

Aliens vs Predator

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Aliens vs Predator

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Rebellion, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Kampania żołnierza	4
Colony	4
Refinery	16
Jungle	28
Ruins	36
Research Lab	45
Pyramid	52
Kampania Obcego	55
Research Lab	55
Colony	60
Refinery	65
Jungle	69
Ruins	77
Kampania Predatora	81
Tutorial	81
Jungle	84
Refinery	92
Ruins	99
Research Lab	109
Pyramid	117
Dzienniki audio	120
Colony	120
Refinery	125
Jungle	129
Ruins	134
Research Lab	139
Pyramid	142
Kanistry	144
Research Lab	144
Colony	148
Refinery	152
Jungle	156
Ruins	160
Trofea	164
Jungle	164
Refinery	168
Ruins	172
Research Lab	176
Pyramid	180

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

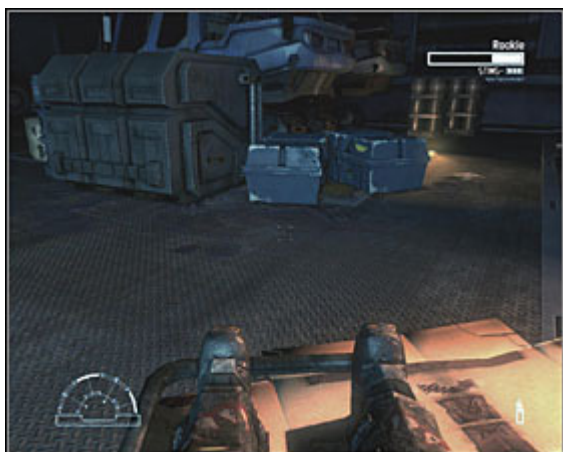
Poradnik do gry *Aliens vs Predator* zawiera szczegółowy opis ukończenia wszystkich trzech kampanii dla jednego gracza. W tekście znajduje się również dokładny wykaz wszystkich znajdzek, czyli dzienników audio w misjach żołnierza, kanistrów u Obcego i trofeów w kampanii Predatora.

Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

Kampania żołnierza

C o l o n y

Akcja gry *Aliens vs. Predator* rozpoczyna się na terenie koloni opanowanej przez Ksenomorfy. Zaraz po przebudzeniu **[#1]** połączy się z Tobą Tequila – koleżanka z oddziału i zarazem Twoja przełożona, która od tej chwili będzie wydawać Ci rozkazy. Zanim jednak wkroczysz do akcji, będziesz musiał opanować podstawy poruszania się w świecie gry.



[#1]



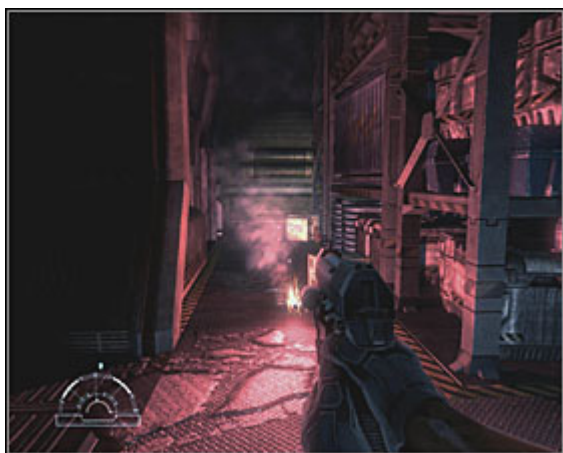
[#2]

Poczekaj aż odzyskasz swobodę ruchów i zgodnie z poleceniem kobiety, rozejrzyj się po sali. Kiedy komandos stanie wreszcie na nogi, podreperuj siły witalne za pomocą apteczki, a następnie wykonaj kilka kroków w dowolnym kierunku **[#2]**. Kolejne instrukcje dotyczyć będą dostępnych źródeł światła. Żołnierz ma na wyposażeniu latarkę (włącz ją na stałe, bo urządzenie nie traci energii) oraz flarę. Ta ostatnia daje zdecydowanie lepszy efekt, ale ma też pewną wadę. Komandos może wyrzucić tylko jedną racę naraz, która na dodatek świeci się przez kilka sekund. Na szczęście ilość flar nie jest w żaden sposób ograniczona.

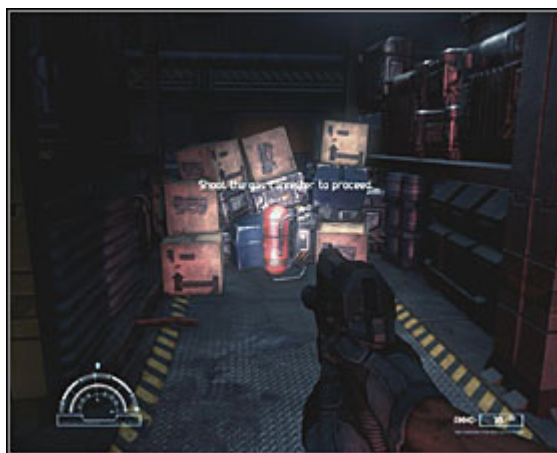
Find a way out of the garage

Tequila zleci Ci pierwsze zadanie, które będzie polegać na wydostaniu się z garażu. Kierunek ucieczki wskaże Ci strzałka umieszczona nad detektorem ruchu – pełni ona rolę drogowskiego, prowadzącego bohatera do celu misji.

