

XIII

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

XIII

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Słowo wstępne	3
Omówienie dostępnych broni	4
Garść porad	5
Solucja	6
Brighton Beach	6
Winslow Bank	9
Brooklyn - FBI	14
Emerald Base	19
Wnętrza Emerald Base	24
Kolejka górską	28
Kellownee Lake	32
Plain Rock	34
Wielki Kanion	40
Baza SPADS	44
Okręt podwodny	50
Molo 33	57
Hotel Bristol	60
Sanktuarium	63
Tajna baza wojskowa	72
Totalna Czerwień	80
Lady Bee	85

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



Słowo wstępne

O ile proste myślenie indukcyjne pozwala widzieć gry komputerowe jako następny etap w rozwoju ludzkiej sztuki, naturalne rozwinięcie idei tworzenia lub odtwarzania światów, krok na drodze: książka, teatr, film, gra, o tyle praktyka nie kwapi się tego potwierdzać. Szukanie powodów, dla którego zdecydowana większość gier komputerowych nijak na miano sztuki nie zasługuje, dostrzeżemy, że tak naprawdę większość współczesnych filmów, książek, może nawet spektakli koło żadnej muzy nie leżało, o bara-bara nie wspominając. Cisną się na usta frazesy o komercjalizacji, ale mniejsza o nie - to, co jest istotne na rozważanym polu gier to fakt, iż dzieła rąk wielu artystów i rzemieślników - scenarzystów, grafików, kompozytorów, projektantów, programistów - odmawia się miana sztuki zawsze. Nawet jeżeli tą sztuką naprawdę jest.

Nietrudno odszukać w pamięci gry, które prezentowały sobą nie tylko niebanalną wizję, lecz często wynikały z głębokich przemyśleń ich autorów. Przemyśleń o naturze świata i człowieka lub nie mniej wysokiej potrzebie stworzenia piękna. Przychodzi mi na myśl "Another World", "Fallout", "Dark Seed" lub lżejszego kalibru "Monkey Island" czy "Deus Ex". Jeżeli na miano sztuki zasługuje "Dune" Franka Herberta oraz stanowiący popłuczyny po książce film Davida Lyncha, to dlaczego nie gra Cryo - bardziej wciągająca i bardziej klimatyczna od tego ostatniego? Nie jest moim zamiarem przekonywanie tu i teraz kogokolwiek do swojej wizji rozwoju ludzkiej sztuki oraz roli w niej rzeczywistości pozornej, lecz poczynienie dobrego wstępu pod kilka rozważań o niezwyklej grze. Jeśli bowiem jakakolwiek prosta strzelanka miałaby pretendować do miana sztuki, to "XIII" jawi się podstawowym kandydatem.

Gra dopracowana w najmniejszych szczegółach, konsekwentnie realizująca autorską wizję animowanego komiksu. Na ostatni guzik zapięte grafika i dźwięk. Wciągająca fabuła - przeniesiona z uznanego wszak komiksu Van Hamme'a, któremu rodzimi czytelnicy winni składać (składają!) pokłony za serię o Thorgalu. Wyczelowana grywalność. Jeśli można mieć do tej gry jakkolwiek zarzut to ten tylko, że tryb gry dla pojedynczego gracza jest absolutnie liniowy. Gracze lubią mieć wybór. Ale umówmy się: któż postawi taki zarzut adaptacji, której podstawową zaletą jest wierność oraz precyzyjna reżyseria zdarzeń? Koniec końców, po ukończeniu części fabularnej pozostaje rozbudowany multiplayer, samotnej walki z botami nie wyłączając.

Zostawiam jednak w tym momencie rozważania o dopracowaniu "XIII". Nawet jeśli długo mógłbym się rozpisywać o nowatorstwie komiksowego zobrazowania świata, ujednoliceniu samej gry z konwencją komiksu i o wzajemnym przenikaniu się obu - nie za recenzję mi tym razem płacą. Ograniczę się tylko do spostrzeżenia, że zastosowana technika cell shadingu bardzo sprytnie pozwala zapomnieć o pixel shaderach i bump mappingu, a tym samym gra działa fantastycznie płynnie i na słabszym sprzęcie. Od końcowego efektu zaś i tak trudno oko oderwać.

