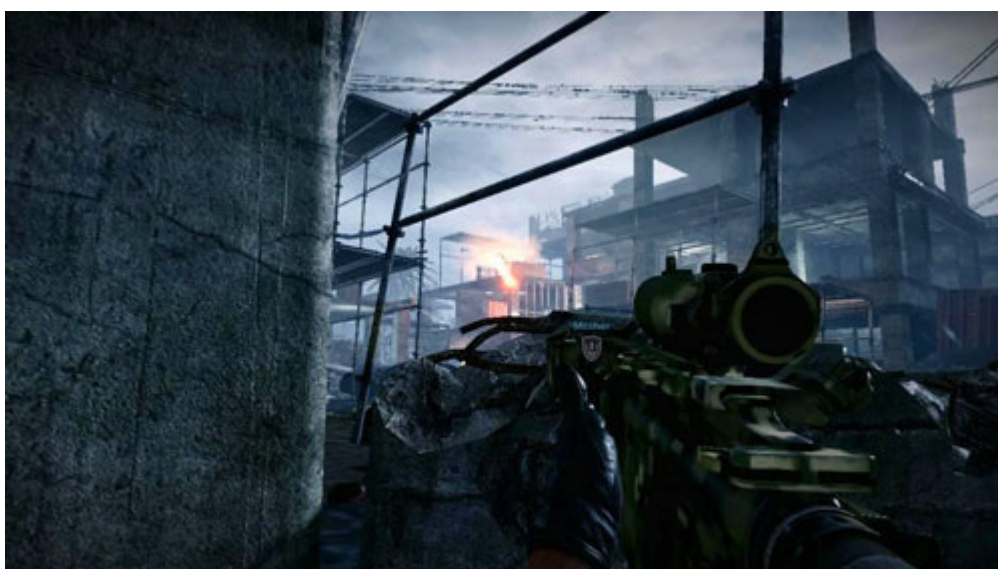
Idź do wyjścia, przez które widać niskie budynki, trzymając się kolumn po prawej. Nie przejmuj się pociskiem RPG, który pomknie obok. Rzuć granat przed budynek po prawej i idź w jego stronę, ale kiedy tylko zauważysz dwóch wrogów (**obrazek powyżej**), którzy wybiegną z prawej, ostrzelaj ich cały czas się cofając. Nie ma tu dobrych osłon, a ukrywanie się za kolumnami można przypłacić życiem. Niezwykle łatwo o sytuację, podczas której ty wychylasz się w prawo, a przeciwnik przybiegnie do ciebie z lewej. Dlatego jedyną sensowną kryjówką jest ta poprzednia – przy betonowym słupie i metalowej płycie. Wrogowie rozlokują się w tych samych miejscach, co poprzednio, więc ta walka nie będzie się zbyt różniła od poprzedniej.



Po jej zakończeniu gra dokona autozapisu. Czekaj chwilę oddechu. Uzupełnij amunicję i biegnij za Motherem w prawo, omijając z lewej budynek. Tu najlepiej ukryć się w miejscu widocznym na powyższym obrazku (**obrazek powyżej**) – tak, abyś w każdej chwili mógł przykucnąć. Przeciwnicy będą pojawiać się od lewej do prawej. Szczególnie uważaj na początku, gdyż spadnie tu dwóch wrogów i znajdą się dość blisko ciebie (jeden ma strzelbę). Kolejni będą zeskakiwali, a niektórzy pojawiać się będą na rusztowaniu po lewej stronie. Ci na ziemi mogą też kryć się za wrakiem białego vana na środku.



Jeden wróg będzie strzelał ze środkowego budynku (ukryje się za zabitymi deskami oknami), zaś kolejni będą przebiegać po rusztowaniach na balkon budynku po prawej (**obrazek powyżej**). Jeśli nie nadążysz z ich zabijaniem, niektórzy mogą zeskoczyć, na nich uważaj w szczególności. W międzyczasie możesz się przesunąć nieco dalej, za betonowy blok obok budynku. Wypatruj na balkonach i rusztowaniach niebiesko-czarnych beczek. Celny strzał spowoduje eksplozję, która oszczędzi ci kłopotu z wrogami.



Punktem kulminacyjnym będzie pojawienie się żołnierza z RPG na dachu środkowego budynku (**obrazek powyżej**). Jeśli nie zdążysz go zabić, zeskoczy na piętro. Uważaj, by nie oberwać rakietą prosto w twarz. Po chwili na balkonie środkowego budynku zjawi się kilku kolejnych wrogów. Jeśli nie zdążysz ich zabić, pobiegą do budynku po prawej. Cały czas pamiętaj o uzupełnianiu amunicji, gdyż ta potyczka może się przedłużyć.



Wypatruj wrogów, a kiedy będzie cicho, przygotuj się na ostatnią walkę. Jeśli zginiesz, odrodzisz się dopiero przy wyjściu z marketu. Mother powinien przesunąć się na dalszą pozycję. Dołącz do niego, a potem spójrz w miejsce, w które patrzy – na schodki w oddali. Idź w tamtą stronę, ale kiedy wybiegną stamtąd wrogowie (**obrazek powyżej**), szybko się ukryj. W tym momencie niezwykle łatwo zginąć, dlatego miej wcześniej przygotowany granat, aby rozproszyć wrogów. Przeciwnicy zajmą najbliższe osłony, jeden pojawi się przy dziurze w budynku po lewej.



Jeśli tam się właśnie ukryjesz, uważaj na przeciwnika, który przybiegnie tuż do ciebie – wtedy zabij go nożem. Uważaj również na tego, który znajdzie się tuż nad tobą, strzel mu w głowę (**obrazek powyżej**). Zamiast tego możesz też po prostu uciekać w miejsce poprzedniej kryjówki, czyli obok rogu budynku.

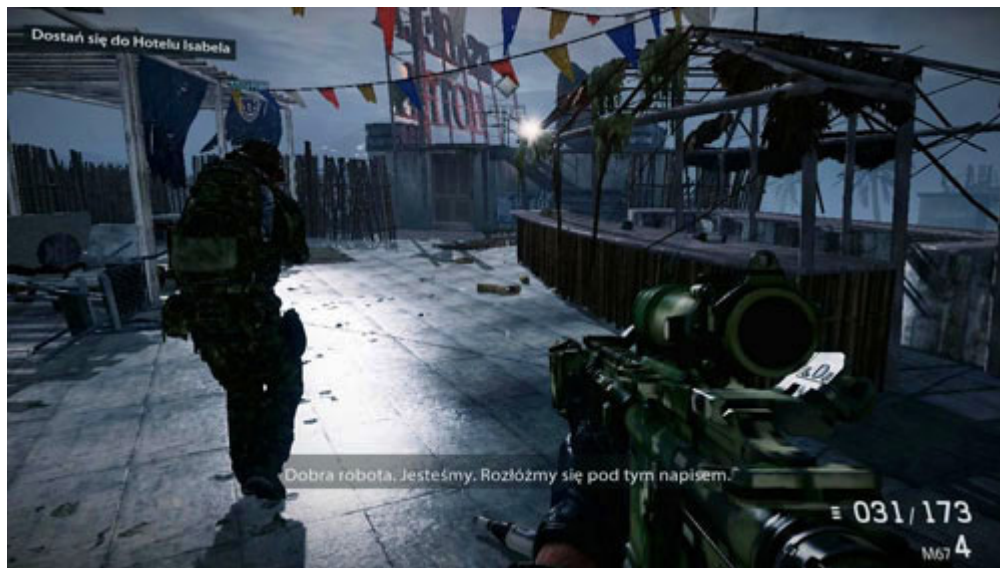


Idź w stronę schodów, a kiedy palma się przewróci, wycofaj za róg budynku i zajmij za nim pozycję **(obrazek powyżej)**. Wychyl się i wyeliminuj wrogów obok schodów, nie będzie to trudne, ale uważaj na granaty. Będą to ostatni wrogowie w tej misji.



Cel: Sforsuj i oczyść

Wejdź po schodach i sforsuj drzwi po prawej. W środku nikogo nie będzie, „jedynie” całe piętro się zawali, zaś twoim oczom ukaże się Hotel Isabela **(obrazek powyżej)**.



Cel: Dostań się na dach

Dalej po prostu idź za Motherem – najpierw do dziury, przez którą wejdziecie do hotelu, a potem po schodach na górę. Poczekaj, aż Mother otworzy drzwi po prawej, przez które wejdziecie na dach (**obrazek powyżej**). W tym momencie misja dobiegnie końca.

M i s j a 0 6 : P r ą d s t r u g o w y



Cel główny: Dostań się do budynku Kapitolu

Cel: Oczyszczyć ulicę

Dołącz do sojuszniczego oddziału, którego obecność znacznie ułatwi kolejne starcia. Pierwsze czeka cię w zniszczonym magazynie. Ustaw przy wejściu po lewej (**obrazek powyżej**), wychylaj i zdejmuj biegających tu i ówdzie, i chowających się za skrzynkami przeciwników. Uważaj w szczególności na wrogów ze strzelbami, którzy znajdą się blisko ciebie – ci właśnie mogą ci wyrządzić największą krzywdę. Kiedy koledzy z oddziału wbiegną do magazynu, oznaczać to będzie koniec tej potyczki. Ruszaj razem z nimi.



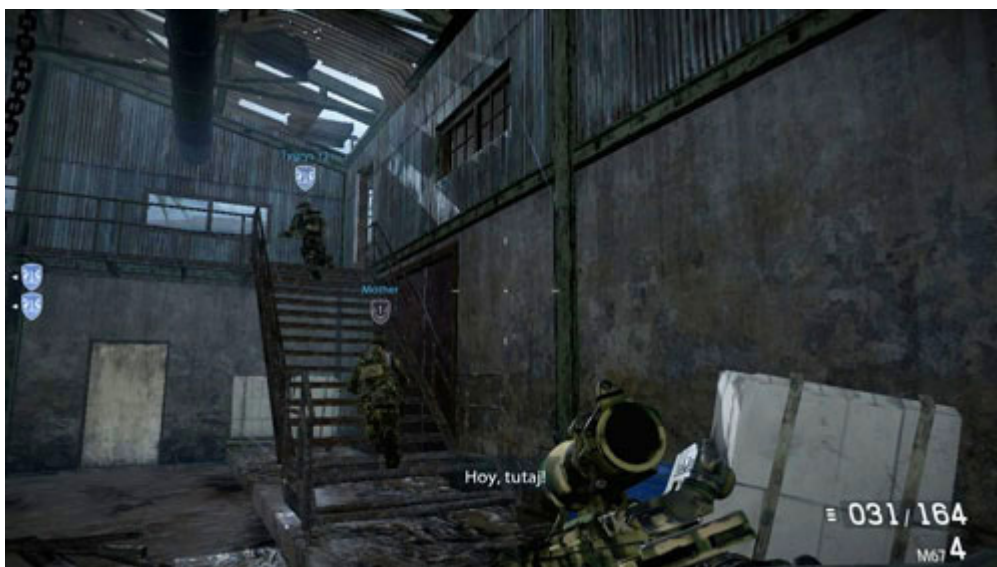
Wyjdź z magazynu na drugą stronę. Zwróć uwagę na snajpera, który pojawi się na dachu wielkiego, zniszczonego budynku naprzeciwko, po prawej – zdejmij przeciwnika. Po chwili nadleci sojuszniczy helikopter, lecz zostanie zniszczony. Ukryj się za murkiem i przygotuj na kolejną standardową potyczkę (**obrazek powyżej**). Strzelaj do kryjących się wśród murków i prostokątnych donic przeciwników. Trzymaj się kolegów i nie pchaj się pod lufy wrogów. Uważaj też na granaty.



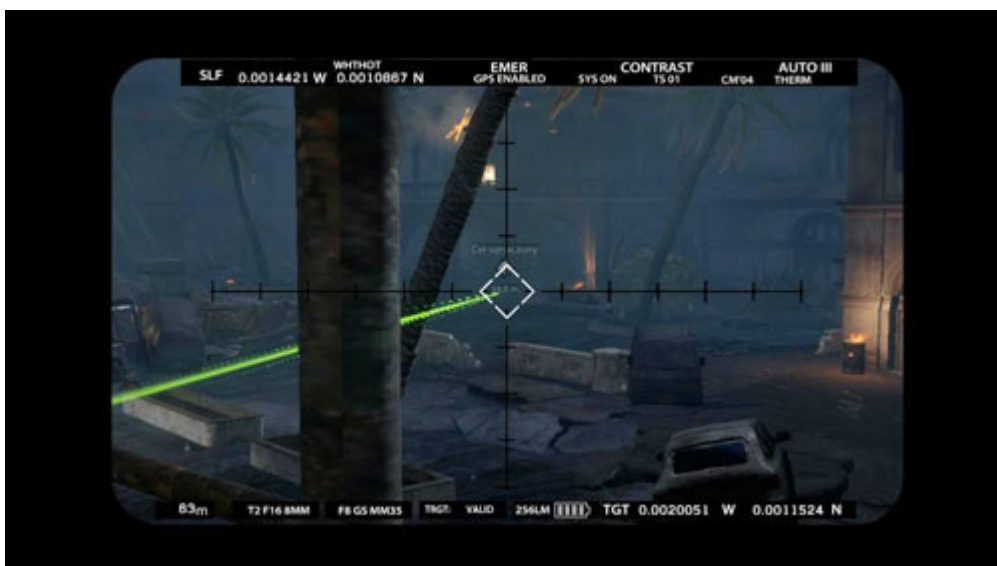
Przemieszczaj się powoli w lewo wzdłuż długiego murku, który stanowi dobrą osłonę. Potem ukryj się za wrakiem samochodu po lewej. Nie musisz martwić się o każdy komunikat o przeciwniku w jakimś konkretnym miejscu (np. na górnym poziomie), bo twoi koledzy nie będą zasypiać gruszek w popiele. Kieruj się powoli cały czas w stronę budynku (a dokładniej – niebieskiego minibusu) , kryjąc się pomiędzy niskimi murkami (**obrazek powyżej**). Pamiętaj o uzupełnianiu swojej amunicji!



Kiedy teren będzie czysty (krzyknie o tym jeden z towarzyszy, a gra dokona autozapisu), ukryj się przy kole białej ciężarówki po prawej (**obrazek powyżej**) i zacznij wychylać w lewo. Raczej nie kryj się za kolumnami budynku po lewej, bo łatwo tam o śmierć. Nie przejmuj się wrogiem z RPG, zwróć natomiast uwagę na operatora ciężkiego karabinu (jego strzał widoczny jest na środku powyższego obrazka). Starannie wyceluj w głowę i zdejmij delikwenta, w czasie celowania uważaj oczywiście na innych wrogów, którymi zajmij się w następnej kolejności. Cały czas uważaj na granaty – odsuwaj się w prawo, aby odejść z zasięgu wybuchu.



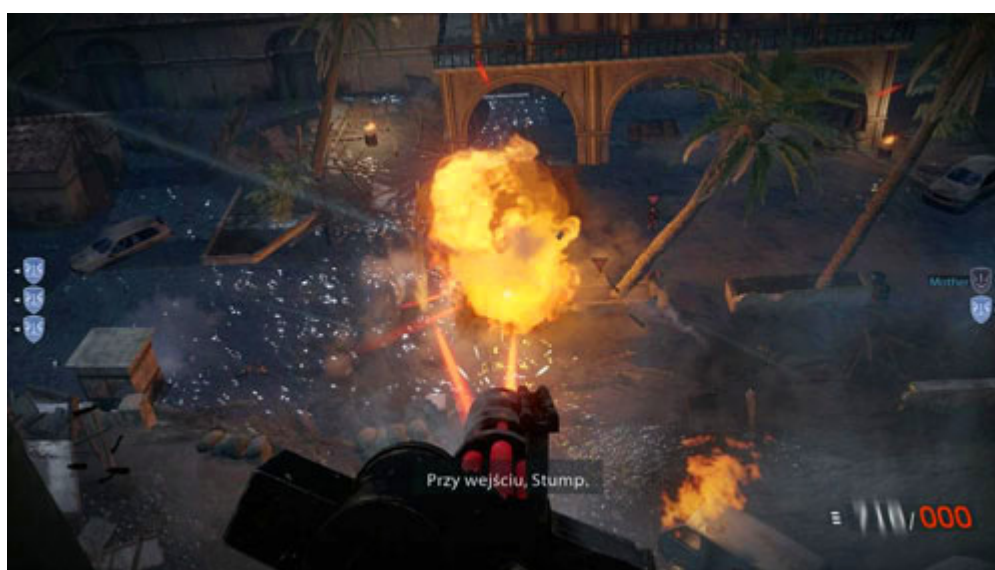
Ponownie, kiedy sojusznicy ruszą naprzód, oznaczać to będzie koniec tej potyczki. Biegnij za nimi do drzwi, które jeden z nich otworzy. Przez chwilę będziesz miał spokój, także nie musisz się przejmować. Idź za Motherem do magazynu, a potem wejdź po schodach z prawej na górę (**obrazek powyżej**) i wyjdź na balkon po prawej.



Twoim oczom ukaże się budynek Kapitolu w pełnej krasie. Nie musisz strzelać do wrogów, którzy za chwilę się pojawiają. Po odsłuchaniu rozmów towarzyszy z dowództwem wyciągnij znacznik laserowy i w znany już sposób oznacz środek budynku Kapitolu (**obrazek powyżej**). W czasie oznaczania uważaj na ogień wrogów, a kiedy zakończysz tę czynność, ukryj się w budynku.



Na chwilę opuścisz ciało Preachera i wcielisz się w Stumpa, który siedzi na pokładzie helikoptera. Twoim zadaniem będzie sianie zniszczenia za pomocą ciężkiego karabinu (**obrazek powyżej**). Choć ma nieograniczoną amunicję, to im dłużej będziesz strzelał bez przerwy, tym bardziej karabin się nagrzeje (stopień przegrzania wskazuje intensywność czerwonego koloru na karabinie). Jeśli przegrzejesz karabin, będziesz musiał poczekać kilka sekund, aż ostygnie.

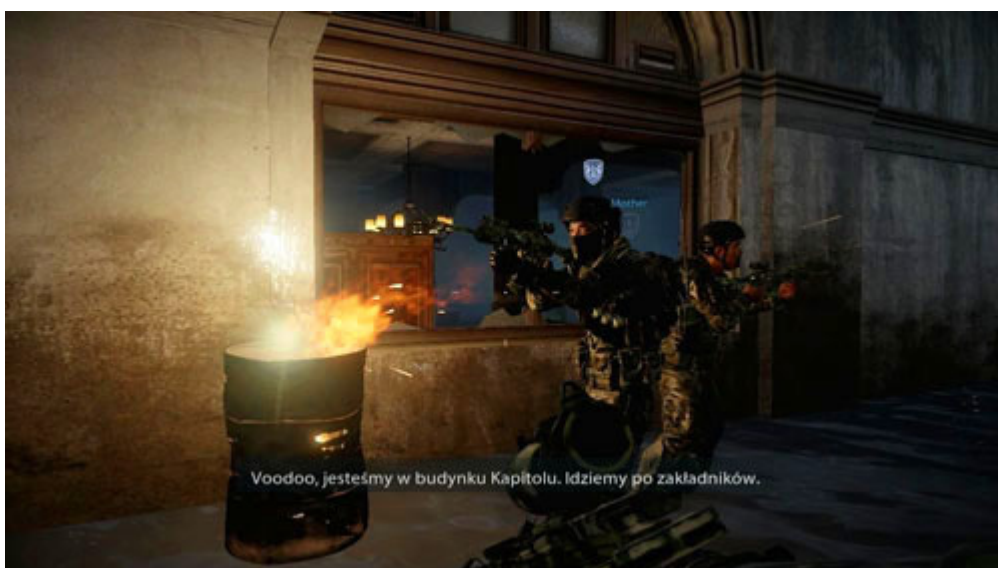


Wrogowie dla ułatwienia oznaczeni są czerwonymi trójkątami, także nie będziesz miał problemu z ich lokalizacją. Celując nie próbuj trafiać dokładnie w przeciwników, raczej prowadź ogień ciągły na i wokół pojedynczego wroga, a szczególnie w grupy wrogów. Po drugie, wypatruj niebiesko-czarnych beczek, a także samochodów. Ich wybuchy mogą zabić nawet kilku przeciwników w pobliżu (**obrazek powyżej**). Na początku wyeliminujesz kilka pojedynczych celów, potem wrogowie będą grupkami wybiegać z kolejnych wyjść z Kapitolu.



Cel: Zbliż się do budynku Kapitolu

Kiedy odzyskasz kontrolę nad Preacherem, zejdź po schodach, a potem wyjdź z magazynu przez otwarte drzwi. Biegnij w stronę wejścia do budynku Kapitolu, przy którym stoi dwóch żołnierzy **(obrazek powyżej)**. Jeden z nich będzie próbował otworzyć drzwi, po czym nastąpi wybuch, który zabije ich obu. Obejrzyj animację, po której dostaniesz nowy cel misji.



Cel: Wejdź do budynku Kapitolu

Idź za Motherem i dwoma żołnierzami. Poczekaaj, aż otworzą czerwoną bramę i zniszczą okno po prawej, dzięki czemu będziesz mógł wejść do środka **(obrazek powyżej)**. Zrób to, aby otrzymać kolejny główny cel misji.



Cel główny: Oczyszczyć hotelowe atrium

Przejdź przez drzwi po lewej, a potem wejdź do korytarza i podążaj dalej. Kiedy tylko zauważysz parę wrogów, ukryj się za fotelem lub szafą z lewej i wyeliminuj przeciwników. Biegnij dalej i ustaw się wraz z Motherem przy wejściu do pokoju po prawej. Nie wchodź do środka, najpierw zacznij eliminować wrogów w środku, kryjących się za biurkami (**obrazek powyżej**). Pamiętaj o swoich granatach i uważaj na te rzucane przez wrogów. Nie pozwól też wrogom ze strzelbami zbliżyć się za blisko do ciebie. Kiedy Mother ukryje się za biurkiem z lewej, zrób to i ty.



Cel: Sforsuj i oczyść

Po chwili usłyszysz, że w pokoju jest czysto, a potem, że to ślepy zaułek. Od czego są jednak materiały wybuchowe? Ustaw się przy ścianie oznaczonej szarym znacznikiem i załóż ładunek – tym razem nie ma drzwi, przy których wybierałbyś metodę forsowania. Za ścianą będzie tylko dwóch przeciwników – po lewej i po prawej (**obrazek powyżej**). Pozbaw obu życia strzałami w głowę.



Od tego momentu przygotuj się na nieco cięższe potyczki, zalecana jest większa ostrożność. Pierwszą i niezbędną rzeczą będzie znalezienie dogodnej pozycji (np. na lewo lub prawo wyjścia naprzeciwko) i staranne wycelowanie w głowę operatora ciężkiego karabinu na piętrze (**obrazek powyżej**). Jeśli go nie widzisz, zbij przeszkloną ściankę.



