
A space scene featuring a large, textured planet on the left and a bright, multi-colored star (cyan, blue, and purple) in the center of a starry sky.

Kroniki Riddicka: Assault on Dark Athena

PORADNIK DO GRY

A futuristic city built on a planet with jagged, dark mountains. The city features numerous tall, rectangular structures and is situated near a body of water. A large planet is visible in the background against a pink and purple sky.

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Kroniki Riddicka: Assault on Dark Athena

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Starbreeze AB, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

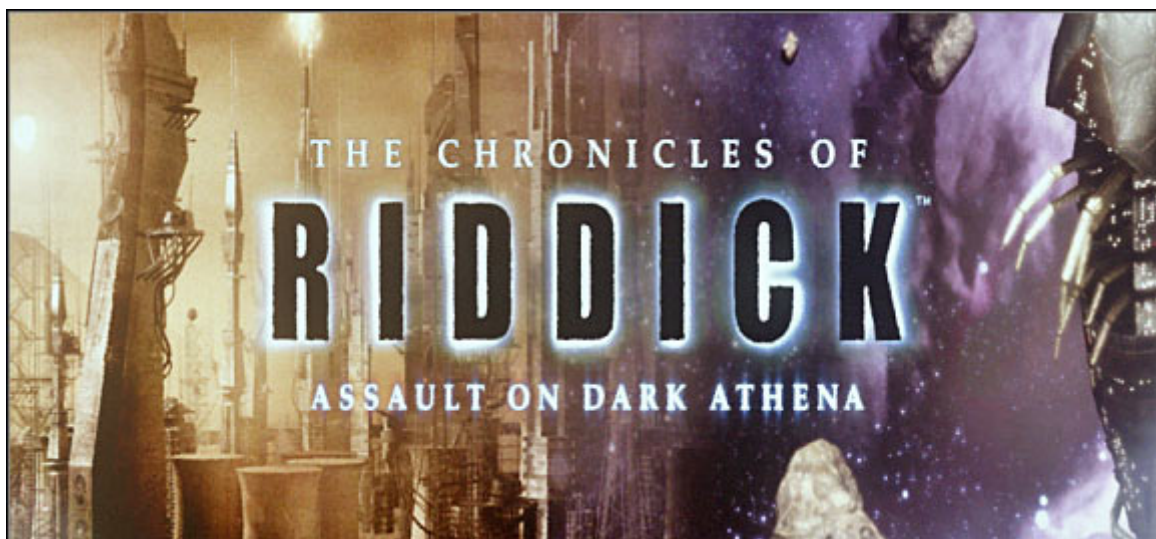
Wprowadzenie	4
Escape from Butcher Bay	5
Etap 1 – Escape	5
Etap 2 – The Arrival	15
Etap 3 – Prison Yard	16
Etap 4 – Aquilas Territory	21
Etap 3 – Prison Yard #2	25
Etap 5 – Infirmary	26
Etap 6 – Mainframe	32
Etap 7 – Prison Yard Riot	43
Etap 8 – The Pit	49
Etap 9 – Pope Joe’s Den	53
Etap 10 – Dark Tunnels	57
Etap 11 – Showers	59
Etap 12 – Guard Quarters	68
Etap 13 – Abbott	72
Etap 14 – Tower 17	73
Etap 15 – Tower 17 Base	74
Etap 16 – Recreation Area	77
Etap 15 – Tower 17 Base #2	82
Etap 16 – Recreation Area #2	83
Etap 17 – Feed Ward	84
Etap 16 – Recreation Area #3	88
Etap 15 – Tower 17 Base #3	91
Etap 16 – Recreation Area #4	92
Etap 15 – Tower 17 Base #4	93
Etap 17 – Feed Ward #2	95
Etap 15 – Tower 17 Base #5	97
Etap 16 – Recreation Area #5	98
Etap 18 – Work Pass	99
Etap 19 – Mine Entrance	104
Etap 20 – Security Checkpoint	109
Etap 21 – Upper Mines	114
Etap 22 – Cargo Transport	121
Etap 23 – Mining Core	123
Etap 21 – Upper Mines #2	136
Etap 22 – Cargo Transport #2	138
Etap 19 – Mine Entrance #2	139
Etap 18 – Work Pass #2	144
Etap 16 – Recreation Area #6	147
Etap 17 – Feed Ward #3	148
Etap 18 – Work Pass #3	149
Etap 24 – Security Research 1	151
Etap 25 – Security Research 2	156
Etap 17 – Feed Ward #4	162
Etap 26 – Tower 19	166
Etap 27 – Container Router	168
Etap 23 – Mining Core #2	179
Etap 28 – Cell Crash	181
Etap 29 – Abandoned Equipment Center	182
Etap 30 – Central Storage	192
Etap 31 – Loading Docks	197
Etap 32 – Fuel Transport	206
Etap 33 – Hangar	208
Etap 34 – Exercise Area	210
Etap 35 – Cryo Pyramids	211

