

Unreal Tournament 2004

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Unreal Tournament 2004

autor: Artur „Arthek” Dąbrowski

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

Wstęp	3
Fabuła	4
Klawiszologia	6
Tryby gry	7
Broń	9
Inne przedmioty	18
Pojazdy	19
Wieżyczki	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

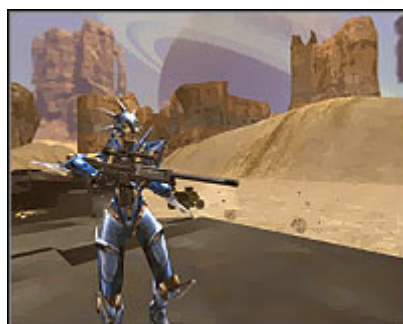


Wstęp

Unreal Tournament 2004 to kontynuacja najsłynniejszej serii gier komputerowych, stawiających przede wszystkim na rozgrywkę wieloosobową. Najnowsza odsłona wprowadza wiele świeżych elementów do serii. Fanów serii ucieszy fakt, że mamy tutaj do czynienia z dwoma zupełnie nowymi trybami rozgrywki, o których dowiecie się więcej z dalszych rozdziałów. Wprowadzenie pojazdów zdecydowanie ubarwia rozgrywkę i zwiększa jej dynamikę, a nowe typy broni ją ubogacają.

W niniejszym poradniku znajdziecie informacje o fabule, trybach gry, broniach i pojazdach. Myślę, że każdy wielbiciel serii znajdzie tutaj coś dla siebie.

Zapraszam do lektury,



Fabula

Jest rok 2362. Najbardziej oczekiwany Turniej wszech czasów ma mieć miejsce, poprawiając widowiskowość i dramaturgię poprzednich zawodów. Najlepsi uczestnicy przygotowują się do zadania strat przeciwnikowi i zgarnięcia Trofeum Turnieju dla siebie.

Turniej 2362 posiada obsadę bohaterów niezrównanych w jego 25-letniej historii.

THE CORRUPT

Xan Krieger był uważany za niezwycięzonego, dopóki Malcolm nie pokonał go w czwartych finałach Turnieju. Po długiej przerwie powrócił, by poprowadzić drużynę Liandri – The Corrupt - z powrotem do mistrzostwa.

THUNDER CRASH

Po dobrze rozpowszechnionym zerwaniu z długoterminowymi członkami drużyny – Brock`iem i Laurenem, Malcolm powrócił do prowadzenia swej dawnej ekipy. Aktualnie leczy on kontuzję, której nabawił się w ubiegłorocznym meczu mistrzowskim, ale prawdopodobnie zdoła się wykurować na czas finałów.

IRON GUARD

Brock i Lauren dołączyli do ekipy wraz z Malcolmem, podczas jego rządów jako mistrza Turnieju. Spory i kłótnie po oszałamiającej porażce w ubiegłorocznym Turnieju, doprowadziły do rozpadu drużyny. Teraz Brock i Lauren powrócili do prowadzenia swej dawnej drużyny – Żelaznej Straży (Iron Guard).

JUGGERNAUTS

Gorge jest zdeterminowany, aby udowodnić, że jego roczne rządy jako mistrza Turnieju to nie przypadek i postanowił przekształcić drużynę Juggernaut, którą doprowadził do mistrzostwa. Korporacja Axon Research zrobiła dla nich pancerz oraz bio-genetyczne ulepszenia designu Juggernauts do tegorocznych mistrzostw.

IRON SKULL

Tego roku Imperium Skaarj reprezentowane jest przez klan Żelaznej Czaszki (Iron Skull). Pragną oni odzyskać honor po tym, jak przez długi czas byli osądzani o utratę statku-matki Skaarj podczas wojen z ludźmi.

SUN BLADE

Sun Blade składa się z byłych członków Strażników Świątyni (Temple Guardians) i weteranów Pustynnego Legionu (Desert Legion). Zwycięstwo w turnieju widzą jako ich jedyną nadzieję na wieczne życie w Dolinie Królów na Luxor IV.

SUPER NOVA

Super Nova, drużyna najemników z Siódmej Floty Najemników (Seventh Mercenary Fleet), włączyła się do Turnieju, aby zapłacić jej długi w stosunku do Korporacji Izanagi (Izanagi Corporation).

BLACK LEGION

Czarny Legion (Black Legion) składa się z odrażająco zniekształconych podmiotów genetycznych testów mutacyjnych. W tym roku mają oni nowego lidera - Abaddona, który jest szczytowym osiągnięciem tego typu eksperymentów.

