

Aliens vs Predator 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Aliens vs Predator 2

autor: Piotr „Zodiak” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

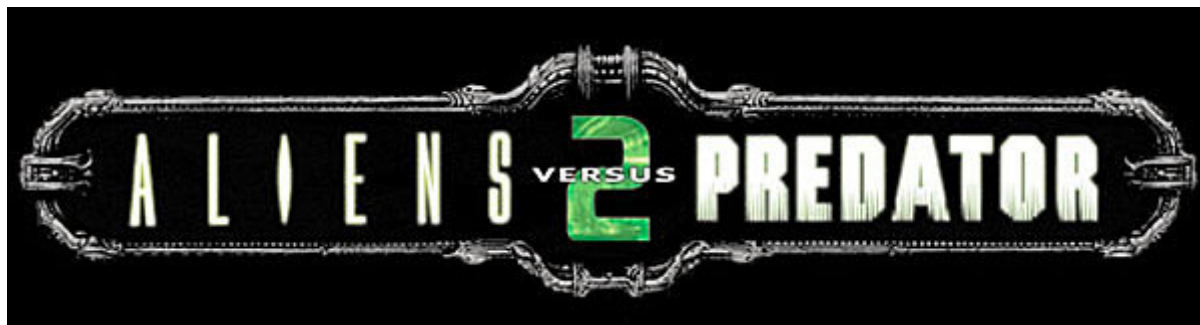
SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Początki	3
Predator: Charakterystyka	4
Predator: Wyposażenie	6
Predator: Taktyka	7
Marine: Charakterystyka	9
Marine: Wyposażenie	11
Marine: Taktyka	13
Alien: Charakterystyka	15
Alien: Umiejętności	16
Alien: Taktyka	18

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

Aliens vs Predator II to sequel wydanej w 1999 roku gry o tym samym tytule. Przygotowywana od dawna gra FPP już w samych zapowiedziach wyglądała fascynująco, ale kiedy dostałem ją do własnych rąk nie mogłem się doczekać chwili, kiedy nadejdzie ciemna noc i będzie mi dane w pełni rozkoszować się niebezpiecznymi korytarzami czy podziemnymi zakamarkami gniazda Obcych. Do dyspozycji gracza oddano trzy gatunki (**Predator**, **Alien** i **Marine**), różniące się tak bardzo, iż podczas zabawy nie można opędzić się od przekonania, że tak naprawdę są to trzy oddzielne gry. Jakby tego było jeszcze mało, Marine może ujarzmić maszynę przypominającą z wyglądu mecha – wielkiego robota, napakowanego do granic możliwości bronią i zabezpieczonego pancerzem nie do pokonania nawet przez najsilniejszego Obcego. Do czasu, oczywiście. Każdy gatunek ma swój zestaw przedmiotów, broni i umiejętności, co zmusza do nauczania odrębnych zasad bezpiecznej egzystencji i co najważniejsze, taktyki dla każdego z nich. A to wcale nie jest łatwe – mimo iż kampanię dla pojedynczego gracza można przejść w kilkanaście godzin, to już multi-player zapewnia nieskończone ilości godzin sam na sam z Obcym, poszukiwania zwierzyny podczas gry Predatorem czy bieganiu w ciągłym strachu – to ostatnie w przypadku wybrania Marine.

W poradniku znajdziecie szczegółowy opis każdego gatunku, z podziałem na ogólną charakterystykę, dodatkowe umiejętności poprzez używany sprzęt, na opisie broni i samej taktyki kończąc. Mam nadzieję że zdołam przekonać Was, iż AvP II to świetny produkt i tak naprawdę przeczytawszy poniższe wskazówki gracz nie mający wcześniej styczności ani z filmami, ani z grą z Obcym w tytule, już po kilku minutach spędzonych z danym gatunkiem spokojnie zorientuje się, o co w tym wszystkim chodzi. A jeśli graliście w AvP – to nic nie szkodzi, ponieważ w drugiej części zmieniło się całkiem sporo. Małe wyjaśnienie – dla oznaczenia niektórych przedmiotów czy „giwierów” użyłem nazw spolszczonych, jednak w granicach rozsądku (bez dosłownego tłumaczenia np. Pulse Rifle) i z zachowaniem oryginalnych nazw w nawiasach.

