

Lost Planet:

Extreme Condition - wersja PC

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Lost Planet: Extreme Condition

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Wskazówki	4
Solucja	5
Prolog	5
Misja 1	6
Misja 2	9
Misja 3	12
Misja 4	15
Misja 5	18
Misja 6	20
Misja 7	22
Misja 8	25
Misja 9	28
Misja 10 – Część I	31
Misja 10 – Część II	33
Misja 11	35
Tarcze (Target Marks)	37
Wprowadzenie	37
Misja 1 – Tarcze	38
Misja 2 – Tarcze	40
Misja 3 – Tarcze	42
Misja 4 – Tarcze	44
Misja 5 – Tarcze	46
Misja 6 – Tarcze	48
Misja 7 – Tarcze	50
Misja 8 – Tarcze	52
Misja 9 – Tarcze	54
Misja 10 – Tarcze	56
Misja 11 – Tarcze	59

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



W s t ę p

Przed tobą poradnik do bardzo przyjemnej i efektownej gry zatytułowanej *Lost Planet: Extreme Condition*. Znajdziesz w nim kompletny opis przejścia wszystkich zawartych w tym tytule misji, a także nieco ogólnych wskazówek co do sposobu prowadzenia rozgrywki oraz listę lokalizacji wszystkich Target Marków, czyli jedynych sekretów w grze. No to jedziemy.

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

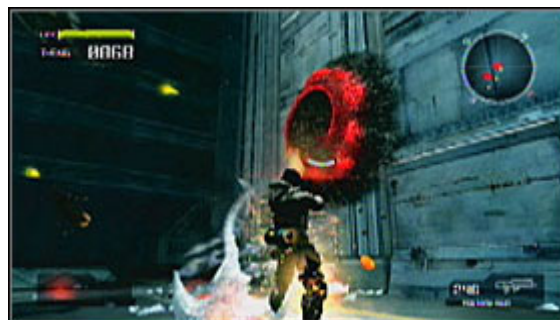
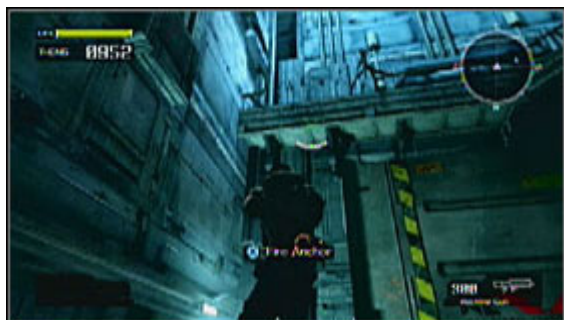
W s k a z ó w k i

Oto kilka wskazówek, które znacznie ułatwią ci grę w *Lost Planet*:

