

Unreal Tournament

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Unreal Tournament

autor: Grzegorz „Kirkor” Bernaś

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

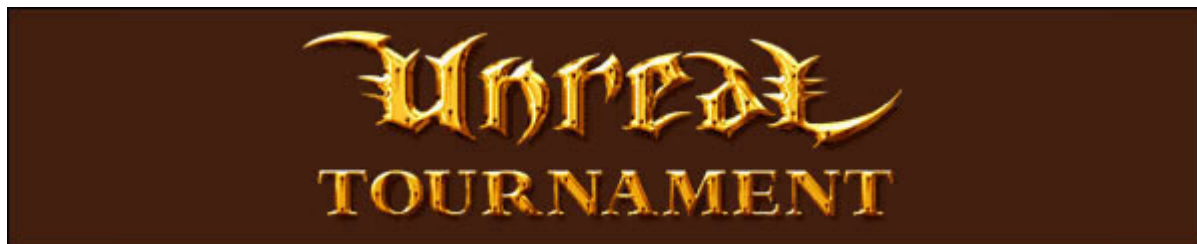
Tryby gry	3
Bronie	3
Mapy: Assault	6
FRIGATE	6
HIGHT SPEED	7
MAZON	8
OCEAN FLOOR	9
Mapy: Capture the Flag	10
NIVEN	10
FACING WORLD	10
INTERNAL CAVE	11
CORNET	11
THE GAUNTLET	12
DEARY	12
LAST COMMAND	13
THE LAVA GIANT	13
NOVEMBER SUB PEN	14
Mapy: Deathmatch	14
OBLIVION	14
STALWART	15
FRACTAL	15
TURBINE	16
CODEX	16
PRESSURE	17
GRINDER	17
GALLEON	18
TEMPEST	18
BARRICADE	19
LIANDRI	19
CONVEYOR	20
PEAK	20
Mapy: Domination	21
CONDEMNED	21
GHARDHEN	21
CRYPTIC	22
CINDER	22
GEARBOLT	23
LEADWORKS	23
OLDEN	24
SESMAR	24
METAL DREAM	25

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



Tryby gry

DEATHMATCH – Sprawa jasna - każdy zabija każdego do czasu kiedy jeden z graczy nie uzyska określonej ilości fragów. Oczywiście aby nie było zbyt łatwo za każde „samobójstwo” ilość twoich fragów spada o jedno oczko.

DOMINATION – Jest to tryb drużynowy polegający na zajmowaniu określonych punktów kontrolnych, na każdej z plansz są trzy określone miejsca, które należy jak najdłużej utrzymać w swoim posiadaniu.

CAPTURE THE FLAG – Kolejny tryb drużynowy sprowadzający się do wykradnięcia flagi przeciwnikowi i przetransportowania jej do własnej bazy. Jednocześnie nie można dopuścić do utraty własnej flagi. Wszystko wydawałoby się dziecinnie proste, jest tylko ten jeden problem, flagi są ukryte w prawdziwych fortecach, które może zdobyć tylko doświadczony gracz.

ASSAULT – Tym razem ze swoimi kompanami zabawisz się w jednostkę specjalną. Masz określony czas na wykonanie zadań np. dojdźcie do jakiegoś punktu, zniszczenie pewnego obiektu. Aby całość nie była zbyt łatwa wszystkie cele twojej wyprawy są ukryte w trudno dostępnych miejscach. Ale nie znaczy to, iż zadania są niewykonalne. Kiedy uda ci się wykonać zleczone zadanie w określonym czasie, przechodzisz na drugą stronę barykady. To znaczy, iż teraz to ty nie możesz dopuścić do wykonania twojego wcześniejszego zadania przez boty przeciwnika.

TEAM DEATHMACH – Identyczny tryb jak Deathmatch tylko tym razem grasz drużyną.

LAST MAN STANDING – Jak sama nazwa wskazuje gramy tu do ostatniego „żywego”. Każdy z graczy ma określoną ilość „żyć” i gra się do momentu gdy na mapie zostanie jeden gracz. Jest to trudny, ale zarazem bardzo interesujący tryb rozgrywki.

