

Zde najdete více či méně konkrétní popis zbraní, monster a předmětů, jež vám pomůže orientovat se ve hře, zjistit co je pro kterou situaci nejlepší a čím se před kterým monstrem nejlépe bránit.

## ZBRANĚ

Zbraně jsou samozřejmě postupně k dispozici ve hře. Jen pro informaci je pod názvem každé zbraně i její "herní" název, takže příkaz "summon jmeno" jí aktivuje ve hře. Každá ze zbraní má dva módy, implicitně používané levým a pravým tlačítkem myši.

### 1.) Dispersion Pistol

summon dispersionpistol

Typ účinku: projektil

Účinek primární strelby: 15 jednotek

Účinek sekundární strelby: různý

Dispersion pistol je první zbraň kterou se ve hře setkáte a je to rovněž zbraň, se kterou začínáte v multiplayeru. Je vhodná na monstra, které mají méně než 300 hitpointů a v okamžicích, kdy nemáte munice nazbyt. Její kapacita je totiž neomezená, resp. sama se dobíjí - původních 50 "nábojů" může být sice celkem rychle spotřebováno, nicméně dobíjení je celkem rychlé.

V sekundárním módu je možné na několik sekund zbraň nabít a najednou vystřelit až pět jednotek energie. Přesto doporučuji využívat spíše primární strelbu, vzhledem k malé rychlosti je totiž při výstřelu pět strel větších pravděpodobnost zásahu než při výstřelu jedné silnější strelky. Dispersion Pistol může být upgradována několika různými updaty, jež zvyšují vedle účinku i její kapacitu. I v nejlepší formě je však příliš pomalá na seriózní přestrelky - spolu s energy amplifierem je však smrtící.

### 2.) Auto-Mag

summon automag

Typ účinku: instantní

Účinek primární strelby: 17

Účinek sekundární strelby: 17 (dvojnásobně rychlejší *kadence*)

AutoMag je něco mezi pistolkou a brokovnicí. Přestože jde jen o druhou zbraň, je výborným průvodcem celou hrou, především z důvodu velkého množství munice a ještě více kvůli instantnímu účinku, který jí předejde pro boje proti potvorám, jež jsou dostatečně chytré na úskoky před energickými místy elami. Zbraň má kapacitu dvou zásobníků po 10-ti kulkách, poté se krátce nabíjí. V sekundárním módu zbraň ostří dvojnásobnou rychlostí, ovšem není tak přesná. AutoMag je vhodný na krátkou a střední vzdálenost.

### 3.) Stinger

summon stinger

Typ účinku: projektil

Účinek primární strelby: 14

Účinek sekundární strelby: 14

Stinger užívá strelpyz Tarydia - poměrně hojně rozmístěné v celém komplexu Unrealu. Stinger je rovněž zbraň, jejíž funkčnost by se dala porovnat ke kulometu. Přestože jde o projektily, je velmi účinná i na Skaarje, nebo i to jen těžko uskakují. Později je však nahrazena podobnými zbraněmi s lepším účinkem. Sekundární mód se naopak podobá brokovnici - najednou vystřelí několik nábojů. Je velmi vhodný na blízkou vzdálenost, na střední velkou je takřka nepoužitelný.

#### 4.) ASMD

summon asmd

Typ úèinku: projektil

Úèinek primární støelby: 55

Úèinek sekundární støelby: 30

ASMD je jednou z nejlepších zbraní Unrealu pøedevším díky "special move". Ale popoøádku - primární mýdostøelí velmi rychlou (takøka instantní) dávkou energie celkem slušného úèinku, sekundární otěž ovšem daleko pomaleji. Trik je v tom, vystøelit do pomalé dávky primární støelu - což zpùsobí efekt podobný BFG, snad jen daleko více prostorovì omezený. ASMD je sama o sobì vyteèná zbraò (nicménì munice není nazbyt), s energy amplifierem je naprosto smrtící.

#### 5.) Eightball Gun

summon eightball

Typ úèinku: výbušný projektil

Úèinek primární støelby: 85

Úèinek sekundární støelby: 100

Eightball Gun není nic jiného než zpracovaná jižší raketa a podle toho je s ní tøebazacházet - mùže ublížitì støelci, míøit je lepší nikoliv do cíle ale na zem pod něj. Není to však jen jednoduchý raketomet - nebo do něj lze "ládovat" až šest raket najednou (zbraò vystøelív okamžik ukdy pustíte tlačítko, tedy klidni po jedné, tøechèi piti umístìných raketách, po plném obsazení vystøelí automaticky). Sekundární zbraò je granátomet, jež je o něco více úèinnjší, logicky se s ním hùøemìøia nemá tak daleký dosah.

Munice do eightballu je v Unrealu pomìrnì dost, jeden bìžný zásobník má 12 raket, kapacita je 48, což není špatné - zvyknete-li si však používat zbraòna jistotu s největším možným poètem nábojù, nezbyde vám nic - osm sebeúèinnjších støelení nic pøevratného. I pøes slušný úèinek nedoporuèuji pøedevším zaèáteèníkùm a mírnì pokroèilým uživatelùm raketomet na Skaarje a jiné chytré pøíšery, lehce uniknou (a pokud pøece, tak znovu radím støílet pod nohy). Raketomet má ještì jednu unikátní možnost a sice zamìøování. Držíte-li kurzor zhruba sekundu na cíli, pìpne, kurzor se zmínì v èervenou znaèku a støelase automaticky zamìøí. Pochi opitelni neletí za roh, ale na vùtší vzdálenosti je v otevøených prostorách velmi úspìšná.