Zapraszam do czytania, a zaraz potem do gry, bo jak zapewne wiecie, nic nie daje takiej satysfakcji jak samo delectowanie się nią :-)

Początki

Dźwięk a rozgrywka

Autorzy AvP wielokrotnie zwracali uwagę na szczególne udźwiękowanie swojego produktu, tak że można rozpoznać rodzaj przeciwnika, a nawet miejsce, z którego atakuje. Po części jest to prawda, ale tylko przy korzystaniu z akceleracji 3D (tak to się ładnie nazywa, a potrafi spowolnić grę nawet o kilkadziesiąt procent). Niestety, przestrzenna lokalizacja jest możliwa dopiero przy co najmniej czterech głośnikach. Trochę szkoda, bo nie każdy dysponuje takimi możliwościami, a podczas gry wieloosobowej każda, nawet najmniejsza błahostka dająca przewagę, jest bardzo ważna.

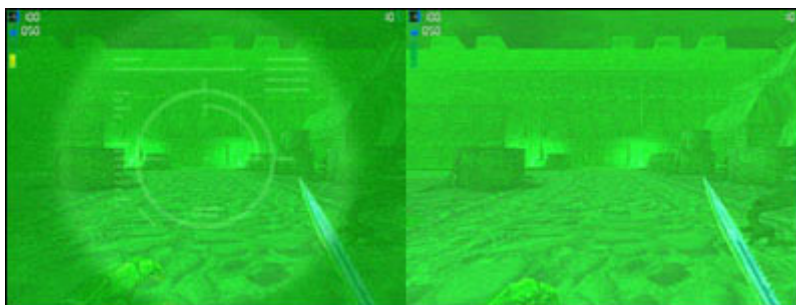
Multi- a Single-player

Jeśli już napomknąłem o trybie gry wieloosobowej, to warto nadmienić, że wybór postaci nie został ograniczony do trzech głównych bohaterów – każdy gatunek ma kilku swoich przedstawicieli, a to bardzo urozmaica rozgrywkę. Do tego zmieniają się także ich możliwości oraz umiejętności, oczywiście zależnie od dokonanego przez Ciebie wyboru. Nie widzę większego sensu w opisywaniu wszystkich możliwych wyborów – można się tego dowiedzieć już podczas ich dokonywania. Skupię się dokładnie na wyjaśnieniu możliwości podstawowych przedstawicieli każdego z gatunków, dostępnych podczas gry dla pojedynczego gracza. Nie będzie wyjaśniania fabuły – po prostu suche

fakty. Owa fabuła jest, szczerze mówiąc, trochę rozczarowująca – aż kipi liniowością. Nie można zdecydować w jaki sposób przejść dany poziom, trzeba postępować wedle uznania autorów. Dlatego też nie wydaje mi się, że solucja będzie potrzebna – wszak zaciąć się w AvP jest bardzo łatwo, ale już po chwili na pewno odnajdziesz odpowiednie przejście czy natrafisz na odpowiedni przycisk. A więc do dzieła!

Ta gra jest xtra?

Warto jeszcze ściągnąć sobie niewielki plik ([Avp2_xtra.rez](#)) i skopiować go do katalogu z grą. W konsoli (dostępnej z menu opcji przed uruchomieniem AvPII) trzeba zrobić odpowiedni wpis „-rez **Avp2_xtra.rez**”, bez cudzysłowów, po czym uruchomić grę. Dzięki temu zmieni się wiele, na pozór niezauważalnych elementów – dźwięki, widok z noktowizora podczas gry Marine czy ekran ładowania. Mała rzecz, a cieszy :-).



