

Ratchet & Clank: Quest for Booty

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ratchet & Clank: Quest for Booty

autor: Marcin „Hamster” Matuszczyk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Insomniac Games, Wydawca Sony Computer Entertainment.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Broń i gadżety	5
Opis przejścia	6
Azoream Sea	6
Hoolefar Island	8
Morrow Caverns	14
Hoolefar Island	17
Darkwater Cove	18
Lythoin Caves	22
Azoream Sea	24

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



Ratchet & Clank: Quest for Booty to zręcznościówka z elementami przygodowymi. Tym razem Ratchetowi towarzyszy przyjaciółka o imieniu Talwyn. Razem wyruszają na poszukiwania Clanka, który został porwany przez tajemnicze roboty Zoni. Trop prowadzi do pirata Darkwater, który jest ekspertem, jeśli chodzi o kulturę Zoni. W poradniku zawarty jest dokładny opis przejścia, broni oraz łamigłówek.

Marcin „Hamster” Matuszczyk

Uwagi wstępne

W grze zbieramy śrubki - pełnią one funkcję waluty. Do przejścia gry potrzebujemy ich w sumie 22500 (10000 za Versabolt i 12500 za Map translation). Opcjonalnie możemy kupić jedną broń, czyli Alpha Disruptor za 50000. Wybór poziomu trudności nie ma wpływu na fabułę, jedynie na stopień skomplikowania walk. Gadżety otrzymujemy w zamian za przejście konkretnego etapu gry. Każda broń ma przypisany do siebie poziom doświadczenia - zwiększamy go poprzez używanie danej broni.

Sterowanie

Lewa gałka: poruszanie się

Prawa gałka: ruch kamery

X: skok

R1 lub kółko: użycie broni

R1 (przytrzymanie) lub kółko (przytrzymanie): użycie klucza jako huśtawki podczas skoku

Kwadrat: użycie klucza/atak

Trójkąt (przytrzymanie): wybór broni

Trójkąt: akcja/rozmowa/wyciągnięcie broni

R2: puszczenie się krawędzi

R2 (przytrzymanie): kucanie

R2 + kwadrat: wyrzucenie młotka

L2 (przytrzymanie) + lewa gałka: uskoki na boki

Select: mapa

Broń i gadżety

Combustor

Jest to standardowy pistolet. Strzela plazmowymi kulami. Po ulepszeniu do piątego poziomu, zmienia nazwę na **Magma Combustor** i pozwala strzelać trzema kulami naraz.

Fusion Grenade

Granat który po zetknięciu się z przeszkodą, wybuchu i rani kilku wrogów naraz. Gdy osiągnie piąty poziom, zamienia się w **Fusion Bomb** i ma większe pole rażenia.

Shock Ravager

Broń która razi prądem. Posiada daleki zasięg. Po ulepszeniu do piątego poziomu, zamienia się w **Lightning Ravager** oraz potrafi elektryzować wielu przeciwników naraz.

Tornado Launcher

Działo które wypuszcza siejące zniszczenie tornado. Steruje się nim za pomocą wychyleń pada. Gdy osiągnie piąty poziom, zamienia się w **Tempest Launcher** i potrafi również zbierać śrubki.

Predator Launcher

Wyrzutnia raket samonaprowadzających. Pociski po dotarciu do celu wybuchają i ranią kilku wrogów naraz. Po osiągnięciu piątego poziomu urządzenie zamienia się w **Raptor Launcher** i zostawia po wybuchu raniącą substancję.

Nano Swarmers

Broń wystrzeliwiająca rój pszczoł, który atakuje najbliższych wrogów. Po osiągnięciu piątego poziomu, zmienia nazwę na **Toxic Swarmers** oraz dodatkowo przeciwników trucizną.

Alpha Disruptor

Silnie działo strzelające promieniem lasera w jednego wroga.

Grind Boots

Buty, które pozwalają na jazdę (grindowanie) po cienkich szynach. Aktywują się automatycznie po wskoczeniu na tory.

Gravity Boots

Obuwie, które pozwala Ratchetowi na chodzenie po metalowych ścieżkach i ścianach. Włącza się automatycznie po wejściu na ścieżkę.

Opis przejścia

A z o r e a m S e a

Fight the Pirates

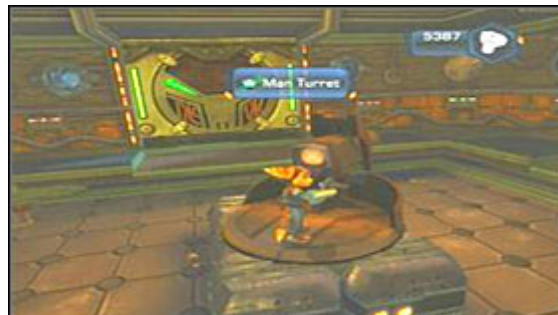
Przypływasz na okręt Angstroma Darkwater. Lądujesz na sąsiednim statku i tam zaczyna się przygoda. Zniszcz stojące na przeszkodzie skrzynki i znokautuj piratów. Po walce podejdź do śruby, która jest na prawo od drzwi i przekręć ją kluczem francuskim, drzwi zostaną otwarte.



W środku pozbądź się kilku wrogów i wyjdź przez drzwi na wprost. Zaraz za wyjściem, skręć w lewo a zobaczysz drabinę - dzięki niej dotrzesz na dach. Tam powita Cie nieco groźniejszy przeciwnik. Używaj jedynie broni do walki dystansowej. Po ubiciu robota, wejdź na katapultę, która jest na krawędzi dachu i naciśnij przycisk skoku.



Dzięki temu jesteś już na następnym statku. Przed Tobą stoi jeden z piratów, zabij go uderzając kluczem w plecy. Zniszcz beczki z trotylem z pistoletu lub granatem, spowoduje to kolejną potyczkę z garstką robotów. Po ich pokonaniu podejdź do armaty, która jest po prawej stronie. Zniszcz dzięki niej drzwi prowadzące do komnaty. Po wejściu do niej omiń strzelającego pirata. Zaatakuj go od tyłu. Znow użyj za armaty, aby rozwalić kolejne drzwi, które są na wprost.



Po wyjściu z pomieszczenia, wdrap się na dach po drabinie, która jest po lewej stronie. Tam zniszcz parę robotów i wystrzel się z katapulty, znajdującej się jest na krawędzi dachu.

