



SUPERHOT

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

SUPERHOT

autor: Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-332-5

Producent SUPERHOT team, Wydawca SUPERHOT team, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Sterowanie PC	4
Informacje wstępne	5
Opis przejścia	7
Poziomy 1-5	7
Poziomy 6-10	12
Poziomy 11-15	17
Poziomy 16-20	24
Poziomy 20-26	30
Sekrety	37
Tryby gry	37
Terminale komputerowe	39

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry **Superhot** zawiera szczegółowy opis przejścia gry. Jego zawartość obejmuje informacje na temat każdego z **26 dostępnych poziomów** oraz proponowaną **strategię działania**. Znajdziesz tu także informacje na temat **sekretów**, sprytnie ukrytych przed graczem. Nie zabrakło także opisu wszystkich dostępnych **trybów gry**, które dostępne są po obejrzeniu zakończenia i urozmaicają rozgrywkę. *Superhot* jest grą z gatunku FPS, której mechanika opiera się o czas. Gdy stoisz, czas niemal stoi w miejscu, co pozwala na unikanie kul, precyzyjne celowanie i daje chwilę do namysłu, gdyż nie każdy poziom opiera się jedynie o proste strzelanie do nadbiegających przeciwników. Ważnym elementem gry jest strategia ukończenia wielu poziomów, które często rozpoczynają się w sytuacjach krytycznych dla bohatera. W grze dostępne są trzy rodzaje broni palnej, kilka broni ręcznych i masa obiektów, których możesz użyć do rzucenia w przeciwnika. Brak interfejsu wymaga od gracza zapamiętywania pozycji przeciwników oraz liczenie kul w magazynku. Wszystkie te elementy sprawiają, że gra stoi na dość wysokim poziomie trudności, szczególnie biorąc pod uwagę, że umierasz od jednego pocisku lub ciosu bronią ręczną, czy pięścią. Pomimo szczątkowej fabuły, gra wprowadza cię w specyficzny klimat i gwarantuje kilka godzin udanej rozrywki.

Poradnik do *Superhot* zawiera:

- Opis dostępnych poziomów i sposób ich ukończenia krok po kroku,
- Informacje o dostępnych do odnalezienia sekretach,
- Opis dostępnych trybów gry zwiększających poziom trudności rozgrywki.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Podstawy

Sterowanie PC

	Poruszanie się
	Strzel / uderz, akcja
	Rzuć bronią
	Rozpocznij rundę od nowa
	Skok
	Hotwsitch - przełączenie postaci (od poziomu 21)
	Menu

Informacje wstępne



Wiele scen wygląda jak ciekawe fragmenty wyjęte prosto z filmów akcji

Superhot jest grą o prostej mechanice. O czym powinieneś jedynie pamiętać - i dowiesz się o tym od razu po rozpoczęciu gry - najważniejszy jest czas. Płynie tylko wtedy, gdy się poruszasz, dlatego gdy dostrzeżesz tylko nadbiegającego wroga, celuj w niego (celowanie odbywa się przy zatrzymanym czasie). W zasadzie czas płynie nawet, gdy pozostajesz nieruchomy, jednak bardzo wolno. Pozwala ci to m.in. na precyzyjne strzelanie, daje czas do namysłu, jednak przede wszystkim pozwala na unikanie kul. Jako, że kula potrzebuje chwili czasu na dotarcie do celu, należy uwzględniać poprawkę na trafienie przy przeciwnikach biegnących prostopadle do ciebie lub ukosem. Zawsze przed oddaniem kolejnego strzału potrzebujesz chwili na ustabilizowanie broni. Aby zabić przeciwnika, wystarczy, że w niego trafisz z pistoletu, nieważne gdzie - jednakże nie możesz zabić dwóch przeciwników jedną kulą. Jeśli zabraknie ci amunicji możesz rzucić bronią, a potem uderzać z pięści w przeciwników.



Możesz użyć dowolnego ciemnego elementu ze świata gry, jako potencjalnej broni

Każdy przeciwnik ma 3 pkt życia, a cios zadaje po jednym punkcie obrażeń (rzut obiektami tylko spowalnia oponentów). Wrogowie mogą zabić się nawzajem przy strzale z broni, co można często wykorzystać przeciwko nim umiejętnie się poruszając. Co ciekawe, poza kulami zabije cię także jeden strzał z pięści przeciwnika. Broń rzucona rozpada się, podobnie jak trafiona z innej broni. Przeciwnicy mają nieograniczoną ilość amunicji i wystrzelona przez nich ilość kul nie wpływa na ich ilość przy podniesieniu przez ciebie broni. Kule wystrzelone przez przeciwnika możesz zatrzymać na kilka sposobów: najprościej, uchylając się, rzucając bronią lub innym obiektem w nadlatujący pocisk, zniszczenie ręką lub kataną po wycelowaniu w pocisk. Zdarza się również, że kule się zderzą, przy czym także rozpadają się. Poza bronią ręczną (pałka, łom, katana) warto wskazać dostępne bronie palne, które mają ograniczoną ilość strzałów:

1. Karabin - 3 serie po 4 naboje
2. Pistolet - 5
3. Strzelba - 2

Hotswitch - jest to specjalna umiejętność, którą odblokujesz po zakończeniu 21 poziomu. Pozwala ci wejść w skórę innego oponenta w zasięgu twojego wzroku, a postać z której przełączasz się - umiera. Jednocześnie wyrzucasz po przełączeniu posiadaną broń, dlatego korzystanie z tej techniki wymaga odpowiedniej strategii i przygotowania. Umiejętność potrzebuje kilku sekund w grze na ponowne naładowanie, poza tym możesz jej używać nieskończoną ilość razy.

Uwaga - numeracja poziomów jest przedstawiona w odpowiedniej kolejności, lecz nie pokrywa się całkiem z numerami etapów na liście wewnątrz gry (niektóre z poziomów są pominięte, jak "7" i "9", z wyłączeniem "8").

Opis przejścia

Poziomy 1-5

Poziom 1



Na początkowym etapie pozbywasz się jedynie dwóch przeciwników

Gra rozpoczyna się przy oddanym strzale. Po chwili dostrzeżesz nadbiegających dwóch przeciwników z obu stron. Najpierw zabij gościa po lewej, później po prawej, biorąc poprawkę na jego ruch, lub czekając aż się zatrzyma po prostu strzelając jako pierwszy.