TOURNAMENT – Tym razem przechodzisz kolejne mapy walcząc z coraz to lepszymi przeciwnikami – botami. Tutaj wygrywają tylko najlepsi, którzy nie mają skrupułów aby fragować wszystko co się rusza.

Bronie

Uwaga: w nawiasach podano klawisz pod którym znajduje się dany rodzaj broni.



[1] **IMPACT HAMMER** – Jak sama nazwa wskazuje jest to młot pneumatyczny. Tą broń dostajesz od razu i masz ją przez cały czas trwania gry. Nie posiada ona amunicji, co przemawia za jej częstym używaniem. Jednak, aby z niej korzystać potrzebny jest bezpośredni kontakt z wrogiem, co może być dość kłopotliwe jeśli przeciwnik posiada np. ROCKET LAUNCHER. Ale ile jest przyjemności ze strącenia głowy z karku przeciwnika, który stał sobie odwrócony od ciebie tyłem...



[2] **ENFORCER** – Jest to mały pistolecik, który używa tej samej amunicji, co MINI GUN. Jest to broń podstawowa, która obok Impact Hammer znajduje się w naszym ekwipunku, od początku gry. Nie jest to może siejąca postrach wśród przeciwników pukawka, ale można się nią miło pobawić. Posiada ona tak jak większość broni dwa tryby strzału. Pierwszy – po prostu sobie strzela. Drugi – ilość pocisków wystrzelianych w jednostce czasu jest większa w porównaniu z pierwszym trybem, jednak kosztem celności. Plusem tej broni jest fakt, iż możemy mieć w rękach aż dwie maszyny tego typu.



[3] **BIORIFE** – Tutaj wyobraźnia twórców pracowała „na maxa”!! Ta broń wyrzuca „kupki” jakiegoś radioaktywnego świństwa. Jeśli nie możesz sobie wyobrazić jak to cacko wygląda to pomyśl jak twoja babcia wyglądałaby podczas rzucania w ciebie zielonym, radioaktywnym kisiel!! Teraz tylko babcie zminiaturyzuj do wielkości pistoletu i już masz BIORIFE. Ale tak na poważnie to jest to naprawdę silna broń. Kiedy trafisz taką „kupką” w przeciwnika to on albo ginie albo traci wiele swej energii. Jednak, kiedy ta sztuka się nie uda to nie martw się, wystarczy, że nadepnie na „zielony kisiel” a skutek jest prawie taki sam jak podczas trafienia. Jest jeszcze jedna możliwość. Po pewnym czasie „gluty” zamieniają się w gaz i zabijają przeciwnika. Dodatkowym atutem są dwa tryby strzałów. 1 - Pojedyncze „gluty” 2 - wystrzeliwana jest większa ich ilość w postaci jednej dużej zielonej kuli, która rozpryskuje się po zetknięciu z podłożem na wszystkie strony.



[4] **SHOCK RIFLE** – Broń która miota niebieskimi kulami energetycznymi. Trzeba uważać aby przypadkiem nie zrobić sobie krzywdy. Drugi tryb to wiązka energii. Można też zrobić bardzo duży wybuch wypuszczając niebieską kulę i szybko strzelając w nią wiązką energii (nie można ruszać myszką) Można powiedzieć że tryb ten jest zubożoną wersją Reedemera.



[5] **PULSE GUN** – Jest to bardzo ciekawa broń strzelająca wiązkami plazmy. W niektórych lokacjach jest naprawdę niezastąpiona. W przypadku Primary attack przypomina mini gona strzelającego kulami plazmy. Jeśli natomiast chodzi o drugi typ to jest on taki sam jak w przypadku SHOCK RIFLE 1 z tym tylko, iż atak jest ciągły a nie jak wyżej podzielony na serie.