Etap 36 – Facility Control	213
Etap 37 – Corporate Office	219
Etap 38 – Take Off Platform	221
Assault on Dark Athena	224
Etap 39 – Tutorial	224
Etap 40 – Cargo Deck	230
Etap 41 – Celldecks	244
Etap 42 – Crewquarters	250
Etap 41 – Celldecks #2	256
Etap 43 – Alternator	258
Etap 41 – Celldecks #3	270
Etap 45 – Red Alert	273
Etap 46 – Data Pad	278
Etap 47 – Maindecks	282
Etap 48 – Dronemile	289
Etap 49 – Recycle	297
Etap 50 – Spacewalk	306
Etap 51 – Celldecks Riot	308
Etap 52 – Hangar Bay	313
Etap 53 – Culvert	317
Etap 54 – Crash Site	326
Etap 55 – Bazaar	339
Etap 56 – New Venice	344
Etap 57 – Old Town	352
Etap 58 – Refinery	360
Etap 59 – Star Port	369
Etap 60 – Executive – FINAŁ	380
Dodatki	386
Porady dla początkujących	386
Przegląd arsenału	392

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

Ponad 250000 znaków, 700 zdjęć i 60 szczegółowo opisanych poziomów – oto poradnik-gigant do zestawu *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*! Prezentowany tekst podzieliłem na trzy zasadnicze rozdziały:

Pierwszy rozdział stanowi kompletny opis przejścia „odświeżonej” na potrzeby remake’u kampanii *Escape from Butcher Bay*. W opisie uwzględniłem oczywiście drobne zmiany w stosunku do podstawowej wersji programu (m.in. inne lokalizacje niektórych bonusowych przedmiotów). Solucja zawiera szczegółowe informacje na temat sposobów docierania do kolejnych lokacji, rozwiązywania zleczanych questów, jak również pokonywania przeciwników. Oprócz tego podaję dokładne lokalizacje ukrytych paczek papierosów. Duży nacisk położyłem na przedstawienie możliwości działania z ukrycia.

Drugi rozdział zawiera z kolei opis przejścia nowej kampanii, zatytułowanej *Assault on Dark Athena*. Także i tu możecie liczyć na szereg informacji pomocnych w pomyślnym dotarciu do celu i wykonaniu wszystkich powierzonych zadań. Z racji tego, że nowa kampania w dużym stopniu skupia się na otwartej walce, więcej miejsca poświęciłem na opisanie metod wygrywania kolejnych starć. Solucja wzbogacona została także mapkami bardziej złożonych plansz, pomocnymi w lepszej orientacji w terenie. W rozdziale zawarłem oczywiście informacje na temat lokalizacji wszystkich ukrytych kart łowcy głów.

Trzeci rozdział opracowałem w głównej mierze z myślą o początkujących graczach. Zawiera on szereg porad dotyczących eliminowania przeciwników, utrzymywania głównego bohatera przy życiu czy wykorzystywania różnych rodzajów broni. W tym ostatnim przypadku możecie liczyć na zestawienie dostępnych w obu kampaniach narzędzi zagłady.

W poradniku zastosowałem oznaczenia kolorystyczne, pomocne w szybszym odczytywaniu i odnajdywaniu potrzebnych informacji:

Kolor pomarańczowy – Kolor ten powiązany jest z napotykanymi w trakcie podróży osobami (przyjaciele i wrogowie) oraz maszynami (mechy, drony, roboty, pajęczki itp.).

Kolor czerwony – Koloru tego użyłem do oznaczania lokalizacji kartridży, urządzeń medycznych oraz stacji medycznych.

Kolor niebieski – W rozdziale *Escape from Butcher Bay* koloru tego użyłem do oznaczania lokalizacji paczek z papierosami. W przypadku kampanii *Assault on Dark Athena* powiązany jest on z miejscami, w których ukryto karty łowcy głów.

Kolor zielony – Kolor ten wykorzystałem do oznaczania interaktywnych przedmiotów, czy to zbieranych z otoczenia czy wybieranych z inwentarza Riddicka (bronie, narzędzia Vent Tool itp.).

