

# Unreal II: The Awakening

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Unreal II The Awakening**

**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>
[TCA HQ] Avalon	3
[TCA HQ] Tutorial	5
[Atlantis] Pierwsza wizyta	6
[Sanctuary] Mining Complex Entrance	7
[Sanctuary] Mining Complex	10
[Sanctuary] Power Plant	12
[Sanctuary] Speedship Crash Site	16
[Atlantis] Załoga	18
[Hell] Descent	19
[Hell] Discovery	20
[Hell] Desolation	22
[Hell] Disclosure	25
[Atlantis] Problemy dowództwa	30
[Acheron] Outside the Terraforming Plant	31
[Severnaya] Waterfront	35
[Atlantis] Problemy techniczne	40
[Kalydon] Obois Repair Facility	41
[Sulferon] Secret Izanagi Facility	43
[Sulferon] Defend	45
[Atlantis] Aida	46
[Janus] Outside Polaris	47
[Janus] Polaris Entrance	49
[Janus] Polaris Geologics Research	50
[Janus] Polaris Geologics Research Exterior	52
[Janus] Polaris Geologics Research - Rooftop	54
[Atlantis] Czynna służba	57
[Na Koja Abad]	58
[Na Koja Abad] Izanagi Xeno Research Facility	60
[Na Koja Abad] Excavation	63
[Atlantis] Ostatnia stacja	65
[NC962VIII] Suspicion	66
[NC962VIII] Scrutiny	67
[NC962VIII] Subjugation	69
[NC962VIII] Subordination	71
[NC962VIII] Solitude	73
[Atlantis] Powrót do domu	74
[Avalon]	75
[The Dorian Gray] The Vault	78
[The Dorian Gray]	80

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

Unreal 2 to pozycja, jaką zaserwowali nam panowie znani z produkcji dodatku do pierwszej części (Return to Na Pali) oraz ukierunkowanej bardziej na aspekt przygodowy niż na ogólną „sieczkę”. Na rynku gra nie została mile przyjęta, głównie przez swoją prostotę, nie rekompensującą widzianego na ekranie naszych monitorów obrazu wymagania sprzętowe, oraz kilka wymienionych już jakiś czas temu w recenzji błędów i niedociągnięć.

Niemniej jednak z myślą o graczach nieznających języka angielskiego lub też stawiających swe pierwsze kroki w dziedzinie gier komputerowych przygotowałem poradnik prowadzący krok po kroku od pierwszej do ostatniej misji. Uwzględniłem w nim wszystkie wymagane do spełnienia zadań czynności, uwzględniłem co ważniejsze elementy fabuły, a całość zilustrowałem wieloma grafikami, ułatwiającymi orientację w tekście. Mam nadzieję, iż z tym poradnikiem stawicie czoła każdej trudności napotkanej podczas gry w najnowszą wersję „niereczywistego”.

## [TCA HQ] Avalon



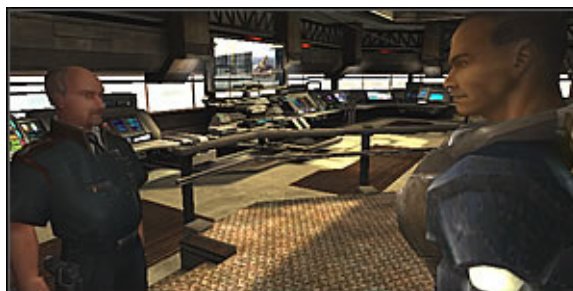
Początek, czyli jak to się wszystko zaczęło.

Tutaj zacznie się Twoja przygoda w świecie przedstawionym w najnowszej części „nierealnego”. Po rozmowie z dowódcą będziesz musiał zdecydować, czy chcesz skorzystać z treningu czy od razu wracać na statek – matkę, z której będziesz przenosił się w najbardziej odległe rejony wszechświata, by skopać tylną część ciała paru Skaarj.

