

Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Chronicles of Riddick

Escape From Butcher Bay

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

GRYOnline.pl

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

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

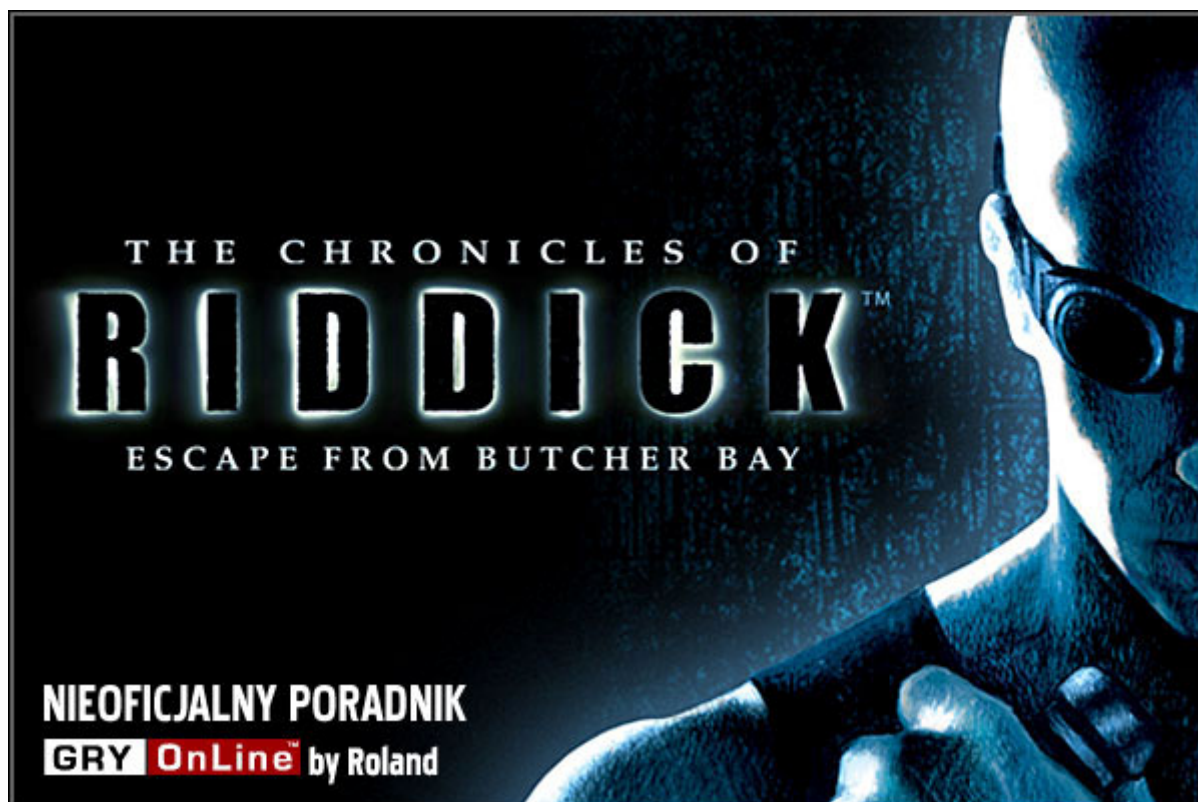
Wstęp	3
Porady	4
Podstawy	4
Bronie	9
Solucja	11
01 - Escape	11
02 - The Arrival	15
03 - Prison Yard	15
04 - Aquila Territory	18
05 - Infirmary	21
06 - Mainframe	24
07 - Prison Yard Riot	29
08 - The Pit	31
09 - Pope Joe's Den	33
10 - Dark Tunnels	35
11 - Showers	36
12 - Guard Quarters	40
13 - Abbott	43
14 - Tower 17	43
15 - Tower 17 Base	44
16 - Recreation Area	46
17 - Feed Ward	48
18 - Work Pass	55
19 - Mine Entrance	57
20 - Security Checkpoint	59
21 - Upper Mines	61
22 - Cargo Transport	64
23 - Mining Core	65
24 - Security Research 1	73
25 - Security Research 2	75
26 - Tower 19	79
27 - Contain Router	81
28 - Crash Site	87
29 - Abandoned Equipment Center	88
30 - Central Storage	94
31 - Loading Docks	96
32 - Fuel Transport	100
33 - Hangar	101
34 - Exercise Area	102
35 - Cryo Pyramids	103
36 - Facility Control	104
37 - Corporate Offices	107
38 - Take Off Platform	108
39 - Last Battle	110

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



Wstęp

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay są dynamiczną grą akcji, która sprytnie przeplata elementy znane ze skradanek czy mordobić. Zachwycają one niesamowitym wykonaniem - wysoką grywalnością, wciągającą fabułą, postacią o wyraźnie zakreślonym charakterze, zaawansowanym silnikiem graficznym.

