

ALIENS 2 PREDATOR

Aki sci-fi rajongónak vallja magát (és itt nem a Star Wars első epizódjának imádatára gondolok), az biztosan

hallomásból ismer már – illendő, hogy látott is – Alien és Predator filmeket. Viszont azt lehet, hogy nem sokan tudják, hogy az univerzum e két veszedelmes fenevadját (na és a harmadiknak az embert se feledjük el!) írott formátumban – azaz könyvekben – egy helyen szerepeltették. Az ötlet nagyon bevált, hisz külföldön már sok ilyen regény megvásárolható, és kis hazánkban is megjelent pár belőlük (ha nincs meg, be kell szerezni sürgősen!). Mint sok oly más sikeres dolog a médiában, az Alien vs. Predator sem kerülhette el a sorsát, bitek kavargó milliárdjaiként pár éve számítógépünkbe is beköltözött. Nem nagyon hazudok, ha azt mondom, hogy azóta nem nagyon volt olyan játék, ami ennyire hangulatos lett volna, legalábbis félelemkeltés terén. A villogó fényű folyosókról felbukkanó gonosz teremtmények, az idegenek sokszor a plafonig emelték adrenalin-szintemet. Ráadásul a világegyetem híres vadászai is jelen vannak, hogy újabb trófeákat gyűjthessenek. Az AvP első része azért is emelkedett ki társai közül, mert nem csak tengerészgyalogosként harcolhattunk, hanem megismerhettük a többiek szemszögét is, egyaránt lehettünk a ragadozókkal és az idegenekkel is.

Most pedig íme, megjelent a második rész, ami jobb, hosszabb, és vágatlan... Hihetetlen, de Sierra-éknak sikerült fokozni az első rész hangulatát! Kibővültek a fegyverarzenálok, igazi ragadozós és idegenes ugrások hajthatók végre, valamint akik szeretik a véres jeleneteket, azoknak biztos fog tetszeni, amikor kis alienként ki kell rágni magunkat a testből. Habár a pár játékban jól bevált Lithtech engine dobog a játék szívében, valahol ezen a téren nem lett az igazi a game. A GeForce 3 idejét élvezve igazán kaphatott volna jobb engine-t, habár nem valószínű, hogy még ilyen szintű kártyák dorombolnának gépeinkben, de számomra a N.O.L.F., Shogo és Blood 2 motorja kicsit ósdiának tűnik. Ennek ellenére nagyon élvezetes a játék, mindenki jól zárja be az ajtót, húzza el a függőnyt, csatolja fel a sisakot, vagy kapcsolja be álcázó-készülékét, és csatára fel!

Tengerészgyalogos

Hívatlan vendégek

– Nyissuk ki az ajtót a kódtörővel (H), le a csapóajtón, majd menjünk át a hídon, de vigyázzunk a felrobbanó teherautóra. Innen jobbra induljunk tovább a sziklák közt, amíg meg nem találjuk a bejáratot.

– Menjünk le a létrán az alagsorba, ahol a karral kapcsoljuk be a generátorokat. Vissza fel a felszínre, be az ajtón, és menjünk fel a lifttel.

Kapcsoljuk be a jelzőrendszert a pultnál, és menjünk vissza a leszállópályára.

– Fel a lépcsőn, és



kétszer balra menjünk, amíg le nem szakad a padló. Arra menjünk tovább, és essünk le a savmarta lyukon. A kis szobában törjük fel a panelt (H), így visszajön az áram. Másszunk be a kiszakadt szellőzőnyíláson. Addig menjünk, amíg meg nem találjuk a létrát felfelé. A láda mögötti ajtón tovább, majd fel a lépcsőn. Ezután térjünk vissza az APC-hez.

– Balra induljunk el az APC-től. Nyissuk ki a keleti kaput (tőle jobbra shotgun, páncél és medkit), és menjünk be az idegenek által uralt részbe (a foglyul ejtett embereknél található cuccokat, de ki is kelhet belőlük egy idegen). Annál az ajtónál, ami előtt egy medkit van, egy kicsit visszább balra a résen másszunk be. Szálljunk be a liftbe, és lent a beugróban megtaláljuk a társunkat, aki azt mondja, öljük meg. Ekkor mint a mérgezett egér kezdjük visszarahanni a liftbe! Ezután vissza az APC-hez.