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć udanej zabawy!

Jacek „Stranger” Hałas

Escape from Butcher Bay

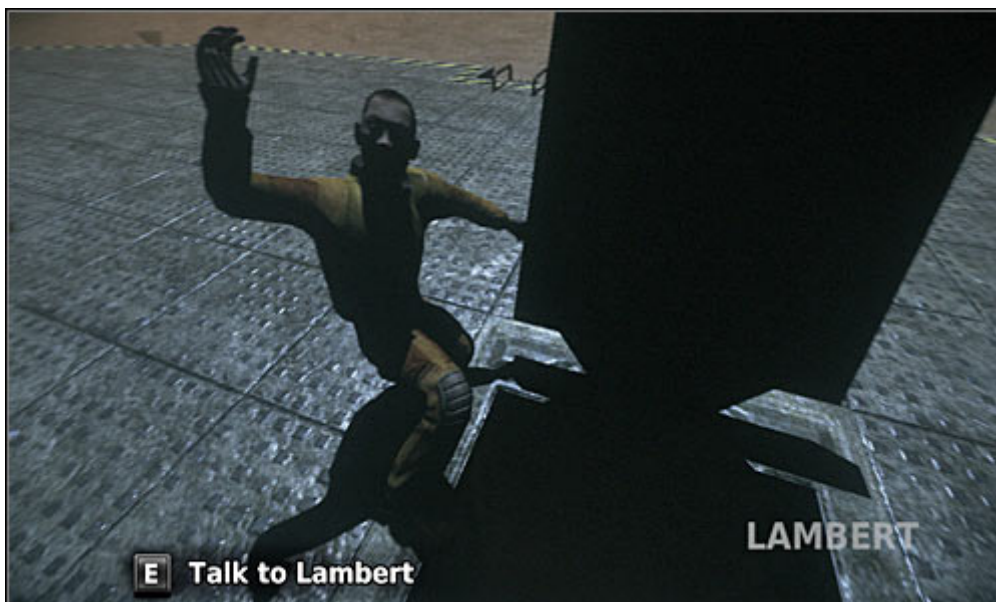
E t a p 1 – E s c a p e

Po odzyskaniu kontroli nad Riddickiem porozmawiaj z **Johnsem**. Możesz wybrać dowolną opcję dialogową spośród dwóch widocznych na ekranie. Zaczekaj na zakończenie rozmowy. **Johns** wkrótce odwróci się do Ciebie plecami, dając Ci okazję do wykonania ruchu. Zbliź się do niego, a następnie wciskając jeden z klawiszy myszy chwyć go i skręć mu kark **[#1]**. Nie musisz wybierać cichszej metody eliminacji przeciwnika, bo i tak nie ma nikogo innego w pobliżu.



[#1]

Nie podnoś **karabinu** zabitego wartownika, bo jest on zabezpieczony, o czym zresztą wkrótce się przekonasz na własne oczy. :-) Po chwili usłyszysz syrenę alarmową, co będzie oznaczało uruchomienie działek obronnych. Obróć się i podbiegnij do miejsca startu. Jeden z więźniów (**Lambert**) otworzy tu niewielką klapę **[#2]**. Szybko wskakuj do środka, zanim zostaniesz poszatkwany przez wieżyczki. Nie musisz chwycić się drabiny, bo w wyniku upadku nie utracisz punktów zdrowia.



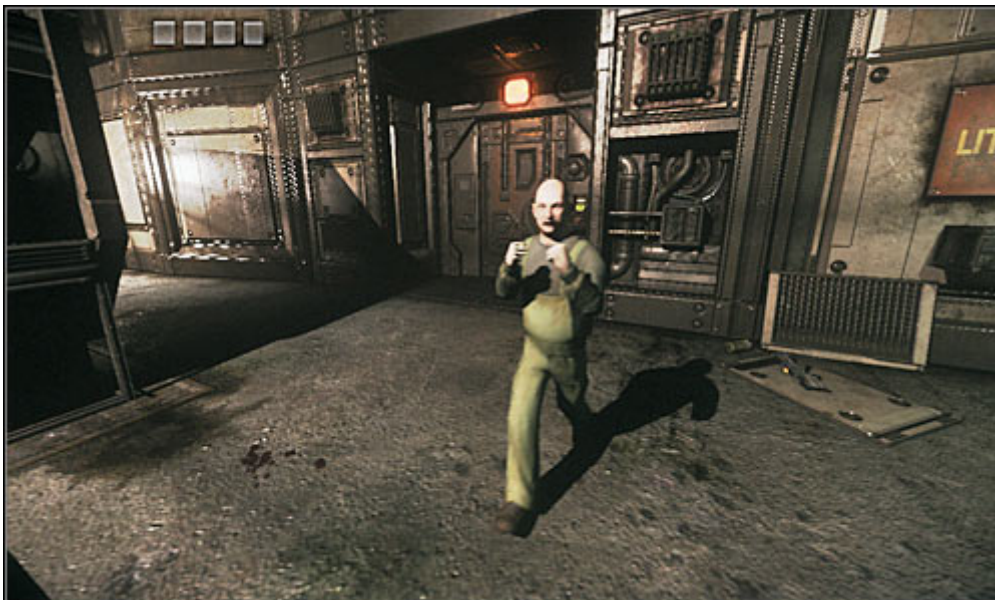
[#2]

