PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1342

poradnik do gry

Magrunner: Dark Pulse

Poradnik zawiera 269 stron i 518 ilustracji

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Magrunner Dark Pulse

autor: Patryk „Irtan” Grochala

GRYOnline.pl

(c) 2013 GRY-Online S.A.

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.

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

Wydawnictwo GRY-Online S.A.
ul. Gabrieli Zapolskiej 16A, 30-126 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2012 GRY-Online S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-Online S.A.

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

W A S D	Poruszanie się
	Wystrzelenie czerwonego ładunku
	Wystrzelenie zielonego ładunku
E	Podnoszenie obiektów/Interakcja
SPACE	Skok
F	Pola Magnetyczne
Q	Przybliżenie

Mechanika

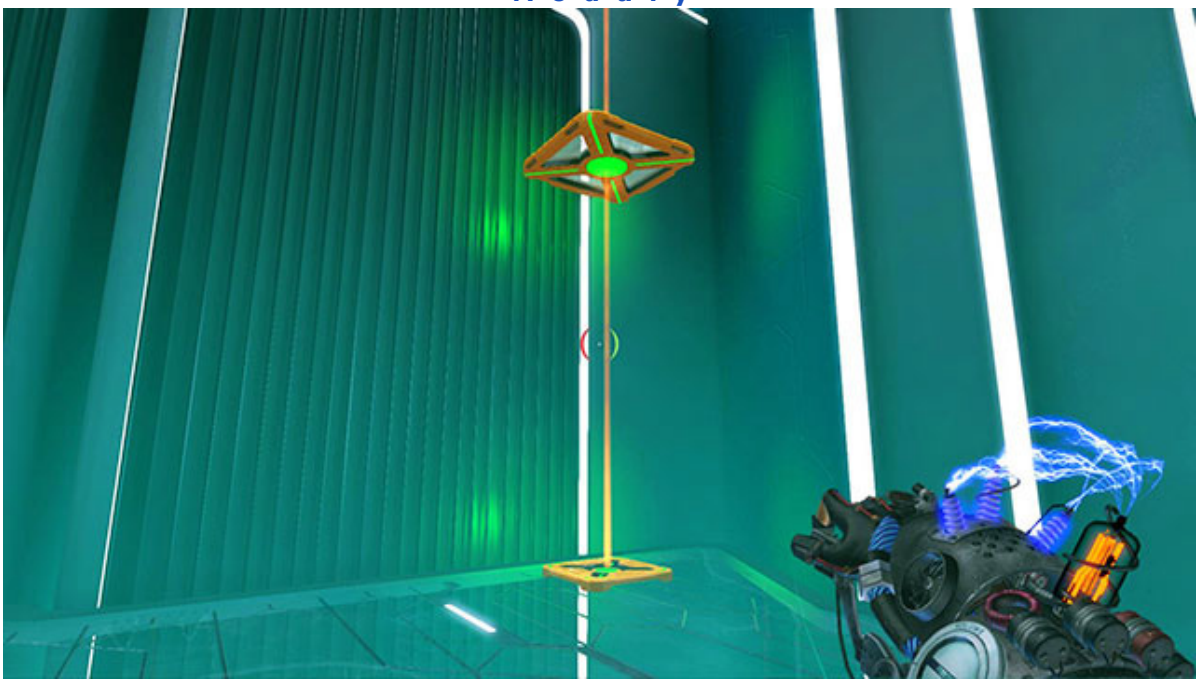
W s t ę p

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 – Jedyny 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.

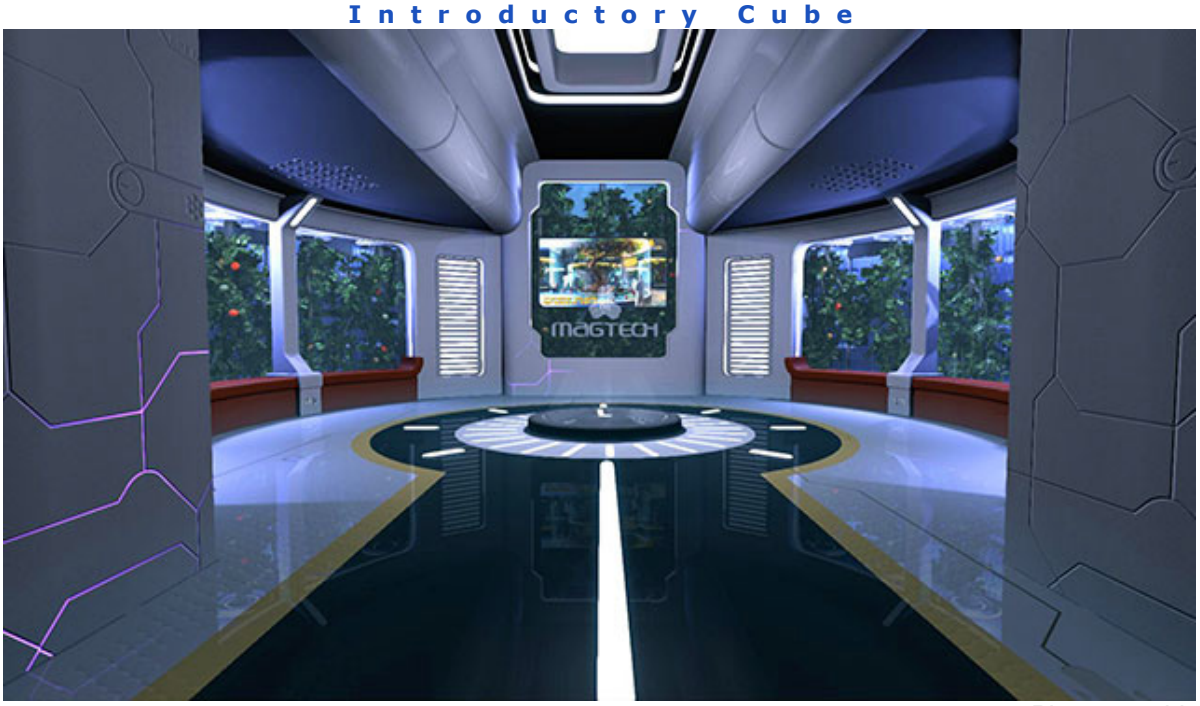
Generator/Generator – Jeden z modułów, którego nie da się naładować konkretnym ładunkiem. Aktywny generator, wytwarza pole przypominające kulę energii. Pole to można dezaktywować, doprowadzając do zetknięcia z mniejszym obiektem, jak np. żółta kostka. Generatory zazwyczaj odpowiadają za blokadę niektórych 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, chodź można je naładować. Można je otworzyć, ładując połówki odmiennymi ładunkami, jak i zamknąć, ładując tymi samymi. Stanowią całkiem wytrzymałą blokadę.

Akt I

Introductory Cube

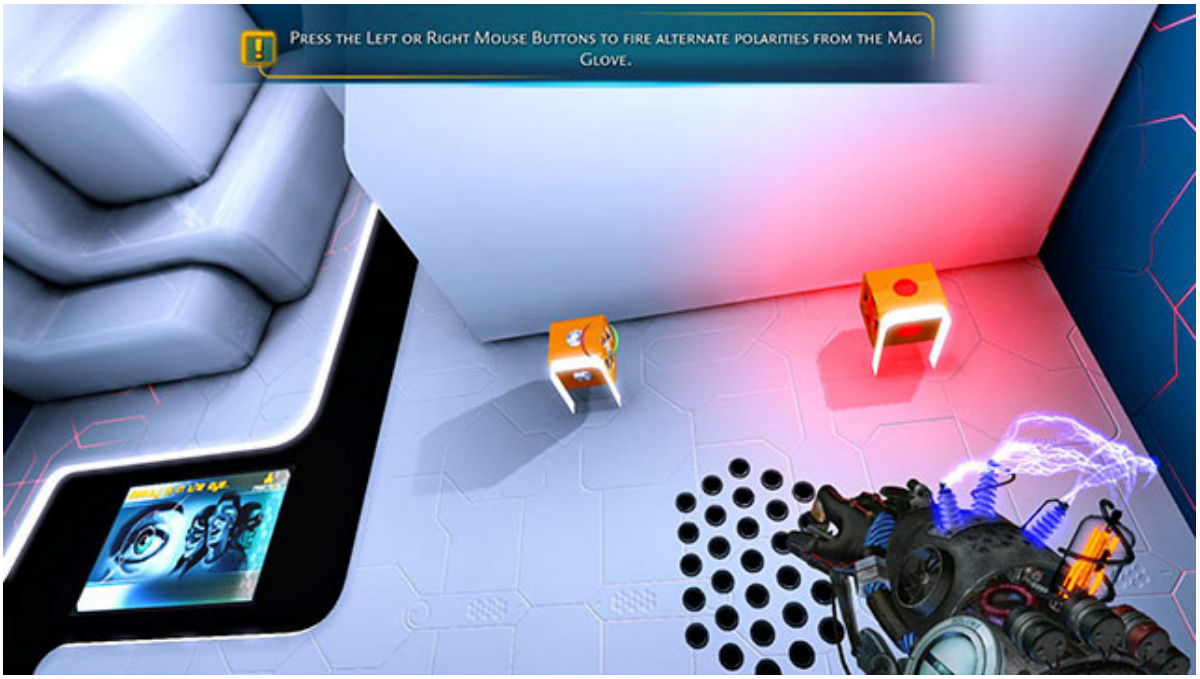


Pierwszy widok

Kontrolę nad główną postacią przejmujesz w windzie. Nie masz tu zbyt wiele do zrobienia, z wyjątkiem poskakania dookoła i pooglądania projekcji holograficznych, służących za wprowadzenie do historii.

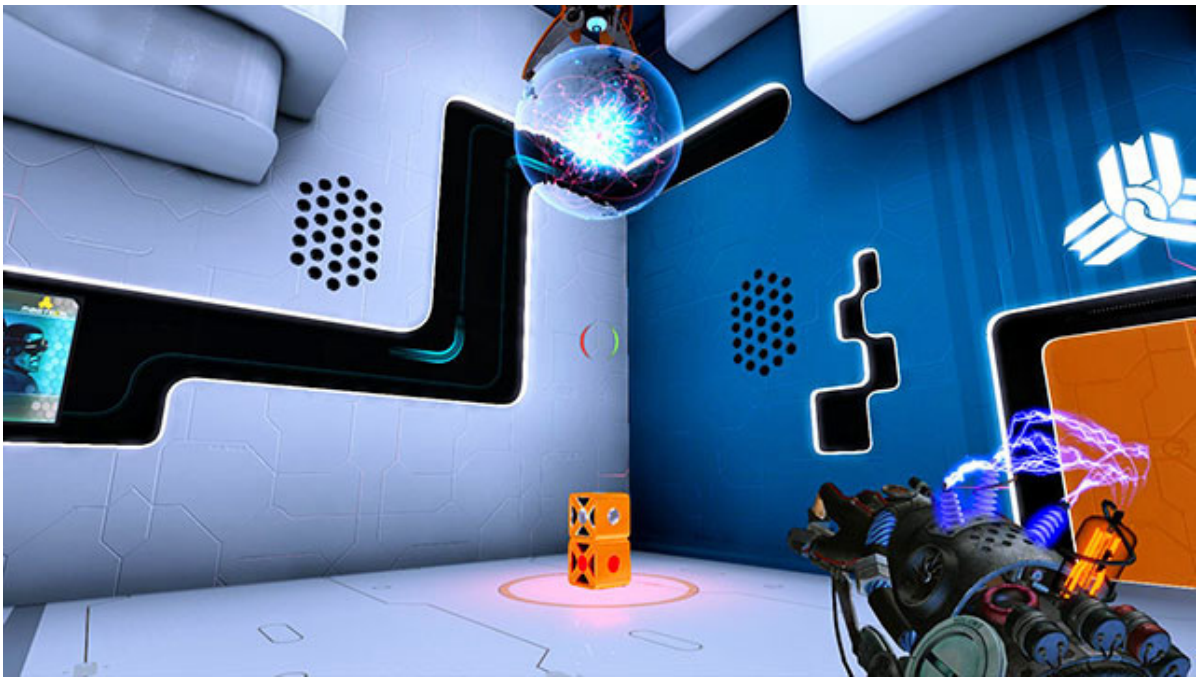
Pierwszy poziom i pierwsza zagadka

Już po kilku minutach holograficznego seansu i jednym ekranie ładowania, trafiasz do właściwej części gry i, tym samym, na pierwszą zagadkę logiczną. Urządzenie, które pojawia się w prawym dolnym rogu ekranu, to **Mag Glove**. Dzięki temu gadżetowi, możesz strzelać ładunkami magnetycznymi, jak również podnosić mniejsze przedmioty.



Kostki można również przyciągnąć tymi samymi kolorami

Pierwszy poziom jest bardzo prosty. Najpierw ściągnij na dół dwie kostki, umiejscowione na półkach pod sufitem. Możesz tego dokonać strzelając w jedną kostkę ładunkiem **czerwonym**, a w drugą **zielonym**, czyli odpowiednio LPM i PPM.



Następnie podnieś kostki **(E)** i umieść je, jedna na drugiej, pod generatorem, jak na obrazku powyżej. Strzel w dolną kostkę ładunkiem **czerwonym**, a w górną **zielonym**, wystrzeliwując ją tym samym w powietrze i niszcząc generator. Po całej operacji, przejdź przez prawe drzwi, prowadzące do następnego poziomu.

Introductory Jumper

Platforma po lewej dostarczy Ci wiele radości

Na tym poziomie poznasz jeden z najzabawniejszych modułów, który pozwala dosłownie wystrzelić się w powietrze.

Najpierw podnieś kostkę leżącą na środku pomieszczenia i umieść ją na wyrzutni, jak powyżej. Strzel w wyrzutnię **czerwonym** ładunkiem.

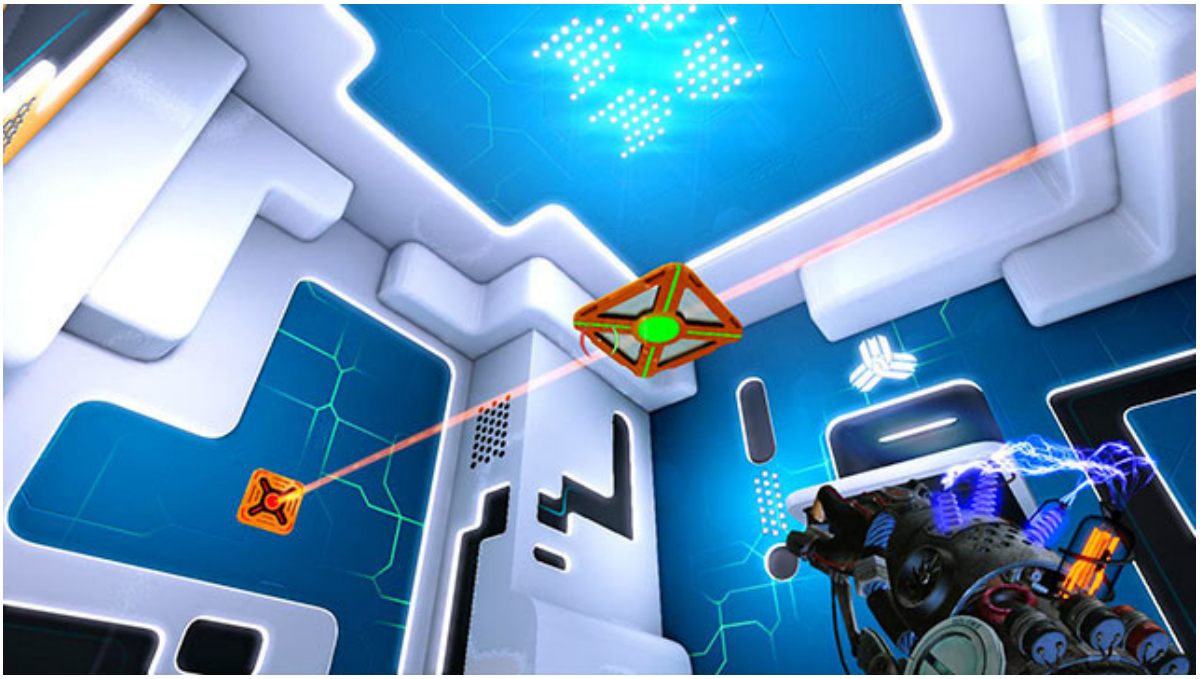
Upewnij się, że stoisz na środku kostki

Wskocz na dopiero co umieszczoną kostkę, po czym strzel w nią ładunkiem **zielonym**. Nie ruszaj się, a po chwili powinieneś wylądować na platformie z drzwiami wyjściowymi.

Introductory Platform

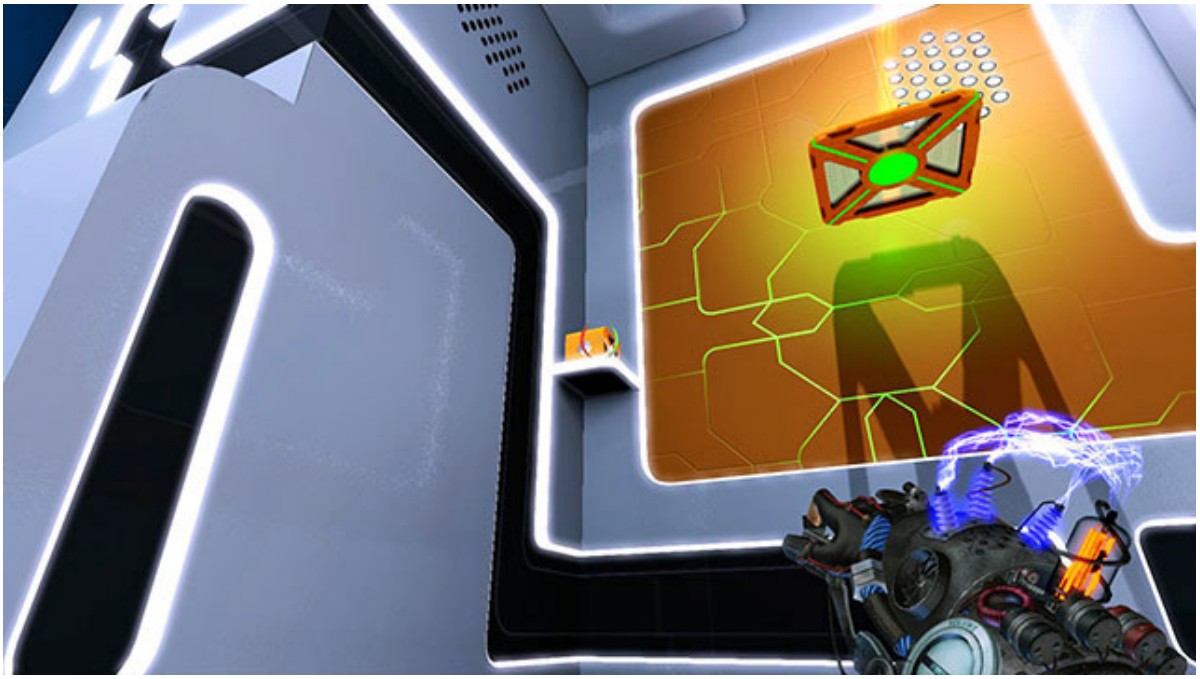
Przywitaj się z nowym przyjacielem

Ten poziom przedstawi moduł, z którym będziesz miał do czynienia w niemal każdej kolejnej sekcji – **ruchomą platformę**.



Moduł na ścianie napędza platformy

Twoim zadaniem jest ściągnięcie kostki, znajdującej się na półce po drugiej stronie pomieszczenia. Zacznij od naładowania modułu, napędzającego ruchomą platformę, **czerwonym** ładunkiem, a samą platformę – **zielonym**.

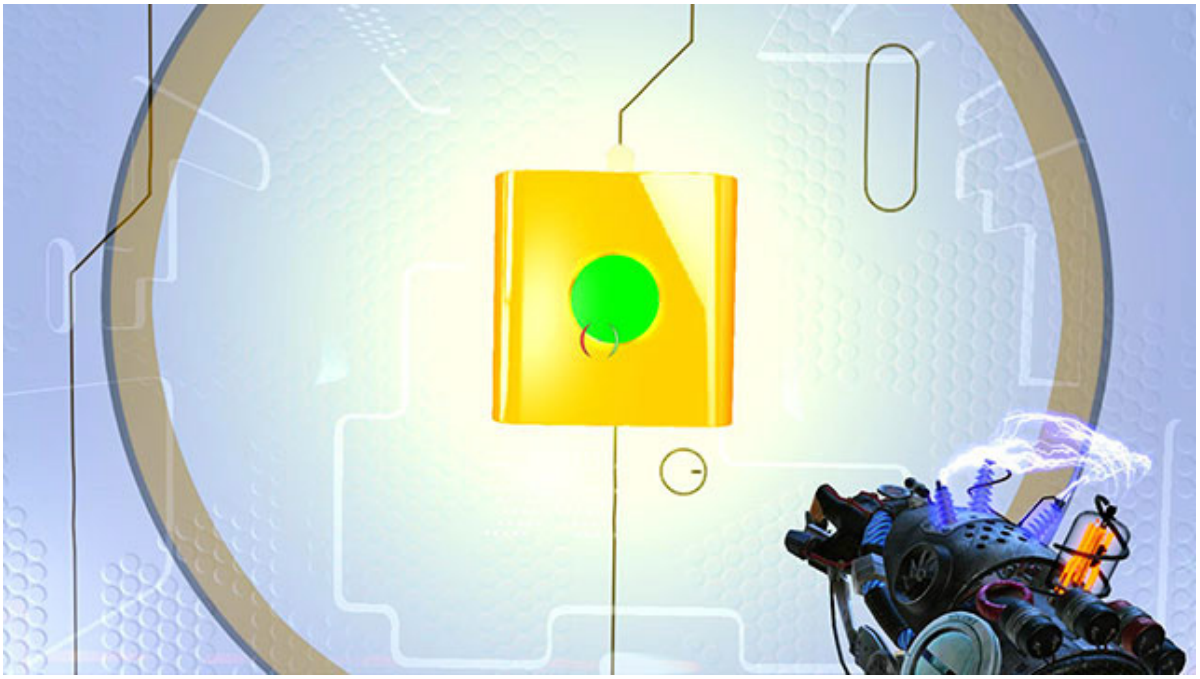


Do kostki nie doskoczysz…

Gdy platforma zatrzyma się na pomarańczowej ścianie, strzel w kostkę **zielonym** ładunkiem, co spowoduje jej przyciągnięcie do platformy. Następnie naładuj platformę **czerwonym** ładunkiem i podnieś kostkę.

Kostki nie muszą być na środku, ale tak jest pewniej

Ułóż dwie posiadane kostki, jedna na drugiej, na środku okręgu narysowanego na podłodze i strzel w dolną kostkę **czerwonym** ładunkiem.



Poczekaj na odpowiedni moment

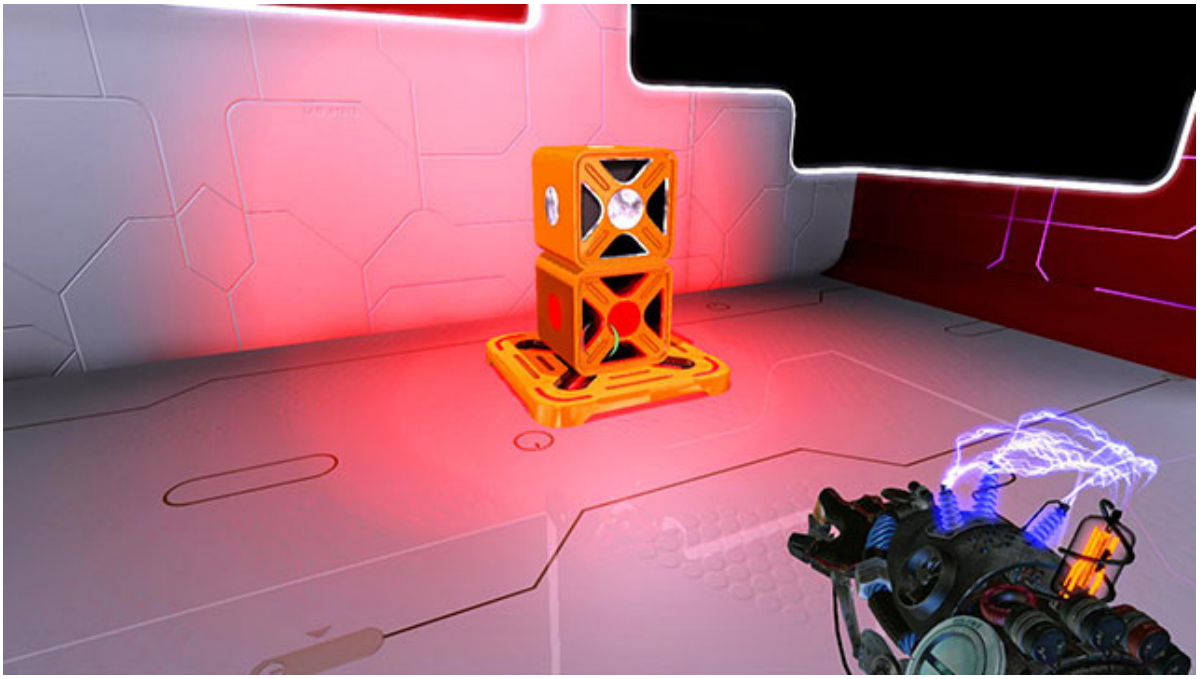
Wskocz na górną kostkę, naładuj ją **zielonym** ładunkiem i przeskocz na stałą platformę po tym, jak uniesie Cię na odpowiednią wysokość. Przejdź przez drzwi do następnego poziomu.

Intermediate Cube

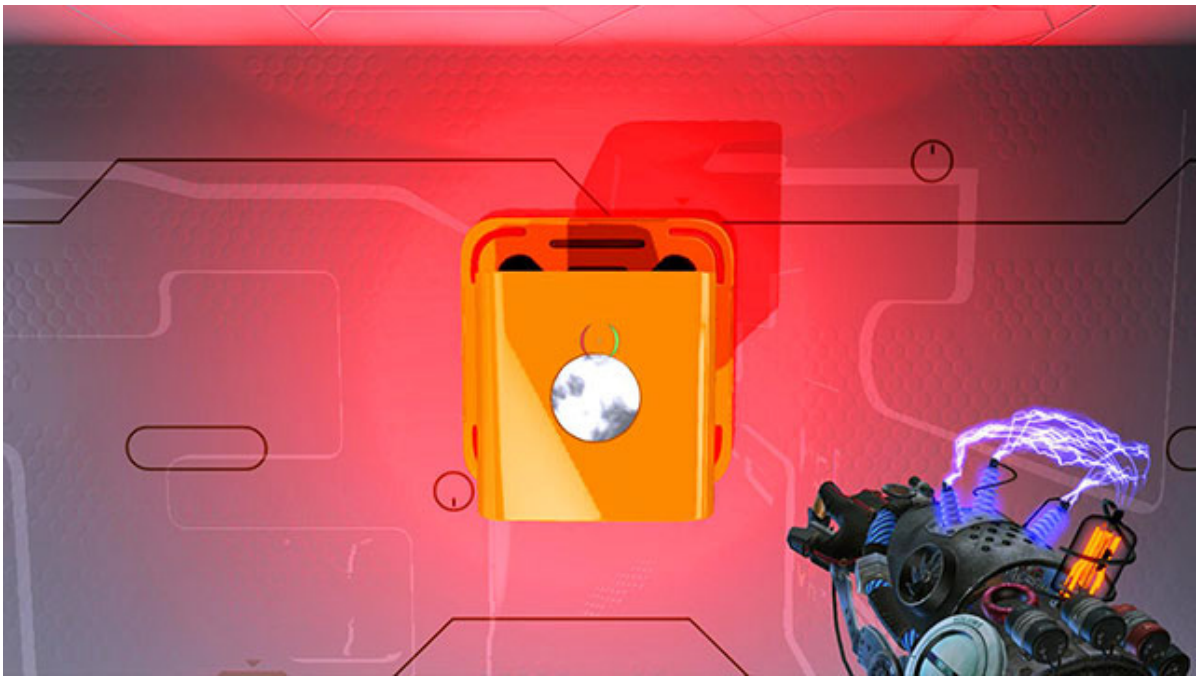
Niestety generator oddziela pancerna szyba

Zaczniesz w korytarzu z generatorem znajdującym się za szybą. Idź przed siebie, skręć w lewo i zeskocz na dół. Nie martw się, w tej grze nie odnosisz obrażeń od upadku. Chyba że spadniesz w przepaść…

Idź przed siebie, aż dojdziesz do pomieszczenia widocznego na powyższym obrazku.



Weź kostki znajdujące się w tym pomieszczeniu i postaw je na module, tak jak powyżej. Naładuj moduł i pierwszą kostkę **czerwonym** ładunkiem.

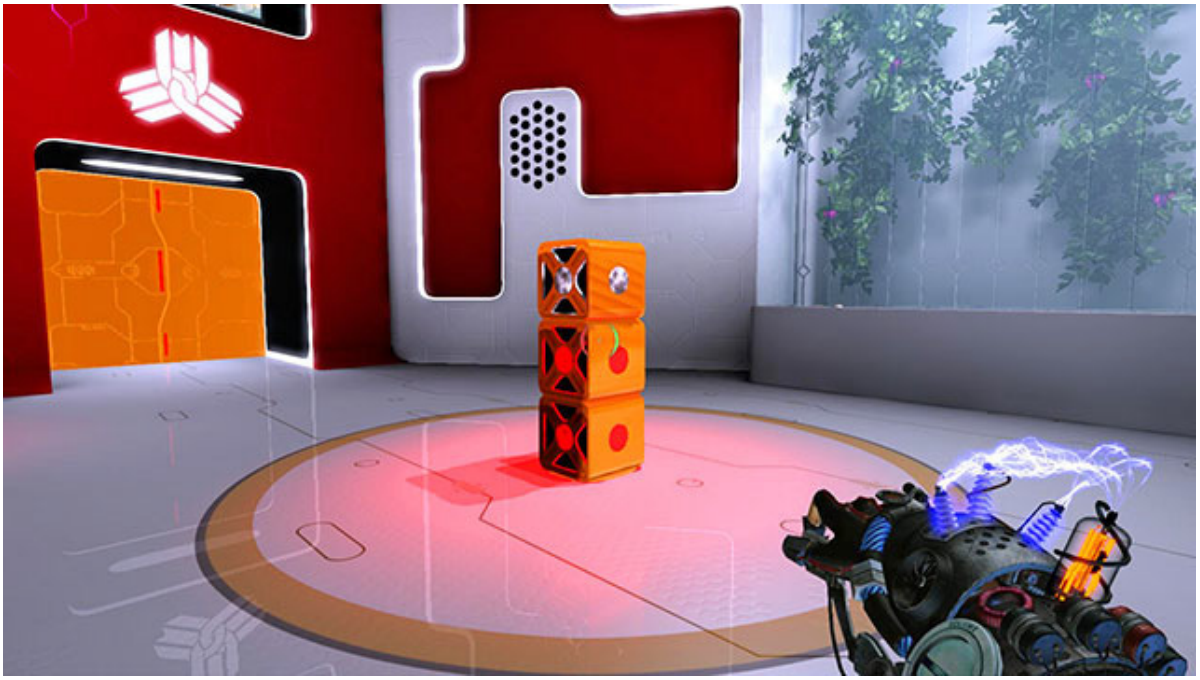


Nie pomyl ładunków

Wskocz na kostki, po czym naładuj drugą z nich **zielonym** ładunkiem. Poczekaj, aż wyleci na odpowiednią wysokość, a następnie przeskocz do pomieszczenia przed Tobą.

Cel całej operacji

Podnieś znajdującą się tu kostkę i zeskocz z nią z powrotem na dół.



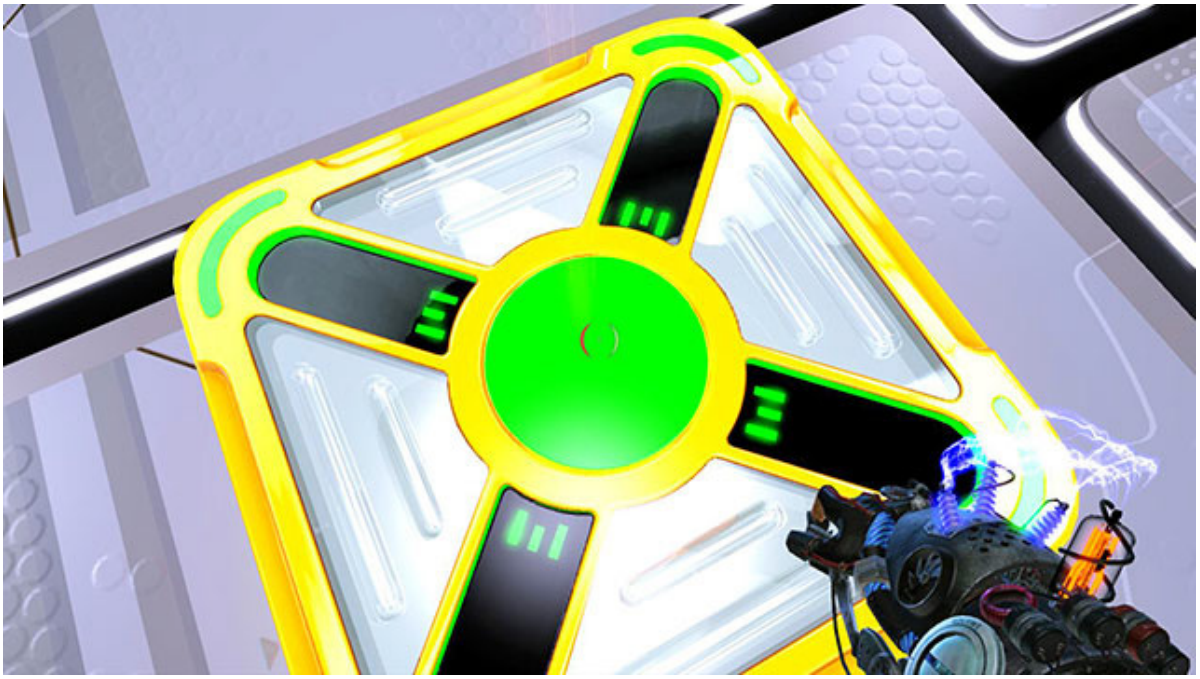
Ustaw trzy kostki tak jak na obrazku powyżej, a następnie strzel w dwie dolne **czerwonym** ładunkiem, a w trzecią na samej górze – **zielonym** ładunkiem. Poczekaj, aż drzwi się otworzą i przejdź dalej.

Introductory Integration

Po małej awarii sieci energetycznej, podejdź do silnika magnetycznego pionowo poruszającej się platformę, widocznego powyżej.

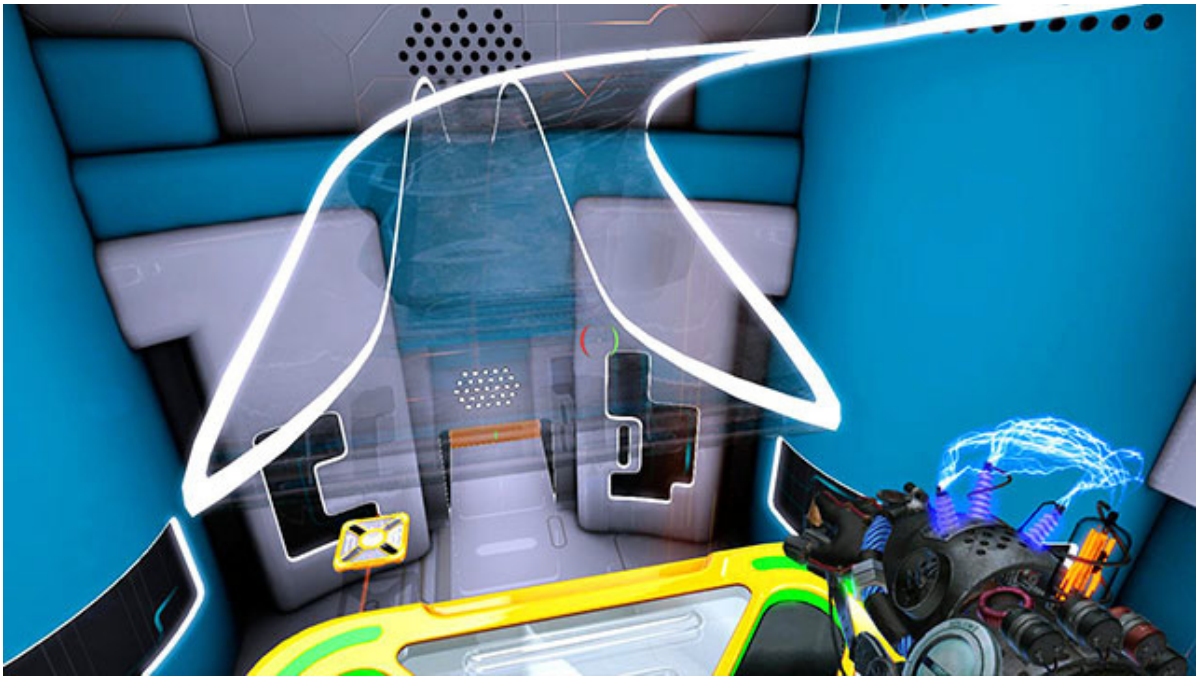
Pionowa platforma

Naładuj moduł oraz ruchomą platformę **czerwonym** promieniem. Poczekaj, aż zjedzie na dół.



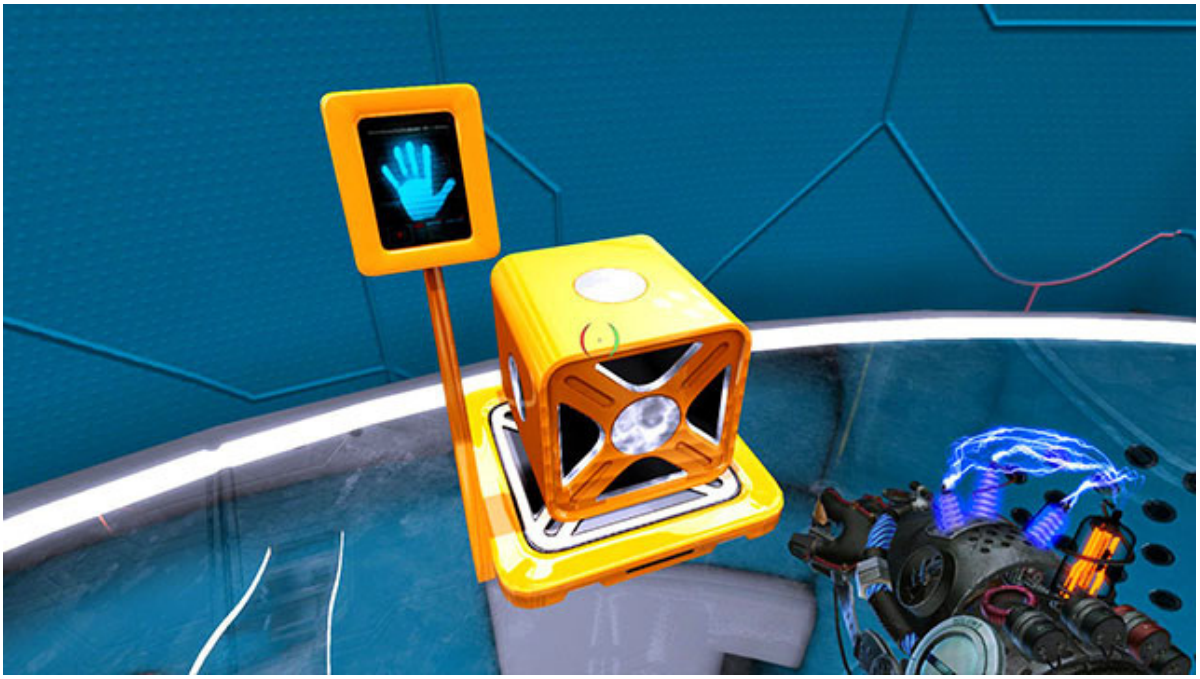
Działa jak winda

Wskocz na platformę, po czym zmień jej ładunek na **zielony**.



Skręć w prawo

Gdy platforma zatrzyma się na samej górze, przeskocz na szklaną podłogę i idź zawiłą ścieżką do samego końca.



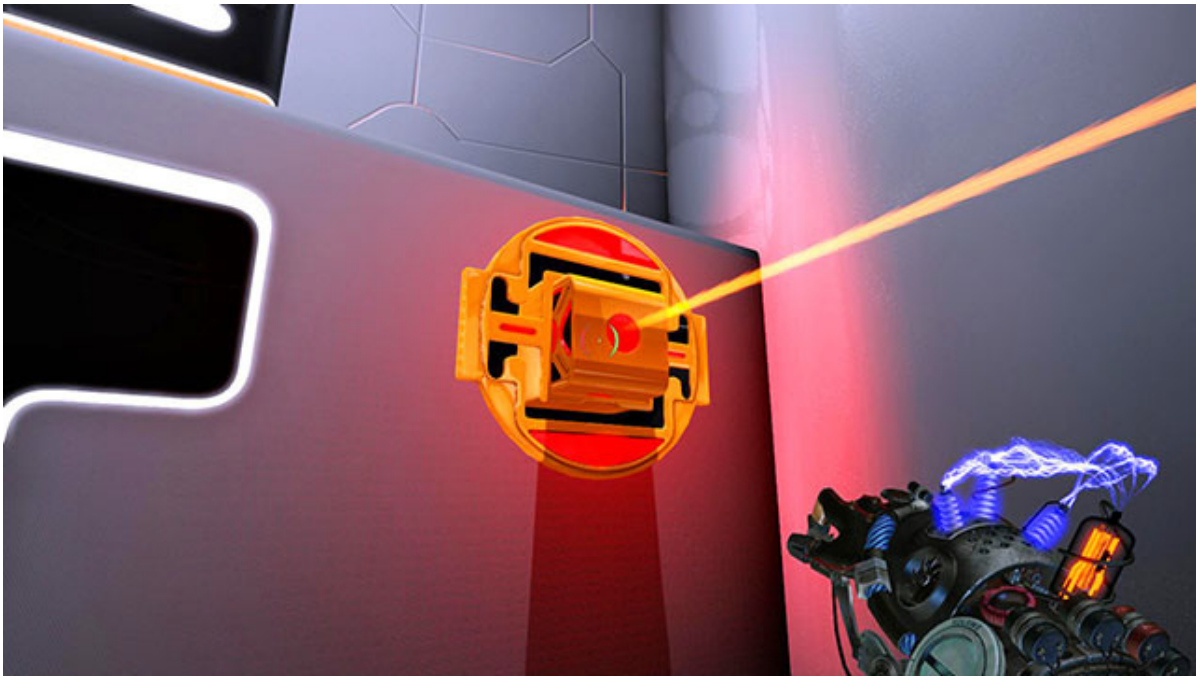
Ten moduł ratuje Cię przed ekranami wczytywania

Na samym szczycie trafisz na moduł „respawnujący" kostki. Jeśli w jakiś sposób stracisz kostkę, właśnie w takich stacjach będziesz mógł je odzyskać klikając na pulpit **(E)**. Zabierz kostkę, po czym zeskocz na dół.

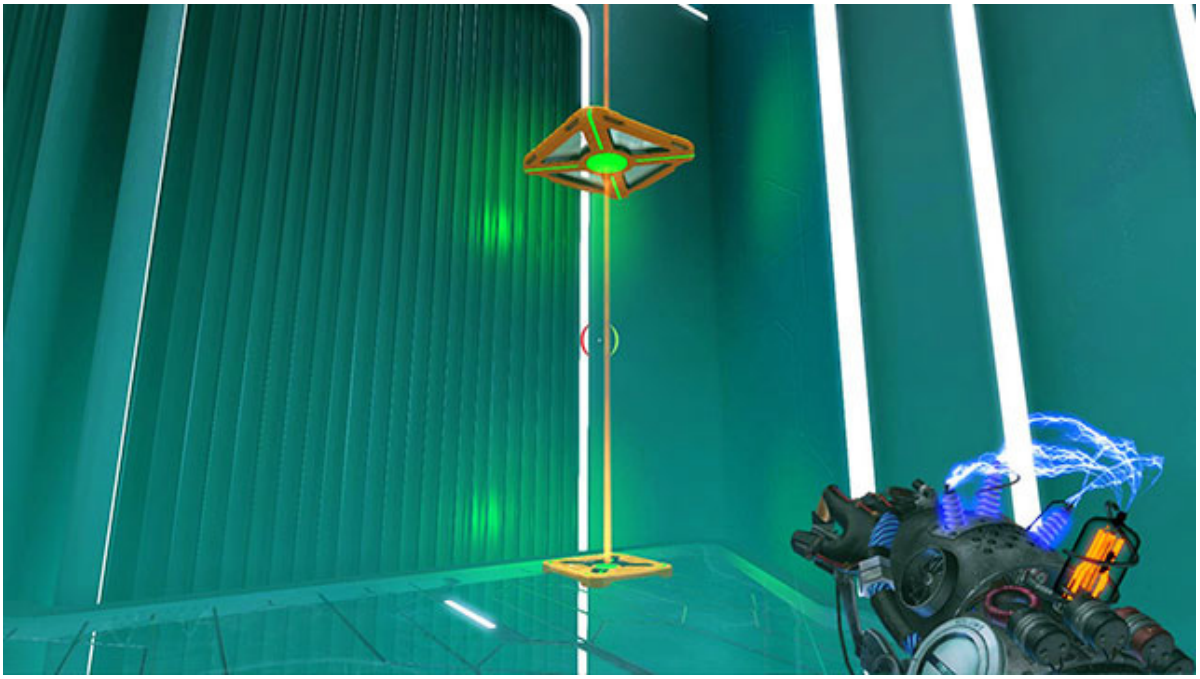
Postaw kostkę na wyrzutni, jak powyżej. Strzel w moduł **czerwonym** ładunkiem.

Nie ruszaj się w locie

Wskocz na kostkę i naładuj ją **zielonym** ładunkiem.



Gdy przelecisz na drugą stronę, podnieś kostkę która pomogła Ci się tu dostać, a następnie wsadź ją w moduł widoczny powyżej, po czym naładuj go **czerwonym** ładunkiem. Obróć się o 180 stopni i zeskocz na dół.

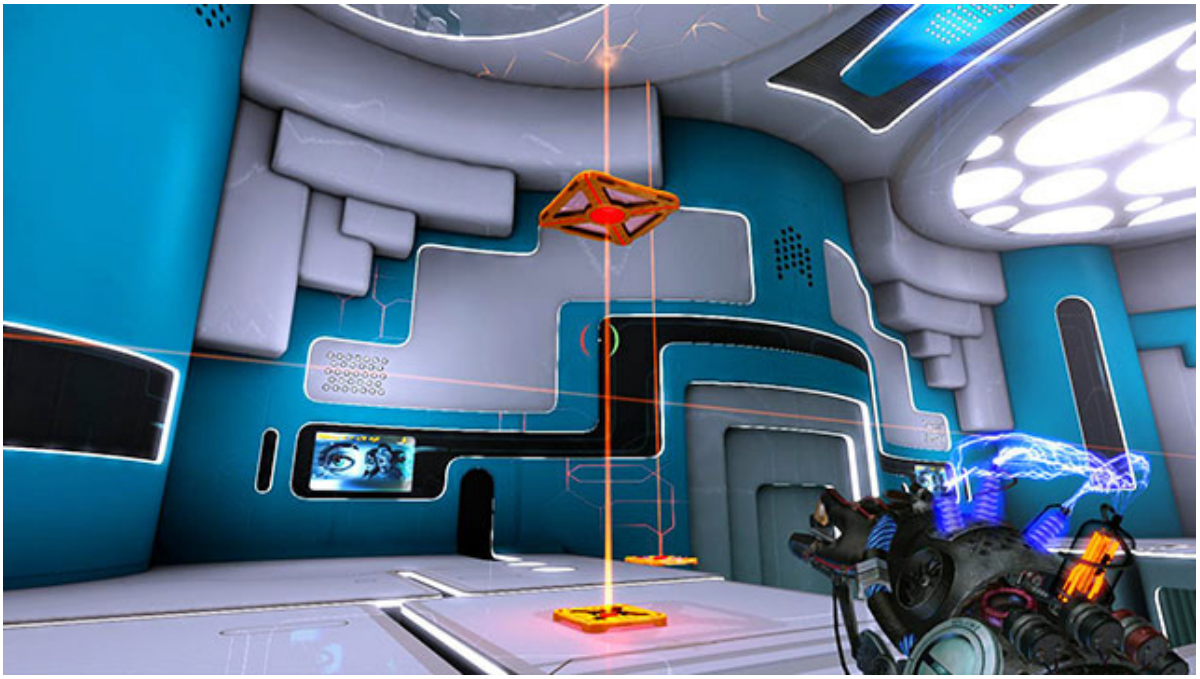


Droga powrotna

Podejdź do ruchomej platformy w prawym rogu pomieszczenia do którego zeskoczyłeś i naładuj moduł oraz platformę **zielonym** ładunkiem.

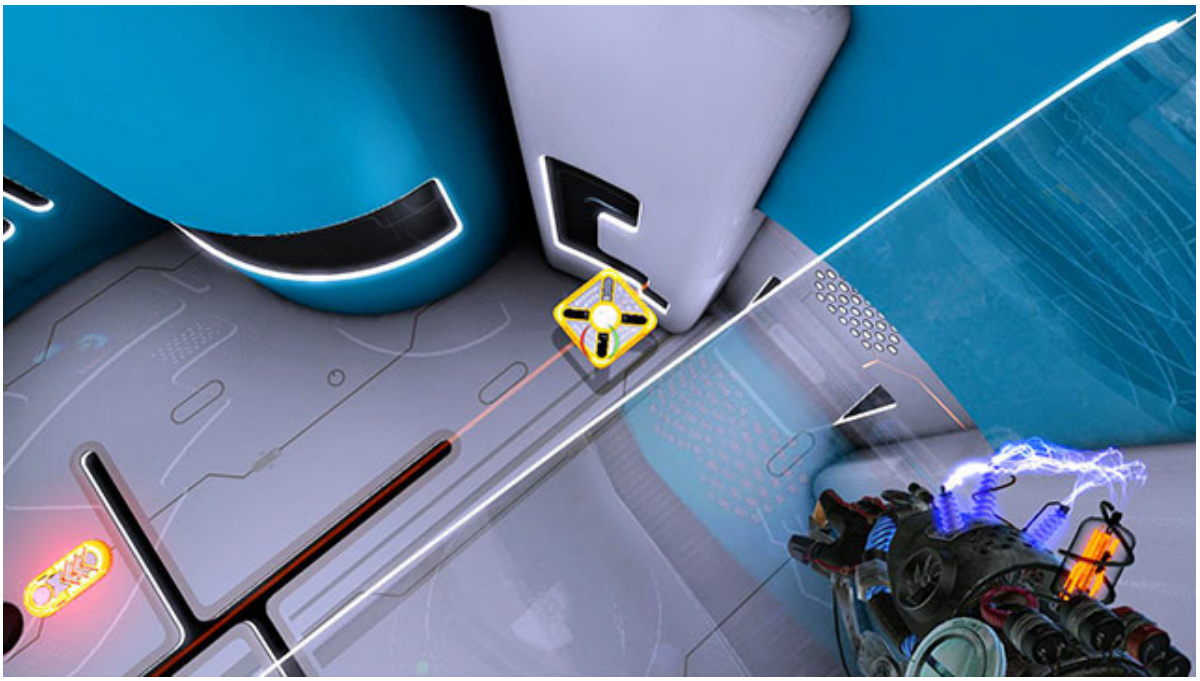
Kolejna winda

Poczekaj, aż platforma zjedzie na dół, wskocz na nią, a następnie zmień jej ładunek na **czerwony**.

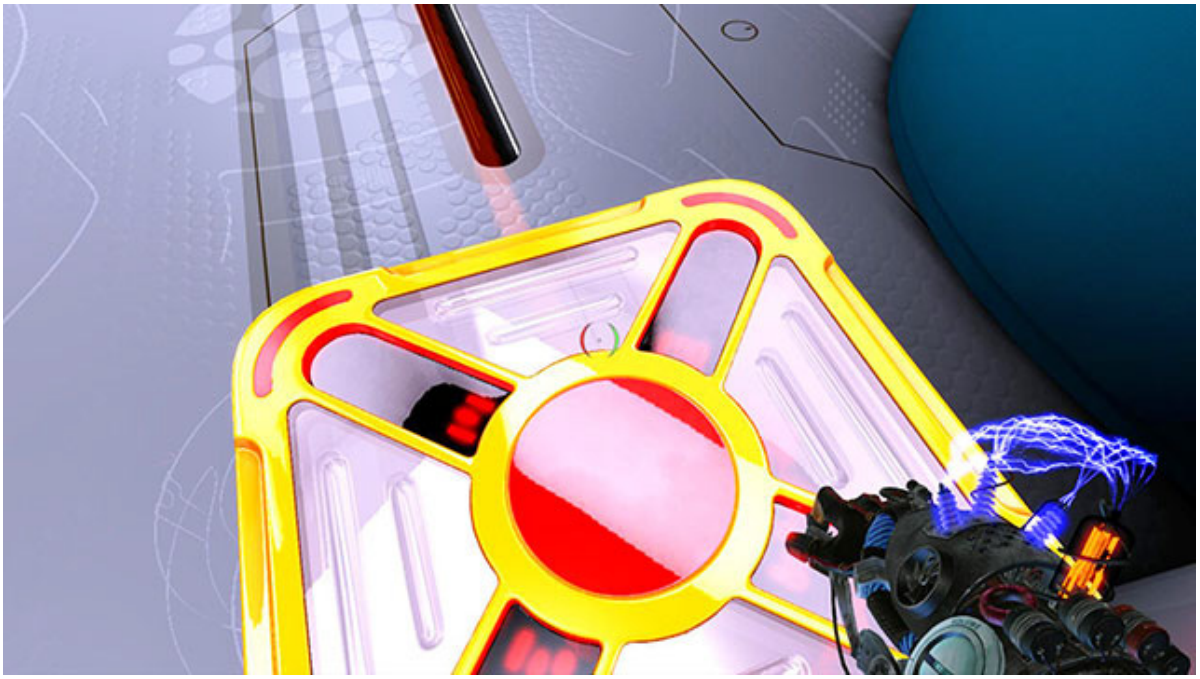


Wciśnij F, żeby zobaczyć jak działa moduł napędzający

Gdy wjedziesz na górę, podejdź do znanej Ci już platformy, po czym ponownie naładuj ją **czerwonym** ładunkiem. Wskocz na nią, gdy zjedzie na dół, strzel **zielonym** ładunkiem i wjedź na górę.