#### 6.) Flak Cannon

summon flakcannon

Typ úèinku: projektil

Úèinek primární støelby: 70 na støelua blízkou vzdálenost

Úèinek sekundární støelby: 30 na útržek po detonaci

Proè se nepøiznat, Flak Cannon je mou nejoblíbenìjší zbraò. Pravda, na vùtší vzdálenost je takøka neškodný (spíše úplnì neškodný díky gravitaci støelanicam nedolétne), z oèi do oèi je ovšem velmi, velmi úèinný a jedna dvì støely soupeøev deatham tchi hladce usmìrní tam kam patøí. Primární mýdostøelí skupinu shrapnelù, jež mají schopnost odrážet se od stìny (pozor, mùžou zranit i "odesílatele").

Sekundární mýdostøelí jakýs granát, který však ihned po dopadu na zem èi zeí exploduje a rozletí z něj opit skupinka šrapnelù. Velmi vhodná monstra, jež jsou za rohem. Èasem zaènete pøítomto zpùsobu støelby poèítat nikoliv s granátem, ale s úlomky a budete k neporažení. Flak Cannon rulez ;-).

#### 7.) Razorjack

summon razorjack

Typ úèinku: projektil

Úèinekprimární støelby:30

Úèineksekundární støelby:30

Zvláštñ zbraò,tenhle razorjack. Velmi úèiná, když je v rukou zrušnýcha razorjacka znalýchstøelcù;-), v opaèném pøípadì však radìji sáhnìte po jednoduššíchzbraních. Municí jsou jakési disky, jež se nikolikrát odrazí od stíny, stropu, zemi èi èehokoliv jiného a mohou tedy zranit i autora. Jejich výhodatedy odpovídá právi jejich schopnostem - sekundární módnavic umožòujedaleko lépe manévrovat a umis•ovat støely.Úèinekodpovídá uvedenýmúdjùm, nicménì nemá- li cíl brnìní, mùžete mu jednou ranou useknout ruku èi hlavu.

## 8.) GES BioRifle

summon gesbiorifle

Typ úèinku: projektil

Úèinekprimární støelby:60

Úèineksekundární støelby:rùzný

Podivná zbraò,jež má ovšemrovniž svoje místo v arzenálu Unrealu. Municí je jakýsihnusnýzelenýsliz, jenž je v podstatì èasovanou a zároveò proximity bombou. Støelana zemi vydržínikolik sekund, poté vybuchne - pokud však pøesní pøebìhnedùvìøivé monstrum èi chudák protihràè v multiplayeru, rozhodni neèeká. Vybuchne i v okamžiku, kdy vystøelítedva "náboje" (dá- li se to tak nazvat) na stejné místo. Vøeledoporuèuji pøíúniku pøed pronásledovatelem (pochopitelnì nestøíletpøedsebe, ale za sebe pøicouvání) . Sekundární módumožòujstøíletvíšší koule slizu, nicménì podobni jako u základního blasteru i zde doporuèuji používatprimární mód- máte tak vitší pravdìpodobnost zásahu.

## 9.) Assault Rifle

summon rifle

Typ úèinku: instantní

Úèinekprimární støelby:45 (100 pokud do hlavy)

I Campeøimají v Unrealu svou vlastní zbraò,je jí právi Assault Rifle, jež je unikátním nástrojem všech sniperù. Cožpako to - primární móppøipomíná spíše pistolku, by• byste byly nepøíjemni pøevkavpení vysokou úèinností, ovšem sekundární módz tohoto nástroje èiní výteènou smrtící zbraò. Umožòujtotiž zoomovat pøesnitak jak potøebujete, až do velmi vysokého detailu a pak pøesnivystøelit. Trefíte-li se do hlavy, získáváte bonus odminu ;-). Zbraòje velmi vhodná na lepšípøíšery, munice je však málo, takže neplytvetetam kde opravdu nemusíte.

## 10.) Minigun

summon minigun

Typ úèinku: instantní

Úèinekprimární støelby:17

Úèineksekundární støelby:17 (dvojnásobni rychlejší kadence)

Minigun rozhodni ndostala správné jméno. Pravda, na to, že jde o poslední zbraòto není zas až taková sláva, jinak všk rozhodni patøí mezi ty nejlepší, èi pøesni jinejúèinìjší. Jedna jediná kulka z tohoto rychlého klometu totiž ubere celých 17 hitpointù, pøíèemž za sekundu jich stihnete vypotit celých 5. Sekundární módpak støílidvojnásobni rychle, takže bude cíl za jedinou vteøinu lehèí o bezmála 100%. Staèí se jen trefit.

## PØEDMÌTY

Inventorø je v Unrealu bohatší než v Quaku II èi Duke Nukemu 3d, nemluví o prvním dílu Quaka. Je otázka, zda je to doboe, nicménì faktem je, že nikteré pøedmìty nejsou nezajímavé. Vitšinounjsou volni k dispozici, ale najdete je s

pomocí Nali kamarádů, jež vám často otevřou tajné prostory. Některé z nich se užívají instantně (brnění), některé máte na později.