

Turok

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Turok

autor: Maciej „Von Zay” Makuła

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Propaganda Games, Wydawca Disney Interactive Studios, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Arsenał	4
Opis przejścia	8
Rozdział: Prologue	8
Rozdział: The Lost Land	9
Rozdział: The Bad Blood	13
Rozdział: Death Valley	22
Rozdział: Reunions	27
Rozdział: Ghost in the Shadow	29
Rozdział: Mother Superior	32
Rozdział: Killing Fields	37
Rozdział: The Shortest Straw	39
Rozdział: Down and Out	41
Rozdział: Heroes End	45
Rozdział: Salt in a Wound	47
Rozdział: End oh the Road	50
Rozdział: Into the Breach	53
Rozdział: Eye for an Eye	57
Osiągnięcia	60

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



Wstęp

Witam serdecznie w poradniku do gry Turok. Jest on zasadniczo przeznaczony dla początkujących graczy i skupia się wokół opisu trybu dla pojedynczego gracza, broni oraz osiągnięć.

Arsenał

Turok może dźwigać tylko cztery bronie na raz – przy czym dwa miejsca zarezerwowane są dla noża i łuku – więc w praktyce liczba ta maleje do dwóch. W każdej chwili rzucić może granatem – nie licząc sytuacji, kiedy dzierży w rękach dwie bronie. Interfejs gry nie informuje o ilości pocisków w magazynku – nie licząc kilku rodzajów broni – wobec czego musisz liczyć wystrzeloną amunicję i obserwować sygnały, jakie daje broń. Nie ma nic gorszego, niż stanąć naprzeciw wroga z pustym magazynkiem.

ORO P23 KNIFE

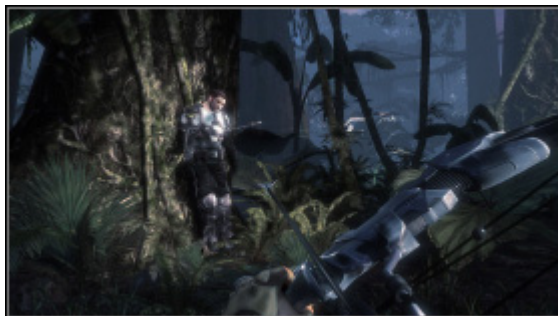


Nóż pozwala Turokowi nie tylko zabijać jednym, sprawnym cięciem, ale też poruszać się szybciej i ciszej. By efektownie zabić wroga - należy cierpliwie odczekać, aż na ekranie pojawi się ikona ataku. W przeciwnym razie Turok wykona nietrafione pchnięcie, po którym dosyć długo nie będzie mógł wykonać żadnego ataku.

Podstawowy atak: Natychmiastowe zabicie przeciwnika (na ekranie musi pojawić się ikona).

Dodatkowa funkcja: Cięcie poziome.

ORO C9 PERFORATOR BOW



Jedna z najbardziej uniwersalnych broni. Pozwala zabijać cicho i na różne dystanse. Im dłużej przytrzymany zostanie klawisz ataku – odpowiadający za naciągnięcie cięciwy – tym będzie on mocniejszy. Zaopatrzyć można go w dwa rodzaje strzał – zwykłe i wybuchowe.

Podstawowy atak: Naciągnięcie cięciwy i strzał.

Dodatkowa funkcja: Zmiana rodzaju strzał.

ORO HDG 9mm HANDGUN



Klasyczny pistolet – dobry na krótkie i średnie dystanse. Celny i dosyć mocny. Może być dzierżony w jednej ręce.

Podstawowy atak: Strzał.

Dodatkowa funkcja: Seria (trzy pociski).

ORO FP9 SMG



Kolejna broń, której nie może zabraknąć w strzelance – karabin maszynowy. Można zamontować na nim tłumik o raz może być dzierżony w jednej ręce.

Podstawowy atak: Ogień ciągły.

Dodatkowa funkcja: Założenie/zdjęcie tłumika.

ORO ENFORCER SHOTGUN



Typowa strzelba – krótki dystans, szerokie pole rażenia, relatywnie duża siła. Można z jej pomocą wystrzeliwać racy sygnałowe – znakomicie nadają się do odwracania uwagi dinozaurów. Trafienie taką w przeciwnika sprawi, że ten zacznie się palić i tarzać po ziemi. Może być dzierżona w jednej ręce.

Podstawowy atak: Strzał.

Dodatkowa funkcja: Wystrzelenie racy sygnałowej.

ORO L66 PULSE RIFLE



Przeciwpancerny, szybkostrzelny, futurystyczny karabin strzelający pociskami ze zubożonego uranu. Celną i precyzyjną broń – posiada jednak skłonność do przegrzewania się. Posiada też wyrzutnię granatów energetycznych – nie robią dużej krzywdy przeciwnikom, ale wywołują potężną, powalającą na ziemię, eksplozję. Znakomicie nadaje się do wywalania wrogów zza zasłony.

Podstawowy atak: Ogień ciągły.

Dodatkowa funkcja: Wystrzelenie granatu energetycznego.

TRIGLAV 92 STALKER SNIPER RIFLE



Broń snajperska. Powolna i diabli zabójcza. Pozwala na dziesięciokrotne ..

Podstawowy atak: Strzał.

Dodatkowa funkcja: Zmiana stopnia zbliżenia.

ORO WARHORSE CHAINGUN



Esencja szybkostrzelności – chaingun wypłyna z siebie olbrzymie ilości pocisków. Musi się jednak rozkręcić przed rozpoczęciem serii, na szczęście da się zrobić to ręcznie. Można też postawić go na ziemi w charakterze wieżyczki – doskonale sprawdza się w momentach, kiedy chcemy zabezpieczyć jakieś miejsce przed wrogiem.

Podstawowy atak: Strzał.

Dodatkowa funkcja: Ustawienie broni na ziemi w charakterze wieżyczki.

ORO RED FIST RPG

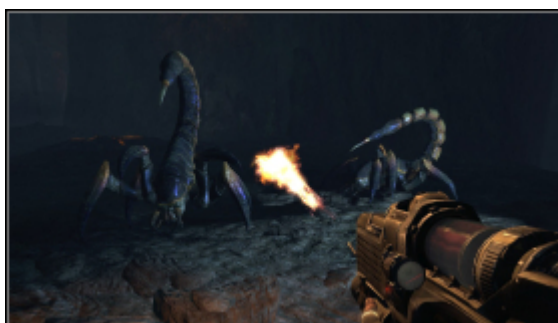


Wyrzutnia rakiet. Pociski można naprowadzić na cel po uprzednim jego namierzeniu – to należy uczynić uruchamiając służący do tego ekran i wskazując przez parę sekund przeciwnika.

Podstawowy atak: Strzał.

Dodatkowa funkcja: Wysłunięcie/schowanie ekranu namierzającego.

ESUS HELLFIRE FLAMETHROWER



Miotacz ognia – wypływa z siebie zabójczy strumień płomieni. Drugi tryb ataku pozwala na wyrzucenie granatu zapalającego. Dobry na krótkie dystanse.

Podstawowy atak: Strzał.

Dodatkowa funkcja: Granat zapalający.

STICKYGUN



Jedna z najlepszych broni w grze – miota niezwykle skutecznymi minami, pozwalając na przygotowanie diabli niebezpiecznych zasadzek. Do dyspozycji gracza oddano miny zbliżeniowe oraz takie, które detonuje gracz. Może być dzierżona w jednej ręce.

Podstawowy atak: Wyrzucenie miny, ponowne wciśnięcie – jej detonacja.

Dodatkowa funkcja: Wyrzucenie miny zbliżeniowej.