

Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tony Hawk's Underground 2

autor: Kamil „Draxer” Szarek

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
Zdobywanie punktów i porady ogólne	4
Tryby gry	7
Mapy wraz z gapami	8
1. Airport	8
2. Australia	12
3. Barcelona	17
4. Berlin	21
5. Boston	27
6. Canada	32
7. Downhill Jam	40
8. Los Angeles	43
9. New Orleans	51
10. Philadelphia	56
11. Pro Skater	61
12. School	65
13. Skatopia	70
14. The Triangle	74
15. Training	77
Story Mode	81
Powtarzające się zadania	81
Training	82
Boston	89
Barcelona	101
Berlin	112
Australia	124
New Orleans	139
Skatopia	149
Pro Skater	169
Classic Mode	170
Powtarzające się zadania	170
Barcelona	171
Austria	175
Skatopia	180
Berlin	185
Airport	188
School	191
Downhill Jam	195
Nawlins	198
Training	201
Boston	205
Canada	208
Philadelphia	211
Los Angeles	216
Triangle	221

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

Do dzisiaj wiele osób przekonało się, że *Tony Hawk's Underground 2* jest kontynuacją serii godną marki THPS. Masa innowacji, usprawnień względem poprzednich części, wciągający tryb Story Mode oraz jeszcze więcej frajdy z rozgrywki to znaki szczególne THUG 2. Jeżeli pogubiłeś się wśród zadań i wyzwań, jakie stawia gra, trafiłeś pod dobry adres – niniejszy poradnik do *Tony Hawk's Underground 2* zawiera opisy wszystkich skateparków dostępnych w grze (wraz z lokalizacjami i sposobami zdobycia gapów), opisy przejścia wszystkich zadań obydwu trybów gry – Story Mode i Classic Mode oraz cenne wskazówki na temat zdobywania punktów.

Poradnik był pisany na podstawie angielskiej wersji językowej gry (ponieważ gdy go zaczynałem, polska wersja nie była jeszcze dostępna) oraz poziomu trudności **Normal**. Wszelkie nazwy trybów/poziomów/trików/gapów pozostały takie jak w oryginale. Jedyne dla określeń „quarter pipe”, „half pipe” i tym podobnych użyłem zamiennie określenia rampa. Dla niektórych dodam jeszcze informację, że krawędź (posługuję się tym określeniem w wielu miejscach poradnika) to coś, po czym można grindować.

Zdobywanie punktów i porady ogólne

Mam wrażenie, że w THUG 2 położono znacznie większy nacisk na zdobywanie punktów za pomocą kombosów znacznie większych od tych, które spokojnie wystarczały choćby w jeszcze nie tak dawno opisywanym przeze mnie THPS 4. Ponadto koniec ze zdobywaniem maksimum punktów za pomocą trików powietrznych i reverta – wyraźnie odczuwalne jest zmniejszenie liczby punktów, jakie otrzymuje się za takie ewolucje. Oto kilka rad, które – mam nadzieję – pomogą wam w zdobywaniu punktów na poszczególnych poziomach:

- Jedną ze znaczących innowacji w THUG 2 w stosunku do poprzedniej wydanej na PC części gry jest możliwość zejścia z deski i biegania. Jeżeli zrobisz to w trakcie wykonywania kolejnych trików, kombos nie przerwie się od razu – ujrzysz zegarek odmierzający czas, po którym kombos zostanie zakończony. Gdy znajdziesz się w sytuacji, gdy przy wykonywaniu kombosa utkniesz w miejscu, zeskocz z deski, przebiegnij się kawałek i kontynuuj zdobywanie punktów. Odległość między miejscem zeskoku a kontynuacją nie może być za duża, abyś zmieścił się w czasie.
- Przy wskoku na deskę do kolejnego triku automatycznie wykonujesz inną punktowaną ewolucję – Caveman.
- Kolejną nowością w THUG 2 jest tzw. Focus Mode. Możesz skorzystać z jego dobrodziejstw gdy wypełnisz pasek SPECIAL. Wystarczy tylko nacisnąć odpowiedni klawisz. Na czym to polega? Jest to efekt, który być może znacie już z niektórych gier akcji. Czas spowalnia, a Ty możesz skoncentrować się na balansowaniu lub innej czynności wymagającej sprawnej kontroli Twojej postaci. Dlatego też, FM przydaje się najbardziej w krytycznych sytuacjach. Niestety, korzystanie z FM odbija się na pasku SPECIAL: tracisz go. Gdy limit zgromadzony na pasku sięgnie zera, czas wróci do normalnej prędkości.
- Dołóż wszelkich starań, by Twoje kombosy były możliwie najbardziej wszechstronne – za takie dostajesz najwięcej punktów. Wszechstronne, tzn. zawierające wszystkie możliwe rodzaje trików – grindy, lipy, manuale, flipy, graby, Spine/Hip Transfery (to drugie to nowość). Dobrze by było, gdyby spora część z wykonywanych trików była specjalami – to dodatkowo zwiększy mnożnik i wskaźnik zdobytych punktów. Chyba najłatwiejszymi do wykonania specjalami są specjalne grindy, a wiążąc to z ogromną ilością krawędzi na każdej planszy można uzyskać naprawdę wysokie liczby w lewym górnym rogu!
- Wyobraź sobie, że grindujesz po krawędzi i w oddali widzisz ścianę, na którą niechybnie za moment wpadniesz, kończąc kombosa. Czy jest to sytuacja bez wyjścia? Otóż nie. W THUG 2 otrzymujesz możliwość wykonywania triku Sticker Slap!. Cóż to takiego? Twoja postać wyskakuje, przykleja na ścianie na wprost naklejkę i odbija się tym samym w przeciwną stronę (a więc, w podanym przeze mnie przykładzie można dojechać do ściany, wykonać trik i grindować dalej w drugą stronę). Nie zapominaj o tej możliwości. Trik Sticker Slap! będzie wymagany do wykonania kilku zadań.
- Na poszczególnych mapach ustawione są skrzynie z przedmiotami, po które możesz sięgnąć, by następnie rzucać je w okolicznych przechodniów. Za to również dostajesz punkty. :)
- Jeżeli chcesz nabrać dodatkowej prędkości, są na to dwa dobre sposoby. Pierwszy z nich to dobrze znany Spine Transfer. Gdy obydwie rampy, między którymi się przemieszczasz, stoją na tej samej wysokości, nie daje to zbyt dużego przyspieszenia, ale jeżeli wybijasz się ze stojącej wyżej do będącej na niższym poziomie, otrzymasz niezłego kopa.
- Drugim sposobem jest również dobrze znany trik, czyli Skitchin'. Polega na „czepnięciu się” pobliskiego pojazdu. Pożądany efekt uzyskasz, gdy przejedziesz chwilę w takiej pozycji, a następnie odczepisz się od pojazdu.
- Jeżeli chcesz dojechać na miejsce nieco szybciej bez żadnych Spine Transferów i Skitchin'ów, wciśnij i przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za skok. Twoja postać ustawi się w pozycji wyjściowej do wyskoku i będzie jechała odrobinę szybciej.

