

PRZEWODNIK GRACZA VALORANT EDYCJA

potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?



Valorant to darmowa, bohaterska strzelanka rozgrywana z perspektywy pierwszej osoby, opracowana i opublikowana przez Riot Games w czerwcu 2020 roku. Gra czerpie inspirację z popularnej strzelanki taktycznej, Counter-Strike, a nawet pożyca niektóre elementy mechaniki, takie jak menu kupna i wzorce spryskiwania. Jak sugeruje nazwa, strzelanki taktyczne skupiają się przede wszystkim na współpracy, koordynacji i planowaniu. Gra *Valorant* została stworzona z myślą o dwóch celach. Po pierwsze, twórcy chcieli sprawić, aby strzelanki taktyczne były bardziej przystępne dla nowych graczy. Po drugie, chcieli zwiększyć dostępność sportów elektronicznych i przyciągnąć dużą, nową i skłoną do rywalizacji publiczność.



Zdecydowanie udało im się osiągnąć oba cele! W momencie pisania tego podręcznika gra cieszy się popularnością już od ponad dwóch lat i może poszczycić się stałą bazą, która liczy około dwóch milionów aktywnych graczy. Właśnie zakończył się drugi sezon Valorant Champions Tour, – jest to seria turniejów organizowana przez Riot Games. Tym razem wydarzenie e-sportowe *Valorant* pobiło rekord oglądalności – Wielkie Finały w Turcji oglądało na żywo ponad 1,5 miliona osób między OpTic i LOUD. Gra najwyraźniej stanie się najpopularniejszą rozrywką w dziedzinie sportów elektronicznych.

Pora więc zakasać rękawy i zapoznać się z tym podręcznikiem – wygrana już na Ciebie czeka!

PODSTAWY

Rozgrywka

Valorant to gra zespołowa 5v5. Typowa rozgrywka zwykle rozpoczyna się w chwili wyboru Agenta przez każdego członka zespołu. Każdy Agent dysponuje unikalnymi zdolnościami, z których należy korzystać strategicznie, aby wygrać rozgrywkę. Gracz zaczyna z podstawowym wyposażeniem, ale będzie mógł zakupić inną broń i doładować umiejętności dzięki gotówce zdobytej za uczestnictwo w poprzedniej rundzie.



Tryby

Valorant oferuje wiele różnych trybów, które w pełni angażują graczy. Najmniej doceniany jest tryb praktyki. Dzięki niemu można nauczyć się podstaw niezbędnych w trakcie rozgrywki online, a także doszlifować zdolności:

