

Crysis

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Crysis

autor: Stranger

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-354-6

Producent Crytek Studios, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
Misja 1 – Contact	4
Misja 2 – Recovery	41
Misja 3 – Relic	71
Misja 4 – Assault	102
Misja 5 – Onslaught	136
Misja 6 – Awakening	160
Misja 7 – Core	190
Misja 8 – Paradise Lost	205
Misja 9 – Exodus	226
Misja 10 – Ascension	246
Misja 11 – FINAŁ – Reckoning	256
Cenne wskazówki	304

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



Wprowadzenie

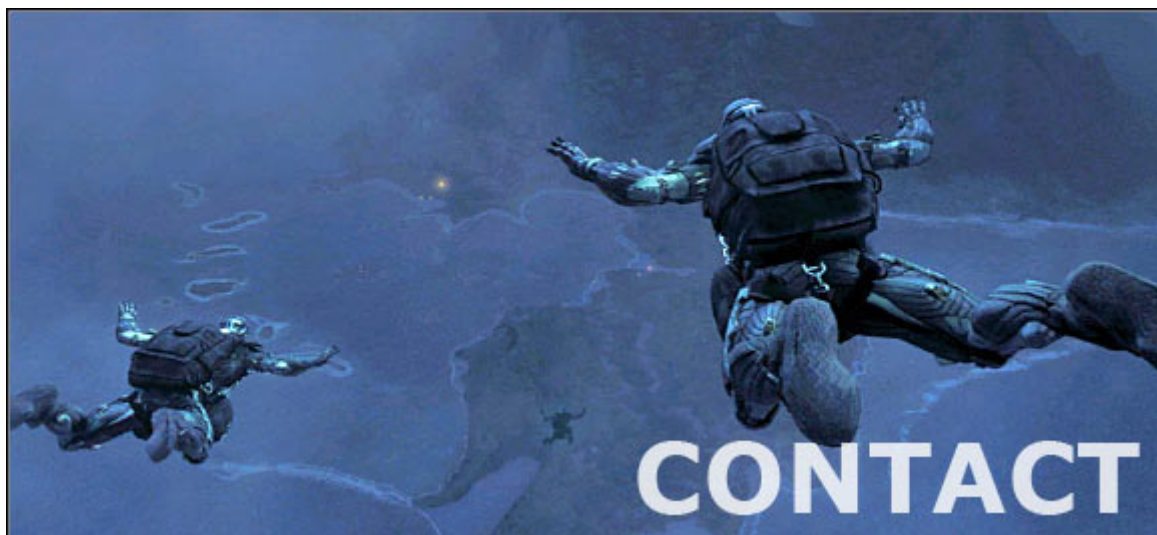
Witaj w poradniku do strzelaniny „Crysis”. Tekst ten zawiera w głównej mierze bardzo obszerny opis przejścia wszystkich jedenastu misji, składających się na kampanię dla pojedynczego gracza. Opisywana gra oferuje dość nieliniowy charakter rozgrywki. Co prawda na bardziej złożone rozwiązania nie ma co liczyć, ale do każdego z głównych celów prowadzi przeważnie kilka różnych ścieżek. Poradnik w głównej mierze przygotowany został z myślą o tych osobach, które lubią starannie zaplanować każdy kolejny ruch. Jest to szczególnie wskazane na wyższych poziomach trudności, gdyż łatwo można wtedy zginąć. Z pomocą przychodzą na szczęście różnorakie moce posiadanego skafandra, ze szczególnym uwzględnieniem maskowania swojej pozycji, czyli stosowania kamuflażu. Opis koncentruje się przede wszystkim na ostrożniejszym rozwiązywaniu napotykanym problemów, bez konieczności ryzykowania życia głównego bohatera. Druga część poradnika stanowi natomiast zestawienie najciekawszych rodzajów broni oraz wszystkich umiejętności związanych z używaniem skafandra. Zawiera ona również kilka przydatnych porad, z którymi warto zapoznać się jeszcze przed przystąpieniem do zabawy.