Opcje do wyboru:

**1. Tutorial** – czyli trening.

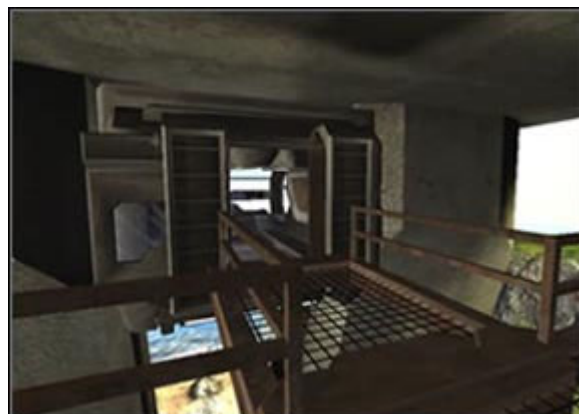
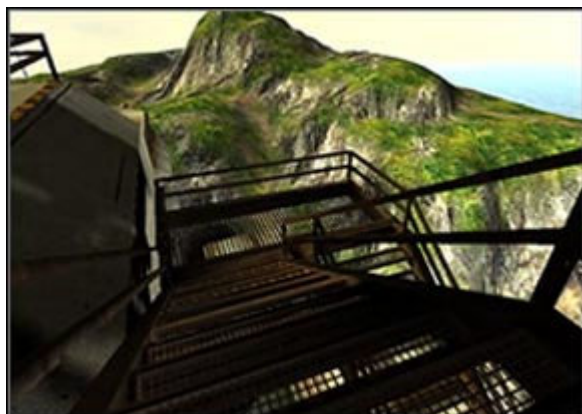
**2. Return to ship** – czyli powrót na statek z pominięciem treningu.



**Idź do windy.**

Jeśli zdecydujesz się na trening, przed powrotem na Atlantis odwiedź sale treningowe, gdzie odpowiednio przygotowana osoba przeprowadzi Cię przez wszystkie ważne aspekty gry. Trening jest potrzebny graczom nie mającym wcześniej styczności z grami FPP. Prawdziwi wyjadacze nie będą go z pewnością potrzebowali. Oni mogą pominąć trening i udać się od razu na statek.

Wydź przez drzwi w miejscu, skąd startujesz i zjeżdż po schodkach w dół. Znajdziesz się na świeżym powietrzu. Zagadaj, jeśli chcesz, do kilku stojących tam wojaków, po czym udaj się w prawo, na schodki prowadzące jeszcze niżej. Stąd nie będzie problemu ze znalezieniem windy.



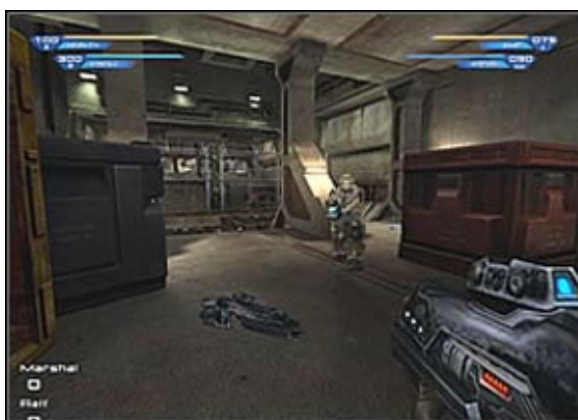
[TCA HQ] Tutorial

Opcja: Przejdź przez program treningowy TCA.

Po wyjściu z windy skieruj się w drzwi po lewej. Za nimi spotkasz Twojego mentora. Po krótkiej rozmowie udaj się do otwartych drzwi zlokalizowanych za jego plecami. Po zeskanowaniu Twojego wyposażenia dowiesz się trochę o jego możliwościach. Nauczysz się także jak rozpoznawać aktualny stan zdrowia i uzbrojenia.

