

Quake 4

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Quake 4

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Przeciwnicy	5
Berserker	5
Convoy	6
Gladiator	7
Grunty	8
Gunner	9
Harvester	10
Heavy Hover Tank	11
Hornet	12
Iron Maiden	13
Light Tank	14
Marine	15
Scientist	16
Sentry	17
Stream Protector	18
Tactical	19
Teleport Dropper	20
Zombie	21
Bronie	22
Blaster	22
Dark Matter Gun	23
Grenade Launcher	24
Hyperblaster	25
Lightning Gun	26
Machine Gun	27
Nailgun	28
Railgun	29
Rocket Launcher	30
Shotgun	31
Porady ogólne	32
Solucja	33
Air Defense Bunker	33
Air Defense Trenches	36
Hangar Perimeter	37
Interior Hangar	40
MCC Landing Site	42
Operation: Advantage	45
Canyon	46
Perimeter Defense Station	49
Aqueducts	52
Aqueducts Annex	53
Nexus Hub Tunnels	54
Nexus Hub	57
Strogg Medical Facilities	59
Construction Zone	62
Dispersal Facility	64
Recomposition Center	66
Putrification Center	69
Waste Processing Facility	72
Operation: Last Hope	75
Data Storage Terminal	76
Data Storage Security	78
Data Storage Terminal – Powrót	79
Tram Hub Station	81

Tram Rail	85
Data Processing Terminal	86
Data Processing Security	88
Data Processing Terminal – Powrót	91
Data Networking Terminal	92
Data Networking Security	93
Nexus Core	95
The Nexus	98

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

Witam w poradniku do *Quake'a 4*, pierwszoosobowej strzelaninie stworzonej przez firmę **Raven Software**. W poniższym tekście znajdziecie drobiazgową solucję z obrazkami, która pomoże przedrzeć się Wam przez wszystkie instalacje Stroggów oraz zdradzi szczegóły eksterminacji poszczególnych bossów. Oprócz tego znajdziecie tutaj dwa osobne rozdziały, w których omówiłem wszystkie bronie występujące w grze oraz przeciwników. Poradnik dotyczy tylko i wyłącznie rozgrywki w trybie single player.

Przeciwnicy

Poniżej znajdziesz krótką charakterystykę wszystkich wrogów występujących w grze. Oczywiście uwzględniłem tu tylko podstawowych przedstawicieli armii Stroggów. Opisy tzw. „bossów” znajdują się w solucji – tam również podałem sposoby na ich eksterminację.

B e r s e r k e r



Pojawia się w pierwszych etapach gry i spośród wszystkich obecnych tam żołnierzy wroga, jest największym wyzwaniem dla gracza. Berserkerzy są wytrzymali (300 punktów zdrowia) i bardzo szybcy, ale potrafią być skuteczni tylko w zwarciu (ich uderzenie potrafi odrzucić Kane'a na kilka metrów). Stosują również ataki energetyczne, wbijając w ziemię zaimplementowany w prawej ręce szpikulec). Bardzo niebezpieczni w wąskich korytarzach, gdzie trudno ich wymanewrować.

Z racji tego, że duża liczba tych stworzeń pojawia się w początkowych etapach gry, do eksterminacji Berserkerów będziesz musiał używać karabinu maszynowego lub strzelby (w drugim przypadku trzeba aż trzech trafień, aby załatwić go na dobre). Trafienie w głowę punktowane jest zwiększeniem zadawanych obrażeń – 2x).

C o n v o y



Bardzo szybkie kulki, które stają się utrapieniem gracza w misjach z wykorzystaniem pojazdów (czołgu i mecha). Pojawiają się na ogół w większych grupach, wtaczając się na pole bitwy z trudno dostępnych miejsc, lub spadając z samolotów. Convoy szuka dogodnej pozycji i ostrzeliwuje gracza za pomocą gwoździ. Ze względu na niską żywotność (200 punktów zdrowia), niezbyt trudne w eksterminacji.

Aby bez większych problemów poradzić sobie z kulkami, należy poczekać, aż przestaną się toczyć (pole siłowe chroni je podczas ruchu przed jakimkolwiek uszkodzeniem). Szybki ostrzał z karabinu maszynowego lub salwa z działa skutecznie załatwia sprawę.

G l a d i a t o r



W początkowej fazie gry występują rzadko, ale potrafią sporo namieszać. Mimo, że Gladiatorzy poruszają się bardzo wolno, nie przeszkadza im to w zasypywaniu Kane'a gradem pocisków z karabinu maszynowego oraz atakami przy pomocy Railguna. Są to stwory bardzo wytrzymałe (550 punktów zdrowia), w dodatku dysponujące energetyczną tarczą, chroniącą ich przed pociskami z broni maszynowych.

Przede wszystkim należy pamiętać, że Gladiatorzy nie mogą stać pozostawieni sami sobie. Jeśli nie są atakowani, bez problemu będą pozbawiać Kane'a cennej energii przy pomocy Railguna. Należy wykorzystać ich powolny ruch i dużo biegać. Karabiny maszynowe oraz inne bronie tego typu zupełnie nie sprawdzają się, kiedy wróg uruchomi tarczę. Najlepiej atakować przy pomocy granatnika (ciężko spudłować), wyrzutni rakiet lub Railguna. Trafienia w głowę punktowane są zwiększeniem zadawanych obrażeń – 2x, co warto wykorzystać przy uruchomieniu celownika w Railgunie.