Kilka zdań należy się jednak grywalności "Trzynastki", gdyż na tym polu autorzy naprawdę się popisali. Inteligentnie zachowujący się przeciwnicy potrafią przyczajać się za przeszkodami, okrążać gracza, posługiwać się różnymi rodzajami broni w zależności od sytuacji (rzucania granatów ponad przeszkodami nie wyłączając), uciekać i kryć się w sytuacji krytycznej, podnosić broń i amunicję zabitych. Nowatorskie umiejętności postaci gracza w rodzaju szóstego zmysłu, który pozwala dojrzeć zagrożenie zanim stanie się ono oczywiste, oraz ukazania kroków

przeciwników doskonale podnoszą grywalność z jednej strony, a odczuwalność komiksowej konwencji z drugiej. Z powyższym współgrają dostępne akcesoria oraz broń, których w grze dostępnych jest ponad dwadzieścia rodzajów, a każdy z nich jest przydatny i w danej sytuacji niezastąpiony przez inny. Rzadka to cecha pośród innych gier FPS, w których przeważnie przychodzi się przez większość czasu posługiwać ulubioną bronią niezależnie od okoliczności. Tu najprostszy pistolet 9mm pozostaje w użyciu od początku do końca będąc niezastąpionym wtedy, gdy potrzeba precyzji i dyskrecji, a nie siły ognia.

Omówienie dostępnych broni

Niemal każda z broni działa w dwóch "trybach". Głównym dostępnym przez kliknięcie lewym przyciskiem myszy oraz dodatkowym, który ujawnia się po kliknięciu prawym przyciskiem.

Pięści - podstawowy to sprzęt, który pozwala obezwładnić przeciwnika kilkoma ciosami w twarz lub jednym w kark.

Nóż do rzucania - ma dość duży zasięg; jedno trafienie w głowę jest śmiertelne; drugie zastosowanie to zwykłe uderzenie nim z bliska.

Pistolet 9mm - bardzo celny; nadaje się jednak głównie do strzelania w głowę, gdyż nie ma wielkiej siły ognia; wartość jego dyskrecji rośnie, gdy założyć nań tłumik, aczkolwiek zmniejsza się wówczas jego siła i dopiero dwa strzały w głowę stają się śmiertelne; później w grze można się posługiwać dwoma pistoletami naraz; w magazynku mieści się 13 naboí.

Granaty - potężna broń do rzucania ponad przeszkodami; mają bardzo duży promień rażenia, więc lepiej samemu pozostać w ukryciu, niż liczyć na to, że odłamki nie dolecą; drugi tryb, to upuszczenie granatu prosto pod nogi.

Revolver .44 - dwa strzały w tułów są śmiertelne, nie wspominając o jednym w głowę; ma jednak znacznie mniejszy zasięg od dziewiątki; w magazynku mieści się klasycznie 6 naboí magnum; drugi tryb to szybsze strzelanie z naciąganiem spustu drugą ręką - mniej celne.

Strzelba - klasyczna broń na przeciwników, którzy się wsparli brzuchem o wylot jej lufy; jeden strzał w tułów zabija, gdy oddany z bliska; drugi tryb to uderzenie kolbą, które obezwładnia każdego.

Dubeltówka - celna i potężna giwera, z której dwa strzały w tułów są śmiertelne dla każdego, a i w głowę nietrudno wcelować z większej odległości; niestety za jednym przeładowaniem do luf wprowadzone zostają ledwie dwa naboje; drugi tryb to uderzenie kolbą.

Harpun - w zasadzie przeznaczony do walki pod wodą, gdzie bronie palne odmawiają współpracy, ale od biedy da się z niego strzelać i na lądzie, gdzie staje się bardzo skuteczny - jeden strzał w tułów zabija - aczkolwiek po każdym strzale trzeba go przeładować; drugi tryb to uderzenie oburącz jak dzidą.

