

Bulletstorm

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Bulletstorm

autor: Crash

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-099-5

Producent People Can Fly, 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
Prolog	4
Akt I - Rozdział 1	11
Akt I - Rozdział 2	14
Akt I - Rozdział 3	22
Akt II - Rozdział 1	25
Akt II - Rozdział 2	37
Akt III - Rozdział 1	43
Akt III - Rozdział 2	50
Akt IV - Rozdział 1	56
Akt IV - Rozdział 2	61
Akt IV - Rozdział 3	67
Akt V - Rozdział 1	75
Akt V - Rozdział 2	78
Akt V - Rozdział 3	82
Akt VI - Rozdział 1	89
Akt VI - Rozdział 2	94
Akt VI - Rozdział 3	101
Akt VII - Rozdział 1	110
Akt VII - Rozdział 2	118
Sekrety	126
Inforoboty	126
Elektromuchy	135
Butelki	142
Superstrzały	153
Ogólne	153
Karabin Rozjemca	156
Wyjec	157
Korbacz	158
Łamignat	159
Łowca Głów	160
Odbijak	161
Wiertacz	162
Ukryte	163

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

Poradnik do gry *Bulletstorm* zawiera szczegółowy opis przejścia gry, wzbogacony licznymi zdjęciami oraz komentarzami na temat efektownego eksterminowania napotkanych oponentów. Zaprezentowany w grze system superstrzałów został wnikliwie przeanalizowany. Efektem tego są dziesiątki informacji na temat specjalnych morderstw, zarówno w dziale opisu poszczególnych etapów, jak i w osobnej części poświęconej wyłącznie superstrzałom. To jednak wciąż nie wszystko. Zawarłem również informacje o położeniu wszystkich ukrytych przedmiotów, tj. inforobotów, elektromuch i butelek z sokiem Nom.

Łukasz „Crash” Kendryna (www.gry-online.pl)

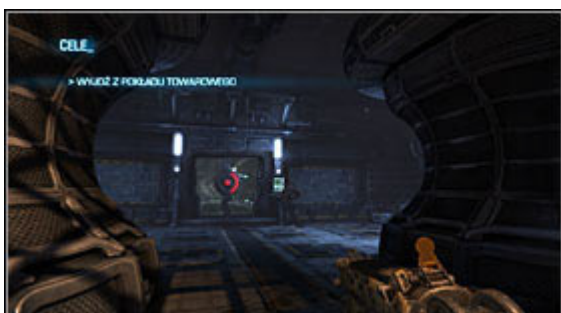
Opis przejścia

P r o l o g



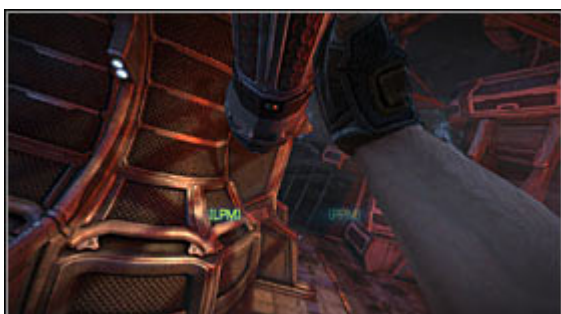
Zabawę rozpoczynamy na pokładzie statku kosmicznego. Początkowo nie przejmiesz pełnej kontroli nad bohaterem. Będziesz mógł jedynie wykonywać określone polecenia, w celu zapoznania się ze sterowaniem.

W ten sposób poruszysz głową, oddasz pierwszy strzał i użyjesz kopniaka.



Gdy wszystkie polecenia wykonasz prawidłowo (instrukcja pojawi się na środku ekranu), interaktywna scenka dobiegnie końca, umożliwiając Ci przemieszczanie się.

Udaj się za kompanem w kierunku zamkniętej śluzy i spróbuj ją otworzyć. Wywołasz w ten sposób kolejny przerywnik.

