

Quake III: Arena

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Quake III: Arena

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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

Wstęp	3
Poziomy trudności	3
Opis Map	4
Broń	14
Dopałki	15
Przedmioty osobiste, życie, zbroje i medale	16
Przedmioty osobiste	16
Życie	16
Zbroje	16
Medale	17

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

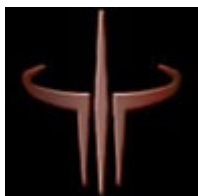


Ewolucja strzelanek z widokiem z pierwszej osoby zaczęła się od typowych gier dla pojedynczego gracza, jednak szybko odkryto, że gry tego typu są doskonałe do rywalizacji pomiędzy żywymi graczami, najpierw poprzez modem i sieć lokalną, później głównie przez Internet. Kolejne tytuły udoskonalają coraz bardziej grę multiplayer, coraz mniejszą wagę przykładając do trybu single player. Jednak dopiero firma id Software, twórca Wolfenstein 3D, który zapoczątkował cały gatunek, zaproponowała w Quake III: Arena rewolucyjną zmianę, polegającą na całkowitym zrezygnowaniu z trybu pojedynczego gracza. Co prawda można walczyć samemu z komputerowymi przeciwnikami, jednak należy to potraktować wyłącznie jako trening przed właściwą rozgrywką z żywymi przeciwnikami w sieci. Do wyboru mamy zarówno tryby walki indywidualnej, jak i zespołowej, zaś podobnie jak we wcześniejszych częściach otwarta architektura pozwala na tworzenie przez graczy własnych modyfikacji, tzw. MODów, często diametralnie

różniących się od oryginału.

W poradniku tym znajdziecie opis wszystkich występujących w grze map zawierający między innymi informację o miejscach gdzie występują bronie, dopałki, itp. oraz cenne wskazówki dotyczące taktyki oraz opis broni, zbroi, medali i innych przedmiotów na które natkniemy się podczas zabawy.

Poziomy trudności



[1] I CAN WIN – Boty nie grzeszą inteligencją, nie potrafią ominąć nawet najprostszego strzału, a same mają problemy z trafieniem nawet w stojący w miejscu cel. Gra z dużą ilością przeciwników owocuje dziesiątkami fragów w krótkim odstępie czasu, jednak nie daje to żadnej przyjemności i może szybko powodować znudzenie. Dlatego powinni tak grać tylko gracze dopiero wchodzący w FPP-owy świat.



[2] BRING IT ON – Jest to już częściowa poprawa, jednak dalej nie można polecić zabawy na tym poziomie. Jest tu za łatwo, a zwycięstwo to w większości przypadków żaden problem. Boty nadal nie potrafią żadnych sztuczek i są bardzo głupie. Tutaj można zacząć pierwszą zabawę z Qwakiem.



[3] HURT ME PLENTY – To pierwszy poziom trudności, na którym można solidnie pofragować. Boty stosują tu przeróżne sztuczki, potrafią już skutecznie omijać strzały z raketnicy oraz zrobić z niej użytek. Kiedy ukończymy wszystkie mapy na tym poziomie, to możemy przełączyć się na następny poziom.

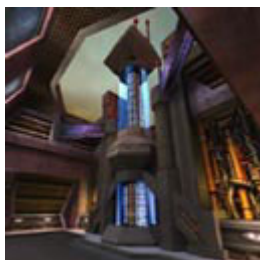


[4] hardcore – Jak sama nazwa wskazuje, tryb ten przeznaczony jest dla prawdziwych wyjadaczy. Boty są tu bardzo inteligentne, potrafią stosować wiele sztuczek – uniki, skoki podczas strzału, mają także doskonałe „oko” – dla nich to nie problem trafić między oczy poruszającemu się celowi. Poprzeczka postawiona jest tu bardzo wysoko, jednak radość płynąca ze zwycięstwa na tym poziomie trudności to w zupełności rekompensuje.



[5] NIGHTMARE! – Zwycięstwo z botami jest tutaj po prostu nieosiągalne dla zwykłego śmiertelnika! Boty cały czas podskakują, co pomaga im uniknąć trafienia, same natomiast mają niesłychanego celnika – potrafią trafić graczowi z rakiety prosto w twarz niezależnie, jakie wykonuje on uniki. Dlatego gra w tym trybie to zabawa dla prawdziwych zapaleńców. Istny koszmar!