- Jak zredukować zmniejszanie się prędkości podczas wykonywania „spójnika” kombosów, czyli manuala do minimum? Wykorzystać metodę z powyższego punktu. Po przejściu do manuala wciśnij i przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za skok, a będziesz poruszał się z w miarę stałą, dużą prędkością. Dopiero podjazdy mogą stanowić poważne przeszkody. Pamiętaj, że gdy tylko puścisz klawisz skoku, zgodnie z jego przeznaczeniem, wyskoczysz i przerzujesz manuala.
- Nie możesz gdzieś doskoczyć? A próbowałeś wszelkich możliwych środków? No Comply, Bonelessa? Jeżeli odpowiedź na drugie pytanie jest przecząca, niezwłocznie to zrób. Przypominam, że No Comply i Boneless to również triki, po których wylatujesz w powietrze, z tą małą różnicą, że wyżej i dalej niż za pomocą standardowego Ollie. Ponadto, za takie wysoki otrzymujesz więcej punktów.
- Kiedy masz już dosyć w swoim kombosie grindów i flipów, a balansowanie w manualu nie jest jeszcze takie trudne, skorzystaj z trików flatlandowych, czyli wykonywanych w manualu ewolucji takich jak HandStand, Pogo, Casper, Anti-Casper itp.
- Nowym trikiem w THUG 2 jest tzw. Natas Spin. Aby go wykonać, należy wskoczyć na niewielki obiekt typu słupek, hydrant (oczywiście wymagana jest odpowiednia kombinacja klawiszy). Sam trik polega na obracaniu się wokół własnej osi. Twoja postać to robi, podczas gdy Ty koncentrujesz się na balansowaniu. Im dłużej to robisz, tym więcej punktów otrzymasz, rzecz jasna. Gdy masz już dosyć, po prostu zeskakujesz.
- Gdy coś pójdzie nie tak i się przewrócisz, możesz próbować nieco podreperować swoją sytuację poprzez... zdenerwowanie się, tzw. Freak Out!. Po wywrotce ukazuje się miernik Twoich nerwów. Jeżeli zwiększysz go poprzez szybkie naciskanie odpowiedniego klawisza do wskazanego poziomu, ujrzysz – jak by nie patrzeć – efektowną animację niszczenia deskorolki tudzież wyrzucenia jej na spory kawałek i otrzymasz w nagrodę porcję punktów. Nie musisz martwić się o deskorolkę, automatycznie otrzymujesz kolejną. :)
- W THUG 2 dochodzi również możliwość wykonywania na ulicach graffiti. Możesz to zrobić tylko po zejściu z deskorolki (i wciśnięciu odpowiedniego klawisza, rzecz jasna). Zasadniczo nie otrzymujesz za to punktów, ale jeżeli w tle cyka zegar (podtrzymujesz kombosa biegnąc), pewna sumka zostaje zaliczona.
- Koniec z dbaniem o stan kasy – w THUG 2 nie ma czegoś takiego, jak pieniądze. Zastąpiły je (i to tylko dla Classic Mode) punkty statystyk.
- Zanim zaczniesz wykonywać poszczególne zadania, pojeźdź troszkę po planszy, by zorientować się, co jest gdzie. Będziesz miał wówczas mniej problemów ze znalezieniem miejsc, które opisują za pomocą tekstu w poradniku. Unikałem dawania rad na temat zdobywania punktów na poszczególnych planszach.
- Odnośnie samego poradnika: screeny nie są podpisywane, za to w tekście przewijają się odniesienia do nich, typu `na screenie x`. Oto numeracja screenów, jaką przyjmuję (oczywiście nie zawsze musi być pięć screenów, czasami się to zdarza, zwykle jest jeden lub dwa).

1

2

3

4

5

Tryby gry

W grze dostępne są dwa tryby rozgrywki dla pojedynczego gracza: Story Mode i Classic Mode. Ukończenie jednego nie ma żadnego wpływu na drugi – no, może poza odblokowaniem ukrytych postaci (gdy zrobisz to w Story Mode, będą one dostępne od początku Classic Mode) i zdobyciem pewnego doświadczenia. :) Oto krótkie charakteryzacje obydwu trybów. Dokładniejsze opisy znajdziesz w sekcjach im poświęconych.

- Story Mode – zawiera fabułę, 8 map (wliczając ostatnią, bonusową), w sumie według moich kalkulacji 191 zadań do wykonania (wliczając zadania z mapy Training) wartych 11000 punktów. Zadania przekładają się na punkty. Jeżeli osiągniesz odpowiedni limit punktów, odblokowana zostanie kolejna mapa, lub kolejny etap obecnej. Niektóre, wyjątkowe mapy mają nie 1000, lecz 2 lub 3 tysiące punktów do zdobycia. Zdobycie tych dodatkowych tysięcy jest wymagane do posunięcia fabuły gry naprzód (to te etapy).
- Classic Mode – bardzo przypomina tryb Career z Tony Hawk's Pro Skater 3; Limit czasowy dla jednego przejazdu wynosi 2 minuty i starasz się podczas niego wykonać jak najwięcej zadań (na jedną planszę przypada 10 zadań). Wszelkie zadania które nie zostały wykonane musisz rozpocząć od nowa, znowuż z limitem 2 minut. 14 map, jedna z początku ukryta. Nie jest wymagane ukończenie wszystkich (ukończenie = 5 wykonanych zadań) do przejścia dalej (gdzieniegdzie masz dwie drogi przejścia – wybierasz jedną z dwóch plansz i zdobywasz na niej odpowiednią ilość wykonanych zadań). W sumie 140 zadań.