

Unreal Tournament 2004

Multiplayer

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Unreal Tournament 2004 do trybu multiplayer

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

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.

S P I S T R E Ś C I

1. Wstęp	3
2. Ustawienia i opcje	4
3. Wybór serwera	7
4. Ekran rozgrywki	8
5. Tryby gry	9
ASSAULT	9
DEATHMATCH i TEAM DEATHMATCH	12
MUTANT	13
DOUBLE DOMINATION	14
BOMBING RUN	15
LAST MAN STANDING	17
INVASION	18
CAPTURE THE FLAG	19
ONSLAUGHT	21
6. Pojazdy w grze – cechy i zastosowanie	24

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

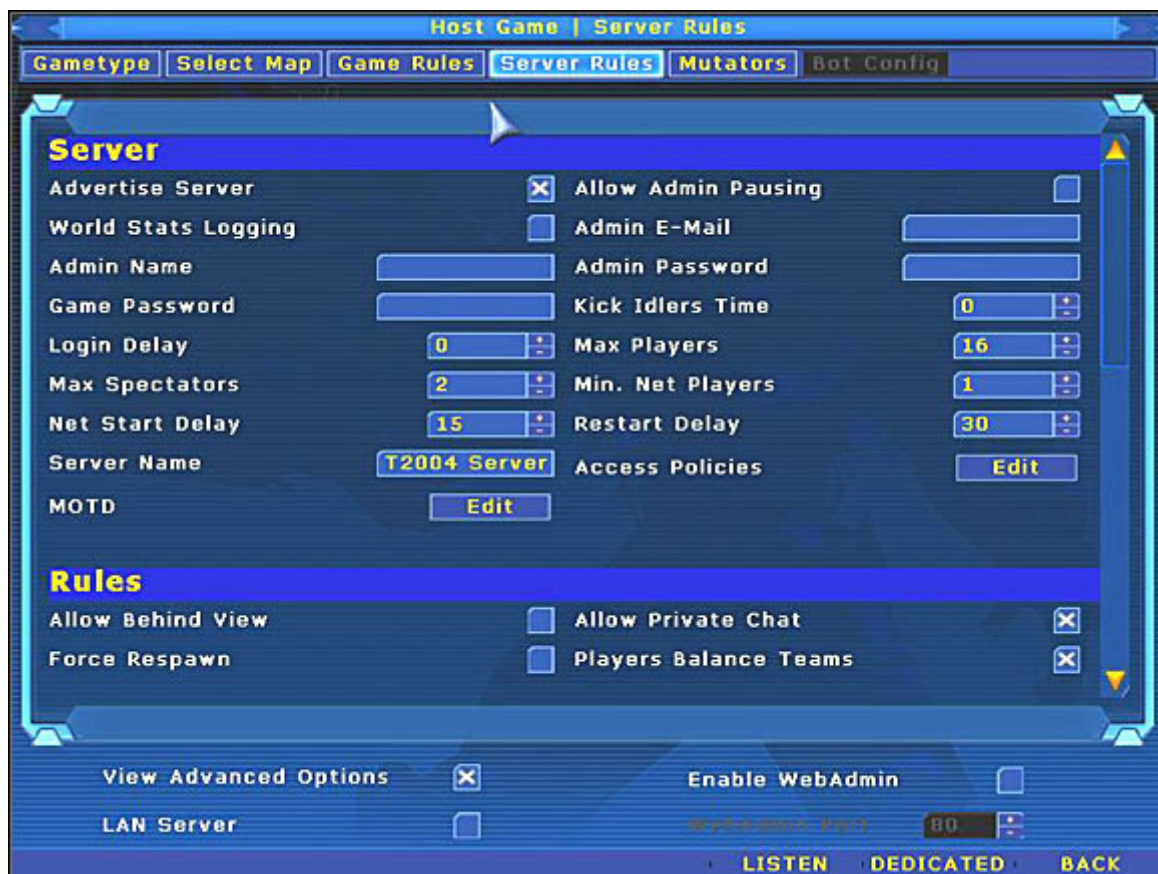


1.Wstęp

Witam w poradniku do gry *Unreal Tournament 2004*, dedykowanym szczególnie trybowi multiplayer. Celowo omijam tryb single player, gdyż różni się on tylko zdobywaniem doświadczenia przez boty grające z nami w drużynie oraz odkrywaniem kolejnych plansz. Pomijam również porady dotyczące opcji np. ustawień grafiki. Tu należy poeksperymentować, gdyż jak się przekonałem – nie ma złotego środka na zachowanie płynności wyświetlania. Po prostu wszystko zależy od kondycji naszego komputera, gdyż na teoretycznie słabszym sprzęcie gra potrafi chodzić szybciej niż na odrobinę mocniejszym. Podstawowym warunkiem jednak jest zakupienie kości RAM o rozmiarze 512 MB – bez tego lepiej nie włączać gry. Postaram się przedstawić wszystkie aspekty rozgrywki, a także doradzę, jaką taktykę obrać w poszczególnych trybach gry. Opiszę również jak najlepiej wykorzystać pojazdy...