Egyéb veszteség

– Menjünk be a nagy vörös csőbe, és fel a létrán. A nagy teremben, a fülkében húzzuk meg a kart. Menjünk át a másik oldalra, törjük fel (H) a kapunyitó panelt (közben betöri az ajtót egy idegen). Induljunk tovább és nyissuk ki a harmadik kaput. Menjünk át az APC jobb oldalán lévő fülkébe, és nyissuk ki a következő kaput. A bal oldalon továbbmenve a hulla mellett található egy plazmavágót. Menjünk vissza kicsit, és a ládánál lévő csapóajtó pántjait vágjuk le (T), és menjünk le. Ezután másszunk fel, át a hídon, majd le a másik lyukon.

Másszunk ki, fel a létrán, és a szellőzőn át be a fülkébe, ahol kinyithatjuk a következő kaput. Menjünk be az APC melletti folyosón, a kapu túloldalán a kis fülkében másszunk le. A létrán fel és löjünk bele a fülke ajtaja melletti hordókba. Itt a sarokban lévő panelt törjük fel.

Hűtlenség

– Át az ajtókon, az elágazásnál menjünk balra, és innen a folyosó végén lévő kis terembe. Vegyük fel a cuccokat, fel a lifttel, tovább az ajtón, majd ismét menjünk fel.

Másszunk be a lift alá, és a plazmavágóval vágjuk le a lakatot a csapóajtóról.

– A plazmavágóval nyissuk ki a rácsot, és induljunk tovább. Az elágazásnál balra forduljunk (jobbra lőszer), és másszunk le a létrán. Az elágazásoknál balra majd jobbra, a folyosó végén pedig vágjuk le a lakatot a padlón lévő rácsról, és másszunk le.

– Állítsuk fel a ragadozó inkubátorát a panellel, és mögötte essünk le. Ugorjunk fel a hordókra, verjük szét a szellőzőfedeleket, és másszunk be. Hegesszük le a lakatot az ajtóról, majd később a rácsról, és másszunk ki. Menjünk fel jobbra a sarki fülkébe és az egyik kapcsolóval nyissuk ki az arctámadók ketreceit, míg a másikkal pedig nyissuk fel szemben a



rácsot (a lángszórósoktól megszerezhetjük a fegyverüket). Másszunk be a lyukon, a kicsapó gőzre vigyázzunk! A tojáskeltetőnél a sarokban ússzunk le a lyukon, a létránál menjünk fel, és a karral kapcsoljuk ki az áramot az erőterekben. Menjünk vissza a vízbe, és induljunk tovább. A tojáskeltetőből tovább, fel a létrán, és szálljunk be a liftbe.

– Szálljunk ki a liftből, és menjünk le a létrán. A kerek asztalos tereméből induljunk tovább középen a Level14A jelzésű ajtón. Az elágazásnál balra, és fel a létrán. Ha megszereztük a



kódtörőt a kis szobából, induljunk tovább. Le az előző szintre, és a két folyosón törjük fel a paneleket. Menjünk vissza abba a terembe, ahol egy csomó képernyő volt a falon, és szálljunk be a liftbe. A pult sarkáról vegyük fel a mozgásérzékelőt. Menjünk vissza a lifttel, fel az előző szintre és menjünk a fölifthez, amivel jöttünk. Miután megállt, törjük fel a panelt, majd másszunk be a lyukba.

– A nagy teremben húzzuk meg a kart, és nyissuk ki a

mögötte lévő fekete számítógépszekrényt. Lent törjük fel a panelt, és ugorjunk le. Menjünk át a függőhídon, aztán jobbra. A másik függőhíd bejáratánál másszunk fel a létrán, és a függőhíd tetején jussunk át. A végén jobbra az épület oldalán menjünk tovább. Lent keressük meg a teherliftet, és menjünk le. Másszunk le a létrán, ugorjunk le a ládára, vegyük fel a rakétavetőt, és eresszünk bele párat a harci robotruhában lévő fickóba.

Egy nagy kitérő

– Másszunk le, és a balra lévő létrán tovább, utána forduljunk jobbra. Vágjuk le a csavarokat az ajtóról. A tojásoknál másszunk fel, a rámpán pedig menjünk le. Lent kapcsoljuk be az áramot, menjünk vissza, és induljunk tovább a most már működő ajtón.

