

Avatar: Gra komputerowa

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Avatar: The Game

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
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
Porady ogólne	4
Opis przejścia - Prolog	5
Hell's Gate	5
Blue Lagoon	6
Opis przejścia - RDA	9
Needle Hills	9
The FEBA	12
Grave's Bog	15
The Hanging Gardens	18
Plains of Goliath	22
Opis przejścia – Navi	27
Ikminaya	27
Swotulu	29
Toruka Na'ring	32
Va'era Ramunong	35
Kxania Taw	39
Plains of Goliath	40
Tantalus	41
Pancerze	42
RDA	42
Navi	46
Broń	51
RDA	51
Navi	58

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 *Avatar* zawiera kompletny opis przejścia trybu fabularnego dla obu stron konfliktu, porady dla początkujących użytkowników, a także spis wszystkich dostępnych pancerzy i rodzajów broni. Kolorem **pomarańczowym** zaznaczono ważniejsze postacie dla danego etapu, kolorem **zielonym** lokacje i wybrane umiejętności. Kolor **niebieski** wraz z cyfrą oznacza numer zdjęcia, które pasuje do opisu: **[1]** – lewe u góry, **[2]** – prawe u góry, **[3]** – lewe na dole, **[4]** – prawe na dole.

Adam „eJay” Kaczmarek

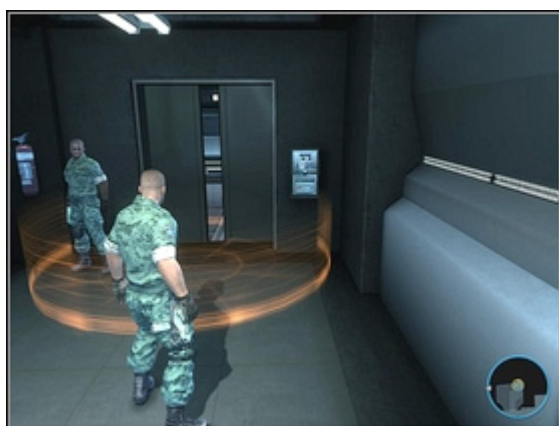
Porady ogólne



- Naucz się korzystać z dodatkowych umiejętności, zwłaszcza z kamuflażu.
- Każda broń ma swoje właściwości i różnie się sprawuje w kontakcie z przeciwnikiem.
- Żołnierze RDA są narażeni na atak roślin i zwierząt. Natomiast Navi muszą uważać na watahy wilków.
- Wilki nie potrafią wchodzić na drzewa, więc jak tylko natkniesz się na grupę zwierząt uciekaj na konar, gałąź etc.
- Navi posiadają bardzo mało broni do walki na dystans. Kusza i łuk mają ograniczoną amunicję, więc korzystaj z nich rozsądnie.
- Navi zbierają amunicję z podświetlonych na zielono krzewów oraz niektórych ciał wrogów. RDA uzupełnia braki w specjalnych A-Podach porożstawianych na mapie (około 20-25 sztuk na jedną).
- Każdy następny cel, osoba czy miejsce pomagające posuwać akcję fabuły do przodu jest zaznaczone na minimapie.
- Każda z głównych lokacji posiada dodatkowe wyzwania, w których nagrodą są punkty doświadczenia. Wiele z nich nakłada się na siebie np. aby znaleźć wszystkie A-Pody należy odkryć całą mapę. Z kolei odkryta mapa pozwala w aktywowaniu wszystkich teleportów itd.
- Tryb Conquest radzę zagrać dopiero w późniejszym etapie rozgrywki, kiedy posiadamy wystarczająco funduszy na rozbudowę armii. Aczkolwiek grę można przejść bez ingerowania w Conquest.
- W trybie Conquest bitwę wygrywa ten, kto ma lepsze zabezpieczenia terenu i przewagę jednostek (ważne są jednostki lepszej klasy, które często nadrabiają braki w piechocie).
- Kierując mechem musisz działać z pewnym opóźnieniem, gdyż ramię maszyny nie nadąża za tułowiem.
- Będąc pod dowolnej stronie uzupełniaj wskaźnik regeneracji. Zrób wszystko, aby przy decydujących posiadać co najmniej 3 poziom. Za ów wskaźnik odpowiadają rośliny celliphant (Navi) oraz żółta energia przy ciałach (RDA).
- Grając jako Navi możesz niszczyć pojazdy ludzi i czerpać z tego dodatkowe XP. Z kolei RDA może niszczyć rośliny na Pandorze (zarówno agresywne jak i spokojne).

