

Cryostasis: Arktyczny Sen

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Cryostasis: Arktyczny Sen

autor: Marcin „Ihorror” Jaskólski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

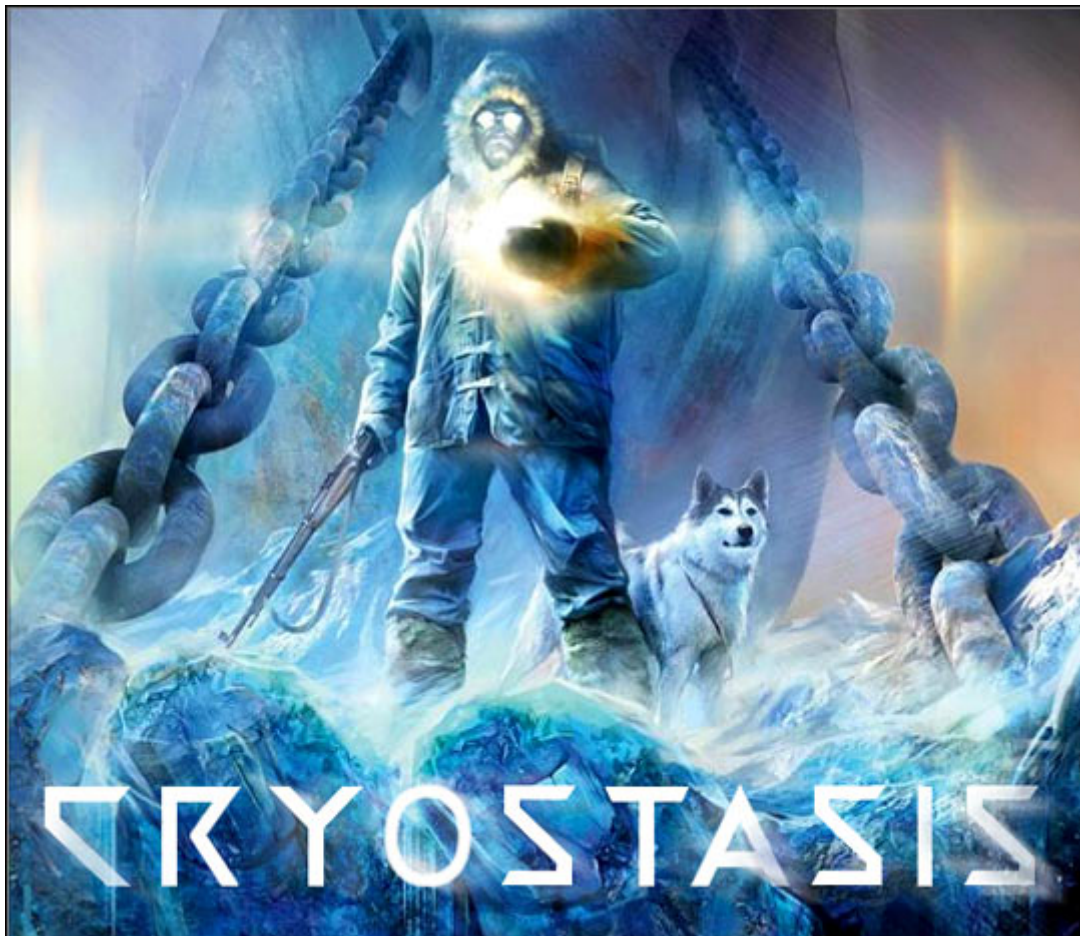
Producent Action Forms, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Walka	4
Opis przejścia	6
Dream	6
Forest	11
Swamp	14
Storm	18
Glacier	21
Ties	25
Darkness	29
Heart	34
Stress	39
Cold	43
Fear	46
Escape	54
Beasts	59
Poison	66
Choice	72
Heat	77
Chronos	79
Light	81

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Cryostasis: Arktyczny Sen (Sleep of Reason)*. W solucji kolorem **pomarańczowym** oznaczyłem dokumenty które można odnaleźć w czasie rozgrywki, kolorem **niebieskim** nazwy broni, kolorem **zielonym** zwłoki marynarzy na których możemy użyć umiejętności Mental Echo. W sporadycznych sytuacjach będziesz mógł ją wykorzystać w stosunku do żywych.

Akcja gry przenosi nas do roku 1981 w okolice bieguna północnego. Wcielamy się w postać meteorologa Alexandra Nesterova. Dostaje się w pobliże „Północnego Wiatru” – rosyjskiego lodolamacza o napędzie atomowym. Statek od 13 lat uwięziony jest w lodowej pułapce Arktyki i nikt nie wie, co się stało z jego załogą.

Mental Echo to unikalna zdolność naszego bohatera. Dzięki tej umiejętności możemy przenieść się do ciała odnalezionego nieszczęśnika. Jest to podróż w czasie, do ostatnich minut jego życia. Zmieniając jego działania w przeszłości możemy uratować mu życie, a także zmienić terażniejszość.