Opis Map



Q3DM0: INTRODUCTION

Boty: Crash

Broń: Plasma Gun, Shotgun

Limit fragów: 5

Jest to pierwsza mapa i zarazem jedyna dostępna na początku gry. Gracz zaczyna w pomieszczeniu odizolowanym od przeciwnika, więc stwarza to okazję do delikatnego podzbrojenia. W końcu nie można pozostawić Shotguna bez opieki, a Armor zawsze się przyda. Dodatkowo można zebrać Health przed wejściem do portalu prowadzącego do dalszej części mapy. Należy jednak pamiętać, że to droga bez powrotu. Następnie można udać się w lewo po Plasma Gun lub w prawo po dodatkowy Armor. Natomiast na wprost od portalu znajduje się małe pomieszczenie z Shotgunem i paroma Health. Bota pokonać można na wiele sposobów, jednak najlepiej jest ostrzeliwać go cały czas Plasma Gunem i leczyć nadwężone zdrowie pobliskimi Healthami lub Armor Shardsami.



Q3DM1: ARENA GATE

Boty: Ranger

Broń: Rocket Launcher, Plasma Gun

Limit fragów: 10

Mapa ta jest świetnie zaprojektowana do zabawy we dwoje. Składa się z dwóch dużych pomieszczeń połączonych dwoma tunelami, których wyjścia są ze sobą parami połączone. Znajdujący się w jednym z pomieszczeń Rocket Launcher zapewnia doskonałe przeżycia. Można tu nauczyć się obsługi tego nieskomplikowanego urządzenia, które może w czasie dalszej gry dostarczyć wielu emocji. W rogach tegoż pomieszczenia znajduje się Health oraz Armor Shards. W drugim pomieszczeniu znaleźć można Plasma Gun oraz Heavy Armor, co jest znakomitym rozwiązaniem do walki z przeciwnikiem uzbrojonym w rakiety. Aby wygrać tą mapę bez większego wysiłku, należy zdobyć rakiety i pilnować, aby przeciwnik do niej nie doszedł. Wystarczy stanąć przed wyjściem z tunelów i je ostrzeliwać, bo być może trafimy wroga. Zapasy broni należy oczywiście cały czas uzupełniać. Na wyższych poziomach trudności mogą pojawić się problemy z obroną rakietnicy, dlatego koniecznym może okazać się bieganie po całej mapie i powolna anihilacja wroga.



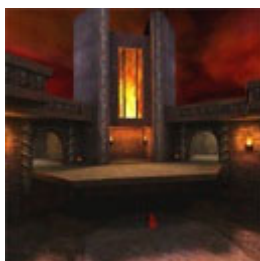
Q3DM2: HOUSE OF PAIN

Boty: Phobos

Broń: Plasma Gun, Shotgun, Rocket Launcher

Limit fragów: 10

Kolejna mapa stworzona głównie z myślą o walce we dwoje, chociaż może zagrać tu spokojnie więcej osób. Architektura pomieszczeń jest bardzo ciekawa, jednak nie ma tutaj czasu na zachwycanie się. Pośrodku znajduje się płytki kanał wypełniony wodą (można usłyszeć biegnącego przeciwnika), dojścia do niego są 3: z głównego korytarza, w którym znajduje się Plasma Gun oraz Armor oraz przez boczne pomieszczenia. Zostały one tak zaprojektowane, aby każde kusilo gracza swoją zawartością – w jednym znajduje się „wylęgarnia” power-up’ów, w drugim natomiast zamykane przejście do Rocket Launchera. Jego zdobycie ułatwia fragowanie przeciwnika, co najlepiej jest robić w owym pomieszczeniu nie dopuszczając wroga do rakiety ani na chwilę.