Idź przed siebie, aż do samej ściany. Spójrz w dół. Powinna znajdywać się pod Tobą platforma, tak jak widać powyżej. Zeskocz na nią.



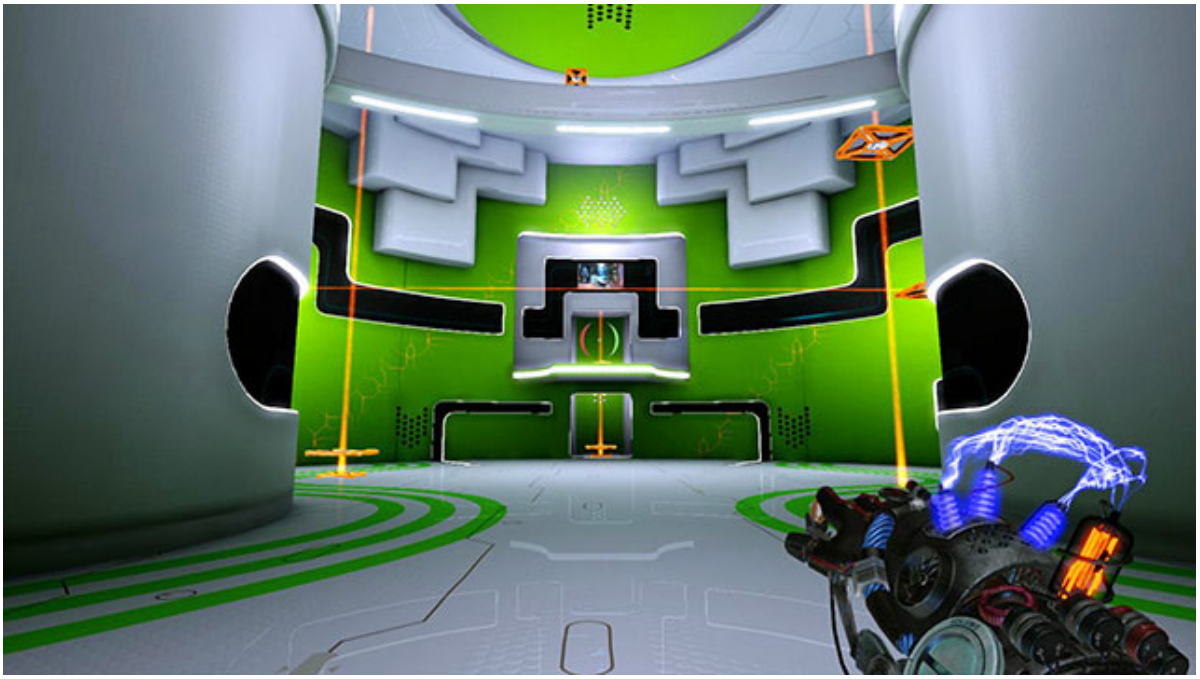
Uważaj, żeby nie spaść

Po wylądowaniu, zmień ładunek platformy na **czerwony** i poczekaj, aż dojedzie do końca trasy.

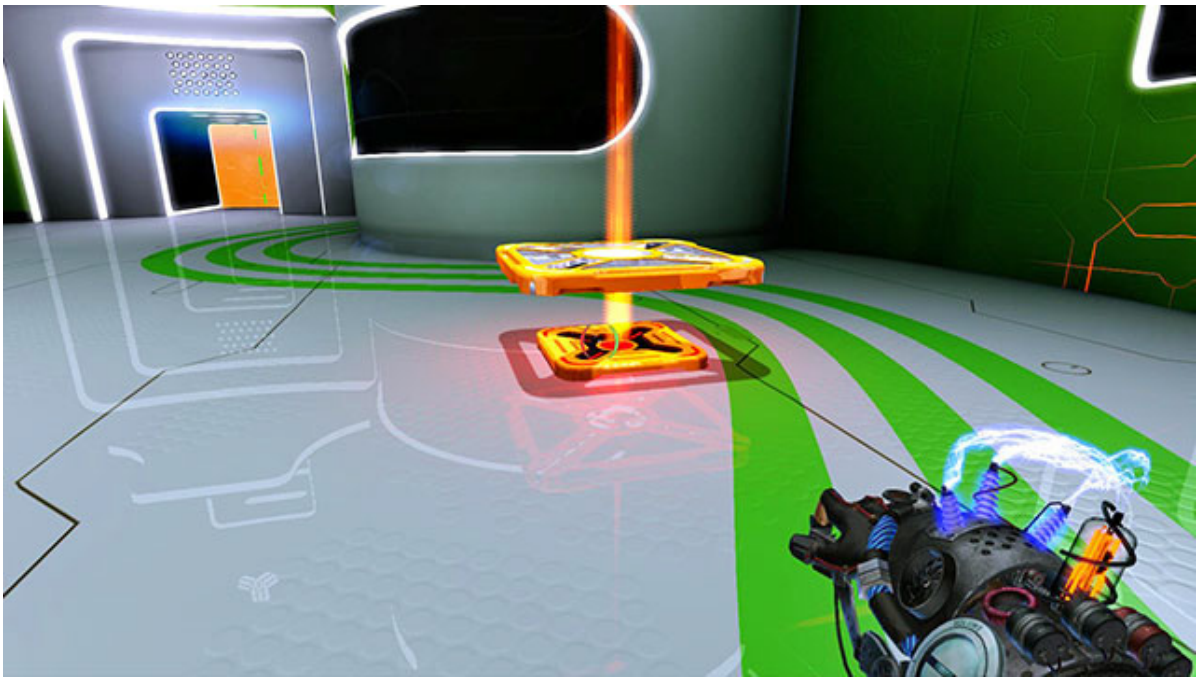
Koniec trasy

Po zatrzymaniu platformy, przeskocz na stały grunt znajdujący się przed Tobą, a następnie przejdź przez otwarte drzwi.

Intermediate Platform

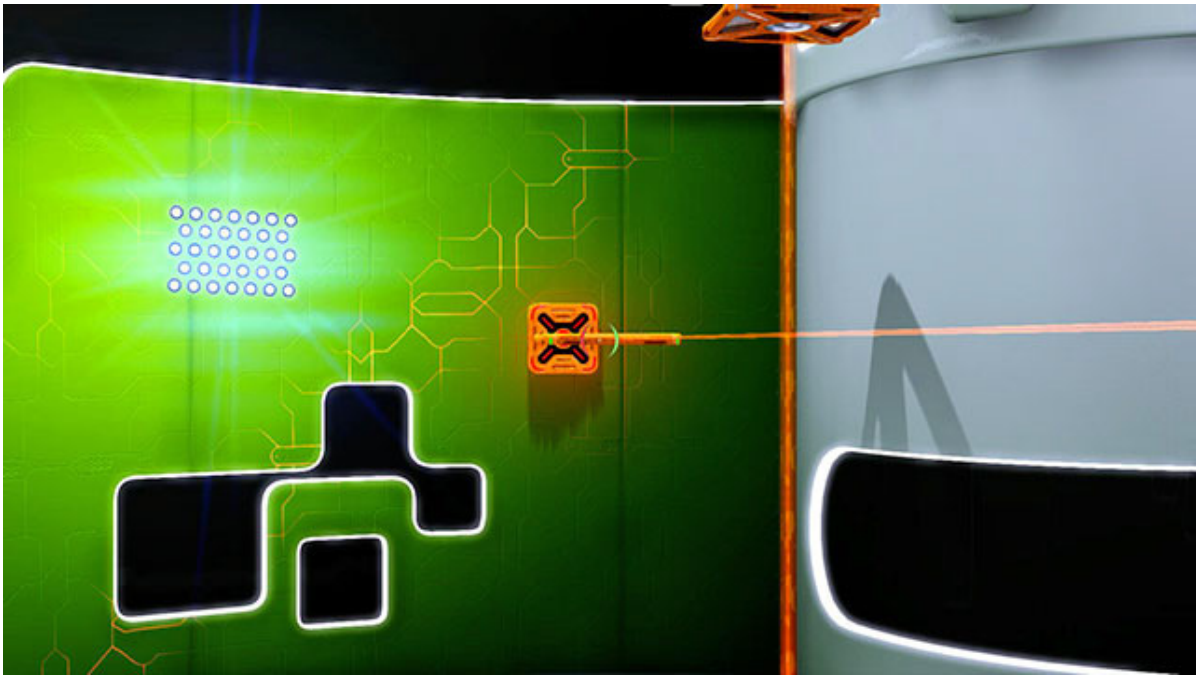


Po wejściu do głównej sali, skieruj się do platformy widocznej po lewej na powyższym obrazku.



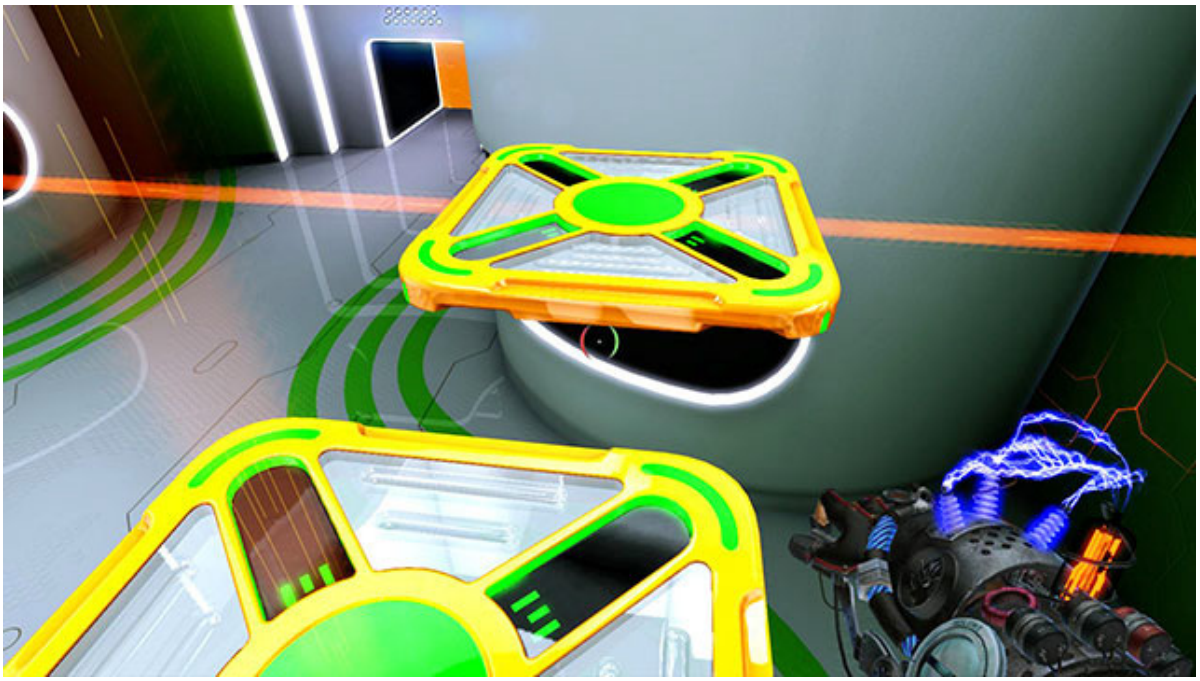
Pamiętaj, że możesz zamieniać kolory

Naładuj moduł **czerwonym** ładunkiem i tak samo zrób z platformą. Wskocz na nią, a następnie naładuj **zielonym** ładunkiem.



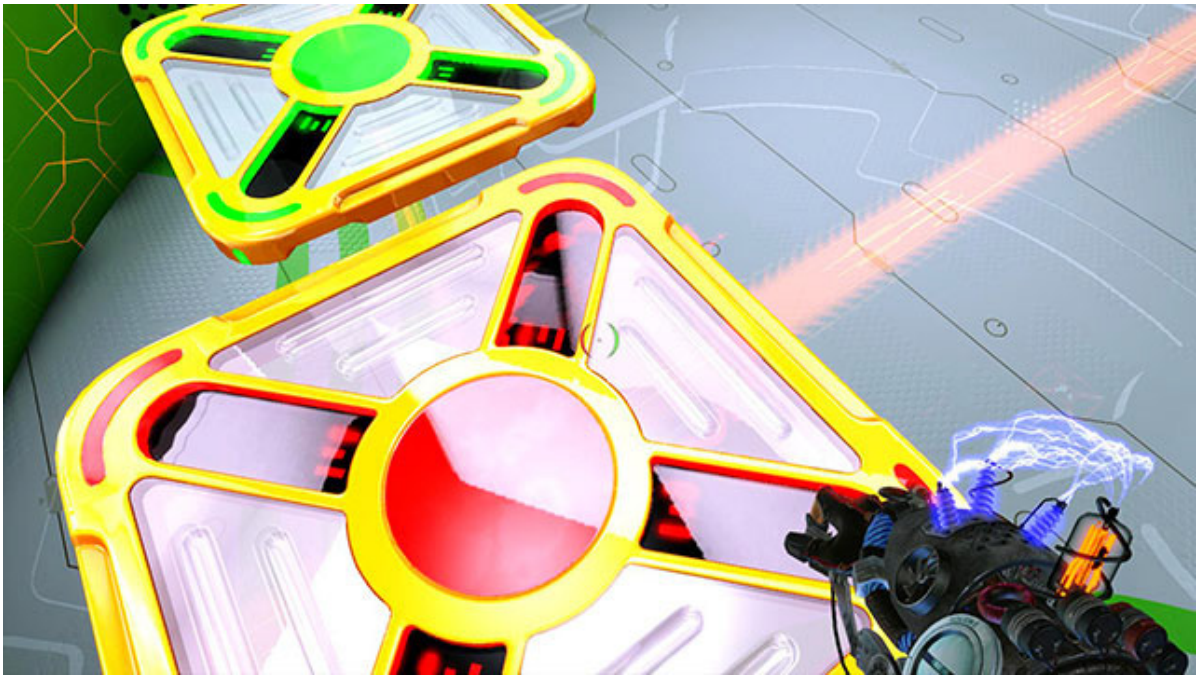
Trochę ciężko trafić

Gdy platforma się zatrzyma, wyceluj w silnika znajdujący się na ścianie po drugiej stronie pomieszczenia. Jeśli potrzebujesz pomocy w celowaniu, możesz użyć przybliżenia **(Q)** i przytrzymać **LPM** lub **PPM** dla celownika laserowego. Naładuj moduł **czerwonym** ładunkiem, a poziomą platformę – **zielonym**.



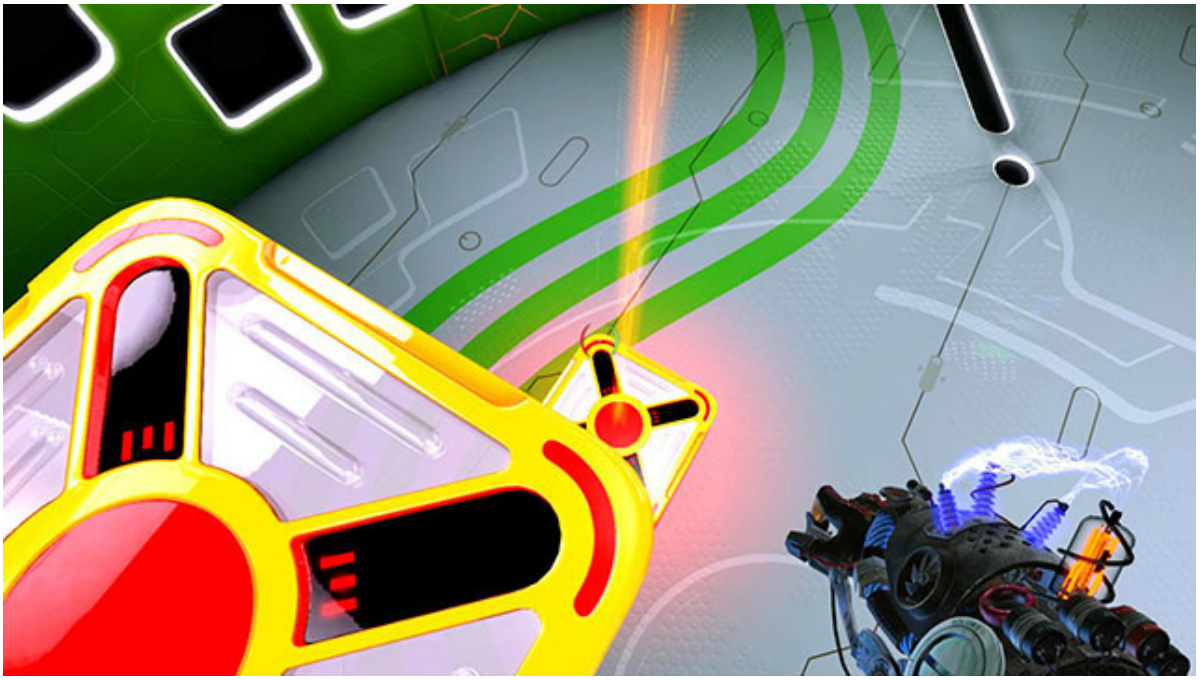
Nie martw się początkową wysokością

W momencie, gdy pozioma platforma zbliży się do platformy na której stoisz, zostaniesz podciągnięty na jej wysokość, co pozwoli Ci na nią przeskoczyć.



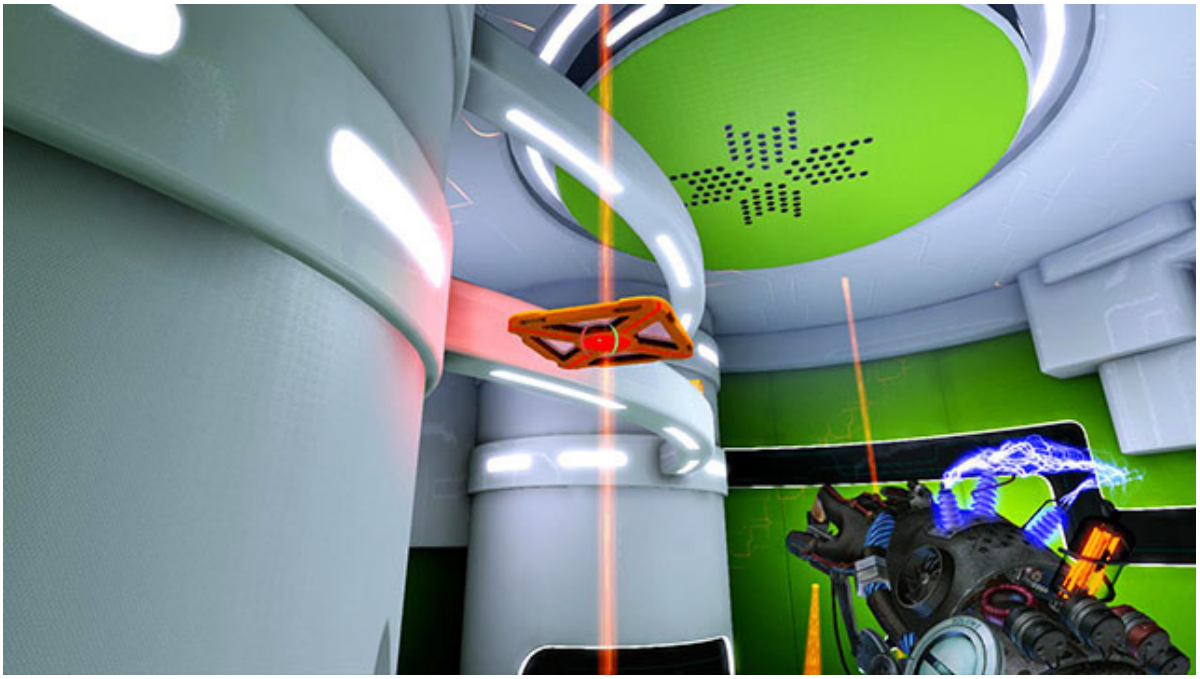
Możesz też zmienić ładunek modułu napędzającego

Po przeskoczeniu na poziomą platformę, zmień jej ładunek na **czerwony**.



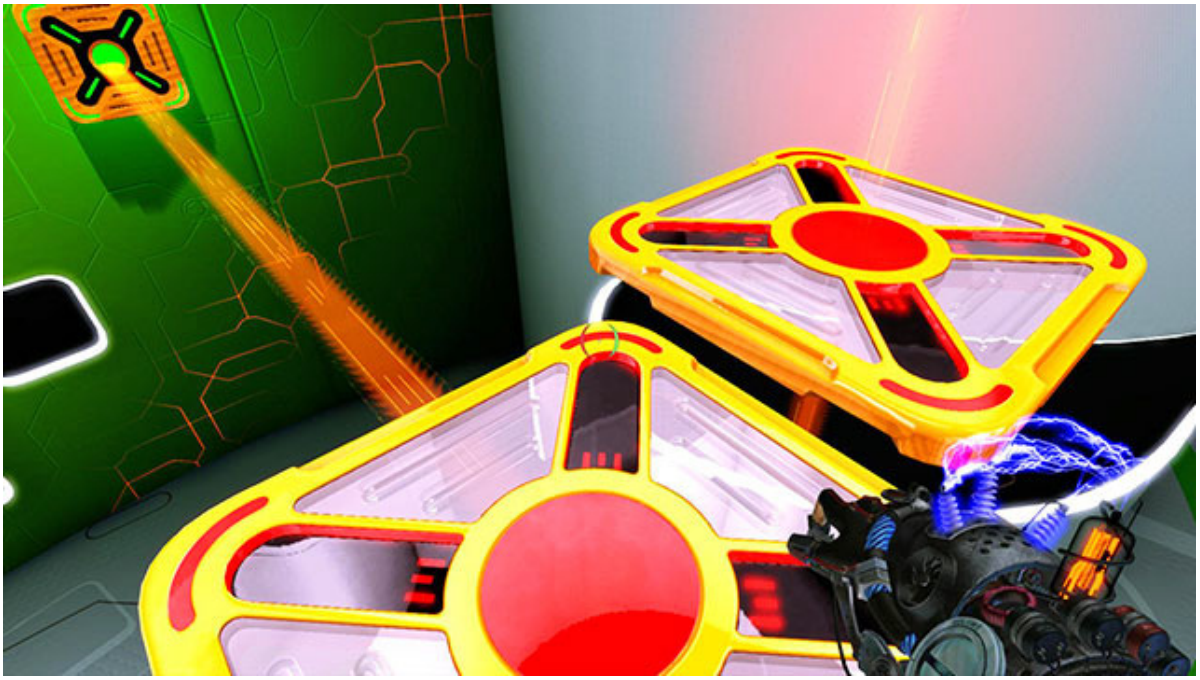
Moduł napędzający ściągnie ją na dół

Druga platforma będzie Cię w tym momencie odpychać, dlatego zmień jej ładunek na **czerwony**.



Możesz też to zrobić zanim dojedziesz do końca

Po dojechaniu do samego modułu, strzel w trzecią, pionową platformę, **czerwonym** ładunkiem.

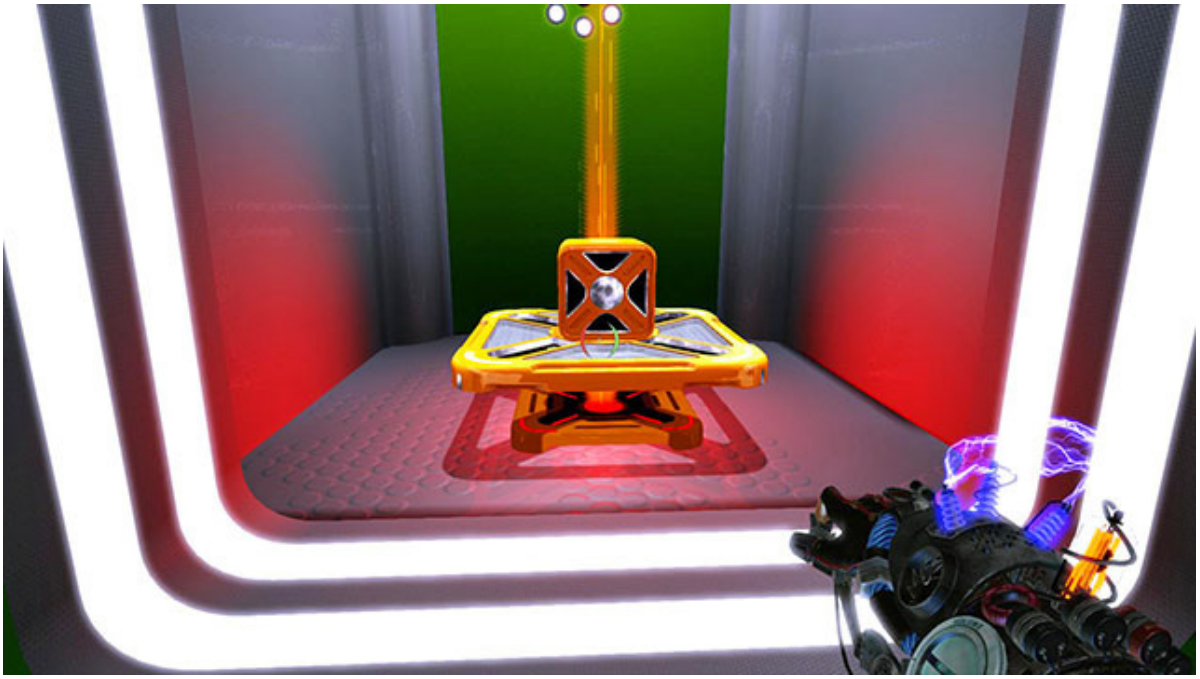


Zmień ładunek modułu napędzającego Twoją platformę na **zielony**, a następnie poczekaj, aż podjedziesz do pionowej platformy i przyciągniesz ją do siebie (obrazek powyżej).

Uważaj, by nie spaść

Przeskocz na dopiero co ściągniętą platformę, po czym zmień jej ładunek na **zielony**.

Poczekaj, aż wjedziesz na górę i przeskocz na białą powierzchnię widoczną na obrazku powyżej. Zabierz znajdująca się tam kostkę, a następnie zeskocz na dół.

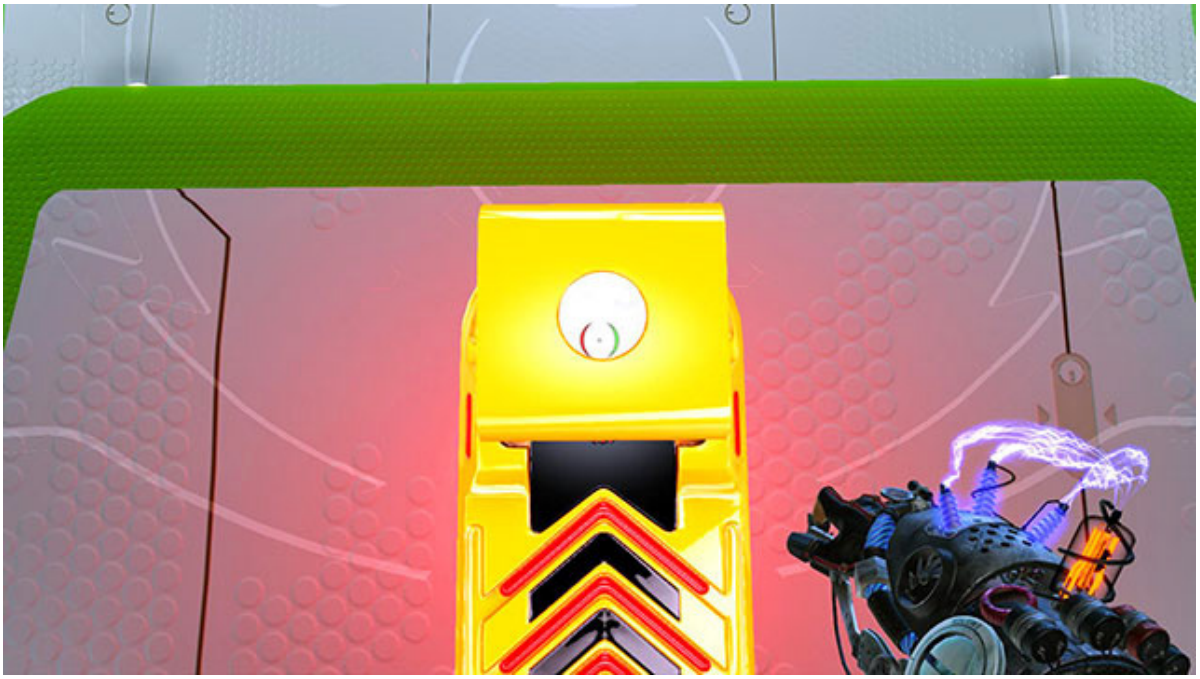


Kostka nie zajmie całego miejsca

Postaw kostkę na poziomej platformie, znajdującej się po przeciwnej stronie od wejścia. Naładuj moduł **czerwonym** ładunkiem, wskocz na platformę i strzel w nią **zielonym** ładunkiem.

Przygotuj się do skoku

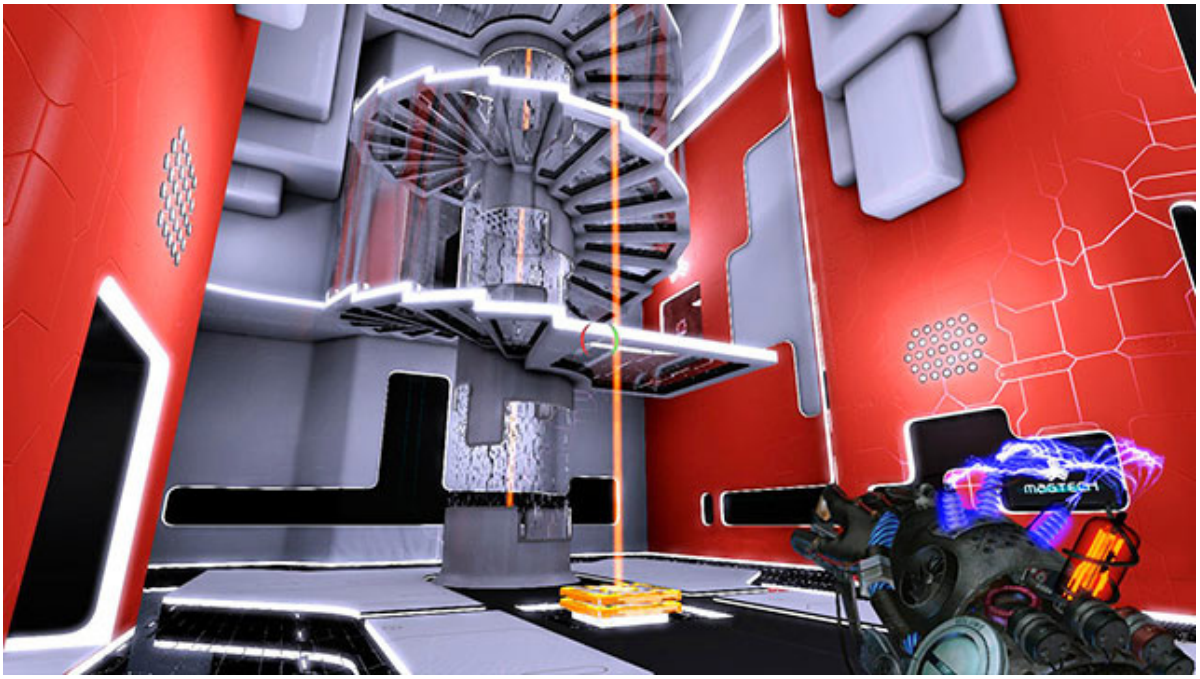
Podnieś kostkę, a następnie postaw ją na wyrzutni, po czym naładuj moduł **czerwonym** ładunkiem.



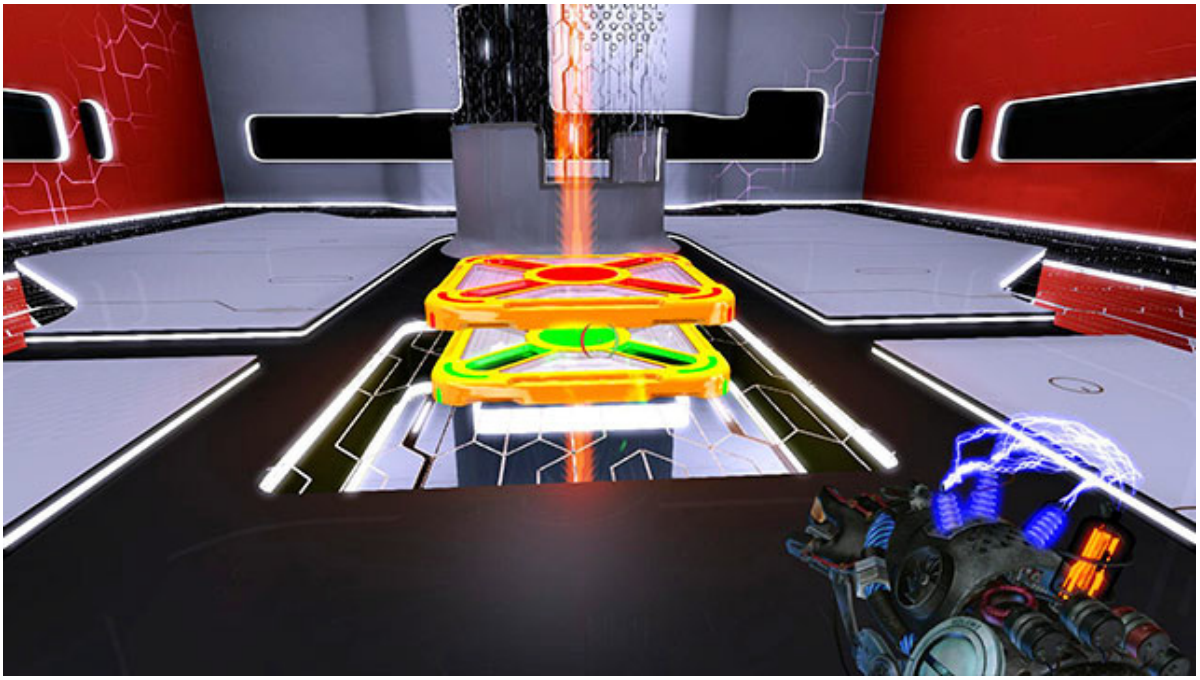
Sprawdź, czy platformy nie blokują toru lotu

Wskocz na kostkę i strzel w nią **zielonym** ładunkiem. Po wylądowaniu przejdź przez drzwi do następnego poziomu.

Advanced Platform

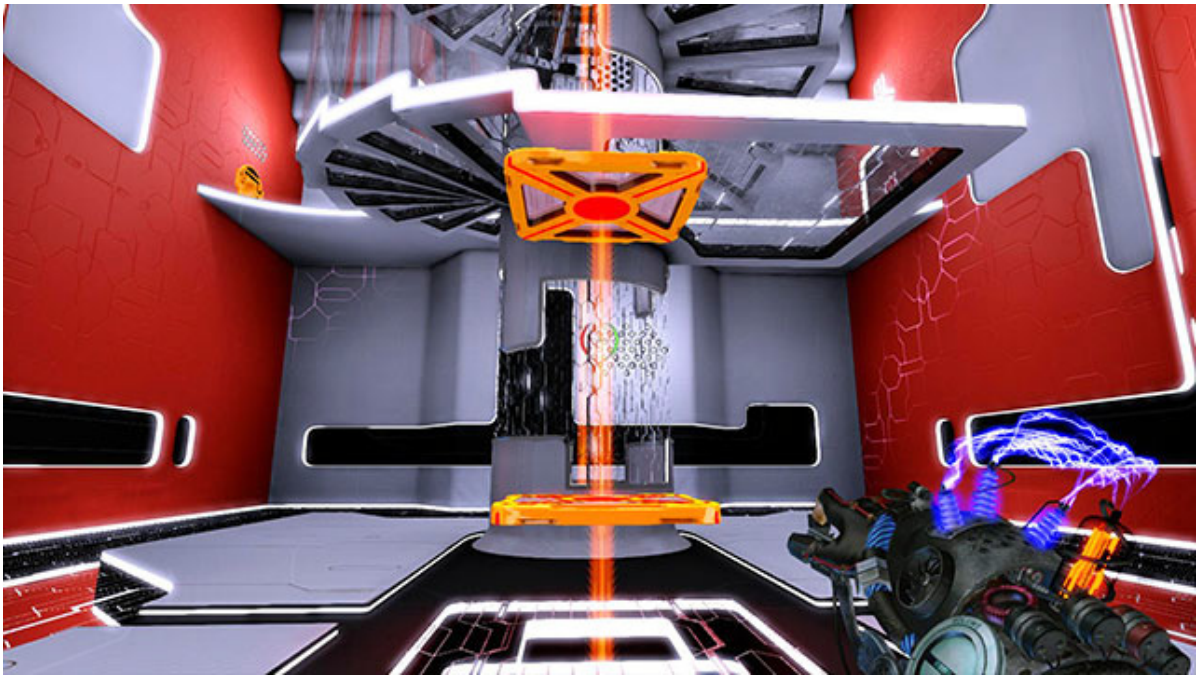


Po wejściu do pomieszczenia, skieruj się w stronę platform znajdujących się na środku sali (obrazek powyżej).



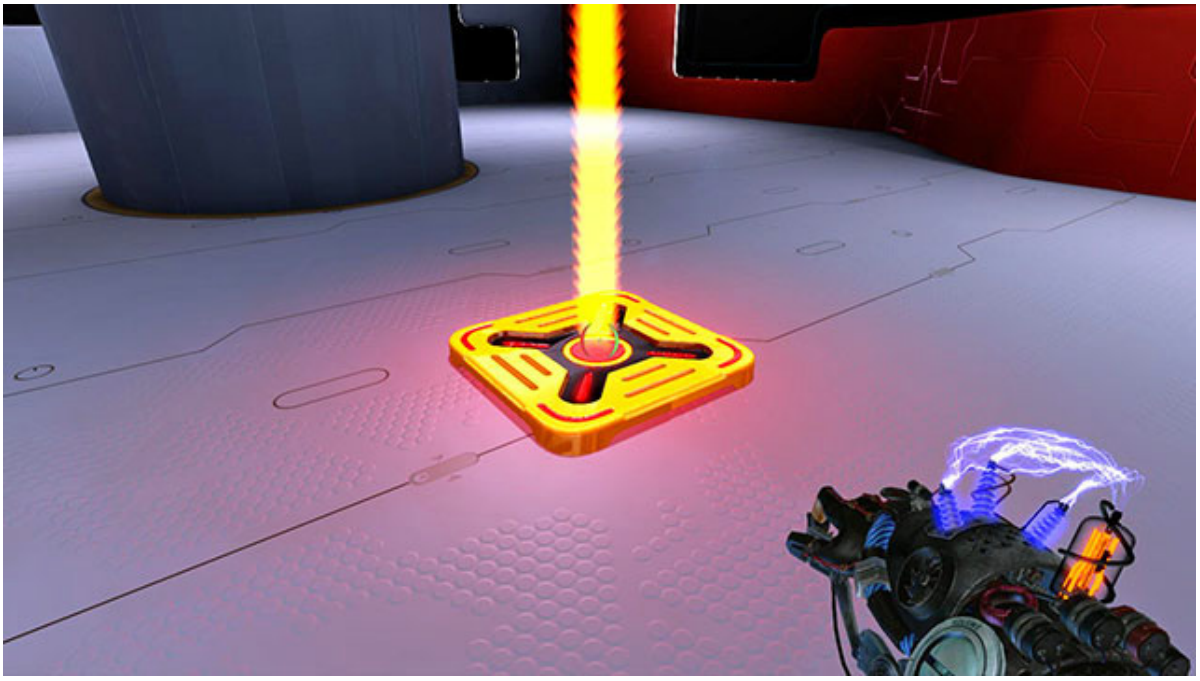
Ukryte przejście

Strzel w górną platformę **czerwonym** ładunkiem, a w dolną – **zielonym**.

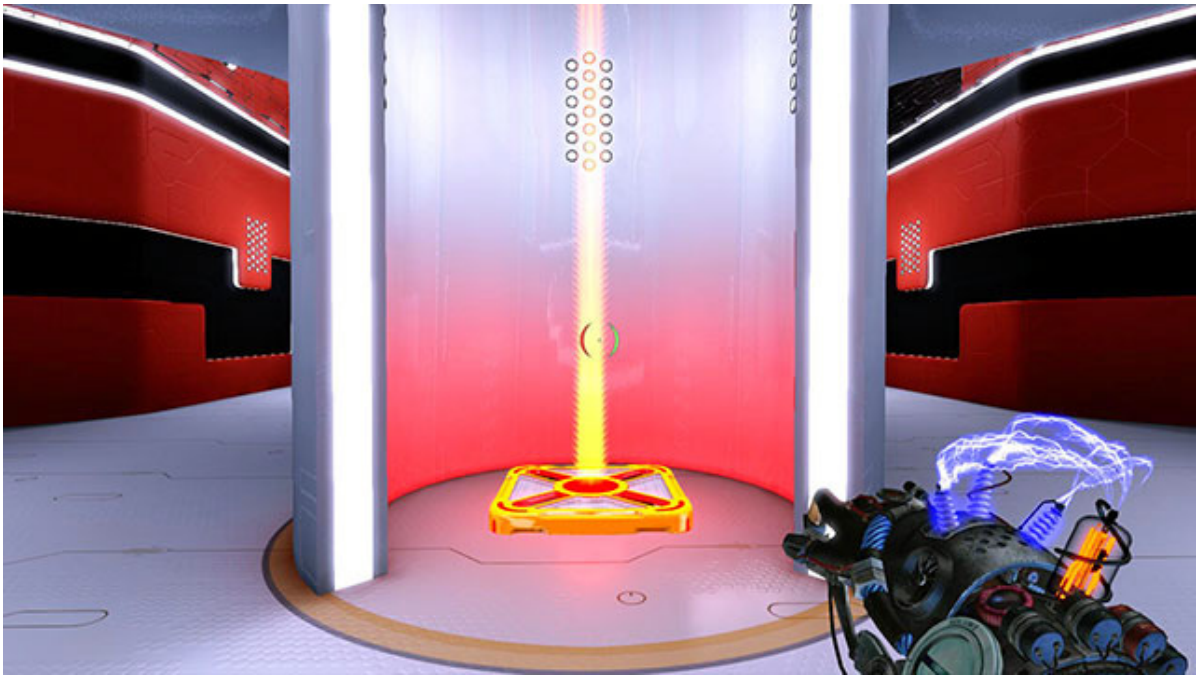


Wskocz zanim platformy opadną

Poczekaj, aż górna platforma przestanie się podnosić, zmień ładunek dolnej platformy na **czerwony** i szybko wskocz do dziury znajdującej się pod platformami.



Zmień ładunek ich modułu na **czerwony**, po czym przejdź za kolumnę, widoczną na powyższym obrazku.



Ukryta winda

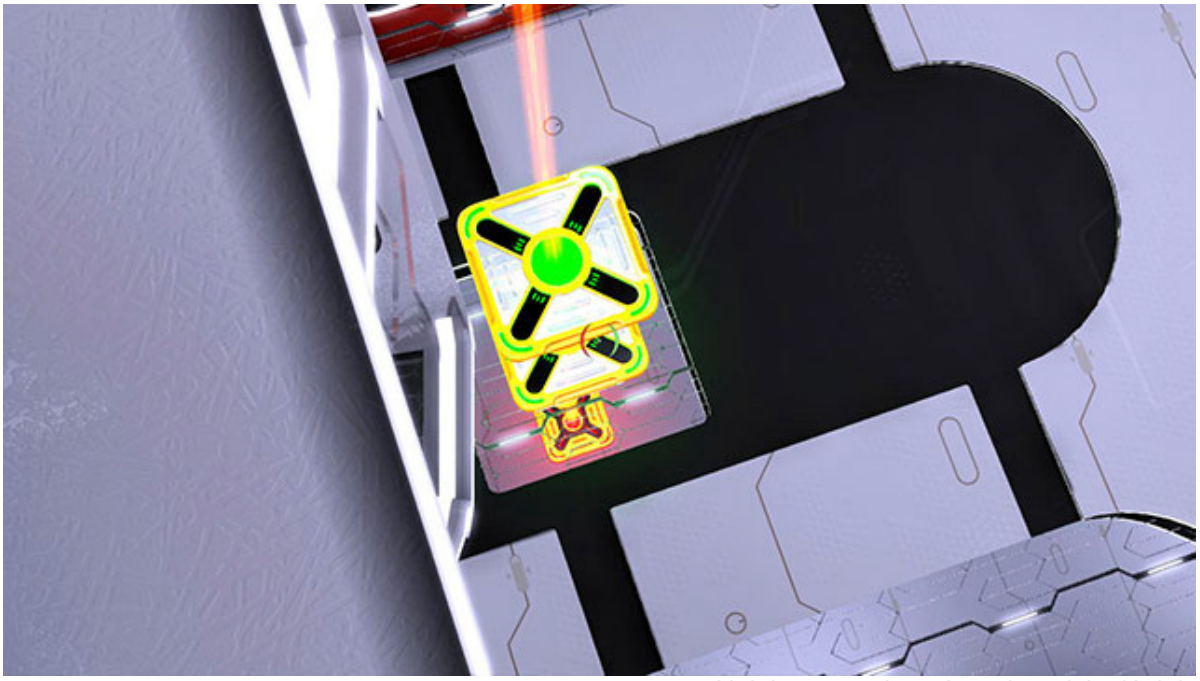
Zmień ładunek platformy znajdującej się w środku kolumny na **czerwony** i wejdź na nią.

Pamiętaj o przybliżeniu (Q)

Spójrz w górę, a zobaczysz moduł napędzający pionową platformę. Strzel w niego **czerwonym** ładunkiem i poczekaj, aż wjedziesz na górę.

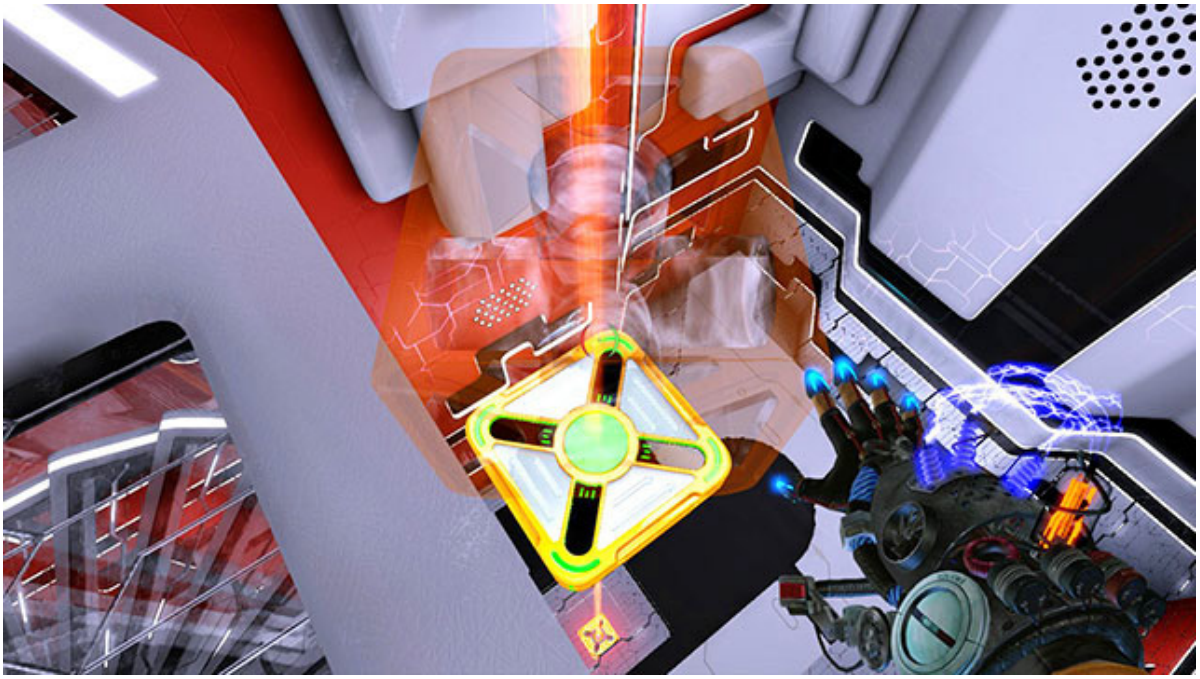
Nie przeocz kostki

Na samej górze czeka na Ciebie niespodzianka w postaci żółtej kostki. Podnieś ją, a następnie zeskocz na szklaną platformę poniżej.



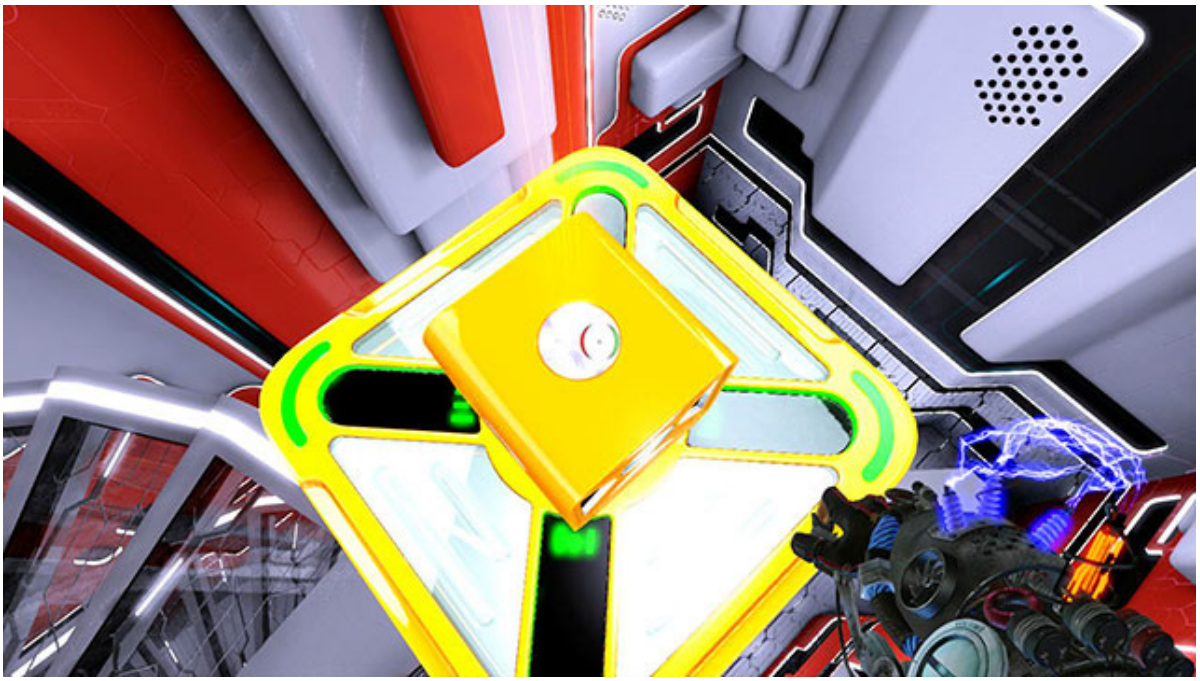
Najpierw strzel w górną, by odsłonić dolną

Postaw kostkę i z miejsca w którym się znajdujesz, spójrz w dół. Zobaczysz dwie platformy, którymi bawiłeś się na początku tego poziomu. Zmień ładunki jednej i drugiej platformy na **zielony**.



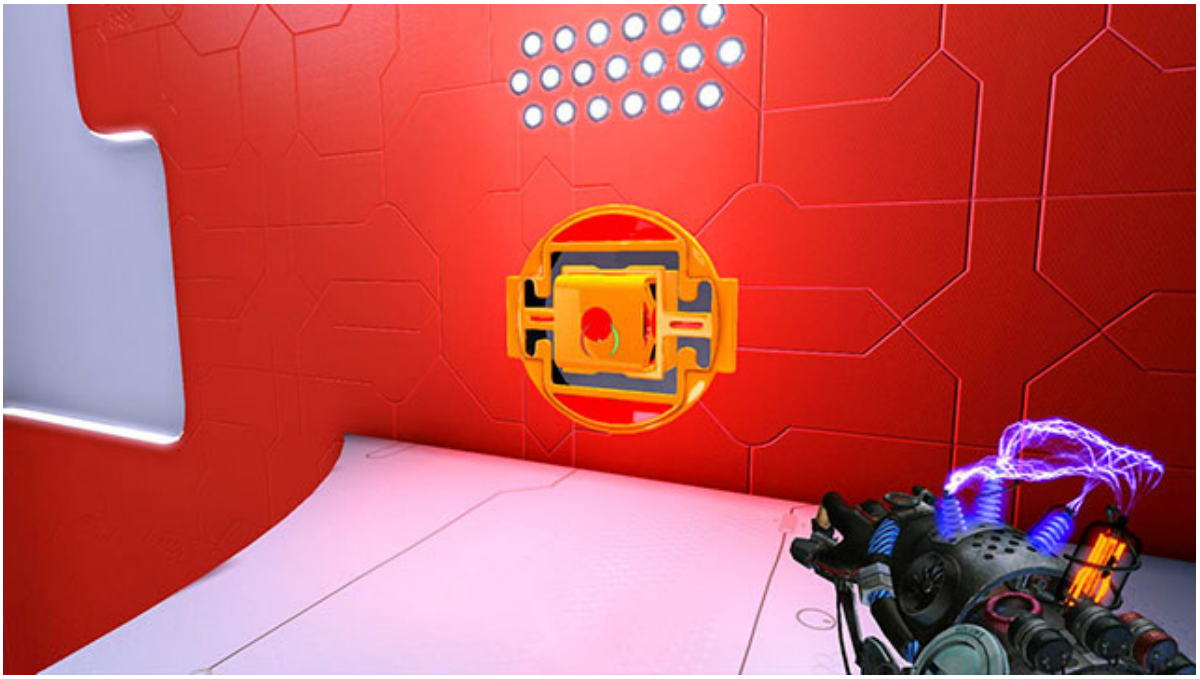
Jeśli spadniesz, zwyczajnie ściągnij platformy na dół

Szybko podnieś dopiero co zdobytą kostkę, po czym zeskocz z nią na zbliżające się platformy. Możesz również zeskoczyć z kostką na dół, postawić ją na platformie i, tak jak wcześniej, zmienić ładunki platform na **zielone**.



