

Crackdown

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Crackdown

autorzy:

**Artur „Metatron” Falkowski
i Marzena „Louvette” Falkowska**

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

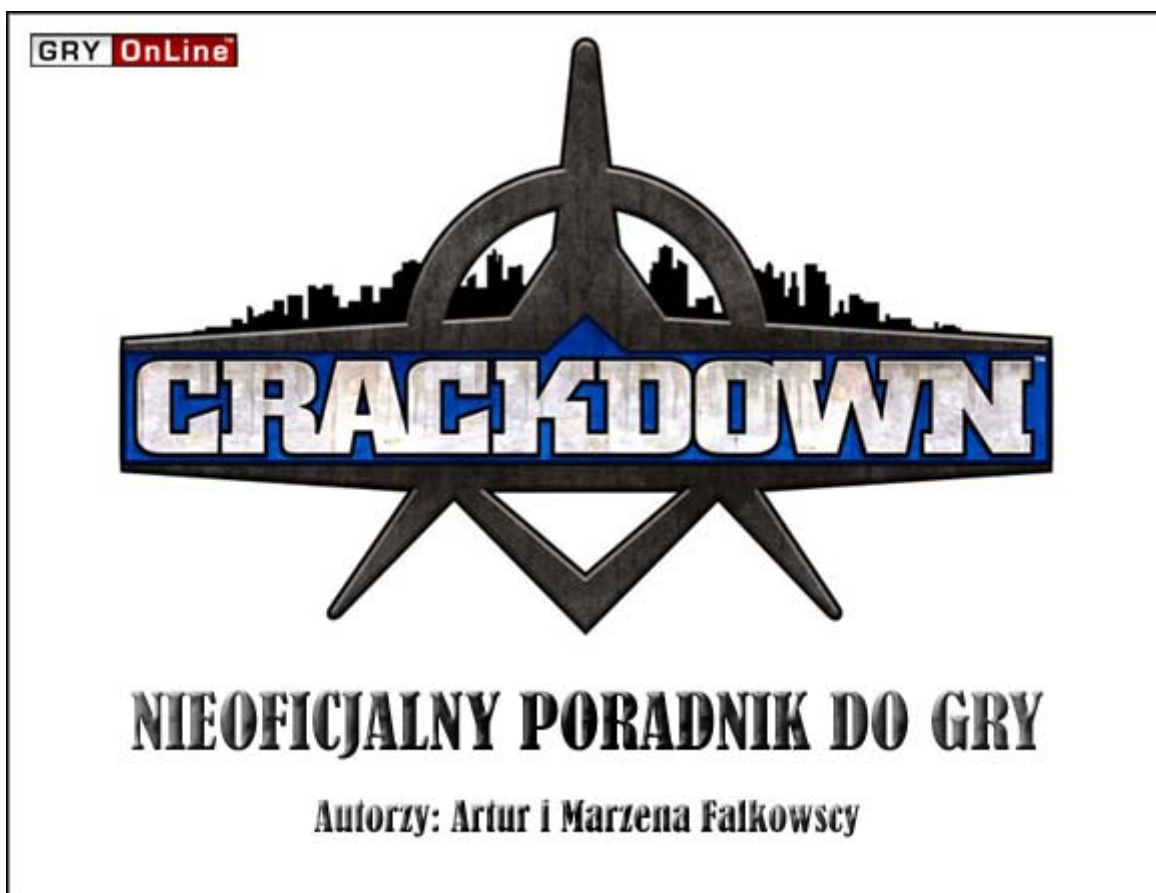
Wprpwadzenie	3
Los Muertos	7
Juan „El Numero” Martinez	10
Violetta „Santo Maria” Sanchez	12
Jose Guerra	14
Rafael „Chuco” Diaz	17
Rodrigo Montana Alvarez	19
Ramon Gonzales	21
Don Domingo Garcia	23
Eliminacja pozostałych Los Muertos	27
Volk	28
Igor Biragow	31
Natalia Gryzunowa	34
Siergiej „Sovetnik” Juriew	36
Wiktor Rabotnikow	39
Borys „Baron” Michajłow	41
Olga Romanowa	43
Wladimir Goliak	45
Eliminacja pozostałych Volków	47
Shai-Gen	48
Thadeous Oakley	51
Dr Baltazar Czernenko	54
Witalij Rzeznik	57
Melissa Fang-Yin	59
Pani Timbol	61
Pułkownik Axton Cowell	63
Zuang Lun Wang	66
Eliminacja niedobitków Shai-Gen	69
Dodatek: Lista achievementów	70

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

U w a g a !