Marcin „Ihorror” Jaskólski

Walka

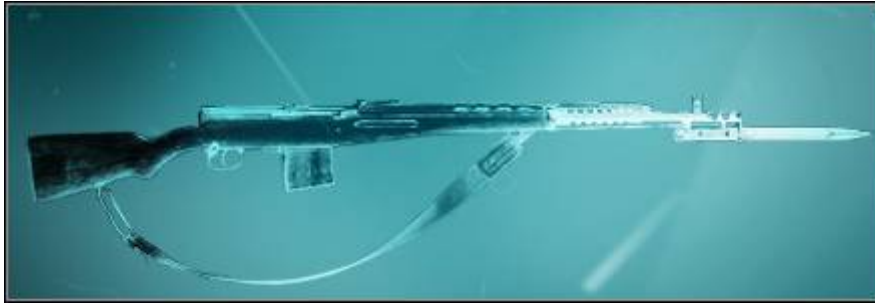
W Cryostasis będziemy toczyć zarówno walki wręcz, jak i strzeleckie. Bronie do walki wręcz nie wymagają szczegółowego omówienia. Pierwszą bronią jaką zdobędziemy w grze jest kłódka z łańcuchem, z której bohater korzysta jak z prowizorycznego kastetu. Możemy blokować uderzenia prawym przyciskiem myszki i zadawać różne ciosy dzięki kombinacjom lewego myszy i klawiszy kierunkowych. Kolejną prowizoryczną bronią jest zawór, który zadaje nieco więcej obrażeń przeciwnikom. Ostatnią bronią do walki wręcz jest topór. Jest on nieco nieporęczny, ale siła jego uderzeń niweluje tą niedogodność. Broni strzeleckiej należy poświęcić więcej uwagi, jako, że będziemy się nią posługiwać znacznie częściej.



Walther AC-1940 – Pistolet sygnałowy na flary, czyli popularna rakielnica. Wystrzeliwuje pociski o wysokiej temperaturze, które wbijają się w przeciwników i płonąc zadają im obrażenia. Dodatkowo wrogowie w grze kierują się ku źródłom ciepła, więc wystrzeliwując racę możemy ich zmylić co do naszej lokalizacji. Wadą tej broni jest wolny czas przeładowywania.



Mosin-Nagan 1891 – Pierwsza broń strzelecka z prawdziwego zdarzenia. Mieści w magazynku pięć naboji, ale za każdym strzałem trzeba ją przeładowywać. Gdy wystrzelasz wszystkie naboje, czas załadowania kolejnego magazynka wydłuża się w nieskończoność. Ze względu na wolne tempo przeładowywania, warto ją używać z większej odległości. W grze spotkamy się także z drugim rodzajem tej broni, wyposażonej w celownik optyczny. Wykorzystuje się ją rzadko, tym niemniej w kilku momentach może nam się przydać.



Tokarev SVT-40 – Z tym karabinem możemy ryzykować bardziej dynamiczne walki strzeleckie, na mniejszym dystansie, jako, że przeładujemy go dopiero gdy wystrzelamy zawartość całego magazynka (10 nabojów).



PPSH-41 – Pepesza jest jedyną bronią maszynową dostępną w grze. Warto oszczędzać do niej amunicję, bowiem może się okazać jedynym skutecznym argumentem przeciwko wyjątkowo silnym przeciwnikom.

W grze nie występują apteczki. Jedynym sposobem zwiększenia energii jest ogrzanie się przy ognisku, rurze ciepłowniczej, czy nawet przy żarówce.

Opis przejścia

D r e a m

Otwórz właz i wejdź do środka. Po krótkiej wędrówce dotrzesz do pokrywy. Otwórz ją i zeskocz na dół, a automatycznie podniesiesz latarkę (obsługujesz ją klawiszem F).



Przejdź przez tunel, a na jego końcu zobaczysz drzwi. Przechodź przez kolejne drzwi, aż przed twoimi oczami pojawi się **martwe ciało**. Zauważ, że okolice jego serca jarzą się czerwonym kolorem. Podejdź do nich, a zobaczysz ostatnie chwile życia tego człowieka. Na razie nic więcej nie można tu zrobić, więc idź dalej. Wkrótce dotrzesz do schodów prowadzących na górę. Gdy wejdiesz na górę, przy zerwanej kładce zmaterializują się kolejne **zwłoki**. Podejdź do nich, a będziesz świadkiem kolejnej wizji. Podczas niej nadal nie będziesz mógł nic zrobić, a jedynie się rozglądać.



Gdy wizja się skończy, okaże się, że znalazłeś się po drugiej stronie pomieszczenia i możesz kontynuować drogę na górę. Przejdź przez drzwi i wejdź na kładkę prowadzącą przez centrum pomieszczenia. Wkrótce przed tobą zmaterializuje się **ludzkie ciało**. Podejdź do niego, a zobaczysz kolejną wizję. Gdy wizja się skończy, spójrz na dół, a zobaczysz leżące tam **ciało z jarzącym się na czerwono sercem**.



Zejdź na dół i podejź do trupa. Tym razem twój bohater wyciągnie w jego kierunku rękę i będziesz mógł po raz pierwszy w grze wykorzystać umiejętność Mental Echo. Gdy wciśniesz prawy przycisk myszy przeniesiesz się w jego ciało i przejmiesz nad nim kontrolę. Tym razem człowiek nie ginie w czasie upadku, gdy zawali się lód. Zwróć uwagę na psa szczekającego na górze. Podnieś **dokument** leżący na ziemi, wyjdź z dziury i podążaj za psem.



Uważaj na lodowe szczeliny i podążaj za szczekaniem psa. Musisz podejść do statku z jego lewej strony. W pewnym momencie zauważysz ścieżkę prowadzącą w kierunku okrętu. Gdy dotrzesz do jej końca, zauważysz dziurę w poszyciu statku, ale nie będziesz mógł się tam dostać. Ścieżka za tobą zawali się, otwierając równocześnie przejście do dziury, więc musisz odrobinę się cofnąć. Wskocz na windę i wejdź do środka statku. Podnieś **dokument** leżący na ziemi.

