

Red Faction: Armageddon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Red Faction: Armageddon

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Volition Inc., Wydawca THQ Inc., 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	3
Opis przejścia	4
Terraformer	4
Wykopaliska	8
Droga do Bastionu	13
Umocnienia Bastionu	18
Zapasy wody	22
Jaskinie lodowe	24
Infekcja	29
Ścigany	31
Misje z Red Faction	35
Maruder i walka z Hale'm	39
Obrona Marudera	44
Droga mniej uczęszczana	51
Królowa i powrót do Terraformera	55
Dodatki	64
Audiodzienniki	64
Ulepszenia	65
Kody	67
Osiągnięcia	69

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

Mars znowu jest w potrzebie. Tym razem Czerwona Planeta boryka się z terrorystami, którzy obrali na cel urządzenie wytwarzające atmosferę przyjazną dla człowieka. Ponadto, w mrokach podziemnych tuneli czai się pradawne zło. Poradnik do *Red Faction: Armageddon* pomoże w pokonaniu przeciwności i uratowaniu pierwszej kolonii ludzkości.

Główną część poradnika stanowi dokładny opis przejścia gry, krok po kroku. W jego treść wpleciono informację o lokalizacji audiodzienników, czyli znajdziek potrzebnych do zaliczenia jednego z osiągnięć. W drugiej części tekstu znajdują się też dodatkowe informacje o kodach, ulepszeniach oraz lista osiągnięć.

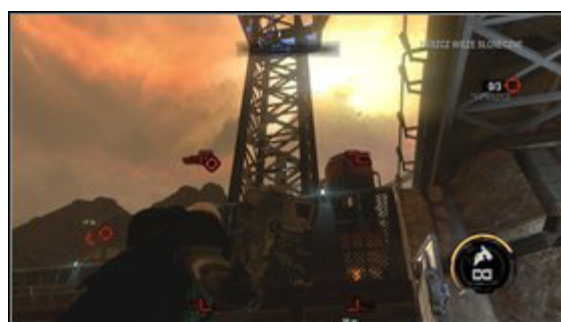
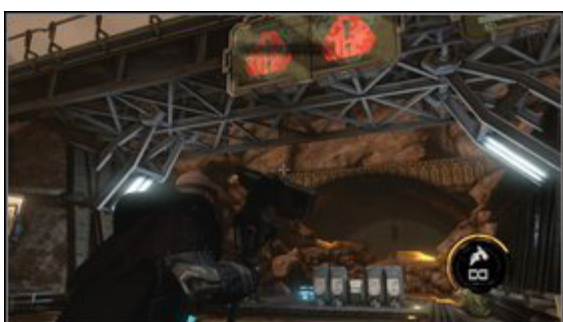
Szymon „Hed” Liebert (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

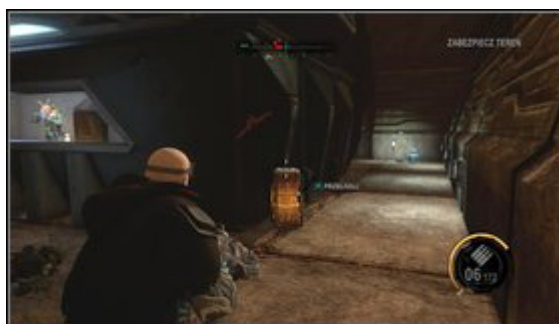
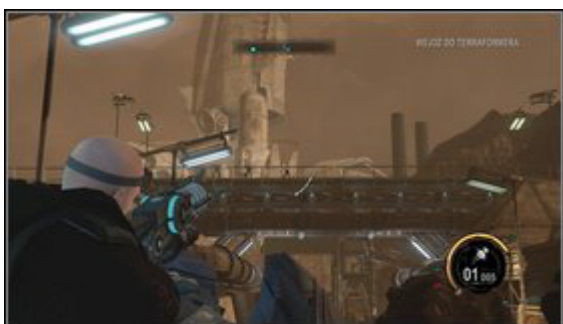
T e r r a f o r m e r



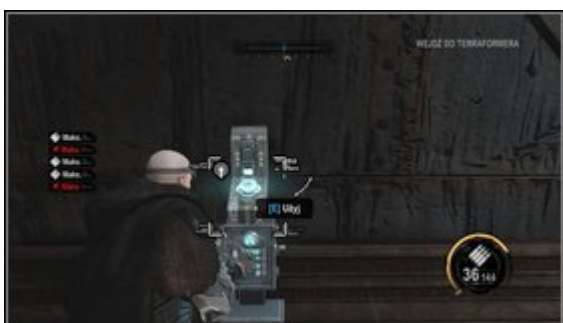
Na początku odzyskujemy kontrolę nad postacią **wykonując polecenia SAM**. [1] Następnie **rozwalamy bramę za pomocą młota**. [2]



Audiodziennik 1 – Znajduje się **naprzeciwko pola siłowego**, które musimy zniszczyć. Na prawo od początkowej części lokacji. [1] Po przejściu kilka metrów na wprost **rozwalamy 3 wskazane cele**. [2]



