

Tribes 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

TRIBES 2

autor: Marcin „Fajek” Hajek

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

Podstawowe informacje	3
Podstawowe sterowanie	3
Szczepy	4
Broń	7
Pancerze	9
Pojazdy	12
Jak i do czego używać pojazdów	14
Granaty i ekwipunek przenośny	16
GRANATY	16
EKWIPUNEK PRZENOŚNY	17
Mapa	18
Mapy dla trybu Bounty	20
Mapy dla trybu Capture and Hold	21
Mapy dla trybu Capture the Flag	22

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

Podstawowe informacje



Tribes 2 to gra przede wszystkim zespołowa. I należy o tym pamiętać za każdym razem gdy będziemy chcieli w nią zagrać przez Internet. Poniższe informacje mają za zadanie pomóc wam w podstawowych czynnościach i zadaniach jakie przyjdzie wam wykonywać w tej niesamowitej grze. Dlaczego niesamowita? Bo każdy kto lubi postrzelać znajdzie tu coś dla siebie. Pilot, kierowca, snajper, bombardier, strzelec, dowódca, to tylko niektóre funkcje jakie możesz posiadać grając w Tribes 2. Bogactwo rozwiązań i taktyk które można zastosować w tej grze jest na tyle duże, że opisanie i charakterystyka ich wszystkich jest w zasadzie niemożliwe. W każdym razie tekst ten ma za zadanie pomóc wszystkim tym którzy przygodę z Tribes 2 dopiero zaczynają.

Rejestracja

Jak wiemy Tribes 2 wymaga utworzenia konta na serwerach firmy Dynamix. W tym celu po uruchomieniu gry w trybie online należy kliknąć na przycisk „Create Account” i wypełnić odpowiednie pola właściwymi danymi. Należy pamiętać jedynie, że raz założone konto nie może być już usunięte. Potem klikamy przycisk „Submit” i po chwili powinniśmy się znaleźć w menu startowym.

Menu Startowe

W menu tym do wyboru mamy trzy zakładki: Join Game, Host Game, Warrior Setup.

Join Game – Wyświetla listę serwerów na których możemy aktualnie zagrać. Lista ta zawiera informacje takie jak: nazwa serwera (np. GRY-OnLine CTF), status (aktywny/nieaktywny), przynależność do „ulubionych”, nazwę misji, liczba graczy i botów (w nawiasie podana jest liczba botów), prędkość procesora w serwerze, adres IP i port serwera (np. 195.150.18.20:28000)

Host Game – Umożliwia założenie własnej gry przez Internet. Za pomocą opcji dostępnych w tej zakładce możemy zdefiniować takie parametry jak nazwa serwera, maksymalną liczbę graczy, port serwera, rodzaj rozgrywki, czy serwer będzie dedykowany czy nie.

Warrior Setup – Tu możemy ustalić do jakiego szczepu będzie należał nasz wojownik, jaki rodzaj pancerza będzie posiadał, wybrać płęć i głos jakim będziemy się posługiwać podczas gry.

Podstawowe sterowanie

Najłatwiej nauczyć się podstaw gry w Tribes 2 przechodząc misje treningowe w niej zawarte. Można również potrenować podczas gry sieciowej z kolegami, najlepiej jednak zacząć od treningu.

Naszemu wojownikowi sterujemy za pomocą klawiszy oraz myszki. Klawisze **E,S,D,F** odpowiadają za poruszanie na boki oraz w przód i tył. Myszka rozglądamy się na boki. Lewy przycisk myszy odpowiada za strzelanie, natomiast przy pomocy drugiego możemy używać silnika rakietowego w który każdy zawodnik jest wyposażony.

Aby wyposażać się w odpowiedni ekwipunek należy nacisnąć klawisz **Enter** z klawiatury numerycznej i wybrać odpowiedni pancerz i wyposażenie. Jeśli zdecydowaliśmy jaki sprzęt potrzebujemy, należy zatwierdzić nasz wybór przyciskiem „Done” i skorzystać z najbliższej stacji ekwipunkowej.

Naprawa sprzętu

Aby naprawić uszkodzony sprzęt musimy posiadać **ZESTAW REPERUJĄCY**. Należy podejść do pojazdu, uszkodzonego wyposażenia bazy, innego wojownika, nacisnąć klawisz **R** i lewym przyciskiem myszy naprawić uszkodzenia. Wszystkie rodzaje ekwipunku które zabieramy używamy w ten sam sposób, naciskając klawisz **R**.

Jak zbierać ekwipunek (wieżyczki, kamery, sensory, stacje)

Należy podejść do działka, sensora, kamery i wcisnąć klawisz **R**. Jeżeli nie uda się zebrać wyżej wymienionych przedmiotów znaczy to, że jesteśmy zbyt blisko lub zbyt daleko od tego obiektu.

Używanie min i granatów

Za rzucanie granatów odpowiada klawisz **G**. Im dłużej przytrzymany tym dalej polecą granat. Miny natomiast rozmieszczamy za pomocą klawisza **B**.