Przykład: z patchem (pierwszy obrazek) i bez patcha (drugi obrazek)

Predator: Charakterystyka



Jako przedstawiciel silnej i honorowej rasy wojowników, przemierzającej bezkres wszechświata w celu zdobywania kolejnych trofeów, będzie musiał pokonać całe hordy Obcych oraz uzbrojonych po zęby ziemian – Marine. Wspomniane trofea to głowy upolowanych ofiar, będące swoistym wyznacznikiem potęgi i umiejętności danego Predatora. Dlaczego mówię że to silna i honorowa rasa? Otóż nie ma w grze bardziej wytrzymałego stworzenia i zarazem bardziej honorowego. O tym ostatnim można przekonać się już w czasie rozgrywki naszym łowcą, a o pierwszym – coś – przez cały czas spędzony na obcowaniu z nim, niekoniecznie widząc świat z jego perspektywy. Nie dość, że Predator jest ogromnie wytrzymały, to potrafi regenerować swoje zdrowie przy pomocy komputera medycznego ([Medicomp](#)) – ale o tym później. Jakże przydatną umiejętnością Predatora są wysokie skoki („**Alt + klawisz skoku**”), dzięki którym można dostać się na wysokość nawet dwudziestu stóp. Mapy w AvPII są tak skonstruowane, iż opanowanie tej zdolności powinno być priorytetem gracza już od samego początku rozgrywki. Skalne półki, budowle, rośliny przypominające drzewa to tylko niektóre obiekty po których można się przemieszczać korzystając z możliwości wysokich skoków. Nie wolno tego lekceważyć, gdyż w 90% wypadków lepiej jest odnaleźć jakąś „boczną” drogę prowadzącą po drzewach czy skałach, niż iść normalnie (dołem) i wystawić się na atak zgrai Obcych lub spotkanie trzeciego stopnia z szybkostrzelną bronią Marine.



Potrzebujesz pomocy? Nieee, mam tyczkę... ;-)

Poniżej znajduje się screen, jaki zobaczysz po rozpoczęciu kampanii Predatora. Jeśli grałeś w poprzednią część AvP lub chociażby jest fanem serii filmowej, to jeszcze pół biedy. Natomiast osoba mająca po raz pierwszy styczność z naszym łowcą, zdezorientowana tymi „hieroglifami”, może od razu zrezygnować z dalszej gry lub sprawdzić czy wszystko z komputerem jest w porządku. Dziwnie wyglądające znaki, jak zapewne już się domyślacie, odzwierciedlają zdrowie Predatora (**zielone**) oraz jego energię (**niebieskie**). Natomiast na dole, dokładnie w lewym rogu, znajdują się jeszcze dwa wskaźniki (a czasem tylko jeden). Pierwszy, z czaszką, wskazuje ile głów udało Ci się „upolować”. Chodzi po prostu o pewną zależność – uszkodzenie głowy przeciwnika jest ważną sprawą dla prawdziwego łowcy i mówi o jego zdolnościach bojowych. Może teraz powiecie, że można rozwalić taki „cel” bez problemu już po normalnej eliminacji (czytaj: nie koniecznie trafiając w głowę) przeciwnika. I częściowo macie rację, jednak po pewnym czasie martwe ciała znikają, a jeśli w okolicy pozostanie jeszcze kilku przyjaciół naszej ofiary, to nie jest wskazane stanie i machanie nad nią laską (**Combistick**). Wspomniałem jeszcze o drugim wskaźniku w rogu ekranu – dokładnie pojawia się nad czaszką, a wskazuje liczbę naboju w aktualnie używanej broni (jeśli są one wymagane do korzystanie z danego oręża). Ilość „kropek” równa się dokładnie ilości posiadanych naboju.