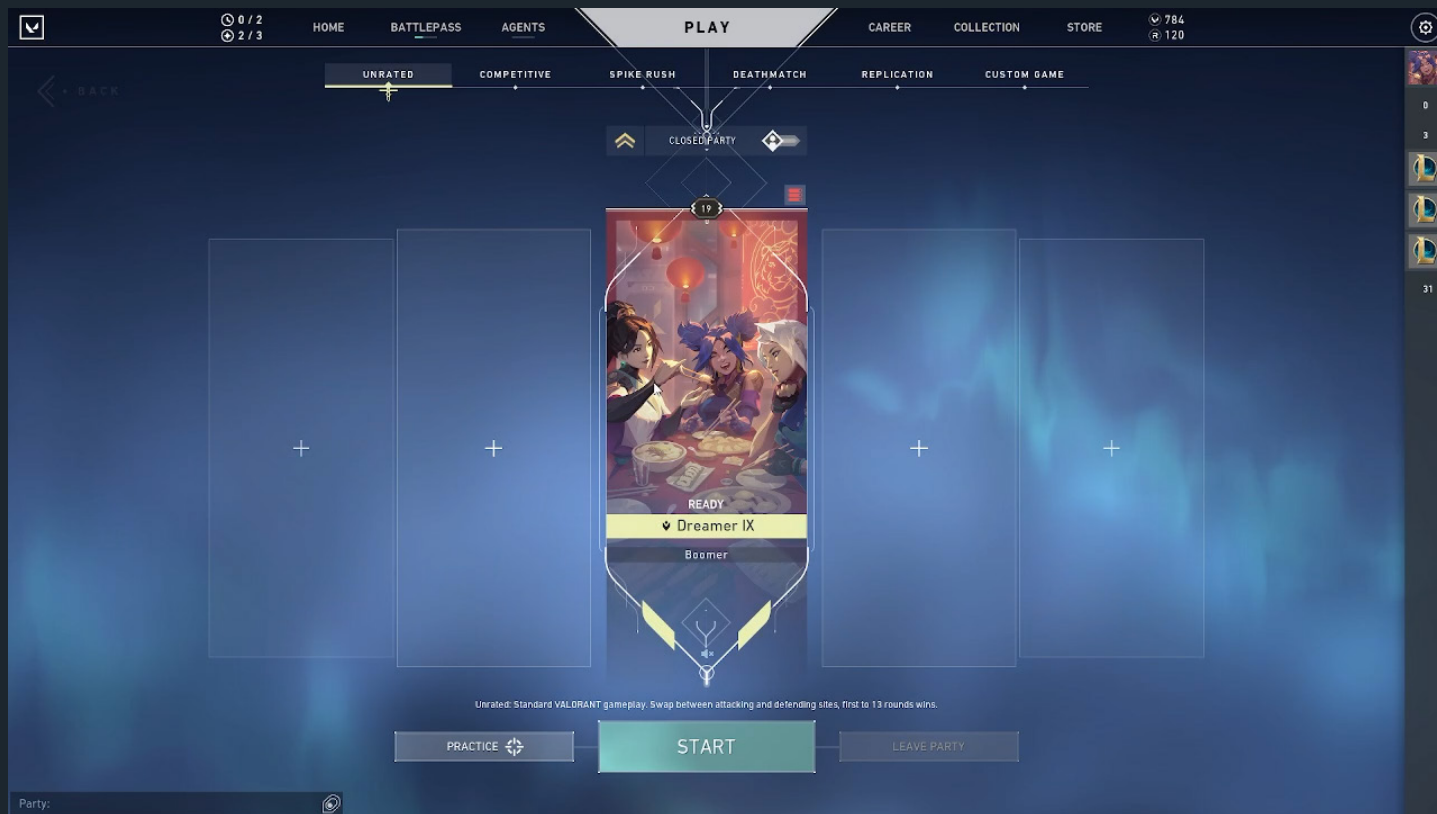
Test strzelania: można sprawdzić zdolności strzelania dzięki różnym wyzwaniom.

Umieszczanie bomby Spike: przejmij kontrolę nad obszarem, umieść bombę Spike i chroń ją aż do wysadzenia.

Rozbrojenie bomby Spike: pokonuj wrogów metodycznie i rozbrój bombę Spike, zanim skończy się odliczanie!

Pełen zakres: tryb pełnego zakresu umożliwia przetestowanie wszystkiego i zrobienie rozgrzewki przez rozgrywkami rywalizacyjnymi.





Tryb nierankingowy: w *Valorant* jest to standardowy tryb umieszczania/rozbrajania. Zespoły rozgrywają dwanaście rund ataku lub obrony, a następnie przechodzą na drugą stronę na kolejne dwanaście rund. Zwycięża drużyna, która jako pierwsza przejdzie do trzynastej rundy. Dogrywka odbywa się po remisie. Ten tryb trwa 30–40 minut.

Tryb rywalizacyjny: oferuje ten sam styl rozgrywki, co tryb nierankingowy, a oprócz tego element rywalizacji o miejsce w rankingu. Jeśli gra zakończy się wynikiem 12–12, przechodzi w tryb dogrywki. Zespół, który jako pierwszy zdobędzie prowadzenie w 2 rundach, wygrywa rozgrywkę. Co dwie rundy gracze mogą głosować, czy chcą kontynuować dogrywkę. Ten tryb trwa 30–40 minut.

Replikacja: najlepszy z dziewięciu trybów 5v5, w którym wszyscy członkowie drużyny sterują tym samym Agentem. Najpierw głosują na Agentą, którego chcą prowadzić, a następnie losowo wybierana jest jedna z opcji. Ten tryb trwa 10–15 minut.