Życzę udanej gry!

Jacek „Stranger” Hałas

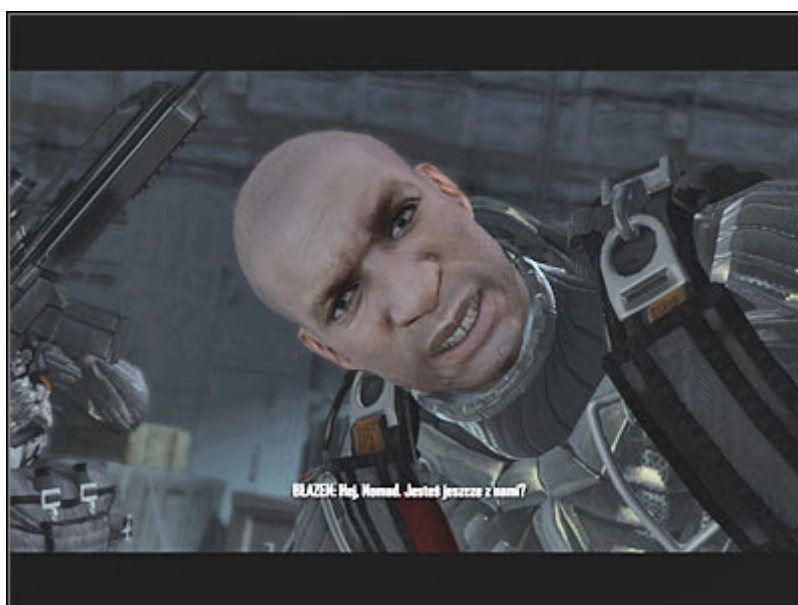
Opis przejścia gry

M i s j a 1 - C o n t a c t



W s t ę p

Na początku wyświetlony zostanie filmik przerywnikowy. Następnie będziesz mógł obejrzeć krótką scenkę, której akcja rozegra się na pokładzie lecącego samolotu. Zapoznaj się z sylwetkami osób znajdujących się wokół sterowanej przez Ciebie postaci. Zaczekaj też, aż dowódca drużyny (Prorok) wyda rozkaz do wyskoczenia z samolotu.



Lądowanie

Wszystkie główne wskaźniki na ekranie pojawią się dopiero wtedy, gdy znajdziesz się w powietrzu. Nie musisz tu wykonywać żadnych czynności. Zamiast tego wysłuchuj kolejnych komentarzy członków drużyny. Zgodnie z wyświetlanymi na ekranie podpowiedziami, powinieneś zbadać opcje rozglądania się (myszka) i używania noktowizora (I). Niestety, w tym drugim przypadku musisz liczyć się z obecnością dodatkowego paska, ograniczającego możliwości wykorzystywania tego trybu widzenia.



Sterowana przez Ciebie postać po chwili straci spadochron, w rezultacie czego będziesz musiał przygotować się na twarde lądowanie. Wszystko to jest jednak starannie zaplanowane, tak więc nie masz się czego obawiać. Po znalezieniu się w wodzie skorzystaj z klawiszy kierunkowych, tak aby wynurzyć się na powierzchnię.



Nie przejmuj się komunikatami ostrzegawczymi, informującymi o uszkodzeniu skafandra. Musisz podплыnąć do przodu. Nie spotkasz tu żadnych wrogów. Nie możesz się też w żaden sposób zagubić. Docelowo powinieneś dotrzeć na niewielką wysepkę (screen). Zatrzymaj się tu i zaczekaj, aż kombinezon zostanie naprawiony.



Dotarcie do Błazna



Oznaczenia na mapie:

- 1 – miejsce startowe
- 2 – cel wędrówki
- 3 – miejsce spotkania pierwszych przeciwników