



TimeShift

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

TimeShift

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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
Opis przejścia gry	4
Etap 1 – Arrival	4
Etap 2 – Back Again	18
Etap 3 – New Blood	35
Etap 4 – Infiltration	47
Etap 5 – Ground Floor	61
Etap 6 – Heist	77
Etap 7 – Getaway	89
Etap 8 – Disputed Airspace	101
Etap 9 – Better Late...	106
Etap 10 – Point of Impact	123
Etap 11 – Liberation	143
Etap 12 – Road Trip	152
Etap 13 – Forced Entry	165
Etap 14 – Test Labs	179
Etap 15 – Factory Recall	191
Etap 16 – Some Assembly Required	202
Etap 17 – Sabotage	215
Etap 18 – Exeunt	229
Etap 19 – Drive-By	240
Etap 20 – Gate Crashers	254
Etap 21 – The Wind Tunnel	264
Etap 22 – Repo Men	273
Etap 23 – En Route	281
Etap 24 – FINAŁ – Consequences	291

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 nieoficjalnym poradniku do strzelaniny „TimeShift”. Tekst ten w całości składa się z bardzo dokładnego opisu przejścia wszystkich 24 misji tej gry. „TimeShift” jest stosunkowo liniową produkcją, choć z racji dodania opcji zabawy z czasem można sobie niekiedy pozwolić na większą swobodę działania. Wszystkie tego typu atrakcje starałem się oczywiście uwidocznić. Jeśli chodzi o właściwy opis, szczególną uwagę przywiązałem do opisu najtrudniejszych zagadek. Ich pokonywanie jest w większości przypadków możliwe dopiero po zastosowaniu ściśle określonych mocy kombinezonu. Korzystając z okazji pragnę też przypomnieć o kilku ważnych rzeczach. Z racji zawarcia opcji wykonywania quicksave’ów proponowałbym odważniej przystępować do boju, gdyż do miejsc tych będzie można się bezproblemowo wrócić. Warto jednak mieć na uwadze pasek energii, wycofując się w ostatnim momencie, tak aby nie utracić niepotrzebnie życia. W trakcie zabawy wykorzystuje się kilka różnych giwer. Postarałem się każdą z nich nieco bliżej przedstawić. Oczywiście możecie tu mieć tu inne preferencje odnośnie używanych broni. Ja najczęściej używałem kuszy oraz karabinów maszynowych – zwykłego i Hell-Fire.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć udanej gry.

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

E t a p 1 - A r r i v a l

Szczegółowy opis przejścia misji:

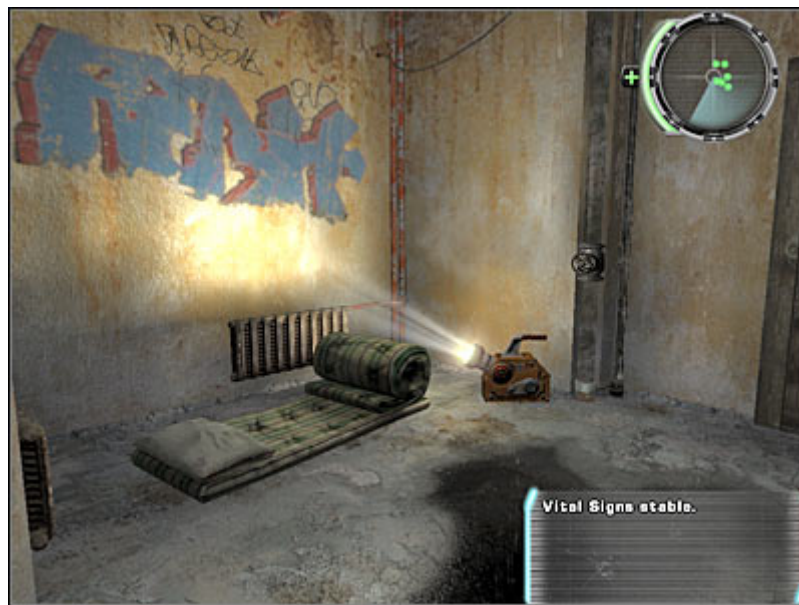
Na początek zostaniesz uraczony pełnoprawnym filmikiem przerywnikowym, który z oczywistych względów nie warto przerywać. Po kilku chwilach akcja przeniesie się w nowe miejsce. Także i tu będziesz musiał uzbroić się w cierpliwość i poczekać aż odzyskasz pełną kontrolę nad głównym bohaterem. Potrwa to kilkanaście sekund.