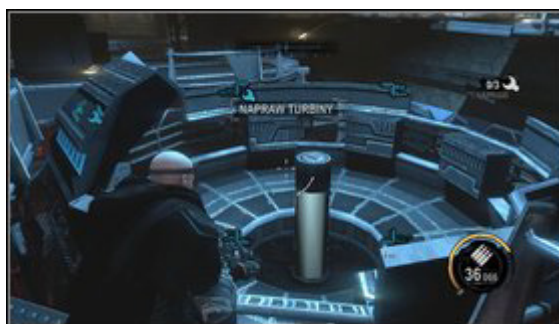
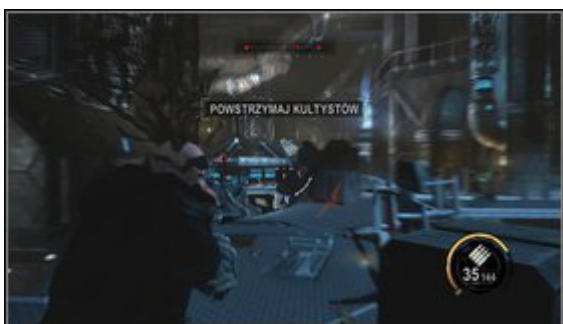
Przechodzimy przez **tunel** na drugą stronę i zmierzamy w stronę pozycji Kultystów. [1]
Audiodziennik 2 – Po przerywniku filmowym zobaczymy 3–4 wrogów strzelających do nas z kilkupiętrowego budynku. **Za nim z prawej jest dziennik dźwiękowy.** [2]



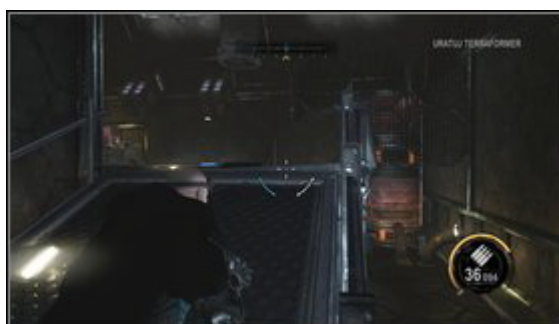
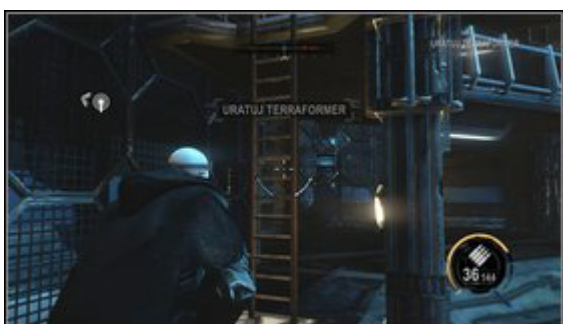
Pokonujemy wrogów i udajemy się dalej. W końcu dotrzemy do **hangaru i przełącznika**. Używamy. Go. [1] W środku pokonujemy robota. Możemy **chować się za skrzyniami** i naprawiać je, jeśli zostaną zniszczone. Warto także strzelać do **wybuchowych beczek**, koło których przeciwnik będzie przechodził. [2] Po walce **wchodzimy do Terraformera (wciskając E)**.



W środku **wyburzamy kolejne drzwi** za pomocą uderzenia (**Q**) i zabijamy wrogów. [1]
Audiodziennik 3 – Po wejściu dwa piętra wyżej rampą trafimy do korytarza. Droga prosto prowadzi do dalszego celu, a **odnoga w prawo do małego pomieszczenia, w którym jest dziennik.** [2]



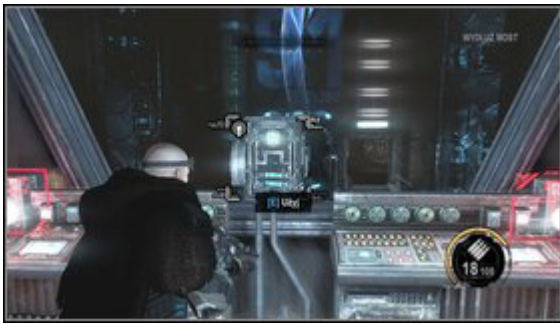
W następnym pomieszczeniu, z dużymi turbinami, eliminujemy wrogów. [1] Później **naprawiamy uszkodzone mechanizmy**. [2]



W pomieszczeniu z reaktorem wspinamy się do góry po **drabinach** [1] i **kładkach**. [2]



Audiodziennik 4 – Na drugim piętrze **pomieszczenia z reaktorem szukamy odnogi** prowadzącej do korytarza ze skrynkami i zwłokami. Koło nich leży dziennik. [1] Po zebraniu dziennika **wspinamy się jeszcze wyżej i kierujemy do wskazanego miejsca**. Walczymy z przeciwnikiem w kombinezonie bojowym. [2]



Na koniec aktywujemy **przełącznik** [1] i **wracamy do wcześniejszego korytarza**, aby przebiec po moście. [2]