Potem zajmij się standardową walką. Pozostawaj w pozycji kucznej pod rozbitym oknem i wychylaj się tylko po to, by zlokalizować wrogów i oddać kilka strzałów (**obrazek powyżej**). Uważaj, aby któryś z wrogów nie podbiegł do ciebie zbyt blisko – ci ze strzelbami są szczególnie niebezpieczni. Eliminuj przeciwników, aż sojusznicy wyjdą przez drzwi i ukryją się w pobliżu kolejnych.



Cel: Oczyszczyć parter

Absolutnie nie wchodzić do atrium. Choć są tam osłony, będą zajmowane przez wrogów. Niezwykle łatwo przeoczyć jakiegoś przeciwnika, który zbliży się do ciebie. Zamiast tego ruszaj za Motherem w lewo i ukryj się za biurkiem (**obrazek powyżej**). Standardowo – wypatruj głów przeciwników i w nie strzelaj. Przeciwnicy będą kryć się za kawałkami dachu, a także za zniszczonym posągami na środku. Kiedy zauważysz wrogi granat, oddalaj się w pozycji kucznej od biurka, a po wybuchu granatu wracaj na pozycję.



Kiedy Mother wybiegnie zza biurka, zlokalizuj wrogów naprzeciwko (czyli po lewej stronie atrium), na lewych, zniszczonych schodach. Oczywiście nadal wypatruj tych na dole. Ukryj się za następnym biurkiem i walcz dalej. Ostatni wrogowie będą zbiegać z prawych schodów. Przesuwaj się za kolejne zasłony (**obrazek powyżej**), ale tylko po upewnieniu się, że nie ma żadnych wrogów. Po unieszkodliwieniu ostatniego przeciwnika na schodach otrzymasz nowy cel misji.



Cel: Oczyszczyć pierwsze piętro

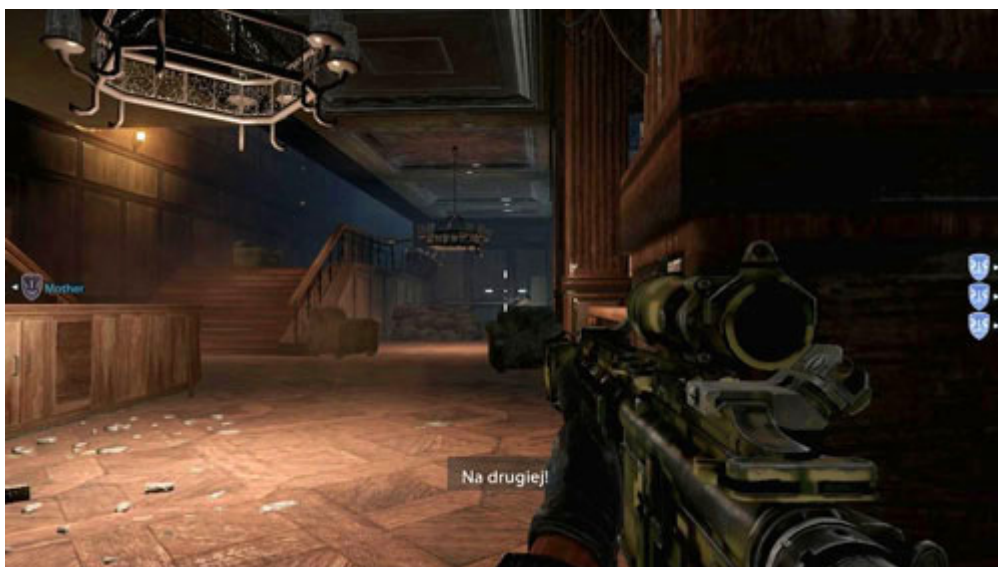
Wejdź po schodach, ale nie wychodź przez drzwi, tylko się wychyl. Niech sojusznicy wybiegną pierwsi i niech na nich skupi się ogień przeciwników. Kolejni wrogowie będą po drugiej stronie atrium, naprzeciwko. Możesz też ukryć się za workami z piaskiem, obok kolegów (**obrazek powyżej**). Wychylaj się i załatwiaj wrogów, aż usłyszysz komunikaty, by ruszać dalej.



W tym momencie koniecznie uzupełnij amunicję, bo później nie będziesz miał już chwili spokoju. Kiedy to zrobisz, biegnij korytarzem, aż nastąpi wybuch, który odrzuci twoją postać (**obrazek powyżej**). Kiedy się podniesiesz, gra dokona autozapisu, a ty przygotuj się na ostatnią ciężką potyczkę.



Jak najszybciej zajmij pozycję przy lewym okienku, tuż przed miejscem, w którym nastąpił wybuch (**pierwszy obrazek powyżej**). Stąd masz prostą linię strzału na kilka pozycji wrogów (będziesz widział ich głowy) – na górze za barierką i na dole za kanapą (**drugi obrazek powyżej**). Któryś z wrogów stanie również w okienku naprzeciwko. Oczywiście ukrywaj się, jeśli oberwiesz za dużo. Eliminuj wrogów, aż dotrą do ciebie okrzyki sojuszników, by ruszać naprzód.



Ukryj się za kolumną na rogu i wychyl w lewo (**obrazek powyżej**). Stąd dojrzysz wrogów kryjących się za przeciwną kolumną na rogu, a także za workami z piaskiem po lewej. Strzelaj do nich, ale uważaj na granaty!



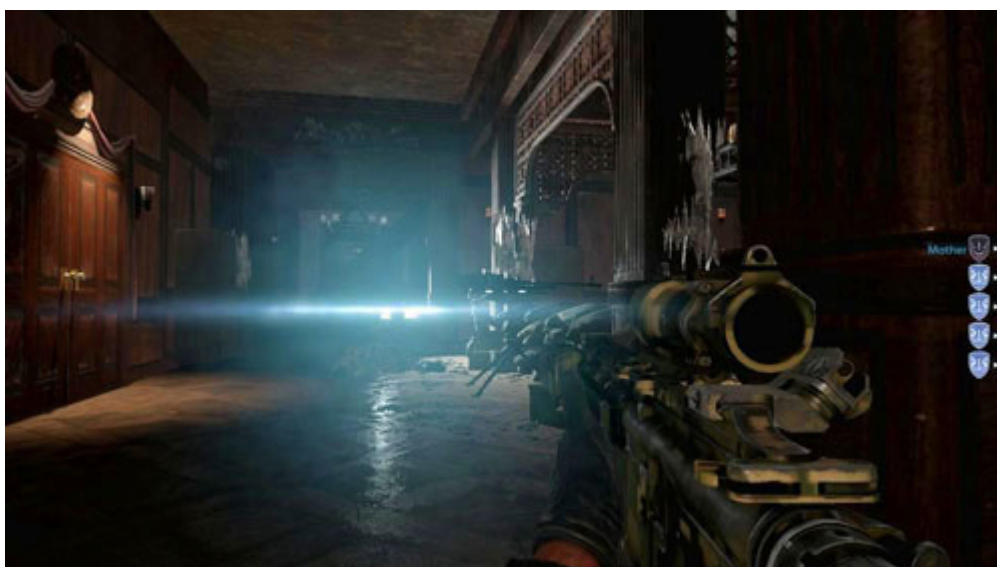
Ruszaj dalej dopiero wtedy, kiedy Mother to zrobi, ale nie kryj się przy nim, tylko schowaj się za fotelem po lewej (**obrazek powyżej**). To całkiem bezpieczne miejsce i pozwoli ci na bezproblemowe wybiecie przeciwników wybiegających z otoczonego workami z piaskiem wejścia do korytarza po lewej. Zwróć też uwagę na drewniane drzwi na lewo od wspomnianego wejścia.



Cel główny: Uratuj zakładników

Cel: Oskrzydl CKM

Poczekaj, aż sojusznicy zajmą pozycję przy wejściu do korytarza, otoczonego workami z piaskiem, a ty otrzymasz nowy cel misji. Otwórz wspomniane wcześniej, drewniane drzwi i bądź gotów natychmiastowo posłać serię lub zabić toporkiem przeciwnika, który będzie tuż za drzwiami (**obrazek powyżej**). Następnie po prostu idź przez pokoje przed siebie.



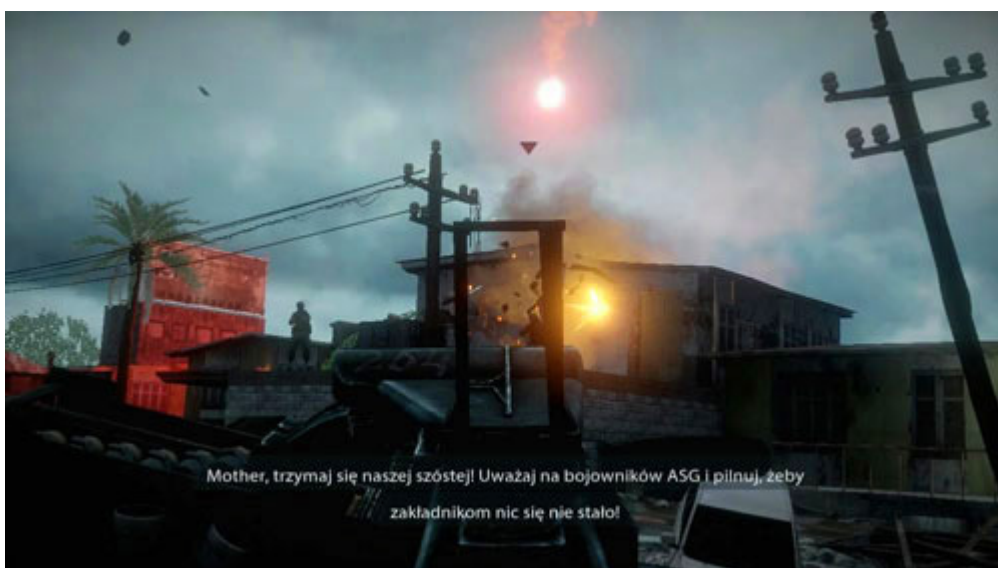
Cel: Zabij obsługę CKM-a

Omiń drzwi po prawej i wychyl się w prawo przez te naprzeciwko. Dojrzysz operatora ciężkiego karabinu (**pierwszy obrazek powyżej**). Spokojnie wyceluj i zabij go strzałem w głowę. Czekaj jeszcze eliminacja pozostałych wrogów, ale ponieważ są oni ustawieni bokiem i skupiają swoją uwagę na twoich towarzyszach, nie będziesz miał żadnego problemu z wykonaniem tego zadania. Stopniowo przysuwaj się do ciężkiego karabinu i wychylaj coraz bardziej w prawo, aż wykończysz wszystkich wrogów (**drugi obrazek powyżej**).



Cel: Sforsuj i oczyść

Stań przy drzwiach, wybierz metodę sforsowania drzwi, a potem wkrocz do środka. W środku będzie czterech przeciwników (**obrazek powyżej**). Jak zwykle załatw ich strzałami w głowę. Nie powinieneś mieć z tym większych problemów. Obejrzyj animację, po której znajdziesz się za sterami granatnika na łodzi.



	Uwolnić Krakena! Zabij 20 wrogów podczas ewakuacji łodzią w misji Prąd strugowy	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówki: Trudność zaliczenia tego osiągnięcia zależy ściśle od poziomu trudności. Im niższy, tym większy zasięg będzie miała twoja broń, więc i łatwiej będzie ci zabić wrogów. Na poziomie trudnym będziesz musiał trafić dokładnie w każdego z przeciwników, więc biorąc pod uwagę ciągły i szybki ruch łodzi może to być niezwykle trudne – dlatego lepiej próbować na poziomie łatwym. Jeśli mimo wszystko ci się nie uda, to przed zmianą stanowiska (kiedy to będziesz musiał sterować łodzią, a nie z niej strzelać) wczytaj ostatni punkt kontrolny.

Cel główny: Ewakuuj zakładników

Cel: Dostań się do punktu ewakuacyjnego

Twoje przedostatnie zadanie to eliminacja wrogów. Możesz prowadzić ogień ciągły, broń ani się nie przegrzeje, ani nie wyczerpie jej się amunicja (jednak jej szybkostrzelność pozostawia wiele do życzenia). Nie martw się, jeśli ominiesz jakichś wrogów, choć oczywiście korzystaj z broni, jak się da. Pierwsi wrogowie będą na budynku naprzeciwko, który ominiecie z lewej strony (**obrazek powyżej**). Kolejni na moście, który też ominiecie z lewej (ci mogą cię zabić, także ostrzelaj ich zawczasu).



Kolejnych kilku (pojedynczo, nie w grupie) będzie po lewej. Zaraz potem ostrzelaj jeepa, który przejeżdża z lewej przez most, pod którym za chwilę przepłyniecie (**obrazek powyżej**). Kiedy wypłyniecie spod mostu, naprzeciwko będą dwa zatopione budynki, a na nich kilku przeciwników. Przepłyniecie pod kolejnym mostem, zaś następni wrogowie czekać będą po lewej.



Kolejny most i kolejni przeciwnicy – spora ich grupa będzie na budynku po prawej (**obrazek powyżej**). Po niedługim czasie każdy z okolicznych mostów (które będziecie omijać) będzie zajęty przez co najmniej jednego wroga. Po jakimś czasie drogę zablokuje wam czerwona łódka, więc będziecie musieli przepłynąć między budynkami. Nie będziesz miał nic do roboty do czasu, aż po prawej nastąpi eksplozja.



Obejrzyj animację i przygotuj się – teraz ty zajmiesz miejsce Stumpa i będziesz kierował łodzią. Kieruj się cały czas w stronę szarych znaczników i trzymaj się środka „drogi”, aby nie wpaść w jakąś przeszkodę. Przepełnij pod mostem (**obrazek powyżej**), płyn prosto, a potem powoli skręcaj w lewo.



Oprócz znaczników nieocenioną pomocą okazały się komunikaty sojuszników. Postępuj zgodnie z ich instrukcjami – po ostrzeżeniu o RPG czeka cię ostry zakręt w prawo (**obrazek powyżej**). Wpłyn pod most i płyn pod nim, wzdłuż niego, a kiedy spod niego wypłyniesz, omiń następną część mostu skręcając w lewo. Płyn przez kilka sekund prosto, a potem zacznij łagodnie skręcać w prawo. Po chwili przeplyniesz pod kolejnym mostem.



Uważając, aby nie wpłynąć wprost na którąś z rakiet wrogów, zacznij skręcać lekko w lewo. Rób to cały czas, aż zauważysz wrak okrętu (**obrazek powyżej**). Wypłynij na pełne morze omijając wrak z lewej strony. Płyn przed siebie, aż zauważysz śmigłowce. W tym momencie misja się zakończy.

M i s j a 0 7 : H a t t r i c k



Cel główny: Uratuj kapitana

To bardzo krótka misja. Na początek jedyne, co możesz robić, to obserwować **(obrazek powyżej)**. Nie strzelaj w wyznaczony cel! Czekaj cierpliwie, aż pojawi się napis „18 godzin później”.



Cel: Oddaj strzał

Trzymaj celownik na celu po prawej, czyli na piracie z brodą **(obrazek powyżej)**. Wstrzymaj oddech i oddaj strzał. Obejrzyj animację, po której misja się zakończy.

M i s j a 0 8 : W p o g o n i z a F a r a z e m



Berek!

Schwytaj Faraza w ciągu 15 minut w misji W pogoni za Farazem

Xbox 360: 10 punktów

PlayStation 3: Brązowe trofeum

Wskazówka: Im niższy poziom, tym łatwiej będzie ci zaliczyć to osiągnięcie. Dzięki zdecydowanie większej żywotności niektóre sekcje będziesz mógł po prostu ominąć, nie przejmując się ogniem przeciwników.

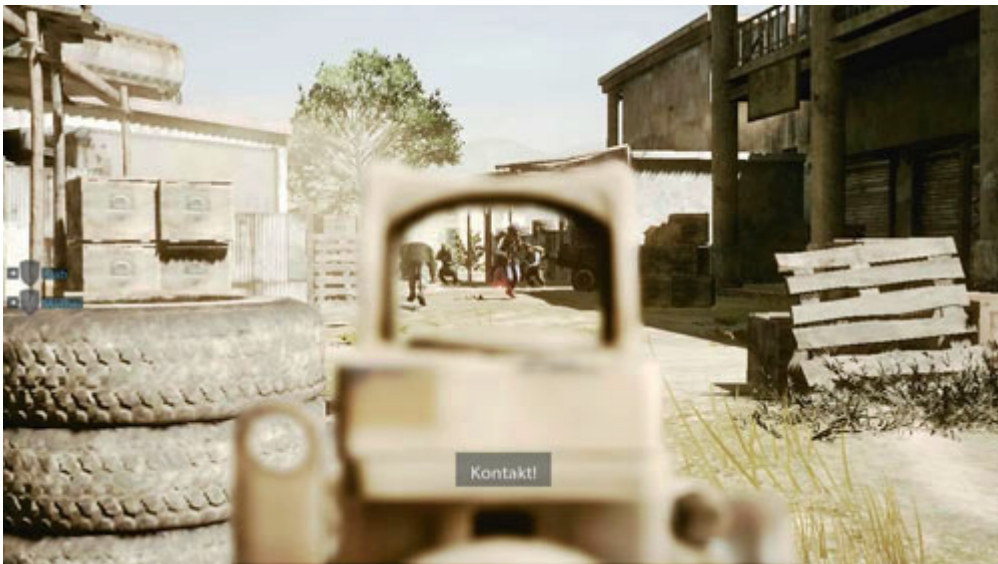
Cel główny: Przesłuchaj Faraza

Cel: Ścigaj Faraza

Specyfika tej misji umożliwia ominięcie niektórych sekcji, a im niższy poziom trudności, tym łatwiejsze to będzie. W innych przypadkach walka będzie jedyną opcją. Na początek jednak trzymaj palec na przycisku skoku – przyda się to w najbliższych kilkudziesięciu sekundach. Przeskocz przez skrzynki i wbiegnij na schody po prawej (**obrazek powyżej**).



Biegnij prosto, a po dobiegnięciu do ściany skręć w lewo. Wskocz na balkon i podążaj jedyną możliwą drogą prosto, a potem w prawo. Po wyjściu spod balkonu wskocz na deski i skieruj się przez drewniane mosty nieco w prawo. Przeskocz przerwę, a potem nieco dalej zeskocz z budynku na ziemię. Przebiegnij przez prowizoryczną bramę i biegnij skręcając łagodnie w lewo, aż dojdiesz do biało-pomarańczowej ciężarówki (**obrazek powyżej**). Tu gra dokona autozapisu, a sielanka się skończy.



Ukryj się za oponami i otwórz ogień do trzech przeciwników (**obrazek powyżej**), którzy wybiegną dokładnie na wprost. Możesz im jeszcze dorzucić granat. Jeśli się rozbiegną, to w szczególności uważaj na tego, który ukryje się za kolumną dokładnie po twojej prawej stronie. Po chwili dołączą do ciebie Mother i Ajab, ale ruszaj od razu, kiedy zabijesz trzech wspomnianych wrogów.



Biegnij ile sił w nogach przed siebie, a potem jak najszybciej ukryj się za stosami opon i kilkoma beczkami. Kucnij przy tych metalowych po prawej (**obrazek powyżej**) i wychylaj się w prawo, eliminując wrogów. Przeciwnicy będą kryć się za drewnianymi paletami rozsianymi po podwórku, które można niszczyć, a także w pobliżu garażu po lewej. Kiedy Mother i Ajab ruszą, wyrusz wraz z nimi w stronę bramy naprzeciwko.



Przebiegnij przez nią, ukryj się za otwartymi drzwiami samochodu po prawej, zdejmij jednego przeciwnika naprzeciwko i biegnij dalej. Następnie skieruj się za chatę z żelaznych płyt po lewej i przeskocz przez niski murek (**obrazek powyżej**), aby ukryć się za beczkami po prawej. Stąd szybciej wykończysz przeciwników.



Biegnij za towarzyszami w stronę zamkniętej bramy i ukryj się za stojącą najbliższą żelazną chatą. Jest tu bardzo rozległy teren i szczerze mówiąc, nie ma sensu walczyć ze wszystkimi. Dlatego najpierw obejdź chatę z lewej strony i sprawdź, czy jakiś przeciwnik jest na prawo od następnej **(obrazek powyżej)**. Jeśli tak, zabij go, a potem ruszaj ile sił w nogach do następnej trzymając się muru po lewej, obejdź chatę i biegnij dalej wzdłuż ogrodzenia z żelaznych płyt po lewej.



Eliminuj tylko tych wrogów, którzy staną ci bezpośrednio na drodze, nie przejmuj się innymi. Nie powinno być ich więcej niż dwóch, którzy ukryją się za osłoną z żelaznych płyt, a także trzeciego, który będzie tuż za rogiem (**pierwszy obrazek powyżej**). Jeśli na jakiegoś wpadniesz, to doskonała okazja, by użyć toporka. W końcu dotrzesz do miejsca, w którym będziesz musiał zeskoczyć pomiędzy domy z kamienia (**drugi obrazek powyżej**). Tu gra dokona autozapisu.



Biegnij przed siebie, a potem do drzwi po prawej. Im szybciej wyjdiesz na zewnątrz i zaczniesz strzelać w przeciwników biegających w oddali, tym trudniej im będzie zająć osłony w pobliżu ciebie, co znacznie ułatwi walkę. Pozostań przez chwilę za rogiem domu (**obrazek powyżej**) i wychylaj się co chwila. Niech wrogowie biegną w twoją stronę – wychylaj się i zaskakuj ich serią ze swojej broni.



Kiedy teren będzie w miarę czysty, biegnij ile sił w nogach ponownie trzymając się lewego muru. Nie przejmuj się strzałami wrogów. Przeskocz przez żelazny płot, ukryj się za niebieskimi beczkami, wychyl w prawo, sprzątnij przeciwnika po prawej na posterunku (**obrazek powyżej**), a potem wybiegnij przez bramę na most. Przebiegnij na drugą stronę i kieruj się dalej. Kiedy zauważysz kolejny most, gra dokona autozapisu.



Nie wbiegaj na niego, tylko udaj się w lewo, na dół, a potem wspinaj się i biegiem ukryj się za murem po lewej (**obrazek powyżej**). Oberwiesz, ale nie zginiesz. To świetna pozycja strzelecka, gdyż przeciwnicy będą raczej patrzeć nie w twoją stronę, a w stronę Ajaba i Mothera – wystarczy po prostu poczekać kilka sekund, aby przeciwnicy przestali się tobą interesować. Pamiętaj jednak, że ci wrogowie są nieco lepiej wyszkoleni od poprzednich. Uważaj też, aby jakiś znieścacka do ciebie nie przybiegł.



Zacznij się wychylać zza muru i zdejmować przeciwników celując oczywiście w ich głowy. Potem przesun się za beczki obok. Powoli posuwaj się w stronę samochodów (**obrazek powyżej**) (najłatwiej zdejmować wrogów, którzy kryją się właśnie między nimi), ale nie miej skrupułów cofnąć się, jeśli będziesz w zbyt dużym niebezpieczeństwie. Ponieważ nie posuniesz wydarzeń do przodu, póki wszystkich nie wybijesz, nie żałuj granatów i staraj się brać czynny udział w akcji, a nie zrzucić wszystko na barki towarzyszy.



