

# Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Chronicles of Riddick Escape From Butcher Bay**

**autor: Artur „Roland” Dąbrowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

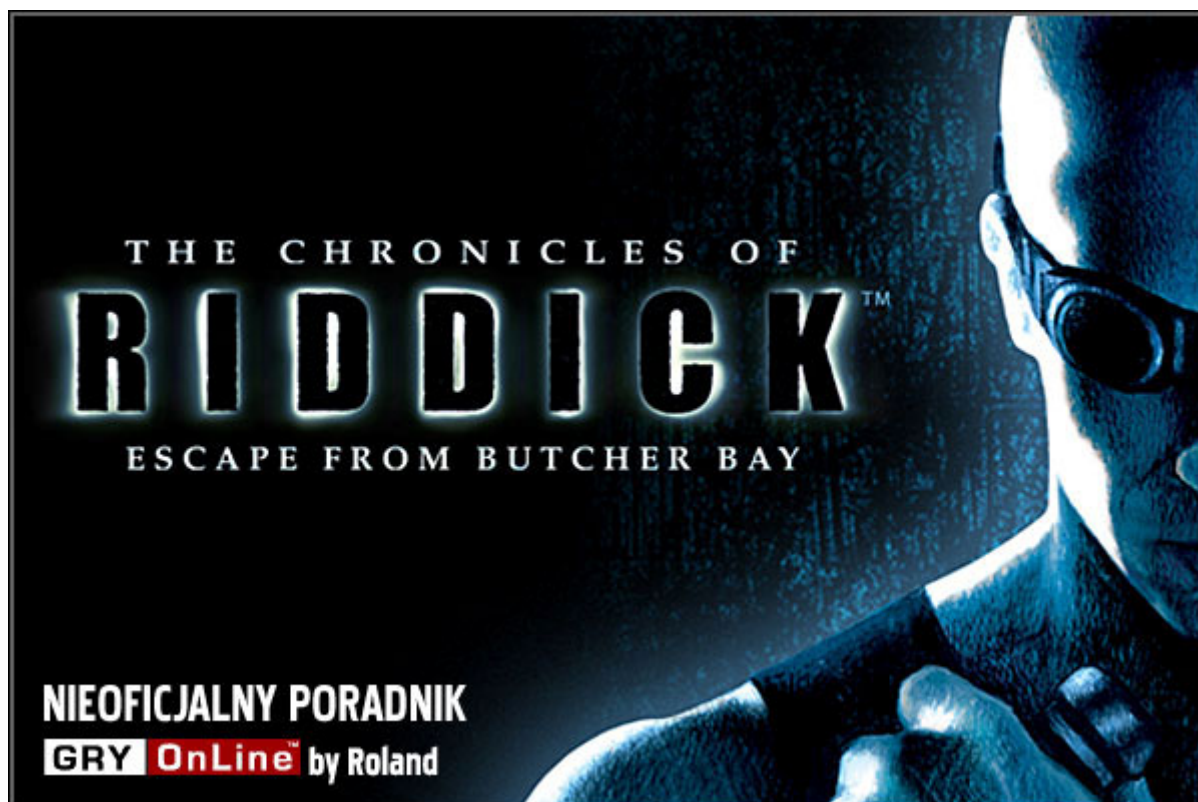
<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>4</b>
<b>Podstawy</b>	<b>4</b>
<b>Bronie</b>	<b>9</b>
<b>Solucja</b>	<b>11</b>
<b>01 - Escape</b>	<b>11</b>
<b>02 - The Arrival</b>	<b>15</b>
<b>03 - Prison Yard</b>	<b>15</b>
<b>04 - Aquila Territory</b>	<b>18</b>
<b>05 - Infirmary</b>	<b>21</b>
<b>06 - Mainframe</b>	<b>24</b>
<b>07 - Prison Yard Riot</b>	<b>29</b>
<b>08 - The Pit</b>	<b>31</b>
<b>09 - Pope Joe's Den</b>	<b>33</b>
<b>10 - Dark Tunnels</b>	<b>35</b>
<b>11 - Showers</b>	<b>36</b>
<b>12 - Guard Quarters</b>	<b>40</b>
<b>13 - Abbott</b>	<b>43</b>
<b>14 - Tower 17</b>	<b>43</b>
<b>15 - Tower 17 Base</b>	<b>44</b>
<b>16 - Recreation Area</b>	<b>46</b>
<b>17 - Feed Ward</b>	<b>48</b>
<b>18 - Work Pass</b>	<b>55</b>
<b>19 - Mine Entrance</b>	<b>57</b>
<b>20 - Security Checkpoint</b>	<b>59</b>
<b>21 - Upper Mines</b>	<b>61</b>
<b>22 - Cargo Transport</b>	<b>64</b>
<b>23 - Mining Core</b>	<b>65</b>
<b>24 - Security Research 1</b>	<b>73</b>
<b>25 - Security Research 2</b>	<b>75</b>
<b>26 - Tower 19</b>	<b>79</b>
<b>27 - Contain Router</b>	<b>81</b>
<b>28 - Crash Site</b>	<b>87</b>
<b>29 - Abandoned Equipment Center</b>	<b>88</b>
<b>30 - Central Storage</b>	<b>94</b>
<b>31 - Loading Docks</b>	<b>96</b>
<b>32 - Fuel Transport</b>	<b>100</b>
<b>33 - Hangar</b>	<b>101</b>
<b>34 - Exercise Area</b>	<b>102</b>
<b>35 - Cryo Pyramids</b>	<b>103</b>
<b>36 - Facility Control</b>	<b>104</b>
<b>37 - Corporate Offices</b>	<b>107</b>
<b>38 - Take Off Platform</b>	<b>108</b>
<b>39 - Last Battle</b>	<b>110</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

*The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* są dynamiczną grą akcji, która sprytnie przeplata elementy znane ze skradanek czy mordobić. Zachwycają one niesamowitym wykonaniem - wysoką grywalnością, wciągającą fabułą, postacią o wyraźnie zakreślonym charakterze, zaawansowanym silnikiem graficznym.