– A második szinten menjünk tovább az ajtón. Vágjuk le a lakatot az ajtóról és kapcsoljuk be a generátort. Utána ugorjunk fel a rácsról, majd a ládákról a felső szintre, és itt kapcsoljuk be a rakodógépet. Addig maradjunk itt, amíg az ajtó elől is elviszi a gép a ládát (különbön egy csomó idegen támad ránk). Intézzük el a három barna idegent, ekkorra segítők nyitja a továbbvezető ajtót. A biztonsági teremben fent a pulton kapcsoljuk ki a védőüveget, majd húzzuk meg a kart. Menjünk vissza, le a legalsó szintre, át a kapun. Balra az ajtónál a panelt törjük fel, és a folyosó végén vágjuk le a lakatot, majd gyorsan másszunk be.

Az elismerés ára

– A létrán másszunk fel a liftre, indítsuk el. Álljunk középre, és amikor megáll, balra a sarokban ugorjunk a létrára (egy lánc lóg előtte), és gyorsan másszunk fel. Kijutva a szabadba ügylünk a tetőn lévő ragadozóra (egy rakéta elüldözi)! Menjünk be az épületbe, húzzuk meg a raktárban a kart, majd fel a lépcsőn. Az irányítóteremben szintén húzzuk meg

a kart. Menjünk le a leszállópályára és tovább a nagy kapun (ismét küldjünk rakétát a ragadozónak). A következő helyszínen már meg kell küzdenünk vele. Amíg van rakétánk, addig azzal lövünk, hogy elhúzza a csíkot. Kövessük, és amikor leugrik hozzánk, lángszórával közelről intézzük el. Így nem tudja használni a vállpuskáját.

Ismeretlen befejezés

– Kövessük a harci zajokat, és ahol a három katonát látjuk, másszunk le a létrán. Az alagsorban keressük meg a felfelé vezető létrát (csak a folyosót kövessük), és a rácsot verjük szét. Menjünk be azon az ajtón, amit a két katona őriz, és menjünk fel a lifttel. Kapcsoljuk be az irányítópultot, és menjünk vissza a leszállópályára, majd szálljunk fel a hajóra.

Megváltó

– Ugráljunk le a kiálló szirteken, és kapcsoljuk vissza a liften az áramot (elégé el van dugva a kar a lift mögött), majd menjünk le. A két generátornál lövünk szét rakétával a rögzítő „gerendákat”, míg be ne indulnak. Ekkor kinyílik a hatalmas ajtó, ahol az idegenek „épitményénél” essünk le.

– Nincs más hátra, minthogy a nagy teremben megküzdjünk a királynővel. Vegyük fel a fegyvereket és a smartgun-nal (ami automatikusan céloz) egyfolytában tüzeljünk, miközben körözve hátrálunk.



Ragadozó

Vadászat

– Ugorjunk le, és balra menjünk át a járaton. Másszunk fel a létrán, és induljunk tovább az alagútban. A hidhoz (amin a társunk áll) való feljutáshoz használjuk a magas ugrást (guggolás + ugrás). A ragadozótól megkapjuk a lándzsát. Kijutva a járatból ne ugorjunk le, hanem a fák ágain menjünk tovább jobbra. A három katonánál a sarokban ugorjunk fel a fára, és onnan induljunk tovább a járaton. A következő mocsárnál megkapjuk a diszket. A nagy ajtót elérve balra a járaton induljunk tovább. A mocsárnál már csak meg kell ölnünk az idegeneket.

Csapda

– Induljunk el balra, ugorjunk le két szintet, és tartsunk jobbra (különbön robotágyúba botlunk!), amíg el nem érjük a bezárt kaput. Jobbra tőle a fára ugorjunk fel, és onnan juthatunk tovább. A második kapunál is ezzel a módszerrel mehetünk tovább. Az APC-nél ügyeljünk a gépágyúra (szintetikus egység), majd a létrán felmászva a fára, a kapu előtti magas fa tetejéig ugráljunk fel.