W końcu usłyszysz komunikat, że na zewnątrz bazy jest czysto. Jeden z twoich towarzyszy zacznie otwierać bramę – wykorzystaj tę chwilę, aby uzupełnić amunicję u drugiego (**obrazek powyżej**). Jest to bardzo ważne, bo później możesz nie mieć na to czasu. Gra dokona autozapisu.



Cel: Oczyść bazę Faraza

Od razu po wejściu do bazy ukryj się za stertą białych bloków po lewej (**obrazek powyżej**) i zacznij ostrzeliwać wrogów. Ajab i Mother zajmą pozycje po prawej. Przeciwnicy będą kryli się naprzeciwko ciebie (tuż za twoją osłoną), za samochodem na środku, na dachu budynku za samochodem, a także przy najwyższej ścianie budynku po prawej (za żelazną skrzynką) – na tych ostatnich uważaj w szczególności. Walcz przesuwając się za coraz dalsze osłony i uważając na granaty wrogów.



Kiedy strzelanina ucichnie, szybko biegnij w lewo, za środkowy budynek. W zaułku zdejmij gościa, który wybiegnie za skrzynki, a ty ukryj się za kolejną stertą skrzynek, po lewej (która stoi przed wejściem do garażu). Wychyl się i starannym strzałem w głowę zdejmij operatora ciężkiego karabinu na samochodzie po lewej (**obrazek powyżej**). Wyceluj wyżej i zabij gościa na dachu budynku za samochodem (strzelaj przez siatkę).



Nie tracąc czasu udaj się pomiędzy tył samochodu a budynek i wychyl w lewo. Wśród drewnianych skrzynek będzie tu wielu wrogów (**obrazek powyżej**). To dobra okazja do wykorzystania granatu. Uważaj, bo do walki włączą się wrogowie z cięższą bronią. Po ich unieszkodliwieniu przebiegnij przez wspomniane skrzynki, a potem od razu w lewo i na dół. Biegnij przez okopy ile sił w nogach, zdejmij delikwenta, który pojawi się nieco wyżej, po prawej, a po chwili kolejnego, który wybiegnie na ciebie dokładnie z naprzeciwka. Gra dokona autozapisu.



Cel: Ścigaj Faraza

Dobiegiesz do niskiego muru, przez który możesz przeskoczyć – zanim to jednak zrobisz, przystań i wyceluj w przeciwnika, który się za nim ukrywa. Spójrz w prawo, na usiany skałami wąwóz (**obrazek powyżej**). Jeśli jacyś wrogowie uciekają, wykorzystaj tę okazję, by skosić ich serią. Koniecznie też zabij samotnego przeciwnika na posterunku na górze – obok domu na prawo od samochodu z ciężkim karabinem w oddali.



Biegając przez wąwóz uważaj na wrogów kryjących się za kamieniami, zdejmij też tego, który będzie ostrzeliwał cię z mostu naprzeciwko. Po skręceniu w lewo ukryj się za skałą (są tu ciężkie karabiny) i poczekaj, aż Ajab potraktuje je rakietami z RPG. Kieruj się na wprost, przez dom z kamienia, a potem w prawo (**obrazek powyżej**). Powinieneś zauważyć schody i kilku biegnących przeciwników. Postaraj się zabić jak najwięcej – im więcej unieszkodliwisz, tym mniej czekać na ciebie będzie już za chwilę. Tu gra dokona autozapisu.



Wbiegnij na schody i uważaj na wrogów, jeśli nie zdążyłeś ich zabić przed chwilą – jeden będzie krył się tuż za rogiem domu, po lewej. Biegnij dalej, zeskocz i kieruj się w lewo. Od razu ukryj się za samochodem (**obrazek powyżej**). Będzie tu kilku przeciwników, praktycznie za każdą osłoną (stosy skrzynek itp.). Już prawie dogoniłeś Faraza i jest to ostatnia potyczka przed jego złapaniem. Lokalizuj wrogów, zabijaj ich, a kiedy strzelanina ucichnie, jak najszybciej biegnij w stronę schodów w lewej części podwórka.



Omijaj żelazne bariery biegnąc zygzakiem i wbiegając na górę, a potem skręć w lewo i od razu w prawo. Zauważysz próbującego przejść przez mur Faraza (**obrazek powyżej**). Biegnij ile sił w nogach, wskocz na skrzynki pod murem, a potem rozsiądź się wygodnie i obejrzyj animację, w której twój bohater dogania Faraza i go przesłuchuje. To jednak nie koniec!



Cel główny: Ewakuuj się

Cel: Dostań się do punktu ewakuacyjnego

Faraz zginie, a ty z Motherem będziesz musiał uciekać. Po prostu biegnij za nim i nie oglądaj się za siebie – nic trudnego. Przejdź przez bramę (**obrazek powyżej**), potem wbiegnij pomiędzy budynki i od razu w prawo, do kamiennego domu i w lewo, a potem cały czas na dół. Po zeskoczeniu trzymaj się Mothera i koniecznie w tym momencie uzupełnij amunicję. Czeka cię ostatnia wymagająca potyczka w tej misji.



Najlepsza osłona to ta, którą zajął Mother (**obrazek powyżej**). Stój za beczkami i najpierw zwróć uwagę na balkon budynku naprzeciwko. Zdejmij jednego żołnierza, a potem kolejnego z RPG. Pierwszy pocisk pośle w samochód, więc nie ukrywaj się za nim. Pozostali przeciwnicy będą wybiegać z wejścia do budynku i ukrywać się między kolumnami, a także bliżej ciebie – za stertami palet po lewej i prawej. Postaraj się skupić ogień przede wszystkim na wejściu, na wybiegających wrogach i tych w środku, dzięki czemu cię nie otoczą.



Kiedy zabijesz wrogów na przedpolu, biegnij w lewo, potem między kolumny i stań przy wejściu. Powinieneś zauważyć schody po prawej (**pierwszy obrazek powyżej**). Wbiegnij na nie i wejdź na górę, tuż za rogiem będzie przeciwnik, na którego miej gotową serię. Wychyl się w lewo przez dziurę, aby mieć na widoku ostatnich wrogów na dole (**drugi obrazek powyżej**). Zdejmij ich, zeskocz i kieruj się do drugiego wyjścia wraz z Motherem. Sforsuj drzwi – nie musisz już strzelać do wrogów, twój bohater automatycznie ich zabije. W tym momencie misja się zakończy.

M i s j a 0 9 : P o n i t c e d o k ł ę b k a



Cel główny: Oczyszczyć drogę do lądowiska

Cel: Broń oddziałów lądowych

Cel: Wyeliminuj granatniki

Poczekaj, aż doleciecie do bazy przeciwnika. Pamiętaj, że twoja broń również się przegrzewa – im bardziej czerwona lufa, tym bliżej broń jest przegrzania. Jeśli to się stanie, będziesz musiał poczekać kilka sekund. Staraj się celować w niebiesko-czarne beczki, by wywoływać eksplozje, które dotkliwie zranią wrogów. Pierwsi wrogowie pojawią się na lewo od bramy z mostem **(obrazek powyżej)**, potem również na moście i na dachu budynku po prawej. Ci niebezpieczniejsi (z RPG) zostaną wskazani przez czerwone trójkąty, ale to nie wszyscy – korzystaj z lunety, by wypatrzeć wrogów.



Po wyeliminowaniu pierwszej grupy przeciwników oblecicie budynek z drugiej strony. Tu przeciwnicy będą kryli się na lewym wyższym i prawym niższym dachu (**pierwszy obrazek powyżej**). Wykończ ich i poczekaj, aż doleciecie do trzeciej grupy wrogów. Zadanie się nie zmienia – celuj we wrogów i w beczki podczas kiedy twój śmigłowiec będzie okrążał dach (**drugi obrazek powyżej**). Po wybiciu wrogów z lewej kolejna grupa zbiegnie po schodach po prawej stronie.

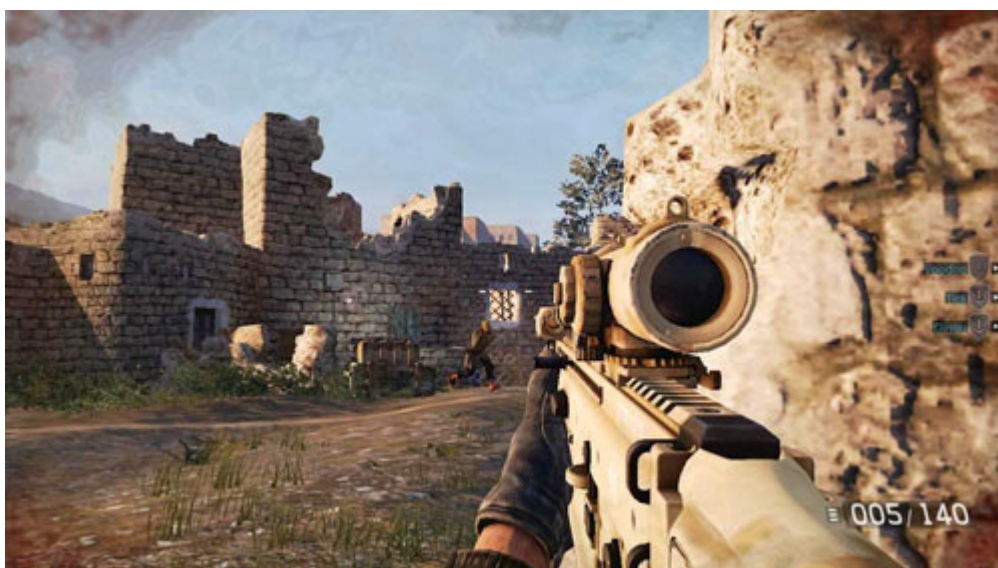


Następni przeciwnicy będą na dole po prawej. Zwróć szczególną uwagę na jeepa z ciężkim karabinem (**pierwszy obrazek powyżej**) – strzelaj w niego, aż wybuchnie zawalając most. Następni przeciwnicy będą rozsiani na dziedzińcu za mostem (**drugi obrazek powyżej**). Jest tu sporo beczek, których wybuchy znacznie ułatwią ci zadanie – zwróć na to uwagę. Po niedługiej chwili z lewej wyjedzie kolejny jeep z karabinem, na nim skup swój ogień.



Cel: Ścigaj konwój

Po jakimś czasie sojusznicy śmigłowiec oberwie rakietą, a ty uratujesz swojego kolegę przed wypadnięciem. Poczekaj, aż sytuacja się uspokoi. Dostaniesz nowy cel misji. Otwórz ogień do uciekających żołnierzy, a potem jeepa z beczkami **(obrazek powyżej)** – wystarczy jeden strzał, aby wybuchł. Śmigłowce zaczną lecieć wzdłuż drogi. Ostrzelaj uciekających na piechotę wrogów, a potem jeepa z ciężkim karabinem nieco dalej. Następnie poczekaj, aż wylądujecie w kolejnej bazie wroga. Po drodze możesz ostrzelać mały posterunek na prawo od drogi.



Cel główny: Odszukaj obóz szkoleniowy

Cel: Oczyść wioskę

Od razu po wylądowaniu przykucnij za zniszczonym murkiem, za którym ukrył się Voodoo . Przygotuj się na całkiem wymagającą i długą potyczkę. Zajmij pozycję w taki sposób, aby widzieć lewą część dziedzińca **(obrazek powyżej)** – od niej zacznij. Najpierw wykończ operatora CKM-u na dachu budynku po lewej. Potem strzelaj we wrogów kryjących się w dwóch oknach tegoż budynku, a także w okolicy skrzynek z amunicją dalej po lewej. Uważaj też na wrogów, którzy zajęli bliskie twojej pozycji za drugim zniszczonym murkiem – dokładnie naprzeciwko tego, za którym się kryjesz.



Kiedy dostaniesz komunikat o nowych celach, musisz zacząć uważać na granaty. Do walki włączą się przeciwnicy ze strzelbami, nie pozwól im się zbliżyć. Nowi wrogowie będą zajmowali te same pozycje, co poprzedni (np. będą pojawiać się w oknach). Po krótkim czasie przejdź w prawo i wychyl się w tą stronę (**obrazek powyżej**), zacznij strzelać do wrogów na dachach budynków po prawej, a także tych kryjących się w pobliżu zabudowań.



Jednak twoim głównym celem powinien być cekaemista z ciężkim pancerzem balistycznym. Ustaw się w taki sposób, by widzieć jego głowę przez dziury w kolejnych murkach (**obrazek powyżej**) i po prostu oddawaj pojedyncze strzały w głowę, aż przeciwnik padnie (każdy celny pocisk odrzuci go na chwilę, więc będziesz wiedział, czy trafiłeś, czy nie). Jego zabicie jest kluczowe, lecz cały czas uważaj i na innych wrogów. Możliwe też, że w międzyczasie będziesz musiał uzupełnić amunicję u kolegi z drużyny.



Kiedy żołnierz z pancerzem padnie, resztę wrogów szybko wykończą twoi towarzysze. Biegnij wraz z nimi do miejsca z następną potyczką. Ukryj się za murkiem z prawej (**obrazek powyżej**). Tutaj wystarczy nie dopuścić do tego, aby jakiś przeciwnik zaadto się zbliżył. Jeepem z ciężkim karabinem i resztą wrogów po chwili zajmie się sojusznicy śmigłowiec.



Biegnij dalej i wypatruj drewnianych schodów po prawej. Wbiegnij na nie i po deskach na dach budynku. Tam się połóż i zacznij wypatrywać wrogów, a jeśli żadnych nie widzisz, zbliż się do krawędzi (**pierwszy obrazek powyżej**). Czynność powtarzaj eliminując kolejnych przeciwników. Jeśli za bardzo obrywasz, zacznij czołgać się w tył. Przeciwnicy będą kryli się praktycznie wszędzie – za przeróżnymi osłonami na dole, w oknach w ruinach bliższego budynku, a także za najdalszym murem naprzeciwko, pod zabudowaniami w tle (tam kryć się będą operatorzy CKM-ów). Po wybiciu większości wrogów w okolicy przysuń się do krawędzi na tyle, aby móc strzelać w głowę kolejnego ciężkiego cekaemisty, przy ścianie budynku po lewej (**drugi obrazek powyżej**).



Możliwe, że brak wrogów na widoku będzie cię kusił, aby spróbować ich oflankować (np. pobiec drogą po prawej na górę). Nie rób tego jednak, gdyż jest to bardzo ryzykowne. Zamiast tego po prostu spróbuj np. przesunąć się na lewą stronę dachu i sprawdź, czy stamtąd też nie widzisz żadnych wrogów. Uważaj, aby wrogowie z drugiej fali nie wrzucili ci jakiegoś granatu! W końcu zeskocz z dachu i podbiegnij do budynku naprzeciwko. Wychyl się w prawo, zdejmij jednego przeciwnika (**obrazek powyżej**), który zacznie do ciebie biec, lecz nie idź w jego stronę, tylko przejdź przez drzwi po lewej i ukryj się za ścianą po prawej.



Z tego miejsca skup się przede wszystkim na wybijaniu wrogów powyżej, za ruinami muru (**obrazek powyżej**). Nie zapomnij też wrogach na dole, wśród skrzynek. Możesz też na chwilę dołączyć do towarzyszy, którzy stopniowo, powoli, zbliżać się będą do wysokiego muru. W końcu podbiegnij pod ten mur i wykończ ostatnich wrogów. Sojusznicy poinformują cię o zakończonej walce. Stań wraz z nimi przy drzwiach, które będziesz musiał sforsować.



Cel: Sforsuj i oczyść

Choć za drzwiami jest tylko dwóch wrogów – jeden nieco po lewej, a drugi dalej po lewej – obaj od razu zabiorą się za strzelanie. Dodatkowo ogromnym utrudnieniem będzie spora ilość ograniczającego widoczność dymu (**obrazek powyżej**). Eliminuj ich w podanej kolejności i postaraj się to zrobić szybko – jest to jeden z najbardziej zdradzieckich momentów typu „sforsuj i oczyść”.



Cel: Oczyść wioskę

Biegnij za sojusznikami i ustaw się przy jednej z przerw w murze (**obrazek powyżej**). Wychyl się i zacznij strzelać do wrogów – wyższa pozycja ułatwi sprawę. Najpierw strzel w głowę operatorowi ciężkiego karabinu na jeepie, który przyjedzie. Potem strzelaj do kryjących się wokół samochodu (a także przy murze po lewej) przeciwników. Jeśli nie możesz dojrzeć wrogów, przejdź przez drzwi po prawej i ukryj się za murem w następnym pomieszczeniu.



Cel: Broń się, czekając na atak z powietrza

Zeskocz i szybko podbiegnij do jeepa z ciężkim karabinem. Zasiądź za sterami broni i otwórz ogień do wrogów w budynku naprzeciwko (**obrazek powyżej**). Będą kryli się w oknach, a także biegali po jego odsłoniętych częściach. Niektórzy będą też kryć się za zniszczonymi murkami na dziedzińcu. Strzelaj, aż nadlecą sojusznicze śmigłowce i ostrzelają budynek. Kiedy to nastąpi, powystrelaj resztę wrogów, a potem biegnij do budynku wraz z towarzyszami. Przez chwilę będziesz miał spokój, więc to dobry moment, aby uzupełnić amunicję.



Cel: Oczyszczyć wioskę

Kiedy wyjdziecie na zewnątrz, przygotuj się na całkiem łatwą potyczkę (**obrazek powyżej**). Przeciwnicy będą kryli się za stosami desek, które można zniszczyć. Do tego niezwykle łatwo będzie dojrzeć głowę każdego z wrogów – nawet, jeśli będzie przykucnięty za osłoną. Posuwaj się naprzód spychając wrogów coraz dalej. Kiedy wszyscy padną, zbliż się z sojusznikami do ukrytego przejścia i wejdź do środka, kiedy jeden z nich je otworzy. Otrzymasz nowe cele misji.



Cel główny: Oczyszczyć obóz szkoleniowy

Cel: Oczyszczyć ukryte budynki szkoleniowe

Uzupełnij amunicję i ustaw się przy drzwiach wejściowych do sali ćwiczebnej (**obrazek powyżej**). Niech sojusznicy rozlokują się dalej. Jak zwykle, zacznij wyszukiwać przeciwników z ukrycia i ich eliminować. Jeśli żadnego nie możesz dojrzeć, przemieść się nieco dalej, ale nie zapuszczaj się zbyt głęboko. Niektórzy przeciwnicy wykażą zadziwiającą wręcz odwagę, strzelając nie zza osłon, a po prostu stojąc... Co tylko ułatwi ci robotę.



Uważaj jednak na granaty! Kryj się za lewymi lub prawymi skrzynkami, jeśli z obecnej pozycji nie możesz dojrzeć przeciwników. Ostatni będą uzbrojeni w strzelby, nie pozwól im się zbliżyć. Jeśli przez długi czas jest cicho, ale sojusznicy nie posuwają się naprzód, oznacza to, że sam musisz to zrobić. Być może któryś z wrogów kryje się za ścianą (**obrazek powyżej**).

	Target Practice Shot down the targets in the training camp caves in Connect the Dots (Zniszcz w wszystkie tarcze strzelnicze w obozie szkoleniowym w misji Po nitce do kłębka)	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówka: Kiedy wejdiesz do ukrytego obozu szkoleniowego i wybijesz wszystkich wrogów, nie forsuj drzwi, tylko zniszcz wszystkie tarcze strzeleckie.



Ostatecznie oczyścić to miejsce, uzupełnij amunicję i otwórz drzwi, przy których ustawią się twoi towarzysze. Obejrzyj animację, a potem przygotuj się na szybką walkę. Jeśli obrywasz za dużo, padnij na ziemię – przykucnięcie to za mało. Musisz szybko wykończyć trzech wrogów – jednego na balkonie naprzeciwko, drugiego po lewej i trzeciego po prawej (**obrazek powyżej**). Kiedy to zrobisz, ruszaj dalej z towarzyszami i wejdź po schodach po prawej na górę.

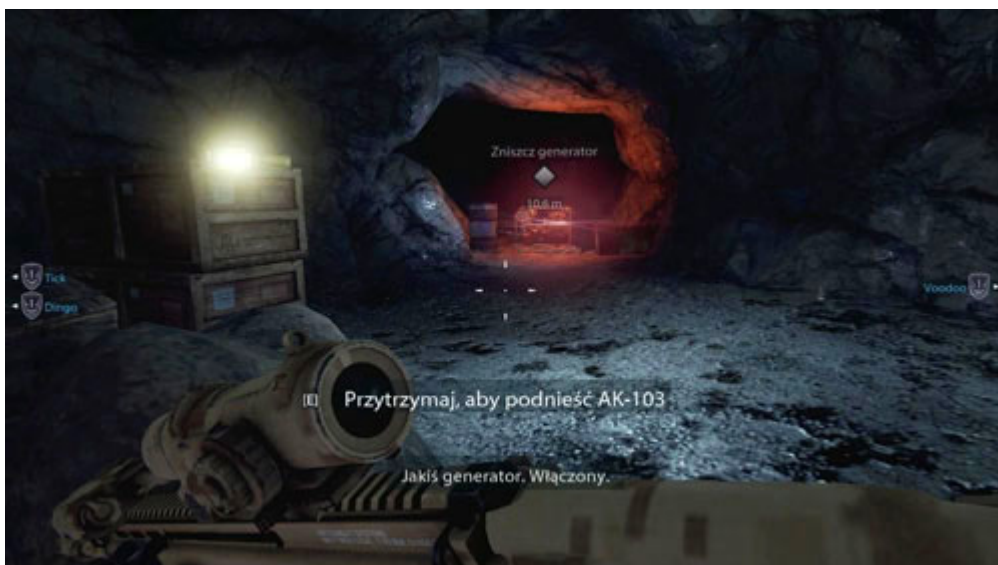


Pamiętasz, jak leżałeś na dachu budynku i wynajdywałeś głowy wrogów na dole w tej misji? Teraz zrób to samo. Dystans jest mniejszy, więc musisz być ostrożniejszy (**pierwszy obrazek powyżej**). Do tego patrz co jakiś czas, czy przez pomost, na który jesteś, z naprzeciwka, nie nadbiega jakiś przeciwnik (**drugi obrazek powyżej**). Bądź gotów zareagować i uciekaj na dół, jeśli przy tobie wyląduje jakiś granat.



Cel: Sforsuj i oczyść

Ustaw się przy drzwiach oznaczonych szarym znacznikiem i wybierz metodę sforsowania ich. W środku jeden przeciwnik jest dokładnie naprzeciwko ciebie, jeden po lewej i dwóch po prawej (**obrazek powyżej**). Najpierw zabij tego naprzeciwko, potem bliźszego po prawej, kolejnego po lewej i drugiego po prawej (ten ostatni dopiero teraz będzie mógł strzelać). Biegnij za sojusznikami do wyjścia z ośrodka szkoleniowego.



Cel: Oczyść jaskinie

Wyjdziecie na zewnątrz. Po odzyskaniu kontroli nad bohaterem idź jedyną możliwą drogą do wejścia do jaskiń, a potem skalnymi korytarzami. Nie biegnij na oślep, bo za rogiem czeka czterech przeciwników. Postaraj się ich zaskoczyć i idź do miejsca, w którym byli. Po lewej zauważysz migający czerwonym światłem generator – strzel w niego, aby go „wyłączyć” (**obrazek powyżej**). Zapadną ciemności, po czym wszyscy włączycie noktowizory.



