

# Transformers:

## Wojna o Cybertron

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Transformers: Wojna o Cybertron**

**autor: Michał „Wolfen” Basta**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Przeciwnicy</b>	<b>5</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>9</b>
Część 1 – Ciemny Energon	9
Część 2 – Przewaga w wojnie	26
Część 3 – Zniszczenie Iacon	40
Część 4 – Śmierć nadziei	54
Część 5 – Ostatni strażnik	65
Część 6 – Obrona Iacon	67
Część 7 – Ucieczka z więzienia Kaon	80
Część 8 – Do rdzenia	92
Część 9 – Atak powietrzny	104
Część 10 – Jeden przetrwa...	116
<b>Emblematy</b>	<b>119</b>
Część 1 – Ciemny Energon	119
Część 2 – Przewaga w wojnie	121
Część 3 – Zniszczenie Iacon	123
Część 4 – Śmierć nadziei	125
Część 5 – Ostatni strażnik	127
Część 6 – Obrona Bacon	129
Część 7 – Ucieczka z więzienia Kaon	131
Część 8 – Do rdzenia	133
Część 9 – Atak powietrzny	135
Część 10 – Jeden przetrwa...	137

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Poniższy poradnik zawiera wszystko, co jest niezbędne do pełnego ukończenia kampanii dla jednego gracza. W „Poradach ogólnych” są przydatne wskazówki, odnoszące się do tego, w jaki sposób zachować się na polu bitwy. W dziale „Przeciwnicy” znalazł się opis wszystkich nietypowych rywali, przy pokonaniu których trzeba się namęczyć bardziej niż przy zwykłych wrogach. „Opis przejścia” to kompletna i bogato ilustrowana solucja, tłumacząca krok po kroku jak przebrnąć przez wszystkie 10 misji składających się na kampanie Deceptikonów oraz Autobotów. Są w niej również zawarte szczegółowe opisy walk ze wszystkimi bossami. Ostatni dział, czyli „Emblematy” zawiera opisy oraz zdjęcia 50 emblematów, które można znaleźć w trakcie przygody z *Wojną o Cybertron*.

**Michał „Wolfen” Basta** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

## Porady ogólne

- Zwracaj dużą uwagę na swój pasek zdrowia. W przeciwieństwie do wielu obecnych gier akcji w Transformerach regeneracja życia jest tylko połowiczna, to znaczy całe życie jest podzielone na kilka fragmentów. Jeżeli w wyniku obrażeń dany fragment życia ucierpi tylko częściowo, to po pewnym czasie zregeneruje się w pełni (możesz też skorzystać z białych rombów, symbolizujących energię, która zostaje po zabitych wrogach). Jeżeli jednak spadnie do zera, to do jego odzyskania będzie potrzebna apteczka lub pomoc kompana wyposażonego w narzędzie naprawcze.
- Oprócz typowego pancerza możesz też znaleźć skrzynie ze specjalną tarczą energetyczną, która zapewni ci dodatkową osłonę.
- Uważaj również na stan amunicji. Jeśli będziesz prowadził niecelny ogień, to może się okazać, że szybko ci jej zabraknie. Aby odnowić zapasu amunicji korzystaj ze skrzynek ze znakami naboju. Warto w tym miejscu odnotować, że Transformery przybierające formę samolotów posiadają nieograniczoną ilość amunicji.



Skrzynka ze zdrowiem



Skrzynka z amunicją



Skrzynka z tarczą



Skrzynka z granatami

- Gdyby w trakcie walki jednak zabrakło ci amunicji, to pamiętaj, że zawsze dysponujesz potężnym atakiem na bliski dystans (środkowy klawisz myszy) oraz możliwością przemiany w maszynę, która jest zaopatrzona w broń. Ponadto jako maszyna możesz znacznie szybciej się przemieszczać (prawy klawisz myszy).
- Ponieważ w Wojnie o Cybertron nie istnieje system osłon, dlatego najlepiej jest pozostawać w ciągłym ruchu i nigdy na dłużej nie przystawać w jednym miejscu. Jeżeli będziesz zbyt długo stał za jakąś przeszkodą, to wrogie roboty mogą cię po prostu obieć i zaatakować od tyłu. Dlatego dużo lepszym rozwiązaniem jest ciągle przeskakiwanie z kryjówek do kryjówek.
- Bardzo przydatnym narzędziem zagłady są stacjonarne karabiny maszynowe – nie posiadają one limitu amunicji i pozwalają na odpieranie całych armii przeciwnika. Nic nie stoi też na przeszkodzie, aby podnieść takie działko ze stojaka i korzystać z niego jak z normalnej, przenośnej broni (pojawi się również limit pocisków). Należy jednak mieć na uwadze, że będziesz wtedy spowolniony, a każda transformacja i zmiana broni spowodują, że działko zostanie wyrzucone na podłogę.

## Przeciwnicy

Większość wrogów, jaka stanie ci na drodze, to zwyczajne mięso armatnie i walka z nimi nie stanowi większego wyzwania. W czasie rozgrywki nie brakuje jednak przeciwników, z którymi walki wymaga nieco więcej taktyki niż bezmyślne parcie przed siebie z palce na spuście. Poniżej znajdziecie opisy tego typu oponentów.