Wejdź w korytarz **[#3]** i poruszaj się naprzód jedyną dostępną drogą. Gdy natkniesz się na zaporę złożoną z pudeł **[#4]**, wycofaj się do tyłu na maksymalną odległość, a następnie strzel do czerwonego kanistra. Wybuch zniszczy barykadę, a Ty będziesz mógł ruszyć w dalszą drogę.

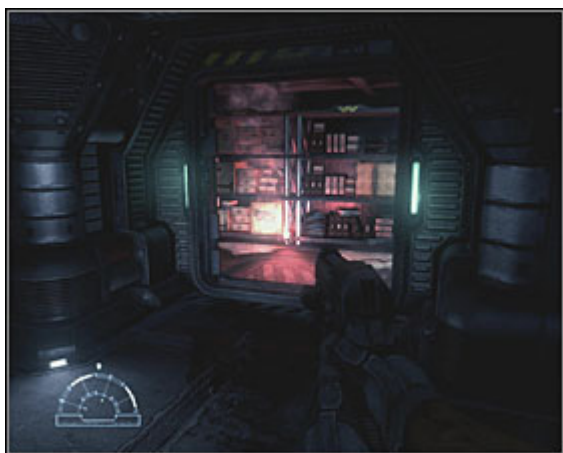


[#3]



[#4]

Zejdź na dół po schodach i wkrocz do kolejnego korytarza. Po prawej stronie zobaczysz otwarte drzwi **[#5]**, z których oczywiście skorzystaj. Idź przed siebie jedyną dostępną drogą, nie zważając na odgłosy – na razie nie grozi Ci żadne niebezpieczeństwo. Kiedy zauważysz zacinające się drzwi, podejdz do nich i otwórz je rękami. Uzyskasz w ten sposób dostęp do małej sali, w której leży martwy kolonista. Użyj znajdującego się obok niego przełącznika **[#6]**.



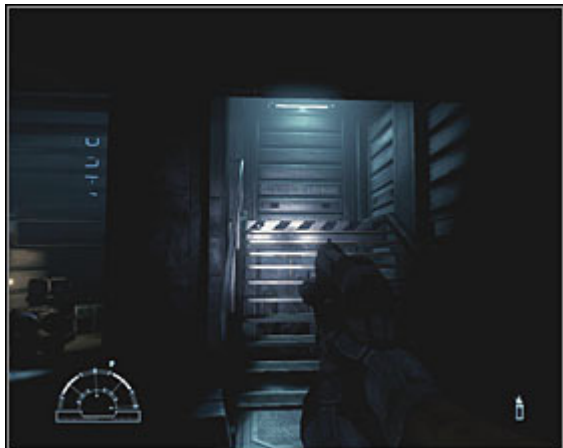
[#5]



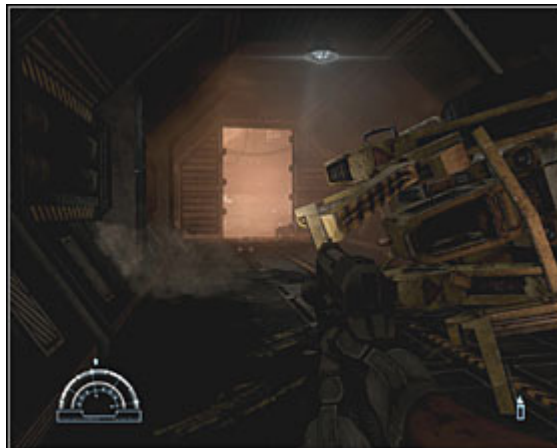
[#6]

Enter the colony

Opuść pomieszczenie z trupem i skieruj się do jedynych, otwartych drzwi. Idź cały czas przed siebie, a po chwili natkniesz się na kolejne schody **[#7]**. Kiedy wyjdiesz na górę, Twoim oczom ukaże się przejście **[#8]** prowadzące na powierzchnię.



[#7]



[#8]

Get into Ops

Możesz pokręcić się trochę po najbliższej okolicy, ale z racji tego, że nie ma tu nic ciekawego, skieruj się do bloku oznaczonego literą B **[#9]**. Okres ochronny się skończył, dlatego od tej pory musisz zachować uwagę – śmiertelnie niebezpieczne Ksenomorfy mogą pojawić się przy Tobie w najmniej oczekiwanym momencie.



[#9]



[#10]

Idź przed siebie. Pęknięte kable blokują przejście przez korytarz, dlatego musisz ominąć pułapkę przechodząc przez pomieszczenie po lewej stronie **[#10]**. Nie ma sensu żebyś się zatrzymywał. Po sforsowaniu schodów, otrzymasz kolejne zadanie.

Reset Ops

Kieruj się naprzód i na pierwszym skrzyżowaniu skręć w prawo **[#11]**. Znajdź drogę w labiryncie metalowych szafek i wkrocz do większego pomieszczenia. Tequila poprosi Cię, byś przesunął dźwignię wiszącą na ścianie **[#12]**. Zrób to. Systemy kontrolne stacji zostaną zresetowane i przez chwilę zrobi się ciemno. Poczekaj cierpliwie kilka sekund i ponownie pchnij wajchę. Spięcie odrzuci Cię od ściany, ale nie przejmuj się – nic Ci nie będzie.



[#11]



[#12]

Po zresetowaniu systemu zrobi się jaśniej, ale detektor zacznie wskazywać położenie intruza. Wyjdź z pomieszczenia i zbliż się do zacinających się drzwi. Kiedy spróbujesz otworzyć je rękami, przed Tobą pojawi się Ksenomorf. Poczekaj cierpliwie aż Tequila usmaży Obcego, a następnie skieruj się do sąsiednich wrót.