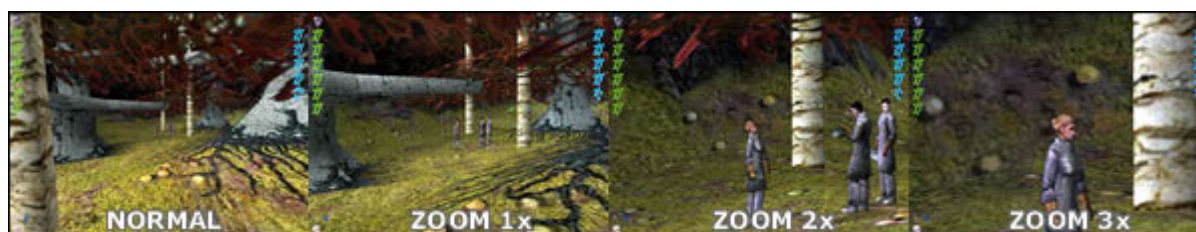
Predator: Wyposażenie

Pierwsza i zarazem najważniejsza sprawa, którą trzeba omówić – leczenie. W tym celu należy skorzystać z **Medicomp'a**, a to natomiast wymaga sporej ilości energii – dokładnie trochę ponad połowę jej maksymalnego stanu (czyli trzy znaki i kilka „kropek” – lepiej tego wyjaśnić nie mogę ;-). Jeśli nie będzie jej na tyle, **Medicomp** po prostu się nie włączy. Ale na szczęście, kiedy już uda się z niego skorzystać jeden zastrzyk (tak, Predator wbija sobie w ciało dwa ostrza, wydając przy tym specyficzny jazgot) przywraca go do pełni sił. A co jeśli skończy się energia, a trzeba będzie się uleczyć? To nic, wystarczy skorzystać z energetycznego sita (**Energy Sift**) i będziesz miał jej znowu pod dostatkiem. To właśnie dzięki tym dwóm urządzeniom będziesz praktycznie nieśmiertelny, a działania w stylu *leczenie >>> ładowanie >>> leczenie* itd. wejdą Ci po jakimś czasie w nawyk. Niestety, nie może być jednak za pięknie – podczas ładowania i uzdrawiania, jeśli włączyłeś maskowanie (**Cloaking Device**), to zostanie ono natychmiast zdezaktywowane. Poza tym już po wybraniu jednego z powyższych urządzeń Predator traci zdolność biegania, a jeśli zdarzy się to podczas walki, będzie miało bardzo przykre konsekwencje.



Kolejna bardzo przydatna umiejętność – maskowanie (**Cloaking Device**), tworzy wokół Predatora obraz środowiska, sprawiając iż jest on niewidoczny dla przeciwnika. Ma to co prawda swoje ograniczenia, jak np. brak możliwości całkowitego zniknięcia (widać pewne zniekształcenia w tle jeśli stoi przed nim zamaskowany Predator), ale i tak urządzenie to spisuje się świetnie i należy z niego jak najczęściej korzystać. Oczywiście jeśli podejdziesz zbyt blisko wrogiego osobnika, to zauważy on intruza i zrobi użytek ze swojego oręża. Maskowanie automatycznie wyłączy się w sytuacji, kiedy wejdiesz do wody lub użyjesz komputera medycznego / sita energetycznego. Nie ma także większego sensu stosowanie tego urządzenia przeciwko Obcym, gdyż i tak dostrzegą Predatora, a to dzięki swojej szybkości – przemierzają spory teren i w końcu znajdują cel.

AvP II różni się pod wieloma względami od innych gier FPP – nie tylko dużym zróżnicowaniem przeciwników, ale czymś, czego od czasów Half-Life'a bardzo mi brakuje – licznymi zagadkami. Nie na darmo Predator posiada możliwość „używania” różnych przełączników, dźwigni czy otwierania szafek lub innych przejść. Nie wszystko co blokuje dalszą drogę trzeba bezmyślnie niszczyć (i nie wszystko się da :-), przeważnie będzie trzeba coś przełączyć, zmodyfikować lub zwyczajnie otworzyć. Nie zabraknie także sytuacji, gdzie przyda się komputer osobisty (**Charge Emitter**) (PC? – ciekawe jakiego ma proca? :-) Predatora – emitowanym przezeń niewielkim polem elektromagnetycznym można uszkodzić układy scalone w ludzkich bazach, znajdujące się w mechanizmach blokujących skutecznie dalszą drogę. Niestety do walki urządzenie to jako takie się nie nadaje.