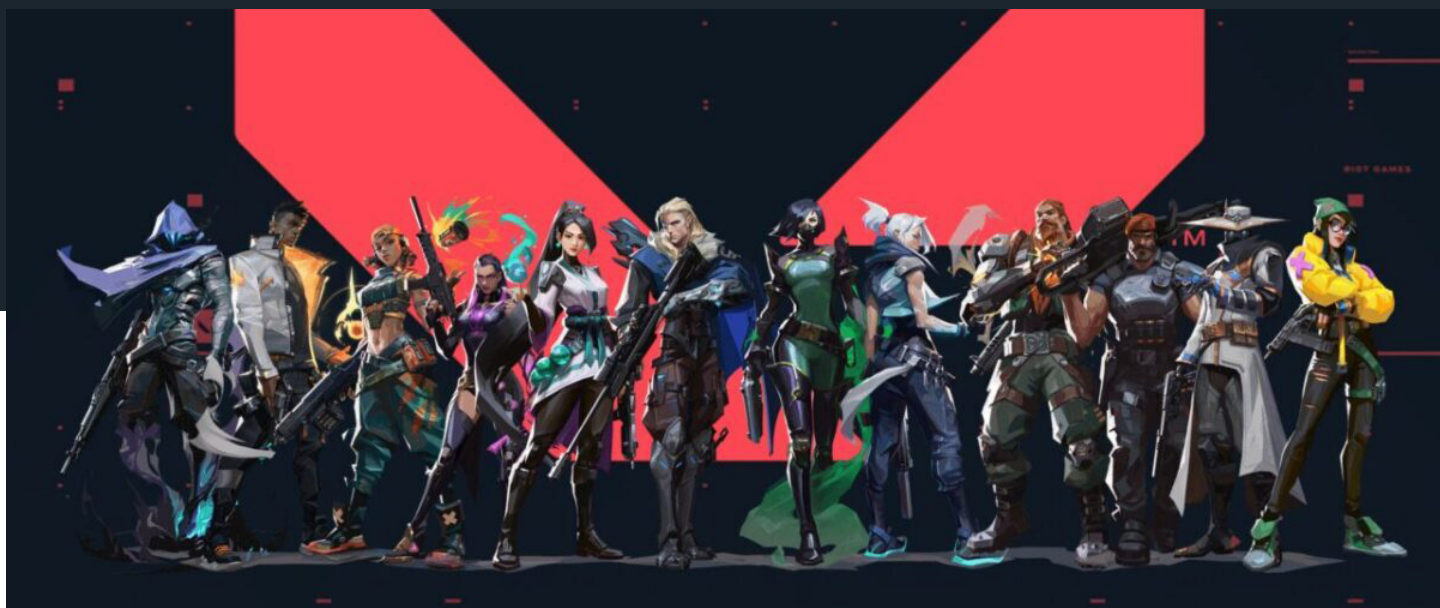
Pęd za bombą Spike: najlepszy z siedmiu trybów 5v5, w którym wszyscy gracze zaczynają każdą rundę z tą samą losowo przydzieloną bronią. Na całej mapie spawnują się kule, które gracze mogą zbierać, zdobywając w ten sposób wzmocnienia dla samych siebie lub dla innych członków zespołu; za ich pomocą mogą również osłabiać przeciwników. Ten tryb trwa 8–12 minut.



Deathmatch: darmowy tryb gry dla dwunastu graczy, który pozwala zrobić rozgrzewkę i ulepszyć cel. Rozgrywka toczy się do czasu, aż gracz zabije czterdziestu przeciwników lub do chwili upłynięcia dziewięciu minut – po tym czasie gra kończy się.

Eskalacja: tryb zespołowego deathmatchu 5v5, w którym gracze zabijają i ścigają wrogie drużyny, korzystając na zmianę z różnej broni i zdolności. Dzięki pracy zespołowej przechodzą na kolejne poziomy eskalacji. Zwycięża drużyna, która jako pierwsza osiągnie poziom 12. (lub ta, która wykaże największy postęp). Każdy poziom powiązany jest ze specyficzną bronią lub zdolnością, z której korzysta gracz. Zabijanie wrogów pozwala zespołowi zdobywać punkty, a tym samym przechodzić na kolejne poziomy. Ten tryb trwa 7–9 minut.

Bitwa na śnieżki: Tryb zespołowego deathmatchu 5v5, w którym wygrywa zespół, który jako pierwszy zabije pięćdziesięciu przeciwników. Wszyscy gracze mają dostęp do wyrzutni śnieżek, która wystrzeliwuje zabójcze, śnieżne pociski. Na mapie pojawiają się również prezenty, które oferują graczom tymczasowe wzmocnienia.



