

Crysis: Warhead

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Crysis: Warhead

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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 gry	4
Misja 1: Call me Ishmael	4
Wstęp	4
Oddalenie się od miejsca katastrofy	7
Dołączenie do oddziału bombowego Sierra	10
Uzyskanie dostępu do sieci taktycznej KAL	14
Zniszczenie stacji propagandowej	18
Dotarcie do kurortu	22
Zabezpieczenie bazy KAL	26
Misja 2: Shore Leave	33
Wstęp	33
Zabezpieczenie kamery	36
Spotkanie z O’Neillem	42
Dotarcie do punktu zbornego	44
Przedostanie się do samolotu VTOL	48
Zabezpieczenie strefy lądowania	51
Przedostanie się do portu	53
Uzyskanie dostępu do sieci taktycznej KAL	56
Wejście na pokład okrętu podwodnego	58
Misja 3: Adapt or Perish	62
Wstęp	62
Zabranie poduszki	65
Pościg za pułkownikiem Lee #1	68
Pościg za pułkownikiem Lee #2	71
Pościg za pułkownikiem Lee #3	74
Dołączenie do oddziału Orzeł	77
Dotarcie do tunelu	80
Pokonanie egzokafandra	83
Skorzystanie z przejścia	86
Misja 4: Frozen Paradise	88
Wstęp	88
Pościg za pułkownikiem Lee #1	90
Znalezienie drogi przez lotniskowiec	95
Pościg za pułkownikiem Lee #2	100
Dotarcie do kompleksu górniczego	104
Oczyszczenie terenu	108
Dotarcie do oddziału Orzeł	109
Obrona okupowanych pozycji	111
Wejście do kopalni	114
Misja 5: Below the Thunder	115
Wstęp	115
Opuszczenie jaskiń	116
Znalezienie terminalu załadunkowego	119
Zlokalizowanie pociągu	127
Misja 6: From Hell’s Heart	130
Wstęp	130
Pozostawanie w zasięgu pociągu #1	132
Unieruchomienie pociągu	137
Pozostawanie w zasięgu pociągu #2	142
Odparcie zmasowanego ataku sił wroga	148
Pozostawanie w zasięgu pociągu #3	150
Misja 7: All the Fury	152
Wstęp	152
Dotarcie do lotniska	155
Odnalezienie i zabezpieczenie kontenera	159
Nawiązanie łączności z samolotem	165
Pozyskanie eksperymentalnej broni	170
Zniszczenie egzokafandra	173
Dotarcie do samolotu VTOL	177



Wprowadzenie

Witaj w poradniku do strzelaniny *Crysis Warhead*. Tekst ten składa się w całości z bardzo obszernego opisu przejścia wszystkich siedmiu misji kampanii dla pojedynczego gracza. W poradniku opisuję sugerowany sposób ukończenia zarówno głównych zadań, jak i otrzymywanych misji pobocznych. Opis przejścia opracowałem głównie z myślą o mniej doświadczonych graczach, którym zależy na bezpiecznym rozwiązywaniu kolejnych problemów. Życzę miłej gry!

„Stranger”

