

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

X-Men Legends II

Rise of the Apocalypse

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

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

Wstęp	3
Współczynniki bazowe i umiejętności	4
Dobieranie drużyny	5
Co jeszcze wiedzieć wypada	6
Opis przejścia	7
Akt I	7
Act II	14
Akt III	18
Akt IV	25
Akt V	31
Finał	34
X-Men Trivia	35
Act I	35
Act II	37
Act III	39
Act IV	41
Act V	43

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



Wstęp

Witam wszystkich miłośników mutantów. Jest mi bardzo miło zaprezentować Wam poradnik do gry *X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse*. W niniejszym tekście znajdziecie wszystkie informacje potrzebne do ukończenia gry. Oprócz tego są tu wszystkie odpowiedzi z quizu *X-Men Trivia* (zawarłem je w pięciu ostatnich rozdziałach) oraz rozmaite porady, jak dobrać sobie mutantą na dalszą drogę życia. Oprócz kompletnego opisu gry oraz metod walki z poszczególnymi bossami, poradnik zawiera też lokalizacje zdecydowanej większości przedmiotów.

Apokalipsę czas zacząć. Do boju.

Współczynniki bazowe i umiejętności

Każda z postaci legitymuje się różnymi zdolnościami i współczynnikami. Od tych drugich właśnie zależy głównie siła ataku czy też żywotność postaci. Wyróżniamy cztery podstawowe współczynniki, które z kolei modyfikują przypisane im cechy postaci. Są to:

- **Body** (ciało) – od wysokości tego współczynnika zależy nasza żywotność, czyli ilość obrażeń, jakie nasza postać może otrzymać (HP);
- **Focus** (moc) – jest to siła psychiczna postaci, od tego współczynnika zależy, jak dużo będziemy posiadali energii na wykonywanie specjalnych czynności (EP);
- **Strike** (atak) – inaczej siła fizyczna postaci oraz ilość zadawanych obrażeń (DMG);
- **Speed** (szybkość) – od której zależy umiejętność zarówno atakowania (ATK) jak i obrony (DEF).

Oprócz powyższych cech mutanci posiadają też swoje cechy specjalne. Są one pogrupowane na następujące kategorie:

- **Ability** (zdolność) – dodaje postaci określoną, specyficzną zdolność;
- **Beam** (promień) – emituje promień energii w linii prostej;
- **Blast** (eksplozja);
- **Charge** (szarża) – atak z rozbiegu;
- **Debuff** (wyssanie) – odebranie wrogom umiejętności;
- **Melee** (walka wręcz);
- **Passive** (cecha pasywna) – zdolność objawia się poprzez wzrost skuteczności określonej w opisie cechy lub innych umiejętności;
- **Projectile** (pocisk) – pocisk o rozmaitych właściwościach;
- **Radial** (obszarowy – atak o działaniu obszarowym;
- **Trap** (pułapka) – efekt podobny do uderzenia obszarowego.

Dobieranie drużyny

W *X-Men Legends 2* mamy do wyboru kilkanaście różnych postaci, z których możemy dowolnie dobierać naszą drużynę. W niniejszym poradniku występuje drużyna niemal zawsze składająca się z Magneto, Cyklopa, Storm i Wolverine'a. Nie jest to bynajmniej żadna specjalna kombinacja i możesz dowolnie dobierać sobie towarzyszy. Generalnie nie jest to istotne, jeśli grasz na poziomie Normal, ale wiedza poniżej może być przydatna w przypadku poziomu Hard.

Przede wszystkim pamiętaj, by w drużynie był ktoś o wysokiej zdolności Leadership. Idealnym przykładem takiej postaci jest Magneto – jego umiejętności przydają się niezwykle często, a przy okazji jest stosunkowo silny i żywotny. Jakby tego było mało, potrafi jeszcze latać. Resztę postaci możesz dobrać kierując się osobistymi preferencjami lub korzystając z poniższego zestawienia różnych grup. Dzięki takim składom otrzymasz dodatkowe bonusy, ale powtarzam, na poziomie Normal nie ma to zwykle żadnego znaczenia.