Postać przelatuje przez przezroczystą powierzchnię na której stoi druga kostka

W każdym razie stań na kostce, poczekaj, aż platformy się zatrzymają, a następnie zmień ładunek kostki na **czerwony**. Po wystrzeleniu musisz złapać drugą kostkę, znajdującą się na belce powyżej. Jeśli wolisz jednak bezpieczniejszą metodę, może też naładować druga kostkę **zielonym** ładunkiem i wystrzelić pierwszą kostkę z platformy. Dzięki temu druga kostka zostanie zepchnięta i spadnie na dół.

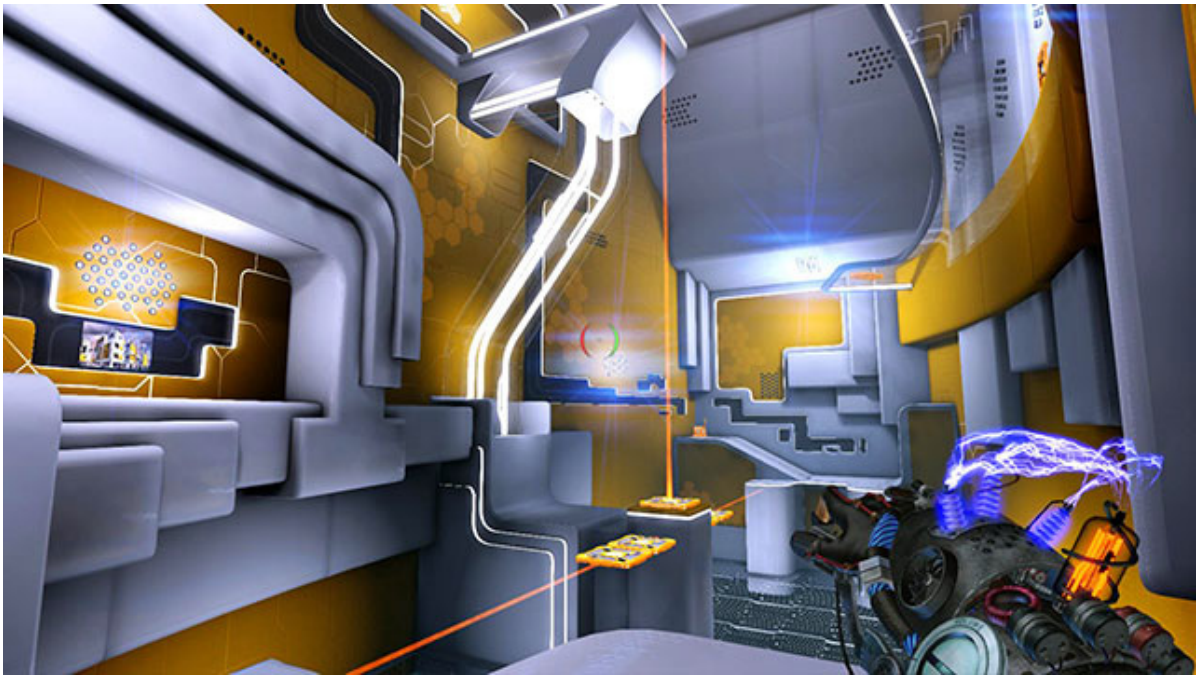


Której metody byś nie wybrał, wjedź z dwiema kostkami na samą górę i zeskocz z nimi poziom niżej. Umieść kostkę w module widocznym powyżej, po czym zmień ładunek na **czerwony**.

Stań z boku

Postaw drugą kostkę na zaznaczonym na ziemi miejscu, a następnie zmień jej ładunek na **zielony**. Po pięknej demolce, przejdź do następnej lokacji.

Platform Test

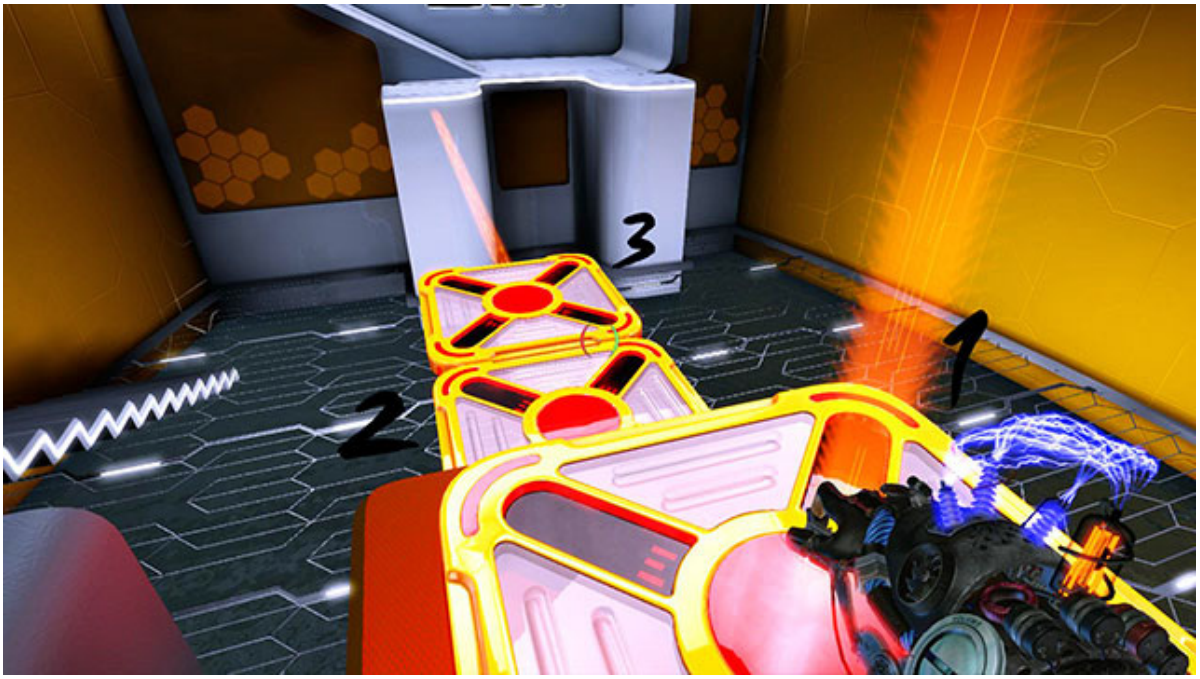


Twój cel jest na górze

Od tego poziomu powinieneś rozważyć już używanie widocznych pól magnetycznych **(F).** Dzięki temu, będziesz mógł zobaczyć zasięg pól magnetycznych różnych obiektów, ich kierunek i kształt. Bardzo przydatny dodatek, jak również często wymagany do ukończenia niektórych zagadek.

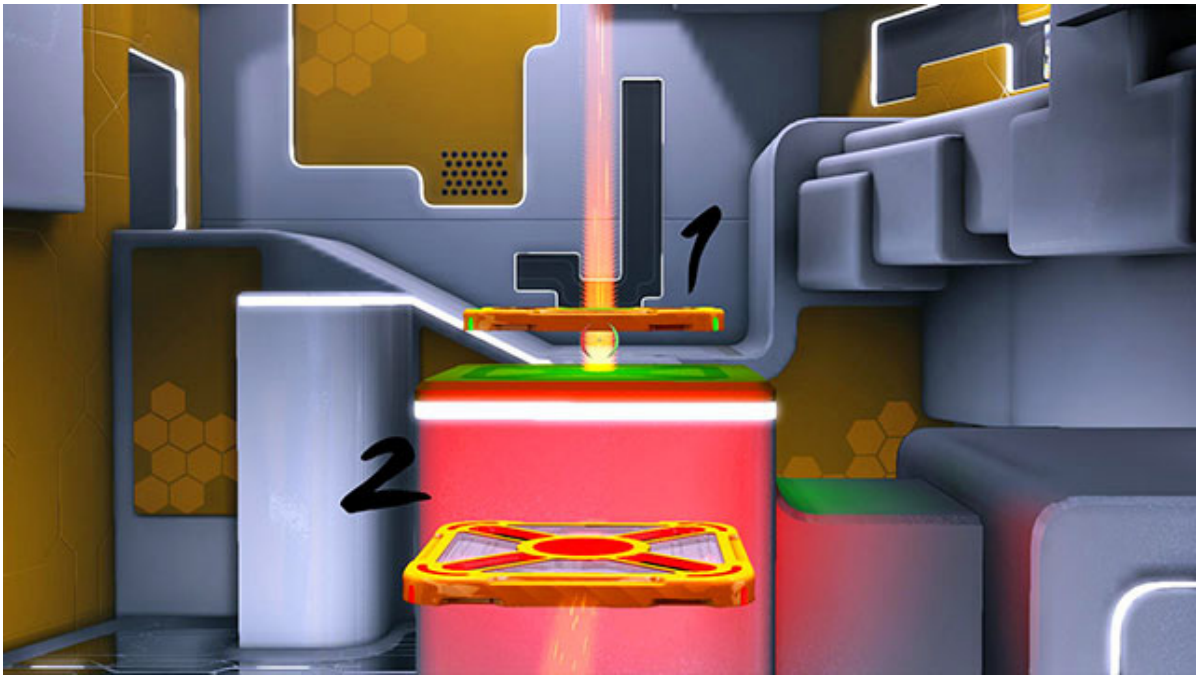
Ukryte schody

Po wejściu do pomieszczenia, zeskocz na dół i obejdź blok z platformami znajdujący się na środku pomieszczenia. Wejdź po umieszczonych tam schodach.



Stań na pierwszej platformie, po czym naładuj ją **czerwonym** ładunkiem. To samo zrób z druga oraz trzecią platformą, jak na obrazku powyżej.

Przeskocz na trzecią platformę i naładuj ją **zielonym** ładunkiem.



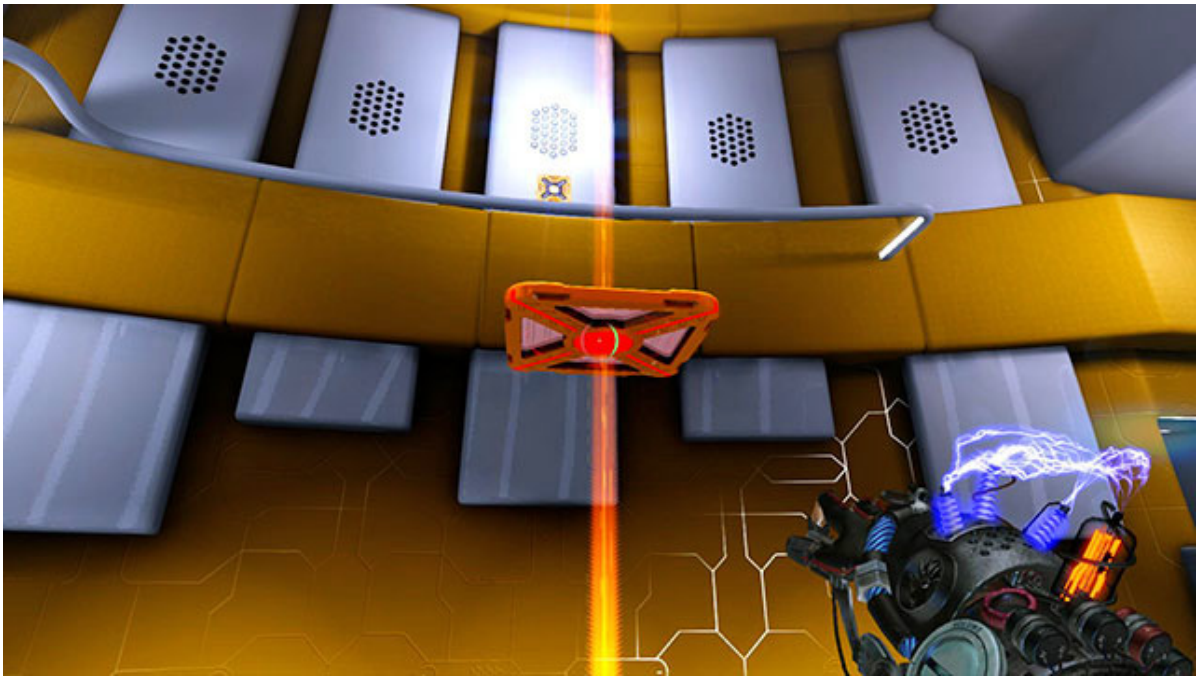
Zmień ładunek pierwszej platformy na **zielonym**. Poczekaj, aż odepchnie drugą platform.

Po drugiej stronie

Po chwili powinieneś dobić na drugą stronę. Przeskocz na biały blok i wejdź po pochylni.

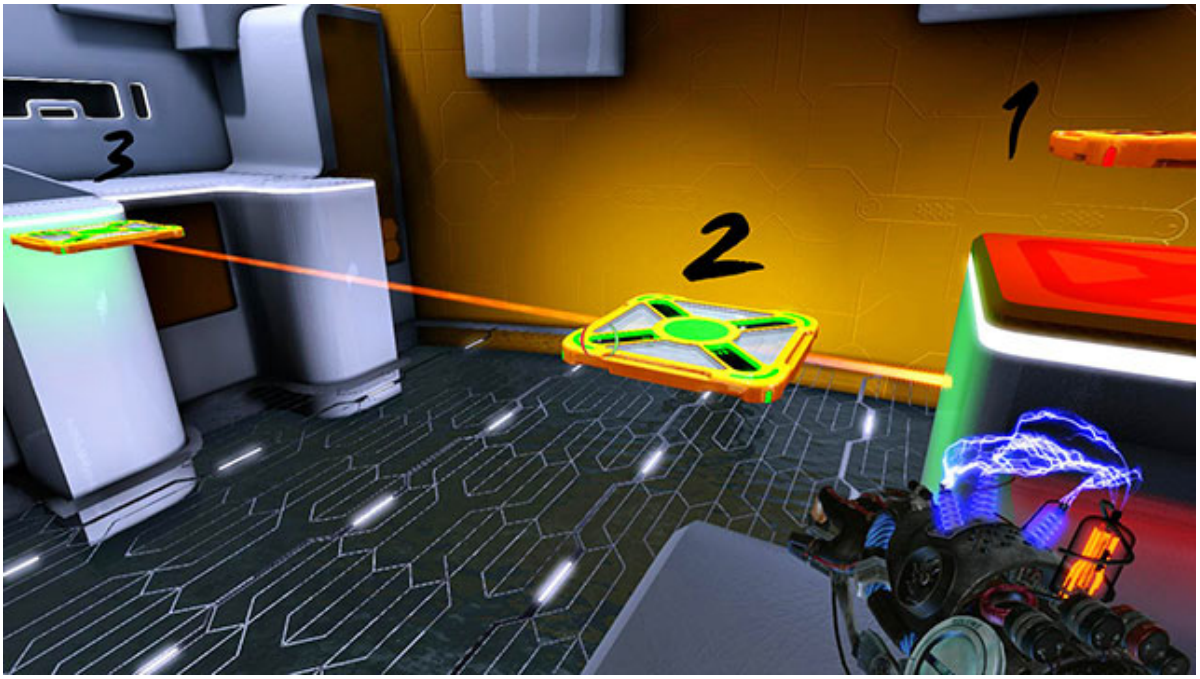
Gdybyś stracił kostkę, tutaj ją odzyskasz

Zabierz kostkę z modułu, zeskocz na dół, a następnie wejdź z powrotem po schodach.

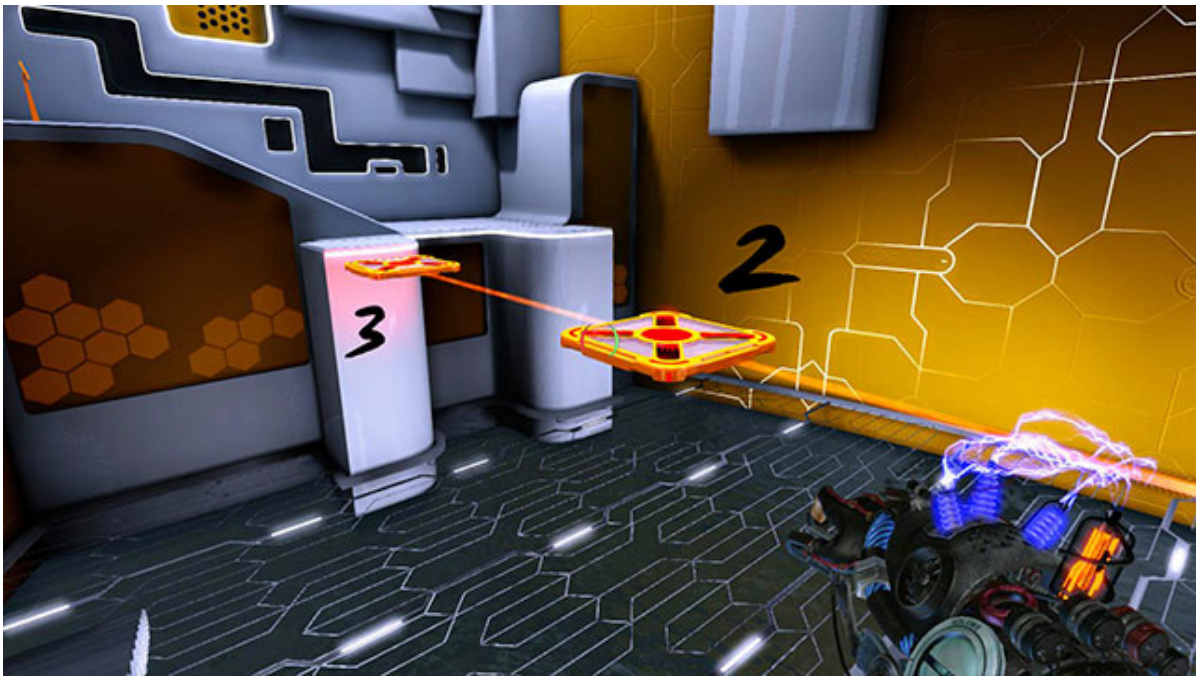


Szklana platforma u góry to Twój cel

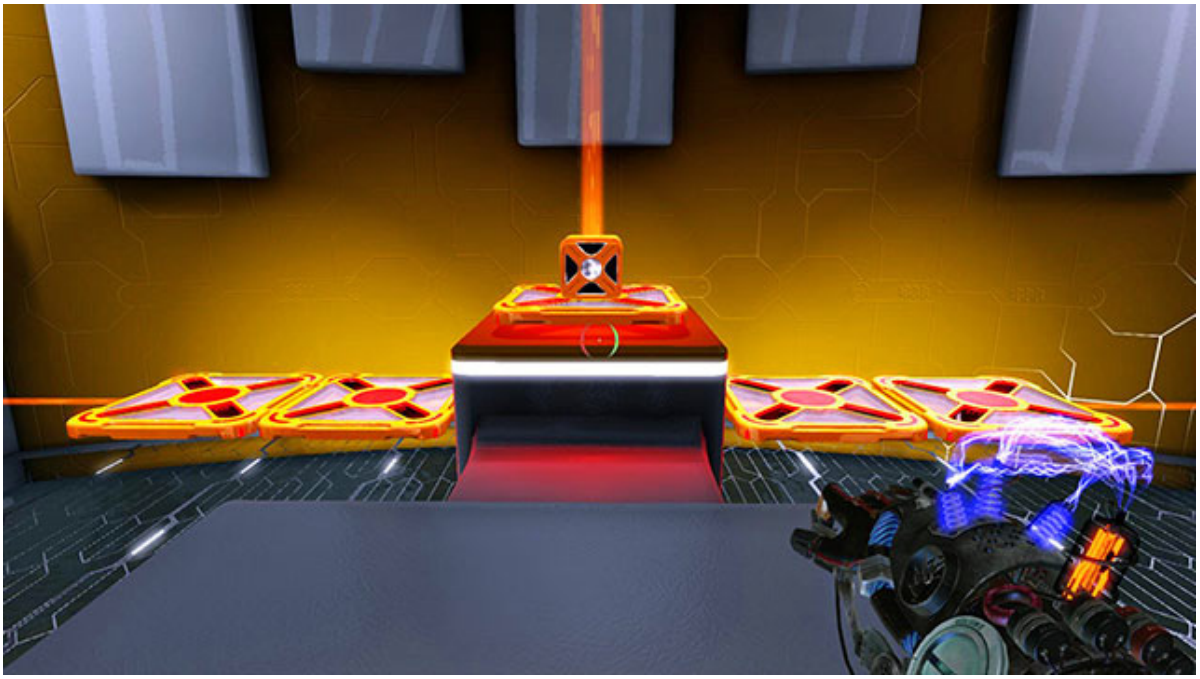
Naładuj środkową platformę **czerwonym** ładunkiem.



Zmień ładunek drugiej platformy na **zielony**. Poczekaj, aż pierwsza platforma odepchnie drugą. Po chwili druga platforma przyciągnie do siebie trzecią platformę.

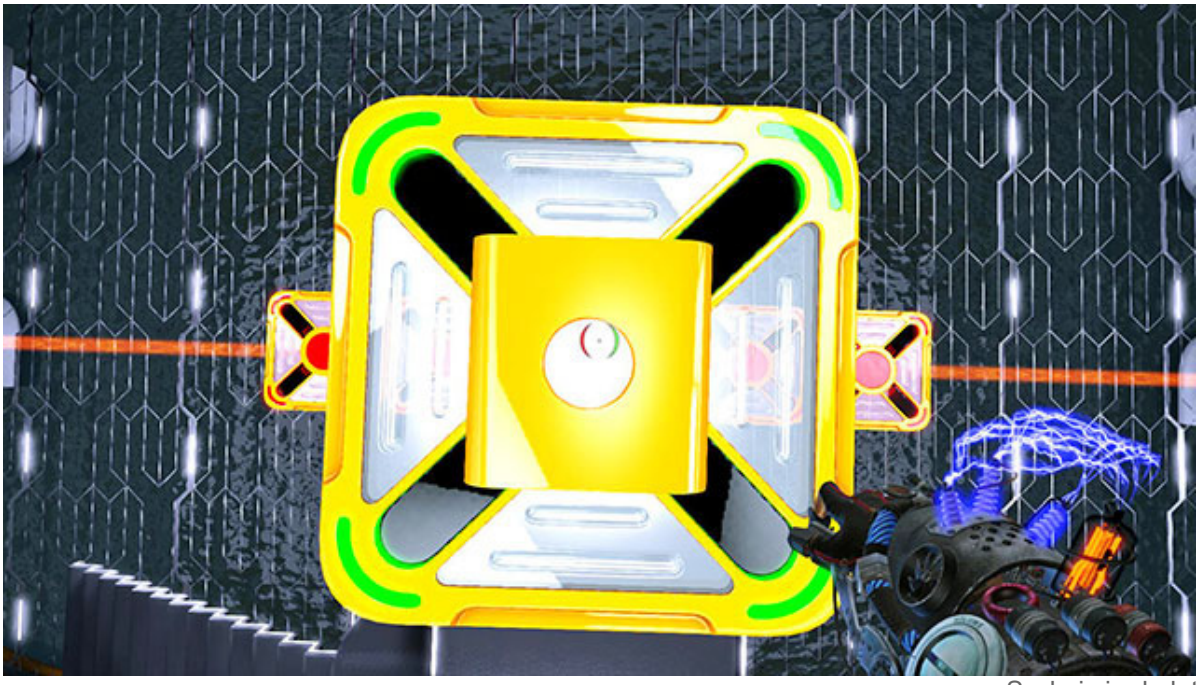


Gdy platformy zaczną się do siebie zbliżać, zmień ich ładunki na **czerwone**. Powinny zostać przyciągnięte przez pierwszą platformę.



Piękne podium

Umieść kostkę na środkowej platformie, a następnie zmień ładunki wszystkich platform na **czerwone**.



Szykuj się do lotu

Wskocz na środkową platformę i zmień jej ładunek na **zielony**. Gdy platforma się podniesie, stań na kostce.

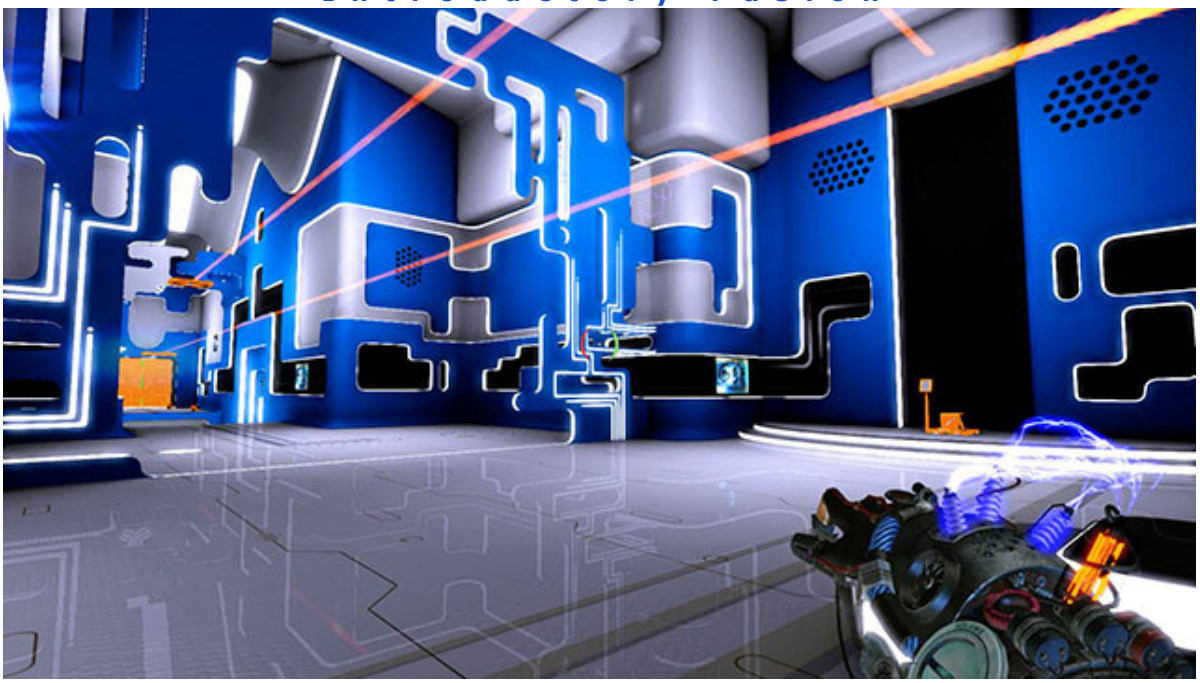
Nie pomyl ładunków, bo moduł odepchnie Cię zamiast przyciągnąć

Spójrz przed siebie. Zobaczysz moduł ulokowany na białej ścianie. Strzel w niego **czerwonym** ładunkiem, a potem to samo zrób z kostką na której stoisz.

Nie śpiesz się. Upadek może tu drogo kosztować

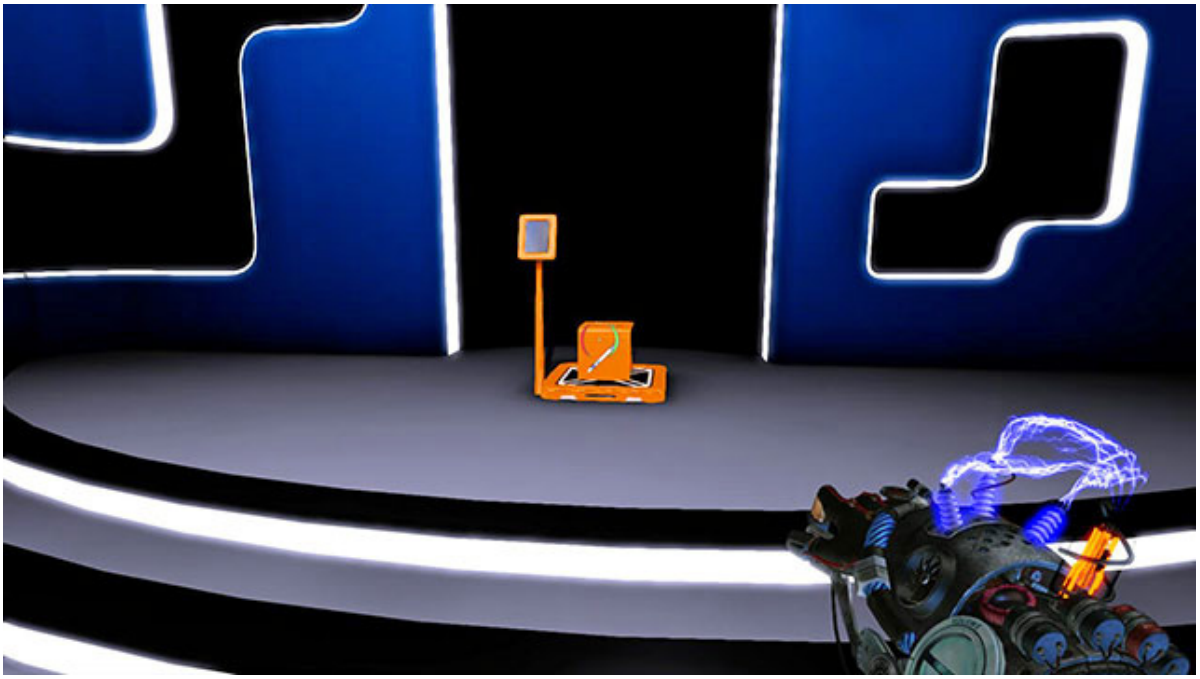
Postaw kostkę na wyrzutni znajdującej się nieopodal. Zmień ładunek wyrzutni na **czerwony**, wskocz na kostkę, po czym zmień jej ładunek na **zielony**. Polecisz z kostką prosto przed drzwi prowadzące do następnego poziomu.

Introductory Fusion



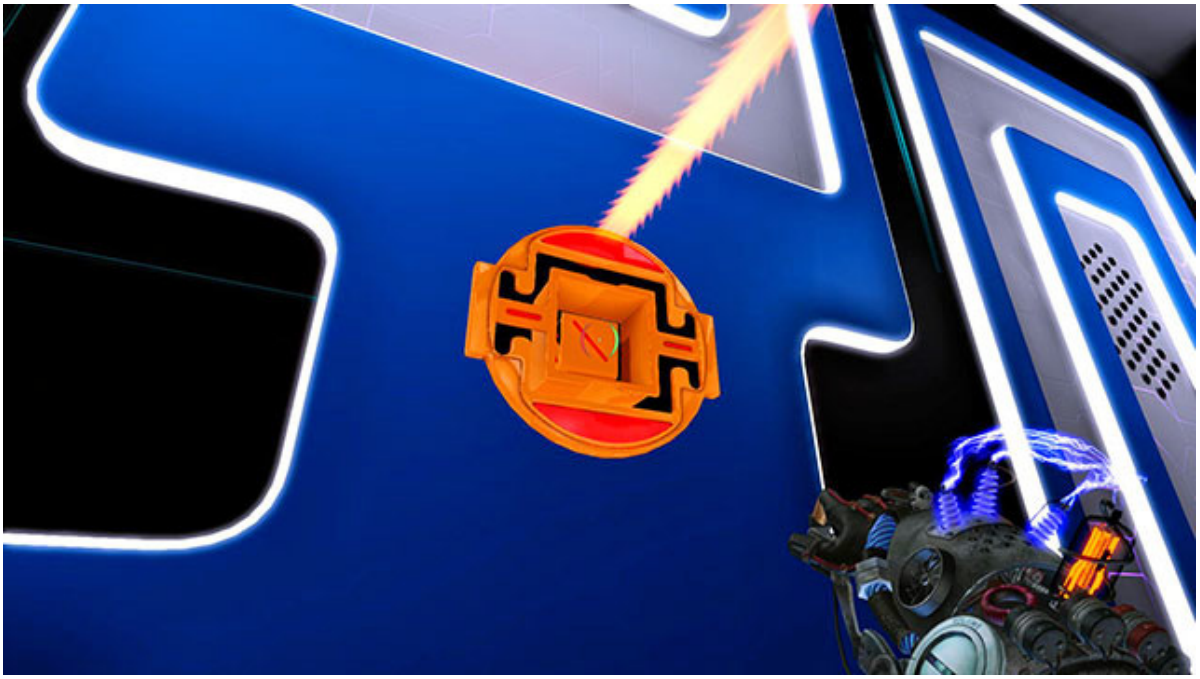
Małe kostki są dosyć rzadkie

Następny poziom przedstawi graczowi nowy moduł – małą kostkę. Na początek, podejdź do modułu spawnującego kostki.

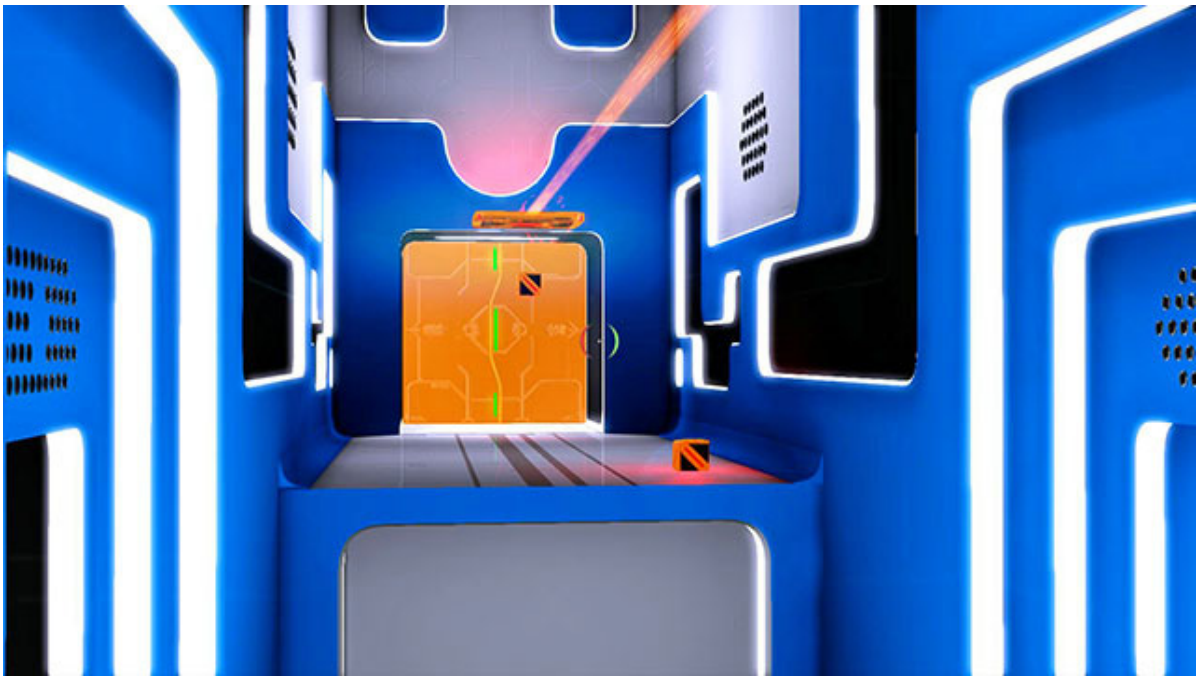


Po użyciu tego modułu, obecnie używana kostka ulega dezintegracji

Zabierz małą kostkę i obróć się.

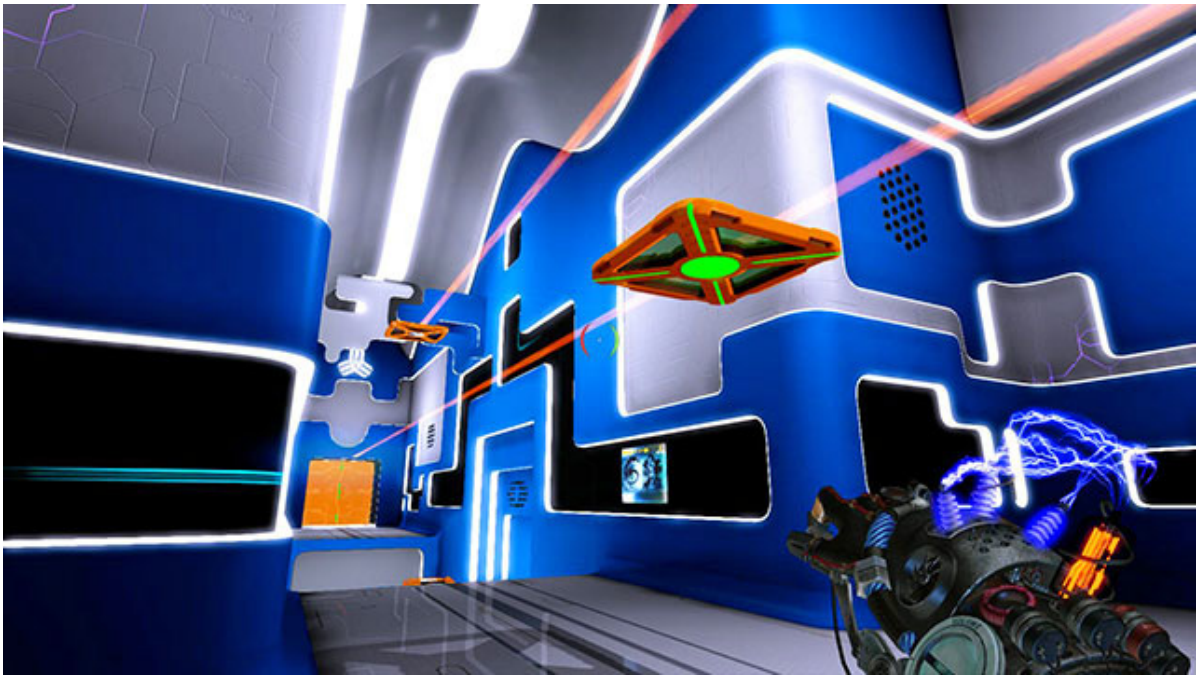


Umieść małą kostkę w module napędzającym, a następnie naładuj ją **czerwonym** ładunkiem (obrazek powyżej).



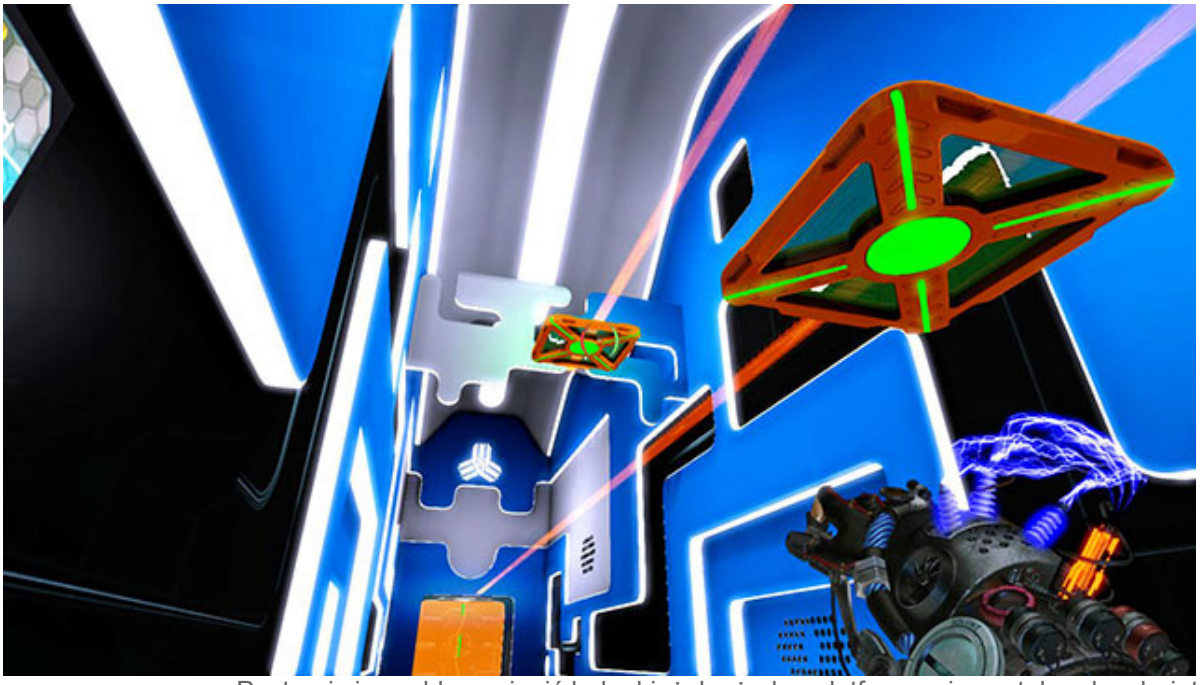
Jeśli chcesz rozładować jakiś obiekt, strzel w niego tym samym ładunkiem

Następnie obróć się i podejdź do dołu, oddzielającego Cię od wyjścia. Zmień ładunek platformy znajdującej się po drugiej stronie na **zielony**. Poczekaj, aż zatrzyma się nad drzwiami, po czym strzel w nią jeszcze raz ładunkiem **zielonym**, by rozładować platformę. Teraz naładuj dwie małe kostki **czerwonymi** ładunkami i to samo zrób z wcześniej rozładowaną platformą.



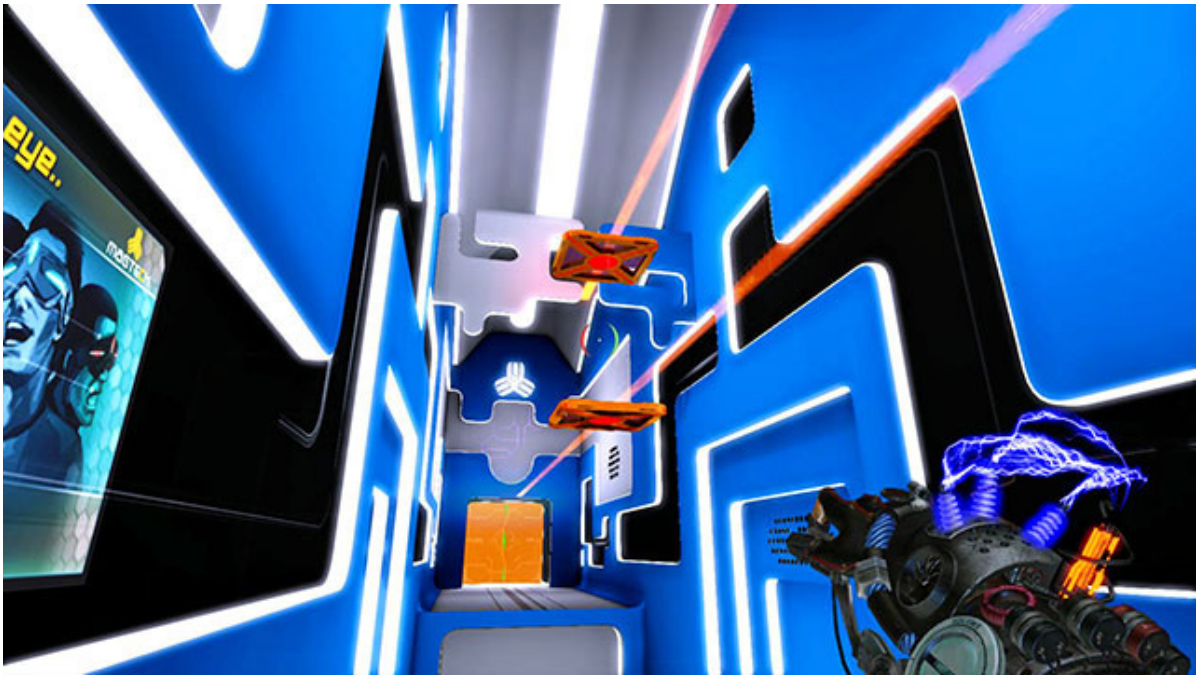
Nie śpiesz się ze zmianą ładunku, bo kostki mogą spaść do dołu

Poczekaj, aż platforma z kostkami dojedzie na drugą stronę i strzel w platformę **zielonym** ładunkiem. Postaw kostki w bezpiecznym miejscu.



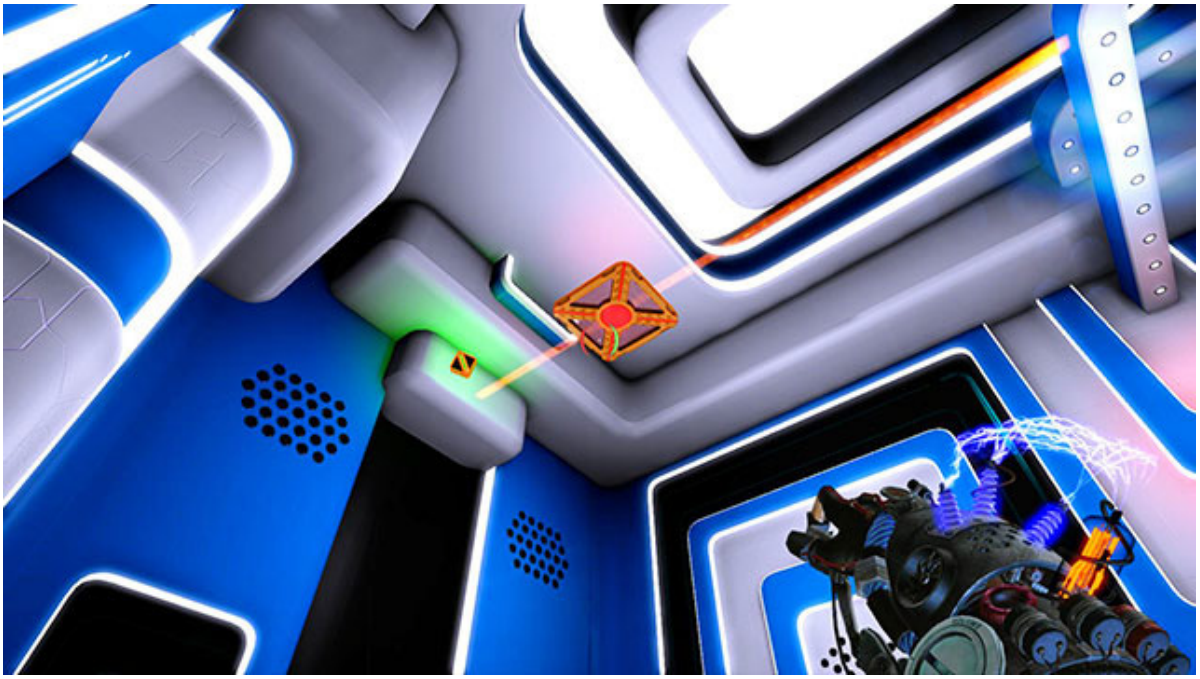
Postaraj się szybko zmienić ładunki, żeby żadna platforma nie została odepchnięta

Strzel w drugą poziomą platformę, znajdującą się nad przepaścią, **zielonym** ładunkiem. Poczekaj aż dolna platforma zatrzyma się pod górną.



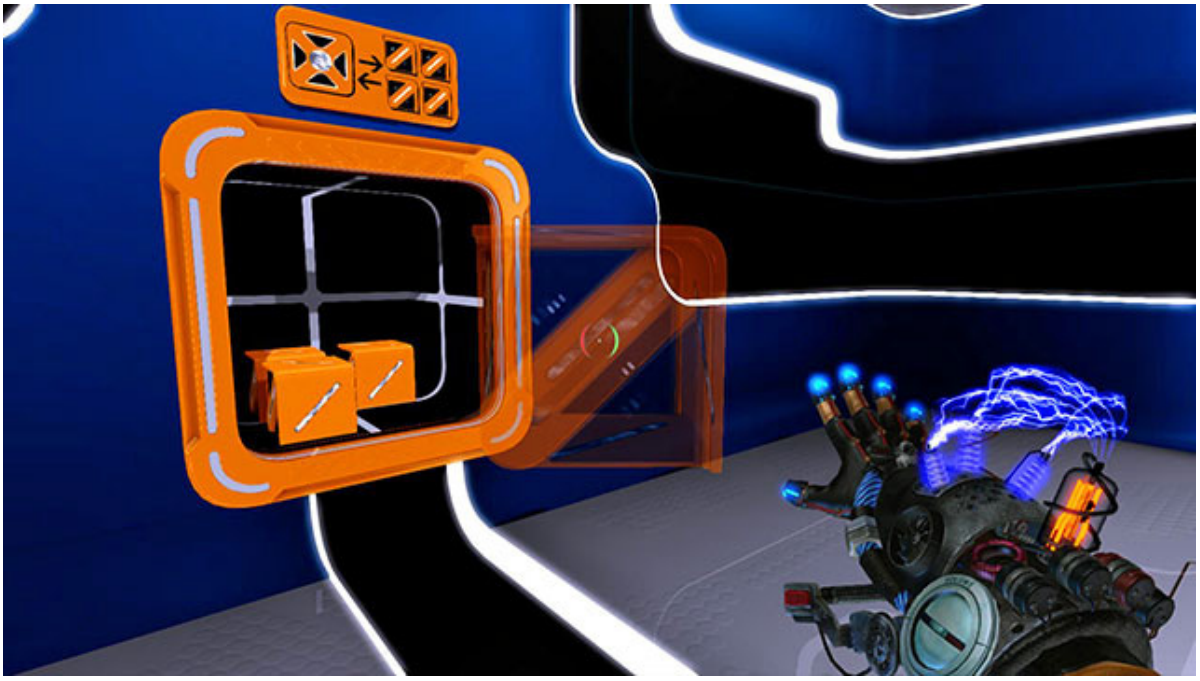
Strzel w jedną i drugą platformę **czerwonym** ładunkiem. Platformy zaczną się przemieszczać w Twoją stronę (obrazek powyżej).

Zanim zbliżające się platformy dotrą do końca swojej trasy, spójrz w górę. Zobaczysz kolejną poziomą platformę umieszczoną nad silnikiem magnetycznym. Strzel w trzecią platformę **zielonym** ładunkiem, jak na obrazku powyżej.



To już ostatnia kostka

Gdy platforma zatrzyma się przy małej półce pod sufitem, naładuj kostkę **zielonym** ładunkiem. Gdy kostka zostanie ściągnięta, zmień ładunek platformy na czerwony i podnieś kostkę.

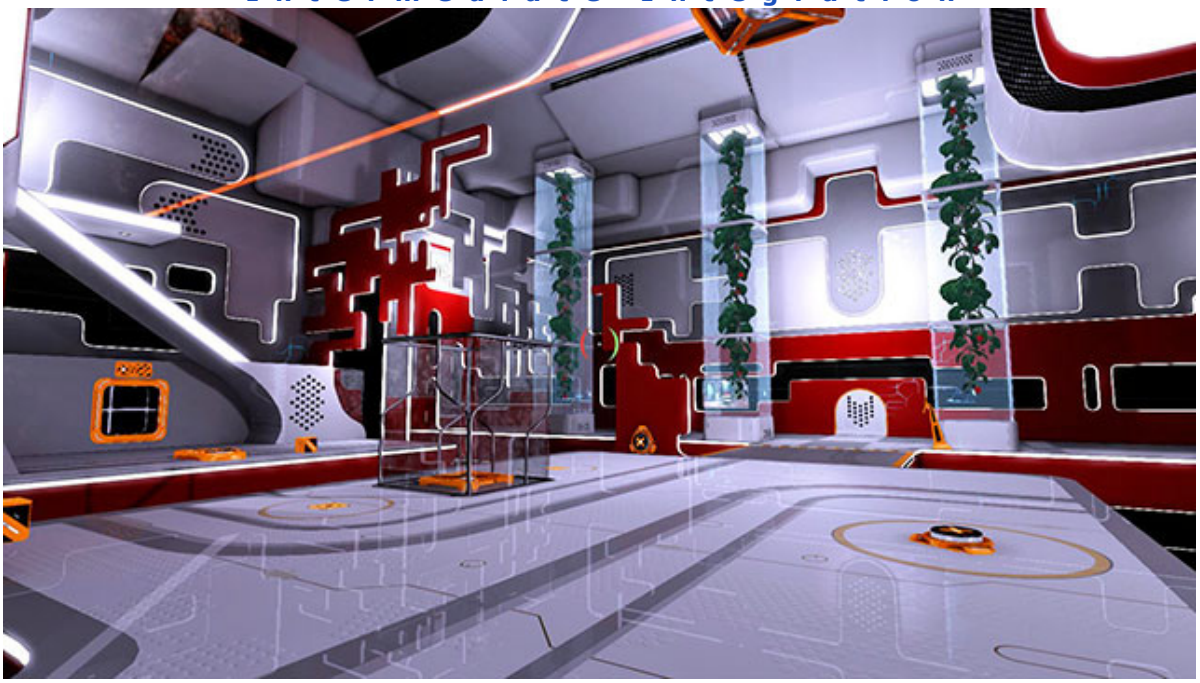


Zbierz wszystkie 4 małe kostki, po czym wstaw je do modułu nieopodal wejścia do pomieszczenia, jak widać na obrazku powyżej. To spowoduje przerobienie małych kostek, na jedną dużą kostkę.