Postaci

Postacie w *Valorant* to Agenci. Po pierwszym pobraniu gry gracz nie będzie mieć dostępu do wszystkich Agentów, można ich jednak odblokować za gotówkę lub wynająć za darmo w trakcie rozgrywki. Agentów w *Valorant* jest na dzień dzisiejszy dwunastu. Każdy z nich dysponuje własnymi umiejętnościami oraz zdolnością specjalną. Biorąc pod uwagę te umiejętności, Agentów można przypisać do różnych kategorii:



Kontrolerzy

Kontrolują mapę – mogą zablokować poszczególne obszary, aby ułatwić atak lub obronę: Brimstone, Viper, Omen, Astra



Strażnicy

To klasa defensywna, która dobrze radzi sobie z kontrolą tłumu i powstrzymuje nacierającego wroga: Sage, Cypher, Killjoy, Chamber



Mistrzowie pojedynku

To ofensywna klasa Agentów – świetnie radzi sobie podczas walk jeden na jednego: Phoenix, Reyna, Jett, Raze, Yoru, Neon



Inicjatorzy

Klasa wspierająca – przekazuje zespołowi informacje i inicjuje walki: Sova, Breach, Skye, Kay/O, Fade

Każdy gracz ma swój własny styl gry. Nie dowiesz się, jaki styl preferujesz, dopóki nie wypróbujesz wszystkich Agentów. Skoro jednak dopiero zaczynasz, sugerujemy wybór Sage lub Sovy. Sova dysponuje doskonałą umiejętnością rozpoznawania, co ułatwia zdobycie kontroli nad przeciwnikiem oraz naukę kątów i pozycji na samym początku gry. Sage posiada znakomite zdolności wspierania, więc świetnie nadaje się do obsługi zespołu.



Zdolności

W *Valorant* dostępne są cztery typy zdolności:

Podstawowe: większość Agentów musi nabyć te zdolności, korzystając z punktów. Niemal każdy z nich posiada dwie zdolności podstawowe.

Charakterystyczne: Agenci mogą korzystać z tych zdolności w każdej rundzie. Każdy z nich posiada co najmniej jedną zdolność charakterystyczną, która zapewnia jedno darmowe doładowanie.

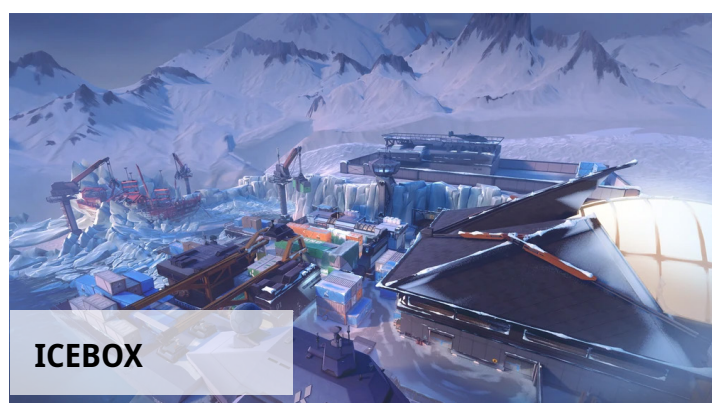
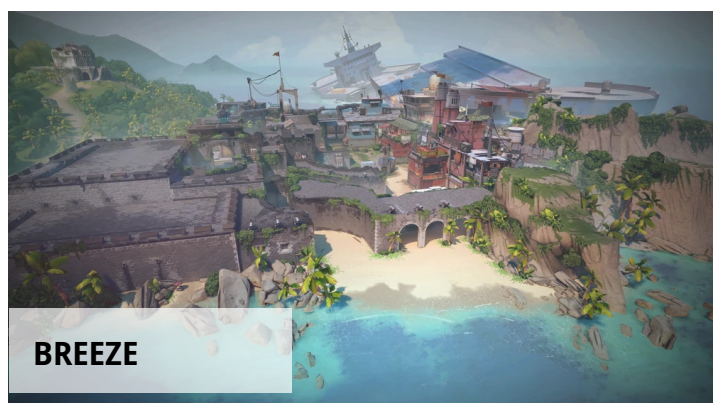
Specjalne: to najpotężniejsze zdolności w grze. Aby móc korzystać ze zdolności specjalnej, gracze muszą zdobyć punkty specjalne w trakcie rozgrywki. Po zdobyciu wystarczającej liczby tych punktów gracze mogą je wykorzystać do uruchomienia zdolności specjalnej.