Roboty raketowe

Roboty raketowe stanowią szczególne zagrożenie w trakcie większych potyczek, kiedy trudno uciec przed ich raketami. Kiedy zostaniesz namierzony przez wyrzutnię takiego robota, na ekranie pojawi się czerwony napis „Nadlatuje rakietą” – w tym momencie najlepiej wykonać szybki unik, aby nie zostać trafionym. Podczas gry spotkasz dwa rodzaje tych robotów – jedne będą przemieszczać się jak normalne oddziały, a drugie będą czekać za specjalnymi osłonami, za którymi nie wyrządzisz im żadnej krzywdy. Musisz wejść w zasięg ich strzału i kiedy odślwią się, aby cię zaatakować, masz szansę rozprawić się z nimi.



Brutale

Od czasu do czasu na twojej drodze stanie potężny Brutal, czyli robot wyposażony w tarczę i młot. Podczas potyczki trzymaj się na odległość, ponieważ przeciwnik ten atakuje tylko z bliskiej odległości, ale potrafi zadać naprawdę duże obrażenia. Od czasu do czasu wytwarza również falę energii, która cię spowalnia i utrudnia celowanie. Jedynym sposobem na pokonanie Brutala jest zniszczenie jego „plecaka” znajdującego się z tyłu. Tak więc kiedy staniesz za nim ostrzelaj jego czuły punkt, obrzuć go granatami lub podbiegnij do niego i szybko zadaj kilka ciosów bronią białą. Następnie odsuń się na bezpieczną odległość, ponieważ robot eksploduje.



Snajperzy

Snajperów można najczęściej spotkać w rozległych, wielopiętrowych arenach, w których stoją na różnego rodzaju podwyższeniach. Ich karabiny mają celowniki laserowe, przez co dość łatwo zauważyć, z którego miejsca do ciebie celują. Najlepiej rozprawić się z nimi z ukrycia przy pomocy karabinów snajperskich. Wychył się, oddaj strzał i szybko schowaj się z powrotem. W żadnym przypadku nie wchodź im pod lufę, ponieważ ich strzały są w stanie wyrządzić potężne szkody.



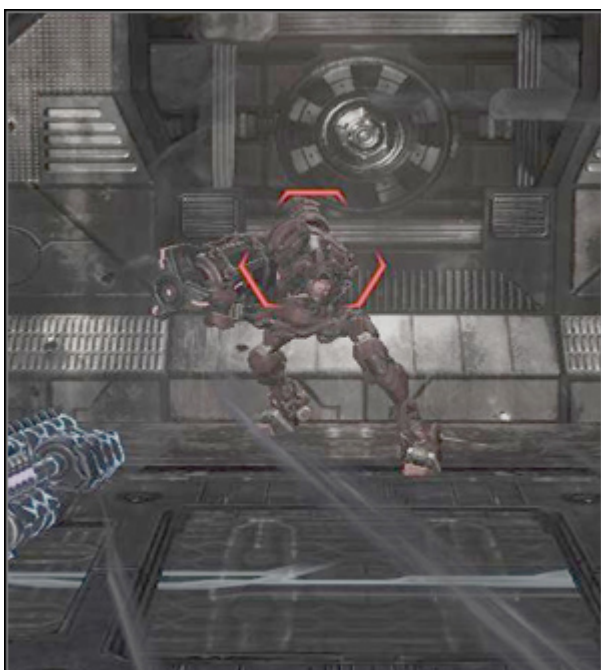
Roboty powietrzne

Roboty powietrzne dość często wspierają siły lądowe i są wyjątkowo irytujące. Główny wpływ na taki stan rzecz ma ich duża mobilność przez co dość ciężko je namierzyć. Niektóre są czasem uzbrojone w rakiety i przeprowadzają zabójcze ataki, przed którymi najlepiej robić uniki. Podczas walki z nimi najlepiej korzystać z szybkostrzelnych karabinów, a jeśli znajdują się dość daleko to ze snajperek. Co jakiś czas latające roboty zatrzymują się w miejscu. Jest to świetny moment do ich strącenia.



Roboty z działkami jonowymi

Roboty z szybkostrzelnymi działkami jonowymi to prawdziwa ciężka liga. Ich broń jest w stanie w ciągu kilku sekund się z tobą rozprawić, dlatego pod żadnym pozorem nie podchodź do nich w otwartym terenie. Zamiast tego staraj się z nimi walczyć na odległość, chowając się za różnymi elementami zapewniającymi osłonę. Na twoją korzyść działa fakt, że roboty te są dość powolne, więc przy odpowiedniej ruchliwości możesz stosunkowo łatwo je wykańczać. Kiedy rozprawisz się z taką jednostką warto podnieść zostawione przez nią działko – wprowadzie poruszasz się z nim wolniej, a transformacja lub zmiana broni powoduje, że opuszczasz je na ziemię, ale do odpierania dużych grup przeciwników nie ma lepszej broni.



Maskale

Maskale występują na ogół w zamkniętych pomieszczeniach, gdzie dzięki swojej niewidzialności mogą atakować cię z zaskoczenia. Są bardzo szybkie, ale da się je wykryć po charakterystycznych konturach oraz kuli energetycznej, powstającej przed strzałem. Kiedy ostrzelasz takiego przeciwnika ten stanie się widzialny, co znacznie ułatwia walkę. Podczas potyczki musisz być w ciągłym ruchu, ponieważ nawet nie wiesz kiedy niewidzialne roboty znajdują się za twoimi plecami.