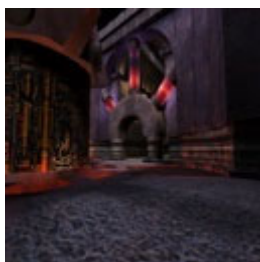
Q3DM3: ARENA OF DEATH

Boty: Mynx, Orbb

Broń: Plasma Gun, Shotgun, Rocket Launcher, Grenade Launcher

Limit fragów: 15

Mapa ta jest zdecydowanie za duża dla 2 graczy, dlatego najlepiej powalczyć można tu w co najmniej czterech. Plansza ta to jedno kwadratowe pomieszczenie, z którego prowadzą cztery wyjścia: 2 na górnym balkonie, gdzie znajduje się Heavy Armor oraz 2 na dole prowadzące do korytarza otaczającego owe pomieszczenie. To tutaj pojawia się na zmianę Rocket Launcher i Plasma Gun – a dokładnie trzeba wyjść po nie po schodach. Grenade Launcher można znaleźć w ciemnym zaułku owego korytarza, jednak jest z niego dobry pożytek tylko wtedy, gdy w jednym miejscu naraz znajdzie się więcej botów. Jest tu też para Shotgunów, jednak należy z nich korzystać w ostateczności. Dobrze sprawuje się tu wspomniana rakieta, a częste odwiedzanie balkonu to podstawa spokojnej egzystencji.



Q3TOURNEY1: POWERSTATION 0218

Boty: Sarge

Broń: Shotgun, Rocket Launcher

Limit fragów: 10

Jest to mapa przeznaczona do deathmatchu dwóch graczy. Małe wymiary wcale jednak nie świadczą o braku inwencji twórczej autorów – zbyt duży poziom znudziłby graczy biegających w poszukiwaniu celu do zfragowania. Jest tu tylko jeden Armor zlokalizowany niedaleko Shotguna, który jest podstawową bronią na tej mapie. Natomiast w oddalonym o jeden korytarz pomieszczeniu można znaleźć poza Healthami upragnionego Rocket Launchera. Budowa mapy, która jest płataniną paru korytarzy z kilkoma większymi pomieszczeniami pozwala na jak najlepsze ich wykorzystanie. Wystarczy celować w okolice wroga, a ten na pewno straci trochę życia od wybuchu rakiety. Warto jak najszybciej zdobyć tę broń, jednak obrona jej wylęgarni może być trudna, szczególnie jeżeli atakuje nas przeciwnik z dopałką Quad Damage, która znajduje się w pomieszczeniu nieopodal.



Q3DM4: THE PLACE OF MANY DEATHS

Boty: Orbb, Bitterman, Grunt

Broń: Plasma Gun, Shotgun, Rocket Launcher

Limit fragów: 20

Kolejna świetnie zaprojektowana mapa i tym razem przeznaczona dla co najmniej dwóch graczy. Zabawa zaczyna się pod schodami, gdzie można znaleźć także Heavy Armor. Dalsza część planszy staje otworem po wejściu na schody: na wprost jest wylęgarnia Quad Damage, a na lewo lub prawo oprócz naboju można dojść po następnych schodach do Rocket Launchera lub do Shotguna pomijając schody i idąc przed siebie. Oczywiście pierwsze rozwiązanie jest bardziej interesujące, dlatego należy je wykonać w pierwszej kolejności. Za korytarzami ze wspomnianej już lewej i prawej odnogi można dostać Plasma Gun. Znajduje się tam także teleport, który przeniesie nas w miejsce zaraz nad pierwszymi schodami. Najlepszą taktyką jest zdobycie Quad Damage i fragowanie przeciwnika Plasma Gunem lub rakiетnicą, dozbrajając się ewentualnie w pałętające się w pobliżu naboje.



Q3DM5: THE FORGOTTEN PLACE

Boty: Hossman, Daemia

Broń: Shotgun, Rocket Launcher, Grenade Launcher

Limit fragów: 15

Tym razem mamy do czynienia ze średnio ciekawą mapą, co jednak nie znaczy że niektórym nie może się ona spodobać. Należy jak najszybciej zdobyć broń oraz Armor. W dużym pomieszczeniu schowany jest we wnęce Rocket Launcher, którego warto jak najszybciej pozyskać. Na podwyższeniach występujących w obu większych pomieszczeniach na tej mapie możemy znaleźć Heavy Armor i Grenade Launcher po drugiej stronie. Natomiast w dolnej części znajduje się Shotgun oraz winda pozwalająca dostać się na podwyższenie. Ogólnie poziom ten to plątanina korytarzy, schodów i paru pomieszczeń połączonych w jedną całość. Nie da tu się zastosować jednolitej taktyki, najlepiej jest jak zwykle zdobyć rakiетnicę i biegać po mapie fragując przeciwnika, samemu zaś unikać trafienia.