Jeśli spadniesz, pod wyrzutnią jest winda

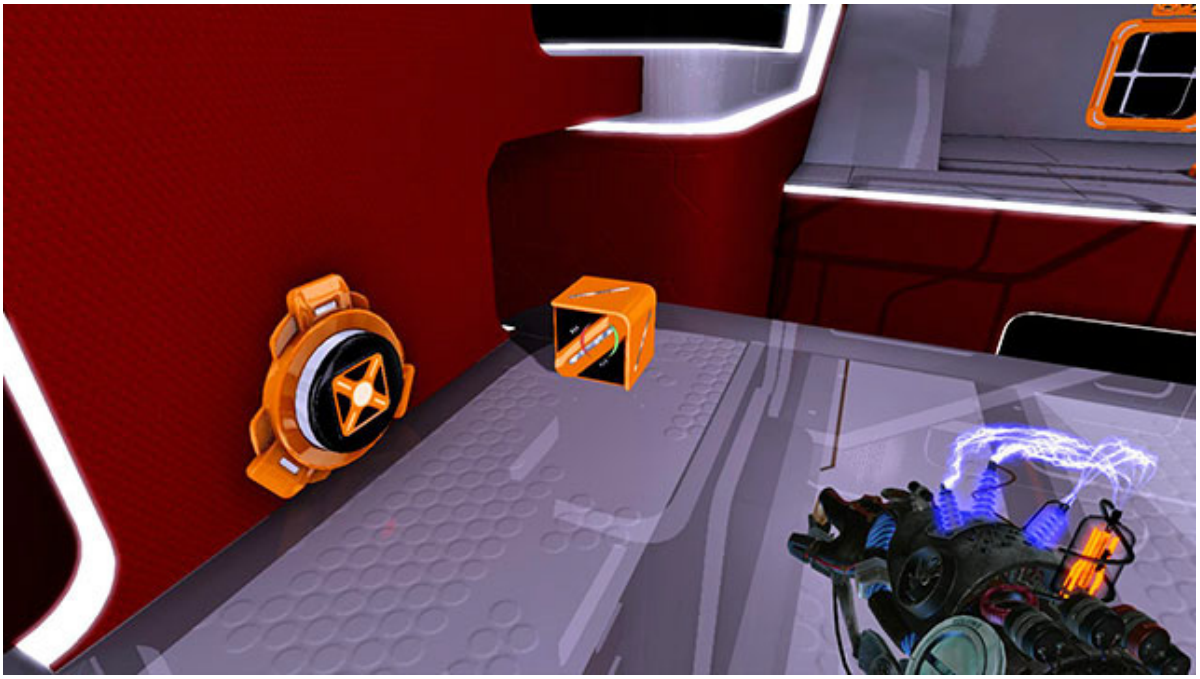
Zabierz nowy nabytek i postaw na stojącej obok wyrzutni. Naładuj ją **czerwonym** ładunkiem, wskocz na kostkę, naładuj **zielonym** ładunkiem i, po krótkim locie, przejdź przez drzwi wyjściowe.

Intermediate Integration



Pierwszy poziom w którym postać może faktycznie zginąć

Po krótkim i dosyć nieapetycznym przerywniku, odzyskasz kontrolę na postacią. Twoim zadaniem w tym miejscu jest, ponownie, zebranie 4 małych kostek.



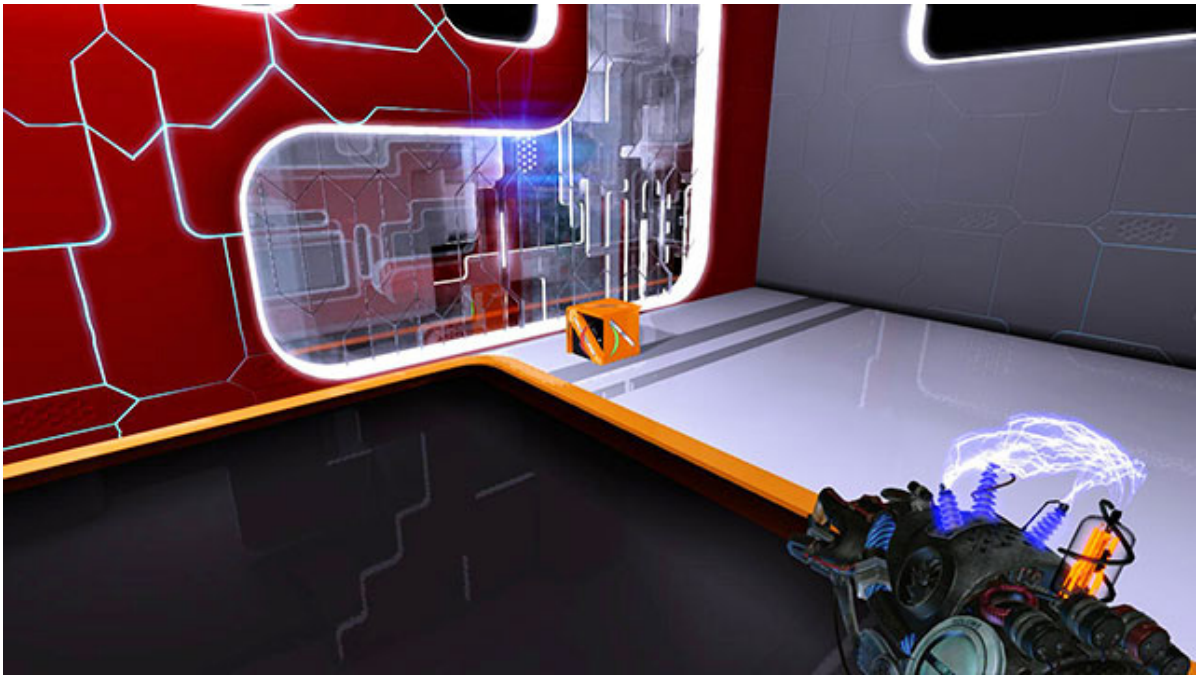
1 z 4 kostek

Najpierw skręć w lewo od wejścia, a następnie podnieś małą kostkę leżącą na krawędzi.

Obróć się i podejdź do niewielkiego przycisku. Postaw kostkę dokładnie na jego środku, tak jak widać na powyższym obrazku. To spowoduje opuszczenie szklanej zasłony.

Uważaj, by nie spaść. Ciecz na dole, oznacza szybki zgon

Obróć się. Powinieneś zobaczyć sporych rozmiarów windę. Przeskocz nad przepaścią, lub obejdź ją dookoła, stań na windzie i aktywuj ją.



2 z 4 kostek

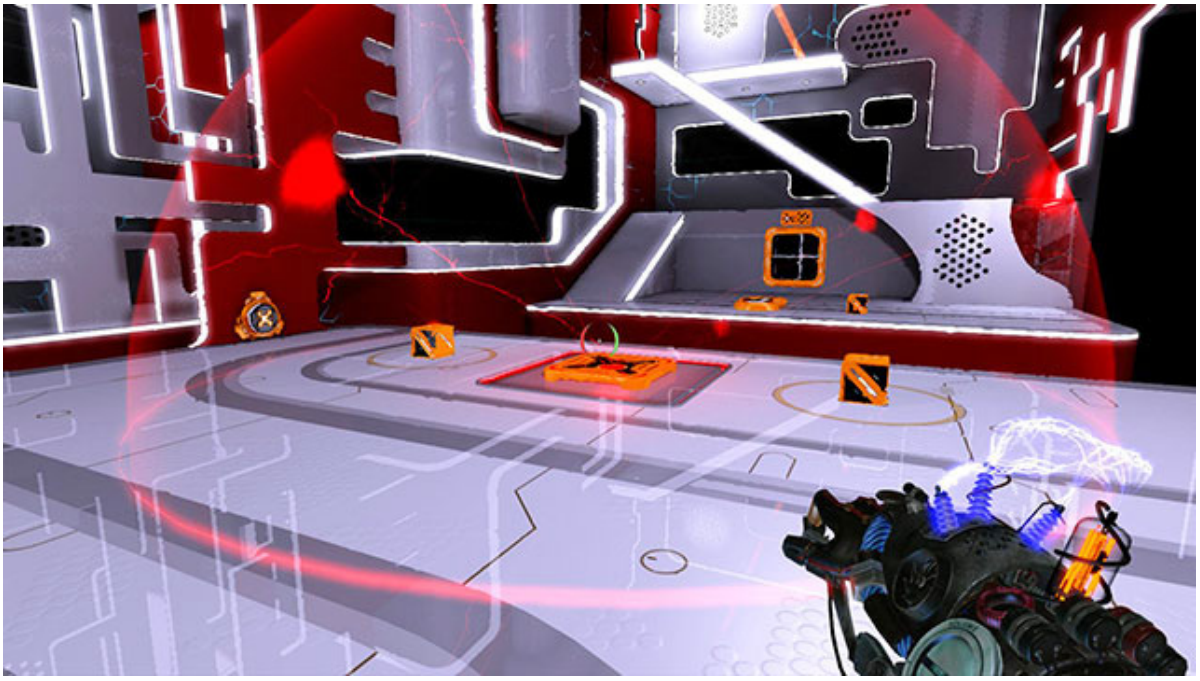
Po chwili winda zatrzyma się na górze, a Ty będziesz mógł zgarnąć drugą kostkę. Postaw ją na windzie, a następnie zjedź na dół.

Możesz aktywować kładkę na drugą stronę, klikając na panel aktywacyjny

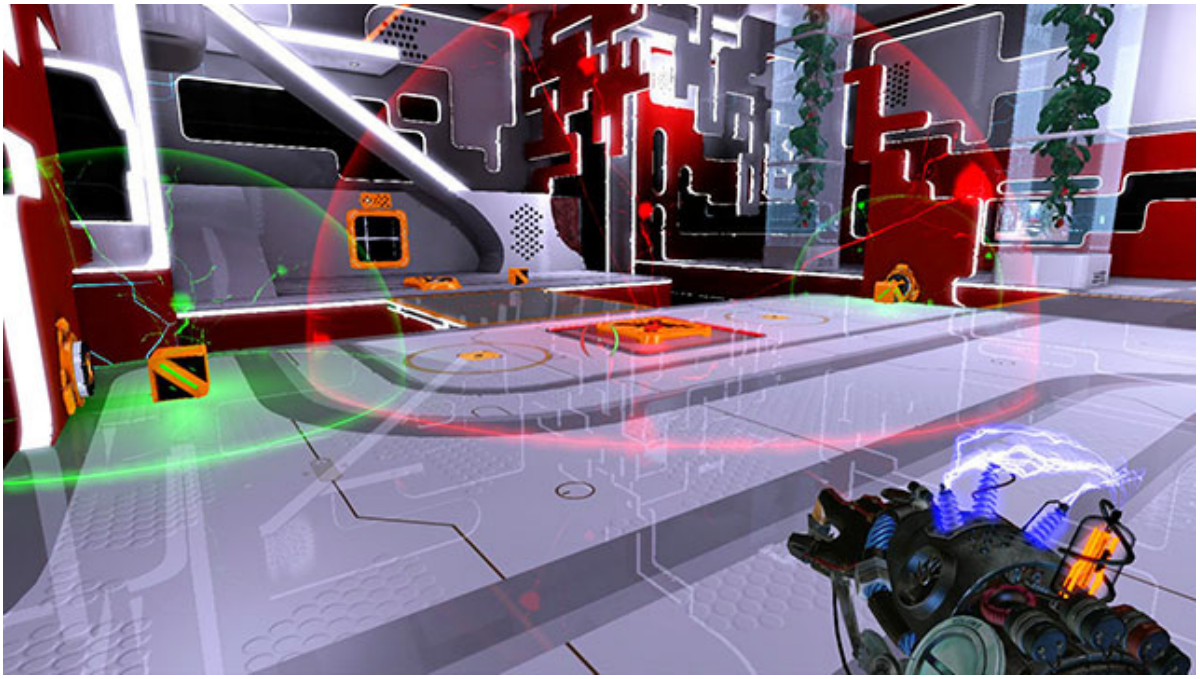
Wróć się na drugą stronę i postaw kostkę na środku okręgu, po lewej lub prawej stronie modułu w osłonie.

3 z 4 kostek

Teraz przejdź przez kładkę znajdującą się po prawej stronie od modułu. Za szklanymi zbiornikami z roślinnością, znajdziesz trzecią kostkę. Zabierz ją i wróć do modułu.



Ustaw dwie kostki na środku okrągłych oznaczeń, a sam moduł, znajdujący się w centrum, naładuj **czerwonym** ładunkiem (obrazek powyżej).



Upewnij się, że kostki znajdują się dokładnie w środku okręgów, po czym zmień ładunki jednej i drugiej na **zielone**. To spowoduje ich przesunięcie i tym samym aktywowanie dwóch pionowych przycisków, tak jak na obrazku powyżej.

4 z 4 kostek

Przyciski uruchomią ostatnią kładkę. Zbierz wszystkie cztery kostki, a następnie umieść je w module scalającym.

Tym razem nie wskakuj na kostkę

Postaw nowo otrzymaną kostkę na wyrzutni i zmień jej kolor na **czerwony**, a samej kostki na **zielony**. Kostka powinna trafić prosto w moduł napędzający, znajdujący się po drugiej stronie pomieszczenia.

Ostatnia prosta

Obróć się i wejdź po pochylni na samą górę. Strzel w silnik magnetyczny **czerwonym** ładunkiem, a w platformę – **zielonym**. Poczekaj, aż platforma do Ciebie dotrze, wskocz na nią, a następnie zmień jej ładunek na **czerwony**. Gdy dojedzie do końca trasy, przeskocz na wystającą platformę i przejdź przez drzwi, kończąc tym samym pierwszy akt.

Akt II

Intermediate Jumper

Wejście do piekła

Witaj w drugim akcie. Pierwszy poziom jest bardzo krótki. Na początek podejdź do modułu z kostką, znajdującego się naprzeciw wejścia.

Pierwsza kostka

Zabierz leżącą tu kostkę, obróć się i podejdź z nią do wyrzutni.

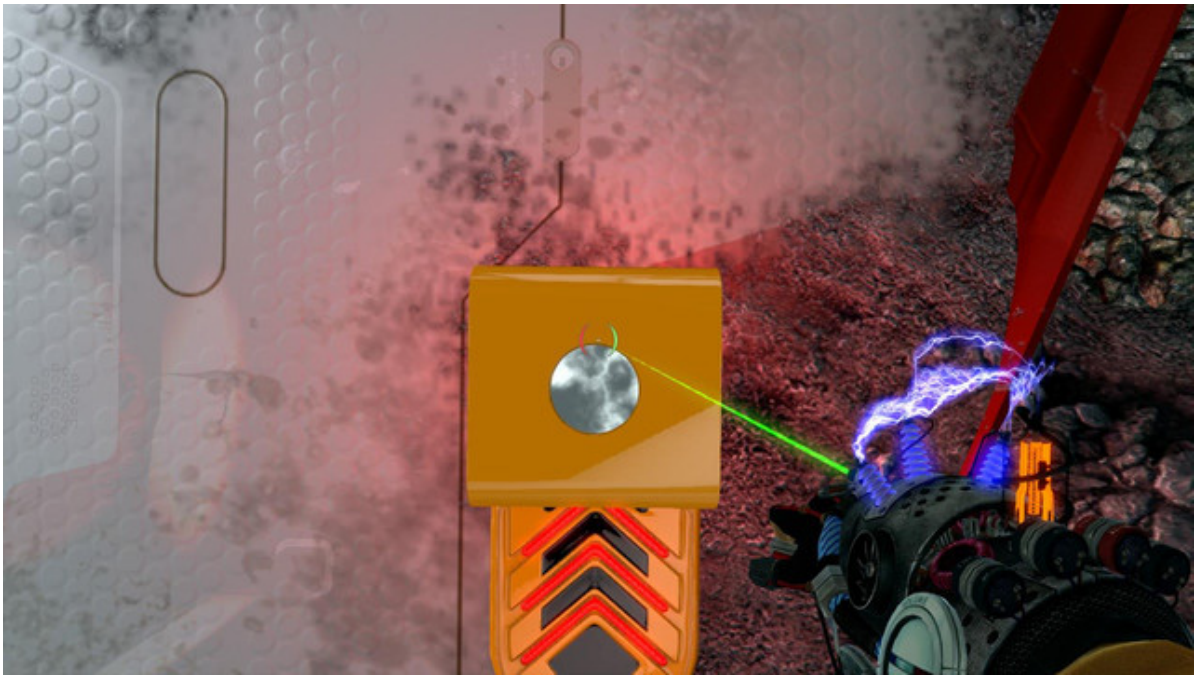
Upewnij się, że kostka „przyssie się" do wyrzutni

Standardowo postaw kostkę na wyrzutni, naładuj moduł **czerwonym** ładunkiem, wskocz na kostkę i naładuj ją **zielonym** ładunkiem.

Jeśli wylądujesz na platformie bez kostki, będziesz musiał powtórzyć całą operację

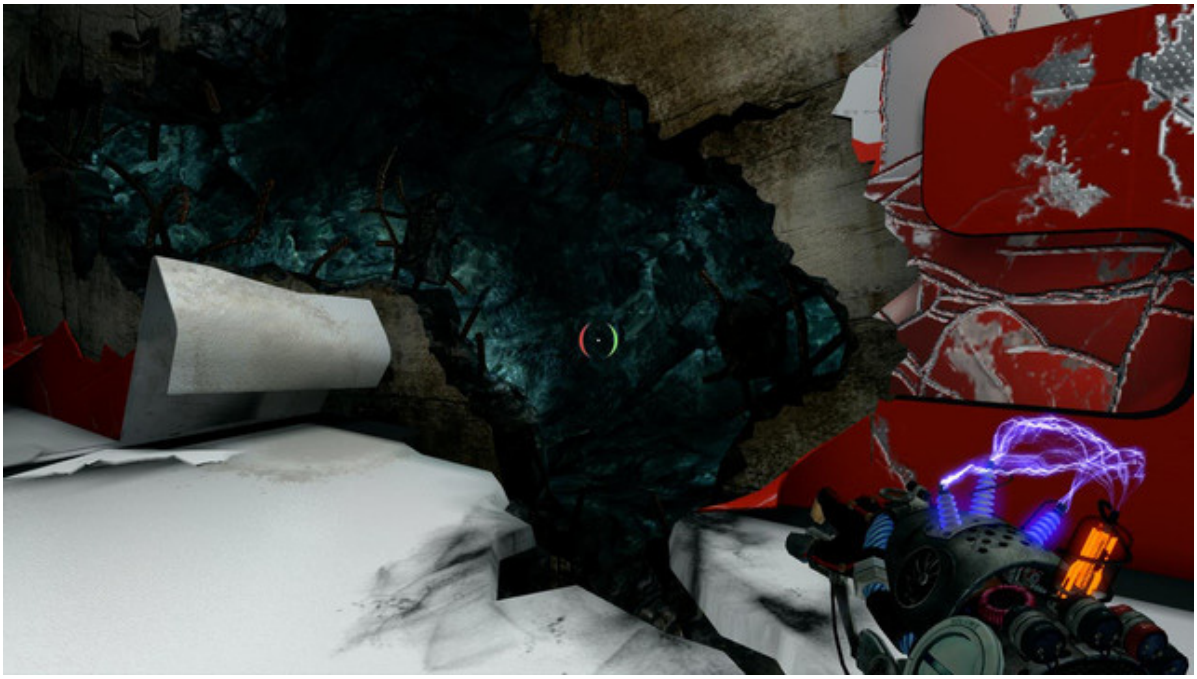
Powinieneś wylądować z kostką na wyższej platformie. Podnieś ją, postaw na drugiej wyrzutni i ponownie wystrzel się wraz z nią na kolejną platformę.

Na drugiej platformie czeka na Ciebie następna kostka. Zrzuć obydwie na dół, zeskocz i umieść je na pierwszej, dolnej wyrzutni. Strzel w moduł oraz dolną kostkę **czerwonym** ładunkiem (obrazek powyżej).



Szykuj się do podwójnego skoku

Wskocz na drugą kostkę, a następnie naładuj ją **zielonym** ładunkiem.

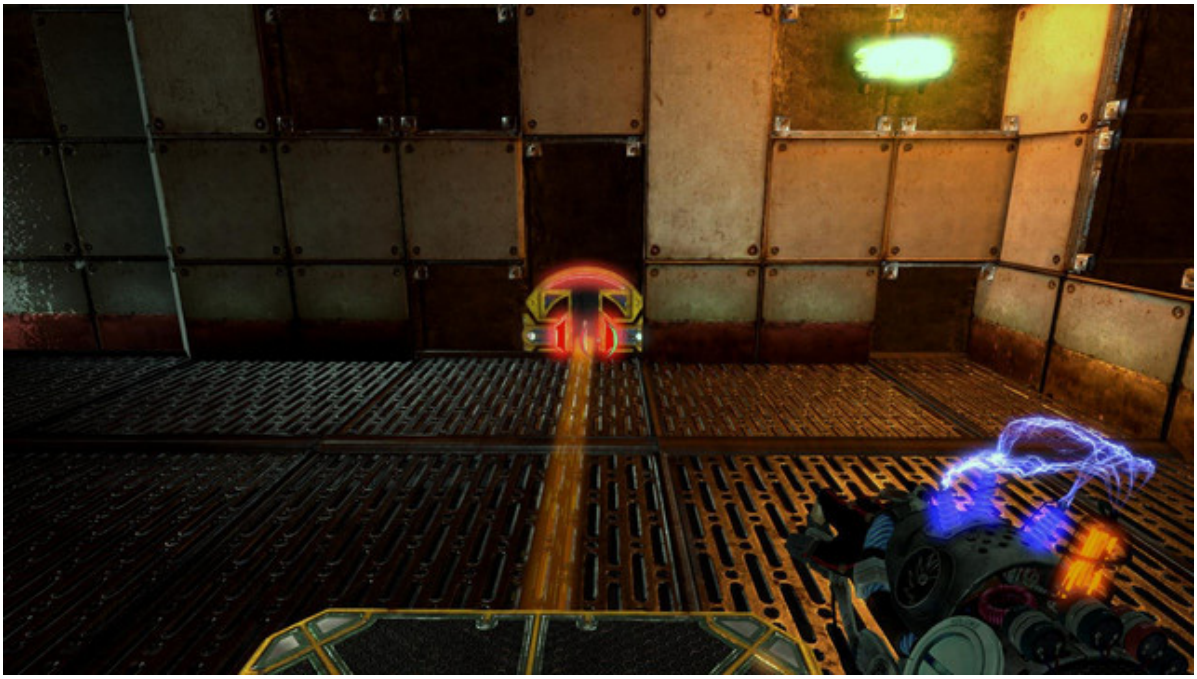


Po wylądowaniu na najwyższej platformie, wejdź w wyłom widoczny na powyższym obrazku i zeskocz na dół do następnego poziomu.

S i g n a l I n t e r r u p t

Pierwszy poziom „poza klatką”

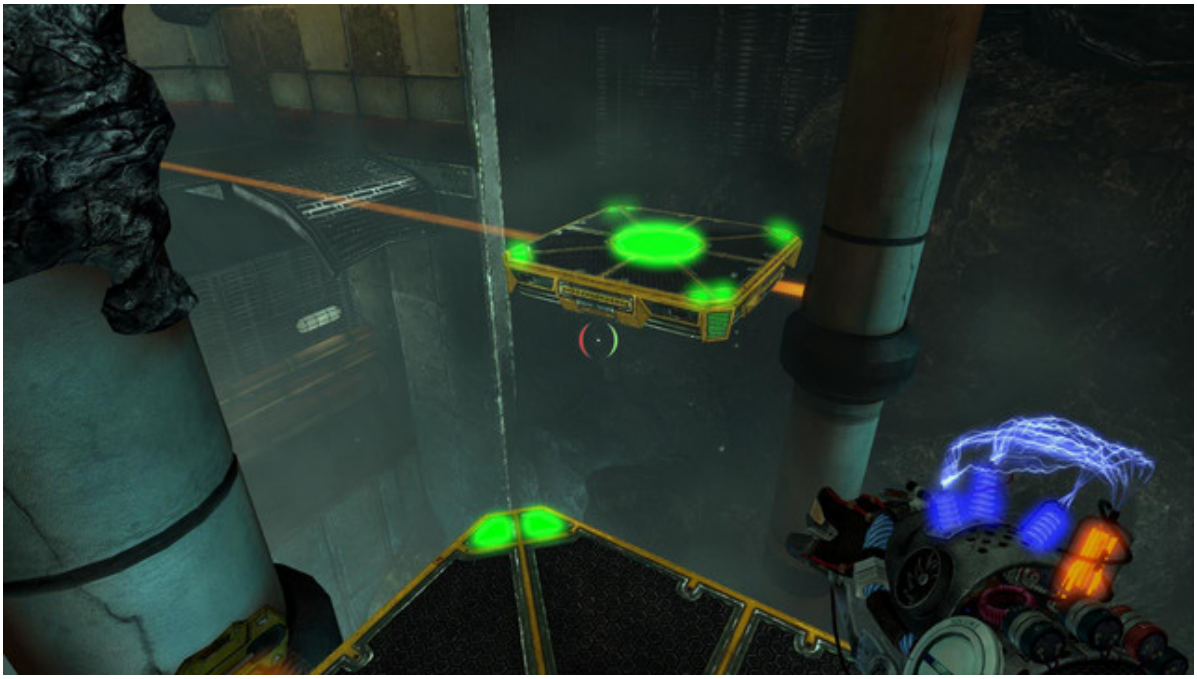
Na tym poziomie czeka Cię dużo zabawy z platformami. Zacznij od zeskoku piętro niżej lub, w bardziej cywilizowany sposób, zejdź po schodach znajdujących się po lewej.



Przyczajony moduł

Stań na znajdującej się tu platformie, po czym zmień ładunek silnika magnetycznego na **czerwony**, a platformy na **zielony**.

Gdy zatrzymasz się na podniszczonej kolumnie, spójrz na drugą stronę przepaści. Wyceluj w silnik, a następnie zmień jego ładunek na **czerwony**, a ruchomej platformy tego modułu – na **zielony** (obrazek powyżej).

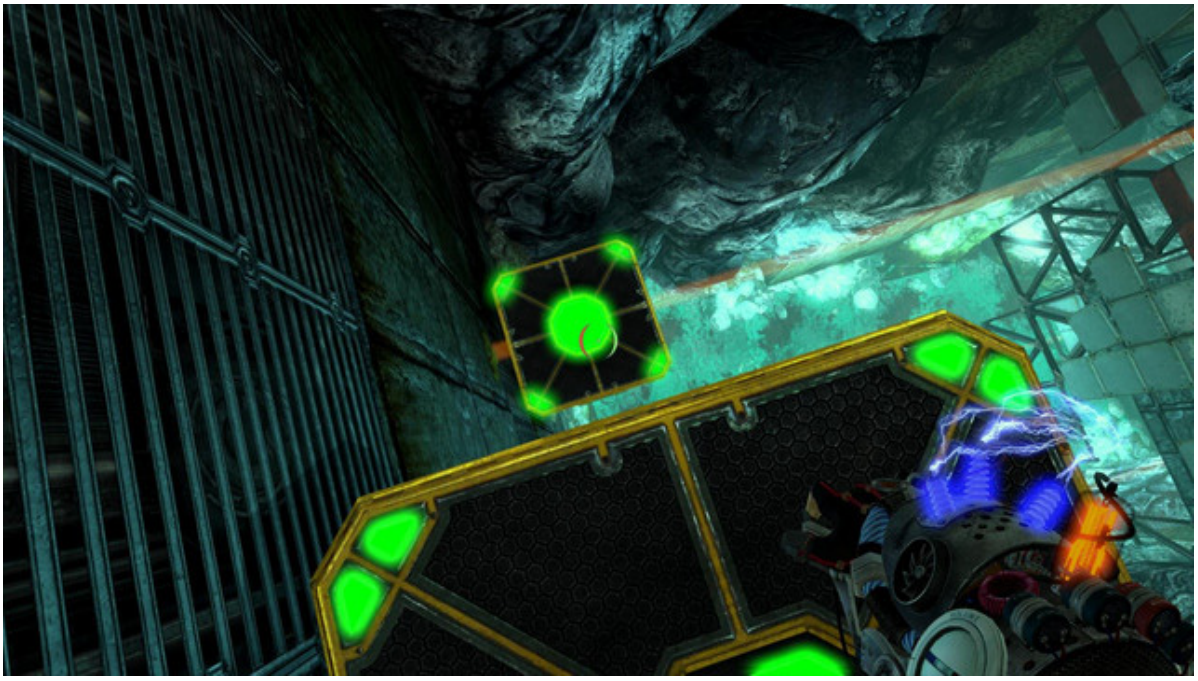


Uważaj przy skokach. Upadek nie zakończy się szczęśliwie

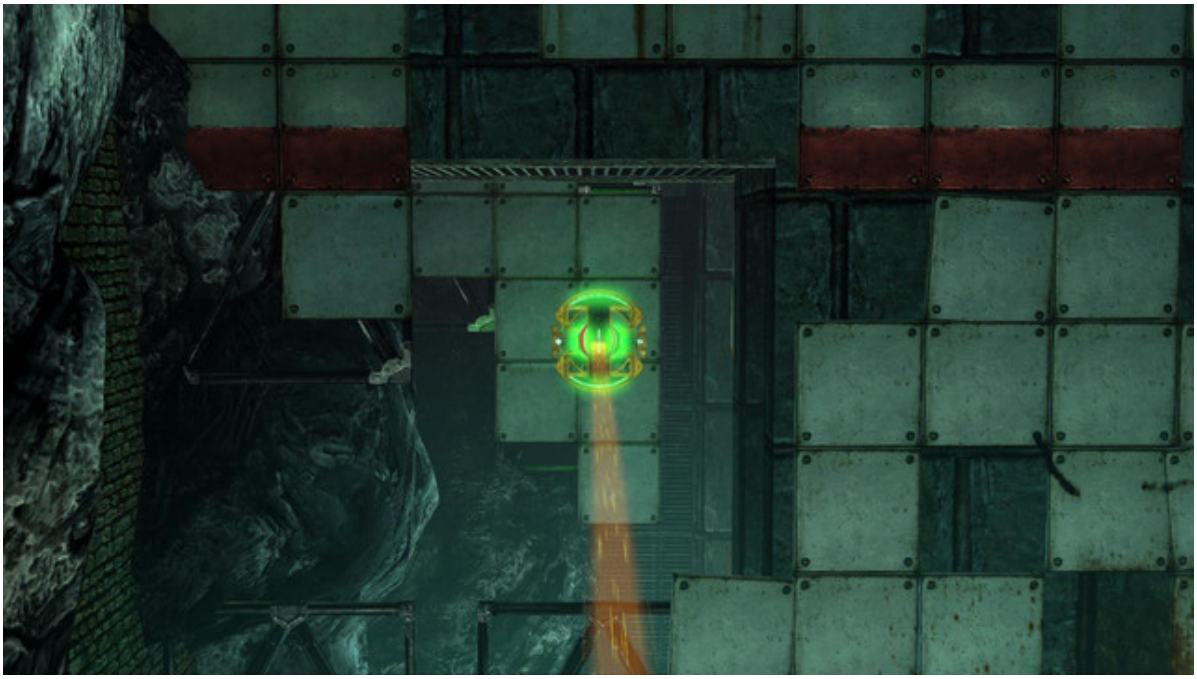
Gdy druga platforma zatrzyma się obok Ciebie, przeskocz na nią i zmień jej ładunek na **czerwony**.

Winda w dół

Zejdź z platformy po tym, jak dojedzie na drugą stronę i zmień ładunek znajdującego się tam pionowego silnika magnetycznego na **czerwony**.

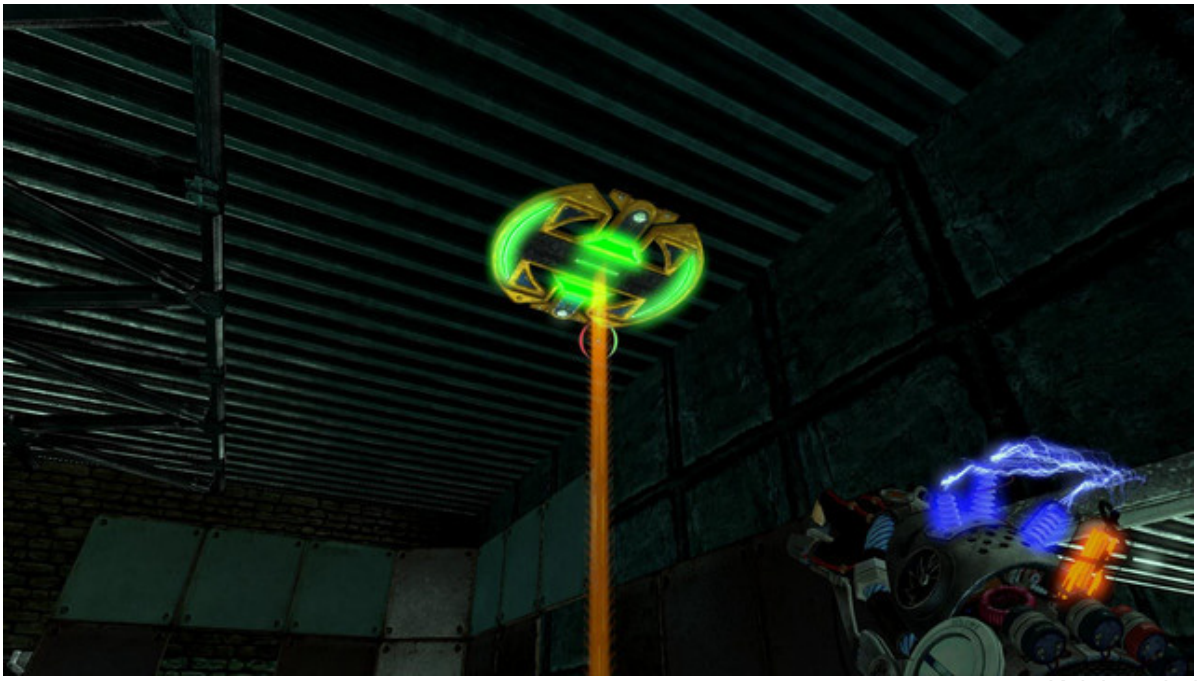


Wskocz na pionową platformę, po czym zmień jej ładunek na **zielony**. Wychyl się z jej lewej strony i spójrz w dół, a ujrzysz poziomą platformę. Zmień jej ładunek na **zielony**, nim platforma na której stoisz do niej dotrze (obrazek powyżej).



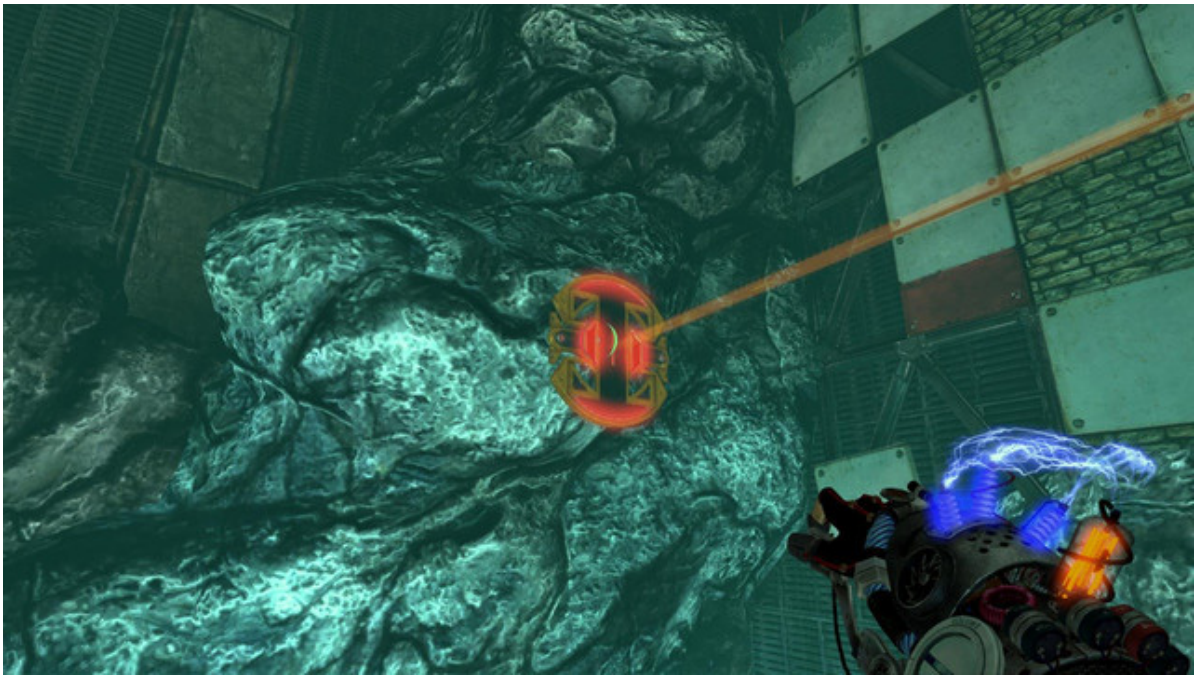
Pomoże przybliżenie (Q)

Przejdź na poziomą platformę. Na końcu jej promienia, zobaczysz silnik magnetyczny. Strzel w niego **zielonym** ładunkiem.



Kolejna winda

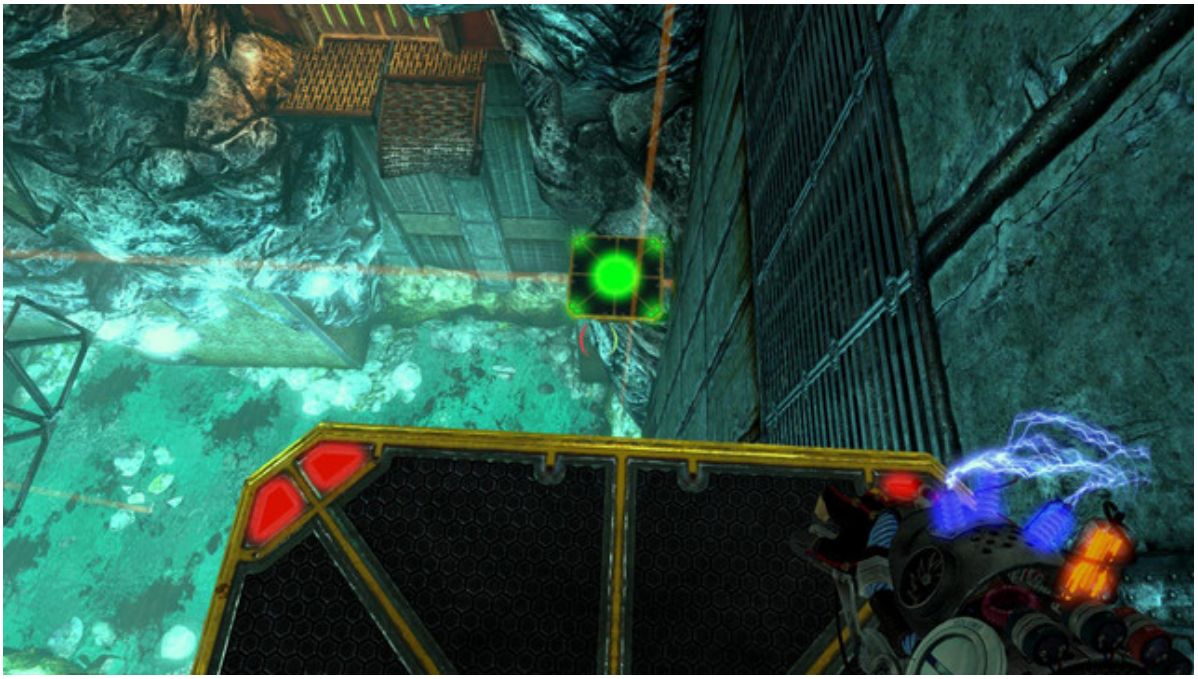
Gdy dojedziesz do końca trasy, obróć się w prawo, a zobaczysz kolejny moduł przyczepiony do sufitu. Zmień jego ładunek na **zielony**, a następnie przeskocz na poziomą platformę.



Ciekawie umiejscowiony moduł

Gdy zjedziesz na dół, wyceluj w moduł znajdujący się na skale przed Toba i wystrzel **czerwony** ładunek.

Odwróć się, a następnie zmień ładunek znajdującej się tu poziomej platformy na **zielony** (obrazek powyżej).



Droga powrotna wygląda tak samo, tylko z odwróconymi ładunkami

Wróć się tą samą drogą, którą tu przybyłeś, aż do ściany po przeciwnej stronie pomieszczenia. Jeśli spojrzysz w dół, zobaczysz teraz ukrytą wcześniej platformę. Zeskocz na nią i zmień jej ładunek na **czerwony**.

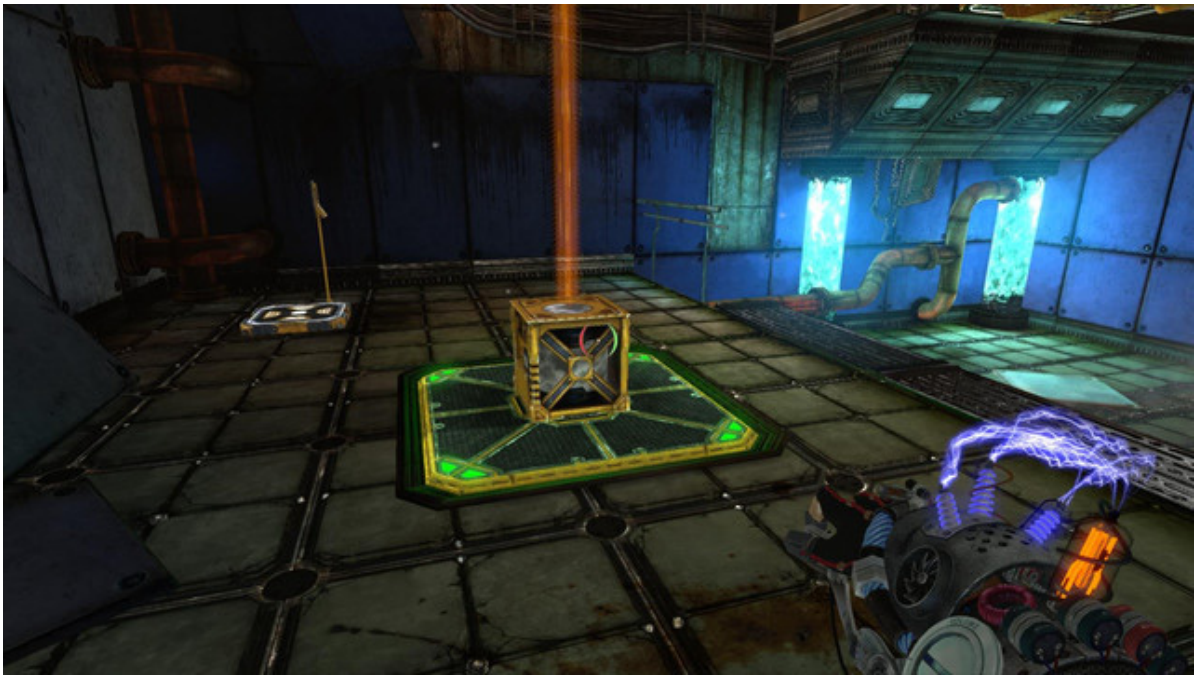
Jeśli nie zdążysz przeskoczyć, szybko zmień ładunek platformy na zielony

Niemal od razu po zmianie ładunku platformy, zbliżysz się do uszkodzonej metalowej platformy. Przeskocz na nią i przejdź przez znajdujące się tu drzwi.

D i s c o n n e c t

Ten poziom wymaga odrobiny cierpliwości

Ta lokacja jest krótka, chociaż dosyć zagmatwana. Zacznij od podniesienia kostki, znajdującej się po drugiej stronie pomieszczenia.



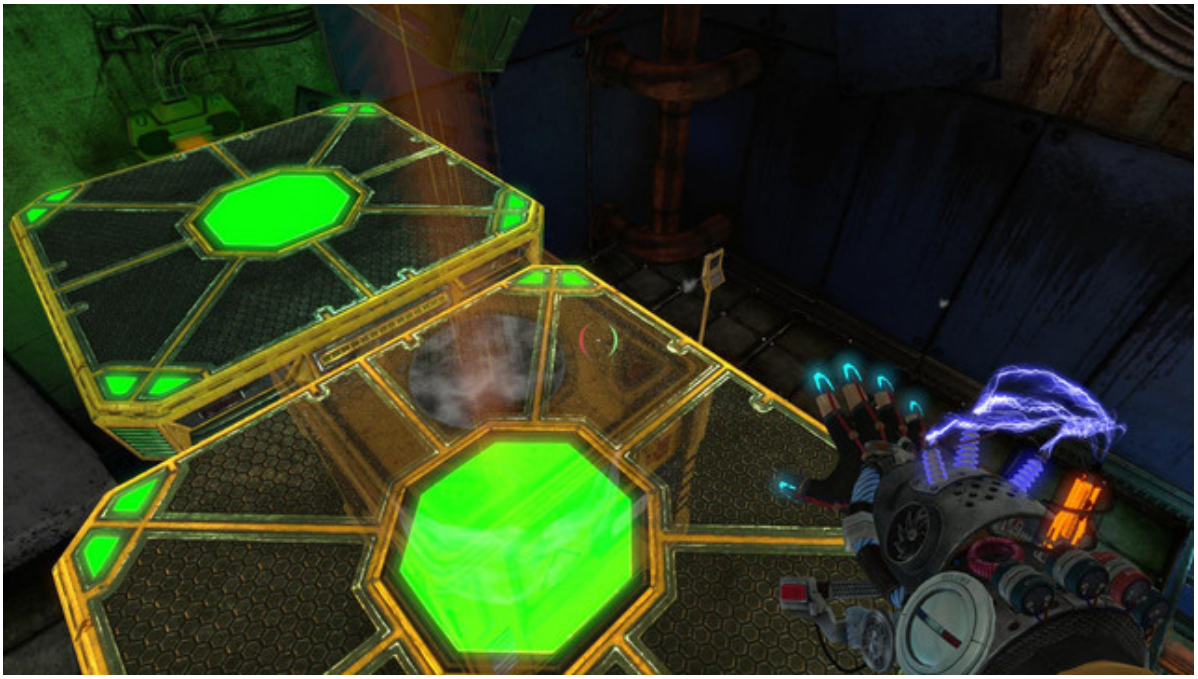
Postaw kostkę na pionowej platformie wyglądającej jak część podłogi, a następnie zmień jej ładunek na **zielony** (obrazek powyżej).

Stań na platformie, nie na kostce

Stań na platformie, na której umieściłeś kostkę. Nad Tobą znajduje się silnik magnetyczny oraz pozioma platforma. Zmień ładunki jednego i drugiego na **czerwone**.

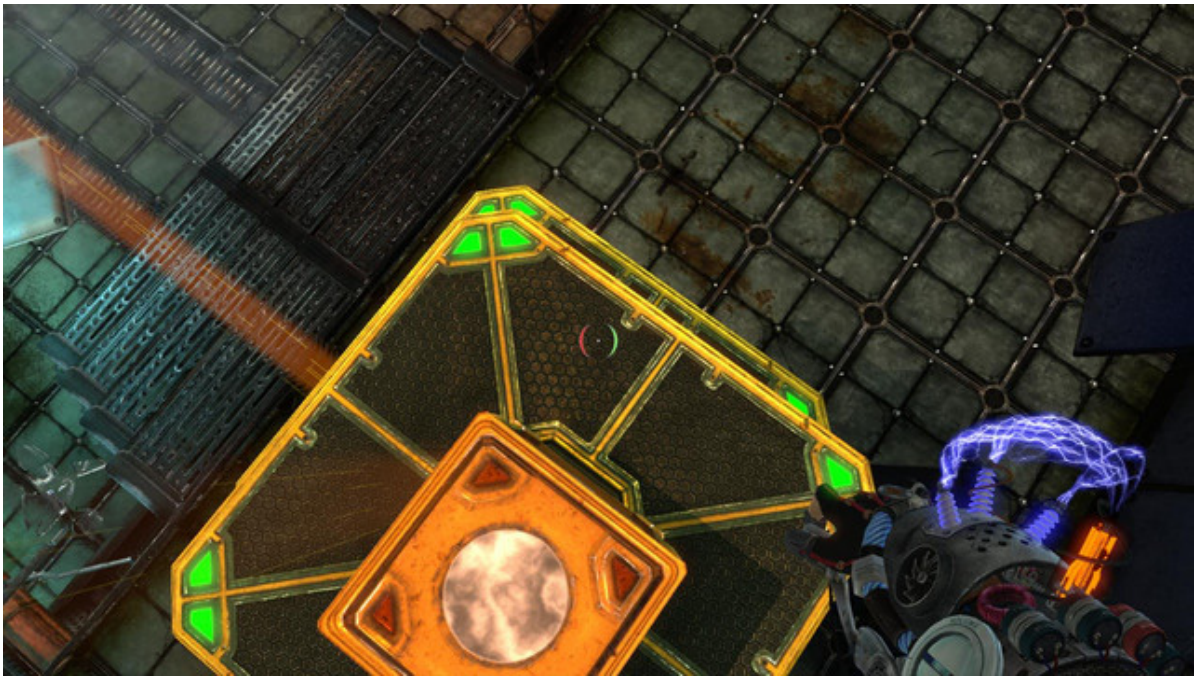
Platforma może Cię strącić, dlatego najlepiej stanąć na środku pionowej platformy

Gdy platforma zatrzyma się na module, zmień jej ładunek na **zielony** i szybko podnieś kostkę.



Pamiętaj o zabraniu kostki

Poczekaj, aż zbliżająca się platforma przejedzie nad Twoją postacią, a następnie przeskocz na nią, gdy obie platformy się zrównają.



Gdy platforma na której stoisz „najedzie" na pierwszą platformę i zatrzyma się, postaw na niej kostkę, a następnie wskocz nią, jak na obrazku powyżej.

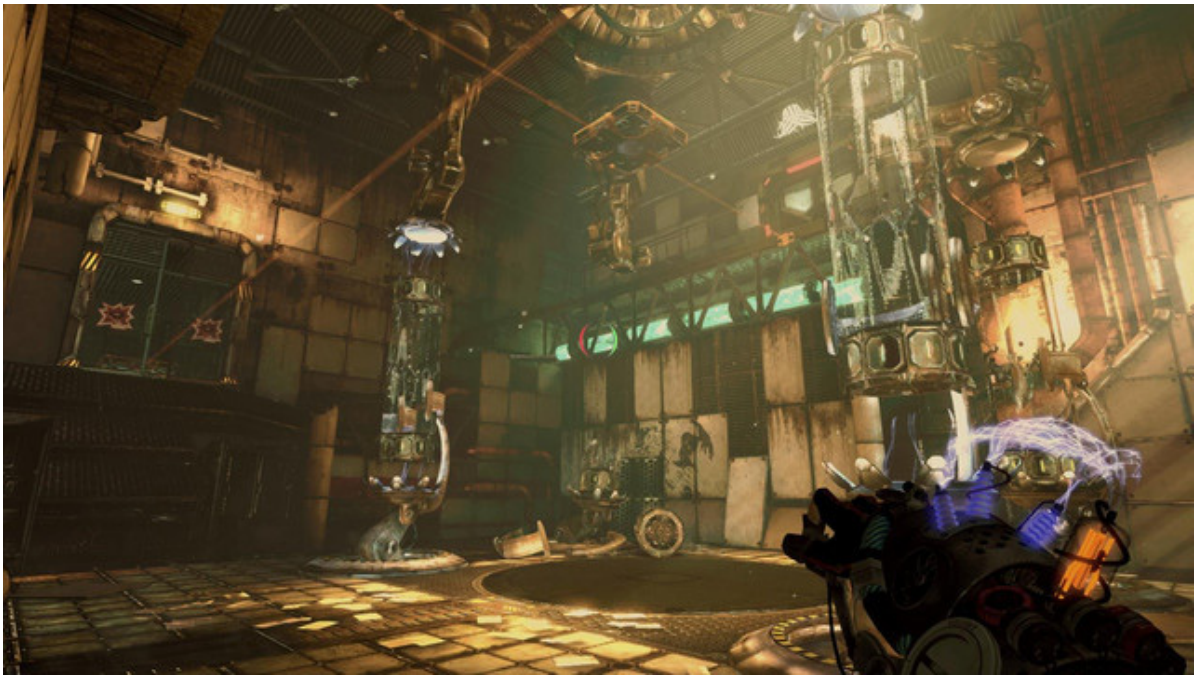
Naładowany moduł może ściągnąć kostkę w swoją stronę

Rozładuj moduł napędzający, strzelając w niego **czerwonym** ładunkiem.

Kostka może polecieć trochę krzywo, dlatego szykuj się na skok

Stojąc na kostce, zmień jej ładunek na **czerwony** i wejdź na platformę powyżej. Przejdź przez drzwi prowadzące do następnego poziomu.

Hidden Lab



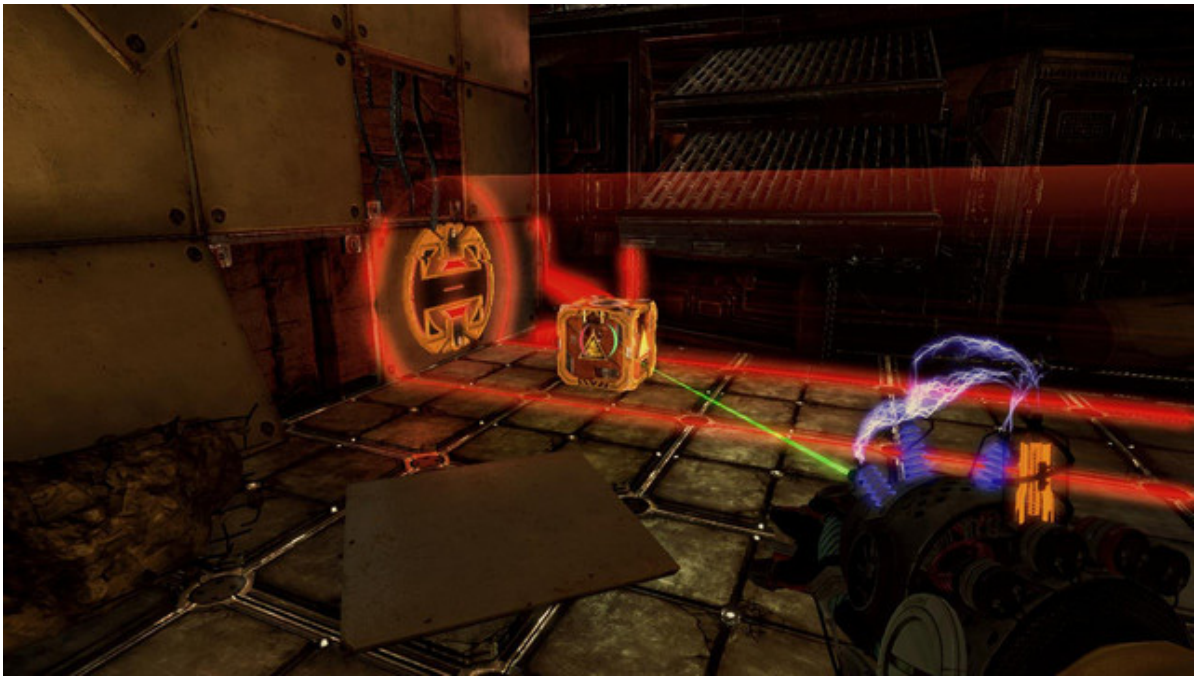
Małe pomieszczenie, które potrafi sprawić wiele problemów

Na tym poziomie czeka na Ciebie nowa zabawka – **wybuchowa kostka**.