[6] **MINI GUN** – Na pewno wiesz jak wygląda MINI GUN – (duży, szybko strzela i lufa mu się obraca :-). Jediną „odmiennością” tej broni w UT jest to, iż mamy dwa tryby strzału. Pierwszy – strzela z dużą celnością. Drugi – szybkość z jaką pociski są „wypływane” znacznie się zwiększa ale niestety tak jak w przypadku Enforcer’a kosztem celności.



[7] **RIPPER** – Tutaj to już jest mistrzostwo świata. Na pewno wiesz jak wygląda ringo. To właśnie jest takie ringo tyle tylko, że metalowe i posiada zastrzone krawędzie. Wystrzelone z tej broni dyski odbijają się od ścian do momentu aż nie stracą swojego impetu. Ta broń jest bardzo dobra w korytarzach pod warunkiem, iż nie odbije się od ściany i nie trafi w ciebie. Godny uwagi jest fakt, iż kiedy trafisz dyskiem w szyję albo w głowę bota, delikwent od ręki ginie śmiercią tragiczną a komentator podsumowuje sprawę „head shot”. Oczywiście i tutaj mamy 2 tryby strzałów. Pierwszy – to, co u góry. Drugi – prawie to samo, ale krążki nie odbijają się tylko po zetknięciu z jakąkolwiek powierzchnią wybuchają!!



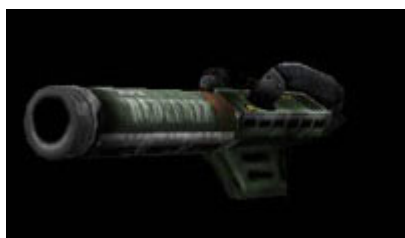
[8] **FLAK CANNON** – Broń podobna do shotguna ale pracująca w inny sposób. W tym przypadku śruty są wyrzucane przez tłok i odbijają się od ścian do momentu, aż nie stracą impetu i nie opadną na ziemię. Tak wygląda pierwszy tryb strzału. Drugi totalnie się różni. Tym razem jest to wyrzutnia granatów, które po zetknięciu się z ziemią wybuchają. Czyli podsumowując jest to taki, shotgun z dołączanym granatnikiem.



[9] **ROCKET LAUNCHER** – Jest to dość kontrowersyjna broń. Mianowicie wielu graczy uważa, iż jest to za silna broń, tym bardziej, iż kiedy załadujemy ją do końca „wypluwa” aż sześć pocisków. Jest to zwykła bazooka „zmodernizowana” w taki sposób, iż można ją dodatkowo ładować – trzymając przycisk myszki. Będzie ona się ładować dopóki nie zwolnimy przycisku lub nie zostanie ona zapchana 6 pociskami. W przypadku pierwszego trybu są to zwykłe pociski - rakiety. W drugim trybie strzału wyrzucane są granaty, nie wybuchają one po zetknięciu z jakąś powierzchnią jak w FLAK CANNON tylko odbijają się od wszystkiego i po kilku sekundach wybuchają. Oczywiście również i je można ładować do max. 6 sztuk.



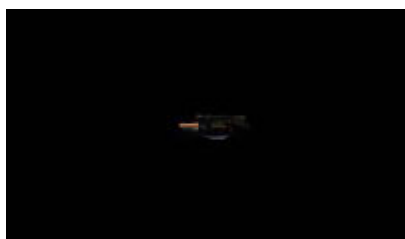
[0] **SNIPER RIFLE** – Jest to najzwyklejsza snajperka. Jeśli trafisz przeciwnika w głowę to czeka go natychmiastowa śmierć. Jeśli jednak nie będziesz miał tego szczęścia i nie trafisz gościa w główkę, zawsze można strzelić w inną część ciała, ale w tym przypadku musisz to zrobić dwukrotnie, a wtedy na liczniku fragów pojawi się kolejna cyferka. W tej broni nie wyróżniamy jako takich dwóch trybów strzału. Pod Primary attack kryje się zwykły strzał a pod Secondary attack najzwyklejsza snajperska lunetka, która przybliży z mocą max. 8.4 razy.