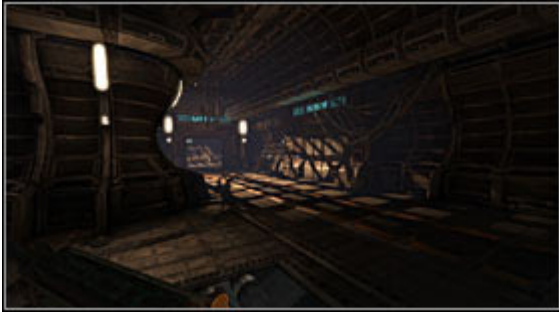


Po jego zakończeniu wciskaj na przemiań lewy i prawy guzik myszki, aby przemieszczać się trzymając rury.

Na jej końcu znajdować się będzie przełącznik – zadziałaj na nim (domyślny klawisz to R).



Następnie po raz kolejny udaj się przed siebie, odblokowując sobie drogę kopniakiem. W pewnym momencie będziesz musiał również przykucnąć, by móc pokonać ostatni odcinek dzielący Cię od śluzy. Gdy do niej dotrzesz, oddaj strzał w kierunku panelu otwierającego.



Po otwarciu się przejścia, przejdź przez nie i pobeignij za kompanami (trzymając wciśnięty klawisz spacji) na mostek statku kosmicznego.

Po dotarciu na miejsce załączy się dłuższy przerywnik.



Jedyna taka sekwencja w całej grze... nie przyzwyczajaj się.

Ten zakończy się w momencie, gdy przejmiesz stery działka pokładowego. Podczas gdy statek przemieszczać się będzie automatycznie, Twoje zadanie to prowadzenie ostrzału. Cele oznaczone zostaną czerwonymi punktami (dobrze widocznymi). Cała sekwencja pełni rolę przerywnika i nie jest wymagająca.



Po zakończonej walce w przestrzeni kosmicznej, akcja przeniesie się o kilka lat wstecz, a Ty i Twoja załoga wylądujecie na pionowej ścianie wielkiego wieżowca. Podążaj za towarzyszymi, aż dotrzesz do windy. Kopnij w nią, a ta spadnie w przepaść odblokowując Ci przejścia.



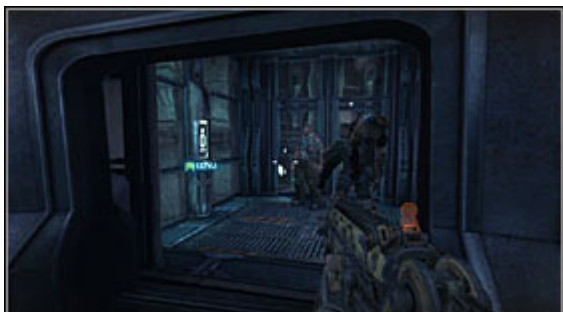
Na końcu drogi czekać Cię będzie kolejna atrakcja. Aktywuj ją, by wziąć udział w interaktywnym przerywniku. Już na samym jego początku gra poprosi Cię o oddanie strzału (bez konieczności celowania, wystarczy zadziałać na myszce).

Tak oto załączy się dłuższa scenka.



Po jej zakończeniu do pomieszczenia, w którym będziesz się znajdować, wbiegnie kilku oponentów. Załatw ich trzymając się na dystans.

Podczas walki akcja przeniesiona zostanie do teraźniejszości.



Po przejęciu kontroli nad bohaterem wraz z towarzyszymi udaj się do windy. Po wejściu do jej wnętrza, zadziałaj na panelu kontrolnym.

Po wyjściu musisz podążać za pozostałymi członkami drużyny, odblokowując im przejście kopiąc przeszkody. W ten sposób trafisz do pomieszczenia medycznego. Otrzymasz tam kolejne zadania, czyli konieczność odnalezienia baterii.



Pamiętaj, superstrzały (skillshoty) wciąż nie obowiązują.

Opuść pomieszczenie i skieruj się do wyjścia. Nim z niego skorzystasz, zostaniesz zaatakowany przez oponentów. Ci nie będą strzelać, próbując załatwić Cię w starciu z bliska (kopniak jest najszybszym rozwiązaniem).



Wyjście, z którego chciałeś skorzystać, okaże się zablokowane. Skieruj się do kolejnego uważając na następnych przeciwników - tym razem pojawią się strzelający. Aby szybko się do nich zbliżyć, wykonuj ślizgi (2x spacja).



Przed wyjściem na zewnątrz prześliznij się pod niskim przejściem prowadzącym w dół.