Idź wraz z sojusznikami. Wyeliminowanie czterech wrogów na dole, błądzących po omacku w ciemnościach, będzie dziecinnie proste – nie odpowiedzą ogniem. Zrób to, a potem wejdź do atrapy samolotu i idź prawą stroną. Bez problemu zabijesz pierwszych dwóch wrogów, jednak od tego momentu uważaj – kolejni przeciwnicy będą mieli oślepiające latarki (**obrazek powyżej**). Dlatego pozwól towarzyszom iść jako pierwszym.



Poczekaj, aż Voodoo otworzy drzwi, a kiedy wyjdiesz, przygotuj się na oślepienie i natychmiast się wycofaj za drzwi. Stąd zacznij szukać głów przeciwników, którzy kryją się wśród skał (**obrazek powyżej**). Wyjdź i ukryj się za którąś z nich dopiero wtedy, kiedy w pobliżu nie będzie żadnych wrogów. Kiedy wykończysz wszystkich w jaskini, zbiegnij z towarzyszami na dół.



Dotrzecie do podziemnej stacji kolejowej. Ukryj się za skałą (ale nie tą na środku, przy wyjściu – stąd możesz zostać łatwo ostrzelany) i kontynuuj walkę (**obrazek powyżej**). Uważaj na przeciwników ze strzelbami, którzy będą próbowali zaatakować cię z bliska. Kolejni wybiegną z korytarza po prawej. Poczekać, aż towarzysze wbiegą na stację i ukryją się za osłonami.



Wtedy ty wbiegij do korytarza po prawej. Poczekać chwilę, aż z przeciwnej strony zrobi to któryś z wrogów. Jeśli się to nie stanie, wyglądaj przez drzwi po lewej i zabijaj wrogów kryjących się za stertami desek przy pociągu (**obrazek powyżej**). Cały czas miej na oku drugie wejście do korytarza. Przesuwaj się dalej wyglądając przez kolejne drzwi po lewej, aż wykończysz wszystkich wrogów przy pociągu. Wtedy udaj się z towarzyszami do niebieskich drzwi i otwórz je. W tym momencie misja dobiegnie końca.

M i s j a 1 0 : W D u b a j u j a k w r a j u



Cel główny: Wydostań się z parkingu i nawiąż połączenie

Oglądaj animację. W momencie, w którym Preacher skreśli w prawo, przejmiesz nad nim kontrolę. Depnij na gaz, a po chwili zwolnij, skreśli w prawo, a potem w lewo. Zauważysz wylazd z parkingu (**obrazek powyżej**) – kieruj się tam, a potem skreśli w lewo. Jak już zapewne zauważyłeś, kierownicę masz po lewej stronie, więc twój właściwy pas to prawy – odwrotnie niż w czwartej misji.

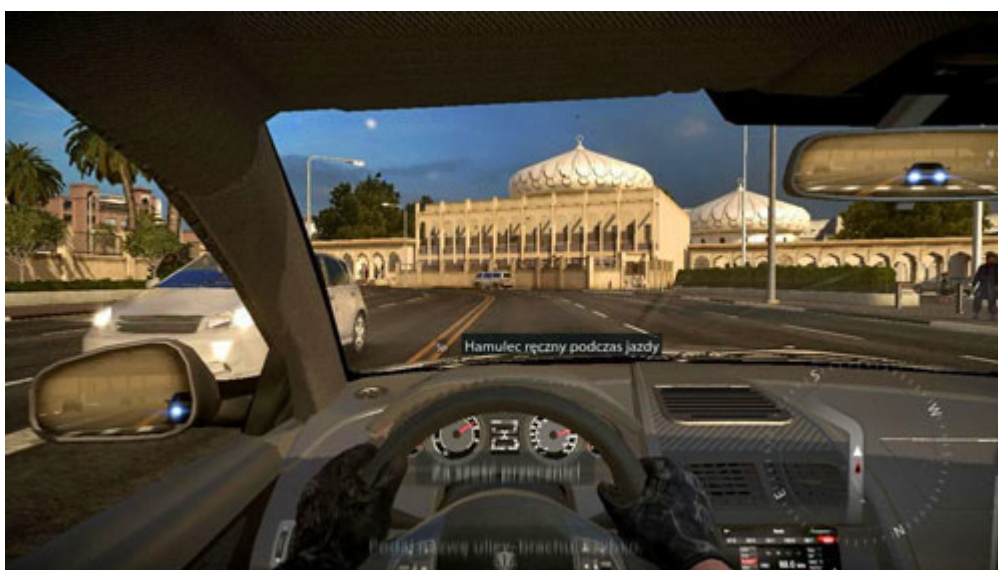


Cel główny: Zgub ludzi Hassana

Jedź przed siebie, dodaj gazu i uważaj na cywilne samochody. Po niedługim czasie jakiś czarny wóz agresywnie wyjedzie z prawej (**obrazek powyżej**)... Okazuje się, że ludzie porwanego przez was Hassana chcą go uwolnić. Od teraz, jeśli za długo będziesz stał w miejscu, z samochodu (i następnych, które po chwili włączą się do pościgu) wysiądą ludzie Hassana i pojmą ciebie i Mothera. Nie możesz do tego dopuścić! Jeśli zatrzymasz się z jakiegokolwiek powodu (np. uderzysz w coś), po prostu cały czas trzymaj gaz. W przeciwieństwie do misji czwartej, gdzie jaśniejący ekran oznaczał praktycznie pewną porażkę, w tej misji o wiele łatwiej można wykaraskać się z podbramkowej sytuacji.



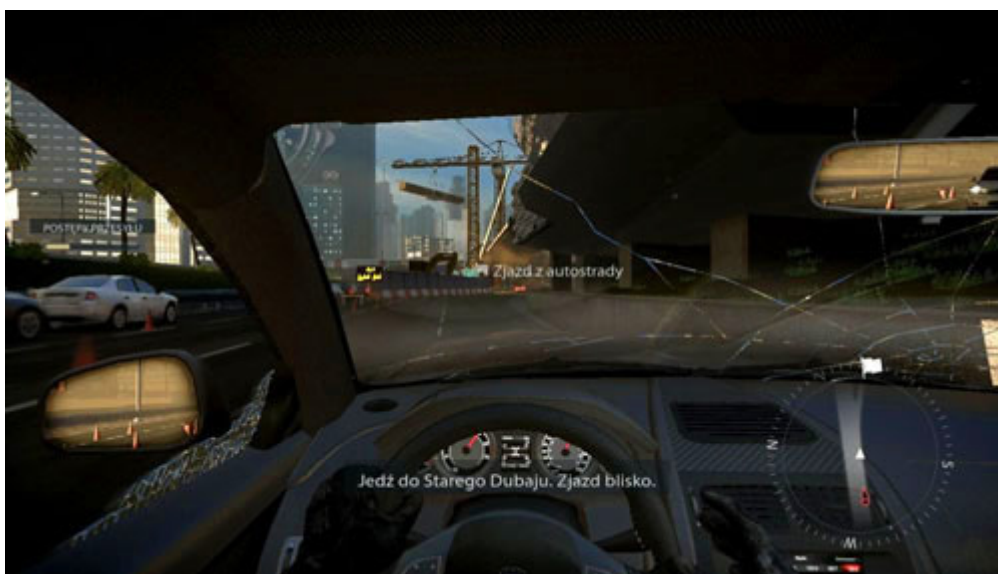
Kolejna ważna wskazówka: możesz spychać wrogie samochody, a unieszkodliwienie któregoś z nich nagrodzi cię efektowną animacją (**obrazek powyżej**). Jednak rób to tylko przy okazji, np. wyprzedzając któregoś z nich uderz w jego bok. Nie uderzaj w tyły samochodów Hassana, bo to cię spowolni i może doprowadzić do przegranej.



Jedź przed siebie. Nie przejmuj się samochodem, który wali w twój tył. Kiedy zauważysz jasny budynek z białymi kopułami (**obrazek powyżej**), czeka cię ostry zakręt w lewo. Uważaj, aby nie wpaść w vana! Potem pokonaj kolejny ostry zakręt w prawo i kolejne, cały następny odcinek to jazda zygzakiem i możliwość czołowego zderzenia z cywilnymi samochodami.



Kiedy przejedziesz pod wiaduktem, droga rozwidli się na dwie osobne, także bądź na to przygotowany i trzymaj się raczej prawej strony. Zaraz potem dwa samochody ludzi Hassana zablokują ci drogę (**obrazek powyżej**) – na szczęście ustawią się w taki sposób, że przejechanie pomiędzy nimi nie sprawi większego problemu.



Tak naprawdę nie musisz koniecznie się starać, by wyprzedzić samochody ludzi Hassana, po prostu jedź cały czas jedyną możliwą drogą i się nie zatrzymuj. Trzymaj się prawej ściany i na rozwidleniu pojedź prawą drogą. Na ulicy będzie coraz więcej cywilnych samochodów, dlatego bądź ostrożny. Po pewnym czasie na ekranie pojawi się komunikat wskazujący zjazd z autostrady (**obrazek powyżej**). Trzymaj się prawej strony na rozwidleniu i jedź jedyną możliwą drogą. Po dwóch zakrętach w prawo i jednym w lewo obejrzysz animację, a potem otrzymasz nowe cele misji.



Cel główny: Ucieknij niezauważony

Cel: Zgub pościg

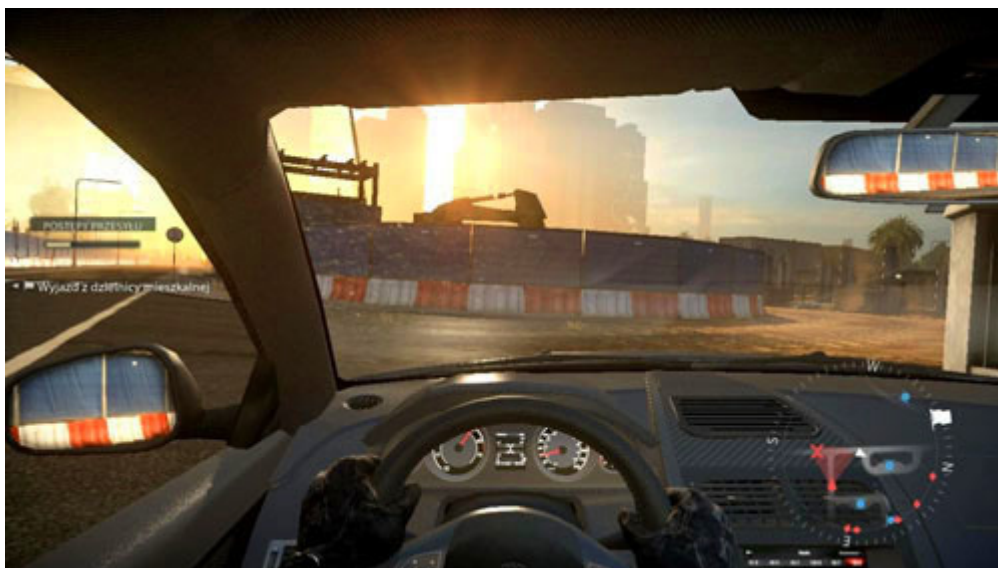
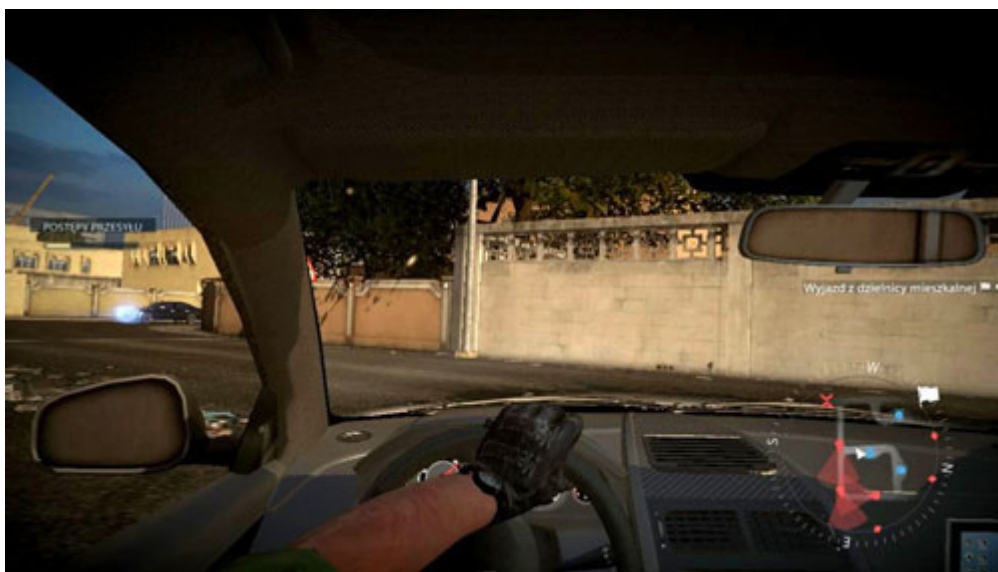
Ponownie odzyskasz kontrolę nad Preacherem, kiedy skręci w prawo. Twoim kolejnym zadaniem będzie ukrywanie się przed „wzrokiem” samochodów Hassana. Ich pole widzenia oznaczone jest na minimapie po prawej i będzie tu ona nieocenioną pomocą. Jeśli zostaniesz zauważony, będziesz musiał uciekać dotąd, aż ukrycie się w jednym z punktów oznaczonych na minimapie niebieskimi kółkami będzie możliwe (choć możesz również wczytać ostatni zapis gry). Od razu po odzyskaniu kontroli nad Preacherem jedź powoli przed siebie, a potem zaraz w prawo – wjedź pod rusztowanie, aby się ukryć (**pierwszy obrazek powyżej**). Czekać cierpliwie, aż naprzeciwko ciebie przejedzie samochód Hassana (**drugi obrazek powyżej**).



Natychmiast wyjeżdż z ukrycia (na zachód), skręć w prawo, a potem w lewo. Nie rozwijaj nadmiernej prędkości, bo łatwo tu o stłuczkę powodującą opóźnienie – a to z kolei spowoduje, że kolejny samochód Hassana jadący dokładnie z naprzeciwka zauważy cię. Po skręceniu w lewo zlokalizuj kolejną kryjówkę (pod drzewami z lewej) i skorzystaj z niej (**obrazek powyżej**).



Kiedy samochód Hassana cię ominie, wyjeżdż z kryjówki i na skrzyżowaniu skręć w lewo (na południe), potem w prawo i znowu w lewo. Po drodze ominiesz dwie kryjówki. Kiedy będziesz próbował skręcić w prawo (**obrazek powyżej**), na miejscu flagi oznaczającej wyjazd, na minimapie pojawią się dwa samochody Hassana. Ta droga jest odcięta – czym prędzej cofnij się do najbliższej kryjówki, która teraz będzie dokładnie za tobą. Nie zwlekaj, bo po chwili z prawej nadjedzie kolejny samochód ludzi Hassana!

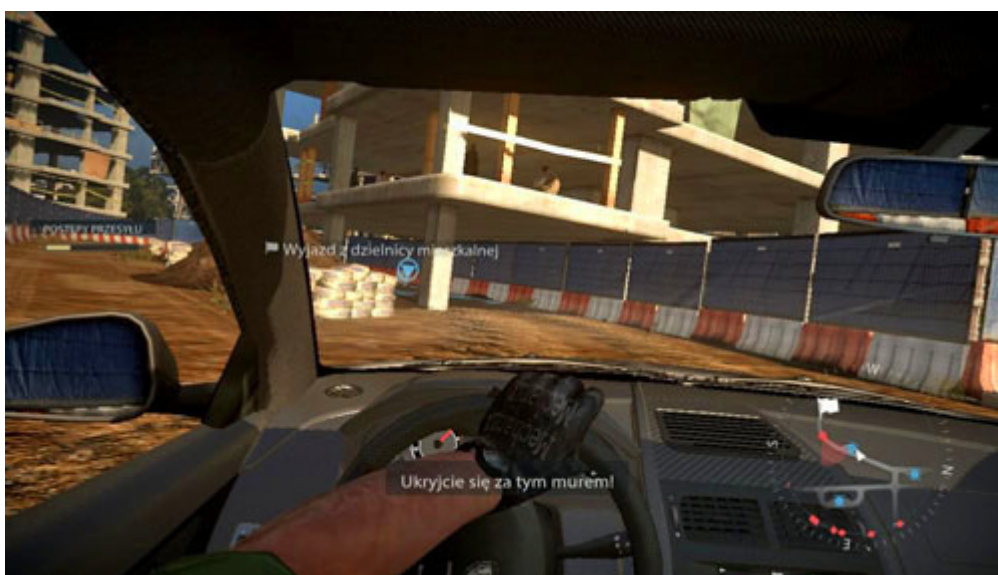


Cel: Ucieknij drogą serwisową

Teraz musisz poczekać cierpliwie poczekać, aż dwa samochody Hassana przejadą z zachodu na wschód. Kiedy tylko drugi przejedzie, od razu wyjedź z kryjówki na skrzyżowanie (na południowy zachód) (**pierwszy obrazek powyżej**) i skreć w prawo, na zachód, potem znów w prawo i po raz ostatni w prawo, kiedy zauważysz biało-czerwone oznaczenia (**drugi obrazek powyżej**) – w ten sposób dojedziesz do kryjówki. Musisz się spieszyć, bo samochód ludzi Hassana będzie ci deptał po piętach.



Poczekaj, aż wspomniany samochód przejedzie przez równoległą ulicę, ale jeszcze nie wyjeżdżaj. Niech kolejne dwa, jadące dokładnie z naprzeciwka cię ominą. Dopiero wtedy wyjedź z kryjówki kierując się na północ, a na najbliższym skrzyżowaniu skręć w lewo, na zachód i staranuj ogrodzenie (**obrazek powyżej**). Skręć w lewo i staranuj kolejne.

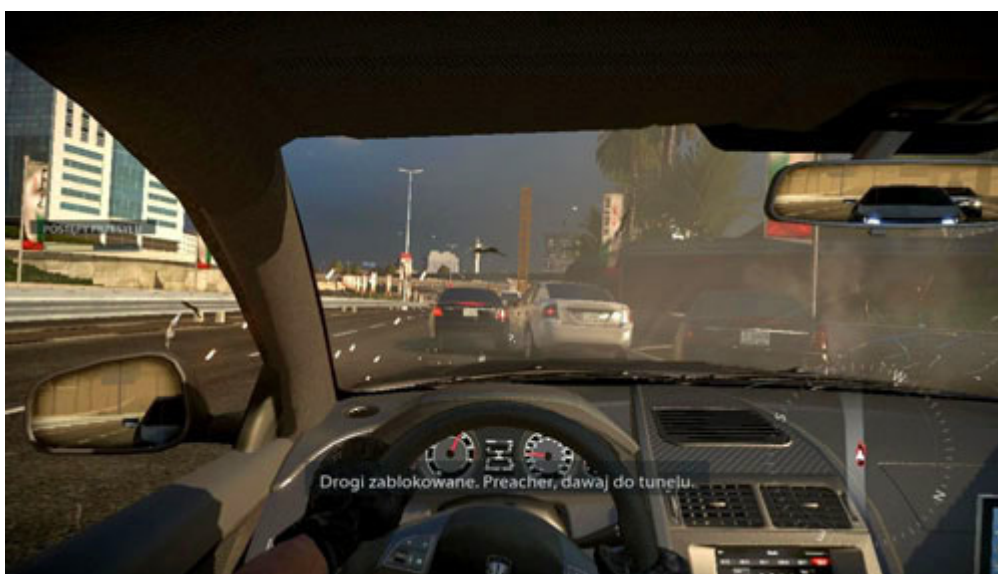


Nie rozwijaj prędkości, bo dokładnie z naprzeciwka zacznie jechać ostatni samochód ludzi Hassana! Szybko skręć w prawo i zgodnie z poleceniem Dusty'ego ukryj się za murem (**obrazek powyżej**). Poczekaj, aż samochód przejedzie i ruszaj wąską drogą, aby wyjechać z dzielnicy mieszkalnej na drogę.



Cel: Zgub pościg

Wjedź do skręcającego w lewo tunelu. Kiedy tylko wyjedziesz, bądź przygotowany na blokadę z kilku samochodów Hassana (**obrazek powyżej**). Nawet jeśli w któryś uderzysz i się zatrzymasz, depnij na gaz próbując uciec. Nie jest to wcale trudne, a poza tym uderzenie we wrogi samochód może go skasować, a ty spokojnie będziesz mógł jechać dalej.



Kolejne chwile to prosta autostrada, sporo cywilnych samochodów, a także kilka samochodów ludzi Hassana, które będą próbowały cię zatrzymać (**obrazek powyżej**). Trzymaj się lewej strony i na rozwidleniu jedź lewą drogą, do tunelu. Samochodów ludzi Hassana będzie coraz więcej.



Po niedługiej chwili nastąpi również wysyp cywilnych samochodów. Przeciskaj się uważając na wrogie pojazdy i trzymaj prawej strony. Przez chwilę możesz mieć dylemat, czy jechać drogą po prawej, która jest w budowie, ale twoi towarzysze rozwiążą wątpliwości **(obrazek powyżej)**. Zgubisz samochody Hassana, ale będziesz musiał uważać na wielkie przeszkody w postaci stosów ziemi i ciężarówek. Omiń jedną z lewej i kolejną z prawej, i kieruj się do wyjazdu z tunelu.



Cel główny: Kieruj się do miejsca zmiany samochodu

Przez następne minuty nie musisz się przejmować samochodami ludzi Hassana. Po prostu jedź jedyną możliwą drogą nie taranując cywilnych samochodów, aż dojrzysz napis informujący cię o zmianie samochodu. Jedź dalej, aż Mother wskaże ci zjazd do podziemnego parkingu po lewej **(obrazek powyżej)**. Wjedź do podziemi. Jedź prosto i skręć w prawo, a potem obejrzyj animację.



Cel główny: Wydostań się z parkingu

Zamiana samochodu nie powiodła się i musicie szybko uciekać. Kiedy tylko Mother wejdzie do samochodu, skręć w prawo, a potem po chwili w lewo. Drogę zagrozi ci samochód ludzi Hassana (**obrazek powyżej**), lecz zatrzyma się tak, że zdołasz go ominąć z prawej. Jedź prosto, a potem w prawo, znowu prosto i znowu w prawo – wielkie, czarno-białe strzałki będą cię prowadzić. Kolejny samochód zagrozi ci drogę – omiń go lub przepchaj i kontynuuj ucieczkę.



Skręć w prawo, potem prosto i przy czarno-białych strzałkach znowu w prawo. Następnie prosto, w stronę nadjeżdżającego z naprzeciwka samochodu ludzi Hassana (**obrazek powyżej**) – omiń go z prawej. Skręć w prawo i jedź w stronę wyjścia, pomiędzy cywilnymi samochodami z lewej i prawej.