Przeskocz nad niewielką przeszkodą i przejdź na drugi koniec wąskiego korytarza. Tym razem zejdź już po drabince, aby dotrzeć do większego pomieszczenia. Znajduje się tu pierwsza **paczka papierosów** (**paczka numer 35 – Butcher Bay**) **[#3]**. Kolekcjonowanie paczek pozwoli Ci na uzyskiwanie dostępu do ukrytej zawartości gry.



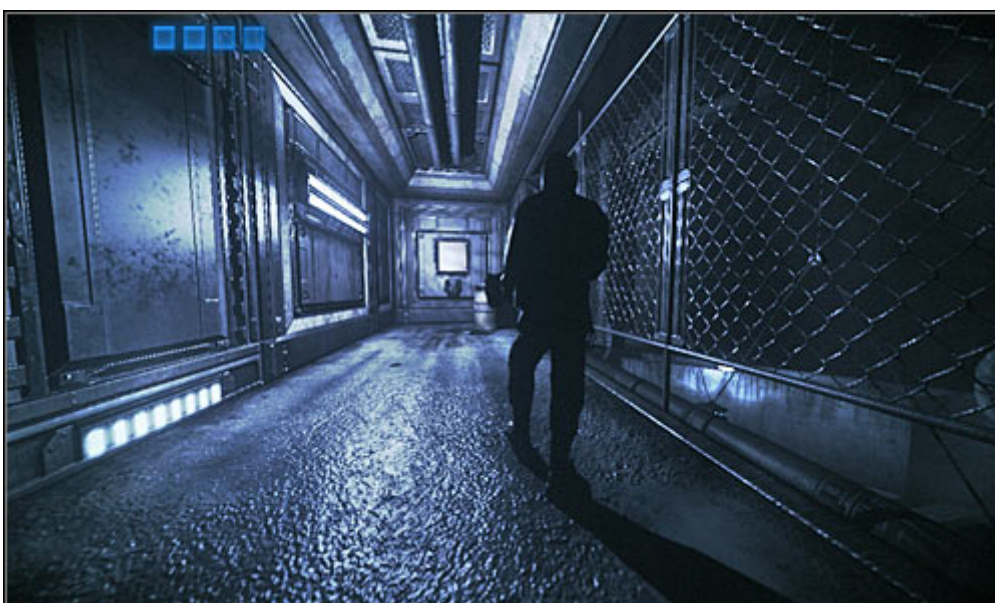
[#3]

Zeskocz w dowolnym miejscu na dół i przystąp do walki z jednym z **pracowników** tutejszej placówki [#4]. Niestety nie możesz go zaskoczyć, bo ma najwyraźniej świetny słuch. W miarę możliwości poznaj wszystkie rodzaje ciosów, a także przetestuj działanie bloku. Po wygranej walce zbadaj jego ciało i podnieś **kartę magnetyczną**. Nie zabieraj natomiast **karabinu**, bo również jest on „zablokowany” przed dostępem przez niepowołane osoby.



[#4]

Użyj **karty magnetycznej** do otwarcia pobliskich drzwi (czytnik jest po prawej stronie). Ruszaj prosto, a dotrzesz do korytarza patrolowanego przez pojedynczego **strażnika**. Kucnij, ukryj się w cieniu i odczekaj na właściwy moment do wykonania ruchu. Ruszaj w trybie kucania za strażnikiem [#5] i zlikwiduj go, skręcając mu kark. Strażnik pozostawi po sobie narzędzie **Vent Tool**, które wypadłoby podnieść.



[#5]