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

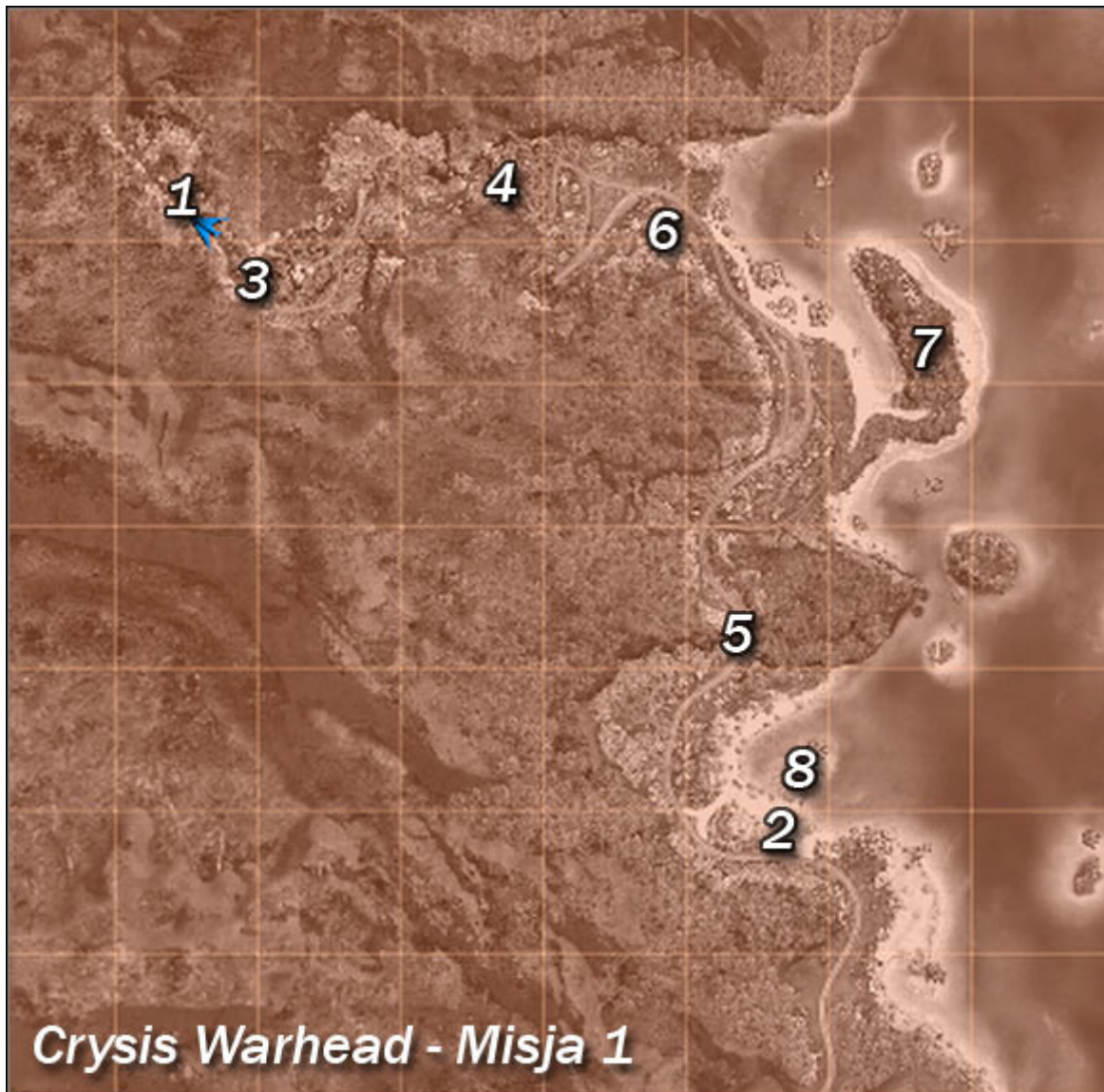
Opis przejścia gry

Misja 1: Call me Ishmael

Wstęp



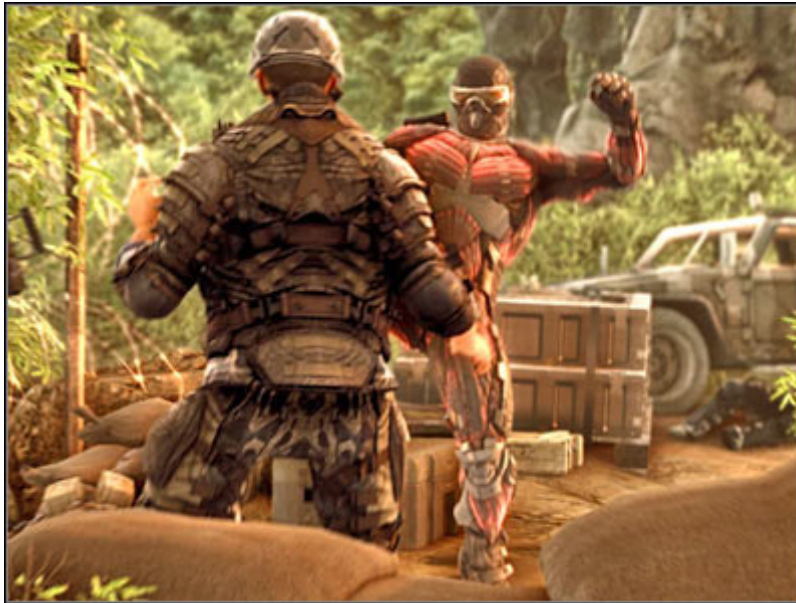
Pierwsza misja zawiera krótki tutorial, lecz stosunkowo szybko powinieneś oswoić się z myślą, że na Twojej drodze staną liczne zastępy wroga. Główny cel misji wymusi na Tobie konieczność zabezpieczenia obozowiska na plaży, choć po drodze wykonasz także parę mniej istotnych zadań.



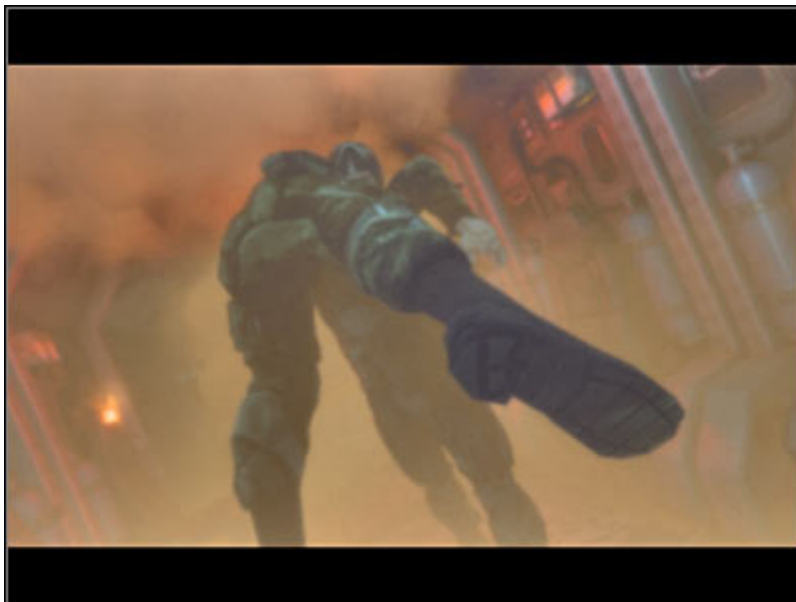
Mapa ogólna okolicy:

- 1 – miejsce rozpoczęcia misji
- 2 – miejsce zakończenia misji
- 2 – główny cel 4: obozowisko
- 3 – główny cel 1: strefa bezpieczeństwa
- 4 – główny cel 2: punkt widokowy
- 5 – główny cel 3: droga do kurortu
- 6 – poboczny cel 1: dane wywiadu
- 7 – poboczny cel 2: stacja nadawcza
- 8 – poboczny cel 3: skład broni

Na początek obejrzyj dwa filmy przerywnikowe. Właściwe intro przedstawi Ci nowego głównego bohatera, czyli Psychola. Tą postacią będziesz sterował przez całą grę.



Zabawa rozpoczyna się na pokładzie myśliwca VTOL, który zostaje zmuszony do awaryjnego lądowania. Obejrzyj krótką cut-scenkę, w trakcie trwania której Psycho uratuje rannego kolegę. Przygotuj się, gdyż za kilka chwil przejmiesz kontrolę nad głównym bohaterem.



Oddalenie się od miejsca katastrofy



Oznaczenia:

- 1 – miejsce startu
- 2 – punkt docelowy (zniszczona wioska)