

Singularity

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Singularity

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Raven Software, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Dzielnica Robotnicza	4
Katakumby	56
Ośrodek badawczy 1950	62
Ośrodek badawczy 2010	70
Wieża kontrolna	103
Magazyny	109
Tunele	120
Magazyny II	131
Pojedynek na pociągu	140
Doki centralne	143
Perła	153
Kompleks przetwórczy	167
Opuszczone tunele	191
Strażnica	197
Laboratoria osobliwości	214
Modyfikator	231
Wstęp	231
Wyposażenia UMC	232
Atuty UMC	233
Atuty bohatera	234

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

Poradnik do *Singularity* zawiera kompletny opis przejścia gry, wraz z lokalizacją wszystkich **notatek**, **technologii broni**, **pojemników z E99**, **bio-wzorów** czy **schematów UMC**. Położenie każdego z nich zostało szczegółowo opisane i zilustrowane odpowiednimi obrazkami. Znalazło się również miejsce na wyjaśnienie taktyk niezbędnych do pokonania silniejszych przeciwników, a na końcu tekstu umieszczono wykaz wszystkich dostępnych w modyfikatorze ulepszeń.

W celu ułatwienia korzystania z poradnika, wprowadzone zostały różnokolorowe czcionki, oraz specjalne oznaczenia.

Legenda:

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Kolor pomarańczowy – występujące w grze notatki, fiolki E99, technologie E99, technologie broni, schematy UMC, bio-wzory, pakiety medyczne oraz amunicja.

Kolor brązowy – pojawiających się w grze broni.

Kolor zielony – atuty, ulepszenia, umiejętności.

Michał „Kwiść” Chwistek

Opis przejścia

D z i e l n i c a R o b o t n i c z a



Naszą przygodę z *Singularity* zaczynamy na pokładzie amerykańskiego helikoptera [1]. Po krótkiej cut-scenie maszyna rozbija się, a my wylądujemy bezbroni na wyspie Katorga 12 [2].



Na miejscu ruszamy przed siebie omijając płonące wrak śmigłowca. Zaraz naprzeciwko drewnianej konstrukcji, która zawali się na naszych oczach [1], znajdziemy pierwszą **notatkę** [2], a kilka kroków dalej **stympaka**.



Chwilę później usłyszymy dowódcę. Rozkaże nam udać się do punktu zbornego. Na gruzach tuż przed nami, znajdziemy pierwszy **pakiet medyczny** [1]. Używamy go wciskając H. Po zebraniu przedmiotu udajemy się ścieżką na górę [2].



Czeka tam na nas kolejny **pakiet medyczny** i wejście do opuszczonej rosyjskiej bazy [1]. Przeszukiwanie budynku rozpoczynamy od **mikrofonu** ORAZ **magnetofonu** z prawej strony [2].



Mikrofonu [1] możemy używać trzykrotnie, żeby poznać wszystkie informacje o **E99**. Po jego wysłuchaniu idziemy do ściany naprzeciwko, gdzie leży kolejna **notatka** [2].



Jeżeli chcemy poznać więcej informacji o Katordze 12, podchodzimy do mapy terenu [1] znajdującej się za popiersiem Stalina. Używając zamontowanych na niej tabliczek, poznamy dokładnie rosyjską wyspę. Kawałek dalej możemy również obejrzeć krótki filmik propagandowy przeznaczony dla nowoprzybyłych mieszkańców [2].



Po jego obejrzeniu ruszamy dalej, jedynym dostępnym korytarzem [1]. Chwilę później ponownie odezwie się Devlin, rozkazując nam udać się do wieży radiowej. Podążając cały czas prosto, dojdziemy do blokującej przejście drewnianej deski. Żeby ją zniszczyć używamy środkowego przycisku myszy. Po wykonaniu tej prostej czynności, wciskamy C i pochyleni przechodzimy przez wąski otwór obok. [2] Z drugiej strony prostujemy się, używając przycisku SPACJI.



Gdy przejdziemy kolejne dwa kroki, będziemy świadkami pierwszej scenki z przeszłości. Zobaczymy rosyjskiego badacza uderzającego w szybę i próbującego się wydostać z pomieszczenia [1]. Niestety nie jesteśmy mu w stanie pomóc. Po filmiku biegniemy cały czas prosto pobliskim korytarzem i otwieramy drzwi na jego końcu [2].