Kusza - świetna broń do bezgłośnego likwidowania przeciwników z dowolnej odległości; jej skuteczność względem snajperki pomniejsza fakt mieszczczenia się w magazynku 1-3 bełtów (w zależności od modelu), nieco słabszej lunetki oraz powolnego lotu bełtu, co utrudnia trafianie poruszających się wrogów.

Pistolet maszynowy - szybkostrzelny i niecelny, ale robiący wielkie zamieszanie, zwłaszcza jeśli trzymać po jednym w każdej ręce; przeciwnicy przeważnie uciekają na odgłos strzałów z niego i tym trudniej ich trafić.

Kałasznikow - jego możliwości zostały bardzo okrojone w grze; może strzelać ogniem ciągłym lub seriami po trzy strzały; jest znacznie mniej celny, niż by się można tego po nim spodziewać.

M16 - w tej grze okazuje się znacznie użyteczniejszy od kałasznikowa przez wzgląd na podczepiony granatnik; doskonały do szybkiego penetrowania zamkniętych pomieszczeń.

M60 - ręczny karabin maszynowy; broń potężna, aczkolwiek trudno ją utrzymać na celu; może strzelać ogniem ciągłym oraz krótkimi seriami; gracz obsługujący się nią porusza się wolniej, ale i mało kto odważy się do niego podbiec.

Bazooka - jednostrzałowy ręczny granatnik (tak, bazooka nie jest żadną raketnicą czy czymś podobnym); broń absolutna w rozstrzygnięciach z większą ilością przeciwników, lecz należy z niej korzystać tylko z bezpiecznej kryjówki; spowalnia poruszanie się gracza.

Karabin snajperski - nic dodać, nic ująć; fantastyczna celność i siła ognia, a na dodatek 10 naboju w magazynku; daje się przeładowywać wcale nie najwolniej; ponadto jego lunetka świetnie się przydaje do obserwacji okolicy; hałaśliwy.

Browning M2 - ciężki karabin maszynowy, z którym gracz ma okazję zetknąć się w grze ledwie dwa razy; Nielimitowana amunicja, potężna siła ognia, absolutna celność; oczywiście tylko Rambo dałby go radę ruszyć z miejsca.

Garść porad

1. Zawsze trzymaj przeładowaną broń. Zmiana magazynka nie powoduje utraty niewystrzelanej amunicji, więc nie ma powodu po temu, by tego nie czynić w każdej wolnej chwili.
2. Naucz się poruszać cicho, czyli skradać się w kucki lub chodzić miast biegać. W lewym dolnym rogu pojawia się wówczas symbol radaru, a Ty będziesz nie tylko słyszeć kroki przeciwników, lecz również widzieć je na ekranie w formie napisów: "tap, tap".
3. Podchodząc od tyłu do przeciwnika możesz go obezwładnić jednym uderzeniem ręki. Dla pewności warto jednak mieć przy sobie stołek, miotłę, popielniczkę lub butelkę - uderzenie nimi pozbawia przytomności również od przodu.
4. Przedmioty takie jak gaśnice, beczki z benzyną lub samochody skłonne są wybuchać, jeśli się je ostrzela. Nadają się nie tylko do zabijania większej ilości przeciwników, lecz również do robienia zamieszania.
5. Niektóre osoby (cywile) nadają się do wzięcia jako zakładnicy. W tym celu musisz do nich podejść i złapać ich od tyłu - jedną rękę musisz mieć wolną. Gdy prowadzisz zakładnika nikt nie będzie do Ciebie strzelał od przodu (poruszaj się zatem tyłem), ale nie będziesz mógł posługiwać się bronią dwuręczną, ani przeładowywać żadnej. Podobne ograniczenia obowiązują przy przenoszeniu ciał.
6. Przeszukuj wszystkie szafki i szuflady, jakie tylko da się otworzyć. Często znajdziesz w nich bonusowe przedmioty.
7. Zza rogów nie da się wychylać tak, żeby Cię przeciwnicy nie zobaczyli. Naucz się więc szybko zza nich wyskakiwać, oddawać strzał i chować się na powrót.
8. Uważaj przy schodzeniu z dużych wysokości, bo nie jesteś szczególnie odporny na upadki. Jeśli to tylko możliwe staraj się zsunąć po choćby lekko ukośnej ścianie. Jeszcze lepiej jeśli znajdziesz miejsce do zaczepienia swojego haka.
9. Czasem zdarzy się, że drogę przesłania jakaś słaba przeszkoda. Część krat, szyby, przejścia zabite deskami możesz rozbijać.