Q3DM6: THE CAMPING GROUNDS

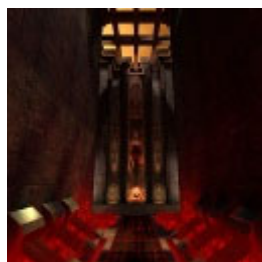
Boty: Orbb, Hossman, Daemia, Bitterman, Grunt

Broń: Rocket Launcher, Shotgun, Plasma Gun, Railgun

Limit fragów: 20

Death-match numer 6 to jedna z najlepszych map w grze. Jest świetnie opracowana i posiada specyficzny klimat – wystarczy spojrzeć na pentagram znajdujący się pośrodku. Poza tym jest ogromna i z tego powodu najlepiej gra się w nią co najmniej w cztery osoby. Przy jednej z wind znajduje się Rocket Launcher, jednak to nie on jest tutaj gwiazdą. Wystarczy trochę się rozejrzeć, a szybko dostrzeżemy półkę z ciemnym korytarzem, który kryje fantastyczną broń – Railguna. Fragowanie przeciwników z jej użyciem to wspaniałe przeżycie. W nagrodę za fraga jednym strzałem otrzymujemy medal Impressive. Poza tym można na tej mapie znaleźć jeszcze wiele ciekawych przedmiotów – po zabraniu rakiетnicy należy udać się dalej tunelem aż do samotnie

stojących kolumn. To na nich właśnie znajdują się: Personal Teleport, oraz Mega Health, a po przejściu na następną półkę dostaniemy Heavy Armor. Na dole mapy można dostać Plasma Gun, a wspomniany już pentagram to wylęgarnia dopalek.



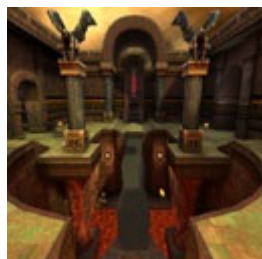
Q3TOURNEY2: THE PROVING GROUNDS

Boty: Hunter

Broń: Lightning Gun, Shotgun, Rocket Launcher

Limit fragów: 10

Kolejna mapa do walki turniejowej. W głównym pomieszczeniu znajduje się słup, a pomieszczenie jest dwupoziomowe. Na dole można zdobyć Rocket Launchera, który jest dobrą kartą przetargową w ciasnych tunelikach, których jest tu całkiem sporo. Na górny poziom można dostać się windami lub po schodach. Jest jeszcze przejście dwoma korytarzami do małego pomieszczenia, gdzie znajduje się Lightning Gun i teleport, przenoszący do głównego pomieszczenia na górny poziom. Swoją drogą, tam też znajduje się takowy teleport, przenoszący gracza dokładnie w miejsce poprzedniego. W jednym z tuneli można znaleźć Shotguna, jednak należy używać go w ostateczności. Najlepszą bronią jest tutaj Lightning Gun, który doskonale spisuje się w długich korytarzach i może być stosowany zamiennie z rakiетnicą.



Q3DM7: TEMPLE OF RETRIBUTION

Boty: Daemia, Wrack, Grunt, Slash

Broń: Shotgun, Plasma Gun, Rocket Launcher, Railgun

Limit botów: 20

Mapa ta nadaje się do gry już w dwie osoby, jednak do prawdziwej zadymy potrzeba tu więcej graczy. Poziom jest ciekawie zaprojektowany, zawiera mnóstwo dopalek i broni, co sprzyja dobrej zabawie. Jedno z pomieszczeń ma w środku jezioro lawy, w którym nie należy zbyt długo się kąpać. Na mostku nad owym jeziorkiem znajduje się Railgun, a po wskoczeniu na windę można dostać Quad Damage. Z tego pomieszczenia można wydostać się aż na cztery sposoby: zeskoczyć z mostku i wylądować na ziemi koło lawy i przed wejściem w teleport zabrać z niego Mega Health, stojąc na miejscu dopalek zwrócić się w kierunku Railguna wtedy można zobaczyć jeszcze trzy wyjścia: na wprost do sali z Rocket Launcherem, w lewo do sali zawierającej także Rocket Launchera, Personal Teleport oraz przycisk aktywujący wejście do podziemi, gdzie znajduje się Heavy Armor; wreszcie można udać się w prawo po Plasma Gun, dalej w dół lub do pomieszczenia obok ze schodami. Ogólnie może się to wydawać zagmatwane, jednak już po paru meczach mapa zostanie zapamiętana, a zabawa będzie wysmienita.