

Crysis 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Crysis 2

autor: Krystian Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-119-0

Producent Crytek Studios, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Na głęboką wodę	4
Druga szansa	5
Nagle uderzenie	14
Szał na drodze	25
Szczur doświadczalny	34
Strażnicy bram	43
Idzie nieboszczyk	50
Siedziba władzy	56
Mroczne serce	61
Semper Fi lub giń	72
Upadek korporacji	79
Złapać pociąg	87
Niebezpieczna przystań	94
Stacja końcowa	100
Awaria zasilania	104
Oko cyklonu	108
Maski zdjęć	116
Z popiołów	124
Spacer po parku	130
Znajdźki	135
Nieśmiertelniki	135
Rozmowy Emailowe	144
Pamiętki z Nowego Jorku	149
Nowojorskie pojazdy	158

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



Niniejszy poradnik, który oddajemy w Wasze ręce, zawiera bardzo dokładną i bogato ilustrowaną solucję do gry *Crysis 2*. Opis przejścia uwzględni niemal wszystkie rozwiązania napotykanych problemów, łącznie z uwzględnieniem dostępnych opcji taktycznych. Na końcu poradnika umieszczony został też rozdział poświęcony tzw. znajdźkom. Z jego pomocą można w łatwy sposób zlokalizować wszystkie nieśmiertelniki, rozmowy emailowa, pamiątki z Nowego Jorku i kluczyki do pojazdów.

Oznaczenia

W poradniku użyłem następujących oznaczeń:

[#1] odwołanie do obrazka - numer odpowiada ilustracji;

<1> odwołanie do opcji taktycznej - numer odpowiada żółtej liczbie wyświetlanej w wizjerze;

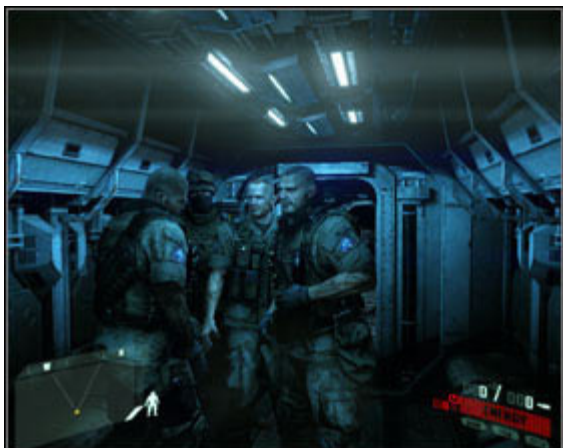
F - klawisz, który należy wcisnąć, by wykonać opisaną w tekście akcję.

Krzystian "U.V. Impaler" Smoszna (www.gry-online.pl)

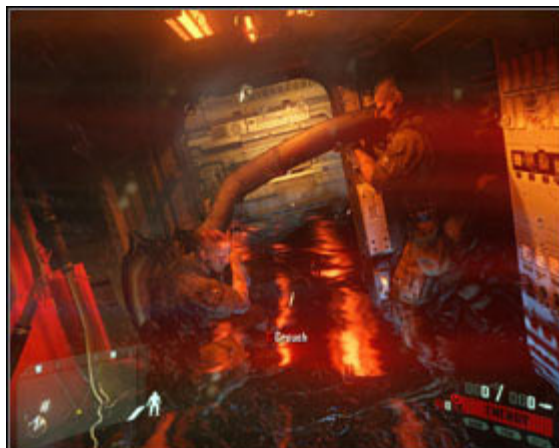
Opis przejścia

N a g ł ę b o k ą w o d ę

Bardzo krótki, ale za to widowiskowy epizod, który pełni funkcję prologu. Zmagania rozpoczynasz na pokładzie łodzi podwodnej. Poczekaj aż żołnierze wstaną ze swoich miejsc **[#1]**, a w tym samym momencie odzyskasz kontrolę nad swoim podopiecznym. Niedługo jednak będzie Ci dane cieszyć się spokojem, bo okręt zostanie zaatakowany, a Ty i Twoi koledzy zmuszeni do ucieczki.



#1



#2

Rozpocznij bieg za towarzyszami, którzy spróbują wydostać się ze śmiercionośnej pułapki. Po chwili zobaczysz jak jeden z Twoich kompanów zacznie podtrzymywać oderwaną rurę **[#2]**. Zgodnie z instrukcją, kucnij i ruszaj naprzód. Idź cały czas przed siebie jedyną dostępną drogą, a kiedy ujrysz sporej wielkości właz **[#3]**, pomóż koledze podnieść go do góry.