Po wyjechaniu na zewnątrz cały czas skręcaj w prawo, a potem jedź prosto. Zauważysz wyjście i wielki napis Exit na górze. Z naprzeciwka wyjedzie samochód ludzi Hassana, lecz zdołasz go ominąć z prawej i dotrzeć do upragnionego wyjazdu (**obrazek powyżej**). Staranuj szlaban i skręć w lewo, dzięki czemu wyjedziesz na ulicę.

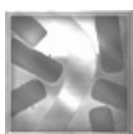
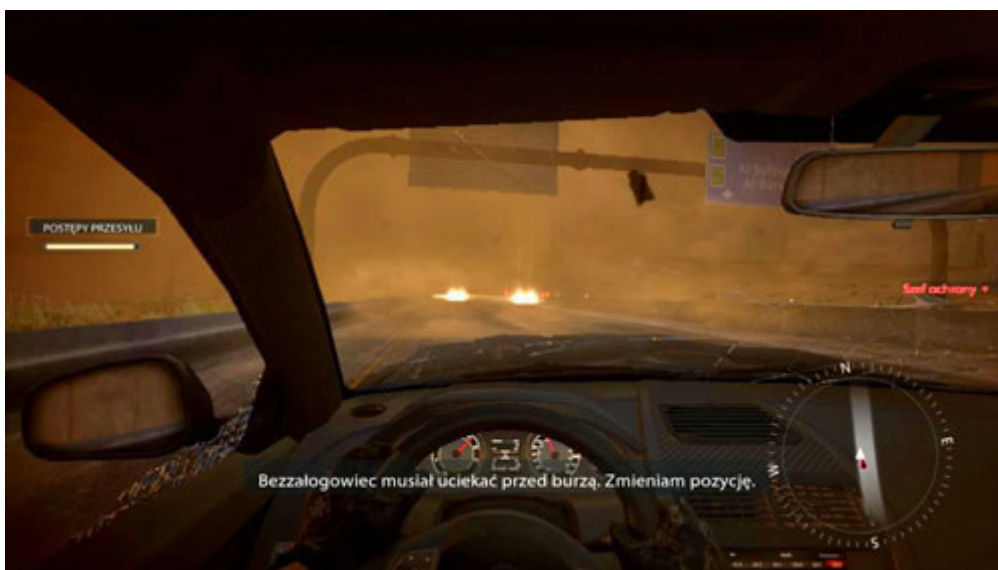
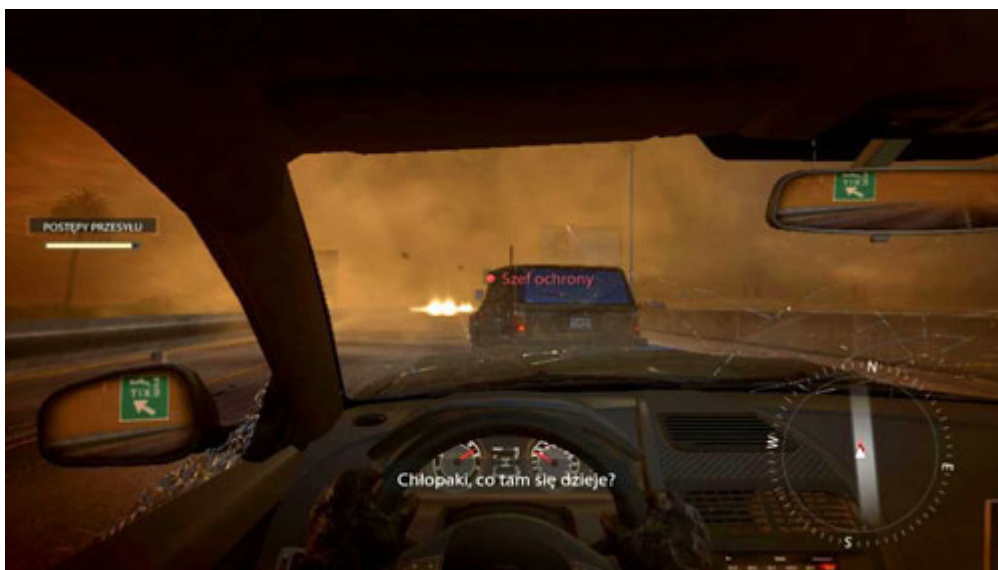


Cel główny: Zgub szefa ochrony Hassana

Kolejny odcinek jest dość ciasny i kręty, więc uważaj, również na cywilne samochody, w które łatwo wpaść. Po jakimś czasie zauważysz większy samochód – to szef ochrony Hassana osobiście wybrał się w pościg za tobą. Zaraz potem następuje rozwidlenie pasów. Będziesz zmuszony jechać lewym – czyli pod prąd (**obrazek powyżej**).



Teraz będziesz musiał uważać nie tylko na szefa ochrony w swoim jeepie, nie tylko na deptające ci po piętach samochody ludzi Hassana, lecz także na cywilne pojazdy, jadące z naprzeciwka **(obrazek powyżej)**. Jeśli nawet staniesz w miejscu uderzywszy w coś, nie poddawaj się – depnij na gaz i jedź dalej. Po niedługim czasie wyjedziesz z tunelu.



Nie ma co się burzyć

Nie uderz w żaden pojazd podczas burzy piaskowej w misji W Dubaju jak w raju

Xbox 360: 10 punktów

PlayStation 3: Brązowe trofeum

Wskazówki: Kiedy będziesz jechał autostradą pod prąd podczas burzy piaskowej, nie możesz zderzyć się z żadnym z nadjeżdżającym z naprzeciwka pojazdem. Jeśli ci się to nie uda, po prostu wczytaj ostatni punkt kontrolny i spróbuj ponownie.

Burza piaskowa zacznie przybierać na sile. Na razie nie musisz wcale wyprzedzić szefa ochrony, po prostu jedź za nim (**pierwszy obrazek powyżej**). Postaraj się to zrobić dopiero wtedy, kiedy cywilne samochody się przerzedzą, a potem pędź jak najszybciej. Oczywiście cały czas uważaj na jadące z naprzeciwka cywilne samochody – na szczęście pamiętali o światłach i będzie można ich dojrzeć z daleka (**drugi obrazek powyżej**).



Cel główny: Dokończ przesyłanie danych

Po jakimś czasie usłyszysz, że szef ochrony cię zgubił. Nadal jedź przed siebie, a kiedy zauważysz przed sobą płonące ciężarówki, skręć w lewo (**obrazek powyżej**). Następnie jedź po prostu jedyną możliwą drogą. Kiedy Preacher spojrzy na Mothera, będzie to znak, że możesz odetchnąć. Obejrzyj animację kończącą misję.

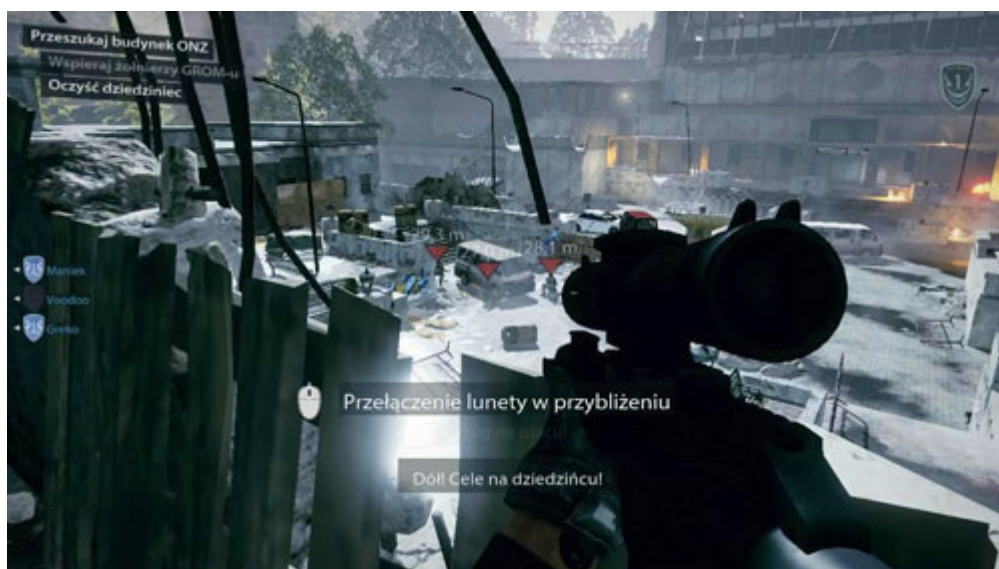
M i s j a 1 1 : S t a r z y z n a j o m i



Cel główny: Przeszukaj budynek ONZ

Cel: Wspieraj żołnierzy GROM-u

Po rozmowie z Greko odzyskasz kontrolę nad Stumpem. Biegnij wraz z żołnierzami GROM-u przez ulicę uważając, by nie wejść na oznaczony czerwoną farbą, zaminowany teren (**obrazek powyżej**). Jeśli będziesz ostrożny, nic ci się nie stanie. Wbiegnij z towarzyszami do budynku po prawej i po schodach na prawo od niebieskich drzwi na górę.



Cel: Oczyszczenie dziedzińca

Stan przy oknie (**pierwszy obrazek powyżej**) i skorzystaj z lunety (**drugi obrazek powyżej**). Pamiętaj o dodatkowej optyce, a także o przycisku wstrzymywania oddechu – przytrzymuj go przed oddaniem każdego strzału. Jeśli w jakimś momencie nie możesz dojrzeć żadnych wrogów, a słyszysz strzały, przemieść się wzdłuż okna i zajmij inną pozycję. Właściwie to musisz uważać jedynie na wrogów z RPG, nie przejmuj się natomiast granatami, bo nie dolecą do ciebie. Nie musisz też celować koniecznie w głowy – strzał ze strzelby snajperskiej jest tak silny, że wystarczy jeden pocisk do unieszkodliwienia przeciwnika. Kucaj, jeśli oberwiesz i poczekaj, aż czerwień zniknie z ekranu.



Po wstępnym oczyszczeniu placu dostaniesz nowe zadanie – wybiecie snajperów w budynku. Ci mają lepszą pozycję strzelecką, a także strzelby snajperskie, także musisz bardziej uważać i częściej się kryć. Na szczęście każdy snajper będzie wskazany przez czerwony trójkąt, także nie będziesz miał problemów z ich znalezieniem (**pierwszy obrazek powyżej**). Najlepiej przykucnij i zacznij eliminować snajperów od górnych do dolnych pięter, stopniowo odsuwając się od okna (**drugi obrazek powyżej**). Po wykonaniu zadania wracaj do kolegów na dole.



Wyjdź na zewnątrz i ukryj się za beczkami tuż przed drzwiami wyjściowymi (**obrazek powyżej**). To idealna pozycja strzelecka, poza tym mała jest szansa, że doleczą do ciebie jakieś granaty. Standardowo szukaj głów wrogów i w nie strzelaj. W szczególności nie pozwól się zbliżyć przeciwnikom ze strzelbami i ogólnie wybieraj te najbliższe cele. W te najdalsze będzie niezwykle trudno wcelować, ponieważ dalsza część dziedzińca jest pokryta gęstą mgłą i nawet najlepsza luneta niewiele tu pomoże. Dlatego kiedy już nie będzie wrogów w pobliżu, a reszta kompanii przesunie się naprzód, opuść swoją kryjówkę.



Nie idź w lewo, trudno tam o pozycję, z której lepiej byś widział dziedziniec. Skieruj się ostrożnie prawą częścią dziedzińca. Przejście w prawo zablokowane jest przez gruzy, także ukryj się przy schodach prowadzących na dolną część dziedzińca (**obrazek powyżej**) i zabij kilka celów. To dobra pozycja – musisz tylko uważać na wrogów, którzy ukryją się za zniszczonym murem z dwiema dziurami, w lewej, najdalszej części dziedzińca. Przed resztą możesz się łatwo ukryć.



Czas zająć się przeciwnikami rozlokowanymi tuż pod budynkiem ONZ. Zbiegnij na dół, a potem po schodach po prawej na górę i idź w pozycji kucznej wzdłuż pustej, prostokątnej donicy po lewej (**obrazek powyżej**). Tu się ukryj i zacznij eliminować wrogów naprzeciwko, a także nowych, wybiegających z prawej strony budynku ONZ. Musisz już znacznie bardziej uważać na granaty, do tego będzie więcej wrogów ze strzelbami. Z drugiej strony łatwo ci będzie obserwować ruch wrogów i eliminować tych, którzy kryją się przed budynkiem ONZ.



Cel: Sforsuj i oczyść

Po oczyszczeniu placu uzupełnij amunicję i ustaw się przy drzwiach wraz z towarzyszami. Wybierz metodę sforsowania drzwi, a potem przygotuj się na szybkie wyeliminowanie czterech przeciwników (dwóch ma strzelby) (**obrazek powyżej**). Zrób to w następującej kolejności (licząc od lewej): pierwszy, trzeci, czwarty, drugi.



Cel: Oczyszczyć budynek ONZ

Biegnij w prawo i po schodach na górę. Od razu ukryj się za osłoną z prawej. Musisz tu uważać na to, aby sojusznicy – próbując ukryć się za tą samą osłoną – nie wysunęli cię na widok przeciwników. Jeden wróg spadnie z sufitu, zabij go, a potem wykończ tego, który kryje się w dziurze w ścianie, dokładnie naprzeciwko (**pierwszy obrazek powyżej**). Następnie ukryj się za zielonym stołem po prawej (**drugi obrazek powyżej**) i spójrz w lewo. Tam będą biegać kolejni przeciwnicy – będą strzelać z drzwi po prawej i z naprzeciwka. Wykończ wszystkich, a potem biegnij za towarzyszami. Ostatni przeciwnik w tej sekcji będzie po prawej, w kolejnej dziurze w ścianie.



Masz chwilę spokoju, którą wykorzystaj na uzupełnienie amunicji. Kieruj się przez zniszczone pomieszczenia w prawo, do schodów, a potem na górę. Od razu przygotuj się do zastrzelenia jednego przeciwnika ze strzelbą, ukrytego za biurkiem po lewej (**obrazek powyżej**). Prawie na pewno rzuci w ciebie granat, więc spróbuj go zabić, zanim zdąży to zrobić.



Następnie ukryj się za murkiem przed biurkiem i zacznij strzelać do wrogów. Będzie tu o tyle łatwo, że są tu tylko trzy miejsca, w których będziesz szukał głów wrogów (**obrazek powyżej**) – dziura w ścianie po prawej, wewnątrz następnej sali na środku oraz podwójna dziura po lewej (przeciwnicy będą tu na jednej linii, jeden za bliższą dziurą, drugi za dalszą). Uważaj na granaty, będzie ich sporo, lecz również na to, aby sojusznicy nie odepchnęli cię z osłony, kiedy sami będą próbowali się za którąś ukryć. Jeśli obrywasz w pozycji kucznej, po prostu padnij. Możesz też od razu paść i wysuwać się w prawo coraz dalej, stopniowo eliminując wrogów we wspomnianych kryjówkach od prawej do lewej.



Wbiegnij do następnej sali i ukryj się za oberwanym murem, tuż za Voodoo (**obrazek powyżej**). Ponownie wrogowie mają ograniczoną liczbę kryjówek. Przy drzwiach po prawej, po lewej i prawej stronie zniszczonej kolumny po lewej, a także za biurkiem przy stosach pudeł dalej po lewej. Uważaj, przeciwnicy będą się przemieszczać! Po wyeliminowaniu wszystkich usłyszysz kolejne pytanie o pentryt. Biegnij w prawo omijając ścianę, a potem przez długi korytarz do wyjścia na zewnątrz. Nie będzie tu nikogo, także spokojnie.



Cel główny: Przeszukaj hotel

Cel: Sforsuj i oczyść

Biegnij za towarzyszami do następnych drzwi, na górę po schodach, w lewo i na zewnątrz. Po niedługiej chwili dojdziecie do schodów, wejdź na górę i dołącz do kolegów. Zerknij na drugi sojusznicy oddział, na ulicach na dole. Obejrzyj animację, a potem idź za nimi w lewo i na dół, do drzwi, które musisz sforsować. Wybierz metodę i przygotuj się do zabicia dwóch wrogów za drzwiami (**obrazek powyżej**). Obaj będą prawie gotowi do strzału, więc masz mało czasu!



Cel: Oslanianj żołnierzy GROM-u

Wyjrzyj przez dziurę w ścianie po prawej i spójrz w lewo – na balkonie, jak na dłoni, będziesz miał przeciwnika ze strzelbą snajperską. Zdejmij go – zaraz potem przy białej ciężarówce na dole, a także przy pobliskiej barykadzie zaczną kryć się wrogowie (**obrazek powyżej**). Masz doskonałą pozycję, jesteś dobrze osłonięty, więc bez problemu powystrzelasz wszystkich wrogów. Więcej problemu będzie z ich szukaniem, niż z ich ogniem.



Cel: Oczyszczyć hotel

Biegnij za kolegami do hotelu, aż dojdiesz do wielkiej sali z tarasem po lewej. Przygotuj się na długą potyczkę. Nie wchodź jednak do środka, tylko zostań przed wejściem, wychylony w lewo (**pierwszy obrazek powyżej**). Nie ma sensu ryzykować, a stąd będziesz widział wszystkie pozycje wrogów poza jedną – za automatem na dalszej części tarasu. Twoją główną uwagę powinien przykuć cekaemista z ciężkim pancerzem balistycznym (**drugi obrazek powyżej**). Eliminuj przeciwników strzelających do ciebie, a potem wracaj do strzelania właśnie w niego. Uważaj na granaty! Po zabiciu cekaemisty mniej wrogów będzie na dole, za to więcej zacznie pojawiać się na tarasie.



Jeśli znudziła ci się pozycja przed drzwiami, to szybko pobiegnij w lewo, do schodów. Jeśli jakiś towarzysz tam stoi, koniecznie uzupełnij amunicję. Wejdź na górę i stań przy schodach, ukryty za słupem – nie idź dalej **(obrazek powyżej)**. Stąd eliminuj wrogów ukrytych za biurkami i automatami do gry. Uważaj, aby wprost na ciebie nie wybiegł jakiś delikwent ze strzelbą! Po oczyszczeniu góry pomóż kolegom na dole, a potem udaj się do nich. Trzymaj się ich podczas drogi przez korytarz i po wyjściu na zewnątrz. Nikt nie będzie cię atakował. W końcu dobiegniecie do wejścia na lodowisko. Obejrzyj animację, lecz to nie koniec misji!



Cel główny: Przeszukaj lodowisko

Cel: Dostań się na lodowisko

Biegnij korytarzem, potem w lewo i po schodach na dół, następnie kolejnym korytarzem i przez kładkę na lodowisko wypełnione skrzynkami z pentrytem **(obrazek powyżej)**. Po chwili wyląduje wokół was mnóstwo granatów dymnych i praktycznie nic nie będzie widać. Dostaniesz nowy cel misji, a twoim zadaniem będzie po prostu przeżyć.



Cel: Przeżyj

Kolejna potyczka to kompletny chaos, także miej się na baczności. Czym prędzej ukryj się za pierwszą, wysoką stertą skrzynek z lewej. Wychyl się w prawo i czekaj na przeciwników (**obrazek powyżej**). Będą tu oponenci ze zwykłą bronią, ciężkimi karabinami i strzelbami. Niektórzy włączą latarki, co ułatwi ich lokalizację, ale może cię też oślepić. Opuść kryjówkę dopiero wtedy, kiedy przez dłuższą chwilę nie będziesz widział żadnych nadbiegających przeciwników.



Trzymaj się lewego boku lodowiska, jest tam mniej dymu i powoli posuwaj naprzód – od jednej sterty skrzynek do drugiej. Nie zdziw się, jeśli będziesz widział strzelających sojuszników i będziesz słyszał okrzyki wrogów, ale nie ich strzały. Teraz nastąpi moment, w którym musisz po prostu cierpliwie czekać. Nadal uważaj, bo kolejny przeciwnik może się pojawić dosłownie wszędzie (**obrazek powyżej**), a w większości przypadków jego wizytówką będzie rzucony pod twoje nogi granat. Kiedy twoi sojusznicy powiedzą, że jest czysto, skieruj się w miejsce oznaczone szarym znacznikiem i obejrzyj animację.



Cel główny: Schwytaj Inżyniera

Biegnij korytarzem wraz z kompaniami. Zauważysz po chwili uciekającego wraz z ochroną Bosica. Wbrew pozorom nie musisz się strasznie spieszyć, także nie ryzykuj i nie pchaj się pod lufy wrogów. Ustaw się przy wyjściu na zewnątrz, wychyl i uważając na granaty po kolei zabijaj wrogów ukrytych wśród poniszczonych murów naprzeciwko, po prawej (**obrazek powyżej**). Po ich wyeliminowaniu biegnij w prawo, wzdłuż wraku autobusu i dalej, do lasu.



Biegnij przed siebie, a potem nieco w prawo (trzymaj się lewej części lasu). Zabij jednego przeciwnika za żelaznym koszem naprzeciwko, pozostałymi zajmą się twoi koledzy. Po prawej zauważysz wybuch, biegnij w tamtą stronę, zdejmij kolejnego wroga, a potem ukryj się za gruzami i zajmij się pozostałymi po przeciwnej stronie (**obrazek powyżej**).



Biegnij w lewo. Wybuch jeepu naprzeciwko ostrzeże cię przed kolejną kilkusobową grupą wrogów. Ukryj się za jego wrakiem i wychyl w lewo. Pozdejmuj przeciwników w oddali, są zarówno przed mostem, pod nim, jak i nad nim **(obrazek powyżej)**. Mgła będzie utrudniała widoczność, lecz nie na tyle, aby nie dojrzeć wrogów.



Przebiegnij pod wspomnianym mostem i kieruj się dalej. Ukryj się za murkiem na prawo od pickupa i zacznij zdejmować cele (**pierwszy obrazek powyżej**). Wrogowie będą na moście, przed nim, a także obok podtrzymujących nienaruszone części mostu słupów. Zbliź się do mostu po lewej, ale potem natychmiast wycofaj się i ukryj, bo nadbiegnie tu większa liczba wrogów i można łatwo zginąć (**drugi obrazek powyżej**). Niech towarzysze biegną przodem. Biegnij za nimi dopiero wtedy, kiedy wszyscy będą przed tobą.



Wbiegnij wraz z nimi do lasu na lewo od wybuchu, który za chwilę nastąpi. Idź powoli wraz z sojusznikami przez las eliminując nadbiegających wrogów (**obrazek powyżej**). Nie martw się, mgła powoduje, że jesteś równie ślepy, co i twoi wrogowie. Kiedy zauważysz ogrodzenie, stań przy furtce i poczekaj, aż twoja postać odegnie siatkę, by na drugą stronę mogli przejść twoi sojusznicy.