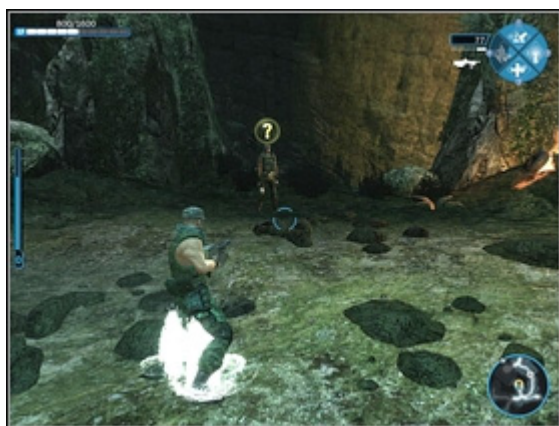
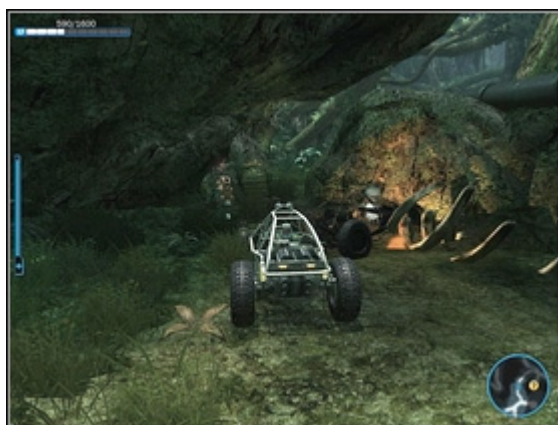
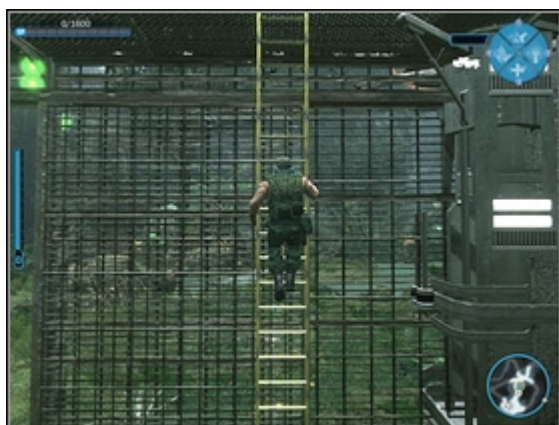
Opis przejścia - Prolog

H e l l ' s G a t e



Przygoda na Pandorze rozpoczęła. Porozmawiaj na starcie z **Kendrą** [1] – wskaże Ci drogę do doktora Monroe. **Monroe** jest w **sekcji naukowej** [2]. Po kolejnej rozmowie połóż się na łóżku, aby sprawdzić, czy stworzony avatar jest gotów do akcji. Po chwili testów wróć do Kendry (jest nieopodal). Nakaże Ci iść do **Falco** – dowódcy całej operacji. Musisz zjechać windą na niższe piętro (wschodnie skrzydło bazy) [3]. Zastaniesz Falco przy biurku. Pierwsze zadanie: odszukać szpiega robiącego dla Navi. Wracaj na lądowisko [4] i wybierz się do **Blue Lagoon**.

Blue Lagoon



Na starcie **Kendra** poinformuje Cię o ataku wilków na bazę. Biegnij do głównej bramy i zajmij miejsce strzelca [1]. Całość powinna pójść gładko. Jak tylko wszystkie grupy żołnierzy wejdą do środka otrzymasz szlachetne 500 XP. W podziękowaniu będziesz musiał ruszyć samochodem do dżungli, aby uratować zaginionego wojaka. **Znajduje się od pod wodospadem**, aczkolwiek w połowie trasy będziesz musiał zrezygnować z pojazdu na rzecz spaceru [2]. I tu zaczyna się trudny kawałek rozgrywki, a mianowicie systematyczna walka z drapieżnymi wilkami. Na obecnym stopniu doświadczenia są one bardzo niebezpieczne. Dlatego najlepiej posiłkować się shotgunem oraz umiejętnościami, zwłaszcza **Chromatic Blend** i **Ultrasonic Repulsor**. Nie daj się okrażyć tym stworzeniom, bo Cię zwyczajnie wykończą. Stosuj uniki i strzelaj ile się da. Znajdź **Daltona** [3] – zleci Ci aktywację sygnału z maszyny. Jest ona stosunkowo niedaleko, ale znowu będziesz musiał bronić się przed wilkami. Biegnij do pojazdu i skieruj się do maszyny [4], uruchom sygnał i ponownie postrzelaj do wilków. Wróć do bazy.



Tam **Dalton** poprosi Cię o pomoc w naprawieniu repulsorów – urządzeń odstrasżających wilki. Wsiądź do łodzi Gator i pływaj do obu punktów. Strzegą ich wilki, ale chwila niewidzialności pozwoli Ci dojść do maszyny bez szwanku [1]. W bazie **Dalton** podziękuje za pomoc, natomiast **Kendra** pozwoli Ci skorzystać z avatara. Wejść do budynku i położyć się grzecznie w łóżku. Ta da! Od tej chwili mamy 3 metry wzrostu i większą zwinność. Ponadto Pandora jest wobec nas mniej agresywna. Porozmawiaj z Kendrą, a następnie pobiegij do **Harpera**, który jest w Stacji Avatarów [2]. Po krótkiej wymianie zdań asystent doktora – **Epstein** – nakaże Ci zebrać z dżungli 5 sztuk Scorpion Thatles oraz 1 Chalie. Obie rośliny rosną w zaznaczonym miejscu, więc nie sposób je przegapić [3]. Zbierz wszystko i spotkaj się z **Harperem** w ustalonym miejscu. Na posterunku pojawi się **Tan Jala** – przedstawiciel Navi [4].