

Condemned: Criminal Origins

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Condemned Criminal Origins

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
CHAPTER I: Weisman Office Building	4
CHAPTER II: Central Metro Station	14
CHAPTER III: Metro Station Platforms	27
CHAPTER IV: Grid 4 Subway Tunnels	35
CHAPTER V: Barts Department Store	49
CHAPTER VI: Burnback Alley	61
CHAPTER VII: Metro City Library	68
CHAPTER VIII: Joseph's Secondary School	82
CHAPTER IX: Apple Seed Orchard	96
CHAPTER X: Processing Center	105
ACHIEVEMENT - nagrody	117

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



Drogi graczu, jeśli odważyłeś się podejść do tego tytułu, oznacza to, że jesteś człowiekiem o mocnych nerwach. Gra ta dostarczy Ci wielu wrażeń, zarówno wizualnych jak i emocjonalnych. Przemierzając ponure i zdewastowane zakamarki ludzkich osiedli, spotkasz na swojej drodze wielu wrogo nastawionych zbrodniarzy. O przetrwanie zawalczysz, wykorzystując zdobyte elementy otoczenia. Każdy oponent wymagać będzie od Ciebie dużo wysiłku, gdyż walka przy pomocy deski nie jest łatwa. Broń palna, choć możliwa do zdobycia, trafi w Twoje ręce niezwykle rzadko, przez co jej wartość jest nieoceniona. Zasłoń okna... zamknij drzwi... i wejdź w mroczny przestępczy świat.

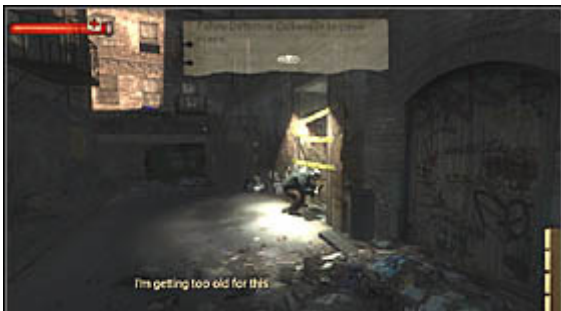
W poradniku tym znajduje się opis wszystkich przygotowanych przez autorów etapów wraz z położeniem sekretnych przedmiotów. Te ostatnie umieściłem w osobnym rozdziale, dzięki czemu osoba potrzebująca tylko wskazówek dotyczących ukrytych przedmiotów, nie jest zmuszona czytać całego materiału. W opisie przejścia gry widnieje specjalne oznakowanie: **[#1]**. Są to numery, które odpowiadają kolejności napotykanym sekretnym przedmiotów. Oznaczenie to pojawia się tam, gdzie tekst opisuje miejsce, niedaleko którego można znaleźć dany obiekt. Jeśli na takowe natrafisz, wystarczy przejść do odpowiedniego rozdziału poradnika (opisującego położenie sekretów tego samego etapu), odnaleźć identyczny numer i przeczytać bardziej szczegółowe wskazówki.

Eukasz "Crash" Kerdyna

CHAPTER I: Weisman Office Building



Rozdział rozpoczyna się scenką, w której główny bohater przyjeżdża na miejsce zbrodni.



Po opuszczeniu auta skieruj się do oświetlonego wejścia i przejdź pod policyjnymi taśmami.

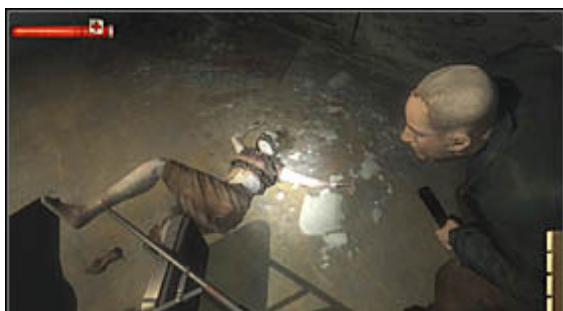


Idąc mrocznymi piwnicami, podążaj za innym policjantem, który oświetla drogę.

