

Transformers: Upadek Cybertronu

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Transformers: Upadek Cybertronu

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent High Moon Studios, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
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
Rozdział 1 – The Exodus	4
Rozdział 2 – Defend the Ark	7
Rozdział 3 – Metroplex Heeds the Call	18
Rozdział 4 – Eye of the Storm	26
Rozdział 5 – Cut and Run	38
Rozdział 6 – Death from Above	48
Rozdział 7 – Belly of the Beast	55
Rozdział 8 – Combaticons Combine!	58
Rozdział 9 – Megatron Returns	64
Rozdział 10 – The Final Counton	67
Rozdział 11 – Starscream’s Betrayal	76
Rozdział 12 – Grimlock Smash	85
Rozdział 13 – Till All Are One	93
Audio Logs	98
Blueprints	124

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 *Transformers: Upadek Cybertronu* składa się z trzech działów, dzięki którym każdy będzie w stanie ukończyć wszystkie 13 rozdziałów w kampanii, znajdując przy tym wszystkie schematy broni (**blueprints**) oraz dzienniki (**audio log**). Tych pierwszych jest w sumie 15 (dzięki nim otrzymujesz dostęp do szerszego arsenału w sklepach), a drugich 51 (umożliwiają lepsze poznanie fabuły). Opisy jednych i drugich znajdziecie w działach **Blueprints** oraz **Audio Log**. Ich lokalizacje są dodatkowo zaznaczone w solucji. Przy każdym z nich podano w nawiasie nazwę obecnego celu, dzięki czemu łatwiej je znaleźć podczas gry.

W poradniku zastosowano następujące oznaczenia:

- **kolor niebieski** – posłużył do oznaczenia wszystkich planów broni (**blueprints**);
- **kolor pomarańczowy** – odnosi się do **audio logów**;
- **kolorem zielonym** – oznaczono obrazki znajdujące się nad danym tekstem.

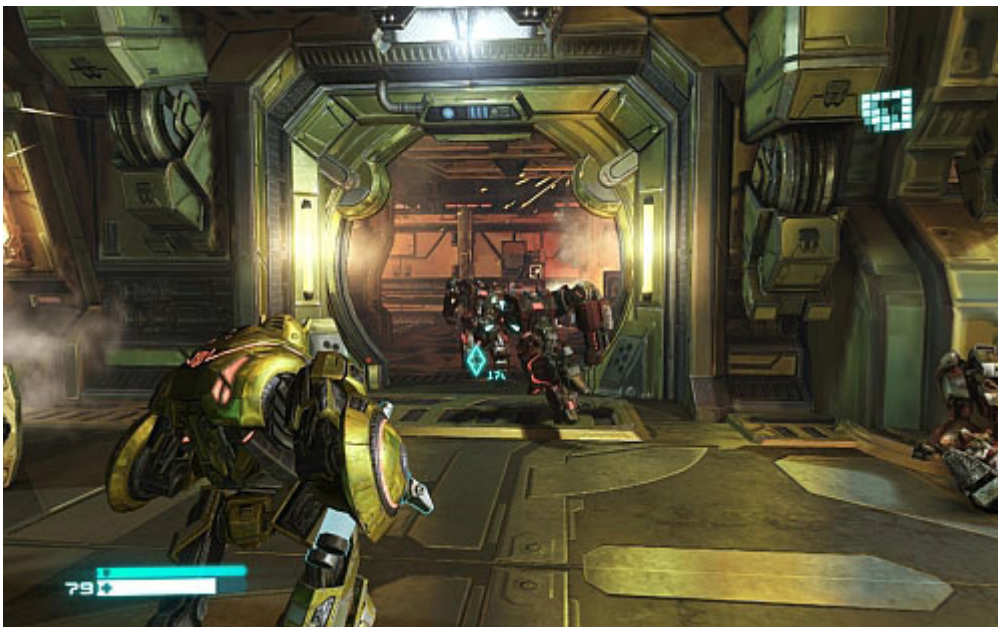
Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 - T h e E x o d u s



Zacznij od spojrzenia na kulę ze światłem i podążaj za nią wzrokiem, korzystając z myszki. Po krótkiej animacji zastrzel kilku przeciwników, którzy pojawią się na statku, a potem przystąp do ostrzeliwania kolejnych **(obrazek)**. Warto w tym celu ukryć się za jakąś osłoną.