Podejdź do okrągłego czarnego włazu, znajdującego się na środku pomieszczenia. Odpal stojący przed nim panel i zeskocz na dół (obrazek powyżej).

Nowa zabawka

Tu znajdziesz wybuchową kostkę. Podnieś ją, a właz zacznie się unosić. Uważaj, by jej nie upuścić. Może to doprowadzić do eksplozji, co kończy się ekranem wczytywania.



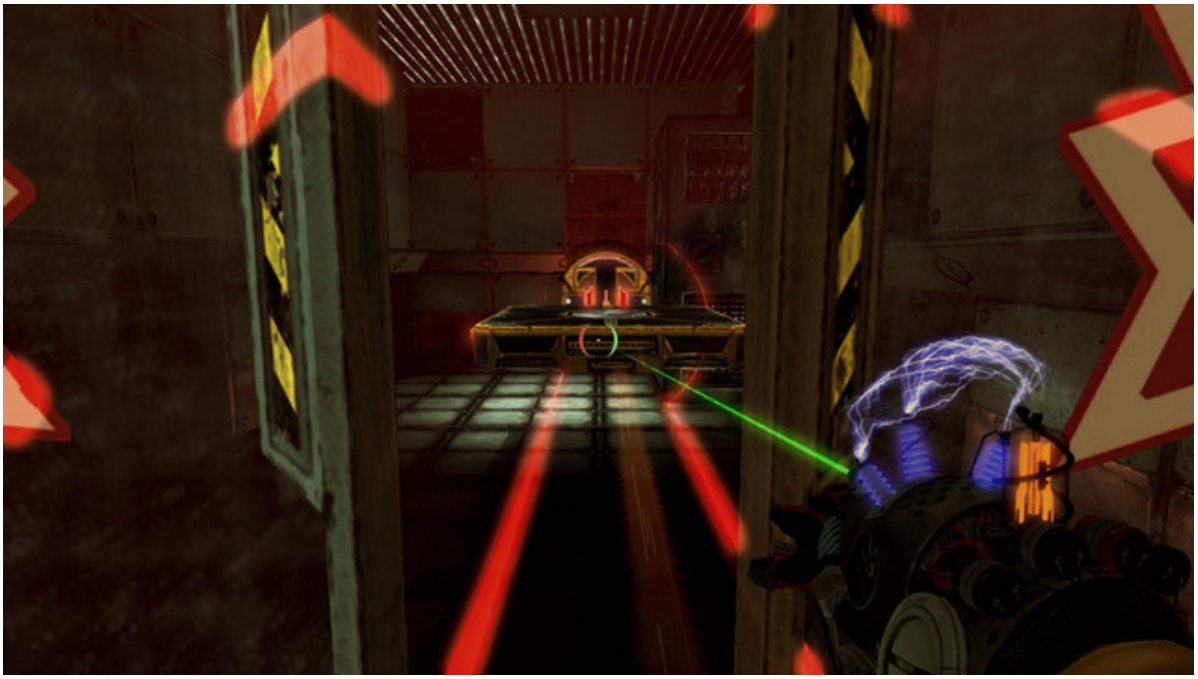
Postaw delikatnie kostkę na oznaczeniu przed modułem, widocznym powyżej. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, a kostki na **zielony**.

Ukryta kostka

Kostka zostanie wystrzelona i zniszczy ścianę po prawej stronie. Zabierz stąd żółtą kostkę, po czym wróć do modułu.

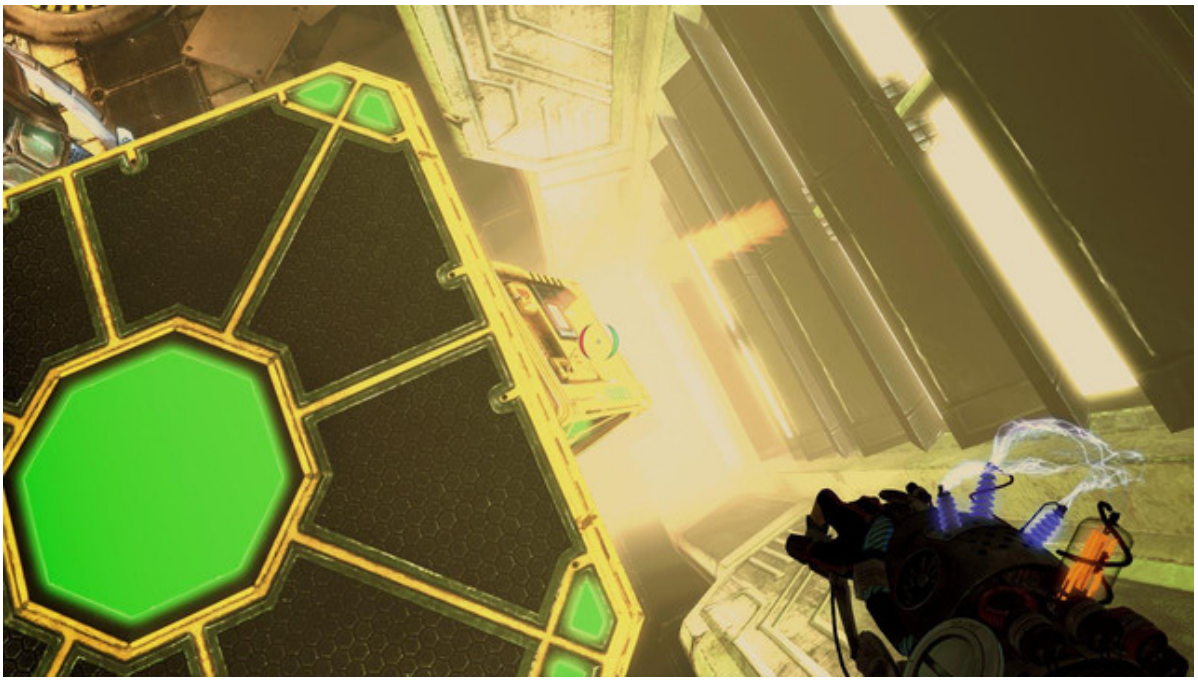
Możesz też spróbować wskoczyć z kostką po platformach, chodź wymaga to zręczności.

Postaw kostkę na oznaczeniu, a następnie rozładuj moduł strzelając w niego **czerwonym** ładunkiem. Samą kostkę naładuj **zielonym** ładunkiem.



Nie daj się przyciąć

Wskocz po pochyłych platformach znajdujących się przy module. Stań przed zepsutymi drzwiami, a zobaczysz za nimi platformę i moduł silnika magnetycznego. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, a platformy na **zielony**. Odsuń się, poczekaj, aż platforma przebije się przez drzwi i wskocz na nią.

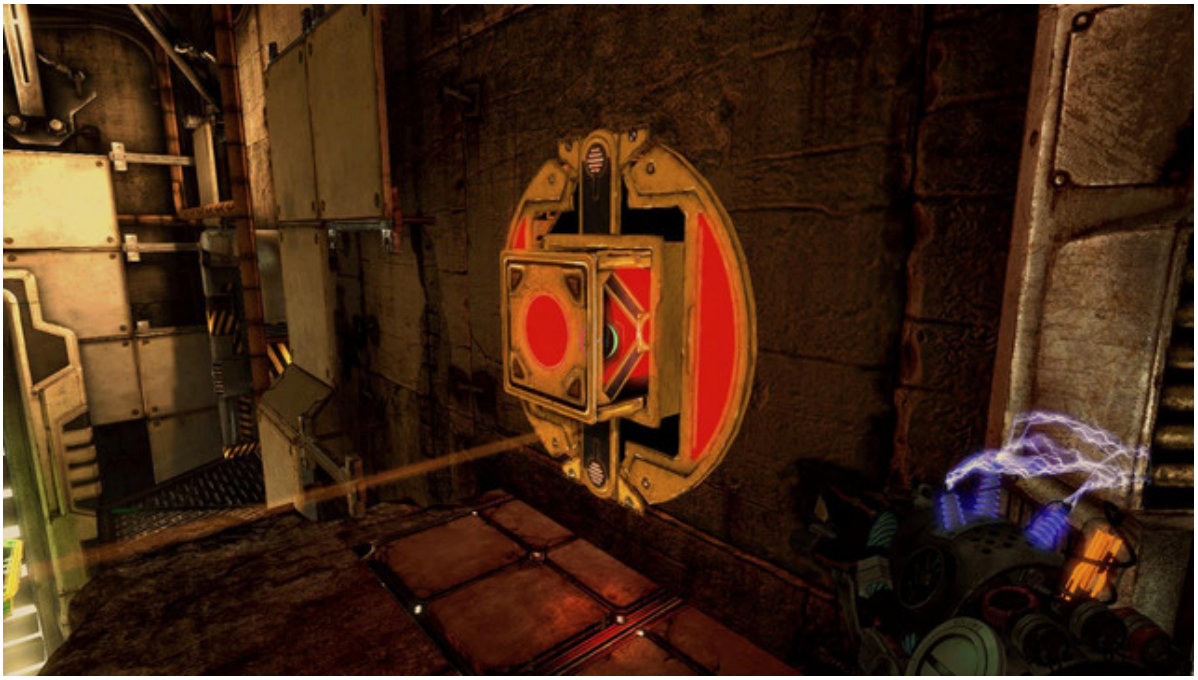


Kostka może zatrzymać się z innej strony.

Zaczekaj, aż platforma dojedzie do końca, po czym zabierz przyczepioną do jej spodu kostkę. Zejdź z platformy i przejdź do pomieszczenia obok.

Nowy obiekt odpalający nie tylko drzwi, ale i przerywniki

Odpal znajdujący się tu panel sterowania. Podnieś kostkę, a następnie wejdź po schodach na górę.



Wstaw kostkę do pustego silnika magnetycznego, po czym zmień jego ładunek na **czerwony** (obrazek powyżej).

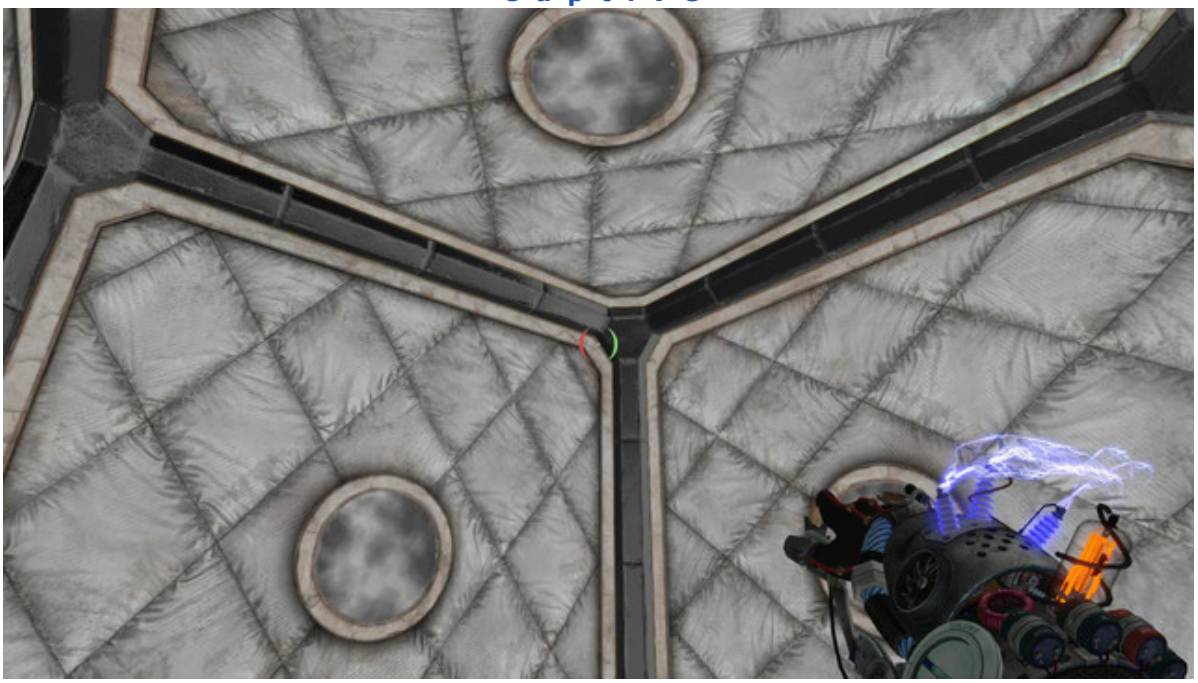
Uważaj, by nie spaść

Następnie wyceluj w poziomą platformę i zmień jej ładunek na **czerwony**. Gdy zatrzyma się przed modułem, wskocz na nią, po czym odpal **zielony** ładunek.

To jeszcze nie koniec lokacji

Zeskocz z platformy i przejdź przez drzwi. Idź cały czas prosto, aż dojdziesz do końca poziomu.

C a p t i v e

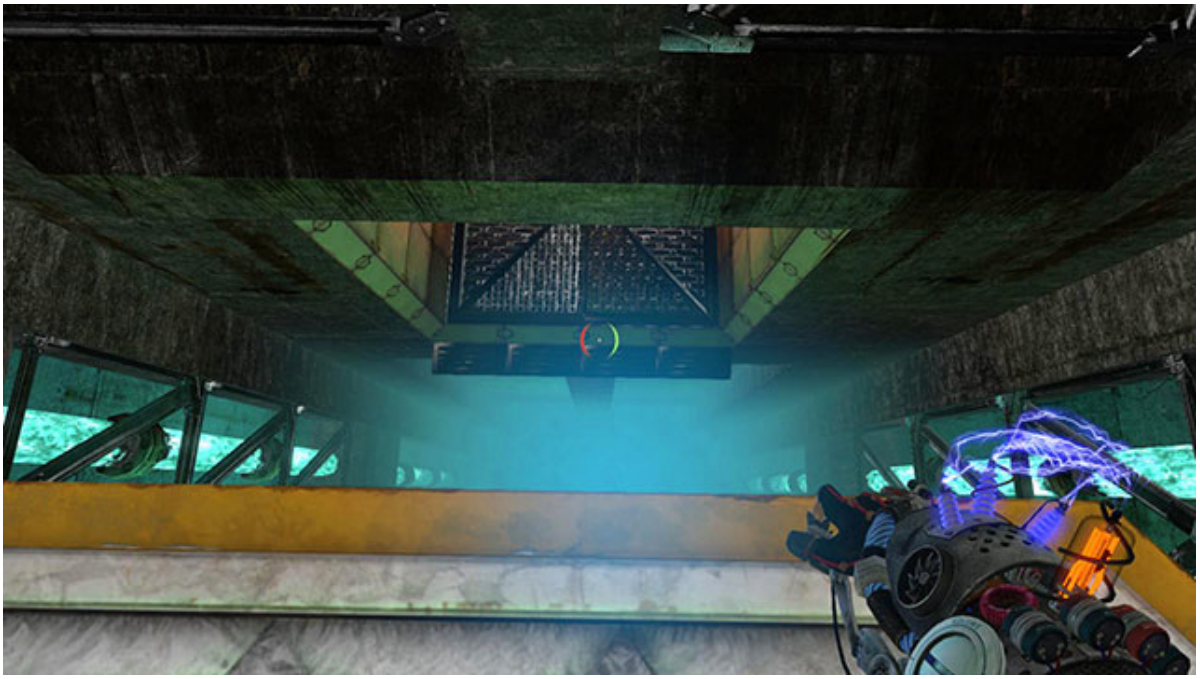


Nowy nabytek w rodzinie modułów

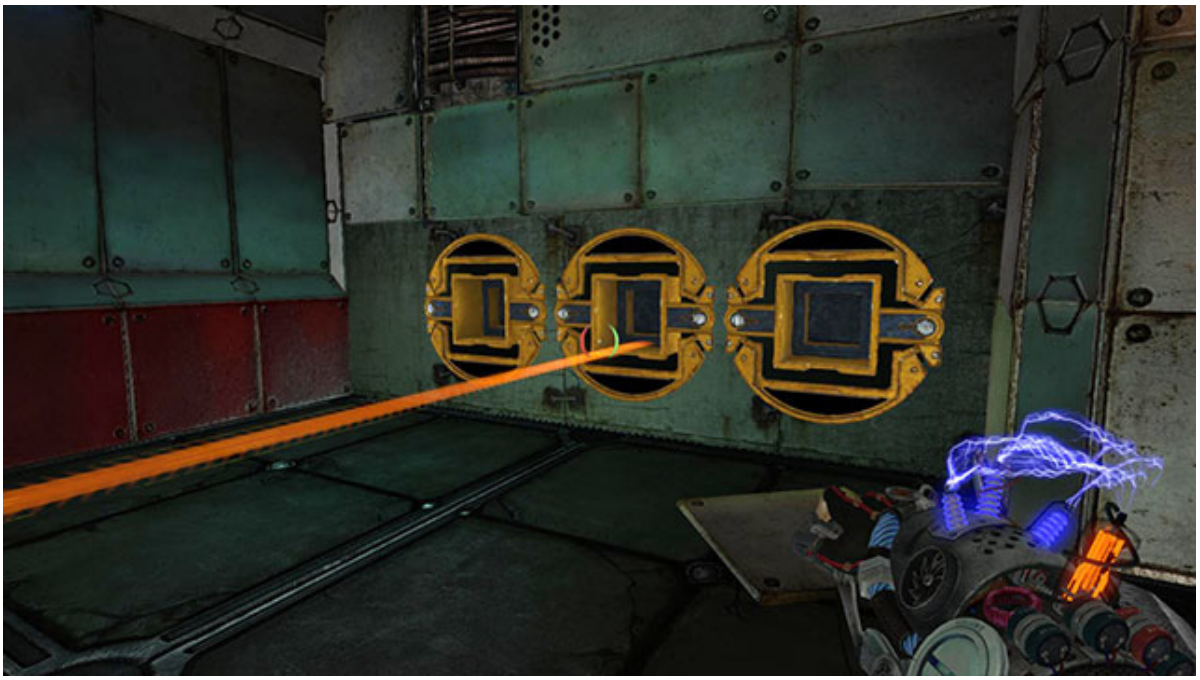
Następny poziom rozpoczniesz w celi, a dokładniej w nowym module – **hipersześcianie**. Z zewnątrz przypomina dużych rozmiarów kostkę, a od wewnątrz… pokój bez klamek.

W module hipersześcianu, możesz naładować każdą ze ścian

Droga na zewnątrz, jest całkiem prosta. Naładuj górną ścianę **czerwonym** ładunkiem, a dolną, czyli tą na której stoisz, **zielonym** ładunkiem. To spowoduje otwarcie się modułu i opuszczenie ściany na której stoisz.



Po chwili platforma zatrzyma się na dole, a Ty będziesz mógł przeskoczyć na podłogę widoczną na powyższym obrazku.



Twoim celem jest zebranie 3 kostek i umieszczenie ich w silnikach magnetycznych, widocznych powyżej.

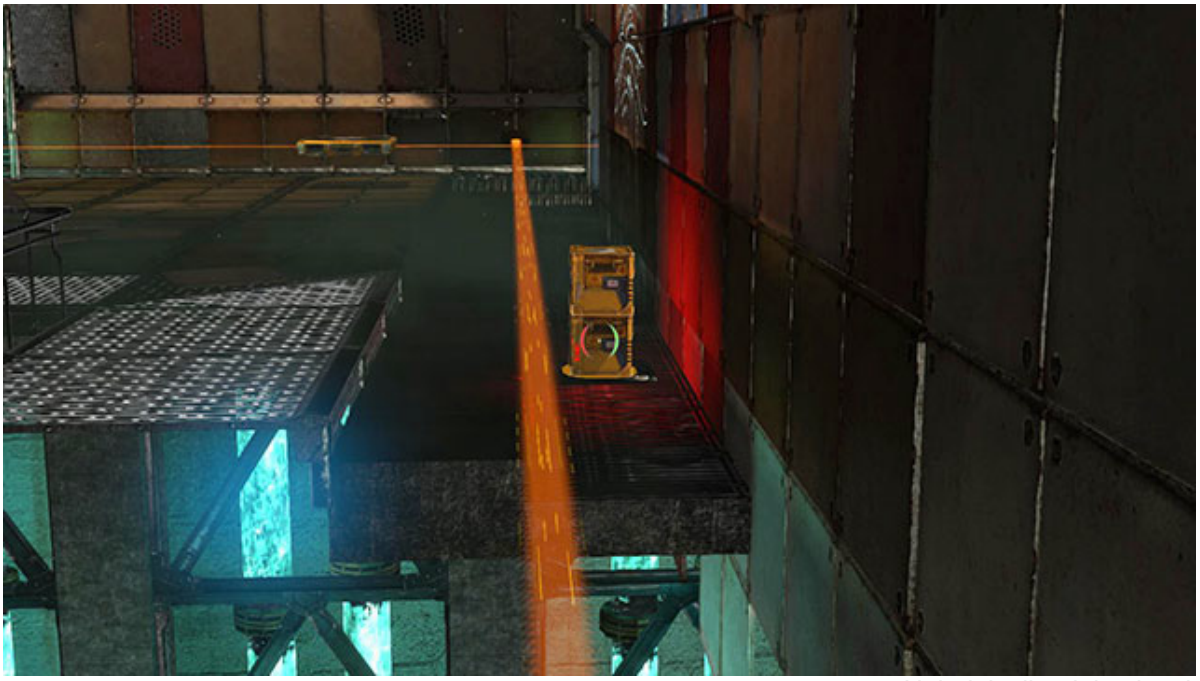
Historia dwóch kostek rozdzielonych przez rozpadające się zabudowania

Przejdź kawałek dalej, a zobaczysz dwa moduły spawnujące, oddzielone zawalonymi panelami. Podnieś dwie znajdujące się tam kostki.

Postaw kostki – jedna na drugiej – na znaczniku naprzeciw modułów (obrazek powyżej).

Cała zagadka związana jest z tą platformą

Wskocz na znajdującą się po prawej od kostek platformę. Zmień ładunek silnika magnetycznego oraz platformy na **czerwony**.



Naładuj tylko dolną kostkę

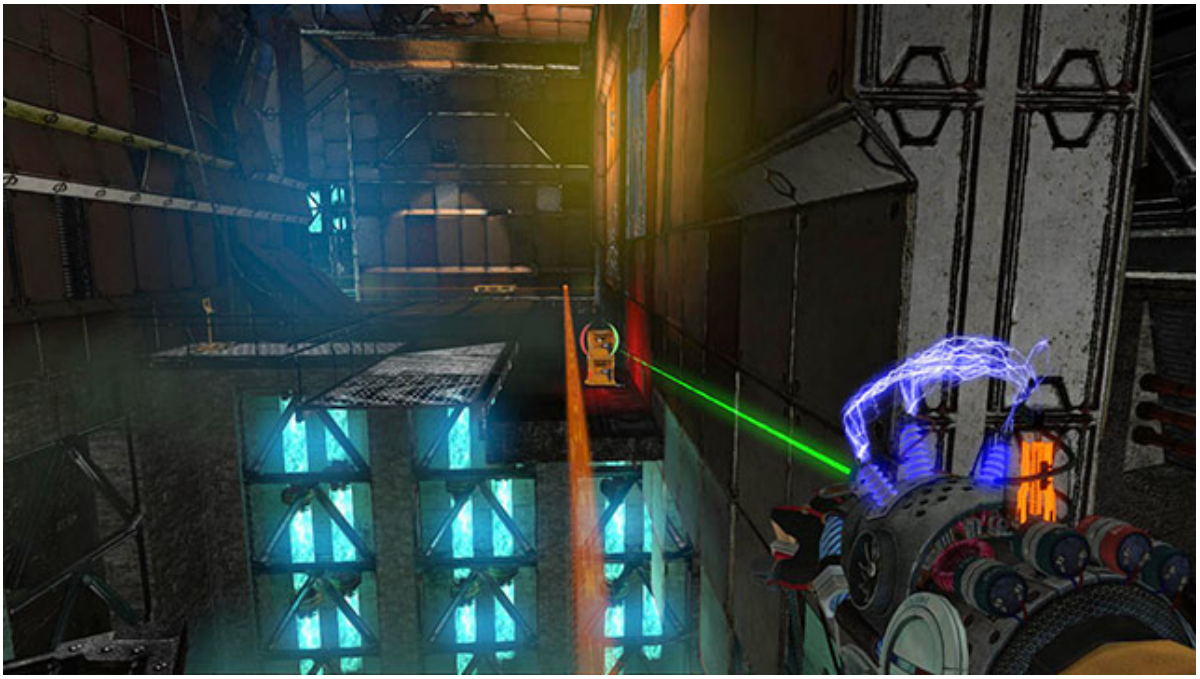
Gdy dojedziesz na drugą stronę, odwróć się, a następnie strzel **czerwonym** ładunkiem w dolną kostkę, którą dopiero co ustawiłeś.

Jak widać na znaku, wystrzelone ładunki mogą odbijać się od szklanych powierzchni

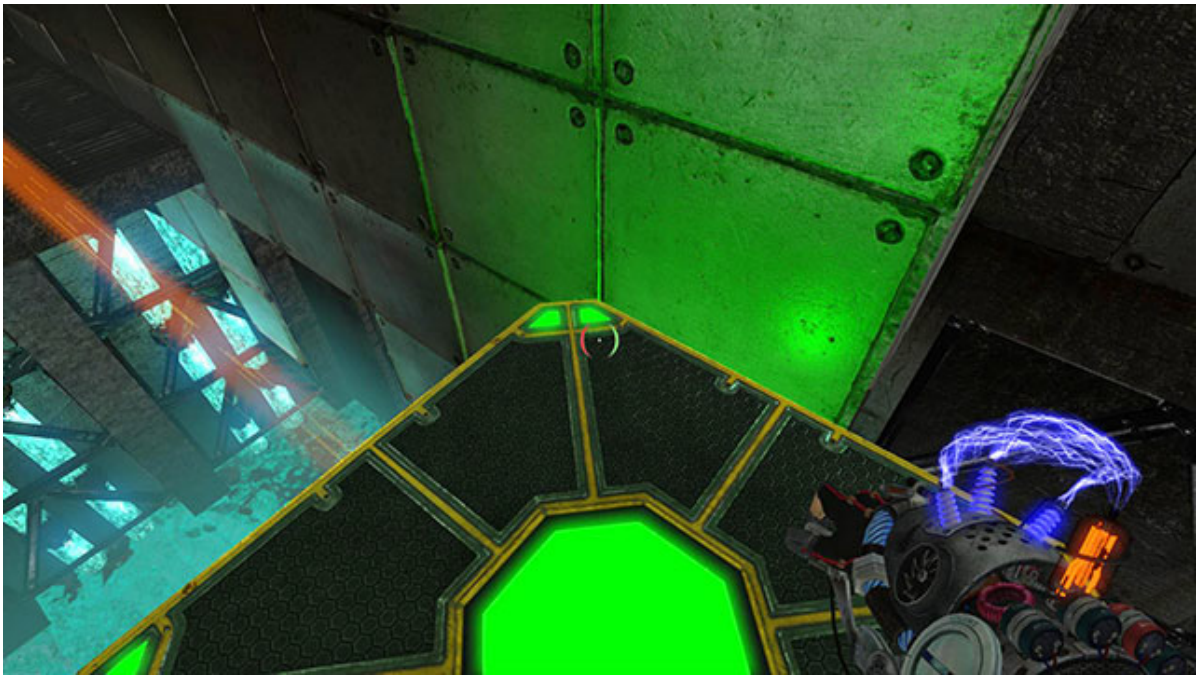
Spójrz na lustro znajdujące się obok silnika magnetycznego. Zobaczysz w nim odbicie trzeciej kostki. Wyceluj w to odbicie, po czym wystrzel **zielony** ładunek.

Rozładowanie modułu jest bardzo istotne, żeby kostki nie zostały zepchnięte

Następnie rozładuj silnik, strzelając weń **czerwonym** ładunkiem.

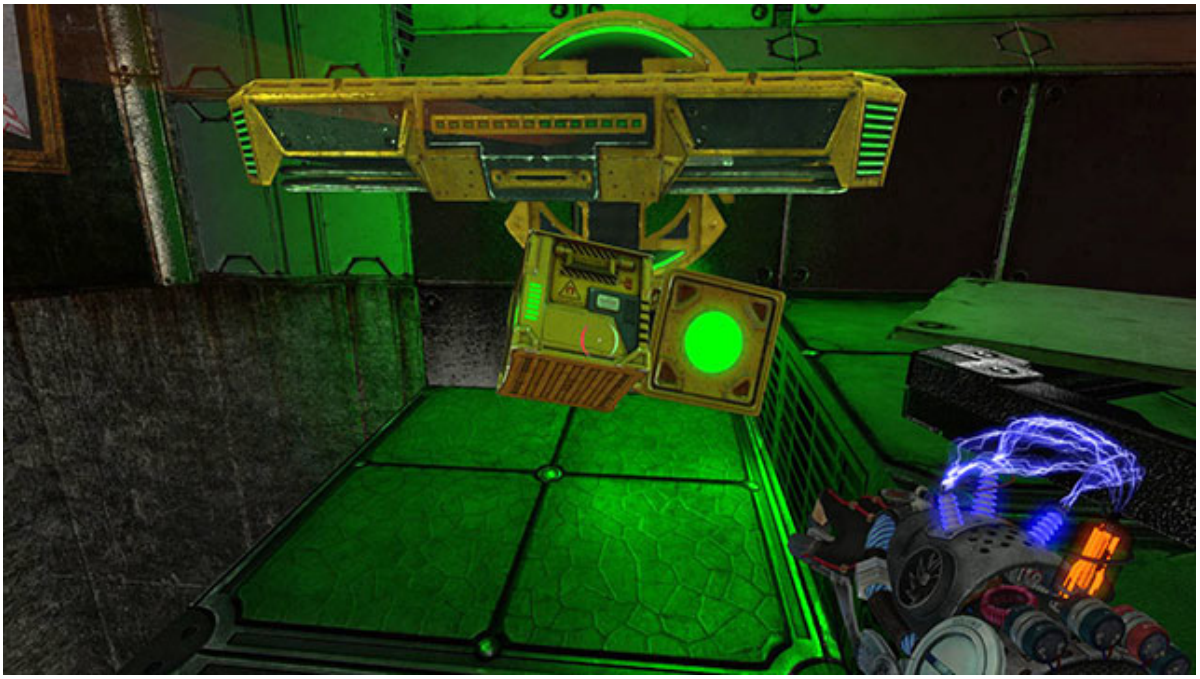


Obróć się i ponownie wyceluj w dwie kostki, tym razem w górną. Zmień jej ładunek na **zielony**, co spowoduje wystrzelenie kostki i przyciągnięcie trzeciego sześcianu, znajdującego się za ścianą (obrazek powyżej).



Dla bezpieczeństwa warto rozładować pierwszą kostkę

Ponownie naładuj silnik magnetyczny **czerwonym** ładunkiem, a platformę – **zielonym**. Jedź na platformie do momentu, aż przyciągnie ona naładowaną na zielono kostkę. Gdy to się stanie, zmień ładunek silnika na **zielony**.

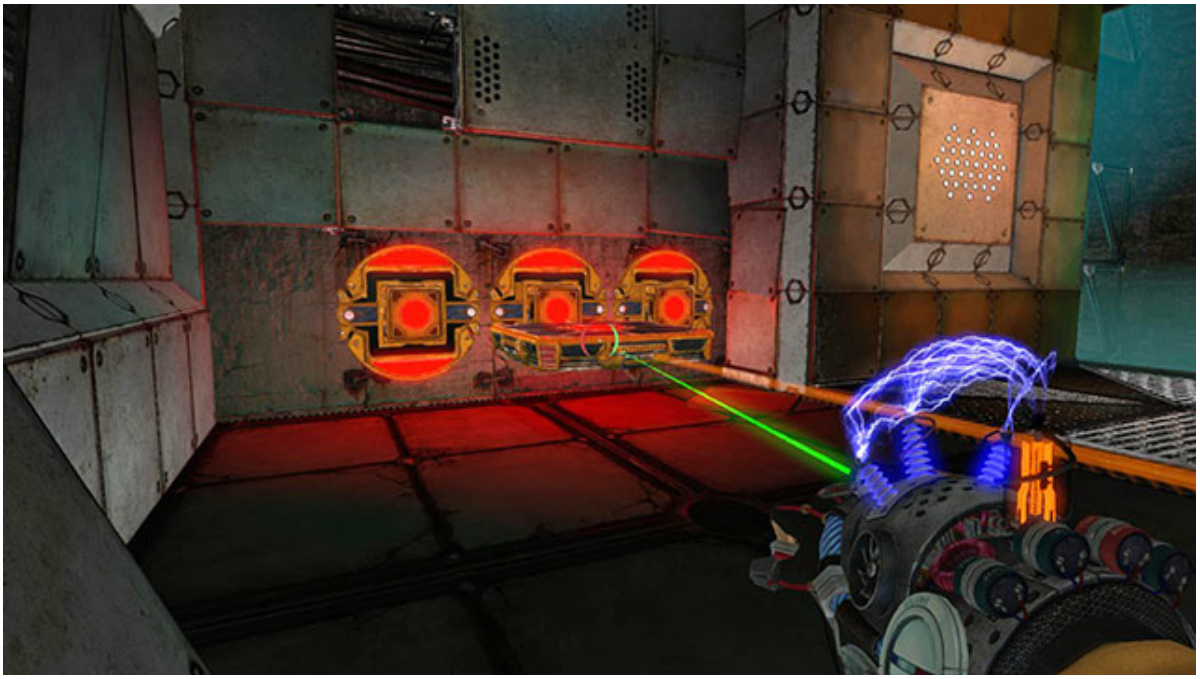


Jeśli trzecia kostka spadnie, zespawnuje się ponownie za ścianą

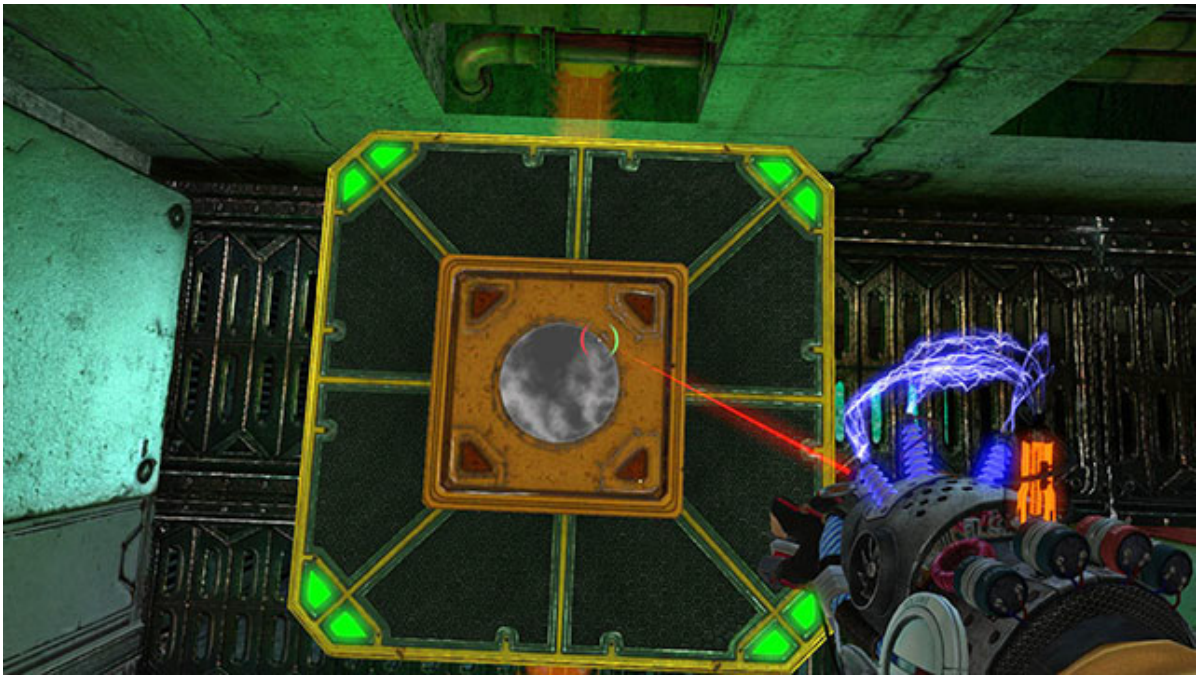
Gdy zatrzymasz się po drugiej stronie, zeskocz z platformy, a następnie zajrzyj pod jej spód. Powinny znajdywać się tam dwie kostki. Zabierz je i postaw na platformie, po czym zmień ładunek platformy na **czerwony**.

Wszystkie kostki zebrane

Przetransportuj kostki na drugą stronę i zabierz wszystkie trzy do pustych silników magnetycznych, które widziałeś na początku.



Umieść kostki w trzech modułach, naładuj je **czerwonymi** ładunkami, po czym to samo zrób z platformą znajdującą się naprzeciw, jak na powyższym obrazku. Gdy platforma zatrzyma się przed silnikami, zmień jej ładunek na **zielony** i obserwuj piękną kraksę.



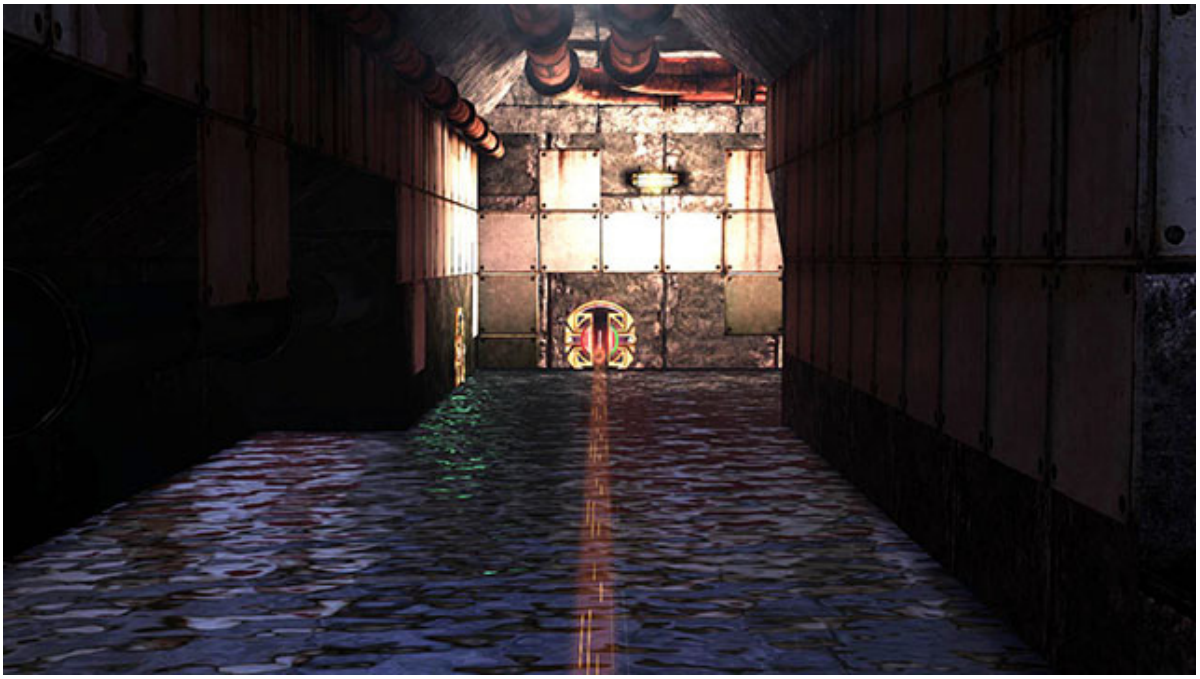
Upewnij się, że platforma stoi pod samą ścianą

Wyjmij jedną z kostek, a następnie postaw ją na świeżo wystrzelonej platformie. Wskocz na kostkę i zmień jej ładunek na **czerwony**. Po dostaniu się na górę, przejdź w stronę drzwi, by ukończyć poziom.

The Deep

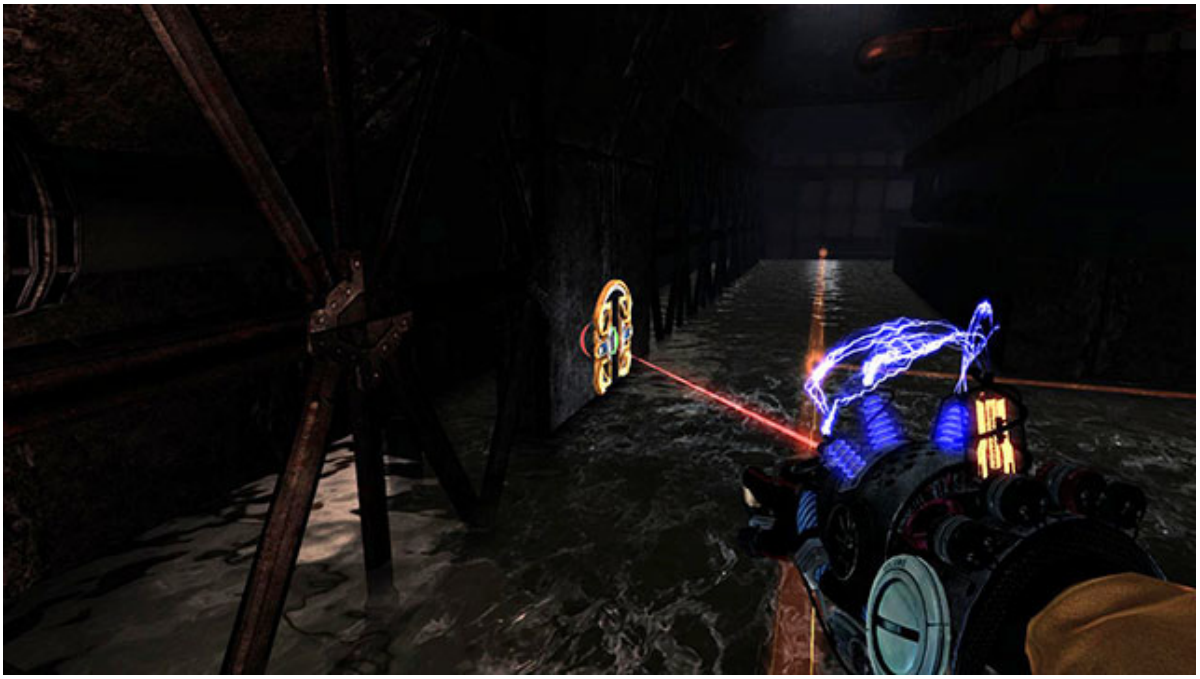
Początek długiej podróży

Na tym poziomie nie spotkasz w zasadzie żadnych zagadek, a jedynie labirynt zalanych korytarzy. Lokacja ma wiele odnóg, które możesz zwiedzić z ciekawości lub dla jednego z osiągnięć. W poradniku opisana została tylko bezpośrednia trasa do samego końca poziomu.



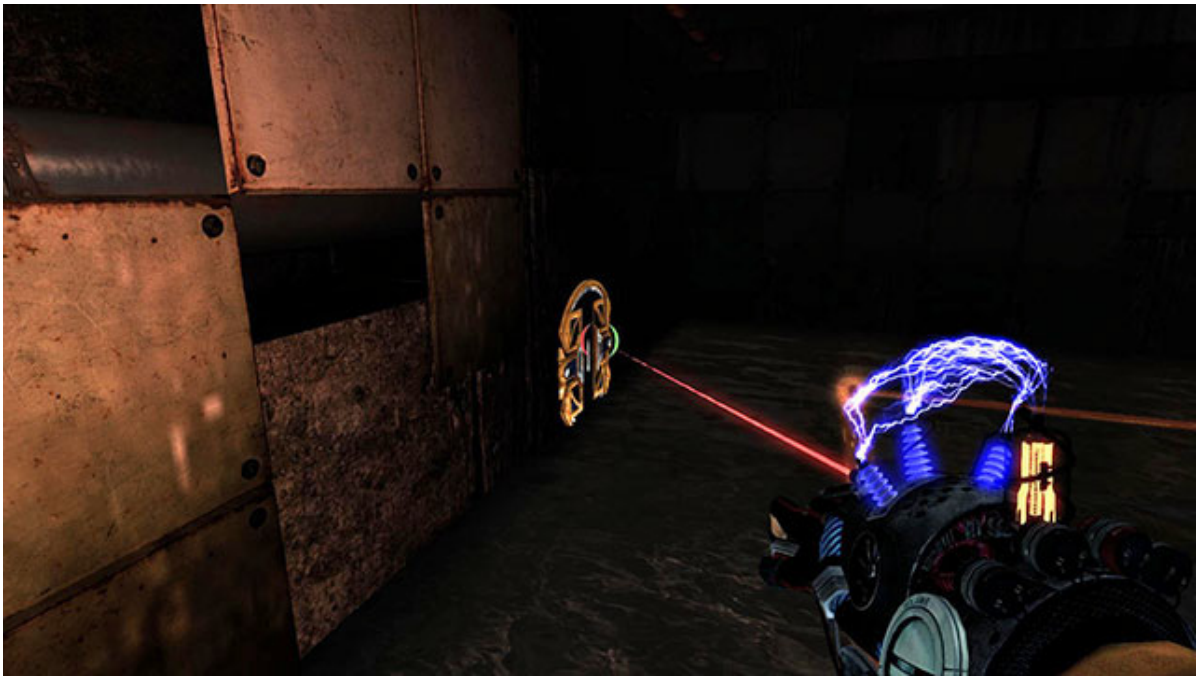
Pierwszy z wielu

Wskocz na znajdującą się przed Tobą platformę, a następnie obróć się w prawo. Na końcu korytarza zobaczysz silnik magnetyczny. Strzel do niego z **czerwonego** ładunku, a w platformę z **zielonego**.



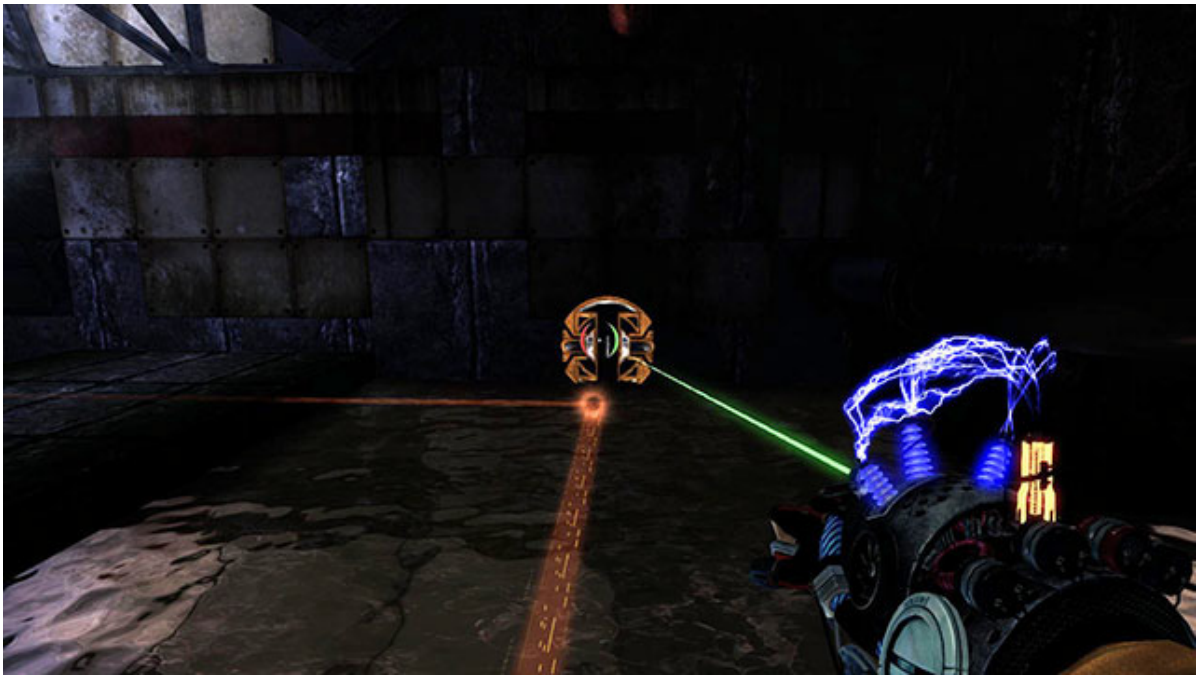
Pamiętaj, że wylądowanie w wodzie kończy się natychmiastowym zgonem

Obróć się i od razu strzel **czerwonym** ładunkiem w pierwszy moduł po lewej.



Ciężko pominąć

Gdy skręcisz, ponownie naładuj silnik po lewej **czerwonym** ładunkiem.

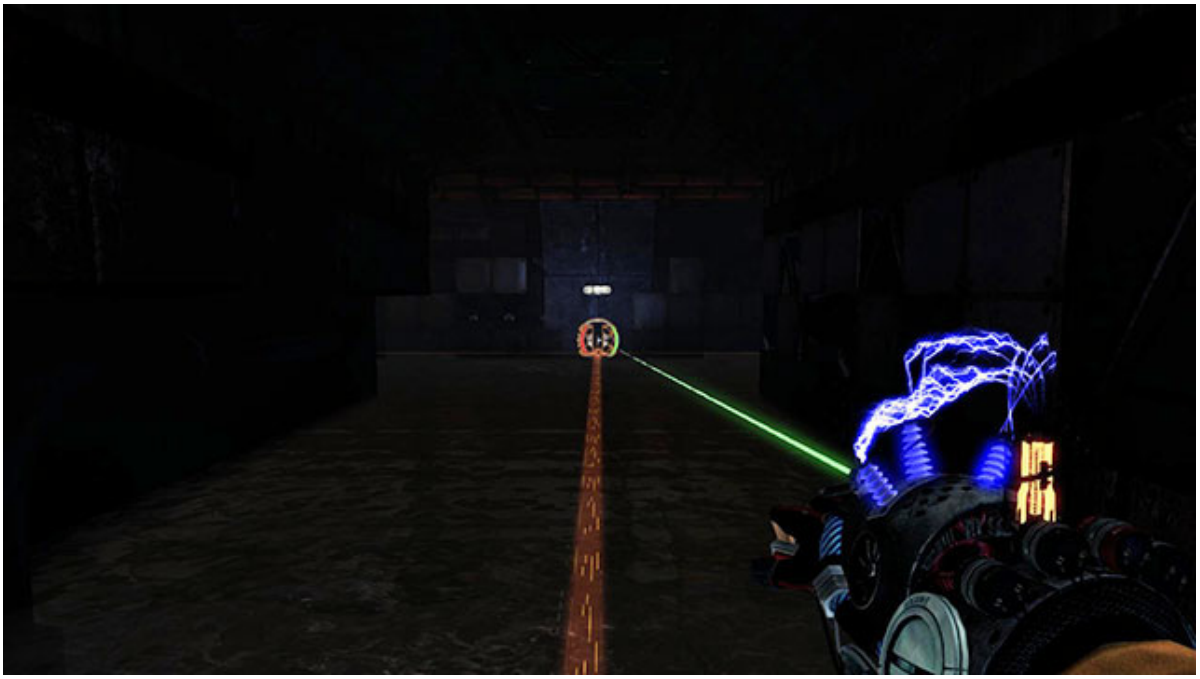


Pierwsza przystań

Zignoruj pierwszy moduł znajdujący się na rozwidleniu i jedź do momentu, aż platforma się zatrzyma. Zobaczysz kolejny silnik magnetyczny po swojej prawej. Naładuj go **zielonym** ładunkiem.

Nie obawiaj się pary. Nie zadaje żadnych obrażeń

Gdy po krótkiej chwili platforma się zatrzyma, obróć się w lewo, a następnie strzel **zielonym** ładunkiem w moduł znajdujący się za kawałkiem niezatopionej podłogi.