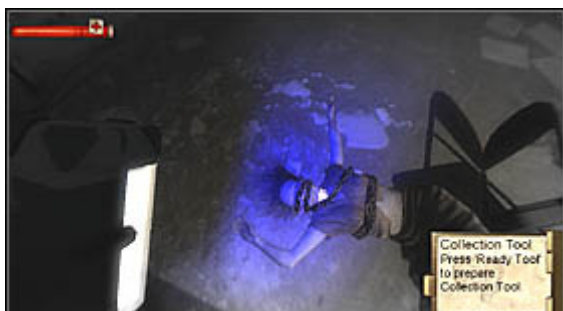
W pewnym momencie jego latarka wysiądzie, przez co zmuszony będziesz skorzystać z własnej [#1].



Podejść do drzwi, obok których stoi policjant. Po wymianie zdań przejdź dalej.



Dotrzesz do miejsca, gdzie znajdują się zwłoki kobiety. Skontaktuje się z tobą Rose (telefonicznie).



Następnie używając detektywistycznych narzędzi, zbierz dowody. Najpierw, przy pomocy ultrafioletu poświetć na szyję ofiary.



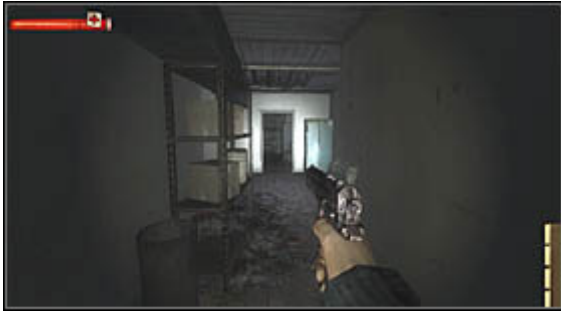
Kolejnym krokiem jest zeskanowanie głowy kukły siedzącej przy stole.



Gdy dowody trafią do Rose, rusz za oficerem, który podąża za zapachem dymu papierosowego.



Trafisz do pomieszczenia, gdzie załączy się scena (by tak się stało przejdź na jego drugi koniec).



Gdy ustaną wszystkie rozmowy i możesz znów sterować bohaterem, udaj się w dalszą drogę. Zaraz na samym początku zostaniesz zaatakowany przez pierwszego nieprzyjaciela, ale wystarczą dwie kulki, by ten przeszedł do historii.

W pomieszczeniach, obok których się znajdujesz, nie ma nic specjalnego. Przed wejściem na górę (klatka schodowa) dobij kopniakiem nieprzyjaciela stękającego za biurkiem.



Na piętrze chwilowo nic Ci nie grozi, gdyż przeciwnicy pojawiają się dopiero za moment.

Dalsza droga prowadzi przez korytarz po lewej, lecz ten jest zatarasowany. Najpierw więc obszukaj pokoje na wprost **[#2]**.



Dopiero wtedy przejście zostanie odblokowane (usłyszysz hałas przewracających się przedmiotów).



Trafisz do oświetlonego pomieszczenia **[#3]**. Zza jednego ze stojących tam filarów wybiegnie przeciwnik, zastrzel go.

Idąc dalej, miniesz kilka pomieszczeń, w których nie znajduje się nic nadzwyczajnego.



Wejdiesz do większego pokoju, przez który przebiegnie nieprzyjaciel (nie będzie Cię atakował). Nie tracąc czasu na przeszukiwanie tego miejsca, skieruj się do małych drzwi po prawej, na końcu pomieszczenia.



Za nimi załączy się scenka, po jej zakończeniu włącz zasilanie, działając na skrzynce.

Gdy to uczynisz, zaatakuje Cię „podejrzany” i odbierze Ci broń. Od tej chwili przygotuj się na „ręczną” eliminację pozostałych nieprzyjaciół.



Wejść do pokoju, wyrwij rurę ze ściany i przesunij biurko [#4], by móc udać się dalej.



Przejdiesz koło miejsca, gdzie jeden ze złoczyńców wspinając się po regale, dostanie się pod sufit.

Dalej kieruj się przez wyrwy w ścianach i korytarz [#5].



Trafisz do pomieszczenia, gdzie nastąpi atak dwóch bandytów. Jeden wtargnie przez ścianę niszcząc ją (i robiąc Ci przejście), drugi spadnie z sufitu.

Gdy pozbędziesz się zagrożenia, przejdź dalej przez dziurę do holu, w którym uaktywni się odmienny tryb widzenia [#6].