Betolakodó

- Ott ugorjunk át a kerítésen, ahol nincsen robotágyú. Intézzük el az őröket, és a vízen a kocsira ugorva jussunk át, különben az álcázás elmúlik rólunk. Szálljunk fel a liftre.
- A ládáról jussunk fel a második szintre, de vigyázzunk a robotágyúkra. Használjuk a bal oldali irányítópultot, hogy a rakodógép a ládával feljöjjön. Ugorjunk rá a ládára, így feljutunk a legfelső szintre. A falon lévő panelen használjuk a kisütő szerkezetet (H). Másszunk fel a létrán, majd ugorjunk le a lifthe, miután kinyitottuk az ajtót. Ha megérkeztünk a következő szintre, menjünk fel a kis lifttel. Fent vigyázzunk az energiafegyveres droidra, miközben menjünk a lépcsőházba, és vegyük felfelé az irányt.
- Fel a lépcsőn, és az ajtón távozzunk. Az egyik liftnél (ami nem működik) ugorjunk fel, és kiszögelléseket keresve addig ugráljunk fel a csöveken és gépeken, amíg fel nem jutunk a következő szintre. Itt ügyeljünk a szintetikus egységekre (van egy pár belőlük). Másszunk fel a létrákon, és a kis teremben elfognak minket.

Váratlan szövetséges

- A Pod 2 panelt süssük ki (H), és szálljunk be a liftbe. Fent várjuk meg, amíg a két ór megérkezik. Másszunk le a létrán, és nyissuk ki a lencseajtókat. Amikor elérjük azt a termet, ahonnan látjuk a cuccainkat, ugorjunk fel az ablak fölé, onnan pedig a két csőhöz. Itt verjük le az elektromos szekrény fedelét, és süssük ki, így a lenti ajtó kinyílik. Abban a teremben, ahol megtaláljuk a bombafegyvert, süssük ki a Pod 2 panelt a falon. Ezután szedjük össze a sisakot és a hálólövőt.

- Húzzuk meg a két kart, és szerezzük meg a lándzsát és az álcázókészüléket a kis teremből. Abban a teremben, ahol a társunk fekszik holtan, fent megtaláljuk a további cuccainkat. Induljunk tovább a szemben lévő folyosón keresztül. A folyosón ugorjunk fel a lyukon, és verjük szét az elektromos dobozt, majd süssük ki. Szedjük össze a

lándzsapuskát, és várjuk meg, amíg bejön a két ór. Ezután menjünk a liftaknába.

- Lőjük szét a robotágyúkat minden szinten, és egy erős töltettel a vállfegyverünkkel lőjük bele az APC-be.

Jussunk le a legalsó szintre, és



amikor megjön a hajó, ugorjunk a tetejére.

Régi adósságok

– Nyissuk ki a rácsot, és ugorjunk le a csövön. A nagyobb, kör alakú barlangon gyorsan rohanjunk át (különbön egyfolytában jönnek az idegenek). Ugorjunk fel a sziklákon, keressük meg a jobb oldalon a járatot. Forduljunk balra, ahol leszakad alattunk a talaj. Lent keressük meg a járatot (csak egy vezet ki innen). Másszunk fel a két csőre, és keljünk át a „savtapon”. Mielőtt átérnénk, pred-alienek támadnak ránk, egyik előlről, egyik meg hátulról. Ha átértünk, induljunk el a nagy járaton, és keressük meg a liftet jobbra az elágazásnál. Húzzuk meg a lift mellett a kart, és az elektromos szekrényt süssük ki, majd menjünk fel a lifttel. Induljunk el lefelé a lépcsőn, és húzzuk meg az antenna karját. Ezután várjuk meg, amíg a hajó szét nem lövi a kaput. Továbbindulva a szabadba, a kis épületnél a társunk ideadja a korongot.

Új célpont

– Ugorjunk fel, át a szellőzőn, majd másszunk le. Nyissuk ki a rácsot, és süssük ki a csőnél a panelt. A nagy teremben ügyeljünk a robotágyúkra. Menjünk fel a lifttel, és nyomjuk le a kart. Menjünk vissza, le a lefelé vezető járatban.

– Induljunk el a nagy alagútban, be a járaton, majd ugráljunk egyre lejjebb a kiálló szirteken. A gödörnél másszunk be a szellőzőbe, és essünk le.



Trófea

– Kövessük a csövet, amíg meg nem találjuk halott társunk mellett a pisztolyt. Induljunk vissza (ügyeljünk az arctámadóra!), és másszunk be a szellőzőn. Süssük ki a kapu paneljét, és induljunk el a járatban. Keressük meg a kapcsolót, amivel felemelhetjük a gépet. A nagy csarnokban a vastag cső alatt (!) menjünk tovább.