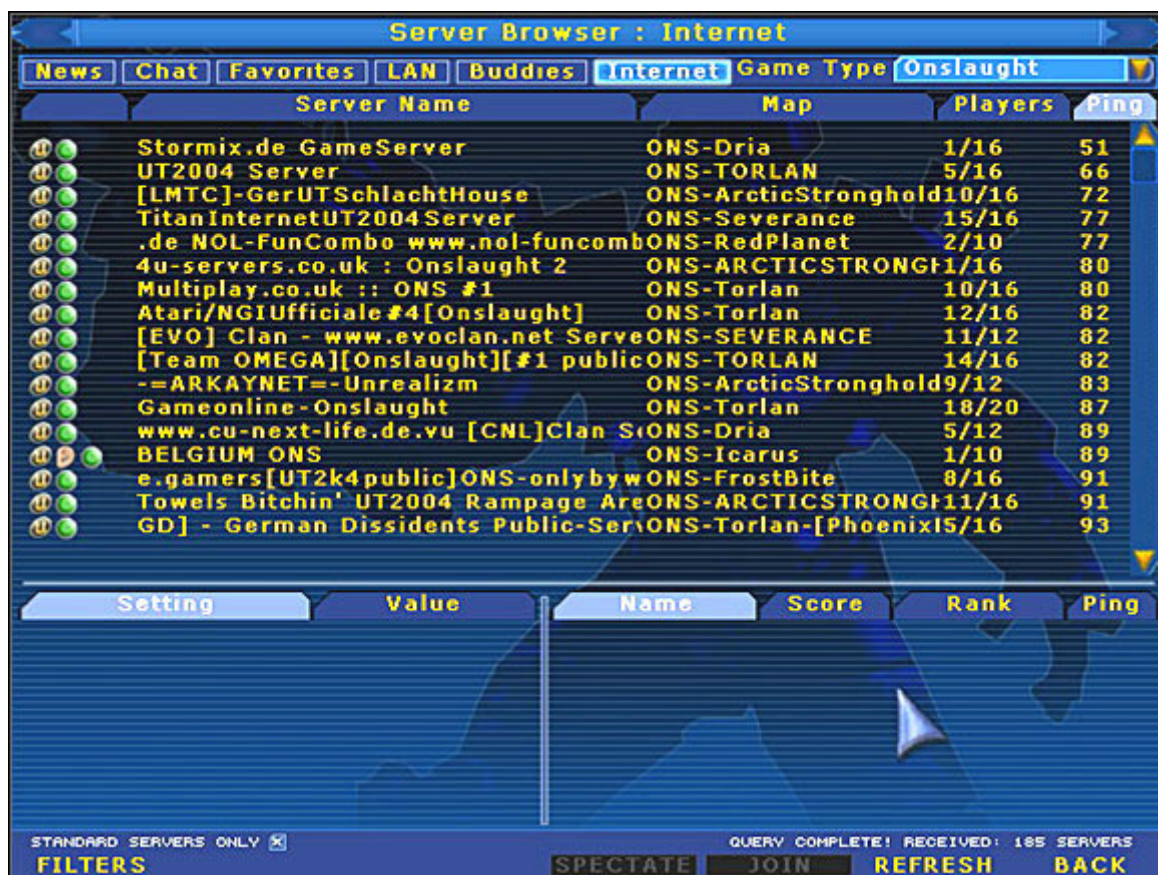
2. Ustawienia i opcje

Zacznijmy od pokazania, jak należy odpowiednio włączyć się do gry. W menu głównym widać 2 opcje: **Join Game** i **Host Game**. Zajmijmy się najpierw tą drugą. Służy ona tym, którzy chcą udostępnić swoje łącze innym w celu rozgrywki. Nie trzeba chyba dodawać, że takowe łącze musi być w miarę dobre i wydajne. Inaczej będą towarzyszyły nam lagi. Ekran tej opcji wygląda tak:



Możemy tu ustawić takie opcje jak: nazwa serwera, nick admina, hasło na serwer, liczba obserwatorów, liczba graczy (maksymalna i minimalna), czat, zbalansowanie drużyn i wiele innych. Możemy również wybrać mapy, na których będą grać ludzie, mutatory (urozmaicają rozgrywkę), zasady (ilość czasu, liczbę botów i ich umiejętności itd.). Podczas rozgrywki admin, dzięki skrótom na klawiaturze, może szybko podejmować decyzje co do dalszej gry. Całość jest ładnie opisana w instrukcji dołączonej do gry, dlatego nie będę podawał szczegółów.