Bierne: umiejętności lub efekty, którymi dysponują niektórzy Agenci oprócz swoich standardowych podstawowych, charakterystycznych i specjalnych zdolności. Większość z nich powiązana jest z innymi umiejętnościami Agentów, choć niektóre oferują całkowicie niezależne efekty.



* Środowisko i poruszanie się₊

Na mapach znajdują się obszary spawnowania dla każdego zespołu, bariery ograniczające dostęp do obszarów podczas fazy kupowania oraz miejsca docelowe, w których umieszczana jest bomba Spike. Na dzień dzisiejszy w *Valorant* dostępnych jest osiem map (nie uwzględniając mapy szkoleniowej The Range).



Przedmioty



Broń

Broń dzieli się na dwie kategorie: broń osobistą i broń pierwszorzędną. Można ją nabyć za punkty podczas sekwencji wstępnej rundy. Każdy Agent domyślnie wyposażony jest w nóż i klasyczną broń osobistą. Postacie zachowują nabytą broń w każdej rundzie aż do śmierci. Broń można również podnieść z ziemi po powaleniu przeciwnika, zabierając ją siłą lub po przyjacielsku; przechodzi ona wraz z graczem do następnej rundy.

Pistolety mają ograniczoną ilość amunicji, ale do dyspozycji gracza są zapasowe magazynki. Naboje zadają obrażenia o różnej sile, w zależności od rodzaju pistoletu, okolic ciała, które niszczą oraz odległości między strzelcem a celem. Wybierz broń, która pasuje do Twojego Agent'a i stylu gry!

Broń ręczna:

Nóż taktyczny

Broń osobista:

Klasyczna | Krótka | Szaleńcza |
Duch | Szeryf

Pistolet maszynowy:

Żądło | Widmo



Dubeltówki:
Bucky | Sędzia

Strzelby:
Bulldog | Strażnik |
Fantom | Wandal

Karabiny wyborowe:
Marszałek | Operator

Pistolety maszynowe:
Ares | Odyn



WSKAZÓWKI I PORADY

Dzięki tym profesjonalnym wskazówkom wykorzystasz w pełni możliwości, jakie daje każda rozgrywka:

1. Komunikacja, komunikacja i jeszcze raz komunikacja

Przed rozgrywką omów z zespołem plany i strategię, a podczas niej objaśnij lokalizacje wroga i ruchy dostępne w grze. Nie pozwalaj, aby przeciwnik bez przeszkód zdobywał przewagę!

2. Poznaj swoją broń

Wybierz pistolet i korzystaj z niego, dopóki nie zrozumiesz zasad odrzutu i szybkostrzelności. Gdy już będziesz wiedzieć, co oznaczają te dwa aspekty posługiwania się bronią, strzelanie będzie szybsze, a liczna powalonych przeciwników – większa.

3. Nie strzelaj w biegu

No właśnie! Ruch w dużym stopniu wpływa na celność, więc na początku podczas strzelania najlepiej się nie ruszaj.

4. Nie skacz

Jeśli walka trwa długo, przykucnij – w ten sposób można kontrolować odrzut. A jeszcze lepiej, jeśli możesz bombardować z przysiadu! Nigdy nie strzelaj w podskoku, bo na pewno nie trafisz do celu. Skakanie najbardziej przydaje się wtedy, gdy chcesz zmylić strzelającego przeciwnika, szukając schronienia. W takiej sytuacji skacz, wykonując nieregularne ruchy.