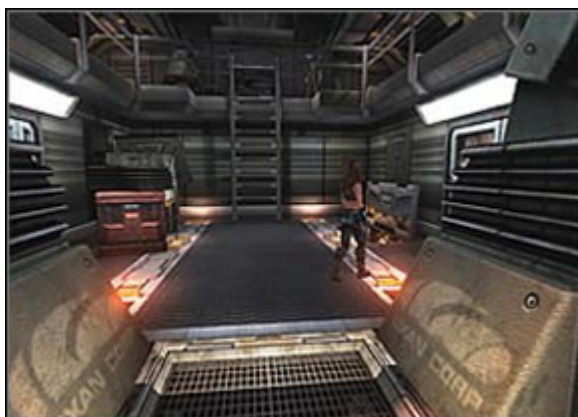


Kurs poruszania się. Musisz przeskakiwać, chwytać się wysokich półek i zniżać w wąskich przejściach. Następne w kolejce jest uzbrojenie. Nauczysz się korzystać z podstawowych giwier, co włącza używanie dwóch trybów prowadzenia ostrzału (standardowego i alternatywnego). Na zakończenie będziesz mógł zagrać „deathmatch” ze sterowanym komputerowo przeciwnikiem (taki UT2003 w wersji mini). Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 5 fragów, czyli zabije 5 razy swojego przeciwnika.

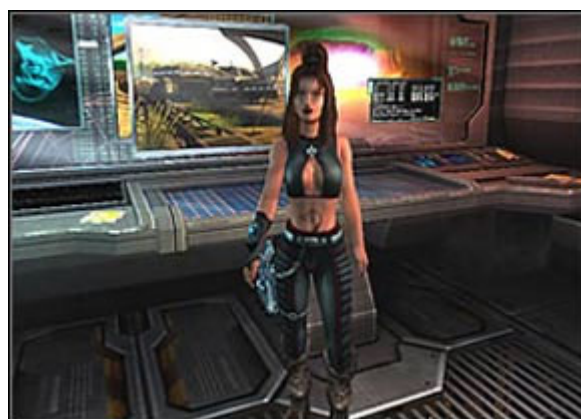


### [Atlantis] Pierwsza wizyta

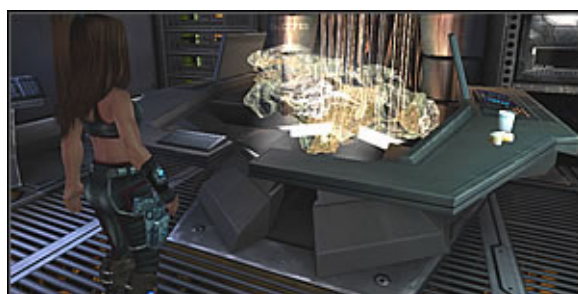
Po powrocie na statek przywitaj się z Aidą. To Twój drugi oficer, więc dobrze ją zapamiętaj! ;-)  
Możesz wedle własnego życzenia udać się od razu na briefing, czyli rozpoznanie taktyczne przed misją lub też pospacerować troszkę po statku.



Gdy już rozejrzysz się po okolicy, poznasz Isaaka, Na-Bahna oraz przyjrzyj się bliżej Aidzie, ruszaj do pomieszczenia przeznaczanego na odprawy. To pomieszczenia na prawo za tunelem, który zaczyna się w miejscu startu misji.



Pierwsze zadanie – Sanktuarium, nie należy do najtrudniejszych. Posłuchaj, co Aida ma ciekawego do powiedzenia, obejrzyj trójwymiarowy projekt, który zaraz będziesz zwiedzał, po czym skieruj się z powrotem do tunelu i podejź do znanego Ci już transportowca. Gdy naciśniesz klawisz „Use”, rozpocznie się prawidłowa część misji.





[Sanctuary] Mining Complex Entrance



Sprawdź instalacje na Sanktuarium w celu znalezienia przyczyny wezwania o pomoc.

Podczas lądowania Twój pojazd zostanie zaatakowany. Będziesz mógł także przyjrzeć się dramatycznym wydarzeniom, jakie rozgrywają się na zaatakowanej przez Skaarj bazę. Zaraz po rozpoczęciu gry ruszaj przed siebie, w stronę widocznego w oddali wejścia do kompleksu. Otwórz drzwi i jeźdź tunelem w dół.



Otwórz kolejne drzwi. Zobaczysz, jak przyjazny Tobie człowiek zniknie zaraz pod zakrwawionymi wrotami po drugiej stronie – niestety nie możesz ich otworzyć. Ruszaj w prawo, do ciemnego tunelu. Za pierwszym zakrętem zobaczysz, jak coś przemknie Ci przed oczyma. To Skaarj. Uważaj, zaraz zrobi się tutaj gorąco. I nie mam tu na myśli zwracania uwagi na wybuchowe butle z gazem.