W grze wcielamy się w zimnokrwistego mordercę imieniem Richard B. Riddick. W końcu zostaje schwytany i trafia do zakładu o najbardziej zaostrzonym rygorze w galaktyce - Butcher Bay. Jednak co dla Riddicka? Podczas całej rozgrywki zwiedzimy trzy części Zatoki Rzeźnika. A czy uda nam się uciec z każdej z nich - to będzie zależeć tylko od nas.

Niniejszy poradnik stanowi kompletne kompendium na temat gry. W pierwszej części znajdziecie podstawowe porady, które przydadzą się Wam przed rozpoczęciem rozgrywki. Kolejny dział opisują zawarte w grze bronie. Ostatni natomiast zawiera kompletną, bogatą w ilustracje solucję, która pomoże Wam w każdym fragmencie gry. Dzięki niej odszukacie wszystkie wspomniane paczki papierosów, a także poznacie lokacje, które pomagają w zdobyciu poziomu ośmiu kwadratów odzwierciedlających stan zdrowia.

W celu podwyższenia czytelności i ulepszenia wyglądu formy tego poradnika postanowiłem zastosować kilka kolorów. **Zielonym** zaznaczyłem przedmioty, **pomarańczowym** - NPC-ów, **brązowym** - NanoMED'y. Mam nadzieję, że materiał okaże się pomocny dla graczy, którzy nie wiedzą, co zrobić dalej, a przede wszystkim dla tych, którzy pragną odblokować wszystkie dodatkowe materiały.

Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski



Porady

P o d s t a w y

Stan zdrowia Riddicka reprezentują kwadraty w lewym górnym rogu ekranu (pojawiają się tylko w chwilach zagrożenia). Jeśli stracisz fragment jednego z kwadratów - zaczekaj chwilę, aby ten się wypełnił z powrotem. Natomiast w wypadku, gdy utracisz cały kwadrat, musisz znaleźć jakąś stację NanoMED. Te z kolei pozwalają Ci się zregenerować tylko, jeśli są pełne.



Aby takie urządzenie napęłnić, musisz włożyć do środka specjalny kartridż (NanoMED Cartridge), dzięki którym można korzystać z urządzeń. Na początku gry posiadasz cztery kwadraty. Jest to połowa końcowego stanu, jaki można osiągnąć. Kolejne kwadraty zdobywamy przy specjalnych stacjach zdrowia NanoMED (NanoMED Health Station). Niektóre z nich są ukryte, ale dzięki niniejszemu poradnikowi dowiesz się, gdzie znaleźć wszystkie. Pierwsza stacja mieści się na poziomie 5-tym - Infirmary, drugą odnajdziesz pod koniec poziomu 17-go - Feed Ward, trzeci kryje się na etapie 23-cim - Mining Core, czwarty i ostatni znajdziesz na poziomie 31-szym - Loading Docks.



The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay są z założenia grą akcji, jednak sprytnie wpleciono tutaj elementy znane z typowych skradanek. Oznacza to, że znaczną część spotkań z wrogami można rozwiązywać po cichu. Najlepiej, gdy strażnik stoi do nas plecami - wtedy podchodzimy i zwyczajnie skręcamy mu kark. Robimy to albo w sposób cichy i powolny, albo w głośniejszy i szybszy. Aby załatwić delikwenta na pierwszy sposób - przyciskamy [E], aby chwycić go za kark, a następnie przyciskamy LPM w celu skręcenia karku. Drugi sposób polega na jednorazowym kliknięciu LPM podczas stania za przeciwnikiem. Aby być pewnym, że Riddick skręci przeciwnikowi kark - sugerujemy się jego dłońmi, które wówczas bohater wystawia do przodu. Co zrobić w sytuacjach, gdy w pomieszczeniu jest jasno? Rozglądnąć się za źródłami światła i oddać strzał w ich stronę, żeby sprawić, by w lokacji zapanowały ciemności. Takie rozwiązanie zdaje egzamin dopiero, gdy otrzymamy cacko o nazwie Eyeshine (pozwala nam widzieć w ciemnościach - aktywujemy za pomocą [TAB]). Wtedy my widzimy wrogów, ale oni nas nie (chyba że mają latarki - wówczas musimy być ostrożni).



Bardzo dobrym sposobem na wyeliminowanie uzbrojonego przeciwnika (ale w sytuacji, gdy my nie mamy broni) jest chwycenie za jego pukawkę, wycelowanie jej w głowę oponenta i oddanie strzału. Aby to zrobić, podchodzimy do wroga i czekamy, aż ten weźmie zamach, by nas uderzyć. Wtedy przyciskami LPM i modlimy się, by Riddick zrobił to, co chcieliśmy. Jeśli precyzyjnie utrafimy w odpowiedni moment - będziemy mieć delikwenta z głowy.