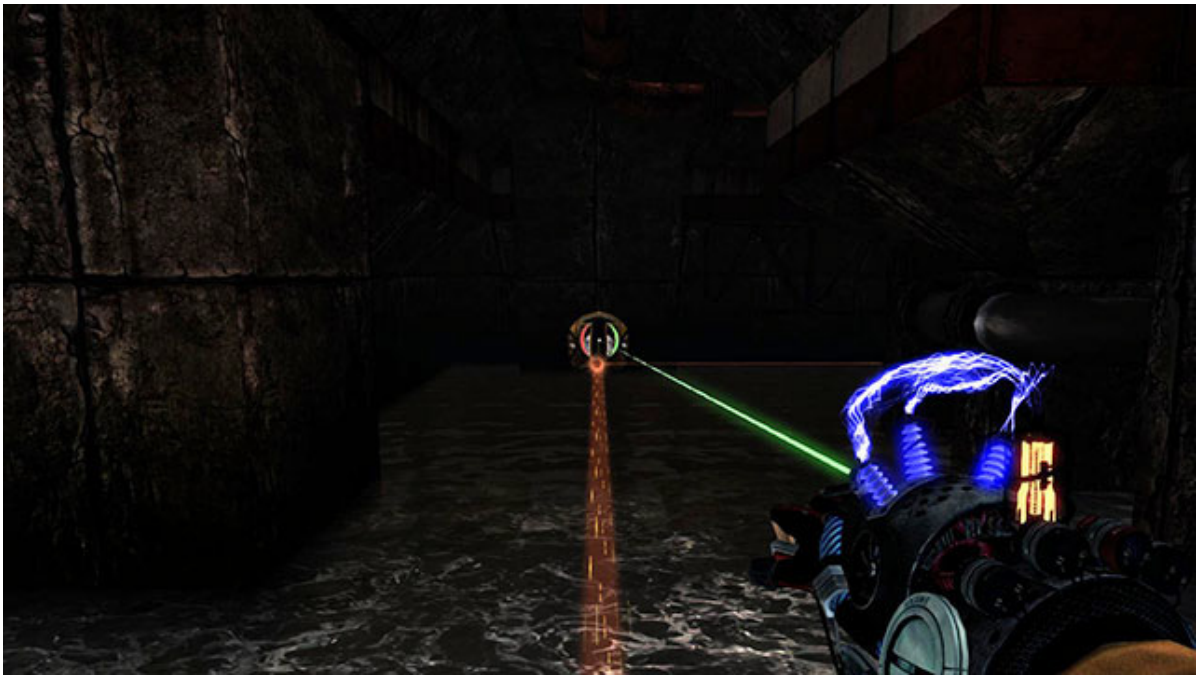


Pamiętaj, że możesz zbadać inne odnogi dla różnych ciekawostek

Obróć się w lewo, po czym naładuj znajdujący się na końcu silnik **zielonym** ładunkiem.

Możesz również wybrać drogę w prawo, ale ta droga jest ciekawsza

Po dojechaniu do rozwidlenia, wybierz lewy korytarz, a następnie wystrzel **zielony** ładunek w znajdujący się tam moduł.



Ostry zakręt

Skręć w prawo, strzelając w moduł **zielonym** ładunkiem.

Nie obawiaj się. Na platformie jesteś stosunkowo bezpieczny

Ponownie użyj **zielonego** ładunku na silniku, by skręcić w prawo.

Potwór z Sewer Ness nareszcie pochwycony na zdjęciu

Dojedź do końca, a następnie naładuj moduł, znajdujący się na samym końcu długiego korytarza, **zielonym** ładunkiem.

Jeśli nie zdążysz, zmień ładunek modułu na końcu. Dzięki temu będziesz mógł się cofnąć

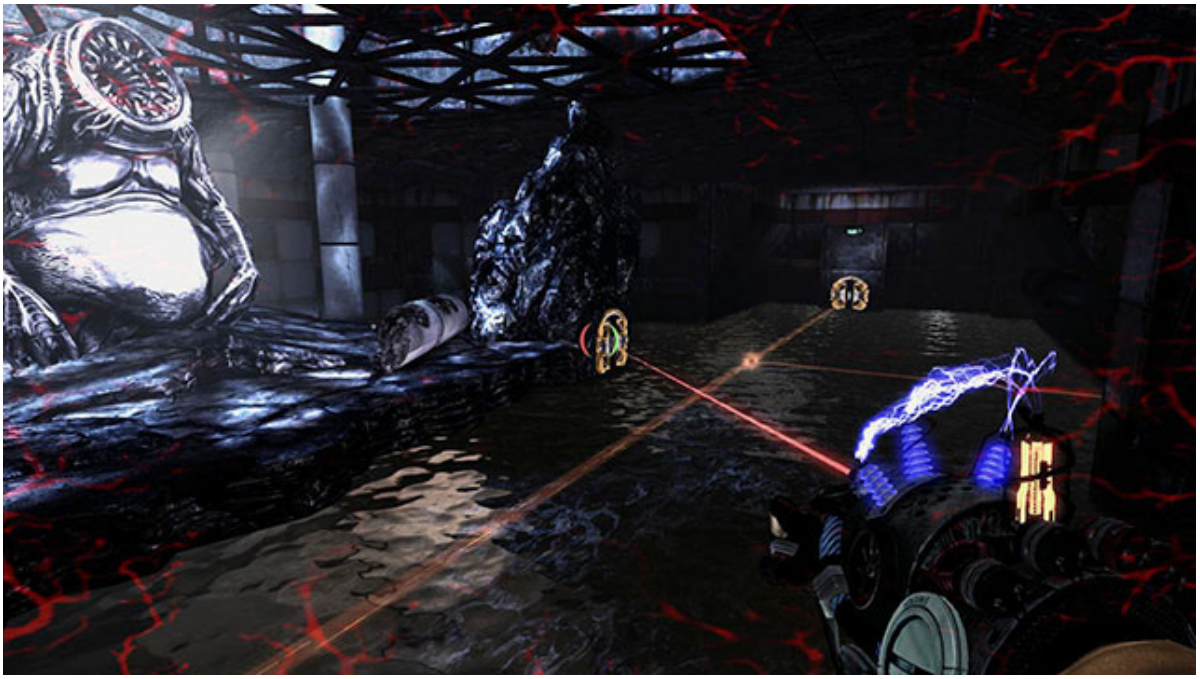
Od razu po wystartowaniu strzel w silnik po prawej **czerwonym** ładunkiem.

Druga przystań z ładunkiem

Dojedziesz do kolejnej niezalanej części podłogi. Zatrzymaj platformę rozładowując ją **zielonym** ładunkiem i zabierz znajdującą się tutaj kostkę. Postaw ją na platformie, wskocz, po czym naładuj swój transport **zielonym** ładunkiem.

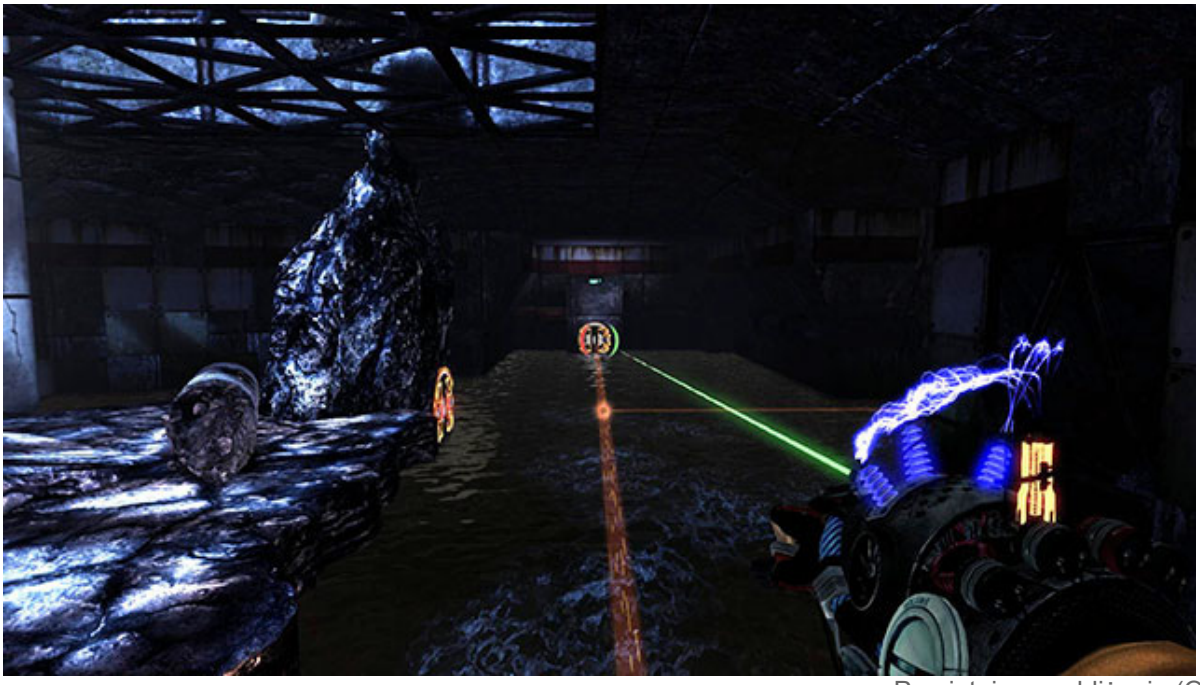
Lekko podtopiony moduł

Strzel w moduł po prawej **czerwonym** ładunkiem.



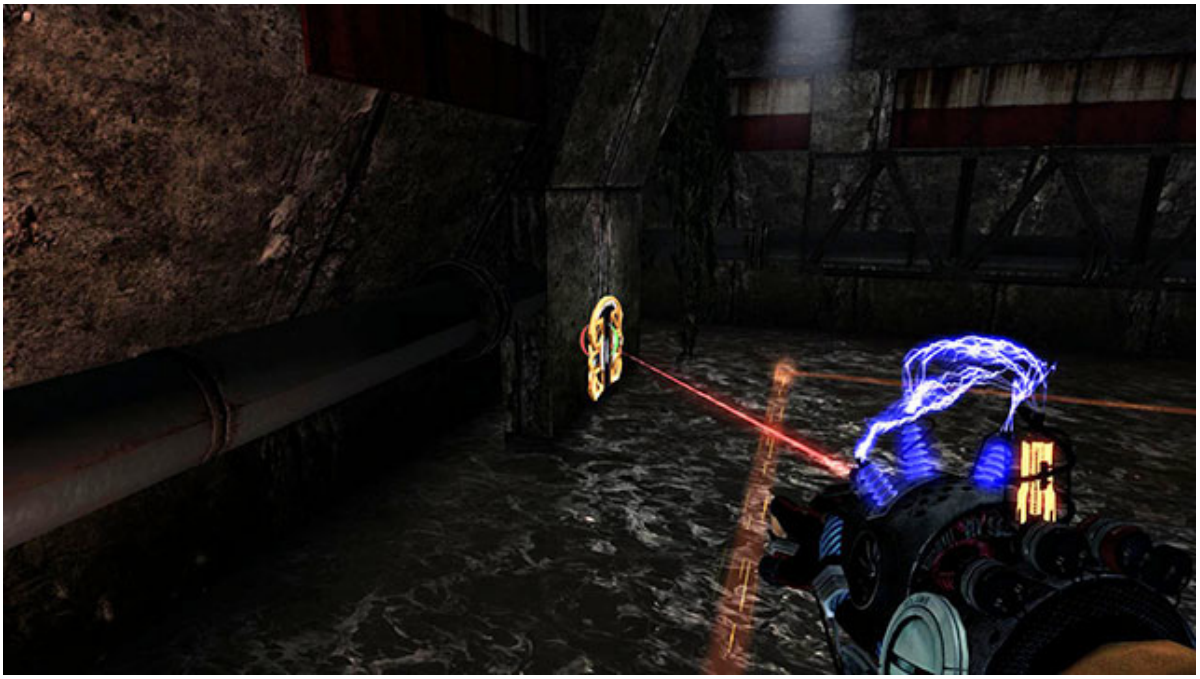
Chodź widok zapiera dech w piersiach, to dłuższy pobyt może zakończyć się zgonem

Chodź widok jest ciekawy, to lepiej nie pozostawać tu zbyt długo. Strzel w pierwszy silnik, znajdujący się przy rozstaju, **czerwonym** ładunkiem.



Pamiętaj o przybliżeniu (Q)

Następnie wyceluj w drugi moduł na końcu korytarza i zmień jego ładunek na **zielony**.

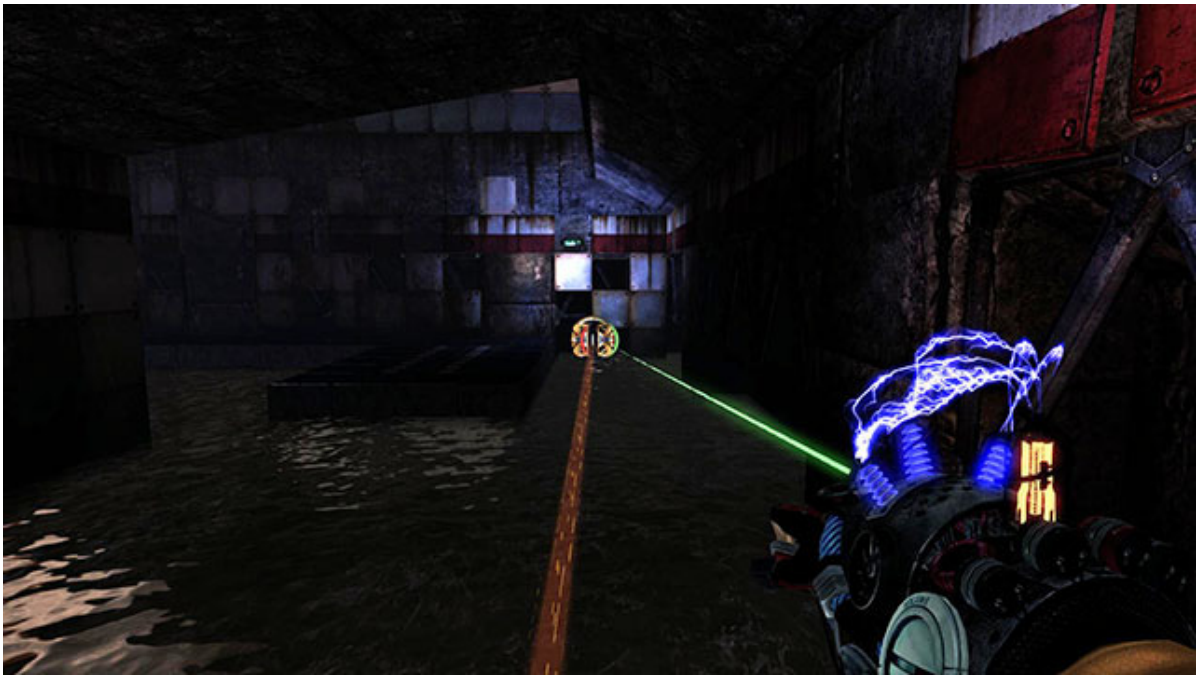


Kolejny zakręt

Po wyjechaniu z tego fascynującego pomieszczenia, skręć w prawo zmieniając ładunek pobliskiego silnika na **czerwony**.

Ostatnia prosta

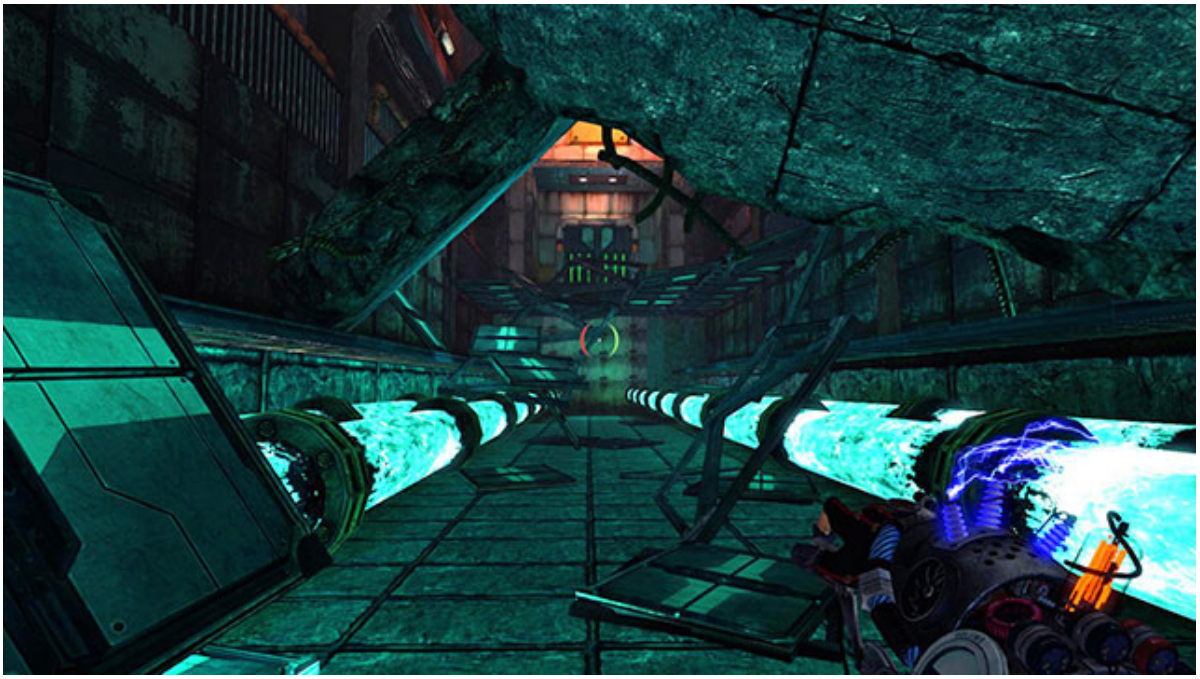
Gdy się zatrzymasz, obróć się w lewo, a następnie naładuj oddalony moduł **zielonym** ładunkiem.



Koniec podróży

Wyceluj w ostatni już moduł znajdujący się po lewej, po czym zmień jego ładunek na **zielony**. Gdy dobijesz do portu, wyładuj ładunek w postaci żółtej kostki i przejdź na suchy ląd.

Postaw kostkę na katapulcie, naładuj **czerwonym** ładunkiem, wskocz na kostkę, a następnie odpal **zielony** ładunek (obrazek powyżej). Po wylądowaniu, przejdź przez drzwi.



Nie przejmuj się ostrzeżeniem Gamaji'ego

Zeskocz na dół, przejdź pod gruzami, po czym wskocz po podniszczonych panelach z powrotem na górę. Przejdź przez drzwi prowadzące do następnej poziomu.

Pattern Recognition

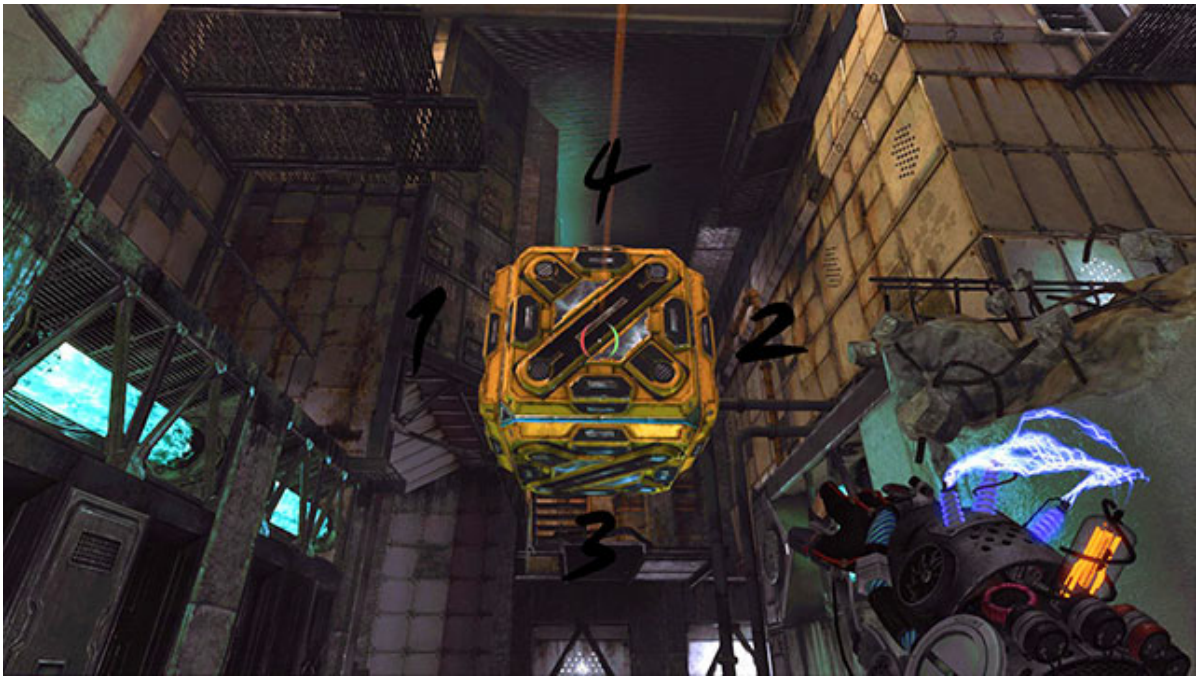
Hipersześcian powraca

Ta lokacja jest stosunkowo prosta. Wszystko ogranicza się do modułu hipersześcianu znajdującego się na środku pomieszczenia. Zacznij od zeskoku na niższe piętro sali.

Idź wzdłuż lewej ściany, aż trafisz na schody i panel sterowania, widoczne powyżej. Aktywuj panel, a następnie wejdź po schodach.

1 z 2 kostek

Z małego pomieszczenia zabierz żółta kostkę, po czym cofnij się do miejsca do którego zeskoczyłeś, a dokładnie – do zawalonej kolumny.

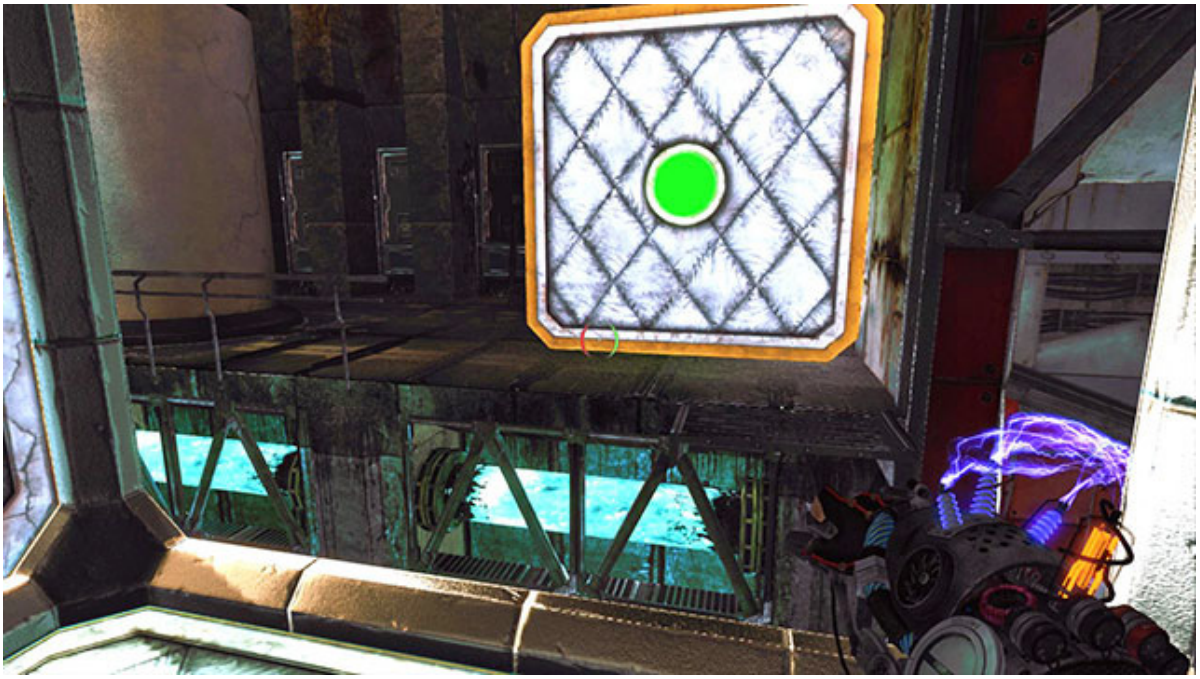


Czas na odrobinę zabawy hipersześcianem. Kierując się oznaczeniami na powyższym obrazku, zmień ładunek ściany nr. 1 na **czerwony**, ściany nr. 2 na **zielony**, trzeciej ściany również na **zielony**, a ściany nr. 4, w bok której musisz odrobinę przycelować, bo znajduje się na górze modułu, zmień na **czerwony**.

Jeśli wykonałeś wszystko zgodnie z powyższym opisem, to moduł powinien wyglądać tak, jak na powyższym obrazku. Postaw kostkę na dolnej ścianie i zmień jej ładunek na **zielony**. Dzięki temu ściana wróci na swoje miejsce.

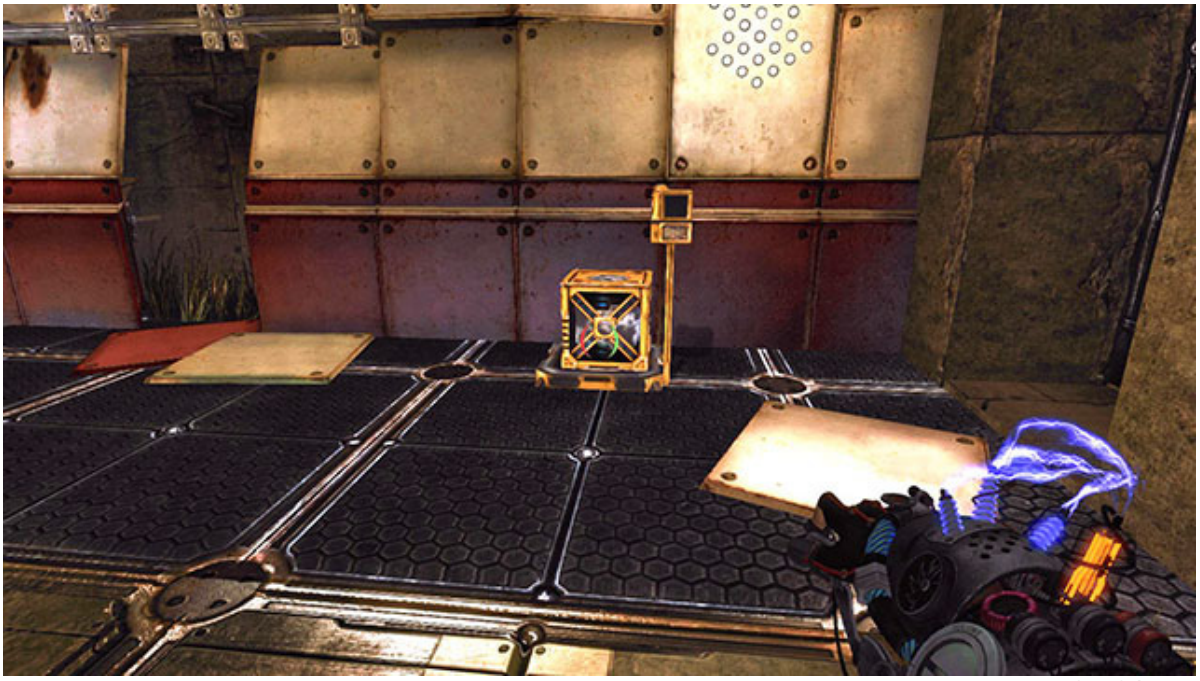
Ukryty moduł

Gdy platforma się zatrzyma, przeskocz z kością na kładkę po prawej, czyli tą z zieloną ścianą oznaczoną wcześniej numerem 2. Umieść kostkę w silniku magnetycznym, znajdującym się za wspomnianą ścianą i naładuj go **zielonym** ładunkiem. Wskocz z powrotem do hipersześcianu.



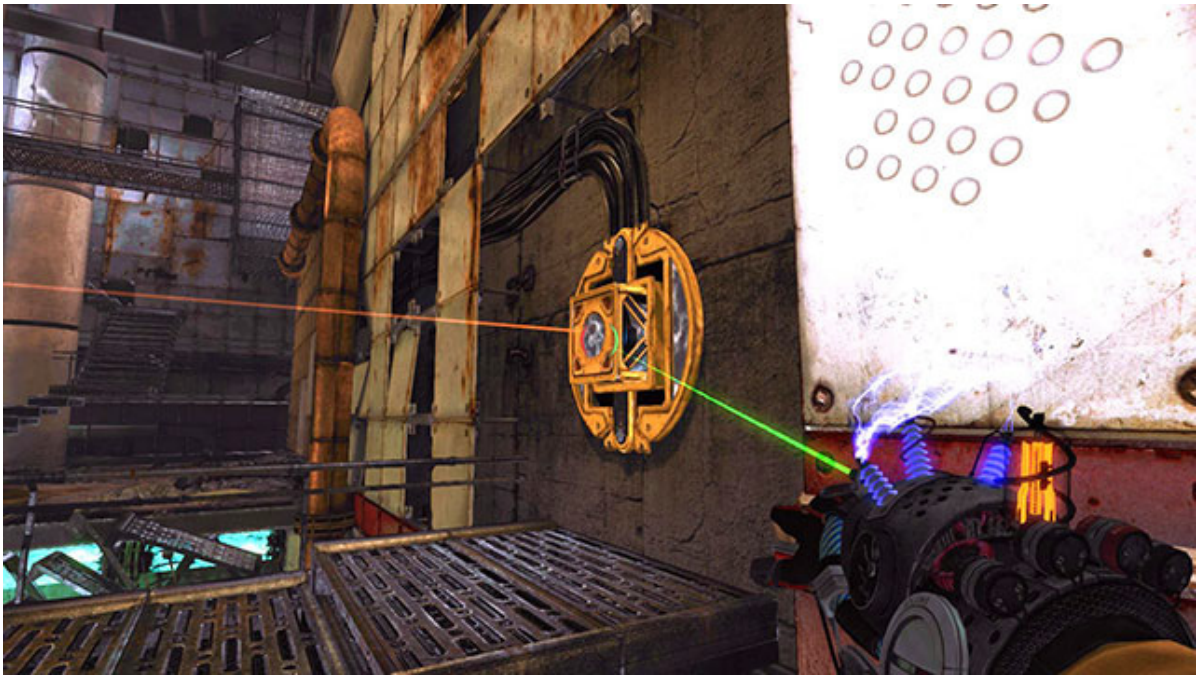
Odblokowane przejście

Będąc w środku, zmień ładunek ściany znajdującej się przed silnikiem na **czerwony**, a ściany naprzeciw na **zielony**. Możesz teraz przeskoczyć na kładkę po drugiej stronie.



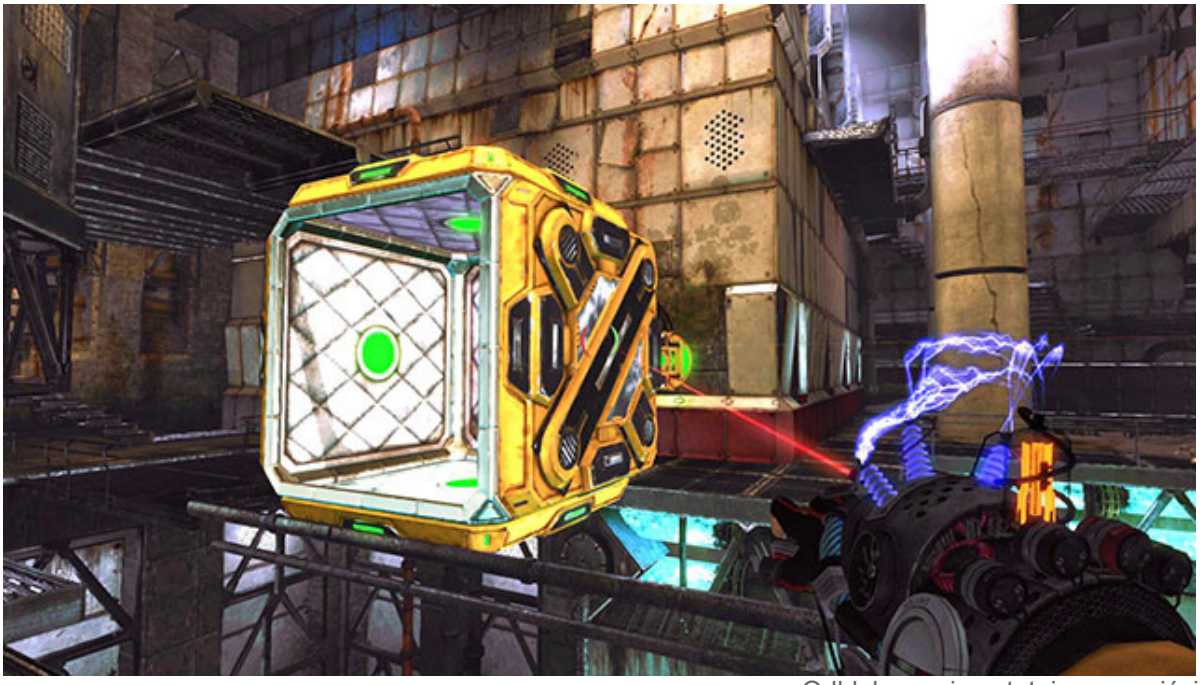
2 z 2 kostek

Zaraz po lewej trafisz na moduł z kostką. Podnieś ją.



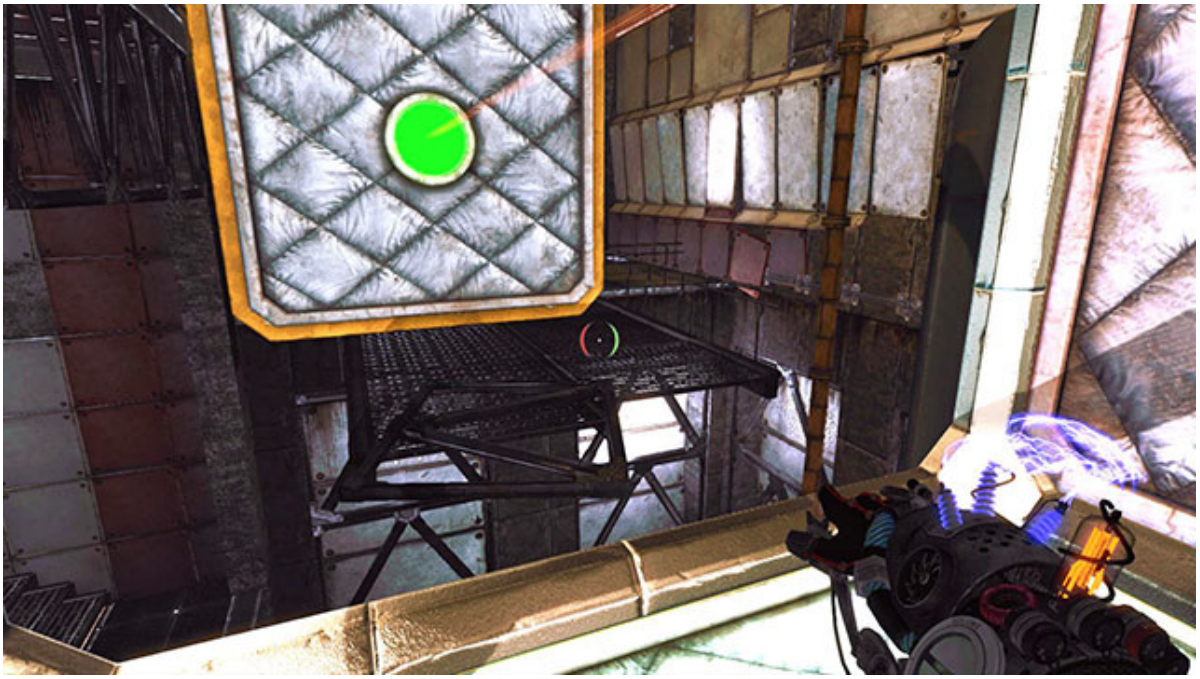
Ostatni z silników magnetycznych

Umieść podniesioną kostkę w silniku magnetycznym znajdującym się obok, po czym zmień jego ładunek na **zielony**.



Odblokowanie ostatniego przejścia

Zmień kolor ściany hipersześcianu, którą wcześniej zostawiłeś w spokoju, na **czerwony**, a ściany naprzeciw na **zielony** (obrazek powyżej).



Ostatni skok

Wejdź do środka modułu, a następnie przeskocz na trzecią, dostępną teraz kładkę, na której znajduje się dopiero co naładowana zielona ściana.

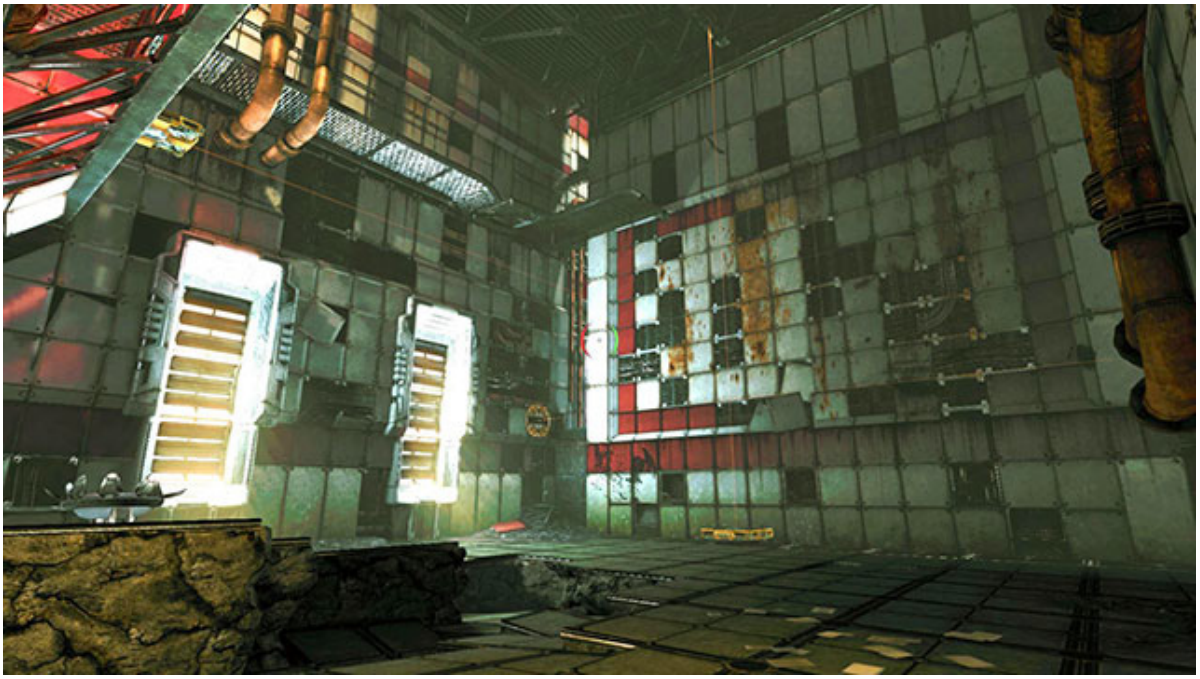
Winda do wyjścia

Przejdź za wspomnianą ścianę i wejdź na górę po znajdujących się tu schodach. Wskocz na górną ścianę hipersześcianu, a następnie zmień jej ładunek na **czerwony**.

Wyjście z lokacji

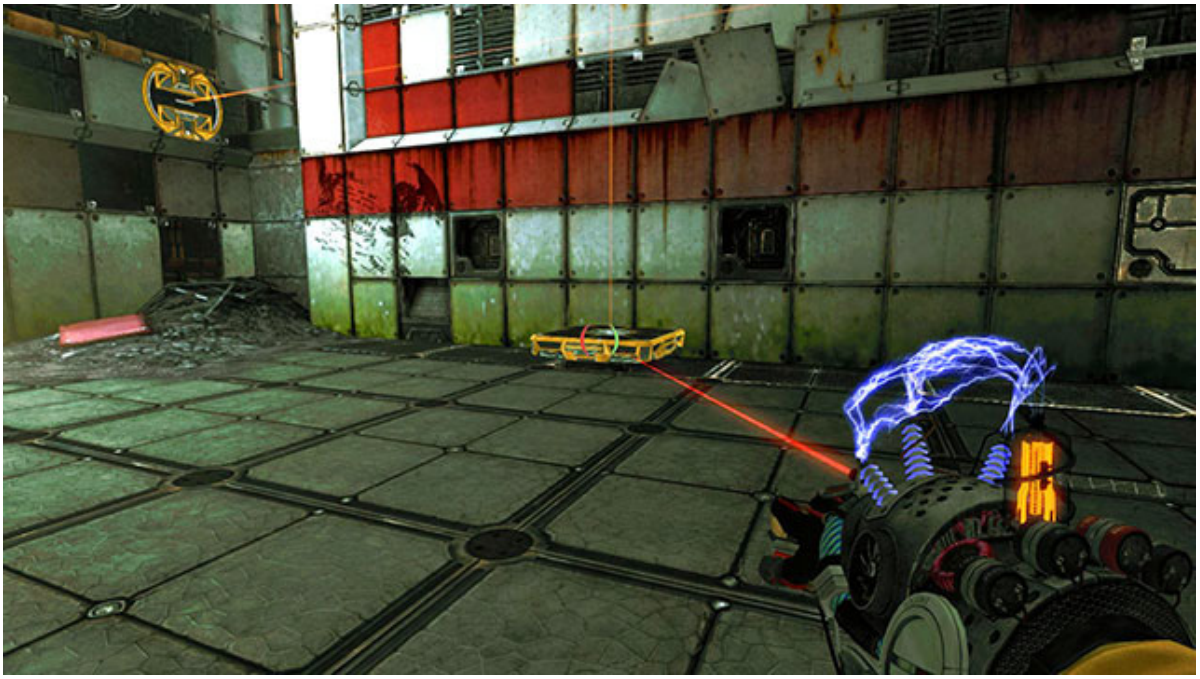
To wwiezie Cię na sam szczyt. Pozostaje tylko przejść przez drzwi do następnej lokacji.

R e f l e c t i o n



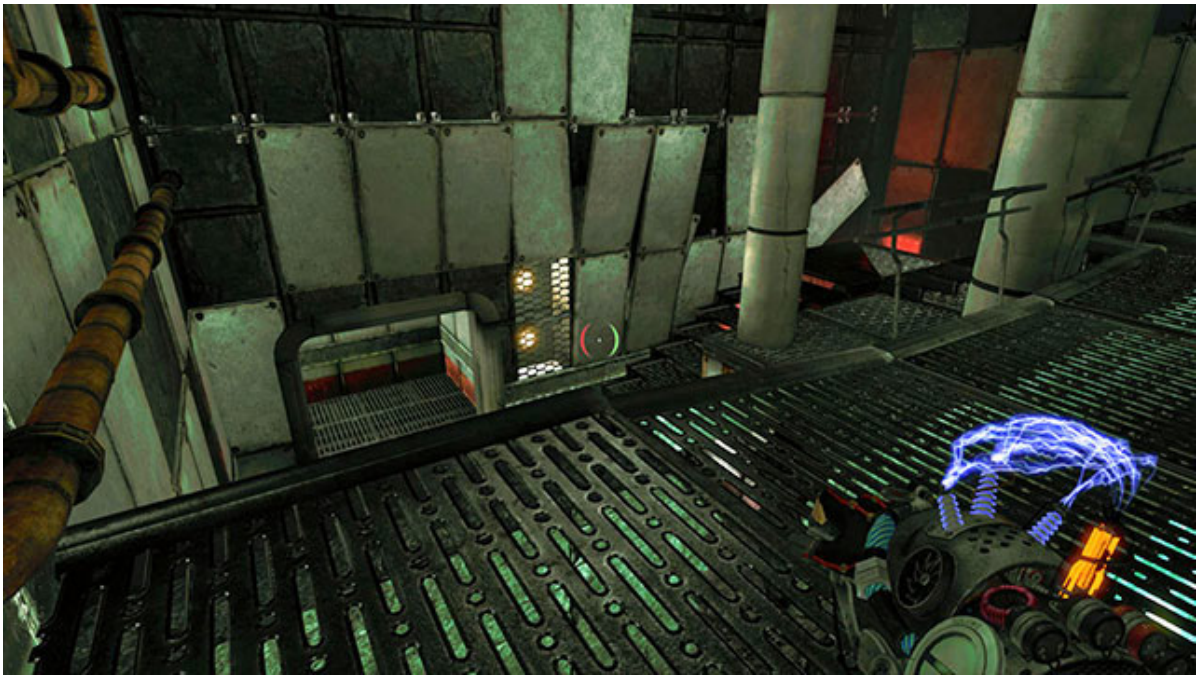
Kolejna zawalona lokacja

Po wejściu do głównej sali, skieruj się w stronę pionowej platformy stojącej naprzeciw drzwi wejściowych.



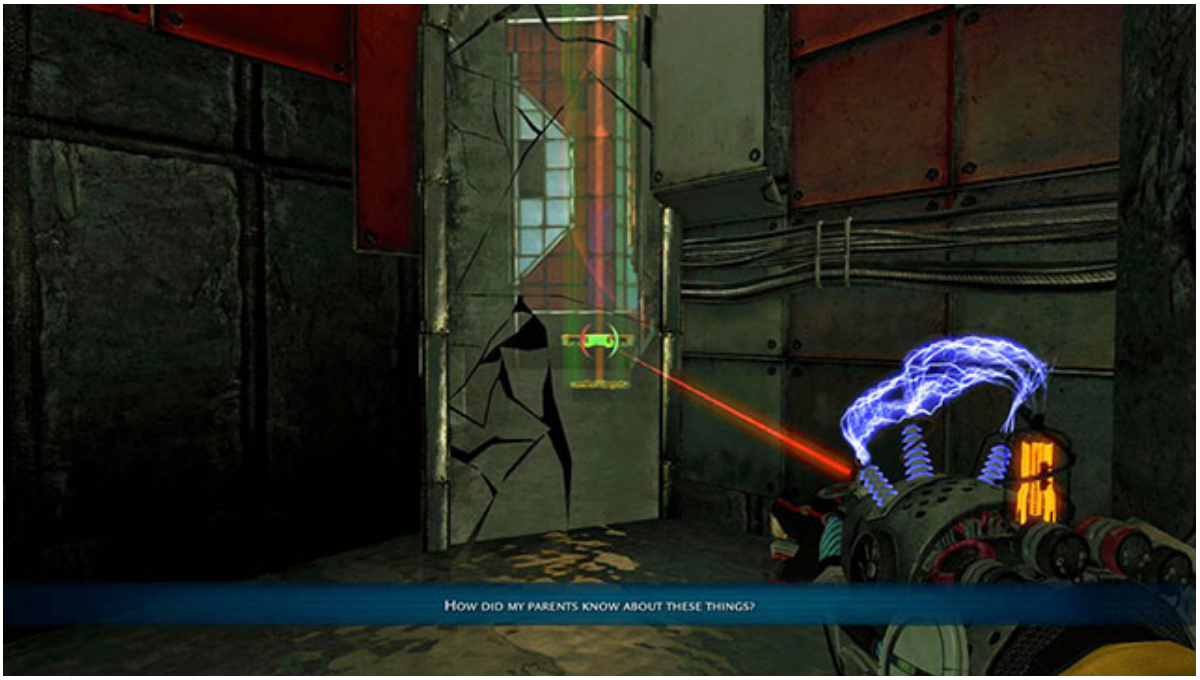
Główna platforma, która zawiezie protagonistę na samą górę

Zmień ładunek ruchomej platformy na **czerwony**, a następnie idź w prawo.



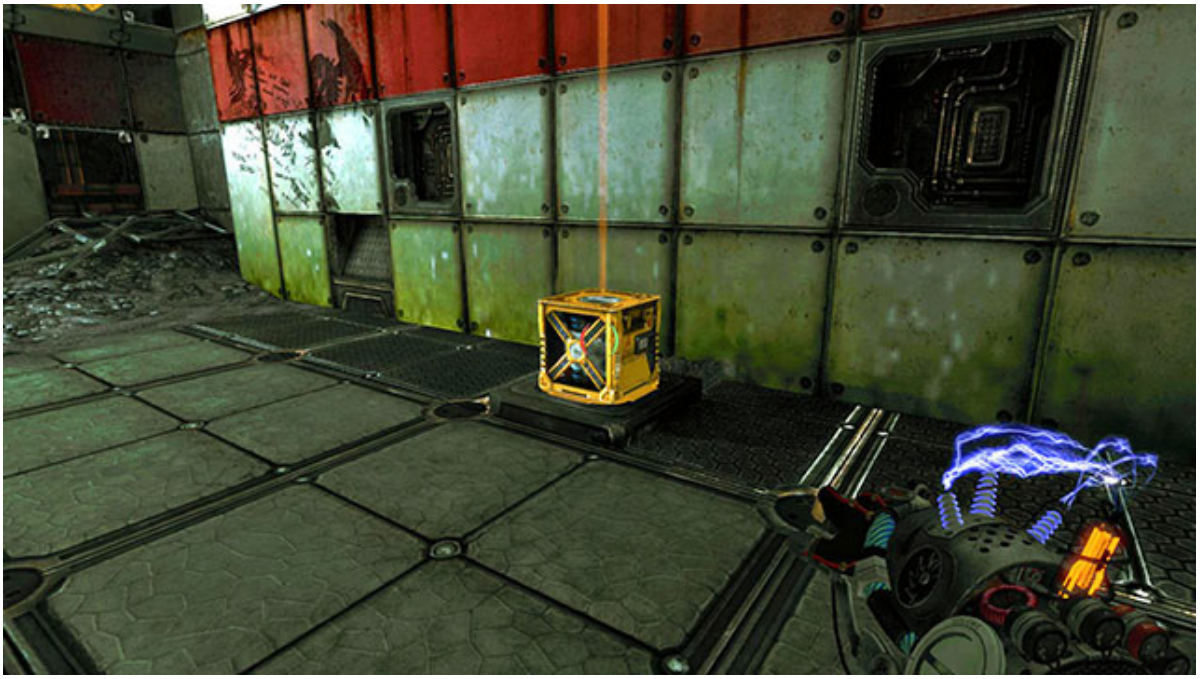
Skok dla odważnych, schody dla rozważnych

Zeskocz lub zejdź po schodach na dół i przejdź do następnego pomieszczenia.

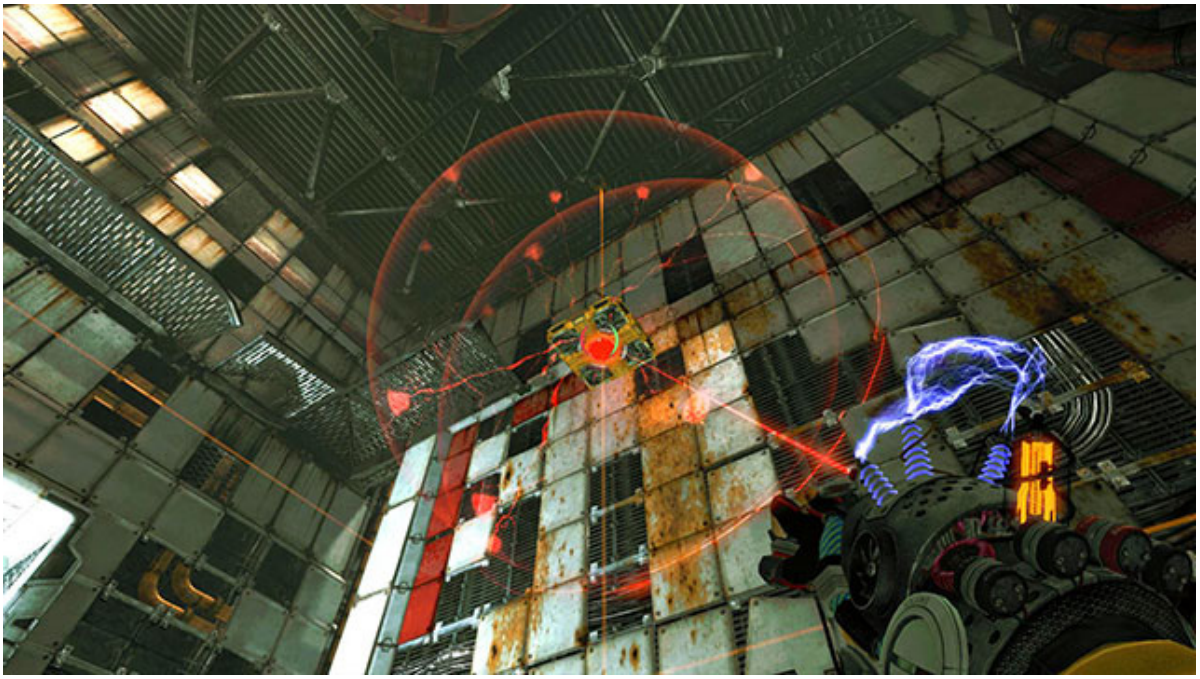


Ponowna zabawa przed lustrem

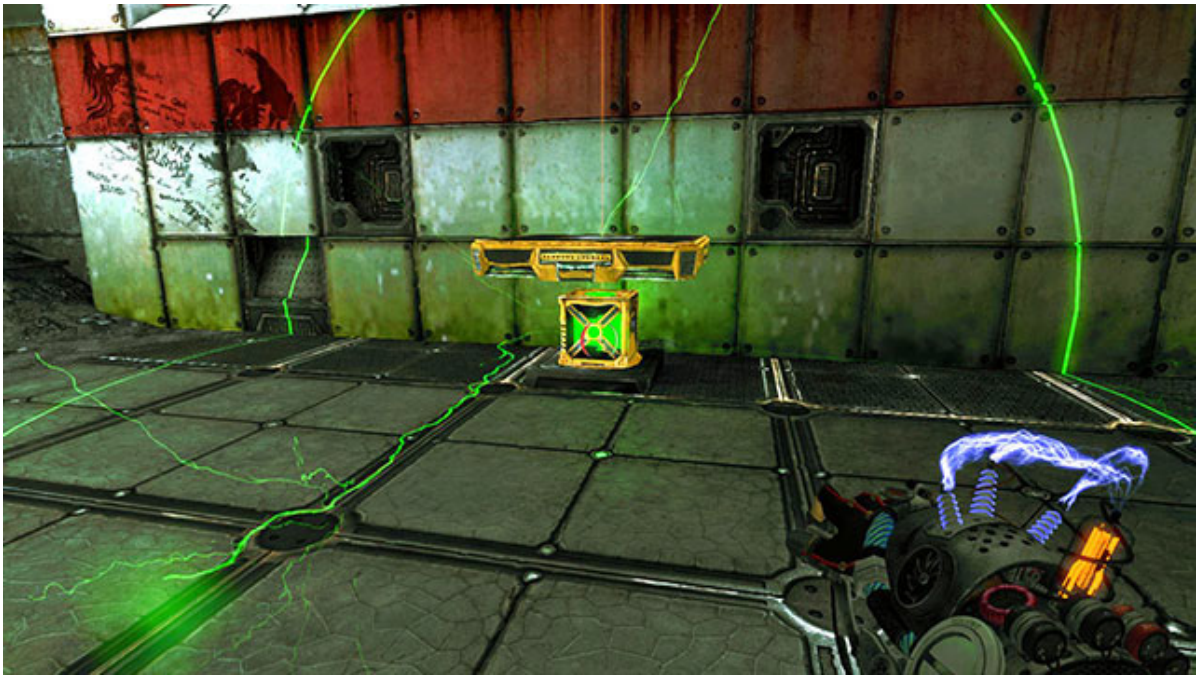
Po krótkim przerywniku, stań naprzeciw lustra, a następnie wyceluj w odbicie modułu napędzającego, zmieniając jego ładunek na **zielony**, a platformy znajdującej się nad modułem – na **czerwony**. Zabierz znajdującą się tu kostkę, po czym wróć do głównej sali.