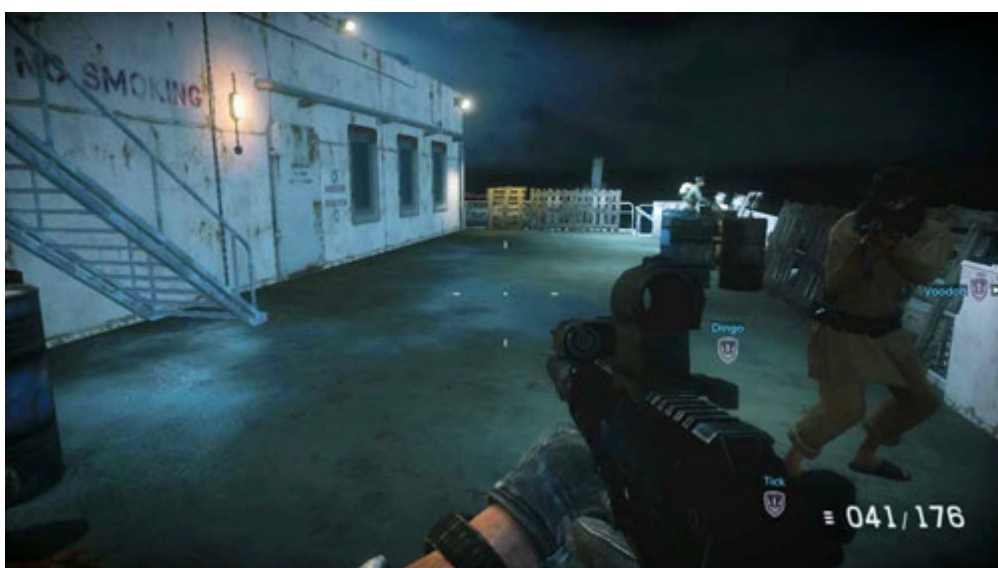
Kiedy i ty przejdiesz na drugą stronę, biegnij w prawo i przed siebie. Zauważysz uciekający samochód (**obrazek powyżej**). Ostrzelaj jego opony, a potem silnik. W zatrzymaniu Inżyniera pomoże drugi oddział, także nie musisz się martwić, że ucieknie. Tutaj misja dobiegnie końca.

M i s j a 1 2 : N o c n e s p o t k a n i e



Cel główny: Dostań się na mostek

Biegnij za towarzyszami na wielki, czerwony wąż, na którym stoi sporo skrzynek i ukryj się za tymi, przy których schowa się jeden z sojuszników. Uważaj, na początku łatwo dostać się w krzyżowy ogień wrogów i szybko zginąć. Ci będą kryć się w kilku miejscach: przy białych blokach obok zbiornika po prawej, w drzwiach naprzeciwko, a także na pierwszym piętrze po lewej, na środku i po prawej (**obrazek powyżej**). Walcz, dopóki nie usłyszysz, że teren jest czysty.



Wbiegnij przez otwarte drzwi i ostrożnie po schodach na górę. Spójrz w prawo – ze schodów zejdzie tam przeciwnik ze strzelbą. Zaskocz go i zabij, poczekaj na towarzyszy, a potem sam ostrożnie wejdź na wspomniane schody. Na górze czaić się będzie dwóch wrogów (**obrazek powyżej**) – jeden tuż przy tobie, drugi dalej naprzeciwko. Szybko ich sprzątnij, a potem wejdź na mostek i otwórz drzwi. Obejrzyj animację.



Cel główny: Dokonaj zemsty

Cel: Znajdź broń

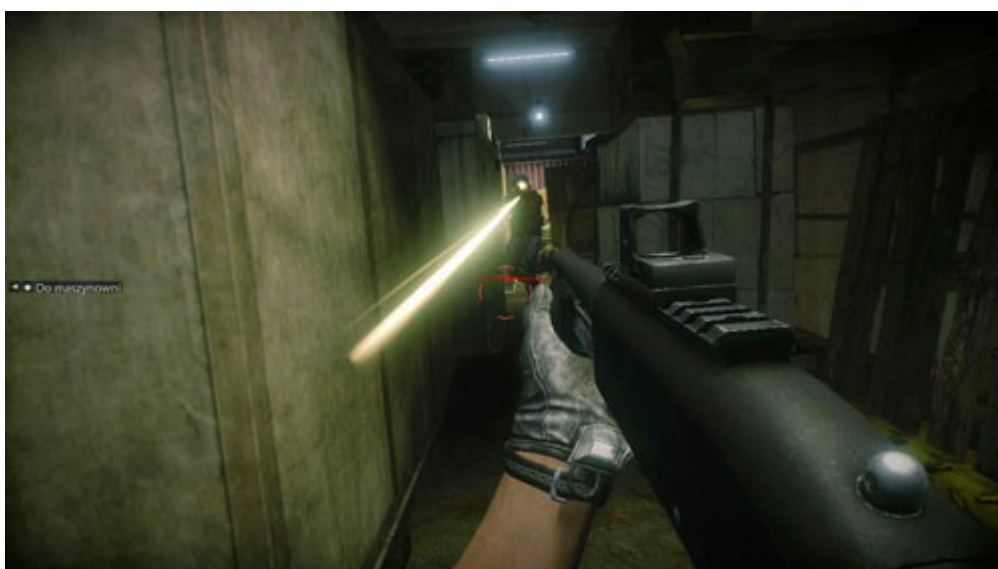
Znajdziesz się w ciele Preachera. Twoim pierwszym zadaniem będzie zabicie dwóch przeciwników poprzez skręcenie im karków. Zakradaj się do każdego z nich i wciskaj przycisk odpowiedzialny za walkę wręcz (**obrazek powyżej**).



Idź dalej, po prawej zauważysz błysk latarki. Poczekaj cierpliwie, aż przestanie świecić w twoją stronę, co oznaczać będzie, że jeden z dwóch przeciwników się odwrócił. Wtedy zakradnij się ostrożnie do tego stojącego bliżej, po prawej i również wcisnij przycisk odpowiedzialny za walkę wręcz (**obrazek powyżej**). Preacher zabierze pistolet i zastrzeli obu wrogów.



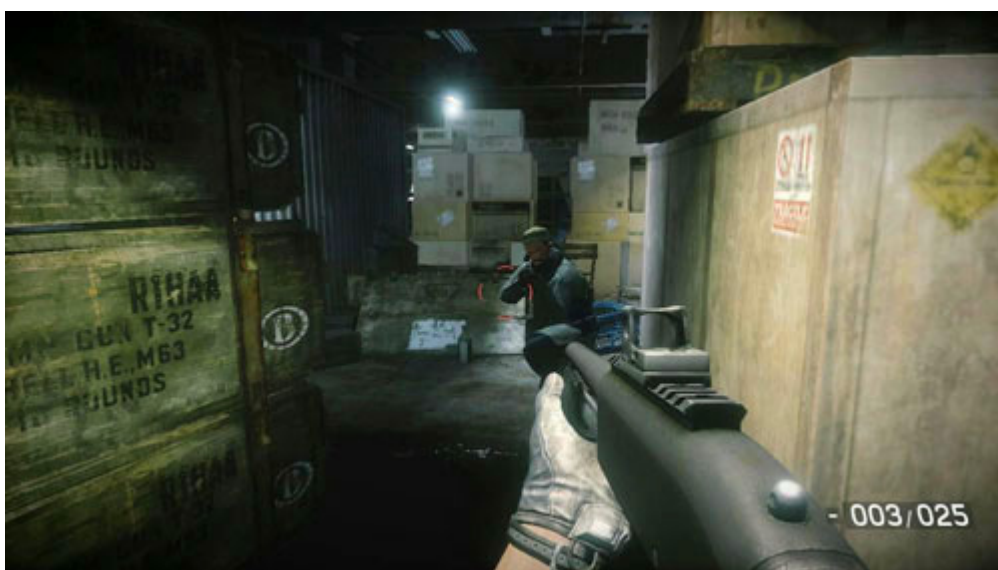
Z bronią zawsze rażniej. Szybko ukryj się za skrzynkami po prawej. Zza nich wybiegnie przeciwnik i ukryje się za białym samochodem po lewej. Szybko przedostań się za samochód, a potem zacznij się przesuwac w prawo. W końcu wstań, podbiegnij do wroga i zacznij zadawać ciosy. Idź w stronę, z której przyszedł i ukryj się na lewo od wejścia na górę. Cierpliwie poczekaj na piątego przeciwnika, a kiedy tylko wybiegnie, dopadnij go i zadaj cios **(obrazek powyżej)**. Koniecznie podnieś strzelbę, w którą był uzbrojony.



Czekanie na wrogów za rogiem z gotowym toporkiem będzie częstą praktyką w tej misji, choć bezpieczniejsze jest korzystanie z broni. Wejdź na górę i załatw strzałem wroga, który wyjdzie zza skrzynek po lewej. Idź dalej trzymając się prawej strony – barierki i skrzynek. W ciasnym przejściu pomiędzy skrzynkami zauważysz dwóch wrogów (trzeci po chwili wybiegnie z lewej). Idź w ich stronę strzelając ze strzelby **(obrazek powyżej)**.



Idź w lewo i wypatruj ruchów po lewej stronie. Ukrywa się tu przeciwnik, który będzie próbował cię zaskoczyć, więc ty go zaskocz toporkiem (jest za dwiema skrzyniami, szarą i żółtą, na których stoją niebieskie, plastikowe kosze). Ukryj się i stań bokiem do skrzyń, i czekaj na wrogów (**obrazek powyżej**). Jeśli któregoś zauważysz, wciskaj przycisk walki wręcz, a potem szybko się chowaj. Załatw w ten sposób dwóch przeciwników.



Szybko przemknij za kolejne dwie, ustawione jedna na drugiej skrzynie. Poczekaj na jeszcze jednego przeciwnika – możesz go zwabić pokazując mu się na chwilę i od razu chowając. Potem ostrożnie idź dalej trzymając się prawej strony. Dojdziesz do zaułka, w którym zauważysz po lewej przeciwnika – załatw go celnym strzałem, wychyl się i sprzątnij drugiego (**obrazek powyżej**). Podnieś broń jednego z nich – AKS-74U.



Cel: Dostań się do maszynowni

Idź dalej trzymając się prawej strony, a dojdiesz do rampy prowadzącej na dół. Czeką cię tu mała potyczka. Stań za ostatnią metalową płytą po lewej (na barierce rampy) i kiedy będziesz za bardzo obrywał, kucaj. Wrogowie będą kryli się za kolumną z napisem DECK 1, a także za białym samochodem po lewej (**obrazek powyżej**). Możliwe też, że któryś do ciebie przybiegnie – schowaj się wtedy i czekaj na niego, aż wbiegnie ci pod lufę.



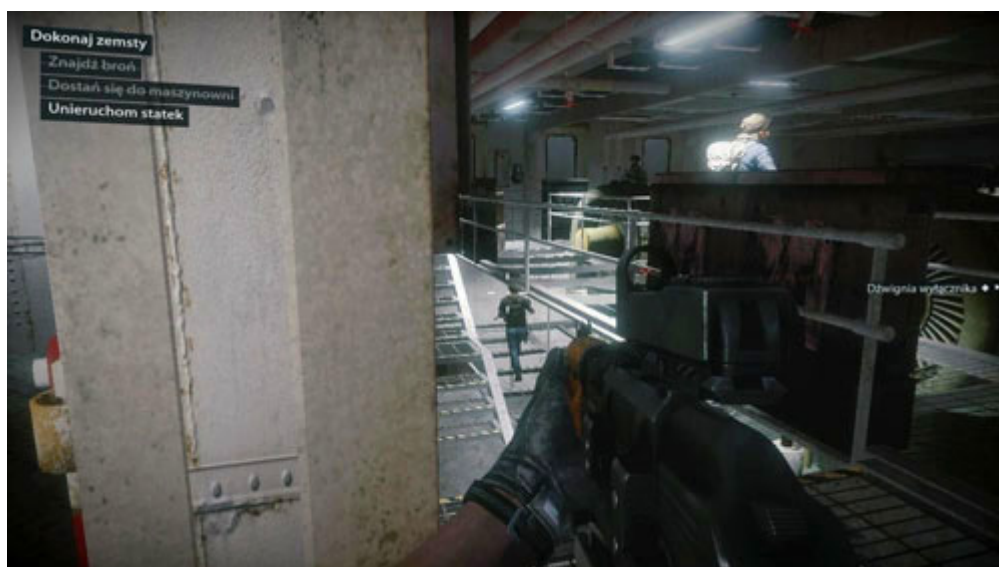
Zejdź i skręć w lewo. Uważaj – za czarnym samochodem na środku (stoi na lewo od żółtego) czai się przeciwnik. Zdejmij go i szybko ukryj się za naczepą po prawej (**obrazek powyżej**). Padnij na ziemię, wychyl się w prawo i otwórz ogień do wrogów – będą kryć się za bliższym i dalszym samochodem. Któryś z nich może do ciebie przybiec, także bądź w gotowości. Ostatni przeciwnik pojawi się na górze, na pomoście.



Biegnij dalej trzymając się ściany po prawej i ukryj się za drugą naczepą. Przesuwaj się w lewo, okrążając dwa stojące blisko siebie samochody. Za nimi, po prawej, przy oświetlonych na czerwono drzwiach, stoi przeciwnik ze strzelbą (**obrazek powyżej**). Zabij go i szybko wykończ drugiego, który wybiegnie ze wspomnianych drzwi. Zanim do nich wejdiesz, załatw ostatniego w tym miejscu – jest za samochodem po lewej, przy drewnianych skrzynkach. Nie daj mu się zaskoczyć!

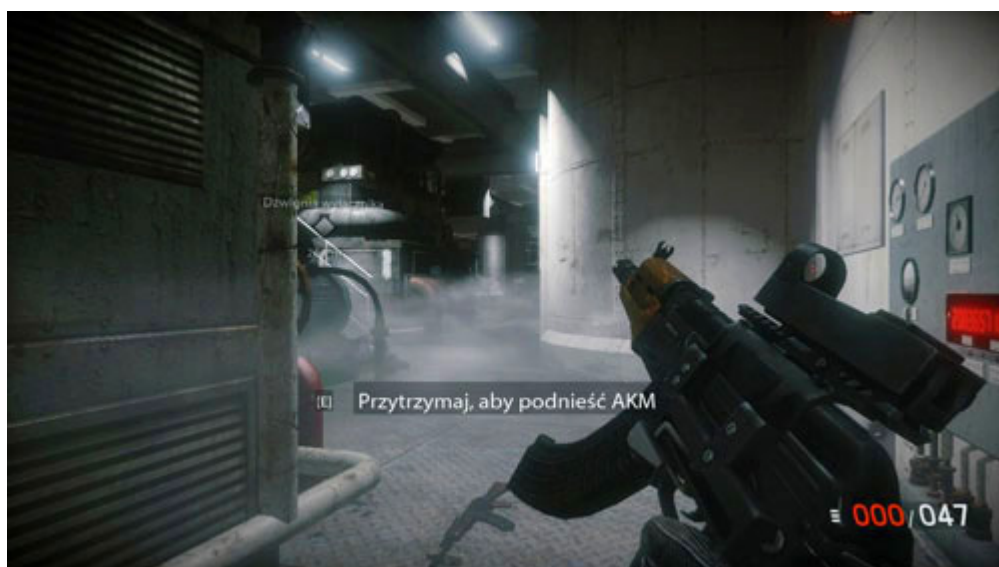


Zejdź po schodach (gra dokona autozapisu), przebiegnij wzdłuż okien, a trafisz do małego pomieszczenia. Jest tu dwóch wrogów – jeden stoi za stołem (sprzątnij go patrząc przez drzwi), a drugi będzie krył się za skrzynkami po lewej (**obrazek powyżej**) – dostrzeżesz go po wejściu do kuchni. Drugie wyjście z pomieszczenia zaprowadzi cię do maszynowni.



Cel: Unieruchom statek

Wychył się w prawo. Dostrzeżesz tu trzech przeciwników (**obrazek powyżej**). Jeden stoi blisko ciebie, na pomoście, drugi również na pomoście, ale nieco dalej, zaś trzeci kręci się na dole i zaraz wejdzie na schody. Na tego ostatniego uważaj w szczególności. Zejdź po schodkach i wejdź pomiędzy dwa wielkie silniki – koniecznie z przeładowaną bronią, gdyż zza lewego wybiegnie delikwent ze strzelbą.



Na rozwidleniu wybierz prawą drogę i załatw następnego przeciwnika, a potem jeszcze jednego, który pojawi się za maszyną. Ukryj się za ostatnim wielkim silnikiem (**obrazek powyżej**). Po lewej, bliżej i dalej, będą kryć się wrogowie. Jeszcze jeden patroluje po lewej. Czekaj cierpliwie, wychylaj się i ich zdejmuj. Obejdź z lewej wielki generator i znajdź tam przeciwnika, a potem wracaj na prawą część.



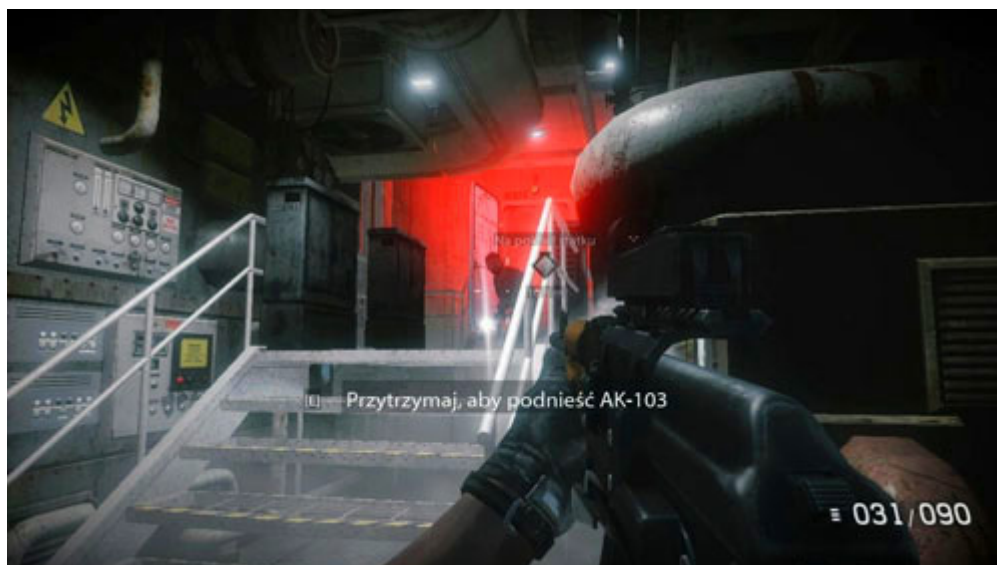
Idź dalej i bądź gotów się ukryć. Za wielkim zbiornikiem po prawej, przed schodkami, czaić się będzie dwóch wrogów – po lewej i prawej. Uważaj na granat! Na górze, przy wyłączniku po lewej (jest oznaczony żółtym światłem) jest kolejny przeciwnik. Wejdź pomiędzy dwa ostatnie silniki. Bądź gotów sprzątnąć przeciwnika tuż nad tobą, na pomoście, a potem kolejnego, który wybiegnie zza lewego silnika. W tamtym miejscu, za skrzynkami po lewej, kryje się jeszcze jeden **(obrazek powyżej)** i będzie to ostatni przeciwnik w maszynowni. Uważaj na niego w szczególności! Idź w miejsce, w którym stał, a potem skręć w lewo. W ten sposób dojdiesz do wyłącznika oznaczonego szarym znacznikiem – przysuń się do niego i wciśnij przycisk użycia.



Cel główny: Dokonaj zemsty na Sa'ad al Dinie

Cel: Dostań się na górę

Wracaj między silniki i biegnij w przeciwną stronę, a potem od razu ukryj się za tyłem krótszego panelu po prawej. Przybiegnie tu przeciwnik. Nie zauważy cię, więc spokojnie go zabijesz. Z drugim będzie nieco więcej kłopotu **(obrazek powyżej)**, szczególnie przez to, że mnóstwo tu sprzętu ograniczającego widoczność. Wychylaj się bardziej w prawo. Kolejni przeciwnicy będą kryć się nad panelem naprzeciwko, na górze, za barierką. Następných dwóch jest dokładnie za panelem, za którym się kryjesz – uważaj na nich!



Po oczyszczeniu tego miejsca wyjdź z ukrycia i skręć w prawo. Bądź gotów uśmiercić wroga, który tu na ciebie czeka. Idź dalej i spójrz w prawo – za schodkami, tuż przed wyjściem, jest ostatni przeciwnik w maszynowni (**obrazek powyżej**). Skieruj się do wyjścia z maszynowni oznaczonego szarym znacznikiem, a potem idź korytarzem. Ze schodów naprzeciwko zbiegnie przeciwnik – załatw go i wejdź na górę. Idź jedyną możliwą drogą do drzwi. Gra dokona autozapisu, a ty znajdziesz się na pokładzie.



Cel: Dostań się na mostek

Jeśli będziesz działał zgodnie z instrukcjami, będziesz mógł bezproblemowo i szybko wykończyć czterech wrogów. Poczekaj, aż pierwszy wyjdzie z lewej i stanie tuż przed tobą. Podbiegnij do niego i zadaj mu cios. Błyskawicznie spójrz dokładnie w prawo i biegnij w tamtą stronę. Musisz się spieszyć, jeśli chcesz dotrzeć do drugiego, zanim się odwróci (**obrazek powyżej**). Idź dalej w tę stronę, w którą szedł, po prawej będzie kolejny – dopadnij go, kiedy zacznie iść w przeciwną stronę. Stań pod ścianą i wypatruj ostatniego – podbiegnij do niego, kiedy będzie odwrócony tyłem.



Nie idź dalej tą drogą, tylko wracaj do miejsca, gdzie zabiłeś drugiego, a potem zlokalizuj stertę skrzynek i ukryj się za nimi (**obrazek powyżej**). To doskonały punkt strzelecki. Nie dość, że jesteś osłonięty, to jak na dłoni będziesz miał większość pozycji przeciwników, kryjących się wśród skrzynek naprzeciwko, a także tych na wyższych piętrach statku (również w oknach na piętrze). Co prawda tych ostatnich będzie trudno trafić ze względu na odległość, ale masz nieograniczony czas na celowanie.



Największym problemem będzie operator ciężkiego karabinu. Aby się go pozbyć w bezpieczny sposób, przesunij się tak, byś widział go przez szparę, którą tworzą skrzynki z prawej strony (**obrazek powyżej**). Trafienie delikwenta w głowę może wymagać kilku prób, ale w końcu ci się uda. Potem zajmij się wszystkimi pozostałymi widocznymi przeciwnikami. Kiedy już nikogo nie będziesz widział, ostrożnie wyjdź zza osłony. Zdejmij żołnierza na stanowisku strzelniczym na górze, przy burcie po prawej, a potem kolejnego naprzeciwko, który ukryje się za skrzynką.



Posuwaj się naprzód kryjąc się za skrzynkami. Koniecznie zwróć uwagę na stanowisko strzelnicze na górze przy lewej burcie – nie pozwól się zaskoczyć będącemu tam przeciwnikowi. W miarę zbliżania się do mostku (**obrazek powyżej**) naprzeciwko pojawiać się będą nowi wrogowie, na szczęście nie będzie ich wielu – jeden pojawi się przy skrzynce po prawej (przy wielkim zbiorniku, obok wejścia), a drugi na tarasie po lewej.

