

Magrunner: Dark Pulse

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Magrunner Dark Pulse

autor: Patryk „Irtan” Grochala

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 3 AM Games, Wydawca Focus Home Interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie – PC	4
Mechanika	5
Wstęp	5
Moduły	6
Akt I	8
Introductory Cube	8
Introductory Jumper	10
Introductory Platform	12
Intermediate Cube	15
Introductory Integration	18
Intermediate Platform	25
Advanced Platform	32
Platform Test	38
Introductory Fusion	45
Intermediate Integration	51
Akt II	57
Intermediate Jumper	57
Signal Interrupt	61
Disconnect	67
Hidden Lab	71
Captive	77
The Deep	85
Pattern Recognition	96
Reflection	103
Burning Rust	110
Backstage	116
Upgrade	124
Long Shot	134
Friendly Fire	140
Overdrive	147
Ruptured	154
Intersection	162
Proving Grounds	167
Crossroads	176
Darkness	181
Reboot	186
Akt III	193
The Outsider	193
Gruckezberg Continuum	202
From Beyond	211
Near Orbit	221
Mi-Go Gateway	227
The Damned	231
Dark Young	244
Starspawn	251
Cthulhu Rising	260
Osiągnięcia	269

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 *Magrunner: Dark Pulse* zawiera w sobie wszystko potrzebne do pełnego ukończenia gry, **włączając szczegółowy opis przejścia każdego poziomu, mechanikę gry i pojawiające się w niej moduły oraz pełną listę dostępnych w grze osiągnięć**. Wszystkie zagadki logiczne zostały dokładnie wytłumaczone i zilustrowane, co powinno ułatwić ich ukończenie.

Poradnik do *Magrunner: Dark Pulse* to:

- dokładny i bogato zilustrowany opis przejścia wszystkich poziomów
- szczegółowy opis ukończenia wszystkich zagadek logicznych
- przedstawienie mechaniki gry i znajdujących się w niej modułów
- lista wszystkich pojawiających się w grze osiągnięć

W poradniku zastosowane zostały dwa oznaczenia kolorystyczne. Oznaczenia te są w pełni opcjonalne i umowne, jako że mechanika gry nie wymaga używania konkretnego ładunku w danych sytuacjach, a sama kolorystyka może być zmieniona wedle gustu gracza. Oznaczenia kolorystyczne w tekście, zostały zastosowane by być w zgodzie z kolorystyką przedstawioną na obrazkach. I tak kolor **zielony**, odpowiada zielonemu ładunkowi w grze, a kolor **brązowy** – czerwonemu.

Patryk „Irtan” Grochala (www.gry-online.pl)

Sterowanie – PC

	Poruszanie się
	Wystrzelenie czerwonego ładunku
	Wystrzelenie zielonego ładunku
	Podnoszenie obiektów/Interakcja
	Skok
	Pola Magnetyczne
	Przybliżenie

Mechanika

W s t ę p

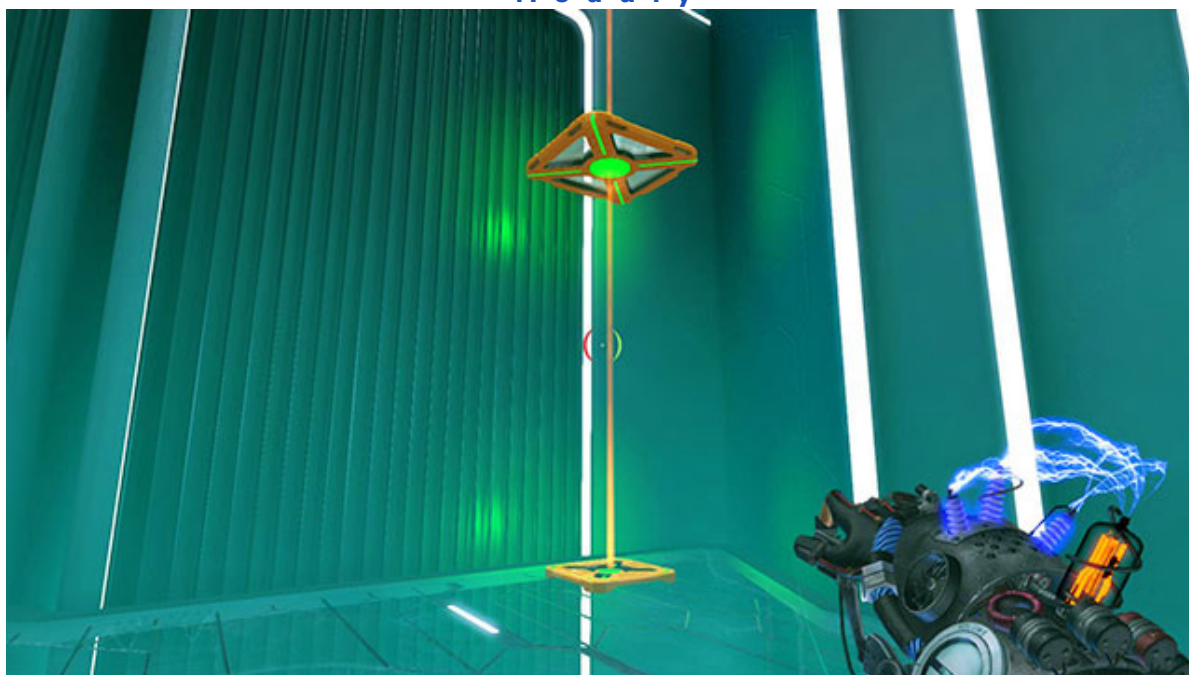


Czerwone ładunki

Mechanika gry jest w teorii bardzo prosta. Wszystko oparte jest na dwóch rodzajach ładunków magnetycznych: **czerwonym** i **zielonym** (lub czerwonym i niebieskim, w zależności od ustawień). W przeciwieństwie jednak do znanych nam ładunków dodatnich i ujemnych, gdzie dwa odmienne przyciągają się nawzajem, a te same – odpychają, tutaj działa to na odwrót. **Ładunki o tych samych kolorach przyciągają się, gdy kolory różne odpychają się nawzajem.**

