

Aliens vs Predator Classic 2000

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Aliens vs Predator Classic 2000

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Rebellion, Wydawca Fox Interactive
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
Obcy	4
Bronie i taktyki	4
Episode I - Temple	6
Episode II - Escape	9
Episode III - Ferarco	11
Episode IV - Gateway	14
Episode V - Earthbound	18
Bonus I - Invasion	21
Bonus II - Derelict	24
Bonus III - Tyrargo	26
Bonus IV - Caverns	28
Bonus V - Fury 161	30
Marines	33
Bronie i taktyki	33
Episode I - Derelict	36
Episode II - Colony	40
Episode III - Invasion	43
Episode IV - Orbital	46
Episode V - Tyrargo	49
Episode VI - Hangar	53
Bonus I - Temple	54
Bonus II - Vaults	56
Bonus III - Ferarco	57
Bonus IV - Gateway	60
Bonus V - Waterfall	62
Predator	64
Bronie i taktyki	64
Episode I - Waterfall	67
Episode II - Area 52	69
Episode III - Vaults	72
Episode IV - Fury 161	75
Episode V - Caverns	78
Episode VI - Battle	80
Bonus I - Invasion	81
Bonus II - Escape	83
Bonus III - Temple	85
Bonus IV - Earthbound	87
Bonus V - Tyrargo	89
Cheaty	92

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



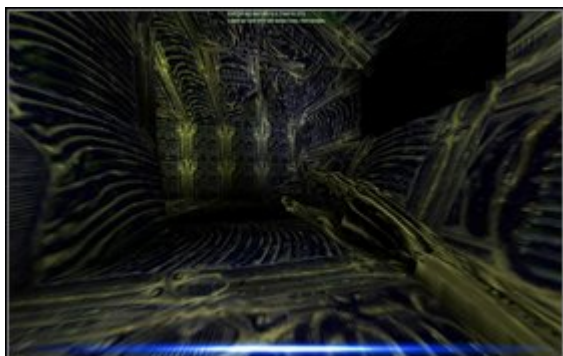
Wprowadzenie

Poradnik do gry *Aliens vs Predator Classic 2000* zawiera kompletny opis przejścia kampanii dla każdej z trzech dostępnych ras. Ponadto znalazł się tu dokładny opis wszystkich broni, którymi dysponują Obcy, Marines i Predatorzy. Całość uzupełnia spis cheatów – specjalnych wyzwań.

Szymon „Hed” Liebert

Obcy

B r o n i e i t a k t y k i



Nazwa: **szpony**

Opis: Atak z bliska. Przytrzymując lewy przycisk myszy wykonujemy kilka ciosów.



Nazwa: **ogon**

Opis: Bardzo skuteczny atak, szczególnie w mocniejszej wersji (przytrzymujemy prawy przycisk myszy).



Nazwa: **druga szczeka**

Opis: Żeby wykonać atak drugą szczęką musimy zakraść się do przeciwnika i namierzyć jego głowę. Teraz czekamy na pojawienie się szczęk i wciskamy lewy przycisk myszy. Taki atak zregeneruje nasze życie. Można go też używać na głowach martwych wrogów!



Nazwa: **normalny widok**

Opis: Podświetla przeciwników różnymi barwami (Ludzie – niebieska, Obcy – czerwona, Predatorzy – niebieska).



Nazwa: **Navigation Sense**

Opis: Filtr wizyjny przypominający negatyw – ułatwia przemierzanie ciemnych zaułków.



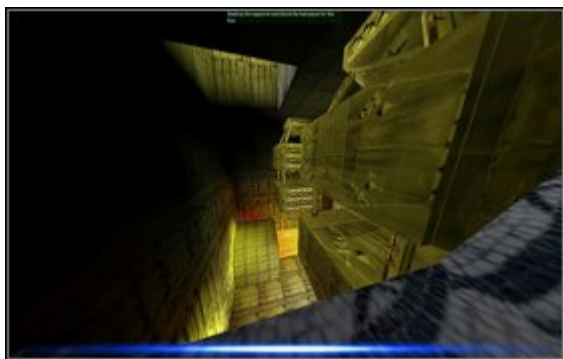
Nazwa: **taktyki**

Opis: Obcy potrafi chodzić po ścianach i skakać. Specjalny skok wykonujemy kucając przed wciśnięciem spacji. W walce z **Marinami** liczy się szybkość i umiejętność chowania się – podchodzimy do nich po ścianach i uderzamy. W przypadku **Predatorów** musimy sporo biegać i wykonywać pojedyncze ciosy ogonem. Gdy **Predator** zacznie namierzać nas działkiem trzeba schować się za czymś.