- **New X-Men** (Bishop, Nightcrawler, Storm, Colossus, Wolverine, Sunfire) + 15% maks. Health;
- **Old School** (Cyklop, Professor X, Iceman, Magneto, Jean Grey) +15% maks. Energy;
- **Family Affair** (Scarlet Witch, Magneto, Professor X, Juggernaut) +5 do regeneracji Health;
- **Bruiser Brigade** (Rogue, Colossus, Wolverine, Juggernaut) za każde K.O. +20 Energy;
- **Special Ops** (Nightcrawler, Deadpool, Gambit, Bishop) +5% DMG;
- **Heavy Metal** (Iron Man, Magneto, Colossus, Juggernaut) +10 do wszystkich współczynników;
- **Double Date** (Gambit, Jean Grey, Cyklop, Rogue) +20 Health za K.O.;
- **Forces of Nature** (Sunfire, Magneto, Storm, Iceman) +10 do wszystkich odporności;
- **New Avengers** (Iron man, Scarlet Witch, Bishop, Wolverine) +10% maks. Health;
- **Agile Warriors** (Toad, Sunfire, Deadpool, Nightcrawler) +5% do pkt. Doświadczenia;
- **Racen Knights** (Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool) +60% gotówki po wrogach;
- **Brotherhood od Evil** (Magneto, Scarlet Witch, Juggernaut, Toad) +5% do pkt. Doświadczenia;
- **Dark Past** (Gambit, Wolverine, Deadpool, Rogue) +5% z zadanych obrażeń zamienia się w Health.
- **Age of Apocalypse** (cała drużyna w nowych strojach dostępnych dopiero od połowy gry) +100% do ataku.

Co jeszcze wiedzieć wypada

Przede wszystkim, w grze nie ma kompasu, dlatego w poradniku raczej nie ma mowy o tym, w jakim kierunku pójść, by coś znaleźć. Smutnym obowiązkiem gracza jest zwiedzić cały obszar i dokładnie węszyć po wszystkich zaułkach w poszukiwaniu forsy i przedmiotów.

Grając natkniesz się na kilka rodzajów przedmiotów. Są to:

- **Techbits** czyli pieniądze, za które możesz kupować u Forge'a rozmaite przedmioty;
- **Health Packs** – czerwone kapsułki, dzięki którym odzyskujesz żywotność;
- **Energy Packs** – błękitne kapsułki służące do przywracania mocy;
- **Data Disc** – zebranie czterech dyskietek zwiększa maksymalną ilość posiadanych kapsułek z mocą;
- **Danger Room Disc** – dodatkowe misje treningowe;
- **Homing Beacons** – zebranie czterech w każdym etapie otwiera dodatkowy portal z bonusowym etapem – w każdym z nich możesz znaleźć rozmaite przedmioty dla Iron Man'a. Samego Iron Mana odblokowujesz, gdy zdobędziesz wszystkie cztery w każdym akcie.

Gear czyli uzbrojenie osobiste: Możesz je definiować w ustawieniach parametrów postaci. Uzbrojenie dzieli się na pas, rękawice i zbroję. Zwykle nie musisz dokładnie przepatrywać wszystkich przedmiotów, gdyż najlepszy ustawia się na samej górze listy. Na dodatek w nawiasie, zieloną czcionką pokazane są modyfikacje dodatnie, a czerwoną ujemne.

W każdym etapie masz swoją bazę, w której zawsze znajdziesz te same powtarzające się pomoce. Masz więc komputer, który służy do dokładnego przeglądu misji, salę treningową (tzw. Danger Room), *X-Men Trivia* czyli quiz z zestawem pytań, za które otrzymujesz punkty doświadczenia (odpowiedzi na pytania znajdują się na końcu tego poradnika).

Opis przejścia

A k t I

Rozpoczynasz grę mając w drużynie składającą się z czterech członków. Są to Magneto, Cyklop, Storm i Wolverine. Zaznajom się ze sposobem poruszania. Wyjdź przez jedyne otwarte drzwi. Droga jest tylko jedna i prowadzi przez korytarz. W komnacie nieopodal zostaniesz zaatakowany przez kilku typów. Prawdziwa walka czeka Cię jednak dopiero w następnym pomieszczeniu. Gdy stłuczesz już wszystkich weź wszystkie przedmioty. Użyj specjalnego ataku Magneto, by zlikwidować zieloną barierę.



Za kolejnymi drzwiami napotkasz laserowy promień. Użyj specjalnego ataku Cyklopa. To samo zrób z następną barierą. W oświetlonej na zielono komnacie spotkasz kilku żołnierzy. Dalej znajdują się działa, nie idź pod ich ogień tylko wycofaj się do pomieszczenia i rozbij ścianę dzielącą je od następnej komnaty. Zostaniesz zaatakowany przez żołnierzy. To wszystko w tym etapie. Odleć X-Jetem.



• In the Blink of an Eye

Mutantka imieniem Blink zaginęła w Martwej Strefie. Znajdź ją i zapewnij jej bezpieczeństwo.

! Talk to Sabretooth in the Sanctuary

Nieopodal stoi Sabretooth. Porozmawiaj z nim.

! Rescue Blink in the Dead Zone

Skieruj się przez otwartą bramę do Dead Zone. Idź ścieżką, a po drodze zginiataj robactwo. Przy przepaści użyj mocy Magneto, a odkryjesz mały skrót. Idź dalej drogą (od czasu do czasu będą pojawiać się scenki z robalami wlokącymi Blink). Nieopodal wraku weź Atk +2 i idź ścieżką w dół. Po chwili dotrzesz do leżącej **Blink**. Porozmawiaj z nią, a otworzy portal.