Na tym nie kończy się wyposażenie naszego międzygalaktycznego łowcy. Nie można zapomnieć jeszcze o masce łowcy (**Hunting Mask**), dającej jeszcze dwie możliwości ułatwiające upolowanie zwierzyny. Pierwsza to coś w rodzaju soczewki, umożliwiającej trzykrotne przybliżenie (zoom)

każdego obiektu. Dzięki zaawansowanej technologii Predatora można dokładnie obejrzeć cel oddalony nawet o kilkadziesiąt metrów, co bardzo pomaga przy korzystaniu ze **Spergun'a**. Druga możliwość, najważniejsza dla Predatora, to rodzaje wizji. Nie wgłębiając się w szczegóły – chodzi po prostu o to, iż każda z nich jest przystosowana do polowania na inny gatunek. I tak wizja termiczna (**Thermal**) doskonale spisuje się przeciwko ludziom, elektromagnetyczna (**Electromagnetic Spectrum**) bez problemu wykrywa Obcych, a ostatnia, **PredTech** – wykryje nawet zamaskowanego Predatora. Ostatni tryb przydaje się także w ciemnych pomieszczeniach. Korzystanie odpowiednio ze wszystkich wizji jest bardzo ważne podczas walki, gdyż normalnie trudno jest kogokolwiek zauważyć. Do tego podczas korzystania z broni mogącej automatycznie odnajdywać cel, przy wybraniu odpowiedniej wizji broń sama namierzy delikwenta, a Tobie pozostanie tylko naciśnięcie spustu. Poza tym jeśli w czasie używania broni korzystającej z automatycznego namierzania (**Disc** lub **Plasmacaster**) dobierzesz odpowiednio do swojego przeciwnika rodzaj wizji, to komputer Predatora namierzy cel (pojawi się specyficzny trójkąt) i można będzie od razu otworzyć ogień – pocisk sam trafi w co trzeba. Niestety, podczas przełączania się na kolejne wizje oczy łowcy robią się czerwone, co może wskazać jego pozycję nawet gdy jest zamaskowany.



Istnieje jeszcze pewne ryzyko związane z utratą maski w trybie multi-player. Jeśli przeciwnik trafi Predatora w głowę, to maska spadnie na ziemię i opcje wizji oraz przybliżania zostaną dezaktywowane. Należy oczywiście jak najczęściej unikać takiej sytuacji, ale jeśli już będzie za późno, można zawsze podnieść maskę z ziemi lub znaleźć sobie nową.

Predator: Taktyka

Największą zaletą Predatora jest walka dystansowa. Daje to sporą przewagę nad Obcym, ale przeciwko ludziom potrzeba już czegoś więcej. Tutaj swoje zadanie spełni generator maskujący, czyniąc z naszego łowcy niewidzialną maszynę do zabijania. Oczywiście nie można w stu procentach czuć się bezpiecznym, wiadomo – przezorny zawsze ubezpieczony. Dlatego nie myśl, iż stojąc na wolnej przestrzeni, nawet po jej uprzednim oczyszczeniu nic Ci nie grozi. Powiedzmy, że zaczniesz sobie spokojnie odnawiać energię, regenerować życie. Ale tylko do chwili, kiedy na ramieniu poczujesz lufę karabinu lub kiedy się zorientujesz, że Twoja głowa gdzieś zniknęła. Nie jest łatwo być Predatorem i trzeba wielu godzin ćwiczeń aby dojść do perfekcji w łowach.

Ze swojej strony mogę wymienić kilka zależności oraz ciekawych spostrzeżeń, do jakich doszedłem podczas rozgrywania kampanii Predatora. Chociaż większość informacji jest zawarta w samej grze, to także wielu wyjaśnień tam brakuje. Co więc należy robić, aby nie bać się spojrzeć w oczy obcemu albo spokojnie podać rękę (łapę?) człowiekowi?