

# Unreal

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# Unreal

**autor: Łukasz „Dżujo” Kujawa**

**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>Ogólne wskazówki</b>	<b>3</b>
<b>Opis broni</b>	<b>4</b>
<b>Encyklopedia przeciwników</b>	<b>6</b>
<b>Opis przejścia gry</b>	<b>7</b>
<b>1. Vortex Rikers</b>	<b>7</b>
<b>2. Nyleve's Falls</b>	<b>8</b>
<b>3. Arajigar Mine</b>	<b>9</b>
<b>4. Depths of Arajigar</b>	<b>10</b>
<b>5. Sacred Passage</b>	<b>11</b>
<b>6. Chizra-Nali Water God</b>	<b>11</b>
<b>7. Ceremonial Chambers</b>	<b>13</b>
<b>8. Dark Area</b>	<b>14</b>
<b>9. Harobed Village</b>	<b>15</b>
<b>10. Terraniux Underground</b>	<b>15</b>
<b>11. Terraniux</b>	<b>16</b>
<b>12. Noork Elbow</b>	<b>17</b>
<b>13. Temple of Vendora</b>	<b>18</b>
<b>14. The Trench</b>	<b>19</b>
<b>15. ISV Kraan deck 4</b>	<b>20</b>
<b>16. ISV Kraan decks 3 &amp; 2</b>	<b>21</b>
<b>17. ISV Kraan deck 1</b>	<b>22</b>
<b>18. Spire Village</b>	<b>23</b>
<b>19. Sunspire</b>	<b>24</b>
<b>20. Gateway to Na Pali</b>	<b>25</b>
<b>21. Na Pali Haven</b>	<b>26</b>
<b>22. Outpost 3J</b>	<b>27</b>
<b>23. Velora Pass</b>	<b>27</b>
<b>24. Bluff Eversmoking</b>	<b>28</b>
<b>25. Dasa Mountain Pass</b>	<b>30</b>
<b>26. Cellars at Dasa Pass</b>	<b>30</b>
<b>27. Serpent Canyon</b>	<b>32</b>
<b>28. Nali Castle</b>	<b>33</b>
<b>29. Demonlord's Lair</b>	<b>34</b>
<b>30. Demon Crater</b>	<b>34</b>
<b>31. Mothership Basement</b>	<b>35</b>
<b>32. Mothership Lab</b>	<b>36</b>
<b>33. Mothership Core</b>	<b>37</b>
<b>34. Skaarj Generator</b>	<b>38</b>
<b>35. Illumination</b>	<b>38</b>
<b>36. The Darkening</b>	<b>39</b>
<b>37. Source Antechamber</b>	<b>39</b>
<b>38. The Source</b>	<b>40</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>40</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

Rok 1998 przyniósł niespodziankę w postaci *Unreal'a*. Tworzony przez prawie pięć lat tytuł okazał się być jakością samą w sobie, wyznaczając nowe standardy FPP. Niepowtarzalny klimat odległej i tajemniczej planety, na której rozbija się samotny Gracz, pozostał urzekający aż do dnia dzisiejszego. Walka o własne przetrwanie, ciągłe potyczki z obcą rasą i poznanie tajemnicy Nali, stanowiło i stanowi fantastyczne wyzwanie dla gracza. Pozostaje mi jedynie pozostawić Was ze światem *Unreal*.

Poradnik podzielony jest na sekcje: Ogólne wskazówki, Opis broni, Encyklopedia przeciwników i Opis przejścia gry. Życzę powodzenia.

### Ogólne wskazówki

- Początkowe ustawienia sterownia w grze różnią się od dzisiejszych standardów. Strafe funkcjonuje pod osobnymi klawiszami. Dlatego warto przed rozpoczęciem zabawy wejść po włączeniu gry do options\controls i ustawić, używaną dzisiaj kombinację WASD (dla praworęcznych) lub strzałki (dla leworęcznych).
- W beczkach, skrzyniach, pakunkach, często ukryta jest amunicja i apteczki. Dlatego warto rozwalać wspomniane rzeczy. Najlepiej przy użyciu podstawowej broni z nieskończoną amunicją. Ale ostrożnie, w późniejszej fazie gry w niektórych skrzyniach czają się pająki.
- *Unreal* to gra z dużą ilością ciemnych lokacji. Oprócz rozjaśnienia monitora :-)) do rozpoznania drogi można używać flar (zawsze ograniczona ilość) oraz latarki (niestety szybko się wyczerpuje). W razie braku tych przedmiotów trzeba uciec się do sztuczki i używać podstawowej broni, z nieskończonym ammo. Każdy strzał rozświetla drogę.
- W *Unreal'u* nie ma opcji quicksave. Każdego save'a trzeba robić „ręcznie”. Przez opcję save game (po naciśnięciu esc). Wspominam o tym, gdyż trzeba często sejmować. O zgon w tej grze łatwo.
- *Unreal* daje możliwość podwójnego strafe (wystarczy szybko nacisnąć klawisz odpowiedzialny za ten ruch). Jest to szalenie przydatne w niektórych walkach, ale niesie za sobą niebezpieczeństwo. Podczas spaceru po wąskich krawędziach, podwójny strafe może doprowadzić do upadku lub kąpieli w lawie.
- Pamiętaj o dokładnym przeszukaniu lokacji, w celu znalezienia przydatnych przedmiotów. W opisie podaje miejsca ukrycia niektórych skrytek i komór. Ale większość przedmiotów znajdziesz na swojej drodze. Uzupełnianie zapasów to podstawa.