#3



#4

Czas trochę ponurkować. Ruszaj naprzód, trzymając się blisko płynącego przed Tobą kompana **[#4]**. Po chwili gra uruchomi dłuższy przerywnik filmowy, gdzie będziesz mógł podziwiać nocną panoramę atakowanego przez obcych miasta.

D r u g a s z a n s a

Nie dość że obudzisz się w zrujnowanym budynku, to na dodatek będziesz mieć na sobie nanokombinezon Proroka. Wygląda na to, że komandos ofiarował Ci swój strój, a następnie popełnił samobójstwo. Twój podopieczny automatycznie podniesie pistolet M12 Nova, ale nie będziesz mógł z niego wystrzelić. Powód? Brak pocisków w magazynku.

Odszukaj i chroń Nathana Goulda

Rozbij kłódkę

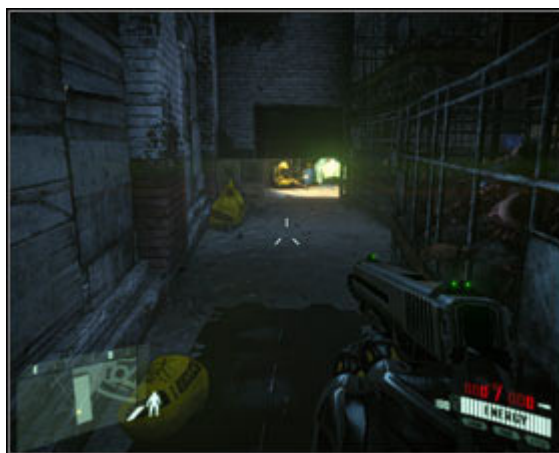
Podejdź do drzwi i przyjrzyj się kłódce **[#5]**. Gra natychmiast zasugeruje, abyś użył ataku wręcz do jej zniszczenia, co też niezwłocznie uczyni. Kiedy wrota staną otworem, ruszaj w drogę.



W pomieszczeniu startowym znajduje się jedyny w tym scenariuszu **nieśmiertelnik**. Aby zdobyć znajdkę, weź ją ze stolika, obok zwłok Proroka.

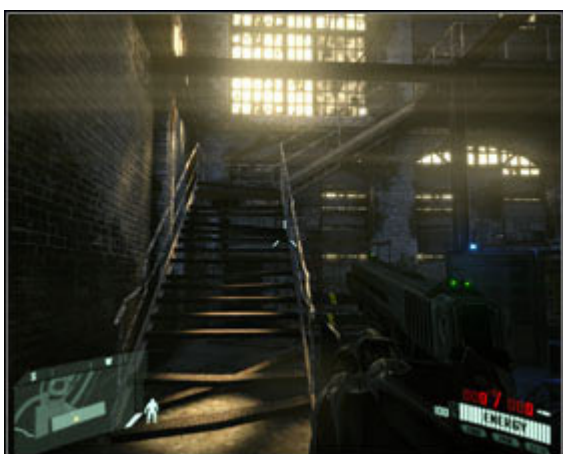


#5

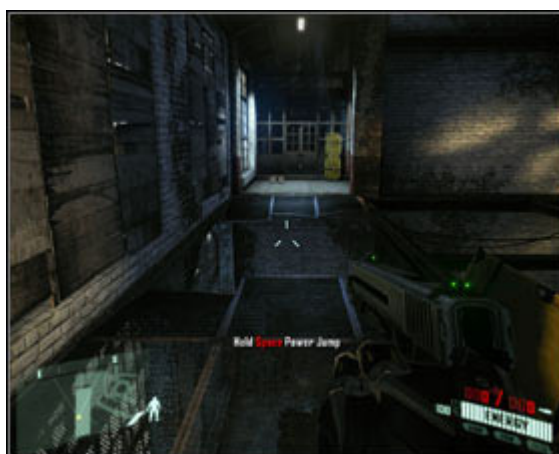


#6

Idź przed siebie ignorując rozkładające się ciała i przejdź pod opuszczonym do połowy włazem **[#6]** do kolejnej części budynku. Tutaj odnajdź klatkę schodową **[#7]**, a gdy znajdziesz się na górze, posłusznie wykonaj długi skok **[#8]**.