Poniższe informacje przeznaczone są jedynie dla osób upoważnionych. Jeżeli nie jesteś Agentem posiadającym status dostępowy B, nie powinieneś ich czytać. Ten, kto nie zastosuje się do tego ostrzeżenia, zostanie wpisany na listę osób poszukiwanych przez Agencję. Wszyscy pracownicy, którzy na niego się natkną, będą posiadać pełne prawo do skorzystania z wszelkich możliwych środków w celu eliminacji. Pamiętaj, że otwarcie tego dokumentu nie umknęło uwagi naszych koordynatorów, więc jeżeli nie jesteś uprawniony, strzeż się.

Sprawa PC-256/AJF-53 – Informacje wstępne

Witaj Agencie. Na początku chcieliśmy pogratulować Ci przyznania tego zadania. Usunięcie przestępczości zorganizowanej z ulic Pacific City to prawdziwy zaszczyt, który przypada tylko najlepszym. Dlatego też siedzisz teraz w siedzibie Agencji, osłabiony długotrwałym pobytem w kriokomorze. Twoje ciało poddane zostało szeregowi usprawnień, a nanomechanizmy i zaawansowana genetyka sprawiły, że masz potencjał, by pod wieloma względami przewyższyć ludzkie ograniczenia, stając się niewiarygodnie silnym i zręcznym narzędziem sprawiedliwości. Oczywiście musisz mieć czas, by nauczyć się korzystać z nowych możliwości swojego ciała, dlatego też na początku nie spodziewaj się zbyt wiele. Wraz z wykonywaniem kolejnych misji będziesz miał jednak możliwość osiągnięcia pełni swojej sprawności.

Poniższy tekst powstał w wyniku wnikliwej analizy przebiegu poprzednich misji mających na celu wyeliminowanie gangów terroryzujących mieszkańców Pacific City. Niestety innym agentom nie udało się tego dokonać. Jednak ich urządzenia rejestrujące zdążyły przekazać do naszej siedziby dokładny zapis wizualny miejsc przebywania dowódców poszczególnych organizacji przestępczych.

Dzięki temu i komputerowym analizom przeprowadzonym w naszych laboratoriach udało się stworzyć poniższy dokument zawierający optymalną metodę rozprawienia się ze wszystkimi bossami urzędującymi w Pacific City. Zanim jednak zapoznasz się z informacjami dotyczącymi gangów, będziesz musiał dowiedzieć się nieco o sobie oraz o swoich zdolnościach i sposobach ich rozwijania. Ponadto poznasz modele broni sugerowane do wykorzystania w trakcie misji.

Umiejętności

Przygotowując Cię do misji, nasze laboratoria skoncentrowały się na zwiększeniu Twoich możliwości jeżeli chodzi o zwinność, siłę, umiejętności związane z wykorzystaniem materiałów wybuchowych, prowadzenie pojazdów oraz broń palną.

Zwinność – to bez wątpienia najważniejszy atrybut dobrego agenta. Dzięki niej możesz poruszać się szybciej, skakać wyżej i lepiej radzić sobie z upadkami z wysokości. Można ją rozwinąć na kilka sposobów. Jednym jest ukończenie wyścigów po dachach, które zostały przez nas zaplanowane, by pomóc Ci udoskonalić Twoją zwinność. Nie musisz jednak w nich uczestniczyć. Sporo czasu powinieneś natomiast poświęcić na drugi sposób, czyli trening polegający na wspinaniu się na wszelkiego typu budowle i wzniesienia. Żebyś mógł łatwiej planować swój rozwój, wyposażyliśmy Twój chip wzrokowy w wyświetlacz, na którym szczególnie interesujące miejsca zaznaczone będą zielonymi, fosforyzującymi kulami. Zbierając je, polepszysz swoją zwinność. Pamiętaj przy tym, że im wyżej położony jest dany punkt, tym więcej doświadczenia zdobędziesz do niego docierając, ponieważ wymagać to będzie od Ciebie więcej pracy i wysiłku. Trzecim sposobem zwiększenia tego współczynnika jest eliminacja wrogów znajdujących się o wiele niżej od Ciebie – przykładowo, kiedy Ty zajmiesz pozycję na dachu najwyższego budynku w okolicy, a Twoi przeciwnicy będą na znajdującym się u jego podstawy placu.