Instalacje

Tribes 2 to gra nie tylko taktyczno-zręcznościowa ale i w pewnym stopniu strategiczna. Dlatego tak ważne są wszelkiego rodzaju instalacje jakie możemy spotkać w grze: radary, generatory, czujniki, działka, pojazdy, kamery, stacje ekwipunkowe. W zasadzie bez użycia wyżej wymienionych rzeczy ciężko będzie wygrać. Jeśli przeciwnik zniszczy nam radar, nie będziemy wiedzieli kiedy pojawił się w zasięgu naszych dział rozlokowanych w bazie, jeśli zniszczy wszystkie sensory (ruchowe i radiowe) nie dowiemy się, że jest już u nas w bazie. To samo tyczy się instalacji obronnych. Wystarczy kilka celnych strzałów z moździerza namierzanego laserem i nawet największe wieżyczki pójdą z dymem. I właśnie tę metodę powinniśmy stosować chcąc odnieść sukces. Systematycznie uszkadzać instalację, niszcząc sensory, stacje radarowe, działka, wieżyczki i w końcu generatory. Wtedy przeciwnik jest bezbronny. Niszcząc wszelkiego rodzaju instalacje wystarczy kilka strzałów aby stały się one bezużyteczne. Jednak należy pamiętać, że każde z urządzeń można zawsze naprawić, nie da się go całkowicie zniszczyć (jeśli jest nieczynne, wygląda jakby po nim czołg przejechał). Tak więc nie zdziwmy się gdy po zlikwidowaniu całej struktury obronnej przeciwnika, przy kolejnym ataku zostaniemy wyeliminowani właśnie przez owe „zniszczone” wieżyczki. Dobrym sposobem na szybkie i bezpieczne wykonywanie tego rodzaju zadań jest użycie Shrike’a i jego działek laserowych. Podlatujemy do takiej daleko wysuniętej stacji radarowej, krótka seria z laserów i wróg już stracił część „oczu”.

Szczepy

Tribes 2 to walka kilku szczepów które od dawna toczą ze sobą boje. Poniżej lista i charakterystyka poszczególnych szczepów



BLOOD EAGLE

Jest to szczep który słynie z tego, iż jest bezwzględny w dążeniach do swoich celów. W dawnych czasach żołnierze Imperium spacyfikowali ich szczep i od tego czasu pałają oni chęcią zemsty.



DIAMOND SWORD

Szczep ten stosuje w walce najbardziej wyrafinowane, innowacyjne i niebezpieczne strategie. Członkowie tego szczepu uważają, że ich najgroźniejszą bronią jest umysł. Wszyscy którzy będą chcieli stoczyć walkę z członkami tej frakcji powinni spodziewać się różnych form walki, ukierunkowanej tylko i wyłącznie na wygraną.



HARBINGERS OF PHOENIX

Dzieci Feniksa, są najstarszym szczepem na świecie. Jedną z ich najważniejszych cech jest tradycja i oddanie swojemu duchowemu przywódcy, Feniksowi. Za wszelką cenę starają się postępować honorowo i nawet jeśli walczą z innymi szczepami robią to w sposób honorowy.



STARWOLF

Ten szczep ceni sobie ponad wszystko wolność i przestrzeń. Jest to zarazem powód większości sukcesów jak i porażek tej frakcji. Ich symbolem jest „Wielki Wilk”, wielki wojownik. Do szczepu STARWOLF należą największe obszary przestrzeni kosmicznej.



BIODERM HORDES

Jest to sztucznie stworzona rasa, która początkowo służyła Imperium jako siła robocza. Jednak zbuntowała się i wyrwała spod panowania Imperium. Teraz jest największym zagrożeniem dla świata i stara się przejąć nad nim kontrolę.

Broń

Poniżej możecie zapoznać się z cechami każdej z dostępnych broni



BLASTER

Pulsacyjny karabin energetyczny, podstawowa broń wszystkich szczepów. Energia jest pobierana z zasobników pancerza. Do zalet należy zaliczyć nieograniczoną ilość amunicji i duży zasięg, natomiast wadą tej broni jest na pewno mała siła ognia i czerpanie energii z pancerza co przy n.p. użyciu „jet packa” dyskwalifikuje jej przydatność. Pomocną cechą tego karabinu jest odbijanie się pocisków od ścian, co w ciasnych pomieszczeniach może być przydatne do eliminacji wrogów ukrytych za rogiem. Można z niego strzelać również pod wodą.



CHAINGUN

Obrotowy karabin strzelający małymi, eksplodującymi pociskami. Zalety to dość duża siła ognia i szybkostrzelność natomiast do wad należy zaliczyć duży rozrzut i ograniczoną amunicję.



ELF PROJECTOR

Broń energetyczna krótkiego zasięgu. W zasadzie nie wyrządza większych szkód, ale pozbawia przeciwnika energii z pancerza. Służyć może do spowolnienia szybko poruszających się przeciwników. Jest bezużyteczny pod wodą.



FUSION MORTAR

Broń o największej sile rażenia. Strzela pociskami które potrafią wyeliminować żołnierzy w lekkich pancerzach. Idealna do prowadzenia ostrzału dalekiego zasięgu. Moździerz w połączeniu ze wskaźnikiem laserowym stanowi niesamowicie efektywną broń. Do wad należy mała ilość amunicji oraz słaba celność w przypadku nie używania wskaźnika laserowego (niezbędna druga osoba).



GRENADE LAUNCHER

Wyrzutnia granatów umożliwia przenoszenie ich nad wzniesieniami i budynkami co w przypadku użycia granatów ręcznych nie jest możliwe. Bardzo skuteczna broń wraz ze wskaźnikiem laserowym. Do wad zaliczyć można ograniczoną amunicję.