

# Serious Sam:

## Pierwsze starcie

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry**

# **Serious Sam The First Encounter**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>           | <b>3</b>  |
| <b>Mapa główna</b>            | <b>4</b>  |
| <b>01: Hatshepsut</b>         | <b>5</b>  |
| <b>02: Piaszczysty Kanion</b> | <b>6</b>  |
| <b>03: Grobowiec Ramzesa</b>  | <b>8</b>  |
| <b>04: Dolina Królów</b>      | <b>9</b>  |
| <b>05: Księżycowe góry</b>    | <b>11</b> |
| <b>06: Oaza</b>               | <b>12</b> |
| <b>07: Wydmy</b>              | <b>14</b> |
| <b>08: Przedmieścia</b>       | <b>15</b> |
| <b>09: Kanały</b>             | <b>17</b> |
| <b>10: Metropolis</b>         | <b>18</b> |
| <b>11: Aleja Sfinksów</b>     | <b>18</b> |
| <b>12: Karnak</b>             | <b>19</b> |
| <b>13: Luxor</b>              | <b>21</b> |
| <b>14: Święte ogrody</b>      | <b>23</b> |
| <b>15: Wielka piramida</b>    | <b>25</b> |
| <b>Przeciwnicy</b>            | <b>26</b> |
| <b>Uzbrojenie</b>             | <b>32</b> |

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Serious Sam to gra na którą wielu graczy czekało dość długo – prosta nawalanka odprężająca po ciężkim dniu czy kilku rundkach w bardziej wymagającego Quake'a. Pierwszym skojarzeniem po odpaleniu gry była kultowa kiedyś produkcja – Duke Nukem 3D. Hektolitry krwi przelewającej się na monitorze, głupie stwory wprost wchodzące pod lufę i proste jak budowa cepa zasady to jest to, czego od dawna nie można było odnaleźć. Ciężkie produkcje, wymagające całkowitego skupienia dawały wprawdzie ogromną satysfakcję, ale dłuższe obcowanie z nimi było raczej męczarnią, niż dobrą zabawą. Można tylko dziękować ludziom z Croteam za wspaniałą pracę, która zaowocowała wydaniem tak prostego, a zarazem miodnego produktu. Zapraszam do poradnika, w którym znajdują się wszystkie sekrety, dodatkowe opisy broni oraz przeciwników – co prawda te ostatnie są wyjaśniane w samej grze, jednak podam kilka własnych uwag, dość pomocnych w zmaganiach szczególnie na wysokim poziomie trudności.

### Zasady walki

- 1). Nie marnuj naboju – to co można rozwalić nożem, nie atakuj ze strzelby czy karabinu. To samo tyczy się rakietnicy.
- 2). Dokładnie nasłuchuj otoczenia – bez większych problemów powinieneś usłyszeć zbliżających się kamikadze czy bykołaków.
- 3). Jak najczęściej używaj noża. Jako narzędzie mordu doskonale się spisuje, lepiej jest używać właśnie jego zamiast standardowego pistoletu.
- 4). Jeżeli nie możesz się dostać na wyższe półki, używaj rocket-jumpa. Wystarczy przy skoku strzelić sobie pod nogi, a siła wybuchu przeniesie cię w górę.
- 5). Przeszukuj dokładnie każdą lokację – nigdy nie wiesz na co możesz natrafić, a sekrety wcale nie trudno odnaleźć.
- 6). Jak najczęściej zapisuj swoją grę. Każdy z graczy ma własne sloty, a poza tym taki szybki zapis nie raz zmniejszy kłopot, jakim jest zaczynanie poziomu od nowa.
- 7). Jeśli chcesz mieć dostęp do Mentalnego poziomu trudności, przejdź wbudowane w grę demo-naukę.
- 8). Rozwalaj wszelkiego rodzaju posągi oraz blokujące drogę ściany – czasami trafi się jakaś amunicja czy nawet sekret, a czasami paru przeciwników.

### Poziomy trudności

**TURYSTA** – Jeżeli jesteś dopiero raczkującym graczem i nigdy nie miałeś do czynienia ze strzelankami FPP to powinieneś wybrać tę opcję. Nie da się tu wykonywać rocket-jumpów, ponieważ nasza broń nas nie rani. Poza tym przeciwnik jest ogromnie osłabiony.

**ŁATWY** – Uważasz, że Turysta jest za prosty, jednak nie jesteś pewien swoich sił co do poziomu Normalnego. Grałeś parę razy w Quakea czy Unrealu, jednak bez większych sukcesów. Tu także nie można wykonywać rocket-jumpów, a potwory są trochę osłabione.

**NORMALNY** – Ten poziom trudności przeznaczony jest dla graczy często odpalających na swoich kompach różne FPP-eki. Jeżeli uważasz, że jesteś doświadczonym graczem, to wybierz właśnie tę opcję.

**TRUDNY** – Dla prawdziwych wyjadaczy przewidziano ten oto tryb – potworów jest dużo, naboju może nie raz zabraknąć, a potwory dostały lekkiego kopa. Jeśli grałeś w zamierzchłych czasach w Doomu czy Duke'a, to już wiesz co masz wybrać.



