

# 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](http://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.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Obcy</b>	<b>4</b>
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
<b>Marines</b>	<b>33</b>
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
<b>Predator</b>	<b>64</b>
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
<b>Cheaty</b>	<b>92</b>

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](http://www.gry-online.pl)



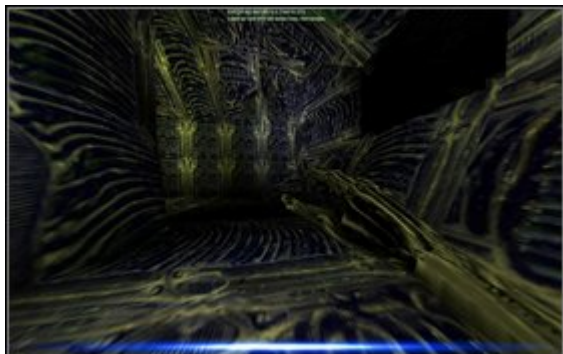
## Wprowadzenie

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.

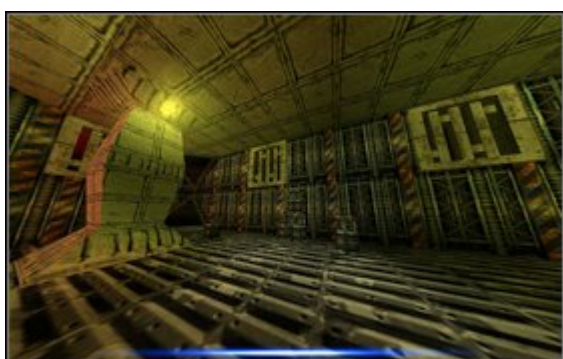
## E p i s o d e I - T e m p l e



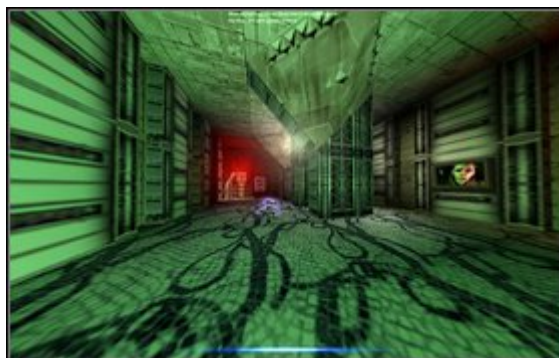
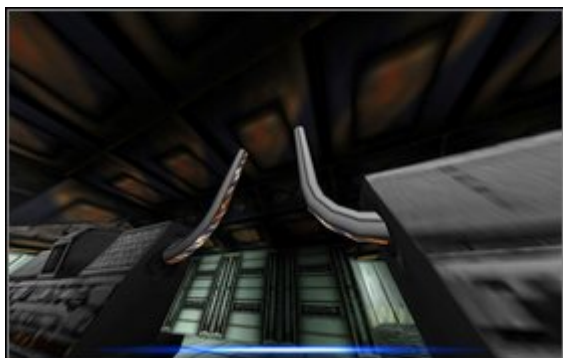
Przechodzimy przez tunel i **wspinamy się na ścianę naprzeciwko**. Podążamy po niej aż dojdziemy do **pomieszczenia z płomieniem**. [1] Tutaj wdrapujemy się po lewej kolumnie, a następnie wchodzimy do niej. Po drugiej stronie na suficie będzie **kratka i szyb**. [2]



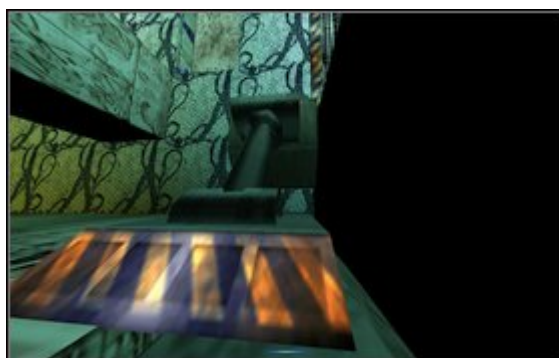
Kierujemy się w lewo i przemierzamy kilka pokoi aż dojrzymy do pomieszczenia z **wiszącymi elementami i płomieniem**. [1] Niszczymy zaczepy u góry – bloki spadną i zatrzymają ogień. Wracamy do miejsca, gdzie pierwszy raz widzieliśmy słup ognia i schodzimy w dół dziurą z której wylał. Znajdziemy się wśród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