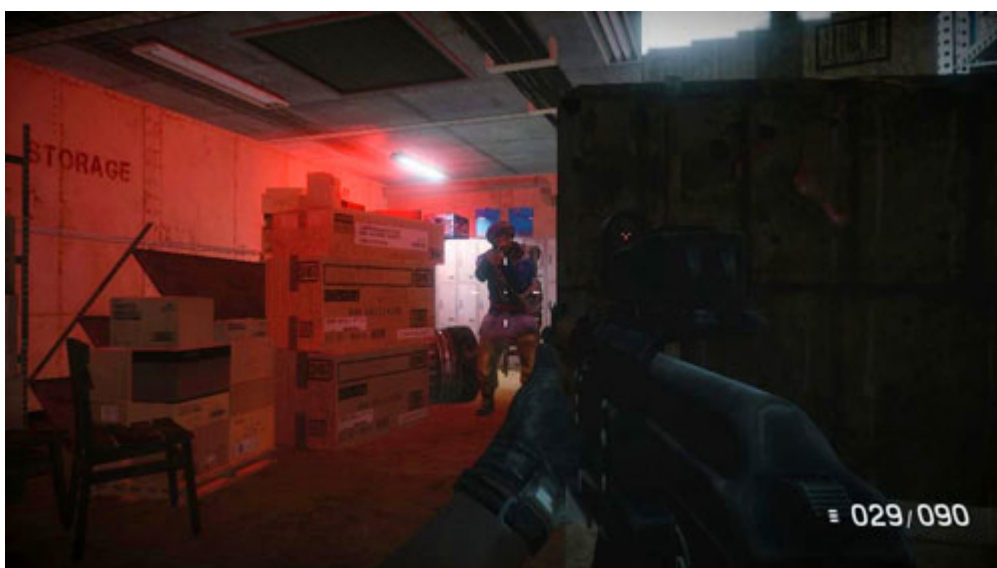


Ostatni ukryje się za jednym ze stosów białych opakowań, niedaleko wejścia do wnętrza okrętu (obok napisu Galley) (**obrazek powyżej**). Po chwili za ciężki karabin, którego operator jakiś czas temu zabiłeś, złapie kolejny przeciwnik. Spróbuj zakraść się w taki sposób, aby bezpiecznie pozbyć się problemu, a potem wejdź przez drzwi po lewej do środka okrętu. Gra dokona autozapisu.

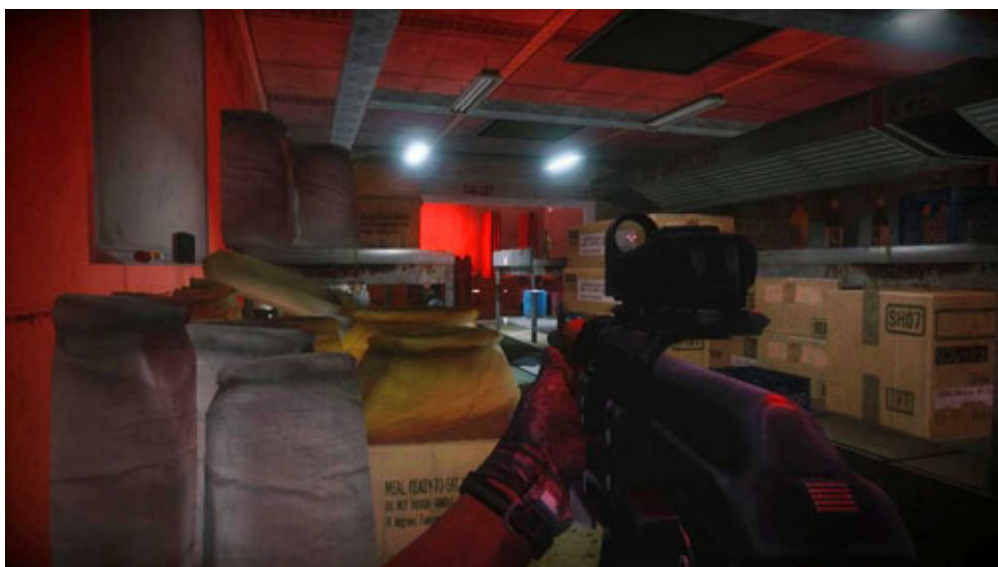


Cel: Odszukaj Sa'ad al Dina

W korytarzu szybko dobiegnij do drzwi i zabij toporkiem przeciwnika, który je otworzy. Ukryj się przy wejściu do magazynu. Jest tu sporo przedmiotów na półkach, które ograniczają widoczność, dlatego bądź ostrożny (**obrazek powyżej**). Za pierwszą półką stoi przeciwnik. Zabij go próbując trafić w jego wystające części ciała.



Od razu po wejściu do magazynu spójrz w lewo, zza pudeł wyjdzie kolejny wróg. Unieszkodliw go i idź przed siebie mając cały czas na oku leżącą po lewej, białą szafkę. Po chwili pojawi się za nią trzeci wróg. Przeskocz przez nią i od razu ukryj się za stosem opakowań po lewej. Za regałem naprzeciwko ukryje się przeciwnik. Zastrzel go i idź przed siebie. Wychyl się w prawo i zabij dwóch ostatnich wrogów w magazynie (**obrazek powyżej**).



Stań w drzwiach po lewej i strzel w głowę przeciwnikowi za stołem. Wejdź ostrożnie, ale bądź gotów od razu się cofnąć, kiedy dwóch wybiegnie z lewej (**obrazek powyżej**) – jeden będzie za stołem, a drugi po twojej stronie, na tego ostatniego uważaj w szczególności. Po ich zabiciu wychyl się w lewo i zlokalizuj ostatnich dwóch – jeden jest w dalszym rogu po lewej, a drugi naprzeciwko, na lewo od oświetlonej na czerwono ściany. Uważaj na niego, ma ciężki karabin, a odległość nie jest zbyt wielka!



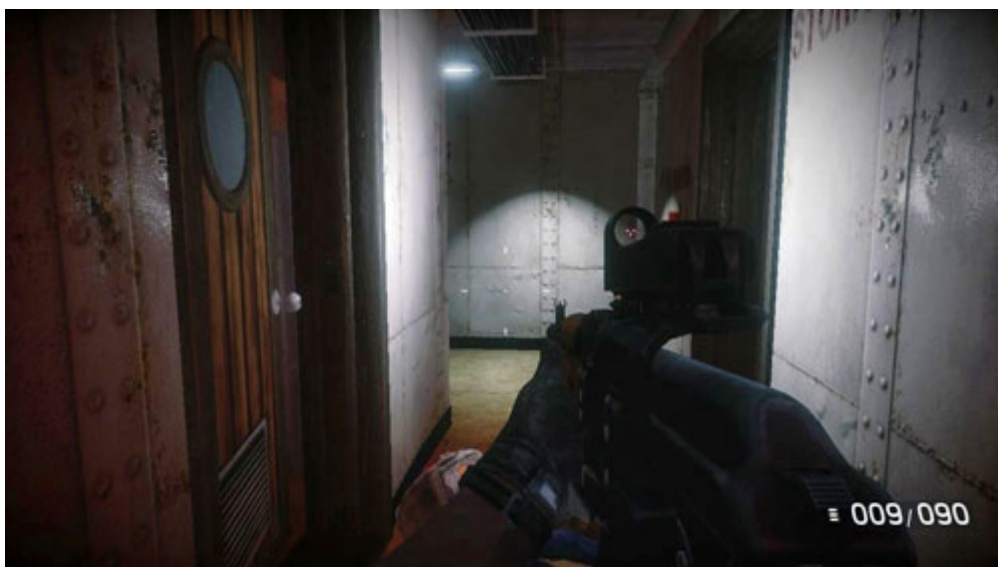
Idź wzdłuż stołu i wychyl się w lewo. W pomieszczeniu przy drzwiach wyjściowych załatwisz kilku kolejnych wrogów (**obrazek powyżej**). Cały czas pozostawaj w pozycji kucznej i bądź gotów na natychmiastowe wycofanie się i ukrycie, jeśli ktoś zacznie w ciebie znieścacka strzelać. Następnie skieruj się do wyjścia na pokład, a potem wejdź po schodach po prawej.



Stań przy drzwiach wejściowych. Po prawej jest kilku wrogów (**obrazek powyżej**). Wychyl się leciutko, aż ujrzysz głowę pierwszego przeciwnika. Zabij go, posuń się dalej. Z drzwi po prawej wybiegnie kolejnych dwóch. Załatw ich, ponownie wychyl się leciutko i zabij strzałem w głowę czwartego, a potem natychmiast spójrz na drzwi po twojej lewej stronie. Pojawi się w nich przeciwnik – bądź gotów przywitać go toporkiem.



Wejdź do miejsca, w którym był i spójrz w prawo. Drzwi dokładnie naprzeciwko ciebie się otworzą i stanie w nich przeciwnik ze strzelbą (**obrazek powyżej**). Załatw go, a potem jeszcze jednego, kryjącego się za przewróconym łóżkiem w głębi kajuty. Ostrożnie wyjrzyj na korytarz, w drzwiach po lewej (po przeciwnej stronie) stanie następny. Zwab go strzałami i zabij.



Brudne pranie

Znajdź granaty w pralni w misji Nocne spotkanie

Xbox 360: 15 punktów

PlayStation 3: Brązowe trofeum

Wskazówka: Spójrz do poniższego opisu.

W korytarzu zauważ uchylone drzwi po lewej (**pierwszy obrazek powyżej**) – naprzeciwko napisu „Storage” na ścianie po prawej. Uchyl je wciskając przycisk użycia, a potem podnieś granaty M67 ze skrzyni na końcu pomieszczenia (**drugi obrazek powyżej**) – przytrzymaj w tym celu przycisk użycia. Wracaj do korytarza i uważaj – po lewej, za rogiem, będzie czekał przeciwnik!



Idź korytarzem do sporego pomieszczenia, ale nie wchodź do środka. Lekko się wychyl w prawo, aby zdjąć pierwszego przeciwnika stojącego po prawej. Wychyl się dalej i załatw następnego. Wychylaj się dalej, aż zauważysz zajmujących pozycje wrogów (**obrazek powyżej**). Poczęstuj ich zdobytymi przed chwilą granatami. Będzie tu razem pięciu wrogów, uważaj na jednego ze strzelbą. To ostatni wrogi na tym poziomie.



Po ich wyeliminowaniu idź do drzwi wyjściowych po lewej. Po prawej zauważysz Sa'ad al Dina (**obrazek powyżej**). Po prostu goń go po jednych schodach, potem drugich, a następnie wejdź na mostek i sforsuj drzwi. Misja zakończy się efektowną animacją.

M i s j a 1 3 : T o j u ż j e s t k o n i e c



Cel główny: Dostań się do kompleksu

Cel: Uniknij wykrycia

Jak zwykle, początek misji będzie bardzo łatwy. Idź za towarzyszami do szarego znacznika, a potem ukryj się i obserwuj przejeżdżający konwój. Dwóch żołnierzy pozostanie w tyle. Wyceluj, użyj dodatkowej optyki i strzel któremuś w głowę (**obrazek powyżej**). Drugiego wykończy jeden z twoich kolegów.



Zeskocz, biegnij w prawo, a potem przed siebie. Po chwili dojdziecie do ogniska. Idź dalej przed siebie, aby mieć czysty widok na ognisko i ludzi wokół niego. Kiedy dwóch wartowników odejdzie, wyceluj i strzel w głowę jednemu z trzech, którzy pozostali (**obrazek powyżej**).



Idź w prawo, potem zeskocz na plażę i przejdź przez rzekę na drugą stronę. Stań przy murze posiadłości i czekaj na rozwój wypadków. Kiedy przed bramą zostanie pojedynczy strażnik (**obrazek powyżej**), wykończ go strzałem w głowę. Jeśli ci się nie uda, misja zakończy się porażką! Po unieszkodliwieniu strażnika wejdź przez otwartą bramę po prawej.



Cel główny: Zniszcz skrzynkę bezpiecznikową

Od razu skręć w prawo i biegnij dalej tak, aby mieć mur po swojej prawej stronie. Trzymaj się go, aż z towarzyszami dobiegniecie do boku budynku, na którym czerwonym znacznikiem zostanie oznaczona skrzynka bezpiecznikowa. Strzel w nią, aby wyłączyć prąd. Ustaw się drzwiach wejściowych i poczekaj na jednego przeciwnika, który wybiegnie ze środka (**obrazek powyżej**). Zabij go i wejdź do budynku.



Idź do pokoju po lewej, a potem do kolejnego po prawej. Naprzeciwko zauważysz drzwi, które będziesz musiał sforsować. Stań przy nich, wybierz metodę i przygotuj się na eliminację czterech celów, z czego trzech wrogów widać na powyższym obrazku (**obrazek powyżej**). Zabijaj ich w następującej kolejności (od lewej) – drugi, trzeci, pierwszy. Nie martw się błyskiem latarki, po użyciu optyki jej promień przestanie cię oślepiać. Od razu po unieszkodliwieniu trzech celów spójrz w lewo i strzel w głowę ostatniemu wrogowi. Uważaj! Ze schodów po prawej zbiegnie przeciwnik. Ostrzelaj jego nogi i zacznij ostrożnie wchodzić na górę.



Stań nad schodami i wychyl się w prawo (**obrazek powyżej**). Co prawda większość wrogów ma pistolety, nie można ich jednak lekceważyć. Walka może być trochę chaotyczna ze względu na małą widoczność, dodatkowo nie ma tu dobrych osłon. Możesz też przebiec i szybko wbiec do pokoju po lewej, a potem stamtąd wychylać się w lewo i szukać wrogów. Jest tu dwóch wrogów przed wejściem do pokoju naprzeciwko i dwóch w pokoju, z czego jeden ukryty za biurkiem po lewej (drugi stoi odsłonięty z prawej).



Bądź gotów poczęstować celną serią przeciwnika, który wybiegnie z kuchni. Idź tam wraz z towarzyszami. Wejdziecie do większego pomieszczenia, a światła za chwilę się zapalą (**obrazek powyżej**). Tu musisz zabić dwóch wrogów – jeden będzie strzelał z pistoletu, a drugi po chwili przybiegnie do was. Po oczyszczeniu pomieszczenia uzupełnij amunicję.



Przysuń się do okien W oddali zauważysz kilku żołnierzy zbiegających z naprzeciwka, a po chwili na drogę poniżej z lewej wyjedzie samochód z ciężkim karabinem i rozpocznie się prawdziwa jątka (**obrazek powyżej**). Najlepiej ukryć się przy środkowym oknie. Zniszcz prawą okiennicę, aby mieć lepszy widok i ukryj się z lewej strony okna. Wychylaj się w prawo coraz bardziej eliminując kolejne cele (abyś nie był na widoku wszystkich przeciwników). Nie musisz obawiać się granatów, wrogowie nie są tak celni, aby wrzucić jakiś przez okno. Zwróć szczególną uwagę na operatorów ciężkich karabinów (możliwe, że po chwili przyjadą kolejne pojazdy). Walcz dotąd, aż usłyszysz rozkaz, by udać się na dół.



Cel główny: Oskrzydl dom od strony stodoły

Przysuń się do Voodoo, który wyważy drzwi. Zbiegniecie na parter i wyjdziecie na zewnątrz. Nie ma sensu, abyś strzelał do wrogów w i na oddalonym budynku naprzeciwko – na miejsce zabitych przychodzić będą nowi. Zamiast tego biegnij za Voodoo, który będzie się przemieszczał od jednej osłony do drugiej. Ukryj się za drewnem, przy Voodoo, i zacznij strzelać do wrogów na drodze, przy wraku jeepa po lewej (**obrazek powyżej**).



Kolejna osłona to niedługi murek po lewej, gra tu dokona autozapisu. Ukryj się za nim i zdejmij wroga za pnem po lewej stronie, przesuń się leciutko w lewo i dorwij następnego. Po ich zabiciu nie opuszczaj zasłony, tylko spójrz w stronę znacznika, który zmienił miejsce. Powinieneś dojrzeć dwóch wrogów (jeden ukrywa się za krzakami, zlokalizuj go po błysku jego strzałów), których najbezpieczniej będzie zdjąć z twojej obecnej pozycji (**obrazek powyżej**). Dopiero po tej operacji podbiegnij do Voodoo, który kryje się za murem po lewej i stań tam razem z nim. Wychyl się i zdejmij przeciwnika, który ukrywa się w stodole, o ile nie zrobił tego Voodoo.





Zanim wbiegniesz do stodoły, ukryj się gdzieś przed nią. Dostaniesz rozkaz, aby załatwić strzelca w samochodzie. Zlokalizuj go i zabij strzałem w głowę (będzie to łatwe, bo zwrócony jest do ciebie bokiem). Przenieś się pod wejście do stodoły i upewnij, że w środku nikogo nie ma (szukaj błysku latarki). Kiedy to zrobisz, ukryj się pod prawym oknem. Najpierw rozwal drewniane deski na oknie, by mieć czystą wizję. Pokaż się wrogom, a potem od razu się ukryj i spójrz w przeciwną stronę – na wejście do stodoły. Możliwe, że przybiegnie tam jeden wróg (**pierwszy obrazek powyżej**). Kiedy go zabijesz (spójrz na okno po lewej) lub jeśli to nie stanie się po dłuższej chwili, wyjrzyj przez okno. Najpierw ustaw się tak, byś widział tylko dwóch wrogów na balkonie (**drugi obrazek powyżej**). Zdejmij ich, podnieś się i zlokalizuj pozostałych, ukrytych w okolicach samochodu (**trzeci obrazek powyżej**).



Cel główny: Przeszukaj dom w gospodarstwie

Podejdź do Voodoo, a kiedy wyważy drzwi, biegnij za nim do gospodarstwa. Wejdź, a potem od razu wyjdź i ukryj się przy drzwiach wejściowych (**obrazek powyżej**). Z piętra zbiegnie kilku wrogów, w tym dwóch uzbrojonych w strzelby. Zachowanie dystansu znacznie zminimalizuje ryzyko.



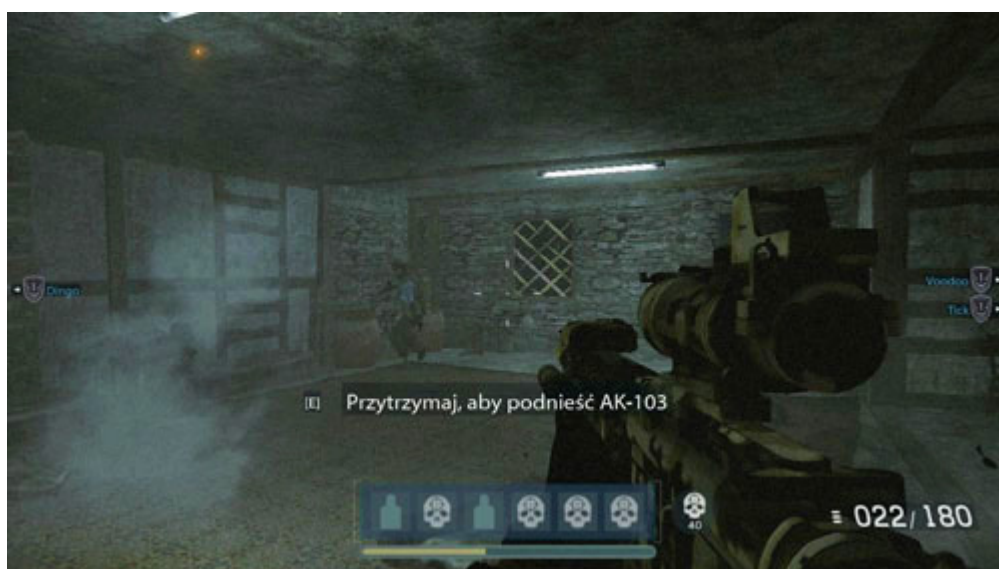
Kiedy będziesz kilka metrów od schodów, przykucnij i dostrzeż odzianego w pomarańczowy strój przeciwnika (**obrazek powyżej**), który czai się na górze po lewej. Jest uzbrojony w strzelbę i myśli, że cię zaskoczy. Wyprowadź go z błędu strzelając w wystające części jego ciała, aż padnie. Koniecznie uzupełnij amunicję w tym momencie.



Wbiegnij na górę i od razu ukryj się za stosem skrzyń po lewej (**obrazek powyżej**). Wychylaj się coraz bardziej w prawo i eliminuj kolejnych wrogów od prawej do lewej. Niektórzy, uzbrojeni w strzelby, będą próbowali do ciebie podbiec – uważaj na nich. Inni kryć się będą przed drzwiami po prawej i lewej, na przeciwległej ścianie pokoju, a także w lewym rogu pomieszczenia. Walcz, ale kiedy usłyszysz o tym, że pojawił się cekaemista...



...od razu uciekaj na parter! W walce bezpośredniej nie masz z nim żadnych szans, bo kiedy tylko oddasz w niego choć jeden strzał, podejdzie do ciebie i zasypie cię kulami. Stań przed schodami i bądź gotów wyeliminować wrogów, którzy mogą też chcieć się wycofać. Po chwili przybiegną Dingo i Tick. Czekaj na kaemistę na dole schodów, a kiedy się pojawi (**obrazek powyżej**), ostrzelaj go cały czas się wycofując.



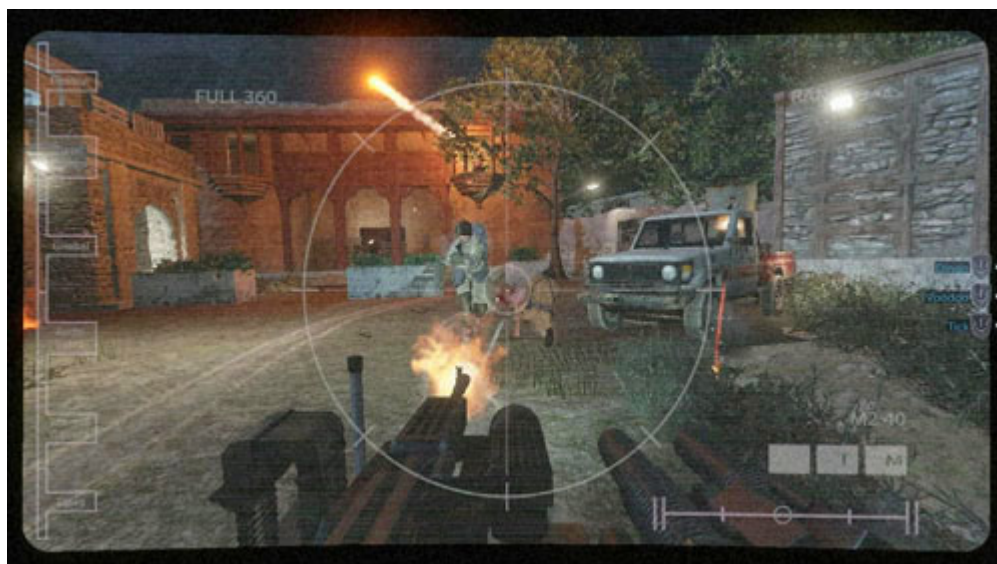
Wracaj na górę, wbiegij do pokoju po prawej, skręć w lewo i udaj się do korytarza naprzeciwko. Uzupełnij amunicję, przeładuj, stań przy zielonych drzwiach i wybierz metodę sforsowania. Uwaga – musisz tu zabić aż sześć celów (**pierwszy obrazek powyżej**)! Najpierw strzel w głowę tego, który jest dokładnie naprzeciwko ciebie. Spójrz w prawo i strzel w głowy dwóm stojącym obok siebie. Spójrz w lewo – czwarty wbiegnie przez drzwi, szybko go załatw. Pozostało dwóch (**drugi obrazek powyżej**) – najpierw sprzątnij tego po prawej, a potem tego po lewej (jest ukryty za chmurą szarego dymu). Czeką cię teraz krótki spacer, po prostu biegnij za Voodoo, a na pewno się nie zgubisz.