Solucja

Brighton Beach

Znaleziony na plaży przez dziewczynę rodem ze Słonecznego Patrolu, postrzelony i wpół żywy, musisz stanąć na nogi i uciec z okolicy. Sprawę utrudnia fakt, że nic nie pamiętasz – swojego imienia nie wyłączysz.



Idź za dziewczyną w stronę jej samochodu.



Przelatujący helikopter przywoła wspomnienia. W ich trakcie również możesz się poruszać, lecz nic to w ich biegu nie zmienia.



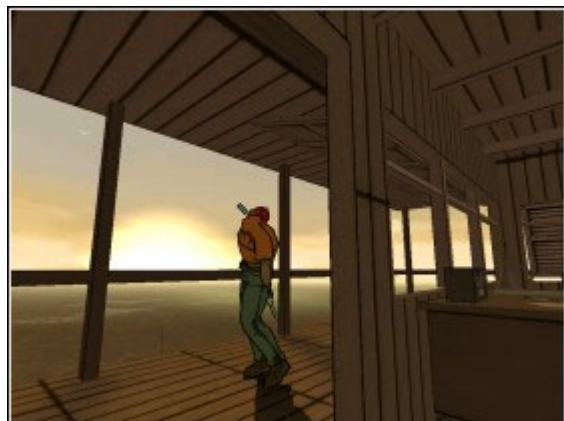
Zanim dziewczyna zostanie zabita, przekaze Ci klucz, który przy Tobie znalazła. Jest to klucz do skrytki w Winslow Bank.



Tuż obok łóżka znajdziesz noże do rzucania. Jest to doskonała broń do cichego eliminowania przeciwników, jeśli tylko trafisz w głowę.



Przeciwnika stojącego za drzwiami zabijesz bez najmniejszego problemu...



Drugi, który nadchodzi od strony werandy będzie ciut bardziej kłopotliwy – jeśli nie czujesz się dobrze w roli nożownika, znajdziesz na stole w pokoju pistolet.



Przeszukaj punkt pierwszej pomocy wraz z werandą i zabitym. Znajdziesz: pistolet 9 mm, dwa magazynki do niego, magnum .44, paczkę naboí .44, noże do rzucania, apteczkę oraz klucz do drzwi wyjściowych.

Znalezionym kluczem otwórz drzwi i zabierz zabitemu kałasznikowa. Gdy wyjrzysz na zewnątrz, z pomostu poderwie się helikopter, a w Twoją stronę ruszy dwóch przeciwników.



Zaczekaj na nich za zasłónką z kałasznikowem. Na skrzyniach nieopodal wyjścia znajdziesz magazynek do karabinu.

Zanim ruszysz dalej, przeszukaj ostatni budynek na pomoście. W szafce przy wejściu znajdziesz dużą apteczkę, a wewnątrz: 2 magazynki 9 mm, magnum .44 z nabojami i noże do rzucania.



Idź pomostem między skałami. Uważaj na przeciwnika na skale. Najcelniejszą bronią, którą dysponujesz jest pistolet, ale musisz się zbliżyć do celu na tyle, aż pojawi się celownik.

Drugi wróg zeskoczy na pomost z lewej strony.