

Serious Sam: Drugie Starcie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Serious Sam The Second Encounter

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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.

SPIS TREŚCI

| | |
|---|-----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Mapa | 4 |
| Misja 1: Sierra De Chiapas | 5 |
| Misja 2: Valley of the Jaguar | 7 |
| Misja 3: The City of the Gods | 9 |
| Misja 4: Serpent Yards | 12 |
| Misja 5: The Pit | 14 |
| Misja 6: Ziggurat | 17 |
| Misja 7: The Elephant Atrium | 19 |
| Misja 8: Courtyards of Gilgamesh | 22 |
| Misja 9: Tower of Babel | 24 |
| Misja 10: The Citadel | 27 |
| Misja 11: Land of the Damned | 30 |
| Misja 12: The Grand Cathedral | 33 |

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

Niewiele w ostatnim czasie pojawiło się gier, które mogłyby połączyć niezwykłą prostotę rozgrywki z ogromną dawką grywalności. Zalewają nas niezliczone ilości różnej maści produktów, nie zawsze udanych i nie zawsze posiadających tę specyficzną cechę, której doświadczyć pragnie każdy z graczy. Mowa tu oczywiście o tak zwanej „miodności” i „klimacie” - elementach, na których opiera się trzon rozgrywki w Serious Sam: Drugie Starcie. Kontynuacja niebywałego hitu, jakim na pewno było Pierwsze Starcie, nie wnosi wiele nowego, ale mimo to – nadal oferuje ogromną dawkę grywalności. Mimo dodania tylko paru nowych broni, kilku przeciwników oraz tylko dwunastu wielkich i niepowtarzalnych poziomów, gra potrafi przykleić do komputera na długie godziny.

Rozgrywkę w SS można podsumować w dwóch słowach: wielka sieczka. Nie natkniemy się tu na skomplikowane zagadki, nie będziemy mieli do czynienia z mega-inteligentnymi przeciwnikami i w żadnym wypadku nie znajdziemy się w świecie rządzonego przez znane wszem i wobec prawa fizyki. Zapomnijcie o realizmie – tutaj go po prostu nie ma! Czy to źle? W żadnym wypadku! Nic bardziej nie relaksuje, niż bieganie pośrodku areny wielkości boiska futbolowego z raketnicą na ramieniu. A jeśli do biegania dodamy strzelanie do setek przeciwników pojawiających się dosłownie znikąd – co w porównaniu do MoHAA i materializacji wrogich wojsków – nie ma zupełnie znaczenia. Tu nie jest ważne skąd wziął się sześćset piętnasty szkielet biegnący w Twoją stronę – tutaj liczy się martwy sześćset piętnasty szkielet. :)

W poradniku tym, z racji niskiego skomplikowania gry, uwzględniłem pobieżny opis przejścia gry. Skupiłem się natomiast na odkryciu wszystkich „sekretnych” – tajnych miejsc czy dodatkowych przedmiotów zaliczanych przez grę jako tajny obiekt. Z racji, iż jest to poradnik do drugiej części SS, a zmian w porównaniu do pierwszej jest niewiele, zachęcam również do zapoznania się z [poradnikiem do Serious Sam: Pierwsze Starcie](#).

Mapa

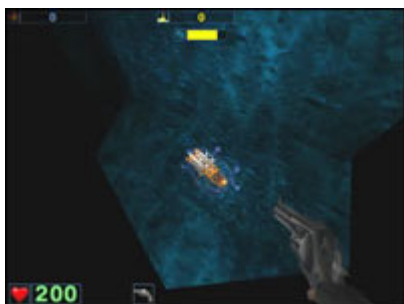
Poniższy obrazek przedstawia wszystkie możliwe do zaliczenia misje. W przeciwieństwie do pierwszej części, nie ma tutaj misji ukrytych, więc zadanie jest z goła uproszczone – iść cały czas przed siebie jedyną możliwą drogą. W dalszej części przedstawię spis sekretów w każdej z misji.



Misja 1: Sierra De Chiapas

Pierwsza misja do najtrudniejszych z pewnością nie należy. To raczej przypomnienie części pierwszej, gdzie całe hordy przeciwników atakowały Cię w jednej sekundzie, gdzie, aby przeżyć na wyższym poziomie trudności, trzeba było kupić myszkę z „auto-fire”... tak, stary dobry Sam!

Przejście tego levelu to istna przyjemność. Cały czas biegniesz przed siebie, oczywiście strzelając do wszystkiego, co się rusza. Musisz przejść najpierw przez dolinę, potem przez świątynię do drugiego przesmyku górskiego i w końcu do drugiej świątyni, gdzie poziom zostanie zakończony. Jak więc z powyższego wynika nie napotkasz tu na większe utrudnienia.