## Opis broni

Twój arsenał to podstawa *Unreal'a*. Gra ta po raz pierwszy wprowadziła do branży możliwość podwójnego wykorzystywania broni. Każda broń ma dwa sposoby strzelania: Normalny (lewy przycisk myszy) – zużywający mniej amunicji, bardziej precyzyjny, ale odejmujący mniej energii przeciwnikowi oraz Alternatywny (prawy przycisk myszy) – bardziej amunicjożerny, mniej precyzyjny, ale bardziej niebezpieczny (wyjątkiem jest tu snajperka). Pierwszego sposobu strzelania najlepiej używać na odległość. Drugi jest doskonały z bliska. Omówmy pokrótce każdą z broni:

**DISPERSION PISTOL**

**OPIS:** Przydatna na pierwszych levelach gry. Później przydaje się jedynie do rozświetlania pomieszczeń. Jednak wartość tej broni zmienia się w końcowej fazie gry, kiedy zajdziemy do niej upgrade (szczegóły w opisie).

**STRZAŁ NORMALNY** (w skrócie SN) – prosta wiązka, z czasem staje się coraz mocniejsza.

**STRZAŁ ALTERNATYWNY** (w skrócie SA) – broń ładuje się, by przekazać jak najsilniejszą wiązkę. Po kilku sekundach trzeba oddać strzał, inaczej stanie się to automatycznie.

**AUTOMAG**

**OPIS:** Solidna broń jedynie na początek, później staje się coraz bardziej bezużyteczna. Nie można używać dwóch pistoletów na raz.

**SN** - klasyczny strzał, nie do uniknięcia.

**SA** - seria strzałów, pistolet traci stabilność i trudniej jest trafić.

**STINGER**

**OPIS:** Naprawdę dobra broń, przez całą grę. Szybkostrzelne żądła są nie do uniknięcia. Można łatwo skupić serię strzałów na danym przeciwniku, jednocześnie robiąc uniki.

**SN** – seria żądał wysyłana z zawrotną prędkością.

**SA** – pakiet żądał wystrzeliwany na zasadzie strzelby, do uniknięcia, ale odejmujący dużo energii jeżeli trafi.

**ASDM**

**OPIS:** Dobra broń wiązki skondensowanej energii, są do uniknięcia, ale nie zdarza się to często. Broń także dobra do odrzucania przeciwników w tył i do przepaści.

**SN** – pojedyncza wiązka, szybka, klasyczny rail gun.

**SA** – mocniejsza, ale i wolniejsza wiązka energii. Doskonale odrzuca wroga.

### EIGHTBALL CANNON



**OPIS:** Broń szalenie przydatna na większych przeciwników – jak każdy granatnik, z bliska jest dla Gracza śmiertelny.

**SN** – jeden granat, jedno trafienie. Łatwy do uniknięcia.

**SA** – granatnik ładuje się, aż do ośmiu granatów. Taka wiązanka jest doskonała na każdego większego przeciwnika.

### FLAK CANNON



**OPIS:** Doskonała broń. Najlepsza w całej grze. Działa na zasadzie strzelby, z super mocnymi strzałami oraz granatnika. Trudna od uniknięcia i silna.

**SN** – strzał niczym ze strzelby, ale odłamki odbijają się od ścian (ostrożnie).

**SA** – wystrzeliwuje silny i szybki granat, o dużym zasięgu. Świetne i skuteczne.

### RAZOR JACK



**OPIS:** Ciekawa broń. Strzela wirującymi ostrzami, które odbijają się od ścian. Można to wykorzystać, ale nie ma wiele takich miejsc w grze.

**SN** – pojedynczy strzał, słaby, ale szybki.

**SA** – większa seria, skutecznie wymierzona, kończy się dekapitacją!

### BIORIFLE



**OPIS:** Broń wystrzeliwiająca ładunki zielonej mazi, które dodatkowo przyklejają się do ścian. Po chwili ładunki eksplodują. Podstawowa seria z bliska jest trudna do uniknięcia.

**SN** – pojedynczy ładunek – mało groźny. Cała seria natomiast staje się bardziej użyteczna.

**SA** – strzelba ładuje się i po kilku sekundach dostarcza zabójczego ładunku mazi. Zabójcze z bliska.

### RIFLE



**OPIS:** Klasyczny karabin snajperski. Headshoty są jak najbardziej możliwe i pożądane. Przeładowanie strzelby trwa z cztery sekundy, dlatego pamiętaj o wycofaniu się.