[-] **REDEEMER** – Powiedzmy, iż jest to pewien typ rakiety, ale za to, jakiej!! Nie miota ona zwykłymi raketami tylko jedną raketą o niesamowitej sile. Można powiedzieć, że jest to taka mała bomba atomowa. A na dodatek można nią kierować!! Primary attack – leci po linii prostej do celu, normalka. Secondary attack – i tu się zabawa zaczyna możesz kierować lotem rakiety - czujesz się jak pilot kamikaze, rozbijasz się z wielką mocą na celu!! Coś niesamowitego... (na szczęście ty nie giniesz – chyba że rakieta rozbija się blisko ciebie!!)



[=] **CHAINSAW** – Teraz to już totalnie jestem wzruszony, bo jeszcze nigdy nie miałem przyjemności fragowania piłą mechaniczną!! Tak dobrze widzicie!! Napiszę krótko, ta broń jest po prostu zabójcza, a jeśli wziąć pod uwagę iż mamy dwa typy „cięcia”. Pierwszy, normalny biegasz z tnącą piłą. W drugim sprawa ma się nieco inaczej. Piła też jest w rozruchu jednak siekamy nią jak mieczem, jeden ruch i przeciwnik jest skrócony o głowę :o) Jedynym mankamentem piły jest to, iż działa ona jedynie w zwarciu.



[1] **TRANSLOCATOR** – Co prawda nie jest to broń, ale używa się go tak jak broni. A podczas grania !!niekiedy!! kryje się pod numerem 1. Tak jak mówi sama nazwa jest to teleport. Wyrzuca się go z urządzenia „matki” w miejsce gdzie chcemy się przenieść – jednak nie jest to takie łatwe!! Trzeba odpowiednio wybrać elipsę lotu, aby urządzenie dotarło do celu, wtedy już tylko klik i jesteśmy na miejscu. I tu jedna uwaga, kiedy nadajnik znajdzie się tam gdzie powinien, NIE należy zmieniać uzbrojenia. Gdyż z chwilą „schowania” TRANSLOCATOR` A wraca on do urządzenia matki!!



FRIGATE

Drużyna Przeciwna: Black Legion – Malakai, Freylis, Kragoth, Cryss

Limit czasowy: 6:00 min

Ilość celów: 2

Broń: Rocket Launcher, Shock Rifle, Ripper, Mini Gun, Sniper Rifle, Flak Cannon, Bio Rifle

Typ: Assault

FRIGATE – CEL 1

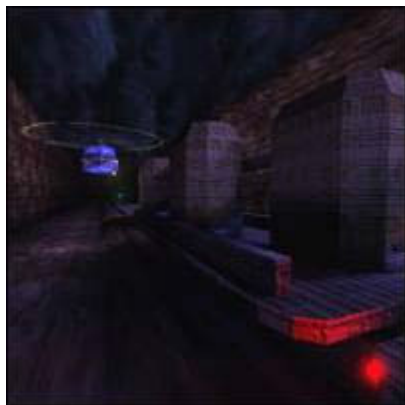
Atak – Drzwi do Control Room otwierane są przez hydrauliczny kompresor. Musisz go zniszczyć aby iść dalej. Znajduje się on na lewym końcu korytarza do którego wchodzisz przez główny właz. Jednak nie jest to bezpieczna droga do celu, gdyż nad wejściem do łodzi znajduje się działko. Lepszym rozwiązaniem jest wejście przez służę na dnie statku. Kiedy już będziesz na pokładzie idź cały czas przed siebie, kiedy wyjdiesz po schodach znajdziesz się w korytarzu na końcu którego znajduje się obiekt 1, należy go zniszczyć. Najlepiej sprawdza się tu Rocket Launcher.

Obrona – Jest wiele ciekawych taktyk defensywnych. Jedną z najskuteczniejszych jest fragowanie przeciwnika w pomieszczeniach gdzie się odradza i zbiera broń. Nie polecałbym obrony w wąskim korytarzu, gdyż przeciwnik posiadający Rocket Launchera ma większą siłę rażenia. Drugim ciekawym sposobem jest stanąć na górnym pokładzie z załadowanym Flak Cannon`em i ostrzeliwać z granatów pomost po którym wróg dostaje się do środka. Komputer rzadko kiedy próbuje ataku przez dolną służę.