Siła – pozwala Ci nie tylko na podnoszenie dużych ciężarów, rzucanie przedmiotami na większą odległość czy zadawanie silniejszych ciosów, lecz także wpływa na Twoją wytrzymałość. Krótko mówiąc, im więcej masz siły, tym więcej strzałów jesteś w stanie na siebie przyjąć, zanim Twoje ciało wymagać będzie wymiany. Ten współczynnik rozwiniesz atakując wrogów wręcz. Innym nie mniej ciekawym sposobem na polepszenie swoich statystyk w tym zakresie jest rzucanie w przeciwników różnego typu przedmiotami.

Materiały wybuchowe – umiejętność, która rozwija się wraz z używaniem przez Ciebie wszelkiego rodzaju wyrzutni rakiet i granatników (nie granatów!). Im bardziej będziesz zaawansowany w jej wykorzystaniu, tym eksplozje przez Ciebie powodowane będą zadawać większe obrażenia i posiadać większe pole rażenia.

Broń palna – nad tą cechą nie musisz specjalnie pracować, ponieważ rozwiniesz ją wraz z postępem w misji. Każdy zastrzelony przeciwnik zwiększa Twoją biegłość w wykorzystaniu wszelkiego typu pistoletów, karabinów i strzelb. Kiedy osiągniesz już wysoki poziom doświadczenia, nie będziesz miał większych problemów z wycelowaniem w konkretny punkt na ciele przeciwnika nawet z większej odległości, a Twoje strzały będą odznaczały się śmiertelną precyzją.

Prowadzenie pojazdów – po tak dużym mieście jakim jest Pacific City trudno poruszać się na piechotę. Dlatego też przydaje się możliwość korzystania z pojazdów. Pozwalają one nie tylko na szybsze przemieszczanie się, ale również zapewniają osłonę, kiedy wbijasz się na teren wrogo nastawionych gangów. Swoje umiejętności kierowcy polepszysz uczestnicząc w wyścigach, albo po prostu rozjeżdżając Twoich przeciwników. Ponadto możesz spróbować swoich sił w przeskakiwaniu przez znaczniki kaskaderskie, których koordynaty wpisaliśmy do Twego chipa wzrokowego. Doświadczenie w prowadzeniu pojazdów pozwoli Ci nie tylko na lepsze poruszanie się samochodami po ziemi, lecz także umożliwi zmianę ich lotu podczas wyskoków. Nasze analizy wykazały, że ta umiejętność nie jest wymagana do pomyślnej realizacji misji oczyszczenia Pacific City.

Na osobną uwagę zasługują **niebieskie kule**, które porozmieszczane są na terenie całego miasta. Znajdziesz je zazwyczaj w miejscach nierzucających się w oczy, ukryte za billboardami, załomami skał czy też wewnątrz budynków. Możesz również spojrzeć od czasu do czasu w górę, ponieważ część z 300 ukrytych kul umieszczona została na dachach najwyższych budynków, w pobliżu iglic, anten i innych konstrukcji. Dlaczego Cię o tym informujemy? Odpowiedź jest prosta: odkrycie każdej z nich przyczyni się do natychmiastowego polepszenia wszystkich Twoich współczynników.

Broń

Zostałeś wyszkolony w ten sposób, by nie mieć problemów z posługiwaniem się dowolnym rodzajem broni. Masz pełną dowolność w tym, co wykorzystasz w trakcie swojej misji. Pamiętaj, że każdy element uzbrojenia, który dostarczysz do węzła Agencji, zostanie w nim przechowany, a jego kopie znajdą się również w pozostałych magazynach naszej organizacji.

Nasze analizy jasno wykazały, że w większości wypadków dobrze będzie wziąć ze sobą karabin maszynowy, wyrzutnię raket/granatnik oraz granaty. Dzięki temu będziesz przygotowany na każdą okoliczność. Z karabinów na szczególną uwagę zasługuje Harlington HMG-90, broń o sporym zasięgu, niezłej celności oraz pojemnym magazynku. Naszym zdaniem to powinien być Twój główny sprzymierzeniec. Drugim niezwykle przydatnym elementem uzbrojenia jest HE99-X 'Światlik' – wyrzutnia raket cechująca się niezwykle siłą rażenia, precyzją oraz możliwością wystrzelenia pięciu pocisków przed koniecznością przeładowania. To w zupełności wystarczy, by nawet sporej grupie wrogów zgotować piekło. Wspomniane typy broni znajdziesz na terytorium Shai-Gen, dlatego też zanim na dobre rozpoczniesz eliminowanie przywódców, proponujemy zrobić mały wypad w tamtą część Pacific City w celu dozbrojenia się. Później pozostanie jedynie umieścić zdobytą broń w jednym z węzłów Agencji, byś mógł z niej korzystać kiedykolwiek zechcesz.