Postaw kostkę na znaczniku umiejscowionym pod pionową platformą, jak na obrazku powyżej.

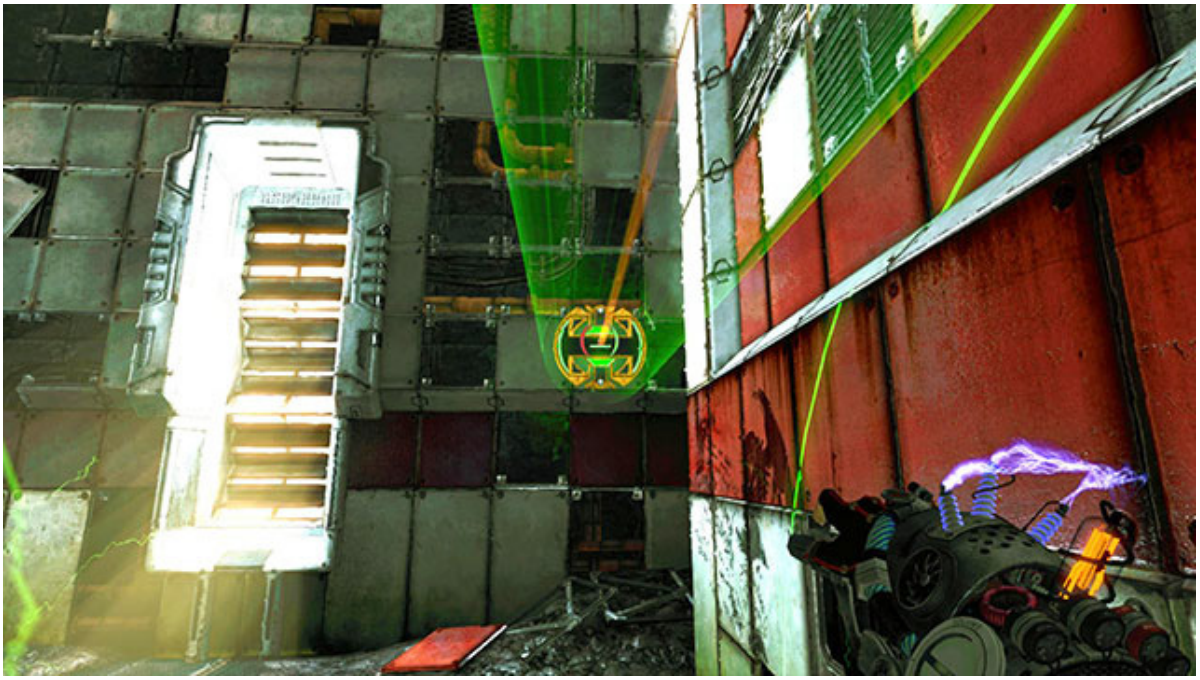


Rozładuj pionową platformę strzelając w nią **czerwonym** ładunkiem. Poczekaj, aż opadnie na kostkę.



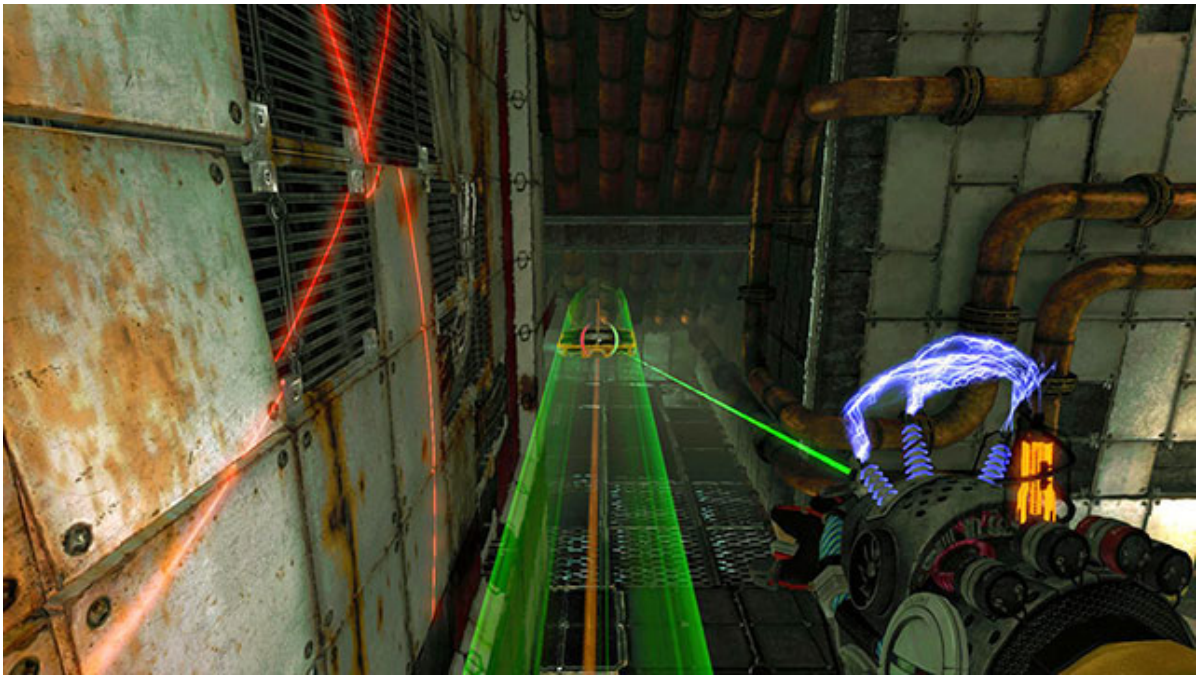
Pamiętaj, że możesz odpalić widoczność pól magnetycznych (F)

Ustawioną wcześniej kostkę naładuj **zielonym** ładunkiem, a następnie wskocz na platformę.

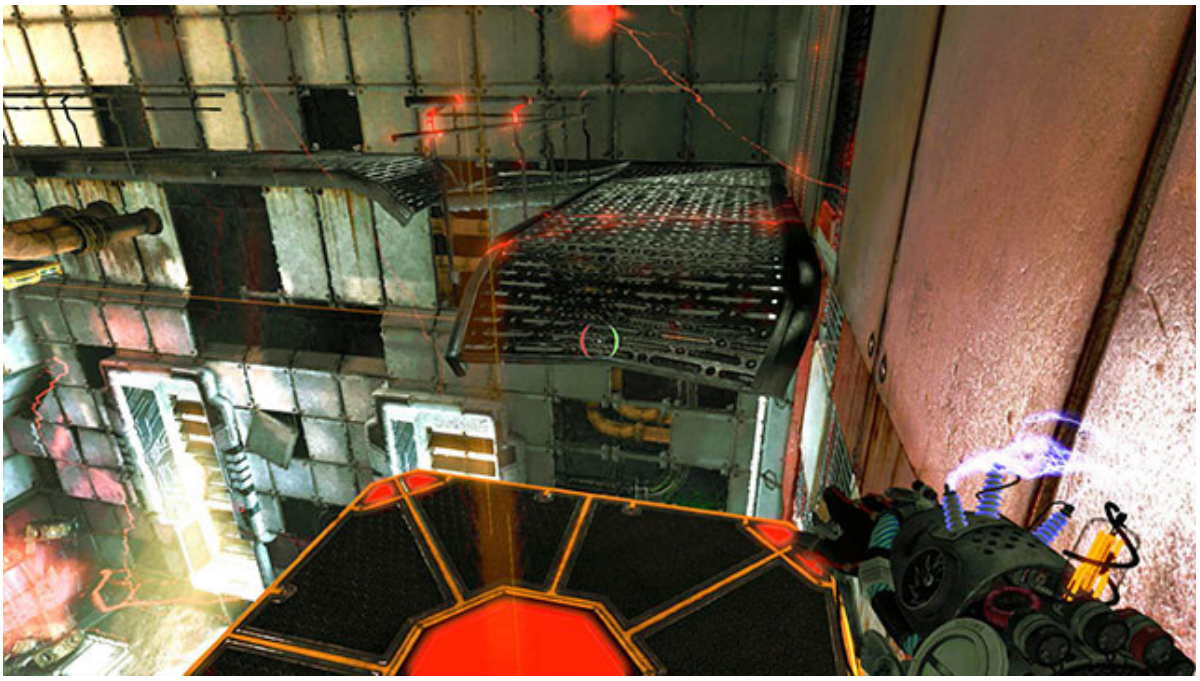


Bardzo niepozorny moduł

Zmień ładunek poziomego silnika magnetycznego na **zielony**, a platformy na której stoisz na **czerwony**.



Gdy pionowa platforma zacznie się unosić, obróć się i strzel w poziomą platformę **zielonym** ładunkiem (obrazek powyżej).

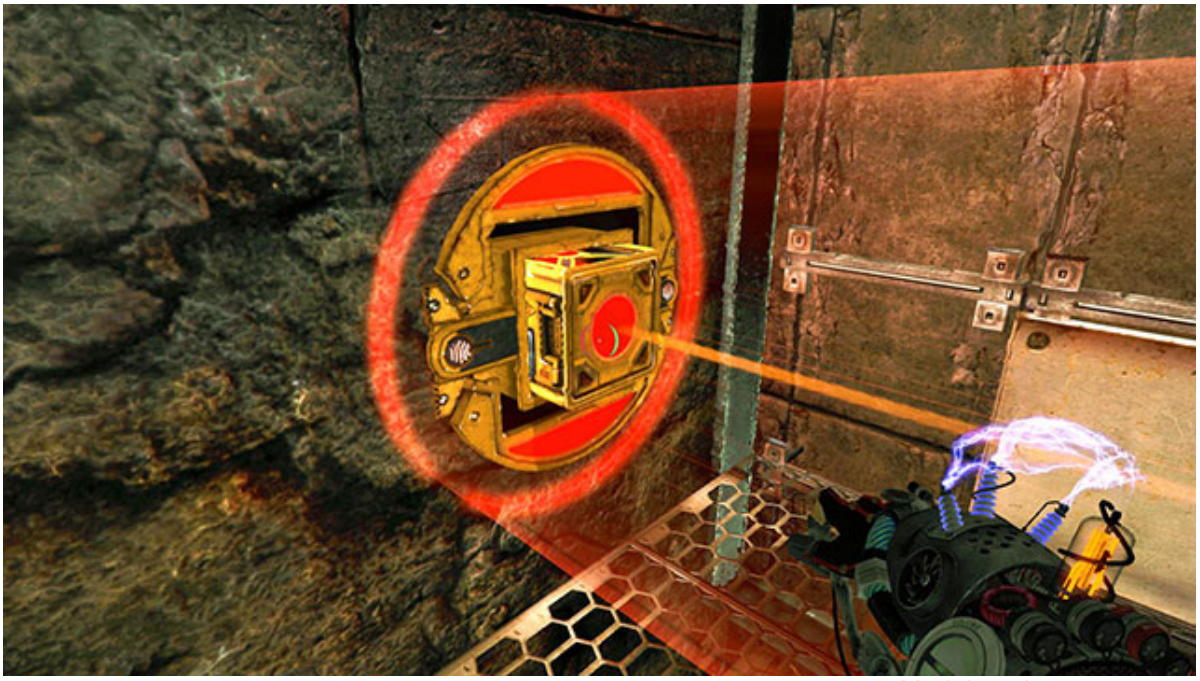


Uważaj, żeby się nie ześlizgnąć

To spowoduje wypchnięcie platformy na której stoisz do góry i przechwycenie jej przez ładunek platformy, znajdującej się za ścianą. Po zatrzymaniu na samej górze, przeskocz na zniszczoną kładkę.

Kostka, którą czeka bardzo krótka podróż

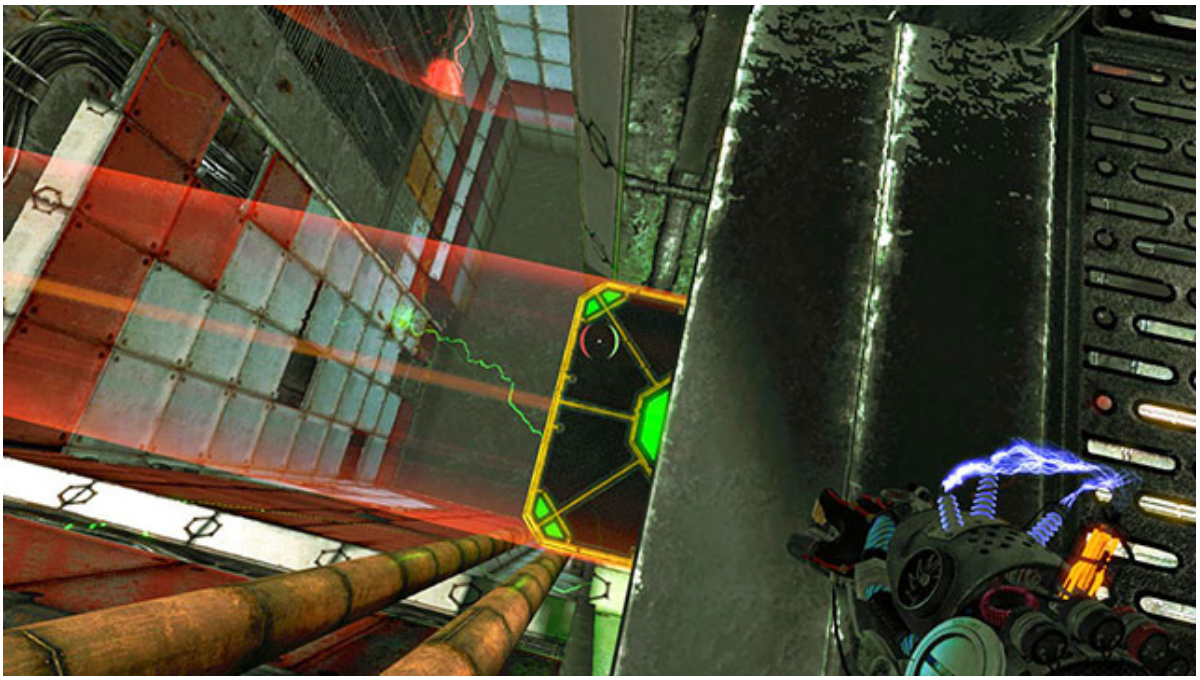
Idź do samego końca kładki, aż dojedziesz do modułu z kostką. Zabierz kostkę, po czym zejdź po pochylni na dół.



Moduł ten łatwo przeoczyć

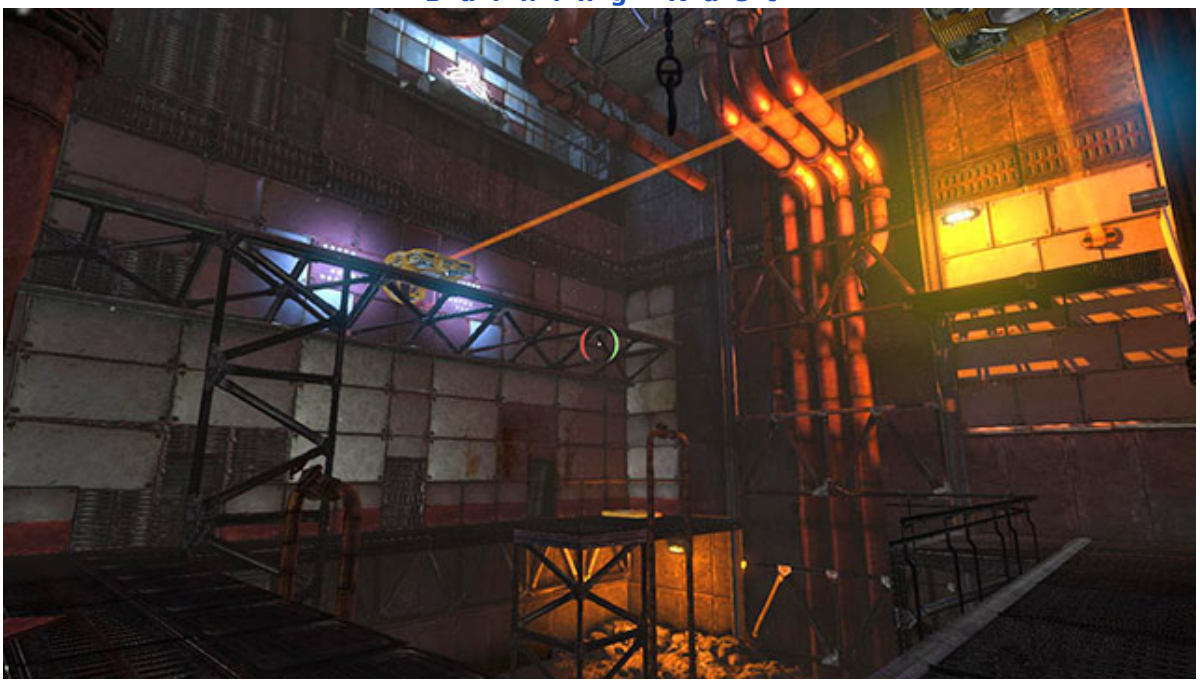
Umieść kostkę w pustym silniku magnetycznym, a następnie zmień jego ładunek na **czerwony**. Wróć się na początek kładki.

Ustaw się tak, jak na powyższym obrazku, wyceluj w znajdującą się za rurami platformę i zmień jej ładunek na **zielony**.



Podejdź do zawalonego przejścia, znajdującego się po Twojej prawej i stań na krawędzi. Poczekaj, aż platforma znajdzie się dokładnie pod Tobą, po czym zeskocz na nią, a następnie przejdź przez drzwi znajdujące się po drugiej stronie (obrazek powyżej).

Burning Rust



Cała lokacja ogranicza się do tego pomieszczenia

Następna lokacja jest bardzo krótka, chodź posiada również jeden stosunkowo irytujący moment.

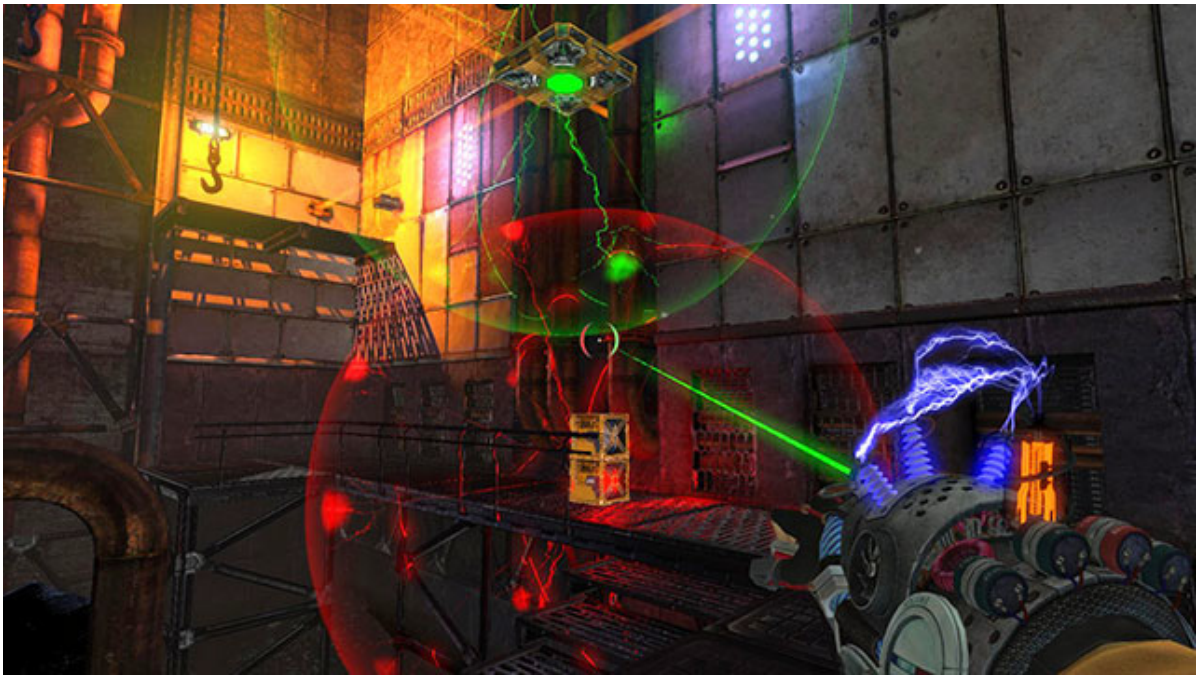
Uważaj, by jej nie upuścić

Zacznij od podniesienia wybuchowej kostki, znajdującej się na lewo od wejścia.

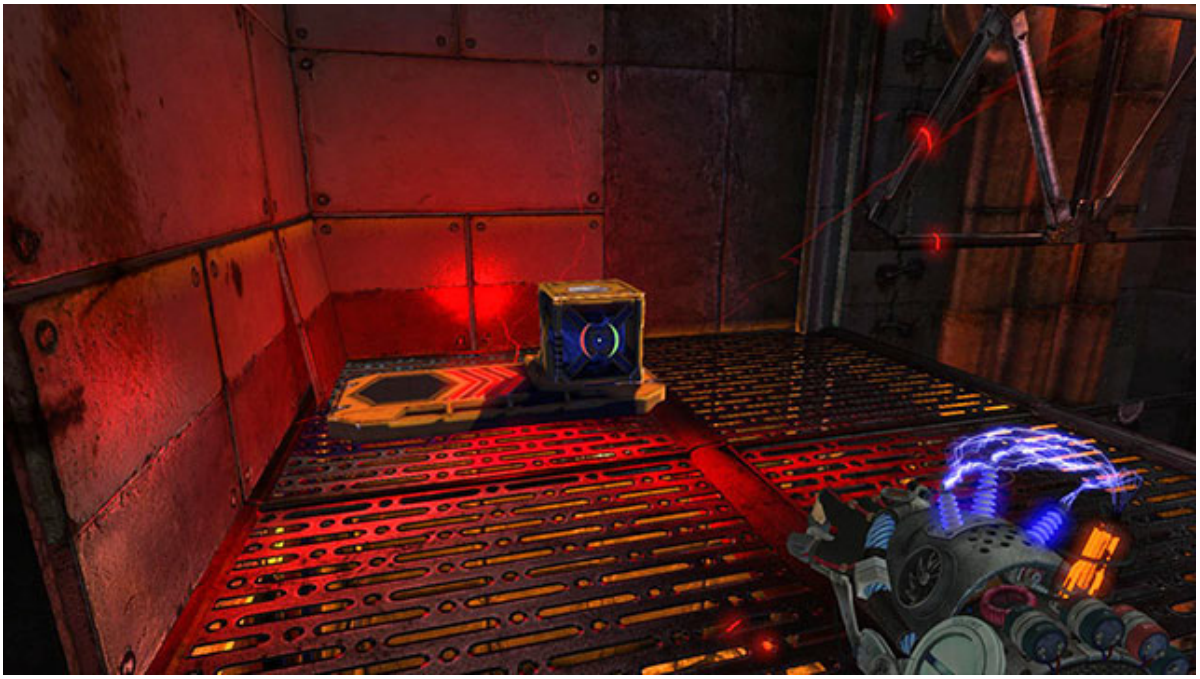
Postaw kostkę na module widocznym na powyższym obrazku. Zmień ładunek modułu magnetycznego na **czerwony**, a kostki na **zielony**. Na wszelki wypadek, odsuń się na bezpieczną odległość.

Z tego moduły już niestety nie skorzystasz

Po małej eksplozji, podnieś świeżo spadłe kostki.

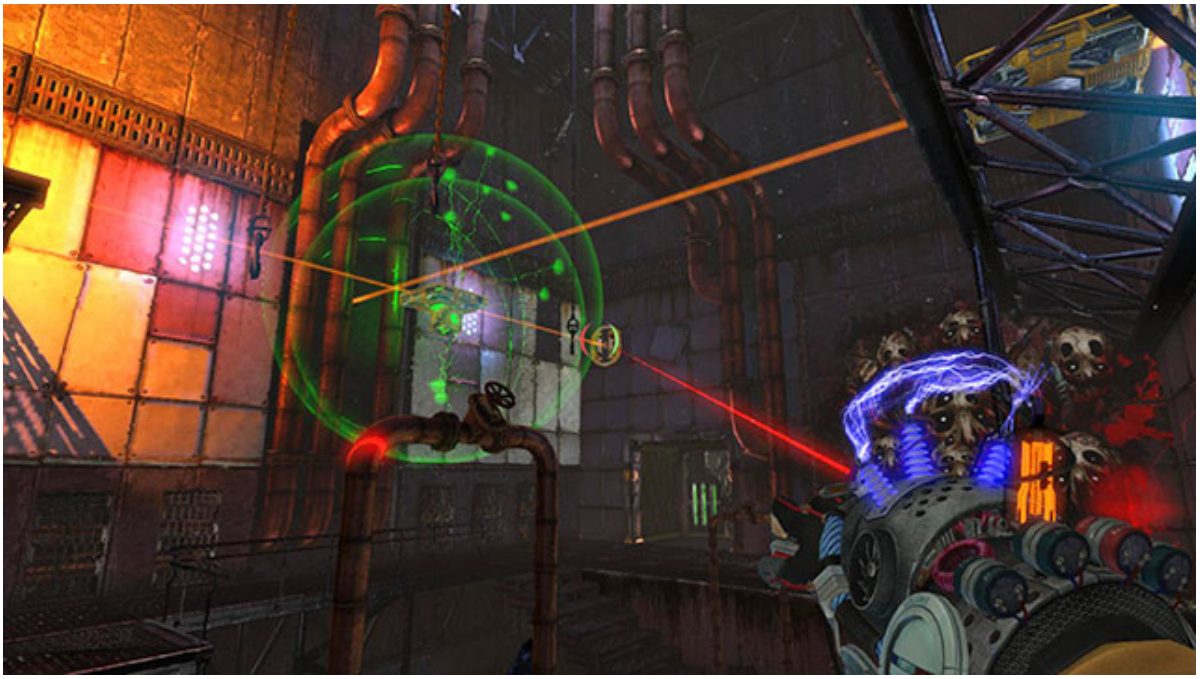


Postaw kostki, jedna na drugiej, pod platformą znajdującą się po prawej stronie (obrazek powyżej). Zmień ładunek dolnej kostki na **czerwony**, a platformy – **na zielony**. Gdy upewnisz się, że kostki są w zasięgu pola magnetycznego platformy, strzel w górną kostkę **zielonym** ładunkiem. Kostka powinna zostać przyciągnięta przez znajdującą się nad nią platformę.



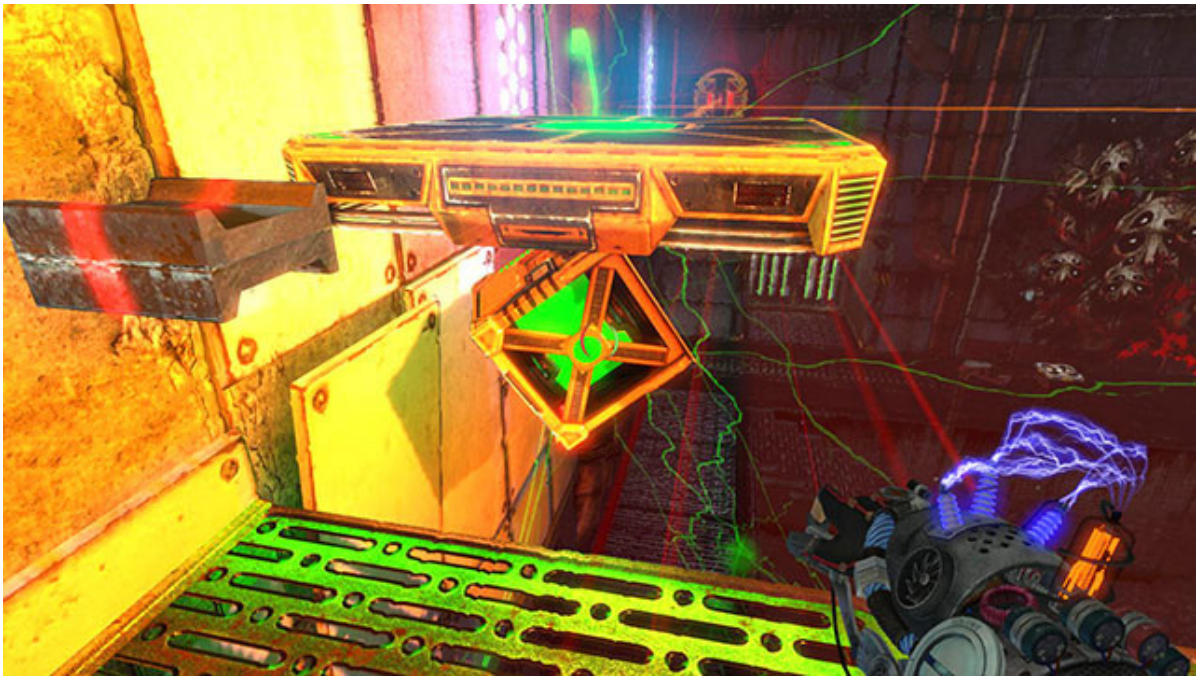
Niestety, ale postawienie tu dwóch kostek nie zadziała

Zabierz pozostałą kostkę, po czym umieść ją na wyrzutni, znajdującej się po drugiej stronie pomieszczenia. Zmień ładunek wyrzutni na **czerwony** i wskocz na kostkę.

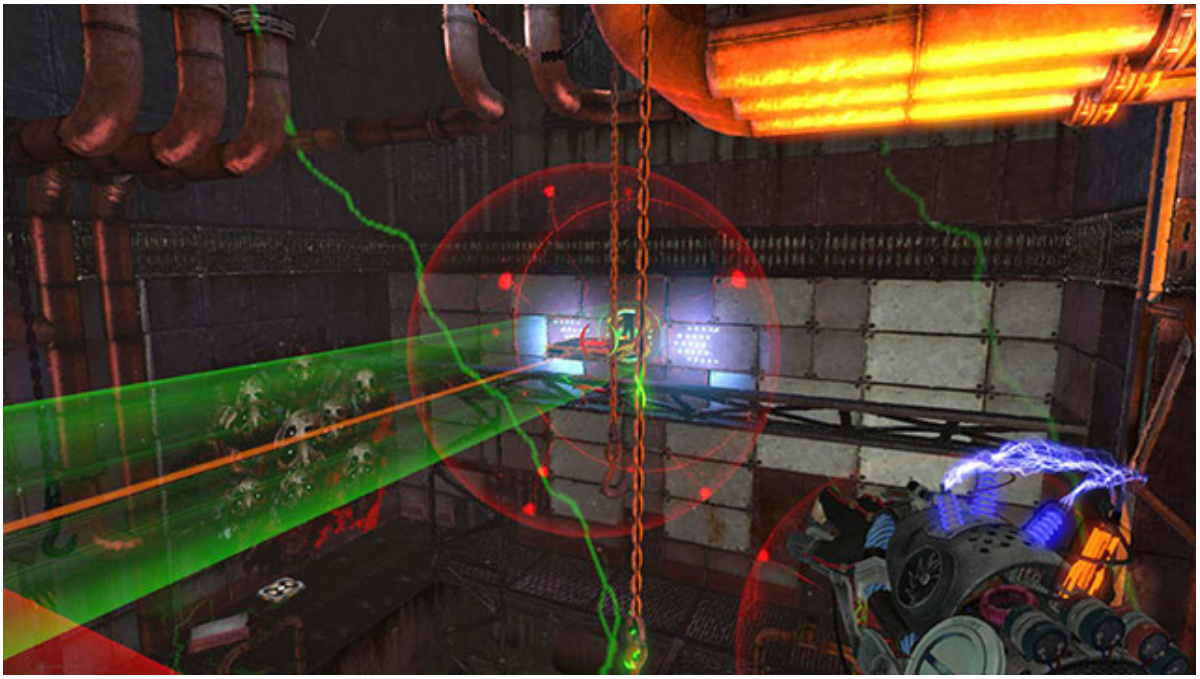


Możesz też zmienić ładunek po wylądowaniu

Wyceluj w silnik magnetyczny, umiejscowiony na ścianie po drugiej stronie, a następnie zmień jego ładunek na **czerwony**. Wystrzel się, zmieniając ładunek kostki na której stoisz na **zielony**.

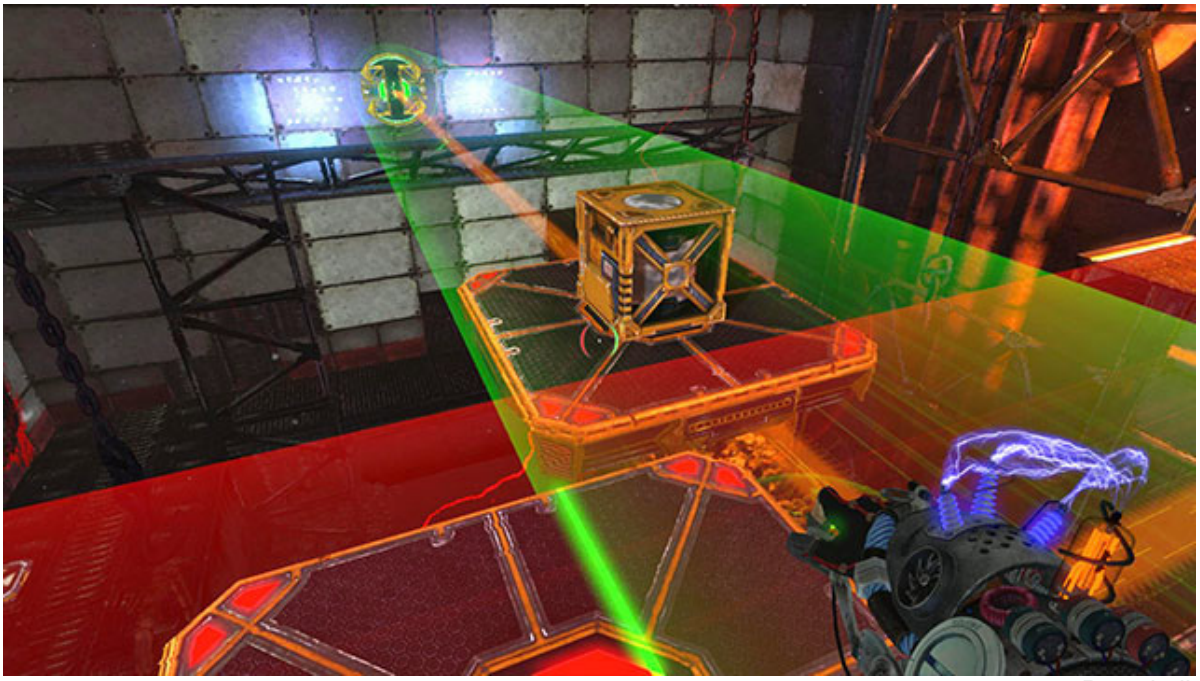


Po wylądowaniu, zabierz przyczepioną do spodu platformy kostkę i wskocz z nią na górę platformy (obrazek powyżej).



Łańcuchy nie blokują wystrzelonych ładunków

Postaw kostkę na platformie, po czym wyceluj w silnik prostopadły do Twojego. Zmień jego ładunek na **zielony**, a platformy przed nim – na **czerwony**, tak jak na powyższym obrazku.



Przesiadka

Zmień ładunek platformy na której się znajdujesz na **czerwony** i poczekaj, aż jedna i druga platforma zetkną się i zaczną przyciągać. Gdy to się stanie, przeskocz z kostką na drugą platformę, a następnie zmień jej ładunek na **zielony**.

Dla bezpieczeństwa, możesz rozładować moduł napędzający

Poczekaj, aż platforma dojedzie do samego końca. Postaw kostkę na jej środku, wskocz na nią, po czym zmień jej ładunek na **czerwony**. Dzięki temu wylądujesz przed drzwiami do następnej lokacji.

B a c k s t a g e

Poziom, który potrafi popsuć dzień z powodu jednej kostki

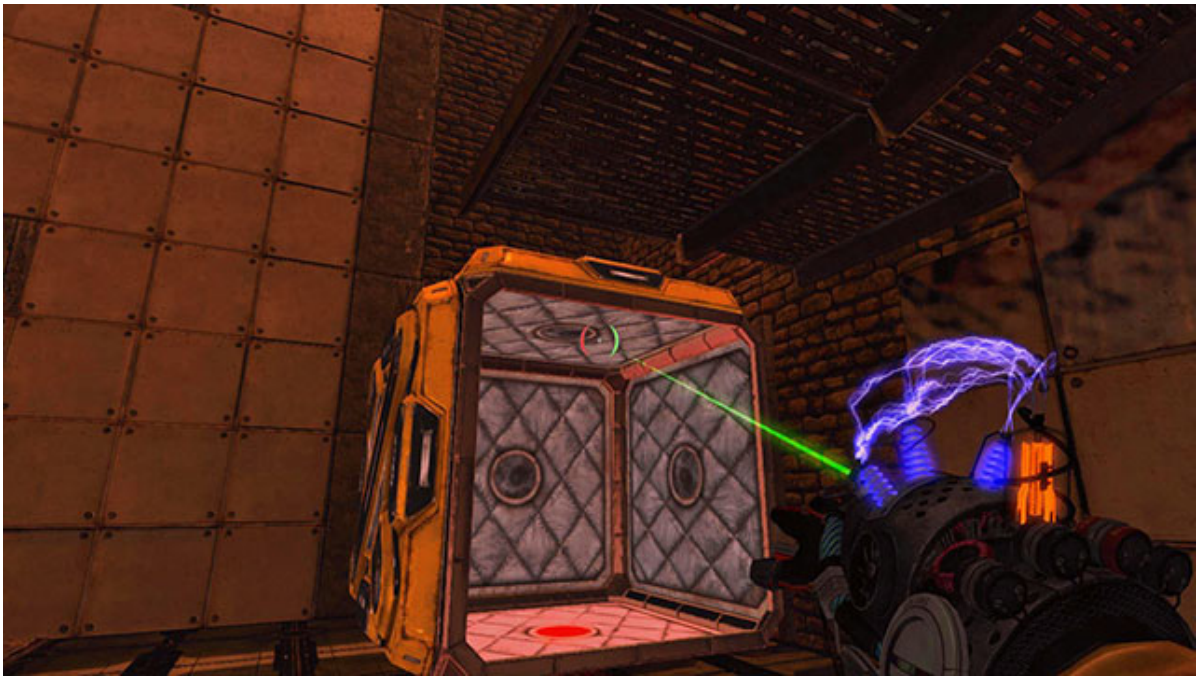
Po wyjściu z windy i przejściu do głównego pomieszczenia, skieruj się w stronę umiejscowionego w rogu modułu hipersześcianu.

Jedyny sposób na dostanie się do środka hipersześcianu.

Na ścianie naprzeciw hipersześcianu, zobaczysz silnik magnetyczny. Zmień jego ładunek na **zielony**.

Pierwszy hipersześcian

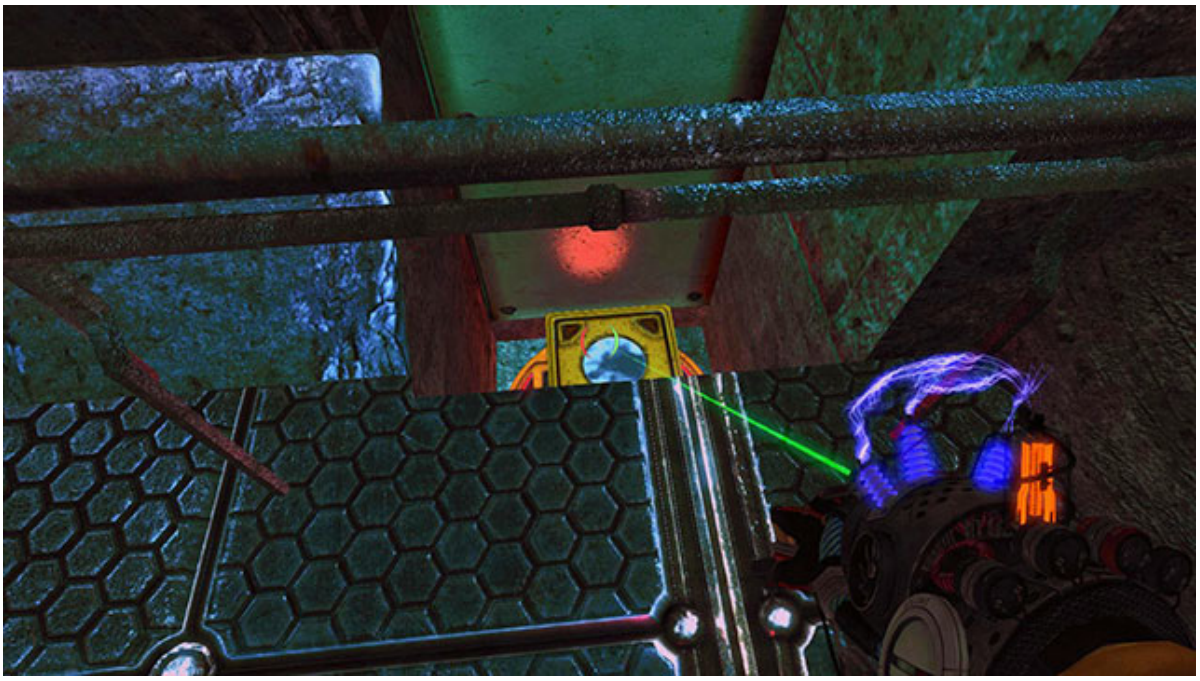
Spójrz ponownie na hipersześcian. Zmień ładunek ściany naprzeciw silnika na **zielony**. Dzięki temu, będziesz mógł się dostać do środka modułu.



Droga do ukrytego pomieszczenia

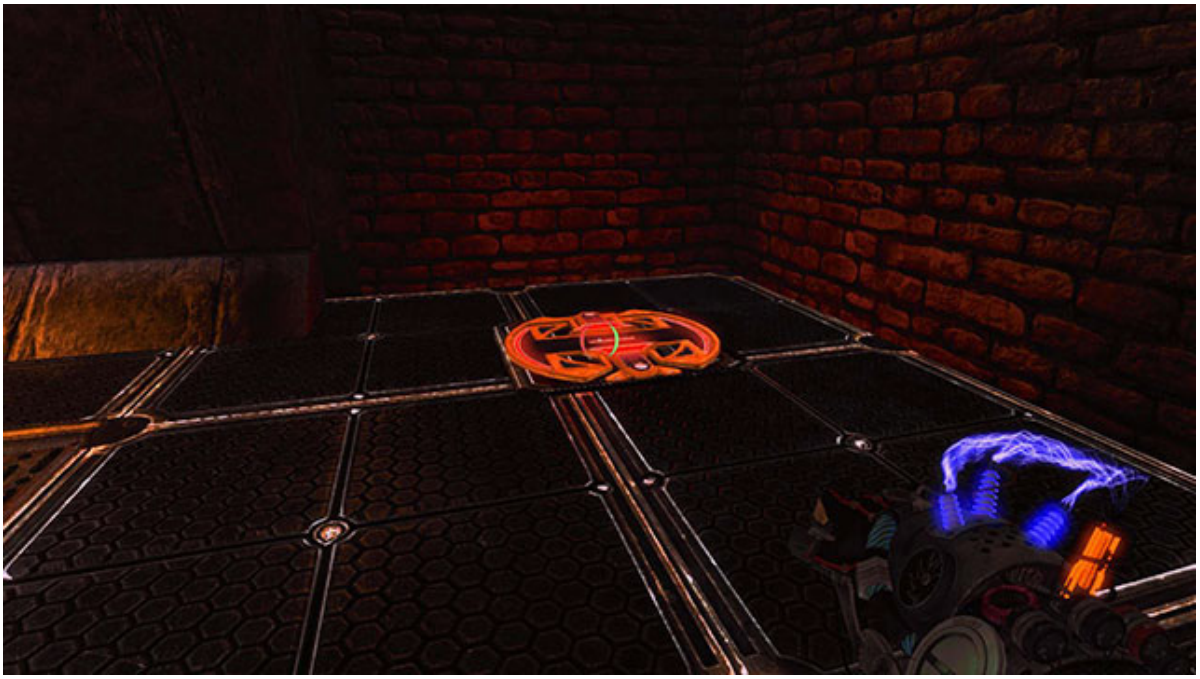
Zmień ładunek dolnej ściany na **czerwony**, a górnej na **zielony**. Zeskocz na dół.

Trafisz do pomieszczenia widocznego na powyższym obrazku. Przejdź na jego drugi koniec, dokładnie tam, gdzie świeci się niebieskawe światło.



Tego małego drania łatwo pominąć

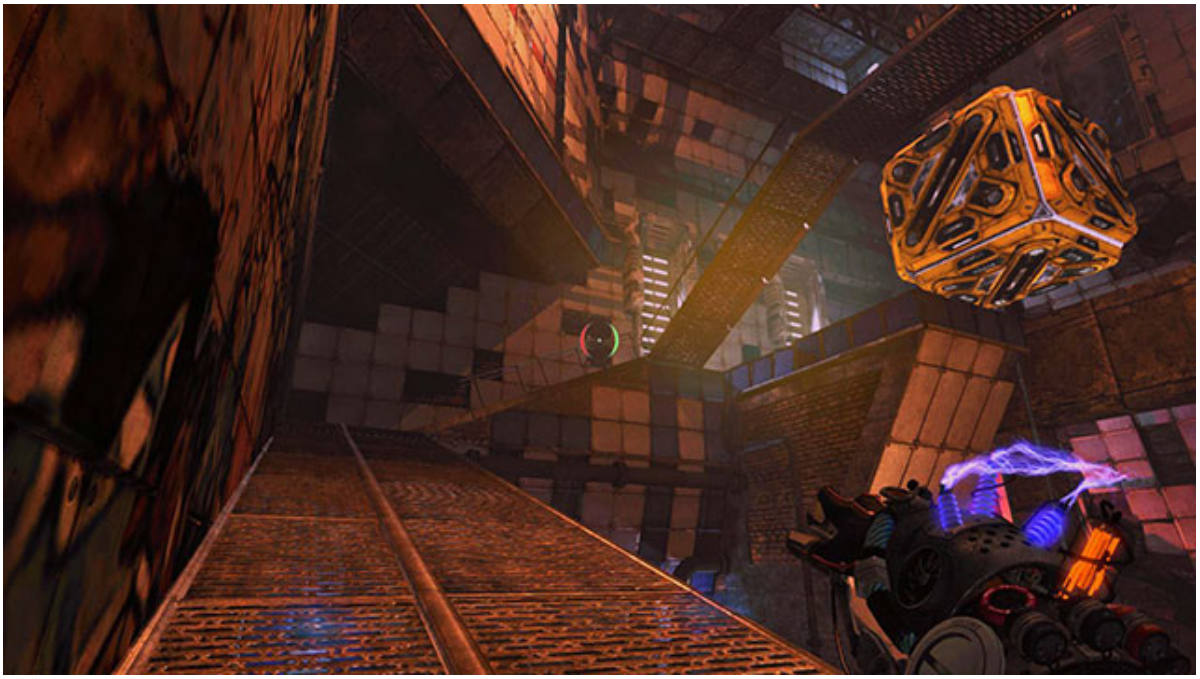
Natrafisz tu na kostkę stojącą na module. Zmień ładunek silnika na **czerwony**, a kostki na **zielony**. Zabierz wystrzeloną kostkę, a następnie wróć się do hipersześcianu.



Postaw kostkę i, nie wchodząc na dolną ścianę, naładuj ją **zielonym** ładunkiem. Odkryje to przed Tobą moduł napędzający, widoczny na powyższym obrazku. Zmień jego ładunek na **czerwony**.

Droga powrotna

Ponownie zmień ładunek dolnej ściany na **czerwony** i poczekaj, aż zjedzie na dół. Wejdź z kostką na ścianę, po czym zmień ładunek dolnej ściany na **zielony**, a ściany górnej na **czerwony**. Zaczekaj, aż dolna ściana się zatrzyma. Umieść kostkę na jej środku, wskocz na nią i zmień jej ładunek na **zielony**.



Dla ułatwienia skoku, możesz rozładować moduł napędzający na parterze

Musisz wylądować z kostką na metalowej kładce, znajdującej się nad hipersześcianem. Możliwe, że będziesz potrzebował w tym wypadku kilku prób.

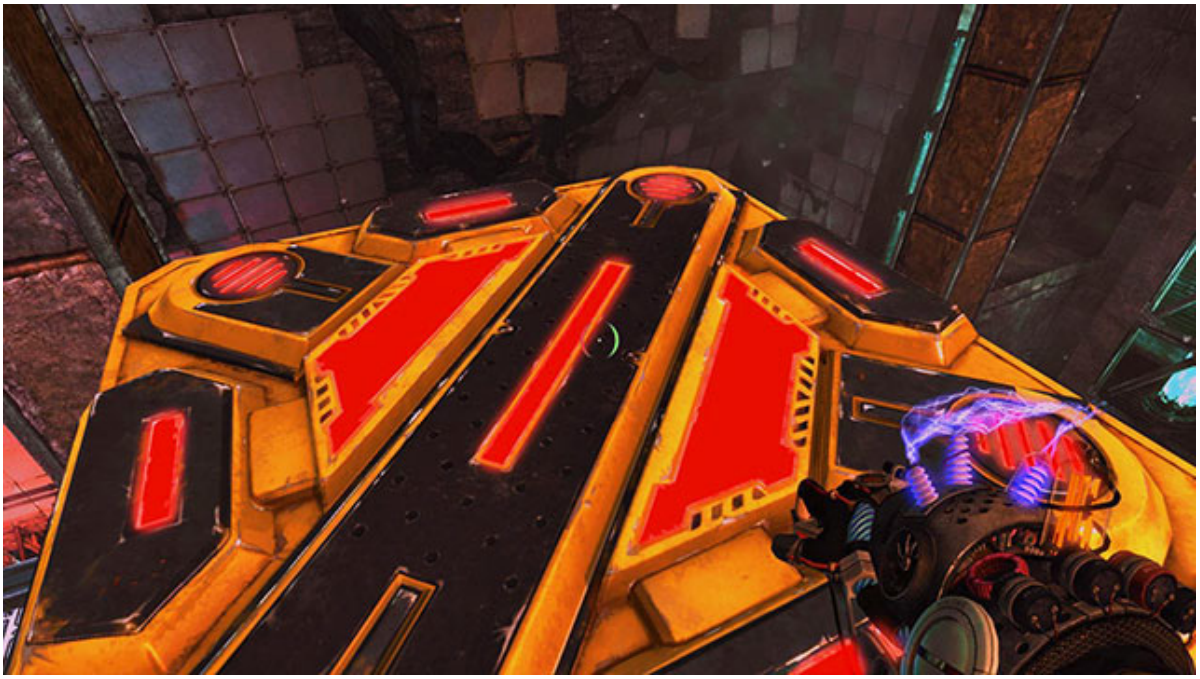
Pierwszy krok ku zniszczeniu generatora

Gdy już znajdziesz się z kostką na górze, postaw ją, a następnie strzel w górną ścianę hipersześcianu **zielonym** ładunkiem. Poczekaj, aż zjedzie na dół, po czym postaw żółtą kostkę dokładnie na jej środku. Zmień ładunek ściany ponownie na **czerwony** i wejdź po kładce na górę.

Drugi i ostatni krok

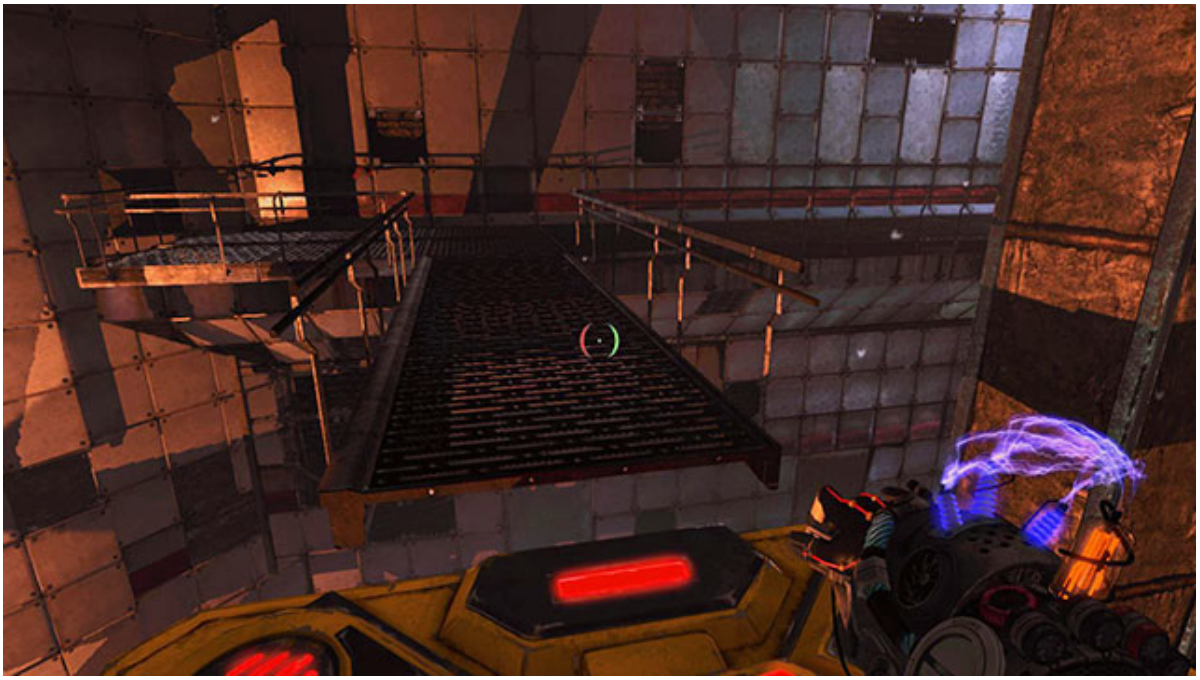
Gdy dojdziesz na sam szczyt, wyceluj w kostkę znajdującą się na górnej ścianie hipersześcianu, a następnie zmień jej ładunek na **zielony**. To doprowadzi do zniszczenia generatora i tym samym – do otwarcia drzwi wyjściowych.