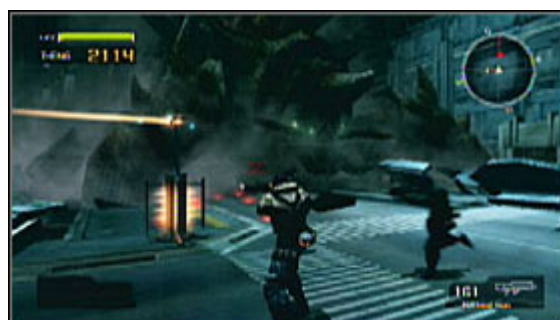
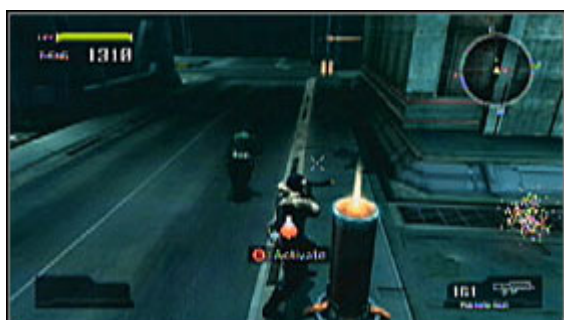
- Kluczowym elementem gry jest energia termiczna (T-ENG). Jeśli masz jej nadmiar, możesz sobie pozwolić na dowolne korzystanie z dobrodziejstw mechów, takich jak podwójne skoki, dopalacze czy unoszenie się nad ziemią. Poza tym, duży zapas energii zabezpiecza cię przed obrażeniami przeciwników. Jej rola jest nie do przecenienia, musisz więc mieć oczy szeroko otwarte na wszystkie jej źródła – nie tylko ciała pokonanych wrogów, ale także wszelakiej maści kontenery, beczki, ciężarówki i inne niszczone elementy otoczenia. Przystępując do walki z bossem optymalnie jest mieć na koncie przynajmniej 3000 jednostek energii, a konstrukcja poziomów umożliwia trzymanie się przez większość czasu w okolicach 9000. Pamiętaj o tym przez cały czas.
- Naucz się sprawnie wykonywać uniki, gdyż stanowią one wręcz przesadzoną przewagę w walce z każdym typem przeciwników. Jeśli wykonasz fikołka w dobrym momencie, nawet najgroźniejsza broń nie zrobi ci krzywdy.
- Naczelną zasadą w walce z Akridami jest konieczność celowania w ich słabe punkty, wyróżniające się fluorescencyjnym, żółto-pomarańczowym kolorem. Strzelając na ślepo w końcu też pokonasz większość typów przeciwników, ale zajmie ci to o wiele więcej czasu i amunicji.
- Walka z mechami zazwyczaj wymaga zastosowania cięższego sprzętu, ciężko jest się do nich dobrać większością broni dla piechurów. Jeśli nie masz żadnej giwery przeznaczonej dla VS-a, użyj granatów.
- Siedząc za sterami mecha wykorzystaj jego możliwość prowadzenia ognia z dwóch broni jednocześnie. Naucz się też myśleć o obu broniach niezależnie, tj. jeśli prowadzisz ogień ciągle z Gatlinga po prawej stronie, to w tym samym czasie myśl o przeładowaniu shotguna po lewej.
- Pamiętaj o przeładowywaniu raketnicy! Z jakichś nieznanych powodów jest to jedyny typ broni, który nie ma auto-reloadu.
- W wielu przypadkach w poradniku podajemy naszych faworytów jak chodzi o dobór broni w danej sytuacji. Zważ jednak, że zawsze najlepiej jest używać tych akcesoriów, z którymi czujesz się najlepiej i które najłatwiej jest ci obsługiwać.

Solucja

Prolog



Biegnij za Gale'em. Użyj haka we wskazanym miejscu, po czym idź ze resztą. Poczekaj aż otworzą oni drzwi oraz klapę w podłodze. Spuść się na linie na dół. Zaatakuję was pierwszy Akrid – staraj się celować w jego świecący się ogon, a pokonasz go szybciej i łatwiej. Idź za pozostałymi członkami oddziału i uruchom Data Post. Możesz też zniszczyć 2 przyciepione do ścian gniazda latających Akridów, by zdobyć nieco zapasowej energii.



Zobaczysz scenkę, w której zaatakowani zostaniecie przez Green Eye'a. Biegnij alejką w lewą stronę, skręć w prawo i wejdź po schodach po prawej na górę. Biegnij kolejnymi korytarzami aż dojdiesz do kolejnego Data Posta (aktywuj go) oraz dwóch VS-ów. Wsiądź do jednego z nich i idź za resztą. Potwór zablokuje wam drogę odwrotu – unikaj jego ataków, sam nie jesteś w stanie go zabić. Po chwili uruchomi się kolejny filmik, który zakończy prolog.



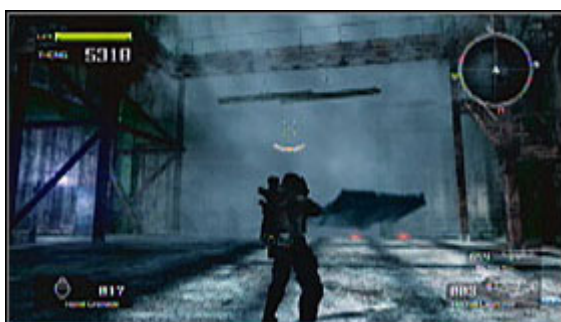
M i s j a 1

Zacznij od zebrania nieco energii z dwóch beczek po lewej, po czym wsiądź do mecha. Po drodze niszczy samochody i kolejne kontenery, by zbierać energię. Pozbądź się dwóch gniazd Akridów i wybij pozostałe przy życiu pająki. Zostaniesz zaatakowany przez dużego robala – jego słabym punktem jest odwłok oraz okolice stawów w nogach, w nie też celuj. Jeśli masz podły charakter, tego typu obcych eliminować możesz przez odstrzelenie im obydwu kończyn i pozwolenie na powolne konanie na leżąco.