Cel główny: Dostań się do pałacu Kleryka

Cel: Oczyszczyć drogę przy pomocy robota

Po raz drugi będziesz mógł „pobawić się” robotem, tym razem znacznie dłużej. Pamiętaj, że ma dwa rodzaje broni – ciężki karabin i granatnik. Ten moment nie będzie trudny, nie musisz się ukrywać itp. – wystarczy systematycznie zabijać przeciwników i jechać w miejsca wskazywane przez sojuszników. Na początek ostrzelaj widocznych wrogów (wypatruj latarek) i przejedź przez most na drugą stronę (**obrazek powyżej**). Strzelaj cały czas, amunicję masz nieograniczoną. Wykończ tych, którzy wbiegną na most i rozwal deski po lewej (oznaczone czerwonym rombem), a potem wjedź do środka.



Przejedź przez chatę kierując się prosto, po drodze wypatruj wybuchowych beczek i cały czas eliminuj widocznych wrogów. Po chwili dotrzesz do mostu, przejedź na drugą stronę i spójrz w prawo. Wykończ operatora ciężkiego karabinu na samochodzie, dwóch kaemistów i gościa z RPG w oknie, też naprzeciwko (**obrazek powyżej**) – możesz tu przełączyć na granatnik i obsypać wrogów granatami, przyda się to szczególnie do wysadzenia samochodu z CKM-em. Po niedługiej walce będzie czysto – zauważysz swoich kolegów, którzy podbiegli do bramy.



Po odzyskaniu kontroli nad Preacherem przebiegnij przez most i dołącz do kolegów. Niech otworzą bramę, po czym biegnij za nimi. Trzymaj się cały czas Voodoo i stań przy nim, kiedy przystanie. Po chwili usłyszysz, że pojawił się pojazd. Nadal stój za ścianą i czekaj na wrogów, którzy tu przybiegną (**obrazek powyżej**). Potem przykucnij i porozwalaj drewniane barierki, aby mieć lepszą widoczność. Zaczynaj strzelać do wrogów poukrywanych w okolicy białego samochodu osobowego i drzewa obok. Uważaj na granaty! Jeśli nie możesz dojrzeć wrogów, przysuń się do kolegów.



Cel: Użyj CKM-u do eliminacji wrogów

Po wygraniu tej potyczki idź za Voodoo i ukryj się z prawej strony mostu. Wychyl się i zacznij ostrzeliwać operatora ciężkiego karabinu na ciężarówce (**obrazek powyżej**). Nie ryzykuj jednak i kiedy zauważysz biegnących przeciwników, schowaj się i po prostu na nich poczekaj. Operatora będzie trudno trafić – spróbuj celować w dziurę, przez którą patrzy.



Kiedy go zabijesz, od razu podbiegnij do ciężarówki i zacznij używać ciężkiego karabinu. Najpierw zniszcz drewnianą bramę, a potem po prostu strzelaj do wrogów (**obrazek powyżej**). Pamiętaj, aby skupiać uwagę przede wszystkim na tych, którzy są przy bramie, a dopiero potem zajmować się dalszymi. Uważaj, aby któryś do ciebie nie przybiegł! Jeśli go przegapisz, będziesz musiał trzymać kciuki za swoich kolegów. Prócz zwykłych przeciwników pojawi się też ciężko opancerzony kaemista.

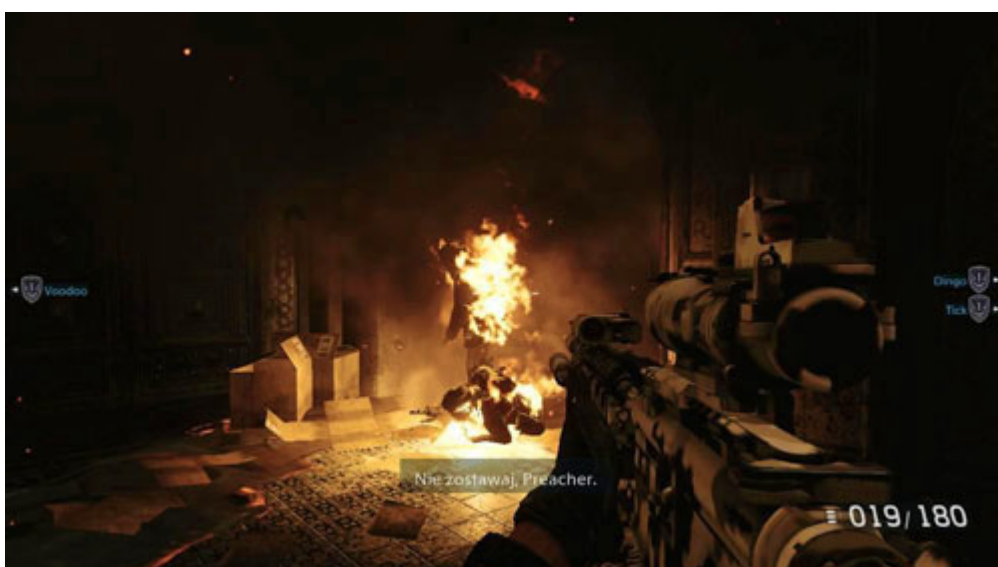


Cel główny: Zabij Kleryka

Biegnij za Voodoo w stronę pałacu. Po niedługim czasie zauważysz, jak wybucha. Przysuń się do swojego kompana, a potem biegnij w lewo i bądź przygotowany na zabicie trzech wrogów, którzy wybiegną z prawej (**obrazek powyżej**). Dwóch z nich będziesz mógł trafić przez okno – jeden ustawi się tuż pod nim, drugi będzie ukryty nieco dalej. Wejść na schody i załatw czwartego (będzie po prawej).



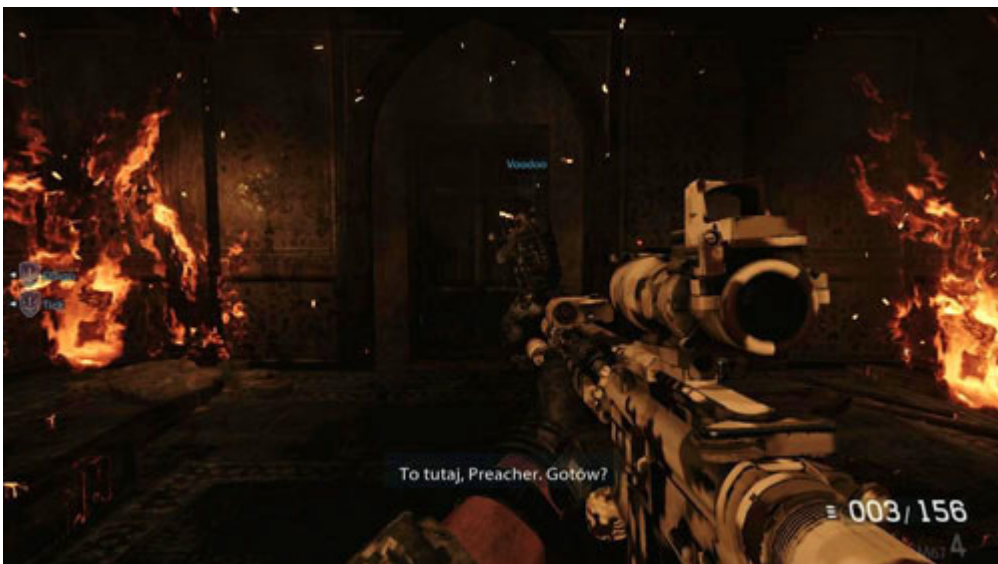
Dopiero wtedy Voodoo pobiegnie dalej. Biegnij za nim kierując się szarymi znacznikami – najpierw na schody, a potem pod główne wejście po prawej. Kiedy do niego dotrzesz, wyjdzie z nich zaczadzony przeciwnik **(obrazek powyżej)**. Zabij go i wejdź do środka.



Choć będzie tam kilku wrogów, nie musisz się ich obawiać – są zaczadzeni i ledwo się na nogach trzymając. Niektórzy nawet płoną **(obrazek powyżej)**. Jeśli chcesz, to możesz nawet z nimi walczyć za pomocą toporka. Idź prosto, zabij przeciwnika, potem w lewo i w prawo. Spójrz w prawo, zabij przeciwnika i idź dalej w lewo.



Skręć w prawo, twój bohater padnie automatycznie. Przez następną sekcję będziesz musiał się przeczołgać. Czołgaj się przed siebie, zabij przeciwnika naprzeciwko i nie przejmuj się spadającymi deskami (**obrazek powyżej**).



W pokoju po prawej pojawi się następny wróg. Skręć w prawo, zabij przeciwnika naprzeciwko, a potem w lewo. Preacher i Voodoo wstaną. Uśmierć ostatniego wroga w korytarzu po lewej i biegnij tam. Na końcu korytarza są drzwi, które sforsuj (**obrazek powyżej**).



Obejrzyj animację, a potem bądź gotów oddać natychmiastowy strzał w głowę Kleryka (**obrazek powyżej**). Jeśli nie zrobisz tego na czas, przegrasz misję. Po celnym strzale obejrzyj animację – zakończysz ostatnią misję w kampanii dla pojedynczego gracza.

Achievements

W tym dziale znajdziesz kompletną listę wszystkich osiągnięć, jakie można zdobyć w **Medal of Honor: Warfighter**.

Osiągane automatycznie – wystarczy przejść kampanię dla pojedynczego gracza, aby zdobyć je wszystkie. Należy tu nadmienić, że w celu zdobycia wszystkich osiągnięć trzeba najpierw odblokować kolejne dwa poziomy trudności – Tier 1 oraz Hardcore. Są one odblokowywane dopiero po przejściu gry na poziomie Trudnym.

Osiągane w grze wieloosobowej – jak sama nazwa wskazuje, zdobywasz je w grze wieloosobowej. Tu, podobnie jak powyżej, również znajduje się tylko lista osiągnięć.

Osiągane specjalnie – wszystkie pozostałe osiągnięcia, w których trzeba wykonać specjalną czynność raz lub wiele razy, aby zdobyć dany achievement. Oprócz listy znajdują się tu porady, jak tego dokonać.

Osiągane automatycznie

Wystarczy przejść w całości kampanię dla pojedynczego gracza, aby zdobyć wszystkie wymienione niżej osiągnięcia. Zostały one poukładane w kolejności chronologicznej – od pierwszej misji do końca gry.

	Nieoczekiwany ładunek Ukończ misję Niezamierzone konsekwencje	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Znaj swojego wroga Ukończ misję Oczami zła	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Na plażę! Ukończ misję Zejście na ląd	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	W pułapce Ukończ misję Pościg	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Deszcz grozy Ukończ misję Przyływ zmian	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Monsunowa laguna Ukończ misję Prąd strugowy	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Jeden strzał, trzech zabitych Ukończ misję Hat trick	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Nieoficjalna przykrywka Ukończ misję W pogoni za Farazem	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Koniec zajęć Ukończ misję Po nitce do kłębka	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Gaz do dechy Ukończ misję W Dubaju jak w raj	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum

	Ceremonia zamknięcia Ukończ misję Starzy znajomi	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Jednoosobowy bunt Ukończ misję Nocne spotkanie	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Niech go zeżrą robale Ukończ misję To już jest koniec	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Stump do dobry gość Stump – ukończ wszystkie misje tej postaci	Xbox 360: 30 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Zaciągnij się, mówili Preacher – ukończ wszystkie misje tej postaci	Xbox 360: 30 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Warfighter Ukończ kampanię na dowolnym poziomie trudności	Xbox 360: 40 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum

M u l t i p l a y e r

Opisy achievementów mówią same za siebie, także nie powinieneś mieć problemów z ich osiągnięciem, o ile poświęcisz na to dość czasu i cierpliwości.

	Globalni wojownicy Odblokuj po jednym żołnierzu z każdej jednostki	Xbox 360: 25 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Zadanie wykonane Wykonaj 3 zadania w misji bojowej	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	I z powrotem do boju Ukończ jedną turę wszystkimi klasami	Xbox 360: 50 punktów PlayStation 3: Złote trofeum
	Spec od wszelkiej broni Zdobądź szpilkę strzelca dla wszystkich broni	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Wódz naczelny Odblokuj wszystkich żołnierzy w trybie wieloosobowym	Xbox 360: 35 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Towarzysze broni Wygraj rundę ze znajomym jako partnerem z sekcji ogniowej	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Sekcja ogniowa zawsze gotowa Ukończ rundę w składzie najlepszej sekcji ogniowej	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Na całość Wezwij wsparcie śmigłowca Apache	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum

	Najlepszy gracz Ukończ dowolny mecz online będąc na pierwszym miejscu	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Na krzywy ryj Skorzystaj z pomocy partnera z sekcji ogniowej przy uzupełnieniu amunicji lub leczeniu	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Na służbie Graj w sieci przez 15 minut	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Dowódca drużyny Odblokuj po jednym żołnierzu w każdej klasie	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum

Pozostałe osiągnięcia

Wszystkie pozostałe osiągnięcia zdobywasz w kampanii dla pojedynczego gracza, ale musisz wykonać konkretną czynność – raz lub wiele razy – aby zdobyć dane osiągnięcie. Z racji tego pod każdym (lub kilkoma, jeśli są ze sobą powiązane) znajduje się krótki opis wyjaśniający, jak i gdzie to zrobić.

Specyficzne dla misji

Każdy z poniższych achievementów można zdobyć w jednej, konkretnej misji – pod opisem osiągnięcia zostało napisane, do której misji zajrzeć. Achiewementy zostały poukładane chronologicznie.

	Na czas Ukończ szkolenie w misji Oczami zła w czasie poniżej 18 sekund	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówki: Dokładny opis tego osiągnięcia znajduje się w opisie misji 02: Oczami zła wraz z filmem.

	Oszczędność ołowiu Ukończ część snajperską w misji Zejście na ląd, nie oddając ani jednego niecelnego strzału	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
--	--	---

Wskazówki: Jeśli spudłujesz, po prostu wczytaj ostatni punkt kontrolny – będzie on dokładnie przed snajperskim fragmentem. Celując bierz poprawkę na to, że pocisk podczas lotu opada, także trzeba celować nieco wyżej. Nie musisz jednak koniecznie trafiać w głowy przeciwników.

	Zakaz handlu Zniszcz 90 straganów w misji Pościg	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówki: Stragany porozstawiane są na ulicach, zaś ogromne ich skupisko znajduje się na targu. Co więcej, nie musisz tego robić za jednym razem, zniszczone stragany są zliczane podczas kolejnych podejść. Po wjechaniu na targ staranuj tyle straganów, ile możesz, pozwalając, by twój cel uciekł. Wczytaj ostatni punkt kontrolny (będzie tuż przed skręceniem na stragan) i niszczone stragany dalej.

	Podwójne zejście Zabij dwóch wrogów jednym strzałem w misji Przyptyw zmian	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówki: Po zabiciu trzech wrogów za pomocą toporka dojdiesz do ogrodzenia. Mother poinformuje się o możliwości zabicia dwóch wrogów za pomocą jednego strzału, więc wykorzystaj szansę. Po dokładniejszy opis zajrzyj do opisu misji 05: Przyptyw zmian.

	Uwolnić Krakena! Zabij 20 wrogów podczas ewakuacji łodzią w misji Prąd strugowy	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

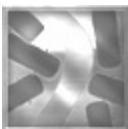
Wskazówki: Trudność zaliczenia tego osiągnięcia zależy ściśle od poziomu trudności. Im niższy, tym większy zasięg będzie miała twoja broń, więc i łatwiej będzie ci zabić wrogów. Na poziomie trudnym będziesz musiał trafić dokładnie w każdego z przeciwników, więc biorąc pod uwagę ciągły i szybki ruch łodzi może to być niezwykle trudne – dlatego lepiej próbować na poziomie łatwym. Jeśli mimo wszystko ci się nie uda, to przed zmianą stanowiska (kiedy to będziesz musiał sterować łodzią, a nie z niej strzelać) wczytaj ostatni punkt kontrolny.

	Berek! Schwytaj Faraza w ciągu 15 minut w misji W pogoni za Farazem	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówka: Im niższy poziom, tym łatwiej będzie ci zaliczyć to osiągnięcie. Dzięki zdecydowanie większej żywotności niektóre sekcje będziesz mógł po prostu ominąć, nie przejmując się ogniem przeciwników. Pomocą może też okazać się dokładny opis misji 08.

	Target Practice Shot down the targets in the training camp caves in Connect the Dots (Zniszcz w wszystkie tarcze strzelnicze w obozie szkoleniowym w misji Po nitce do kłębka)	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówka: Kiedy wejdiesz do ukrytego obozu szkoleniowego i wybijesz wszystkich wrogów, nie forsuj drzwi, tylko zniszcz wszystkie strzeleckie. Po dokładniejszy opis spójrz do opisu misji 09: Po nitce do kłębka.

	Nie ma co się burzyć Nie uderz w żaden pojazd podczas burzy piaskowej w misji W Dubaju jak w raju	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówki: Przy końcu misji 10: W Dubaju jak w raju, kiedy będziesz jechał autostradą pod prąd, nie możesz zderzyć się z żadnym z nadjeżdżającym z naprzeciwka pojazdem. Jeśli ci się to nie uda, po prostu wczytaj ostatni punkt kontrolny i spróbuj ponownie.

	Brudne pranie Znajdź granaty w pralni w misji Nocne spotkanie	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówka: Kiedy jako Preacher zauważysz nadlatujące śmigłowce, biegnij za Farazem. Po oczyszczeniu korytarza i kajut zwróć uwagę na drzwi w korytarzu, prowadzące do pralni. Są po lewej, naprzeciwko napisu „Storage”. Otwórz je i zabierz ze środka granaty. Dokładniejszy opis znajduje się w opisie misji 12: Nocne spotkanie.

Poziomy trudności

Poniższe achievements są związane z przechodzeniem konkretnych misji lub kampanii na dwóch najwyższych poziomach trudności – Tier 1 i Hardcore. Aby w ogóle je odblokować, należy najpierw przejść kampanię na poziomie trudnym. Opisy osiągnięć mówią same za siebie. Warto dodać, że na poziomie Hardcore nie można ani razu zginąć, choć oczywiście można opuścić misję i wczytać jakiś punkt kontrolny. Dodatkowo, jeśli przejdziesz kampanię na poziomie Hardcore, odblokujesz osiągnięcia Tier 1 i Niepowstrzymany (ale nie odwrotnie).

	Tier 1 Ukończ kampanię na poziomie Tier 1	Xbox 360: 50 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Niepowstrzymany Ukończ misję Zejście na ląd na poziomie hardcore	Xbox 360: 30 punktów PlayStation 3: Srebrne trofeum
	Hardcore Ukończ kampanię na poziomie hardcore	Xbox 360: 80 punktów PlayStation 3: Złote trofeum

Forsowanie drzwi

Dwa osiągnięcia, które wzajemnie się uzupełniają. Wystarczy strzelać w głowy przeciwników podczas fragmentów misji typu „sforsuj i oczyść”, a za każde cztery celne strzały w głowę odblokujesz kolejny rodzaj forsowania drzwi. Jeśli się postarasz, to już w połowie gry będziesz miał je wszystkie. Pamiętaj też, aby każdego sposobu użyć przynajmniej raz, a oba osiągnięcia będą twoje.

	Obsługa pokojowa Odblokuj wszystkie metody forsowania drzwi	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Mistrz ślusarski Przynajmniej raz skorzystaj z każdej opcji forsowania	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum

Pozostałe osiągnięcia

Na koniec zostały podane wszystkie pozostałe osiągnięcia, pod każdym lub dwoma (jeśli są powiązane) znajduje się wskazówki.

	W pojedynkę jest niebezpiecznie! Poproś sojusznika o amunicję w trybie kampanii	Xbox 360: 5 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Pies na amunicję 25 razy poproś sojusznika o amunicję w trybie kampanii	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum

Wskazówki: Bez tego raczej trudno ci będzie przejść kampanię, także można powiedzieć, że oba osiągnięcia zdobędziesz „przy okazji”.

	A kuku! Zabij wroga wychylając się zza osłony w trybie kampanii	Xbox 360: 5 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
	Z ukrycia Zabij 25 wrogów wychylając się zza osłony w trybie kampanii	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum

Wskazówki: Podobnie jak powyżej, bez wychylania się, którego uczysz się w drugiej misji, może być trudno, więc są to kolejne dwa osiągnięcia zdobywane „przy okazji”.

	Taktyczna zmiana Zabij 25 wrogów korzystając z dodatkowej optyki	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówka: Dodatkowa optyka, której używania uczysz się w drugiej misji, to praktycznie niezbędny. Jeszcze jedno osiągnięcie zdobywane „przy okazji”.

	Topornik Zabij 25 wrogów w walce wręcz w trybie kampanii	Xbox 360: 20 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówka: Jednego przeciwnika zabijesz w misji 01: Niezamierzone konsekwencje (możesz też zabijać tych, którzy płoną). Podobnie w ostatniej misji, 13: To już jest koniec, po wejściu do płonącego pałacu, zaczadzeni i płonący przeciwnicy będą łatwym celem. Największą jednak liczbę okazji będziesz miał w misji 12: Nocne spotkanie. Oczywiście to nie jedyne miejsca, w których możesz zabijać przeciwników w walce wręcz. Najlepszą metodą jest praktycznie każde miejsce, w którym możesz ukryć się za rogiem i czekać na przeciwnika. Kiedy przybiegnie, zadaj mu cios. Im ciasniejsze jest miejsce, w którym walczysz, tym lepiej.

	Z importu Zabij 50 wrogów posiadając broń odebraną przeciwnikowi	Xbox 360: 15 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	---	---

Wskazówka: Sporo wrogów zabijesz w ten sposób w misji 12: Nocne spotkanie. Choć broń odebrana wrogom nie jest zazwyczaj tak dobra, jak twoja, powinienesz sobie jakoś poradzić.

	Maksymalny realizm Nie ginąć, 5 razy odzyskaj zdrowie po krytycznym zranieniu	Xbox 360: 10 punktów PlayStation 3: Brązowe trofeum
---	--	---

Wskazówka: Krytyczne trafienie następuje wtedy, kiedy brzegi ekranu pokryją się czerwienią, zakrywając większość widoku. Najłatwiej zdobyć to osiągnięcie na łatwym poziomie trudności. Kiedy otrzymasz krytyczne trafienie ukryj się i poczekaj, aż czerwień zniknie. Czynność powtórz jeszcze cztery razy, a osiągnięcie będzie twoje.