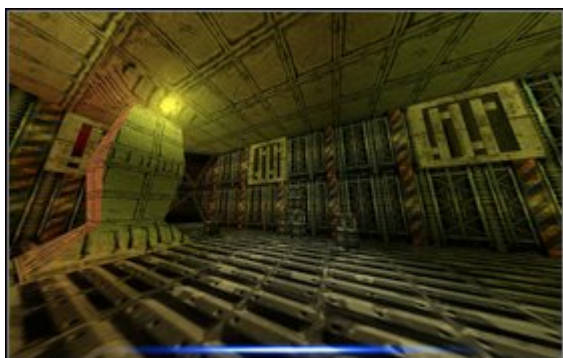
E p i s o d e I - T e m p l e



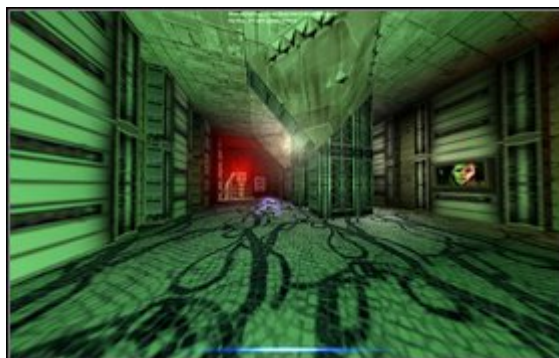
Przechodzimy przez tunel i **wspinamy się na ścianę naprzeciwko**. Podążamy po niej aż dojdziemy do **pomieszczenia z płomieniem**. [1] Tutaj wdrapujemy się po lewej kolumnie, a następnie wchodzimy do niej. Po drugiej stronie na suficie będzie **kratka i szyb**. [2]



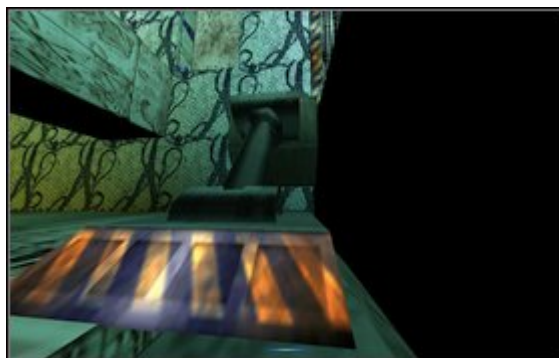
Kierujemy się w lewo i przemierzamy kilka pokoi aż dojrzymy do pomieszczenia z **wiszącymi elementami i płomieniem**. [1] Niszczymy zaczepy u góry – bloki spadną i zatrzymają ogień. Wracamy do miejsca, gdzie pierwszy raz widzieliśmy słup ognia i schodzimy w dół dziurą z której wylatywał. Znajdziemy się wśród **Ludzi**. [2]



Wchodzimy do drzwi oznaczonych jako **East/South Guard**. Tutaj mamy dostęp do dwóch skrzydeł z elementami, które trzeba zniszczyć – od frontu bronią je jednak działka. Można koło nich **przemknąć** lub **ominąć je od tyłu**. W tym drugim przypadku udajemy się na **środkową część korytarza**. Tu znajdziemy pokój z kilkoma kratkami - **szybami wentylacyjnymi**. [1] Wchodzimy do pierwszego po lewej i szukamy w nim następnej kratki zaraz na początku. Ta bliska odnoga pozwoli zejść działko – zabijamy też cywilów i niszczymy **świecący panel pod sufitem**. [2] Czynność powtarzamy także z drugiej strony.



Gdy rozwalimy dwa panele **wracamy do głównego pomieszczenia** i skręcamy do **laboratorium**. W środku będą **androidy** (nie są podświetlone) – zabijamy je szybko. Następnie **niszczymy rury wystające z komputerów**. [1] Z głównego hallu skręcamy do **West/North Guard** i tam powtarzamy czynność z niszczeniem paneli (uwaga na działka). To da nam dostęp do **Laboratorium 2**, gdzie zabijamy androidy i niszczymy kable. W końcu wracamy na środek tej lokacji i korzystamy z **windy**. Na dole walczymy z ludźmi. [2]



Otwieramy drzwi po prawej **rozwalając panel koło nich**. W następnym pomieszczeniu zeskakujemy na dół i przechodzimy przez służę. Powinniśmy dotrzeć do wysokiego hangaru. [1] Schodzimy na dół po ścianie i kierujemy się w prawo – uwaga, w przejściu na dole są 2 działka. Po prawej schodzimy jeszcze niżej i **niszczymy dwie blokadę przed działkami**. [2]