Każdy z modułów naładowany konkretnym ładunkiem, wytwarza również mniejsze lub większe pole magnetyczne. **Dwa naładowane przedmioty mogą oddziaływać na siebie tylko wtedy, gdy znajdują się w zasięgu swoich pól magnetycznych.** Pole magnetyczne wszystkich przedmiotów znajdujących się na danym poziomie, można zobaczyć wciskając domyślnie przycisk **F**. Jest to bardzo istotne, szczególnie w dalszych etapach gry.

M o d u ł y



Ruchoma platforma

W całej grze pojawiają się tzw. **Moduły**. To z nich składa się większość zagadek logicznych. Są to również jedyne obiekty, których ładunki można dowolnie zmieniać, a niektóre pomagają również w walce z przeciwnikami.

Poniżej znajduje się lista wszystkich modułów znajdujących się w grze, wraz z opisem ich działania.

Żółta kostka/Cube – Standardowy moduł w postaci kostki, pojawiający się na niemal każdym poziomie. Jest wielofunkcyjny. Może być przyciągany przez większe obiekty, wystrzeliwany z wyrzutni, czy służyć jako transport. Można go dowolnie przenosić i przerabiać na małe kostki.

Mała kostka/Mini Cube – Moduł o podobnym działaniu co jego większy kuzyn, jednak z mniejszym polem magnetycznym i znacznie mniejszej masie. Może być pozyskany z żółtej kostki. Można skakać podczas przenoszenia.

Wybuchowa kostka/Explosive Cube – Jedyne moduł, stanowiący realne zagrożenie dla otoczenia. Przy niewielkim wstrząsie może dojść do eksplozji. Moduł przydatny przy niszczeniu różnych obiektów i wrogich form życia. Szczególnie skuteczny w połączeniu z wyrzutnią.

Moduł pola magnetycznego/Magnetic Field Module – Moduł ten, zazwyczaj przyczepiony do jakiejś powierzchni, stanowi nieruchomy „zbiornik” pola magnetycznego. Przydatny w połączeniu z mobilnymi modułami.

Platforma/Platform – Kolejny bardzo rozpowszechniony moduł. Idealnie nadający się do transportu osób i mniejszych modułów. Wytwarza własne pole magnetyczne i zazwyczaj jest napędzany modułem silnika magnetycznego. Przemieszcza się po promieniach poziomych, pionowych, okręgach i łukowych.

Silnik magnetyczny/Magnetic Engine – Moduł wytwarzający cylindryczne pole magnetyczne o dalekim zasięgu. Zazwyczaj używany do napędzania platform, ale również jako pionowa wyrzutnia.

Pusty silnik magnetyczny/Cube Holder – Moduł z wyjętym rdzeniem. Można go aktywować, poprzez umieszczenie w nim zwykłej lub małej kostki. Działa na podobnej zasadzie co silnik magnetyczny.

Hipersześcian/Mod Cube – Największy z dostępnych modułów. Składa się z sześciu oddzielnych części, podtrzymywanych polem magnetycznym. Można naładować dwie przeciwstawne ściany odmiennymi ładunkami, co spowoduje ich odpychanie i tym samym – otwarcie modułu. Naładowane ściany wytwarzają cylindryczne pole magnetyczne.

Moduł respawnujący/Cube Respawner – Moduł służący do odzyskiwania żółtych lub eksplodujących kostek. Wystarczy wcisnąć odpowiedni guzik na panelu sterowania, a pojawi się nowa kostka.

Newton – Grupa nanobotów, które przybrały formę mechanicznego psa. Jest to jedyny moduł, który można wystrzelić za pomocą rękawicy MagGlove. Można go rozstawić na niemal każdej powierzchni. Wytwarza średnich rozmiarów pole magnetyczne.

Wyrzutnia/Jumper/Catapult – Moduł, który po naładowaniu wystrzeliwuje inny obiekt o przeciwnym biegunie. Tor lotu ma zazwyczaj formę łuku. Bardzo przydatny do ekstremalnego transportu w połączeniu z żółtą kostką lub jako prowizoryczna broń wraz z eksplodującą kostką.

Generator/Generator – Jeden z modułów, którego nie da się naładować konkretnym ładunkiem. Aktywny generator, wytwarza pole przypominające kulę energii. Pole to można dezaktywować, doprowadzając do zetknięcia z mniejszym obiektem, jak np. żółta kostka. Generatory zazwyczaj odpowiadają za blokadę niektórych przejść lub innych obiektów.

Moduł przekształcający – Moduł pojawiający się raptem kilak razy. Jest wbudowany w ściany i nie da się zmienić jego ładunku. Służy do przeróbki małych kostek na dużą, jak i w odwrotnym procesie.

Magnetyczne wrota/Magnetic Gate – Działają na podobnej zasadzie jak drzwi, choć można je naładować. Można je otworzyć, ładując połówki odmiennymi ładunkami, jak i zamknąć, ładując tymi samymi. Stanowią całkiem wytrzymałą blokadę.