

Lost Planet 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Lost Planet 3

autor: Norbert „Norek” Jędrychowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Spark Unlimited, Wydawca Capcom, 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

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Opis przejścia	5
Prolog	5
Misja 1: Uratuj Laroche'a	8
Misja 2: Pierwszy posterunek termalny	11
Misja 3: Stacja przekaźnikowa	14
Misja 4: Nieznana Struktura	19
Misja 5: Pomoc dla Zapomnianych	24
Misja 6: Otwarcie zbrojowni i powrót do Hangaru	27
Misja 7: Odczyty podczas burzy	31
Misja 8: Gorevogg i Nushi	34
Misja finałowa: Powstrzymanie Isenberga i sił NEVECU	37
Zadania poboczne	44
Znajdźki	51
Dzienniki audio	51
Dzienniki tekstowe	70
Bestiariusz	81
Taarki albinosy	91

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

W poradniku do gry **Lost Planet 3** znajdziesz szczegółowy opis przejścia wszystkich głównych misji oraz zadań dodatkowych. Dalsza jego część zawiera lokalizację wszystkich znajdziek dostępnych w grze, wraz z ich opisem (**dzienniki audio i tekstowe**, **bestiariusz** oraz miejsca pobytu unikalnych **albinosów taarka**).

W poradniku użyto następujących oznaczeń:

- **kolor brązowy**: odnosi się do nazw postaci,
- **kolor zielony**: oznacza przedmioty (np. **dzienniki**),
- **kolor pomarańczowy**: tym kolorem zaznaczone są wszystkie potwory i ich odmiany,
- **pogrubienie**: odnosi się do nazw lokacji,
- **pogrubienie + kursywa**: odsyła do innego działu poradnika,
- **[klawisz]**: oznacza klawisz, którym wykonujemy daną akcję (**UWAGA**: Podane w nawiasach kwadratowych klawisze akcji odnoszą się do **domyślnych ustawień sterowania**).

W grze nie występuje „sztuczny” podział na misje (jak np. w serii GTA). Prezentowany w tym poradniku podział powstał ze względu na rozdzielenie poszczególnych misji, czy to za pomocą przerywników filmowych, czy możliwości „odpoczynku” pomiędzy nimi np. przebywając w bazie.

Norbert „Norek” Jędrychowski (www.gry-online.pl)

Garść porad



W grze niejednokrotnie spotkamy miejsca pełne akridów.

Oto kilka porad, które mogą okazać się przydatne podczas rozgrywki:

- Podczas walki generalnie prawie **zawsze** powinieneś pozostawać w ruchu. Nie daj podchodzić przeciwnikom zbyt blisko, gdyż ich ataki mogą okazać się zabójcze. W większej ilości nawet **sepie** stanowią duże zagrożenie.
- Używaj granatów. W wielu przypadkach okażą się najlepszą bronią przeciwko **akridom**.
- Podczas walk z większymi, opancerzonymi **akridami**, pamiętaj, aby unikać ich ataków za wszelką cenę. Dodatkowo dobrze wykonany unik pozwala Ci na **ostrzał pomarańczowego obszaru**, który jest wrażliwy na ataki. Celnie rzucony granat unieruchamia na chwilę większe potwory, pokroju **tangaanta** czy **sieragza**, dając chwilę np. na uzupełnienie amunicji.
- W walce ze **strażnikami-samicami** warto chować się za osłonami i stamtąd prowadzić ogień. Uważaj jednak na **strażników-samce**, którzy będą chcieli Cię zająć z boku i zaatakować z bliska.
- Amunicję możesz uzupełniać przy swoim mechu.
- Zbieraj **T-energię** oraz **unikalne komponenty**. Ta pierwsza pozwoli Ci na zakup i ulepszenie broni, zaś za komponenty otrzymasz ulepszenia do swojego mecha.
- Jeśli brakuje Ci wspomnianych komponentów możesz wymienić na nie **T-energię** u kwatermistrza, w **Hangarze**, na poziomie pierwszym. Ze jeden komponent przyjdzie Ci zapłacić 2000 **T-energii**.
- Jeśli z kolei brakuje Ci **T-energii** stawiaj posterunki termalne, które po pewnym czasie będziesz mógł opróżnić, zgarniając lokalną walutę (miejsca, w których możesz stawiać posterunki są podane w rozdziale **Zadania poboczne**).
- Odwiedzaj co jakiś czas kwatermistrza w **Hangarze**, aby zdobyć nowe bronie. Możesz je również zakupić w sklepie w **Obozie Zapomnianych**.
- Możesz ulepszać swoją broń. Zrobisz to u kwatermistrza. Warte uwagi jest np. zwiększenie ilości granatów, które możesz nosić i powiększony magazynek.
- Po odnalezieniu wszystkich unikalnych albinosów (patrz **Znajdźki**) w **Obozie Zapomnianych** będziesz mógł dokonać ulepszenia swojego kombinezonu. Zwiększona regeneracja może się przydać w niektórych przypadkach.
- Korzystając z szybkiej podróży zaoszczędzisz sporo czasu.
- Nie jedź śniegu :)

Opis przejścia

Prolog



Pierwsze kroki Jima.

Grę rozpoczynamy jako rozbitek na mroźnej i nieprzyjaznej planecie **Akrid**. Naszym pierwszym zadaniem jest odnalezienie transpondera, ruszaj więc za znacznikami. Dojdiesz do miejsca w którym otrzymasz broń. Zastrzel z niej pierwszego **akrida**. Podążaj dalej jedyną możliwą drogą, aż wpadniesz do miejsca w którym **sepii** będzie trochę więcej.



Komitet powitalny już czeka.

Zastrzel je wszystkie, nie sprawią żadnych problemów, a i amunicji Ci nie zabraknie. Dotrzyj do miejsca, gdzie znajduje się transponder i weź go. Nastąpi krótki przerywnik, w którym możesz podziwiać **akridy** biegnące w Twoją stronę (możesz też do nich strzelać). Po chwili czeka Cię sekwencja **QTE**. Wciskaj odpowiedni klawisz **[F]**, aby odrzucić przeciwnika. Nie musisz się zbytnio martwić, po chwili przybędzie odsiecz w postaci wielkiego mecha, za którym podążaj.



Sepie w natarciu.

Po krótkim przerywniku filmowym nastąpi kolejny atak potworów. Strzelaj do nich i zbieraj zostawioną przez nie **T-energię**. Chwile później będziesz musiał naprawić mechanizm – podejź więc do miejsca, które będzie wskazywał znacznik i przytrzymaj klawisz odpowiadający za naprawę **[V]**. Po udanej naprawie wskakuj na pokład.



Witaj na pokładzie.

Po przerywniku filmowym otrzymasz nowe zadanie – porozmawiać z mechanikiem. Zanim to jednak zrobisz możesz pokręcić się trochę po pokładzie, np. w poszukiwaniu **dzienników** (rozdział **Znajdźki**). Ostatecznie udaj się do windy i zjedź na poziom 1 (**poziom piwniczny**). Porozmawiaj tam z mechanikiem, **Olą**. Następnie uzbrój się w nóż u kwatermistrza, znajdującego się na tym samym poziomie.



Nasz mech to niczego sobie cacko.

Po tej czynności udaj się na poziom 2, gdzie ponownie pogadaj z mechanikiem, a następnie wskakuj do swojego mecha. Sprawdź czy wszystko działa; chwytak, wiertło i jazda – kieruj się w stronę bramy z prawej strony i przejdź do lokacji **Coronis**.