W grze wcielamy się w zimnokrwistego mordercę imieniem Richard B. Riddick. W końcu zostaje schwytany i trafia do zakładu o najbardziej zaostrowym rygorze w galaktyce - Butcher Bay. Jednak co dla Riddicka? Podczas całej rozgrywki zwiedzimy trzy części Zatoki Rzeźnika. A czy uda nam się uciec z każdej z nich - to będzie zależać tylko od nas.

Niniejszy poradnik stanowi kompletne kompendium na temat gry. W pierwszej części znajdziecie podstawowe porady, które przydadzą się Wam przed rozpoczęciem rozgrywki. Kolejny dział opisują zawarte w grze bronie. Ostatni natomiast zawiera kompletną, bogatą w ilustracje solucję, która pomoże Wam w każdym fragmencie gry. Dzięki niej odszukacie wszystkie wspomniane paczki papierosów, a także poznacie lokacje, które pomagają w zdobyciu poziomu ośmiu kwadratów odzwierciedlających stan zdrowia.

W celu podwyższenia czytelności i ulepszenia wyglądu formy tego poradnika postanowiłem zastosować kilka kolorów. **Zielonym** zaznaczyłem przedmioty, **pomarańczowym** - NPC-ów, **brązowym** - NanoMED'y. Mam nadzieję, że materiał okaże się pomocny dla graczy, którzy nie wiedzą, co zrobić dalej, a przede wszystkim dla tych, którzy pragną odblokować wszystkie dodatkowe materiały.

Zapraszam,

**Artur „Roland” Dąbrowski**



### Porady

#### P o d s t a w y

Stan zdrowia Riddicka reprezentują kwadraty w lewym górnym rogu ekranu (pojawiają się tylko w chwilach zagrożenia). Jeśli stracisz fragment jednego z kwadratów - zaczekaj chwilę, aby ten się wypełnił z powrotem. Natomiast w wypadku, gdy utracisz cały kwadrat, musisz znaleźć jakąś stację NanoMED. Te z kolei pozwalają Ci się zregenerować tylko, jeśli są pełne.



Aby takie urządzenie napęlić, musisz włożyć do środka specjalny kartridż (NanoMED Cartridge), dzięki którym można korzystać z urządzeń. Na początku gry posiadasz cztery kwadry. Jest to połowa końcowego stanu, jaki można osiągnąć. Kolejne kwadry zdobywamy przy specjalnych stacjach zdrowia NanoMED (NanoMED Health Station). Niektóre z nich są ukryte, ale dzięki niniejszemu poradnikowi dowiesz się, gdzie znaleźć wszystkie. Pierwsza stacja mieści się na poziomie 5-tym - Infirmary, drugą odnajdziesz pod koniec poziomu 17-go - Feed Ward, trzeci kryje się na etapie 23-cim - Mining Core, czwarty i ostatni znajdziesz na poziomie 31-szym - Loading Docks.



*The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* są z założenia grą akcji, jednak sprytnie wpleciono tutaj elementy znane z typowych skradanek. Oznacza to, że znaczną część spotkań z wrogami można rozwiązywać po cichu. Najlepiej, gdy strażnik stoi do nas plecami - wtedy podchodzimy i zwyczajnie skręcamy mu kark. Robimy to albo w sposób cichy i powolny, albo w głośniejszy i szybszy. Aby załatwić delikwenta na pierwszy sposób - przyciskamy [E], aby chwycić go za kark, a następnie przyciskamy LPM w celu skręcenia karku. Drugi sposób polega na jednorazowym kliknięciu LPM podczas stania za przeciwnikiem. Aby być pewnym, że Riddick skręci przeciwnikowi kark - sugerujemy się jego dłońmi, które wówczas bohater wystawia do przodu. Co zrobić w sytuacjach, gdy w pomieszczeniu jest jasno? Rozglądnąć się za źródłami światła i oddać strzał w ich stronę, żeby sprawić, by w lokacji zapanowały ciemności. Takie rozwiązanie zdaje egzamin dopiero, gdy otrzymamy cacko o nazwie EYESHINE (pozwala nam widzieć w ciemnościach - aktywujemy za pomocą [TAB]). Wtedy my widzimy wrogów, ale oni nas nie (chyba że mają latarki - wówczas musimy być ostrożni).



Bardzo dobrym sposobem na wyeliminowanie uzbrojonego przeciwnika (ale w sytuacji, gdy my nie mamy broni) jest chwycenie za jego pukawkę, wycelowanie jej w głowę oponenta i oddanie strzału. Aby to zrobić, podchodzimy do wroga i czekamy, aż ten weźmie zamach, by nas uderzyć. Wtedy przyciskami LPM i modlimy się, by Riddick zrobił to, co chcieliśmy. Jeśli precyzyjnie utrafimy w odpowiedni moment - będziemy mieć delikwenta z głowy.