Teraz czas na drugą opcję - [Join Game](#). Klikając na nią, błyskawicznie przenosimy się na osobny ekran opcji:



Opis poszczególnych działów znajdujących się na górze ekranu:

- **NEWS** – „Unrealowa gazetka”. Dzięki niej dowiadujemy się, jaki patch ostatnio wyszedł, jakie są nowe mody, turnieje, konkursy itd. Ponadto dostajemy informacje o najlepszych serwisach internetowych UT2004.
- **CHAT** – dzięki niemu możemy porozmawiać z graczami z całego świata, możemy również stworzyć swój własny kanał rozmów.
- **FAVORITES** – tu znajdują się nasze ulubione serwery, które dodaliśmy klikając na nie prawym przyciskiem myszy i zaznaczyliśmy opcję „Add to Favorites”.
- **LAN** – jeśli gracze z kolegami po kablu, to ten dział jest dla was. Tu możecie sprawdzić jakość swojego połączenia, mapę, serwer i ilość wszystkich graczy.
- **BUDDIES** – zbiór naszych kumpli, których poznaliśmy podczas gry. Dzięki tej wyszukiwarce możemy znaleźć naszego kolegę szybko i bez pytania o numer IP czy nazwę serwera.
- **INTERNET** – „Najpotężniejsza” opcja w tym oknie. To tutaj zaczynamy grę, wybieramy serwer i tryb rozgrywki.
- **GAME TYPE** – wybieramy rodzaj gry, po zaznaczeniu opcji tabelka z serwerami odświeża się automatycznie.

Po lewej stronie, przy nazwie serwera znajdują się małe obrazki, które mogą nas poinformować, jaki to jest serwer i co jest wymagane do gry na nim. Takich informacji może być 7. Oto opis tego, co każdy z obrazków oznacza:

- **Kłódka** – serwer wymaga hasła.
- **Wykres kolumnowy** – serwer liczy nasze statystyki i gromadzi je na osobnym serwerze Epica. Możemy dowiedzieć się, jaki mamy procent celnych strzałów, liczbę fragów, ile punktów zdobywaliśmy itd.
- **Literka U na czarnym tle** – serwer wymaga najnowszego patcha.
- **Zielone koło** – standardowy serwer, może na nim zagrać każdy. Inne natomiast mają pewne ograniczenia (np. na serwerze amerykańskim może grać tylko obywatel USA, lub osoba mająca ping mniejszy niż 100 – to tylko przykład).
- **Literka U na niebieskim tle** – do grania potrzebny jest najnowszy mutator „UT classic” – jest on w każdym patchu. Charakteryzuje się on zmianą w działaniu kilku broni (np. rakietnica strzela 6 zamiast 3 pociskami).
- **Czaszka** – na serwerze wymagany jest mutator InstantGib. Najczęściej spotykany w trybie gry „Capture the Flag”.
- **Ucho** – kolejny rodzaj serwera, tym razem jednak jest on „podśluchiwany” czyli non stop ktoś jest na nim dozorcą. :-) Dzięki temu mamy gwarancję, że nie gramy z oszustami. Niestety wejście na taki serwer trwa dosyć długo, gdyż Admin weryfikuje zawartość naszego dysku (rzadko, ale jednak). Po prawej stronie ekranu widzimy rubryki Players i Ping. Pierwsza z nich oznacza liczbę graczy aktualnie grających, natomiast Ping to jakość połączenia (im mniejszy ping tym lepiej). Możemy również posortować poszczególne rubryki klikając na ich nazwy (czyli Map, Server Name, Ping itd.).

3. Wybór serwera

Po ustawieniu wszelkich opcji i zaznajomieniu się z interfejsem dochodzimy do wyboru rozgrywki i serwera. Klikamy na [Game Type](#) i wybieramy typ gry. Następnie chwilę trzeba poczekać, gdyż nasz komputer łączy się z bazą danych o serwerach (Master Serwer). Po kilku sekundach widać jak nasze łącze „pinguje” poszczególne serwery. Dzięki temu wiemy, ile graczy gra w tej chwili oraz jaką mamy jakość naszego połączenia. Spróbujmy teraz kliknąć prawym przyciskiem myszy na któryś z serwerów. Wyświetli nam się małe menu. Oto kolejne opcje:

- **Join Server** – włączasz się do gry jako gracz.
- **Join as Spectator** - włączasz się do gry jako obserwator.
- **Refresh server info** – odświeżanie serwera, można sprawdzić, czy zmienił się tryb rozgrywki, admin bądź zwolniło miejsce.
- **Refresh list** – odświeża całą listę serwerów.
- **Configure filter** – konfigurujemy filtr, możemy ustawić opcje tak, aby pokazane zostały nam serwery tylko te które nas interesują.
- **Create Template** – tworzymy nasz własny filtr.
- **Deactivate all filters** – wyłączamy wszystkie filtry.
- **Add to favorites** – dołączamy serwer do Ulubionych (menu Favorites na górze interfejsu).
- **Copy server adress** – możemy zobaczyć adres IP serwera.
- **Open IP** – wpisujemy znany nam numer IP, żeby otworzyć dany serwer.

Takim oto sposobem wybieramy serwer. Klikamy na niego 2x lewym przyciskiem myszy bądź otwierając menu i klikając na Join server. Jeśli jednak serwer jest zajęty, bądź jest wyłączony to otrzymujemy takową wiadomość. Zakładam jednak, że wybraliście serwer wolny z niewielką liczbą graczy. Może się również zdarzyć, że serwer na który chcecie wejść wymaga jakiejś nowej mapy bądź mutatora. Ściąganie odbywa się automatycznie, jednak można ten proces przerwać wciskając F10 na klawiaturze.