FRIGATE – CEL 2

Atak – Aby opuścić zatokę należy nacisnąć czerwony guzik, który uruchamia działko niszczące bramę oddzielającą zatoczkę od reszty świata. Teraz wystarczy atakować wspólnie z botami. Tutaj nie trzeba już stosować żadnych wyszukanych sposobów, wystarczy grać.

Obrona – Jeśli przeciwnikowi uda się zniszczyć pompę to będzie ciężko obronić Control Room, jednakże jest to możliwe. Tak jak wcześniej należy czatować na wroga w jego bazie gdzie uzbrojony tylko w Enforcery ma nikłe szanse. Oczywiście można jeszcze ostrzeliwać wyjście z ich kryjówek z Rocket Launchera ale to już nie to samo. A tak a propos to na obronę mamy tyle samo czasu co na atak.



HIGHT SPEED

Drużyna Przeciwna: Blood Reavers – Luthor, Mariana, Boris, Kyla

Limit czasowy: 7:00 min

Ilość celów: 2

Broń: Rocket Launcher, Pulse Gun, Shock Rifle, Flak Cannon, Mini Gun, Ripper

Typ: Assault

HIGHT SPEED – CEL 1

Atak – Celem nr 1 jest przełącznik otwierający drzwi do kabiny konduktorskiej, znajduje się on w lokomotywie na drugim poziomie. Najprostsza droga wiedzie po dachach wszystkich wagonów. Aby się tam dostać, „zakładamy” buty antygravitacyjne dzięki którym wyskakujemy na dach. Przeskakując pomiędzy wagonach zabieramy osłonę i biegniemy w stronę ostatniego działka gdzie znajduje się włącz. Wejście jest mało widoczne ale zauważalne, jest ono zamknięte ale gdy tylko na nim staniemy zaraz się otworzy.

Obrona – Najlepiej zacząć ją już od miejsca gdzie przeciwnik się odradza – czyli na ostatniej platformie pociągu nad którą leci helikopter. Można też spróbować w korytarzach lub ładowniach. Nie należy natomiast dopuścić aby wróg zdobył pierwszy cel, gdyż później już łatwo będzie mu opanować kokpit maszynisty.

HIGHT SPEED – CEL 2

Atak – Po zaliczeniu pierwszego zadania, spróbujmy ataku z zaskoczenia. Kiedy szybko zeskoczysz na dolny poziom wejście do kokpitu stanie przed tobą otworem. Nie próbuj zabijać wszystkich obrońców tylko jak kamikaze zaatakuj kabinę maszynisty.

Obrona – Jeżeli wróg zaliczył już pierwszy cel to z góry mówię iż obrona nie będzie łatwa. Lecz jeśli wszystkie swoje siły skupisz w korytarzach otaczających kokpit masz szansę wyjść z tej potyczki obronną ręką. Najlepiej używać do obrony Rocket Launchera lub Shock Rifle. W tych wąskich przesmykach radzą one sobie całkiem nieźle tym bardziej iż jesteśmy wspierani przez wieżyczki zamontowane nad nami.



ROOK

Drużyna Przeciwna: Thunder Crash – Malcon, Aryss, Azure, Othello

Limit czasowy: 4:00 min

Ilość celów: 4

Broń: Ripper, Bio Rifle, Pulse Gun, Mini Gun, Shock Rifle, Rocket Launcher, Flak Cannon, Sniper Rifle

Typ: Assault

ROOK – CEL 1

Atak – Nasz pierwszy cel znajduje się na dziedzińcu. Jest to dość trudny punkt do zdobycia, gdyż jest on dobrze broniony przez oddziały wroga uzbrojone zwykle w biorifle. Aby pomóc naszym nacierającym jednostką udajmy się za pośrednictwem jednego z teleportów do komnaty gdzie znajduje się Sniper Rifle. Z tego właśnie pomieszczenia ostrzelajmy pozycje wroga aby nasze boty miały ułatwione zadanie.