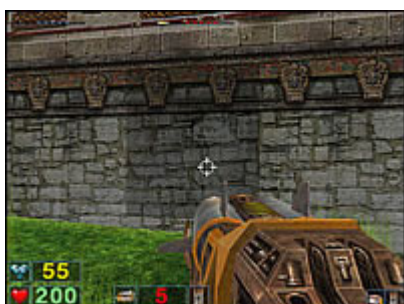
Sekret #1: Zaraz po rozpoczęciu gry zanurkuj w jeziorze. Na samym dnie znajdziesz wyrzutnię rakiet – bardzo przydatną broń. Jednak radzę naboje zachować na później.



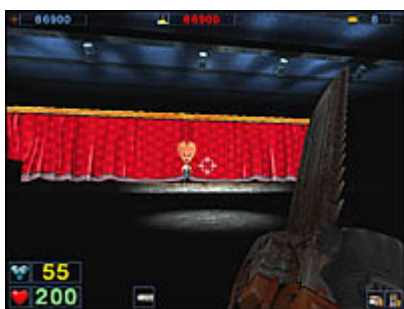
Sekret #2: Po powrocie na powierzchnię wyjdź na brzeg przy drzewie. Wiem, drzew jest tu mnóstwo – ale to mniej więcej naprzeciwko niewielkiego, drewnianego mostka.



Sekret #3: Nieopodal sekretu #2, za drzewem, stoi czerwona budka telefoniczna. Kiedy do niej podejdziesz, Sam zadzwoni do Las Vegas.



Sekret #4: Zbliżając się do świątyni, obejdź ją z lewej strony. W pewnym momencie zauważysz ciemniejszy fragment w ścianie – rozwal go z rakiety.



Sekret #5: Przejdź przez dziurę zrobioną przez raketnicę podczas odkrywania sekretu #4. Korytarzem dojdiesz do niewielkiej sali. Jeśli trochę poczekaasz, będziesz mógł zobaczyć ciekawe występy ;)



Sekret #6: Będąc z lewej strony świątyni, na zewnątrz, ruszaj łąką jeszcze dalej w lewo. Zauważysz w oddali zniszczone wagoniki – to będzie kolejny sekret.



Sekret #7: Jeśli pójdziesz trochę dalej, to u podnóża góry zauważysz naboje do raketnicy. Zabierz je.



Sekret #8: W świątyni, za wielkim pomieszczeniem, w którym kamera przejeżdża z jednego końca na drugi, natkniesz się na lokal ze snopami światła bijącymi z sufitu. Za owym pomieszczeniem znajduje się korytarz – skręć w nim w lewo. Trafisz do sali z literami na podłodze – to odskocznie. Skocz kolejno po literach M, E, N, T, A, L, aby otworzyć skrytkę.



Sekret #9: Po wyjściu ze świątyni trafisz na przepaść. Popatrz w dół – zauważysz raketnicę znajdującą się na półce skalnej. Zeskocz po nią. Aby się stąd wydostać, przeskocz na półkę z teleportem, widocznym troszkę niżej.



Sekret #10: Idąc już doliną, zobaczysz drugi wiszący most (pierwszy to ten, do którego przeteleportowano Cię z sekretu #9). Strzel z raketnicy w dziwną skałę leżącą u podnóża góry po lewej. Odślonisz przejście.



Sekret #11: Ruszaj odkrytym przed chwilą korytarzem. Musisz przepłynąć przez podwodny tunel, aby znaleźć się przy drugim moście. Przejdź przez niego, aby zebrać zdrowie, czyli nowy sekret.



Sekret #12: Przed drugą świątynią znajdziesz rozległą sadzawkę. Zabij pływające w niej ryby i zanurkuj. Na dnie znajdziesz apteczkę, czyli ostatni sekret w tej misji.

Misja 2: Valley of the Jaguar

Wielki poziom, wielka przestrzeń i wielkie potwory – tak krótko można scharakteryzować tę mapę. Będzie do czego strzelać, będzie kilka nowych pukawek, czyli nie ma się o co martwić. Niestety nie znalazłem jednego z sekretów w tej misji – za nic nie mogę go zlokalizować. :(

Tutaj możesz mieć pewne problemy z przygotowanymi przez autorów ciekawymi pomieszczeniami. Jako pierwsza do odstrzału jest sala z „latającymi” skoczniami. W jednym z pomieszczeń natkniesz się na ruchomą ścianę ciemności, w jeszcze innym na bardzo dziwną grawitację, ściągającą Ciebie w stronę kołców umiejscowionych po bokach pomieszczenia (trzeba iść prosto, kierując samą myszką), a jeszcze w innym musisz podążać drogą wyznaczoną przez bijące światło. Ogólnie zasada jest prosta – odnajdź dwa złote artefakty w piramidach po bokach doliny, aby dostać się do środkowej piramidki. Potem będzie już następny level.



Sekret#1: Będąc jeszcze w świątyni, po przejściu przez drugie pomieszczenie z odskoczniami (to z tymi niebieskimi), rozejrzyj się na jego końcu. Zauważysz samotną półkę po lewej, na skale. Skocz na nią, w zostaniesz wyrzucony w powietrze. Zbierz amunicję znajdującą się nad wejściem, po czym zeskocz na dół i kontynuuj misję.