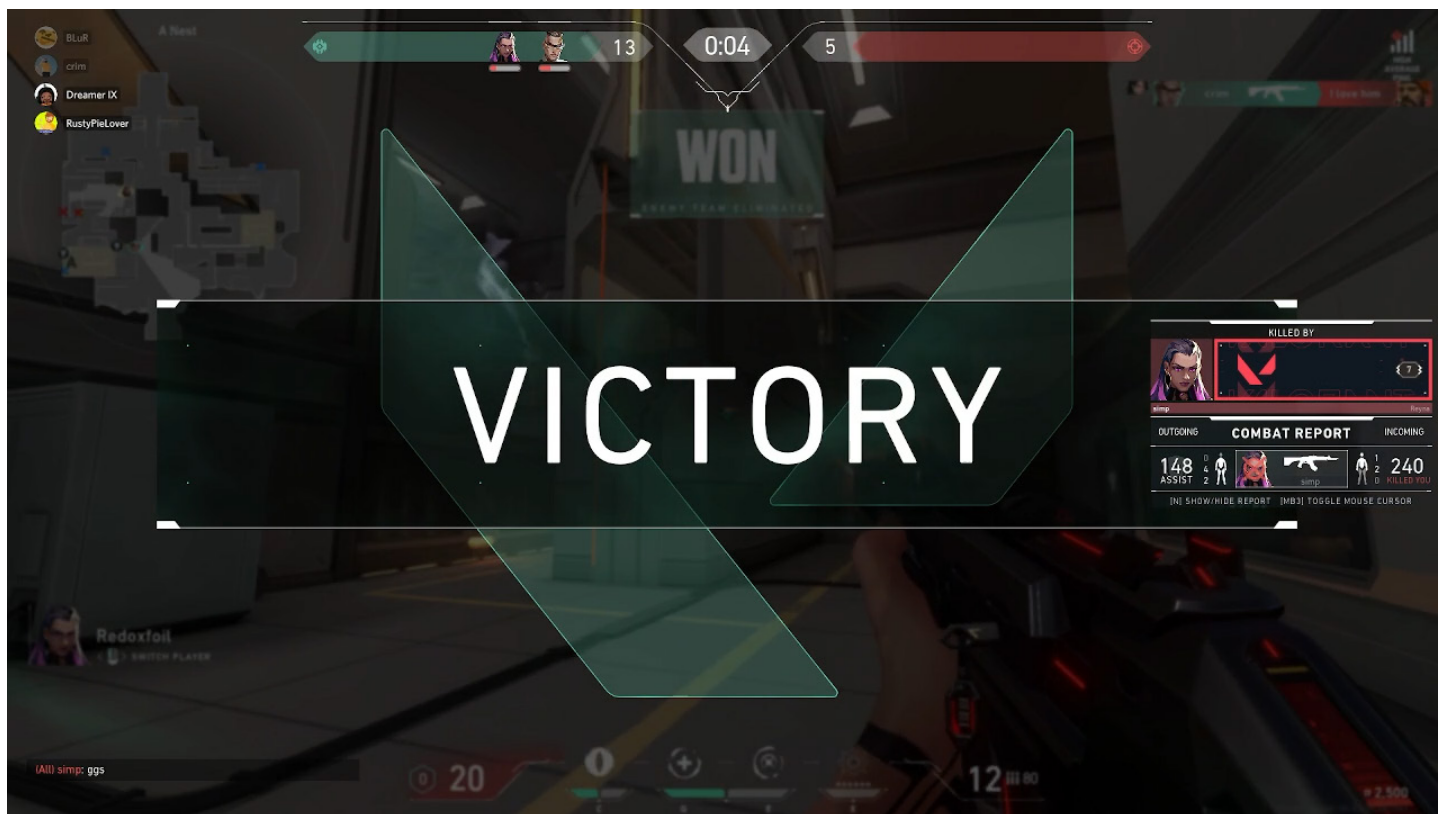
5. Nie zapominaj o nożu

Pamiętaj, że bieg z nożem w rękę odbywa się szybciej niż z pistoletem. Jeśli zamierzasz przedostać się z jednego punktu mapy do drugiego, weź nóż, a będziesz poruszać się szybciej.



Wskazówki eksperta – HutchieOG:

- Pierwsza wskazówka: Dowiedz się, na czym polegają zdolności każdego Agent. Nie musisz wypróbowywać każdego z nich po kolei, ale musisz wiedzieć, o co tu chodzi.
- Druga wskazówka: Wybierz co najmniej 3 Agentów z różnymi rolami i naucz się, jak nimi sterować – dzięki temu zawsze będziesz w stanie zaspokoić potrzeby zespołu.



WNIOSKI

Na samym początku zachowaj cierpliwość. Poznanie map, ruchów, umiejętności wymaga nieco czasu. Obserwuj ekspertów, a przede wszystkim praktykuj! Odniesiesz zwycięstwo, zanim zdasz sobie z tego sprawę!