Zaczynasz w niewielkim i słabo oświetlonym pomieszczeniu. Nie przejmuj się tym, że nie posiadasz żadnych broni, gdyż początkowa część tego etapu ma zaznajomić Cię z podstawami sterowania główną postacią. Otrzymasz już jednak dwa pierwsze zadania.

Nowy cel misji: Locate fugitive scientist Dr Aiden Krone in alternate time stream (Odszukaj zbiegłego doktora Aiden Krone'a w alternatywnym strumieniu czasowym)

Nowy cel misji: Follow the Occupant to the meeting room (Podążaj za okupantem do pokoju zebrania)



Zgodnie z sugestią, musisz wyjść z tego pomieszczenia. Skorzystaj więc z tego samego przejścia, którego użył sojusznik. Znajdziesz się w większym magazynie. Jeśli chcesz, możesz wysłuchiwać komentarzy mijanych po drodze postaci. Niewiele tu jednak zdasz. Dojdiesz w końcu do ukazanego na screenie przejścia. Jest to jedyna droga prowadząca do celu, tak więc nie możesz się zgubić.



Skorzystaj z niewielkich schodów i idź dalej. Dotrzesz w końcu do klatki schodowej. Musisz skierować się na najwyższe piętro. Zaczekaj aż zostaną otwarte lewe drzwi. Wejdź do środka. Gra wykona tu zapis aktualnego stanu. Warto też utworzyć odrębnego quicksave'a. Wysłuchaj krótkiej rozmowy.

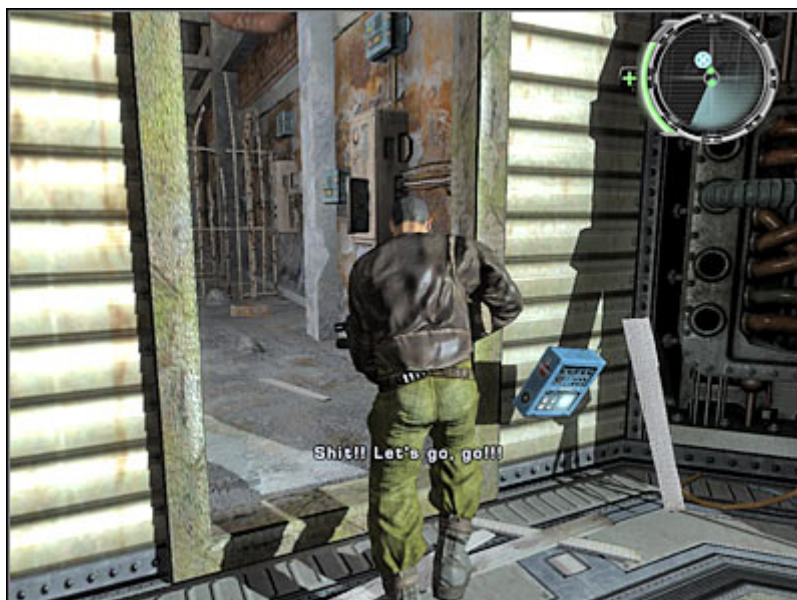


Po chwili pomieszczenie to zostanie zaatakowane. Z wielką maszyną z oczywistych względów nie możesz podjąć walki. Musisz się jednak pilnować, gdyż możesz tu zginąć. Nie stój więc w miejscu startowym, tylko ukryj się obok swojego sojusznika. Miejsce to przedstawione zostało na screenie.

Nowy cel misji: Rendezvous with Commander Cooke at edge of Alpha District (Odszukaj komandora Cooke'a, stacjonującego na obrzeżach sektora Alpha)



Teraz będziesz musiał poczekać aż sojusznicy żołnierz zdoła zniszczyć blokujące dalsze przejście drewniane barykady. Możesz stać przy nim, lecz warto się tu pilnować. Gdy tylko blokada zostanie zniszczona, wejdź do nowego korytarza. Jeśli odniosłeś jakieś obrażenia, zaczekaj aż Twój pancerz automatycznie zregeneruje pasek zdrowia.



Biegnij prosto. Nie przejmuj się drugą eksplozją, która będzie tu miała miejsce, gdyż tym razem Twoje życie nie jest w żaden sposób zagrożone. Po eksplozji zlokalizuj ukazane na screenie schody, dzięki którym będziesz mógł skierować się na wyższy poziom. Skieruj się teraz na balkonik ulokowany nad pomieszczeniem kontrolnym, czyli tam gdzie miał miejsce pierwszy atak.