#7



#8

Przejdź przez drzwi i wyskocz w kierunku położonej wyżej półki **[#9]**. Alcatraz automatycznie złapie krawędź i podciągnie się – ta cenna umiejętność niejednemu raz przyda się w trakcie eksploracji miasta. Gdy znajdziesz się na górze, otwórz kolejne wrota.



#9



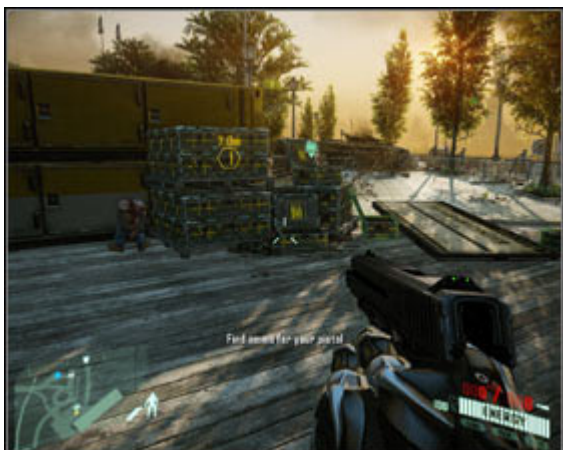
#10

Przedostań się przez obóz

Czas na kolejną lekcję. Gra udostępni Ci wizjer **[#10]** – bardzo użyteczny gadżet, który pozwoli Ci zlokalizować różne obiekty bądź opcje taktyczne (oznaczone żółtymi markerami), a także wszystkie interesujące obiekty, jak np. porzuconą broń czy skrzynki z amunicją. W trakcie wędrówki warto często korzystać z usług tego urządzenia, gdyż mocno ułatwia ono orientację w terenie.

UWAGA! Wszystkie opcje taktyczne w niniejszym tekście będą oznaczone pomarańczowym symbolem <X>, gdzie X to liczba wyświetlana w wizjerze komandososa.

Zgodnie z sugestią gry zejdź na dół i przy najbliższej skrzynce [#11] uzupełnij amunicję <1>. Jeżeli zahaczysz o drugi punkt taktyczny <2>, znajdziesz pistolet maszynowy Scarab, który na tym etapie rozgrywki powinien być Twoją podstawową bronią. Mając do dyspozycji tak solidne argumenty, załatw dwóch kręcących się w okolicy żołnierzy.



#11

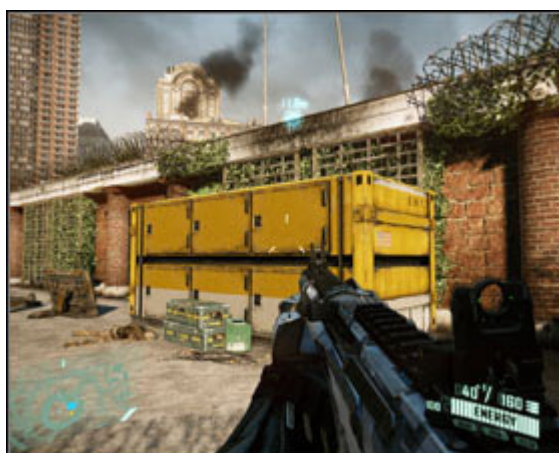


#12

Skieruj się do zamku Clinton [#12] i wkracz do środka frontowymi drzwiami. Tutaj uzyskasz kontrolę nad jedną z najbardziej użytecznych mocy Twojego niezmiernego nanoskafandra – kamuflażu zapewniającego niewidzialność. Uruchoj ją, a następnie załatw patrolującego teren wroga [#13], korzystając z opcji cichego zabójstwa. To kolejna cena lekcja dla Ciebie – jeśli będziesz chciał w dalszej części zmagać działać bez zwracania uwagi przeciwników, tego typu likwidacje staną się koniecznością.



#13



#14

Opuść zamek przez dach

Bez względu na to, jaką taktykę wybierzesz, trzeba wyjść na dziedziniec zamku i rozwalić przebywających tam wrogów. Kiedy wszyscy żołnierze padną trupem, podejź do żółtego kontenera [#14] i z jego pomocą dostań się na dach budynku. Przejrzyj dostępne opcje taktyczne.