Pacific City



Znajdujesz się właśnie w naszej kwaterze głównej umieszczonej po środku Pacific City, miasta, które stanie się terenem Twoich działań. Przeglądając dołączone do niniejszego dokumentu plany z pewnością zauważyłeś, że całą miejscowość dość łatwo jest podzielić na trzy odrębne, połączone mostami terytoria. Nie umknęło to uwagi szefów trzech gangów, które objęły kontrolę nad miastem. Dlatego też każdy z regionów Pacific City znalazł się pod panowaniem jednej z przestępczych organizacji. Co ciekawe, gangsterzy zdają się być zadowoleni z panującego status quo i nie przejawiają zapędów terytorialnych. Nie sprzyja to zbyt naszym planom, ponieważ wojna gangów w znacznym stopniu przetrzebiłaby ich szeregi. W ten sposób całe zadanie spoczywa na Twoich barkach, Agencie. Jeżeli chodzi o uliczne starcia, będziesz mógł liczyć na wsparcie rozjemców, jednak na wrogiem terytorium zdany będziesz tylko na siebie.

Wszystkie gangi mają identyczny schemat struktury władzy. Na samym szczycie stoi główny szef, którego wspiera grupa czterech zaufanych generałów, pod tymi znajduje się jeszcze dwóch dowódców. Eliminując kolejnych popieczników szefa osłabisz nie tylko jego osobistą ochronę, lecz także negatywnie wpłyniesz na kondycję całej organizacji.

Pamiętaj, że obdarzyliśmy Cię nadludzką zwinnością nie bez powodu. Miasto to nie tylko przeludnione, zatłoczone, tonące w samochodowych korkach ulice, ale również kilometry dachów, po których o wiele szybciej dotrzesz w określone miejsce. Twój przeciwnicy będą zaskoczeni, jeżeli atak nadejdzie z góry.

Warto jeszcze wspomnieć o węzłach Agencji. Są to porozmieszczane po całym mieście magazyny, które znalazły się w rękach wroga. Kiedy je odbijesz, będziesz miał świetne miejsce do składowania broni. Ponadto otrzymasz możliwość wykorzystania ich w roli teleportów, co z pewnością znacznie przyspieszy poruszanie się po terenie. Węzły zajmowane przez przeciwników będą zaznaczone na Twoim radarze za pomocą zmieniających kolor symboli. Po ich przejściu przybiorą one barwę czerwoną. Kiedy zbliżysz się do nich na wystarczającą odległość, zauważysz, że na wyświetlaczu zaznaczone zostały pomarańczowym snopem światła.

Los Muertos



Los Muertos to gang, z którym sugerujemy Ci zmierzyć się na początku. To zdecydowanie najslabsi przeciwnicy. Nie oznacza to jednak, że możesz ich lekceważyć. Dlatego też przed przystąpieniem do eliminacji poszczególnych bossów radzimy Ci, Agencji, popracować nad charakterystykami – przede wszystkim podnieść zwinność i siłę. Spore nagromadzenie zielonych kul znajdziecie w wesołym miasteczku na południu terytorium Los Muertos, w pobliżu diabelskiego młyna. Po drodze warto też odbić parę węzłów Agencji, których dokładną lokalizację znajdziesz na swojej podręcznej mapie.



Tutaj znajdziesz sporo kul zwinności, które pomogą Ci szybko zwiększyć Twoje umiejętności.

Kiedy już nieco wzmocnisz swoje ciało, dobrze będzie wyprawić się na terytorium Shai-Gen (najszybciej dotrzesz tam, korzystając z mostu na północy). Po kilku potyczkach ulicznych powinieneś być w posiadaniu karabinu Harlington HMG-90 oraz wyrzutni rakiet HE99-X 'Światek'. Od tej chwili będą to Twoi najwierniejsi towarzysze. Tak uzbrojony możesz śmiało rozpocząć sukcesywną eliminację dowódców.