FIRE STORM

Mokara są szanowani i groźni jako wojownicy. Elitarna jednostka wojowników - Ognista Burza (Fire Storm) - wysłała drużynę ich najlepszych żołnierzy do tegorocznego Turnieju.

HELLIONS

Niegdyś uważani wśród ludzi jako piratów i renegatów, Hellioni starają się zdobyć uznanie jako grupa najemników. Włączyli się do Turnieju, aby zademonstrować ich zdolności potencjalnym klientom.

BLOOD FIST

Jedyna drużyna w Turnieju uważana za całkowicie cybernetyczną. Wojownicy Krwawej Pięści (Blood Fist) mają swoje programowanie rokrocznie ulepszone i stają się coraz bardziej śmiertelni.

GOLIATH

Wraz z sukcesem Juggernautów Gorge`a (Gorge`s Juggernauts) w ubiegłorocznym Turnieju, Korporacja Axon Research postanowiła sponsorować Goliath z nadzieją na sukces w finałach.

Klawiszologia

PORUSZANIE SIĘ	KLAWISZ
Strzał	LPM
Alternatywny strzał	PPM
Idź w przód	W
Idź w tył	S
Strafe`uj w lewo	A
Strafe`uj w prawo	D
Skok	Spacja
Kucnięcie	Shift
Patrz w górę	Delete
Patrz w dół	Page Down
Centruj widok	End
PODPOWIEDZI	KLAWISZ
Pokaż drogę do bazy czerwonych	M
Pokaż drogę do bazy niebieskich	N
MOWA	KLAWISZ
Aktywuj mikrofon	F
KOMUNIKACJA	KLAWISZ
Wypowiedź	T
Wypowiedź drużyny	R
Pokaż menu wypowiedzi	V
BRONIE	KLAWISZ
Następna broń	Rolką w górę
Poprzednia broń	Rolką w dół
Przełącz na ostatnią broń	B
Przełącz na najlepszą broń	G
HUD	KLAWISZ
Pomniejsz HUD	Minus
Powiększ HUD	Plus
RÓŻNE	KLAWISZ
Użyj	E
Pauza	Pause
Zrzut ekranu	F9
Menu	Esc
Tabela wyników	F1
Chat	F2
Statystyki prywatne	F3
Pokaż listę odtwarzania	F11
Włącz mapę radarową	F12

Tryby gry

DEATHMATCH

Gracz stawia czoła wszystkim pozostałym uczestnikom. Wygrywa osoba z największą liczbą fragów.

TEAM DEATCHMATCH

Dołącz do swoich kolegów z drużyny w bitwie o supremację. Wygrywa drużyna, która zabije największą liczbę wrażeń jednostek.

CAPTURE THE FLAG

Każda z drużyn posiada w swojej bazie flagę. Aby zdobyć punkt, drużyna musi przedostać się przez obronę przeciwnika, zabrać flagę, a następnie wrócić z nią do bazy. W przypadku gdy gracz niosący flagę zginie, zostanie ona na ziemi i każdy będzie mógł ją podnieść. Jeżeli flaga twojej drużyny zostanie zabrana, musi zostać przyniesiona z powrotem do bazy. Dopóki tak się nie stanie, nie będziesz mógł wziąć flagi przeciwnika.

DOUBLE DOMINATION

Na każdej z map znajdują się dwa punkty dominacji. Aby zdobyć punkt, musisz zająć oba z nich i utrzymać się w ich posiadaniu przez 10 sekund. Kiedy jedna z drużyn zdobędzie punkt, oba miejsca zostaną zresetowane.

BOMBING RUN

W centrum mapy znajduje się piłka. Celem zawodników jest podniesienie jej, zanieśenie do bazy przeciwnika i strzelenie do bramki. W tym czasie należy bronić własnej bramki, aby zapobiec zdobyciu punktu przez przeciwnika. Piłka zostaje upuszczona w momencie, gdy gracz zginie. Może ją wtedy podnieść każdy z zawodników.

LAST MAN STANDING

Wszyscy gracze zaczynają z pełnym arsenałem przy każdym respawn`ie, lecz posiadają ograniczoną liczbę żyć. Zdrowie odnawia się, gdy zabijesz przeciwnika. Dodatkowo, jeżeli zbyt długo będziesz stał w jednym miejscu, twoja pozycja pokaże się innym graczom.

INVASION

Musisz trzymać się w grupie i bronić się przed nadciągającymi falami kolejnych przeciwników. Każda fala trwa od 90 sekund do 4 minut. Nie możesz się respawn`ować, gdy zginiesz podczas ataku. Aczkolwiek, gdy chociaż jeden gracz przetrwa takową, respawn`ują się wszyscy zawodnicy. Trudność rozgrywki uzależniona jest od trudności botów, wybieranej w menu ustawień.