– Jussunk fel a „csöveken”, és haladjunk tovább a járaton. Elérve a nagy űrhajót a középső nyíláson másszunk be. Tovább a járatokon, és ahol csöpög a víz, ugorjunk fel. Menjünk le a nagy „szerv” alá. Itt meg kell küzdenünk egy királynővel, amihez főleg a lándzsát használjuk, miközben körözve hátrálunk. Azért kell a lándzsát használni, mert ha megöltük, jó pár idegen fog még ránk támadni, amiket a vállfegyverrel intézzünk el. Ezután a járaton elindulva meg kell küzdenünk Rukovval, akinél az eredeti sisakunk van. Legyőzéséhez a pisztolyra és bombára lesz szükség, és arra, hogy mindig fedezékben maradjunk.

Idegen

Születés

– Másszunk fel a létránál, azután jobbra a cső mellett másszunk tovább. Kövessük a másik csövet, és a ventilátornál másszunk be a szellőzőbe. Addig menjünk a szellőzőben, amíg meg nem találjuk a rácsot a lyukat. Át a másik szellőzőbe, s az ajtó tetején lévő résen tovább. Várjuk elértük a termet, ahol a két kutató beszélget, várjuk meg, amíg nem egymásra néznek, és ugorjunk le az asztra. Menjünk ki a szobából és a kanyarban lévő lyukon (a plafonon) induljunk tovább. Ezután az ajtó mellett balra másszunk be a lyukon. Várjuk meg, amíg a két fickó az ajtó elől elmegy, és menjünk be a résen. Jobbra a szobában találunk egy ideális alanyt a betetőzésre.

– Rágjuk ki magunkat a testből. Másszunk ki az ablakon, ugorjunk le a földre, és a lényeg az, hogy egyetlen ember se vegyen észre. Mindig valami sötét helyen bújjunk meg, amíg tovább nem tudunk menni. Mikor bejutottunk az épületbe, a ládáról ugorjunk át a kerítésen.



Meglepetés

– Menjünk be a nyitott kapun, majd tovább egyenesen. Menjünk be a leszállópályánál a kocs mellett az ajtón. A folyosón a plafonon menjünk a robotágyú miatt. Ugorjunk fel az emeletre, és a másik teremben másszunk fel a plafonra, onnan pedig tovább a szellőzőn.

– Menjünk át a másik terembe, és csak ott ugorjunk le. Törjük szét a rácsot, és másszunk be a szellőzőbe. Az

irányítóteremben verjük szét a számítógépet. Ezután menjünk be a liftaknába.

– Törjük szét a rácsot és ugorjunk ki. Kiérve a szabad térre törjük be az üveges ajtót. Ezután másszunk le a felemelt teherautó alatt. Szakítsuk be a rácsot, és induljunk tovább. Kijutva az egyik járat fölötti szellőzőn kell továbbmáshoznunk, ha szétzúztuk a rácsot.

Szökés

– Annak a teremnek a bejáratánál másszunk be a szellőzőn, ahol a két robotágyú van. A második teremben szakítsuk le a falon lévő vezetékeket, így megállnak a ventilátorok (a két doboz között), és menjünk le. Hátról verjük szét az ágyúkat. A sarokban a szellőzőn menjünk le. Ugorjunk le, és keressük meg a szellőzőt a két őr alatt. A nem működő nagy ventilátornál menjünk tovább, és verjük szét a két elektromos dobozt a falon. Most már elmehetünk a robotágyú mellett. Másszunk fel a létrán a dobozok mellett, és szokás szerint át a szellőzőkön.

– Másszunk le a liftaknán, és menjünk az elágazásnál jobbra. Másszunk ki az ablakon, majd tovább le a rámpán. Ezután meg kell ölnünk egy ragadozót. Gyorsan ugorjunk oda hozzá, hogy ne tudjon lőni, és állandó mozgásban maradván oda-vissza mozogva felé egyfolytában csapkodjunk. Amikor elintéztük, gyorsan másszunk fel a falon, nehogy felrobbanjunk.

Menjünk le a kirobbantott lyukon, és induljunk tovább a résnyire nyitott ajtón.