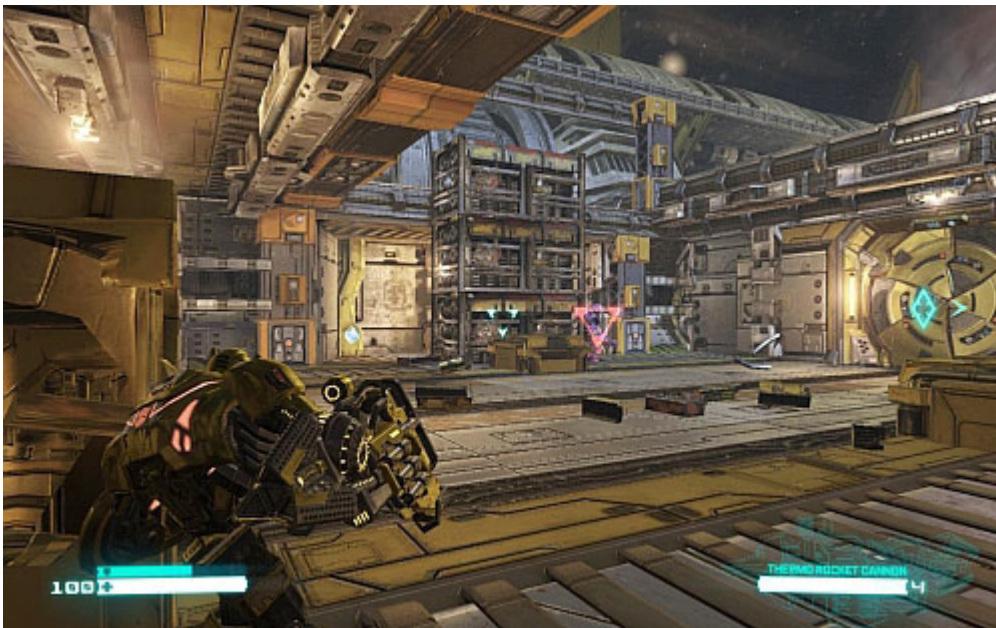
Po monologu Megatrona podejź do komputera z prawej i wyjmij z niego baterię. Następnie przejdź do korytarza przez drzwi z lewej **(obrazek)**. Biegnij za sojusznikami i przeskakuj kolejne przeszkody wciskając spację. W pewnej chwili dotrzesz do dziury w ziemi. Aby ją przeskoczyć wciśnij spację, a potem shift. Dojź do końca drogi i włóż baterię w specjalny panel.



Wejź do kolejnego pomieszczenia i zniszcz dwa mechanizmy (**obrazek**) wciskając środkowy przycisk myszy. Kontynuuj marsz przed siebie, a kiedy dotrzesz do pokoju z wrogami ukryj się za osłoną i ostrzeliwuj ich. Możesz też zmienić rękę, w której trzymasz broń. W tym celu wystarczy wcisnąć C.



Po uporaniu się z wrogami podejź do komputera przy drzwiach, otwórz je, wciśnij shift, a kiedy się rozpędzisz naciśnij środkowy przycisk myszy. W ten sposób szybko pozbędziesz się wroga (**obrazek**). W kolejnej sekwencji wciśnij F, a po przemianie się w auto wciśnij prawy przycisk myszy, aby zacząć szybko jechać przed siebie. Bramy niszczy przy pomocy pokładowego karabinu.



Po dojechaniu do końca udaj się w prawo i przejdź przez drzwi. Ze stojaka podnieś wyrzutnię rakiet i ruszaj przed siebie. W następnej lokacji zacznij ostrzeliwać wrogów. Jeśli chcesz możesz skorzystać z wyrzutni. Wystarczy poczekać, aż przeciwnik zostanie namierzony na czerwono (**obrazek**), a potem odpalić pocisk. Przebijaj się przez kolejne areny z wrogami, aż dotrzesz do miejsca pojedynku Optimusa z Megatronem. Po krótkiej animacji wciśnij W, aby pomóc swojemu kompanowi.

R o z d z i a ł 2 - D e f e n d t h e A r k

Audio log #1 (Return to the gates of Autobot City)



Zaraz po rozpoczęciu misji odwróć się do tyłu, przejdź kawałek i skręć w prawo. Na końcu krótkiego korytarza natkniesz się na **audio log #1 (obrazek)**.



Wróć do miejsca startu i skieruj się w lewo. Podnieś broń, zeskocz na dół i po zamianie w ciężarówkę zacznij jechać przed siebie. Na końcu długiej drogi natkniesz się na sporą grupę wrogów. Ostrzelaj ich z góry **(obrazek)** uważając na kolejnych, którzy pojawią się z lewej. Po oczyszczeniu terenu wejdź do budynku przed tobą.