**POWAŻNY** – OK, jeśli jesteś niedoszłym samobójcą lub masz skłonności sadystyczne – zaznacz właśnie tę opcję. Od razu poczujesz się jak w domu. Nieraz zabraknie naboju, a tobie pozostanie tylko nóż (i miłe wspomnienia).

**MENTAL** – To już prawdziwa masakra. Jeśli przejdziesz grę na Poważnym poziomie, dostaniesz dodatkową możliwość. Wypadki z nożem na armię obcych to tutaj codzienność. Pamiętasz chwilę, kiedy atakowała cię grupa złożona z kilkudziesięciu przeciwników – tak, to dobrze, bo zdarza się to tutaj co chwile.

#### Mapa główna

Na kolejnych stronach niniejszego poradnika znajdziecie charakterystykę każdej lokacji, jaką przyjdzie Wam zwiedzić wraz z opisem „sekretnów”.

Mapa poniżej przedstawia w uproszczeniu drogę jaką nasz heros będzie musiał pokonać aby „uratować Świat przed zagładą”.



### 01: Hatshepsut



Dość prosta i krótka lokacja. Według komputera zostałeś przeniesiony w czasie do świątyni Dayr el-Bahri, zbudowanej przez egipską władczynię, Hatsepsut. Naszym zadaniem będzie przedostanie się do Memfis, a następnie do Teb. Jednak wcześniej trzeba odnaleźć cztery magiczne elementy. Po pierwszy udajemy się do świątyni Thutmosa I. Jednak aby się tam dostać trzeba przejść przez góry.

Jako że jest to pierwszy poziom, nie napotkamy tutaj na groźniejszych przeciwników. Idziemy prosto do świątyni, dalej po zabraniu pistoletu wchodzimy do sali z jeziorkiem i do następnej ze strzelbą. To by było na tyle.



**Sekret #1:** Zaraz po rozpoczęciu gry przechodzimy do miejsca po prawej stronie za naszymi plecami, koło kolumny. Znajduje się tam rewolwer.



**Sekret #2:** Kiedy wejdziemy po schodach do miejsca, gdzie rozpoczyna się świątynia, po ustawieniu się wzdłuż prawej ściany na rogu możemy wyskoczyć po barierkach po rakietnice.



**Sekret #3:** Natomiast amunicję dostaniemy po przeciwnej stronie, dokładnie w tym samym miejscu co samą broń.



**Sekret #4:** Podążając wzdłuż zewnętrznego muru po prawej stronie znajdziemy na końcu drogi niewielkie drzwi, uaktywniające się przy bliskim kontakcie. Dostaniemy dwururkę.



**Sekret #5:** Wracając na sam dół, do miejsca gdzie zaczyna się świątynia po prawej stronie (stojąc tak jak zaczynamy) rozwalając z rakiety drzwi uwolnimy zespół, który zrobił tę grę, a w większej sali czekają naboje oraz pancerz.



**Sekret #6:** Po drugiej stronie (po lewo) znajdują się drugie drzwi, a za nimi grupka fanów oraz naboje do rakiety.



**Sekret #7:** Kawał drogi przed świątynią znajduje się mała oaza (poznacie po palmie widocznej już z daleka), a na niej życie i pancerz.

## 02: Piaszczysty Kanion



Kolejna łatwa lokacja. Musimy przedostać się do świątyni Thutmosa przez pobliskie katakumby. Nie będzie jednak najgorzej, wystarczy tylko na początku trochę się podbroić i zaglądnąć czasami do jakiegoś sekretu po lepszą broń czy naboje – od razu będzie łatwiej.

Po wyjściu na świeże powietrze zaatakuje nas grupka ściętych kamikadze. Dalej udajemy się do widocznego po lewej stronie wejścia do katakumb. Czekają nas spacer w długich korytarzach. Po przejściu przez drzwi, zatrzymamy się na chwilę przy kracie. Kiedy przebiegną kamikadze będzie można ruszyć dalej. Po lewej mamy trochę amunicji i zdrowia oraz pułapkę – spadającą kulę. Jeżeli natomiast udamy się w prawy korytarz dotrzemy do większej sali. Tam po krótkiej wymianie ognia przechodzimy do niewielkiej sali, a dalej korytarzem do wyjścia. Jesteśmy znowu na świeżym powietrzu – na końcu kanionu znajduje się wejście do świątyni, a w środku znajdziemy magiczny element.



**Sekret #1:** Po wyjściu na świeże powietrze dojdziemy do kolejnego wejścia, jednak przed kontynuacją misji warto zajrzeć do pokoiku po prawej, między skałami a budynkiem.





**Sekret #2:** Jeżeli skorzystamy z pomocy przerośniętego dzika łatwo przedostaniemy się do ukrytej doliny (na wprost od punktu startowego)



**Sekret #3:** Dalej przechodząc przez korytarz ze spadającą kulą dotrzemy w końcu do większej sali, a po jej prawej stronie znajdziemy w ścianie ukrytą zbrojownię.



**Sekret #4:** W kolejnym pomieszczeniu, gdzie znajduje się przejście do korytarza prowadzącego na powierzchnię, nad drzwiami znajdziemy pancerz.



**Sekret #5:** A w pokoiku obok, pod schodami ukryto napój uzdrawiający.



**Sekret #6:** Na samym końcu poziomu, nad wejściem do ostatniego budynku znajduje się trochę naboju.