**SN** – pojedynczy strzał, z tzw. „barku”. Bez dokładnego celowania.

**SA** – po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Ma miejsce zoom. Nie trzeba pisać, co z tą funkcją można zrobić. Headshoty jednak wychodzą po dwóch, trzech strzałach w głowę.

### MINIGUN



**OPIS:** Ulubiona broń wszystkich, od czasów filmu Predator. Ciągła seria z kilkulufowego działka jest nie do uniknięcia, a jednocześnie pozwala ona na łatwe robienie uników.

**SN** – jeden strzał to kilka naboji, dlatego lepiej stosować ciągłą serię.

**SA** – minigun wystrzeliwuje jeszcze więcej naboji podczas jednej serii. Stosować tylko na silnych przeciwników.

**Encyklopedia przeciwników**

Znasz już swój arsenał, teraz pora, żebyś dowiedział się, do czego należy strzelać. Poniżej przedstawiam listę przeciwników i krótkie opisy skutecznych taktyk przeciw nim. Poznanie swojego przeciwnika to połowa sukcesu.

- **Wojownicy Skaarj** – Najczęściej spotykana rasa w tej grze. Z etapu na etap będą coraz bardziej silni, ale ich taktyka pozostanie ta sama. Przede wszystkim stosują uniki, dlatego najlepiej używać broni szybkostrzelnej. Ponieważ atakują ostrzami, należy trzymać ich na dystans. W razie zbyt dużego zbliżenia się wojownika, najlepiej zaatakować bronią odrzucającą na dalszą odległość.
- **Brutes (brutale)** – chłopaki skaarj od brudnej roboty. Początkowe odmiany uzbrojone są jedynie w pistolety. Dalsze posiadają wyrzutnie rakiet. Brutale są powolni, dlatego łatwo trzymać ich na dystans. Ciągłą serią z broni pozbawia ich możliwości kontrataku, czyniąc niegroźnymi. Uwaga! Nie można zrobić im headshota.
- **Mercenary (najemnicy)** – Potwory przypominające predatory. Zawsze uzbrojone, w karabin lub raketnicę. Mogą postawić zasłonę w postaci tarczy (nie do przebicia). Przede wszystkim należy stosować uniki oraz próbować bronić się ogniem zaporowym (strzelamy także pod nogi).
- **Krall** – Przeciwnik uzbrojony w coś na kształt laski, z której strzela promieniami. Pierwsza odmiana Krallów to słabi przeciwnicy. Pod koniec gry dopiero pojawia się „wersja” z mocniejszą laską. Strzały kralli są łatwe do uniknięcia, dlatego często pojawiają się w grupach do trzech. Wtedy najlepiej używać broni o większym polu rażenia.
- **Titan** – Twarde bestie. Super wytrzymałe i zabijające gracza jednym rzutem kamienia lub ciosem. Dodatkowo uderzają w powierzchnię ziemi co powoduje chwilowe unieruchomienie gracza. Należy próbować je okrążyć i atakować z boku. Najlepiej wykorzystywać silną broń (naładowany Eightball cannon) i być gotowym do uniknięcia rzucanego kamienia (co nie jest takie trudne).
- **Fauna i Flora planety.** Natrafisz na owady – pająki i ogromne muchy. Ryby i piranie. Latające gasbags – unoszący się tułów z dwoma rękami. Potwory z mackami, zwisające z sufitów i strzelające do Gracza strzałkami.

## Opis przejścia gry

## 1. Vortex Rikers

Budzisz się na pokładzie statku do transportu więźniów. Idź przed siebie, użyj windy (działa automatycznie). Piętro wyżej znajdziesz universal translator, dzięki któremu będziesz mógł odczytywać różnego rodzaju wiadomości (F2), wystarczy podejść do odpowiedniego miejsca, a na górze ekranu zobaczysz komunikat o nowym tłumaczeniu. Warto czytać tłumaczone wiadomości, dzięki temu lepiej wczujesz się w klimat i lepiej poznasz fabułę.



Na tym samym piętrze znajdziesz flarę i apteczkę. Idziemy dalej (w towarzystwie ciągłych eksplozji). Po prawej stronie znajdziesz tunel wentylacyjny, wchodzimy. Po krótkiej wycieczce trafiamy do pokoju z dwoma apteczkami. Idziemy dalej, w kolejnym pokoju podejść do dużych drzwi, poczekaj chwilę, wrota się otworzą i zobaczysz wojownika Skaarj, który ucieknie. Podnieś pierwszą broń: dispersion pistol. Dalej trafisz do pomieszczenia z dwoma wentylatorami, jeden z nich nie działa, w środku znajdziesz wajchę (wystarczy podejść, aktywuje się automatycznie, jak większość rzeczy w grze). Teraz szybko biegniemy do pokoju z wentylatorami i wskakujemy na windę. Idziemy dalej, dochodzimy do małego pomieszczenia z zamkniętą klapą. Strzel w wajchę na ścianie, klapa się otworzy. Wskocz do środka i idź do przodu.