Bosszú

– Másszunk ki a rács alól, és menjünk fel a létránál. Az ajtó melletti rácson át fel a szellőzőbe. Miután kijutottunk, keressük meg a létrát, és az irányítóteremben verjük szét a pultot az ablaknál.

Másszunk be a plafonon lévő szellőzőbe, és kövessük a pred-alien nyomait. Ugorjunk fel az emeletre, a lépcsőnél törjük be az ablakot jobbra, és a szellőzőn tovább.

– A sokképernyős teremben másszunk be a szellőzőn. Az irányítóteremben szintén

az ajtónál lévő szellőzőn menjünk tovább. Ha elértük a rácsot a lyuknál, verjük szét. A három társunk lombikjánál másszunk fel a létránál, és verjük szét a panelt. Leérve a lyukon szintén verjük szét a panelt az ablaknál. Másszunk le a létránál, és szakítsuk le a transzformátort a két pult között. Menjünk le, és a padlón lévő lyukon tovább. Kijutva induljunk el felfelé a ventilátorok irányába.

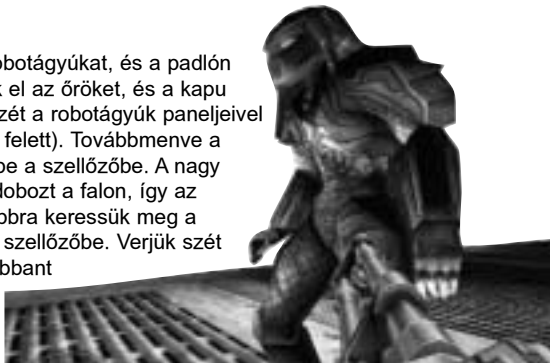


„Lányszöktetés”

– Menjünk be a lyukon át a fészekbe. A résben elbújva szemben el tudunk menni a robotágyúk mellett. Minél előbb verjük szét a bombát, és induljunk tovább a járatban. A következő bombát már a testvéreinkkel együtt kell elpusztítanunk (nekünk kell szétverni). Másszunk le a kráterbe, és figyeljük meg, társunk hol áll meg, itt kövessük a gőz forrását. Ezután intézzük el az utolsó bombát, de vigyázzunk a szintetikusokra!

Hajsza

– Gyors ugrásokkal kerüljük el a robotágyúkat, és a padlón lévő rácsot törjük be. Lent intézzük el az őroket, és a kapu kapcsolója melletti dobozt verjük szét a robotágyúk paneljeivel együtt (sárga felirat van mindegyik felett). Továbbmenve a jobbra vezető járat fölött menjünk be a szellőzőbe. A nagy ventilátornál verjük szét a három dobozt a falon, így az megáll. A robotágyús folyosónál jobbra keressük meg a padlón a rácsot, és másszunk le a szellőzőbe. Verjük szét az áramellátó paneljét, majd a kirobbant lyukon induljunk tovább. Fent verjük szét a kapu paneljét, majd a következőt is. Már csak el kell



indulunk az egyik kapu irányába.

Szabadság



– Menjünk fel a falon balra a liftnél, és a plafonon lévő szellőzőn tovább. A rakodórobotos teremben másszunk fel a következő szintre. Valamint a ragadozóval harcoló katonáknál szintén másszunk fel egy szintet. A második harc helyszínén keressük meg a falban a járatot. A harmadik találkozásnál ne foglalkozunk a ragadozóval, hanem balra az eltört csőbe másszunk be (amelyikből jön a gőz).

– Szakítsuk be a drótot az ajtón, és másszunk fel a lift után, majd be a szellőzőbe. A kapunál a padlón megtaláljuk a következő szellőző bejáratát. A folyosó legvégén zúzzuk szét az ajtó melletti dobozt, így az kinyílik. A generátornál szintén tegyük ezt. Induljunk el vissza, és intézzük el a másik generátort is. Ezután még visszább, fel a szellőzőn, és az irányítóteremben a felirat alatti szerkezetet verjük szét. Menjünk le a szellőzőn, és fel a rámpán.

– Meg kell küzdenünk a két ragadozóval egymás után.



Ismét maradunk állandó mozgásban, és oda-vissza mozogva felé egyfolytában csapkodjunk, közben azért körözzünk is. Ha sikerült elintéznünk őket, másszunk fel a szellőzőn, és verjük szét a számítógépet, majd menjünk vissza a leszállópályára.

Crowie