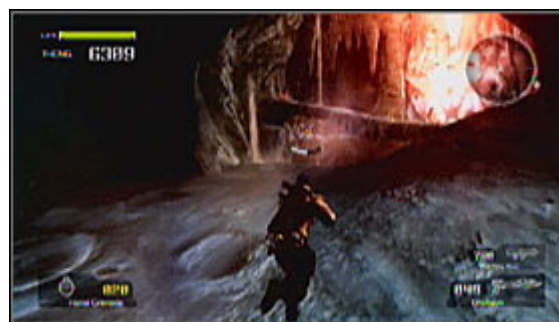
Wsiądź z mecha i wejdź do budynku. Jest tu dużo wybuchowych beczek, w które możesz strzelać by hurtowo eliminować pajęczaki. Zniszcz ich gniazda, pozbieraj amunicję i uruchom Data Post. Wyjdź z drugiej strony, niszcząc dwa blokujące przejście wraki samochodów.

Idź dalej. Po lewej stronie zobaczysz zakopaną w śniegu wyrzutnię rakiet. Możesz ją wziąć, ale lepiej jest pozostać przy karabinie i shotgunie. Wejdź do pobliskiego magazynu. Zaatakuje cię tam kolejna „modliszka”. Pokonaj ją w podobny sposób jak poprzednią i zniszcz gniazdo pająków. Wysadź drzwi granatem lub rakieta.



Kawałek dalej zostaniesz zaatakowany przez kilka potworów takich jak ten, którego widziałeś na samym początku prologu. Najlepiej jest unikać ich ciosów przez wykonywanie fikołków i strzelać w ich ogony. Gdy je pokonasz, użyj haka by wejść na wyższy poziom i uaktywnij Data Post.

Strzelając w stojące po obu stronach doliny głazy możesz powodować lawiny, lecz bądź ostrożny, gdyż łatwo w ten sposób oberwać. Gdy usłyszysz spadające z góry kamienie, użyj haka na ścianie po prawej. Dojdź do jaskini – ze środka wylecą latające Akridy. Nie przejmuj się nimi, tylko wejdź.



Po prawej stronie zobaczysz Gatling Guna – weź go i aktywuj Data Post. Idź po wąskiej kładce do przodu, z bezpiecznej odległości eliminując wrogów. W pobliżu wielkiego ula zobaczysz drugi Data Post. Uważaj, by nie spaść na dół, jeśli ci się to zdarzy, będziesz musiał się cofnąć i z pomocą haka wyjść z powrotem na górny poziom. Przejdź po wąskiej, półprzezroczystej kładce do środka ula.

Misja 1 - Boss

Pierwszy boss w jest oczywiście najłatwiejszy, co nie znaczy jednak, że nie może sprawić problemu początkującym graczom. Jego czułym punktem jest świecący się na żółto ogon – to w niego musimy celować. Najpraktyczniej jest tutaj nie korzystać z VS-a, gdyż zbyt ogranicza on tu nasze ruchy. Dobrą bronią jest shotgun bądź gatling gun.



Boss ma dwa główne ataki – standardowy cios pazurami oraz rozpędzenie się niczym wirnik i zwalanie na ciebie głazów z okalających arenę ścian. Na ten drugi manewr sposób jest bardzo prosty, ilekroć zobaczysz że potwór zaczyna się „nakręcać”, rzuć w niego granat, a zostanie on wywrócony grzbietem do góry i będziesz mógł uszczknąć mu trochę zdrowia. Ataki pazurami również są łatwe do uniknięcia, wystarczy w miarę dobre opanowanie przewrotów w bok i uników. Przez cały czas pojedynku staraj się przedostać na tył przeciwnika, obskakując go dookoła. Jeśli brakuje ci energii termicznej, pozbieraj ją z porzrzuconych po okolicy jaj.