Obróć się, a zobaczysz drugi moduł hipersześcianu. Zejdź odrobinę niżej i ustaw się tak, jak na powyższym obrazku. Strzel w dolną ścianę **zielonym** ładunkiem i wróć się na górę.



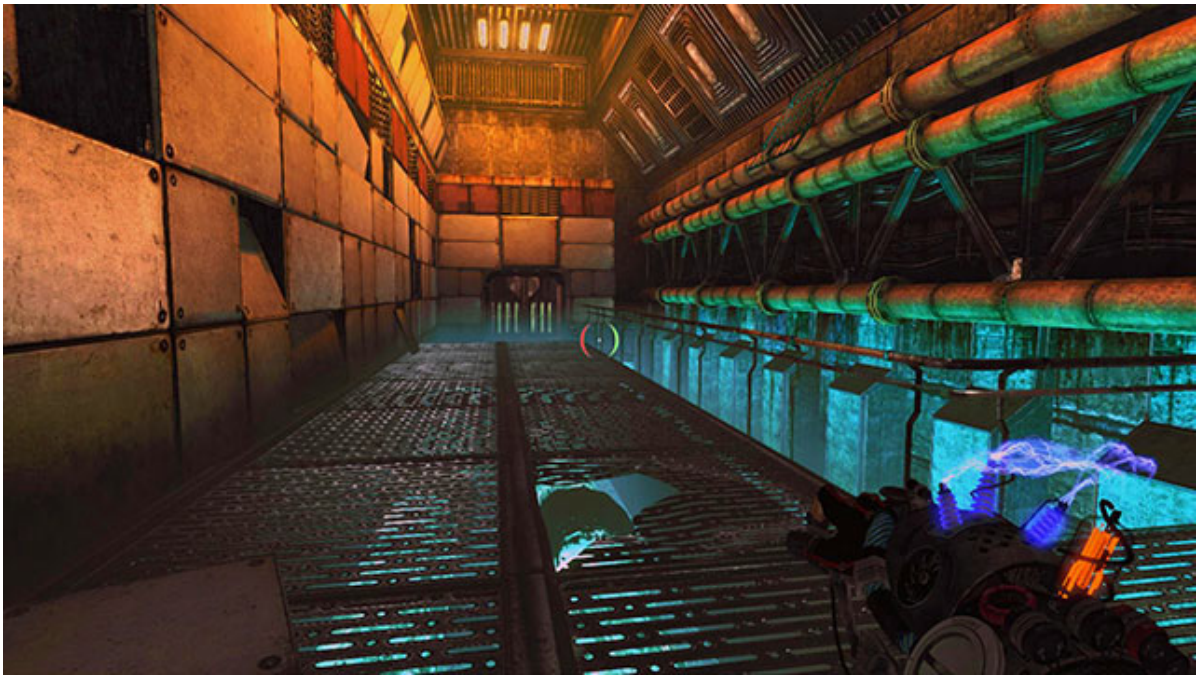
Winda na ostatnie piętro

Wskocz na górną ścianę modułu, a następnie zmień jej ładunek na **czerwony**.



Platforma prowadząca do wyjścia

Po chwili wjedziesz na ostatnie piętro pomieszczenia. Przeskocz na kładkę i idź przed siebie.



Drzwi wyjściowe

Po krótkiej chwili dotrzesz do korytarza z rurami po prawej. Drzwi na jego końcu, doprowadzą Cię do następnej lokacji.

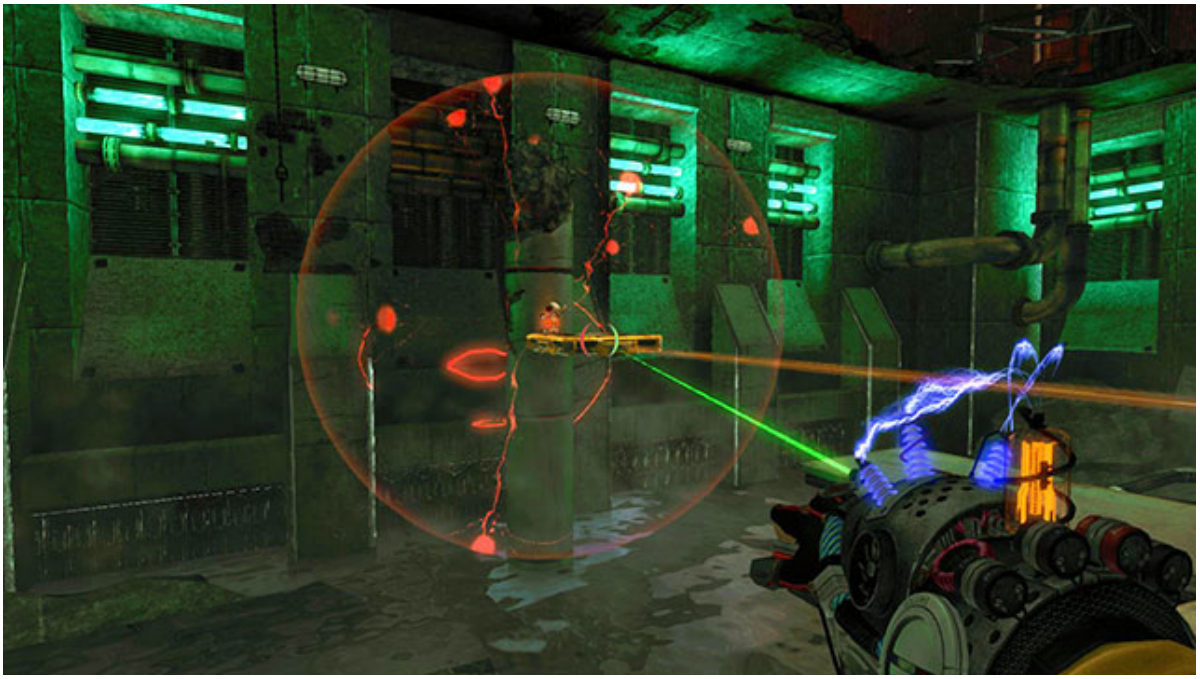
U p g r a d e

Obraz jak z Fallout'a

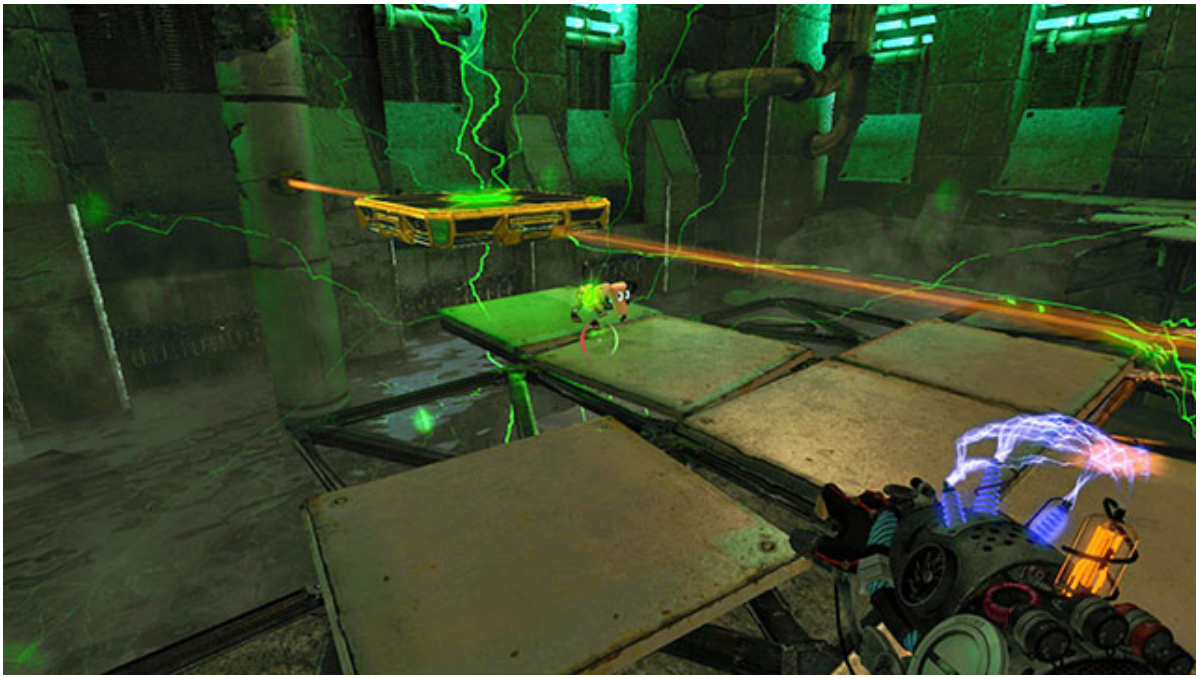
Na tym poziomie, czeka na Ciebie nowy, wspaniały towarzysz – **Newton**. Dzięki niemu, będziesz mógł rozstawiać pola magnetycznie w niema każdym miejscu.

Twój przyjaciel, Newton. A w zasadzie nanoboty, które przyjęły jego postać…

Przetestuj nowy nabytek podchodząc do jednej z kolumn i strzelając w nią **zielonym** lub **czerwonym** ładunkiem. To spowoduje rozstawienie Newton'a na jego powierzchni. Jeśli postawisz go w innym miejscu, poprzedni niestety zniknie. Możesz również zmieniać jego ładunek i kasować, strzelając tym samym ładunkiem.

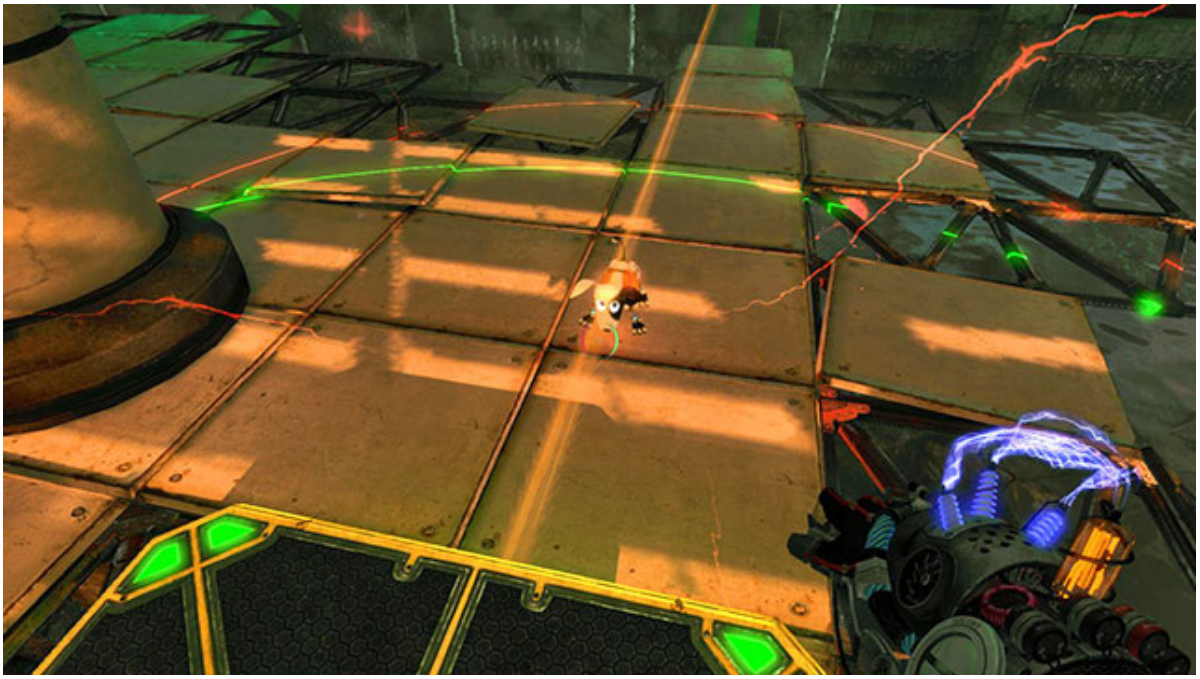


W tej lokacji, nie obejdzie się bez Newton'a. Najpierw podejdź do końca podłogi i spójrz na poziomą platformę znajdującą się nieopodal. Wyceluj w kolumnę, umieszczoną za platformą, po czym rozstaw na niej Newton'a, strzelając **czerwonym** ładunkiem. Samą platformę naładuj **zielonym** ładunkiem (obrazek powyżej).



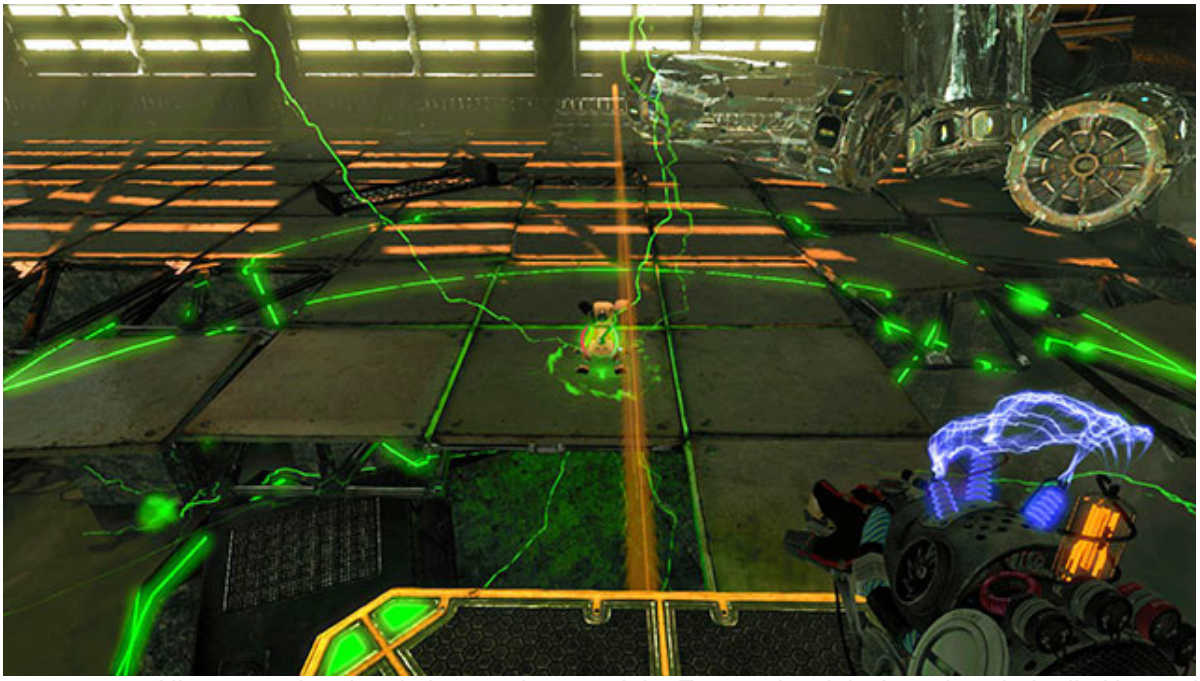
Bez Newton'a ani rusz

Następnie rozstaw **zielonego Newton'a** na podłodze przed platformą. W ten sposób stawiaj psiaka co kilka metrów, żeby przeciągnąć platformę na drugą stronę podłogi.



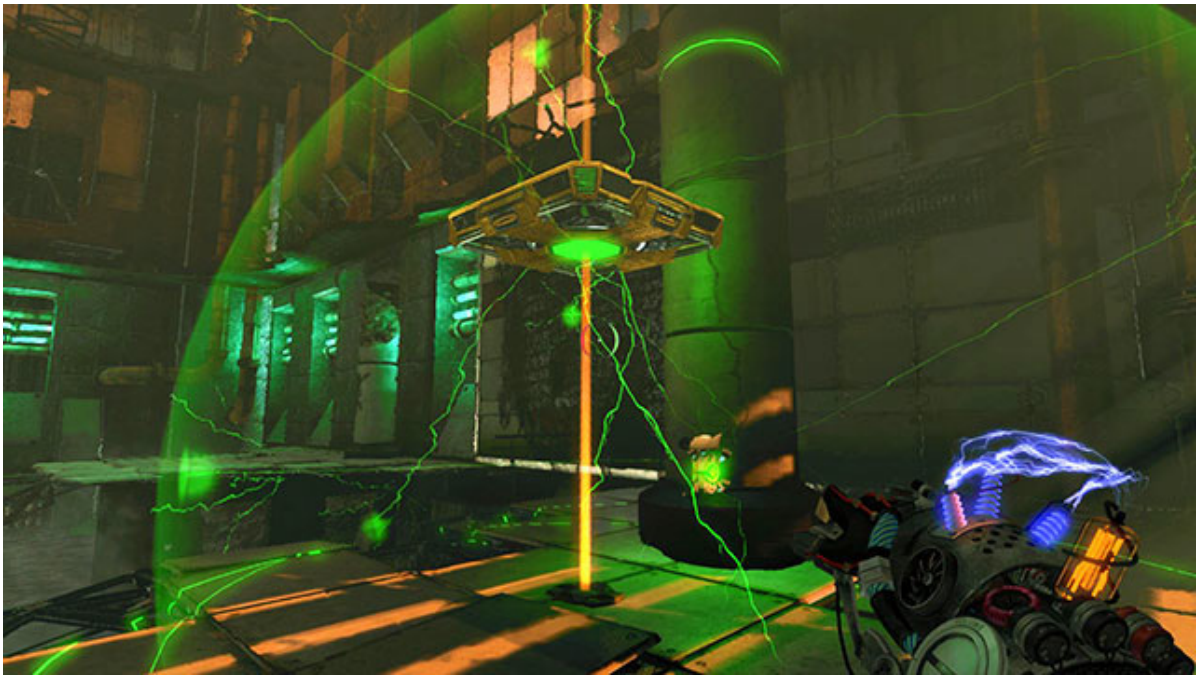
Newton przyciąga i odpycha

Gdy platforma znajdzie się nad krawędzią podłogi, wskocz na nią, a następnie rozstaw **czerwonego Newton'a** na podłodze za platformą, by ją odepchnąć.



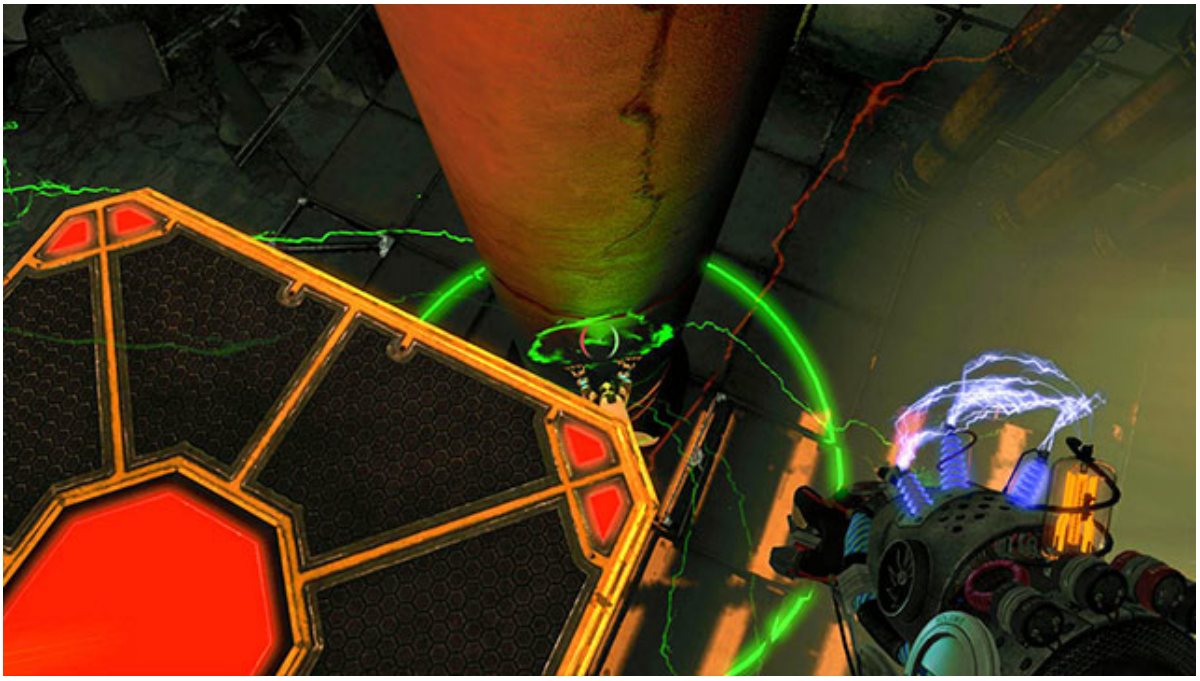
Nie martw się, nie utkniesz nad przepaścią. Zawsze jest jakaś powierzchnia dla Newton'a

Obróć się i postaw **zielonego Newton'a** na podłodze po drugiej stronie. Gdy platforma znajdzie się nad stałym lądem, zeskocz na podłogę, po czym przejdź do pionowej platformy po Twojej lewej.



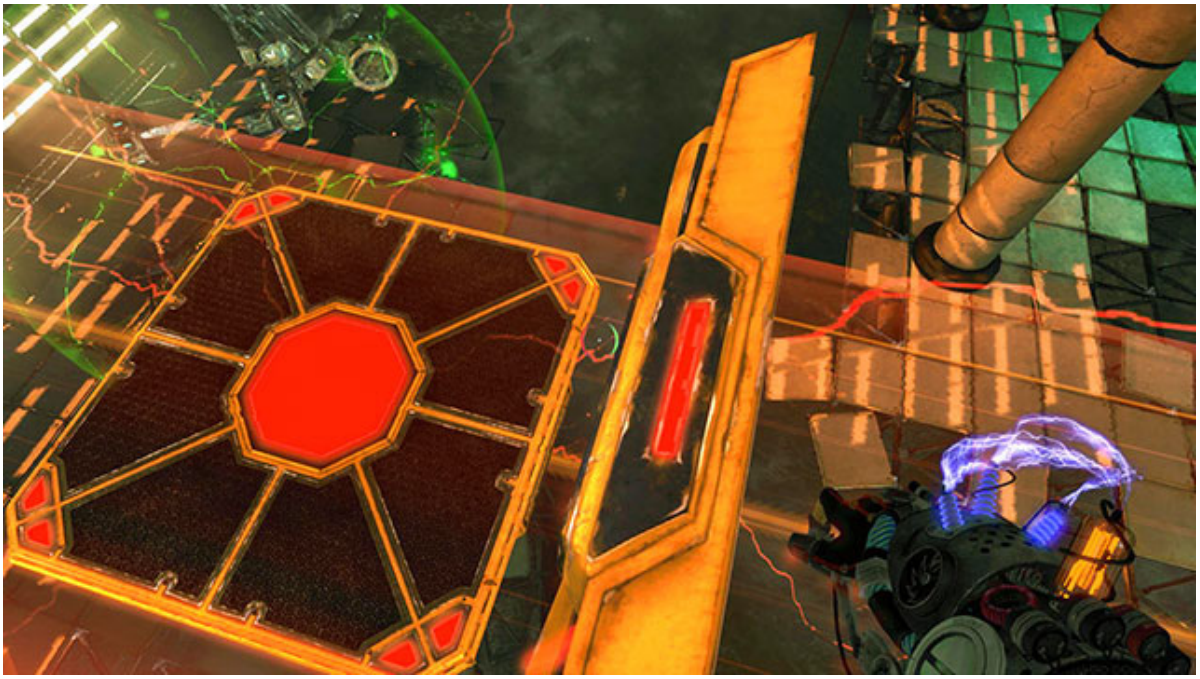
Możesz również rozstawić czerwonego Newton'a nad platformą, by ją odepchnąć

Rozstaw **zielonego Newton'a** na ziemi pod platformą lub na dolnej części kolumny. Zmień ładunek platformy na **zielony** i wskocz na nią.



Gdy znajdziesz się na platformie, zmień jej ładunek na **czerwony** i odpychaj się, rozstawiając naładowanego na **zielono Newton'a** na kolumnie pod platformą, jak na powyższym obrazku.

Po zatrzymaniu się na górze, przeskocz na kawałek podłogi na prawo od kolumny. Następnie wyceluj w znajdujący się na środku sali hipersześcian, po czym zmień ładunek dolnej ściany na **zielony**, a ściany naprzeciw platformy, jak i samej platformy, na **czerwony** (obrazek powyżej).



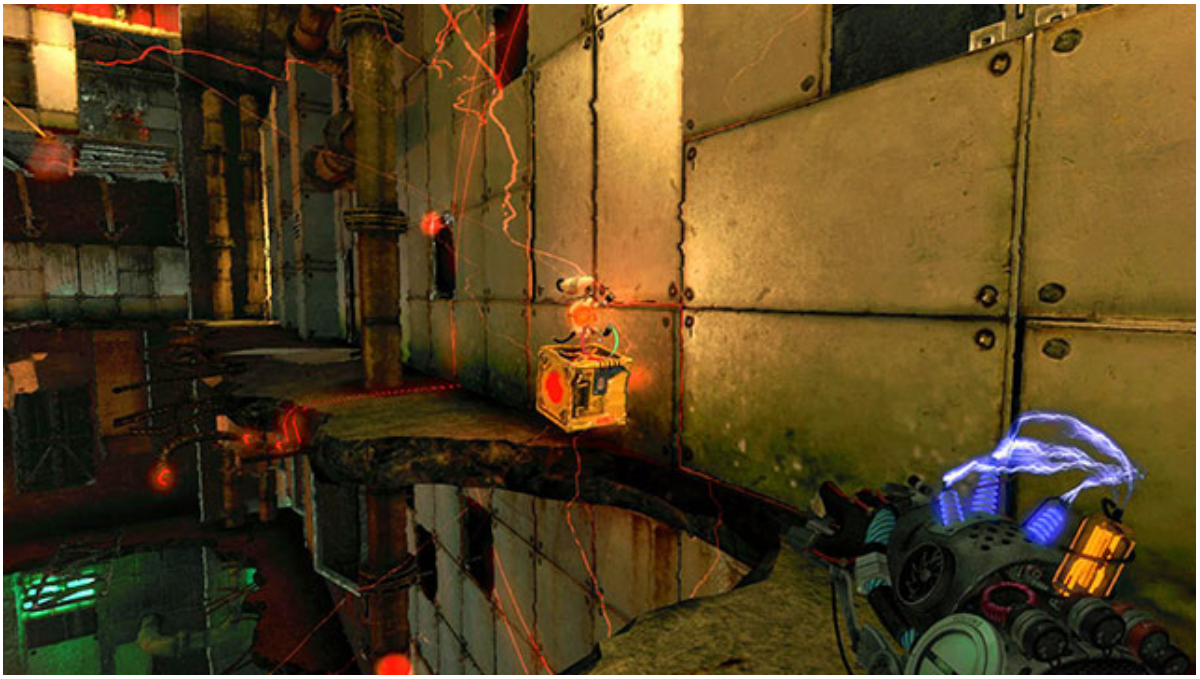
Możesz też pozostać na platformie, zmieniając jej ładunek, jak i ładunek ściany, na zielony

Wskocz na platformę, a następnie odepchnij ją przy użyciu **zielonego Newton'a**. Poczekaj, aż wpadnie w pole magnetyczne hipersześcianu i zetknie się z jego ścianą. Stań na boku tej ściany i zmień jej ładunek na **zielony**.

W momencie, gdy boczna ściana zbliży się do hipersześcianu, przeskocz na górną ścianę, po czym zmień jej ładunek na **czerwony**. Gdy się zatrzyma, przeskocz na metalową konstrukcję widoczną powyżej.

Samotna kostka

Idź jedyną drogą przed siebie, aż dojdziesz do modułu z kostką. Zabierz ją i idź dalej wzdłuż ściany.



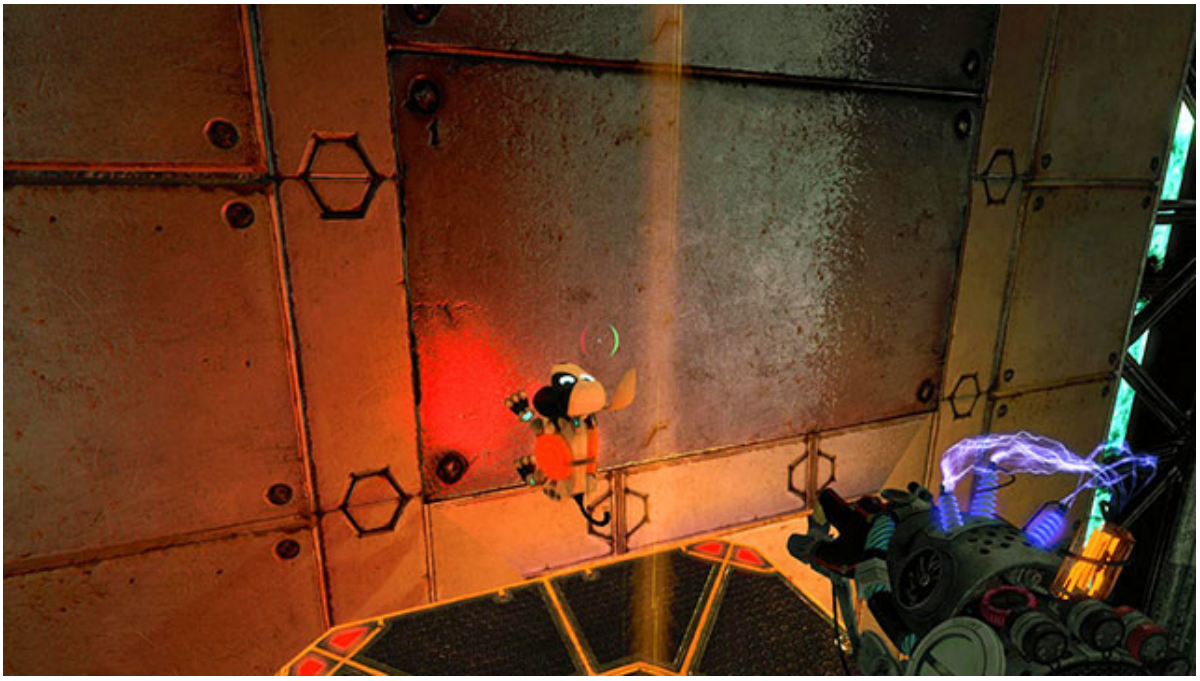
Po chwili dojdziesz do niewielkiej dziury. Niestety nie możesz skakać z dużą kostką. Postaw ją, a sam przeskocz na drugą stronę. Odwróć się, naładuj kostkę **czerwonym** ładunkiem, po czym rozstaw **czerwonego Newton'a** na ścianie nad dziurą, tak jak na obrazku powyżej. Stawiaj go w ten sposób, aż kostka znajdzie się po drugiej stronie.

Tu umieszczasz problematyczną kostkę

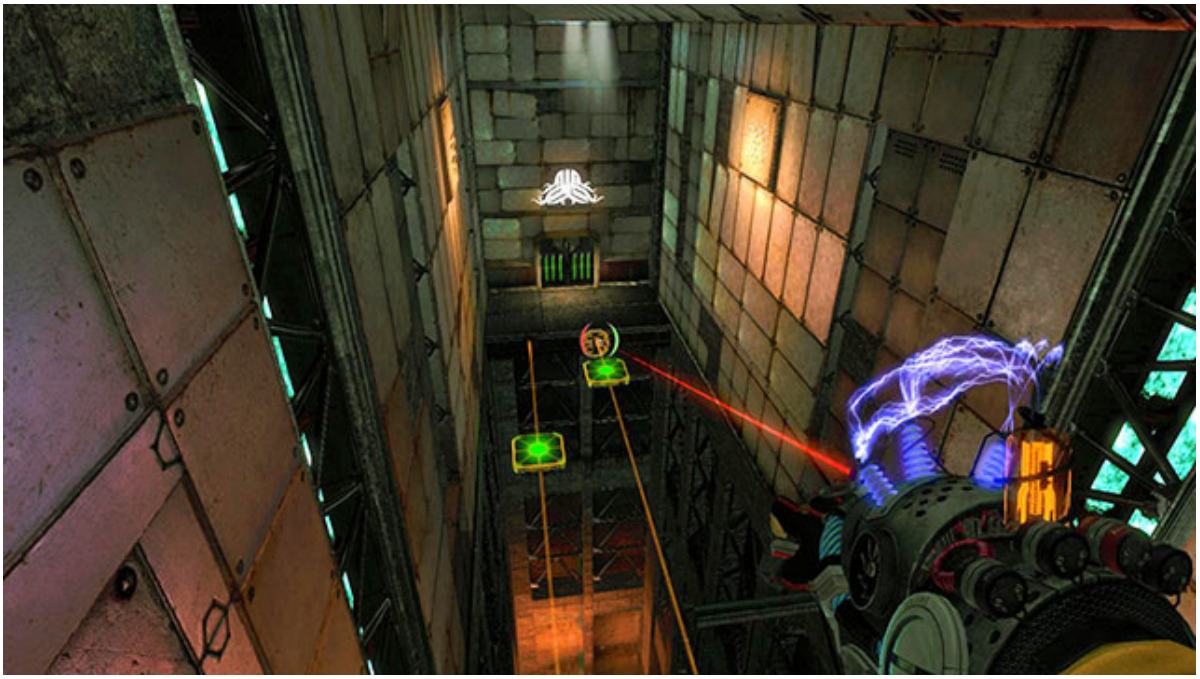
Idź dalej wzdłuż ściany, aż dojdziesz do schodów prowadzących w górę. Wejdź po nich, a trafisz na pusty silnik magnetyczny. Umieść w nim kostkę, a następnie zmień jego ładunek na **czerwony**. To samo zrób z przynależną do niego platformą.

Schody nie powinny się rozpaść

Wskocz na platformę, po czym zmień jej ładunek na **zielony**. Gdy dostaniesz się na drugą stronę, przeskocz na metalową platformę i przejdź za ścianę z oknem.

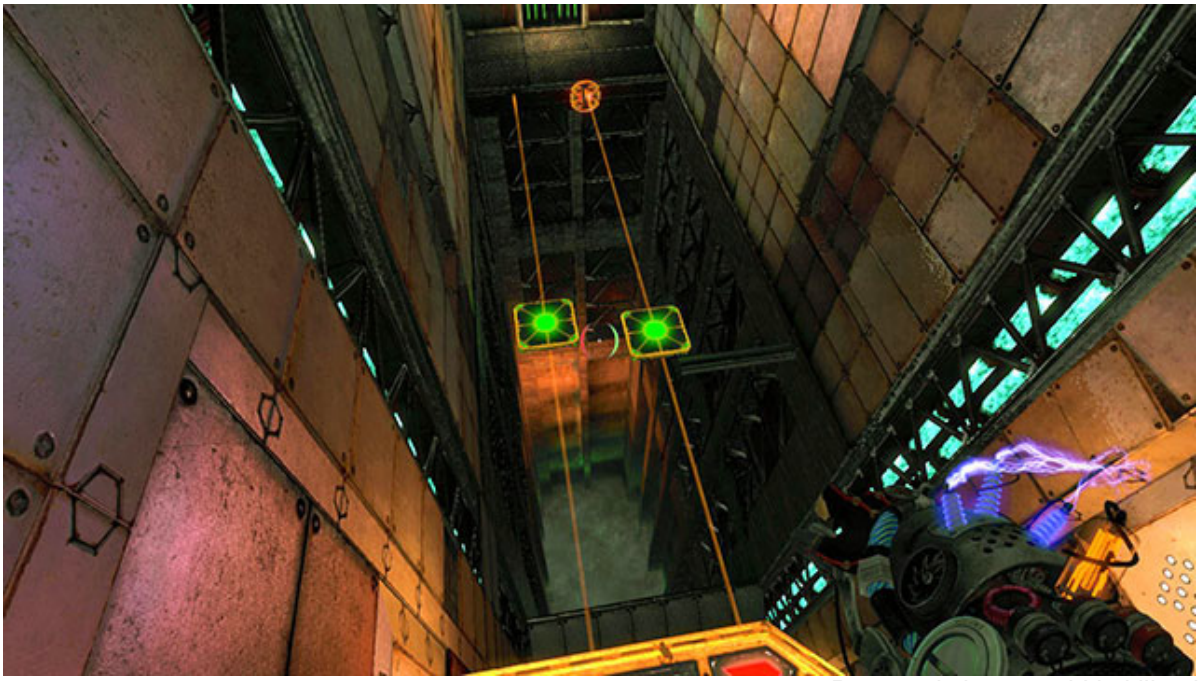


Tu czeka na Ciebie pionowa platforma bez silnika magnetycznego. Zmień jej ładunek na **czerwony**, wskocz na nią, a następnie zacznij rozstawiać **czerwonego Newton'a** na ścianie przed Tobą (obrazek powyżej). Rób tak, aż wjedziesz na samą górę, dotykając sufitu czubkiem głowy.



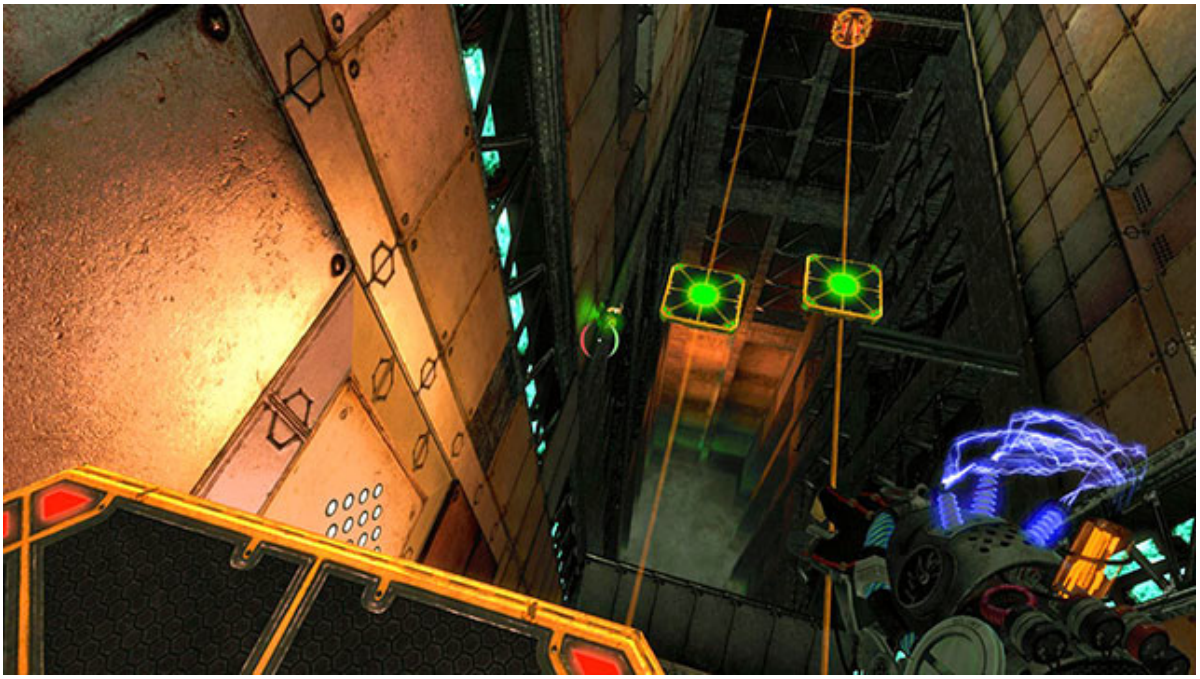
Widać stąd drzwi wyjściowe

Gdy zatrzymasz się pod sufitem, spójrz w dół, a zobaczysz dwie poziome platformy. Naładuj je **zielonymi** ładunkami, a silnik prawej platformy – **czerwonym**.



Przygotuj się na szybkie klikanie

Poczekaj, aż prawa platforma się zatrzyma i zrówna z lewą. Teraz będziesz musiał działać bardzo szybko. Rozstaw **zielonego Newton'a** na ścianie obok lewej platformy. Musisz ją przeciągnąć tak, by była poniżej poziomu prawej platformy. Niestety rozstawienie Newton'a na dole, spowoduje zniknięcie czerwonego Newton'a, który podtrzymywał platformę na której stoisz. Z tego powodu, platforma zacznie powoli opadać.



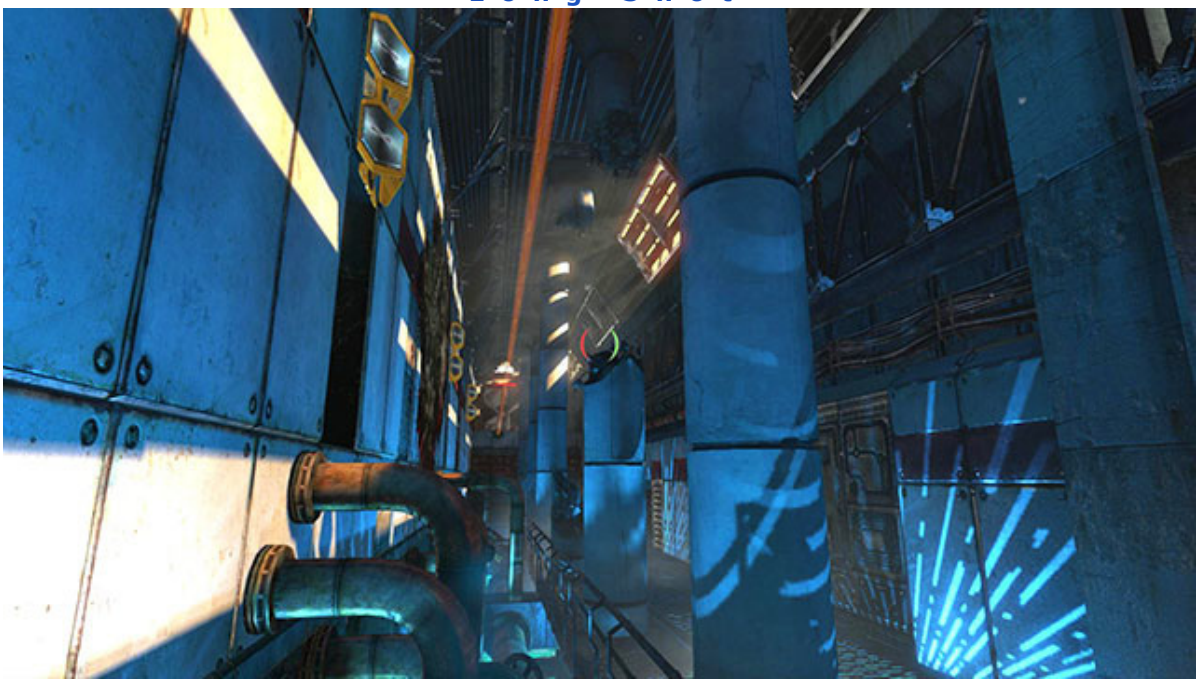
Staraj się nie rozstawiać kolejnych ładunków zbyt szybko

Gdy to się stanie, szybko zmień ładunek prawej platformy na **czerwony**. Doprowadzi to do odepchnięcia lewej platformy w Twoją stronę. Rozstawiaj kolejne **zielone Newtony** na ścianie obok platformy do momentu, aż będziesz mógł na nią przeskoczyć.

Ostatnia prosta

Po znalezieniu się na lewej platformie, naładuj ją **czerwonym** ładunkiem, a następnie odepchnij się używając **zielonego Newton'a** na ścianie obok. Gdy zatrzymasz się na drugiej stronie, zeskocz na stały ląd i przejdź przez drzwi wyjściowe.

Long Shot



Niebieskie kanały

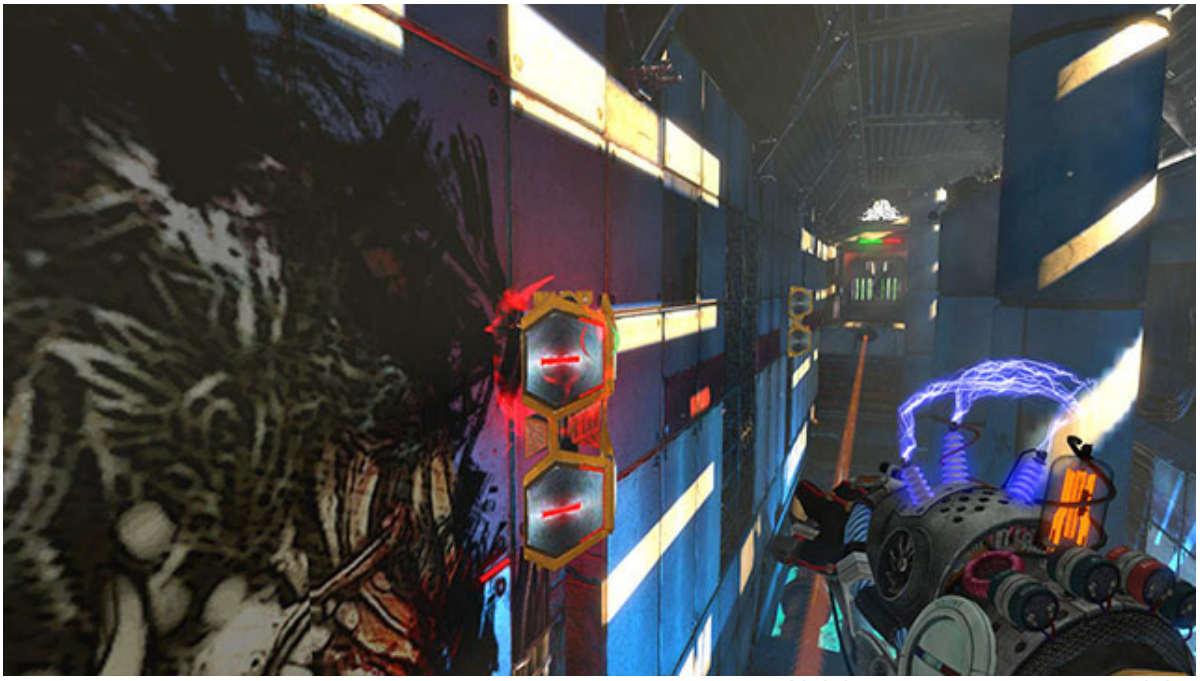
To jeden z najłatwiejszych poziomów w grze, chodź wymaga na początku odrobiny zręczności.

Niestety ta platforma to jedyna droga

Najpierw podejdź do panelu i platformy, znajdujących się naprzeciw wejścia. Odpal panel, co aktywuje również krótki przerywnik. Jak widzisz, drzwi po drugiej stronie mają czasowy wyłącznik. Musisz się śpieszyć.

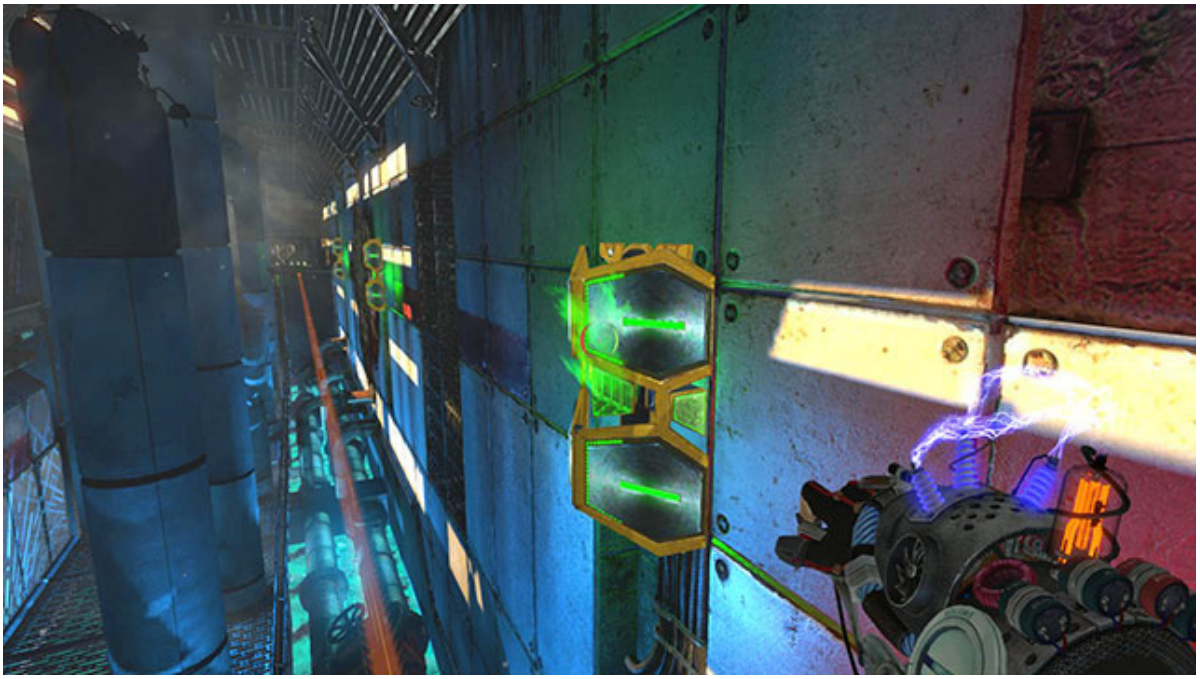
Masz tylko kilkanaście sekund na dotarcie na drugą stronę

Naładuj znajdującą się przed Tobą platformę **czerwonym** ładunkiem. Aktywuj panel, następnie szybko wskakuj na platformę.



Najpierw czerwony, a potem zielony

Przemieszczasz się ładując moduły na ścianie po lewej. Naładuj pierwszy moduł **czerwonym** ładunkiem i, gdy tylko się z nim zrównasz, zmień jego ładunek na **zielony**.



Zdążyć nie jest trudno, jeśli tylko wyczekasz dobrego momentu na zmianę ładunku

To samo zrób z drugim oraza trzecim modułem. Gdy tylko przejedziesz poprzedni, zmień ładunek następnego na **czerwony**, a gdy się z nim zrównasz – na **zielony**. Gdy tylko dobijesz na drugą stronę, wskakuj za drzwi.

Cześć druga lokacji

Po chwili znajdziesz się w następnym pomieszczeniu. Podejdź do dwóch modułów z kostkami, znajdującymi się po lewej.

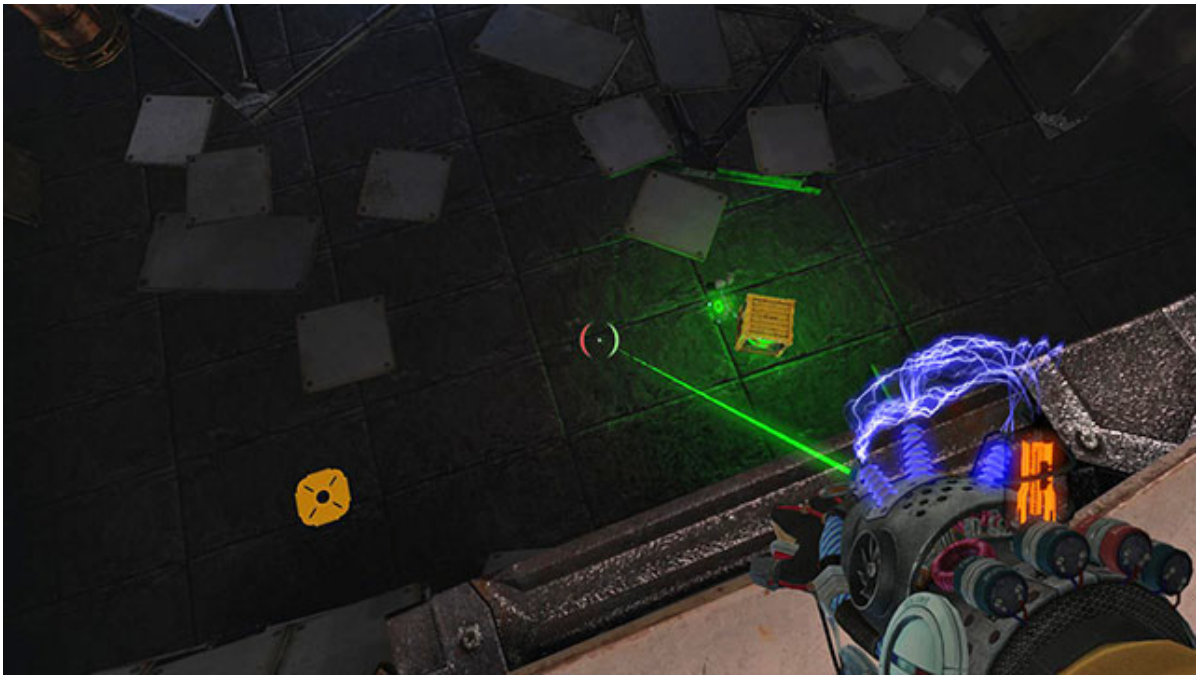
2 z 2 kostek

Podnieś stojące tu kostki, a następnie podejdź do zawalonej podłogi.

Możesz spróbować złapać kostkę w locie, chodź nie jest to łatwe

Postaw kostki, jedna na drugiej, na oznaczeniu znajdującym się przed zawaloną podłogą. Naładuj dolną kostkę **czerwonym** ładunkiem, a górną – **zielonym**.

Teraz będziesz musiał wykonać kolejny skok. Niestety potrzebne do tego kostki, zostały na dole. Szczęśliwie mamy naszego Newton'a. Rozstawiaj **czerwonego Newton'a** tak, by przyciągać czerwoną kostkę. Najpierw po podłodze, a potem po lewej ścianie (obrazek powyżej).



Kostka może wylądować w różnych miejscach

To samo zrób z naładowaną na zielono kostką. Jedyna różnica jest taka, że mogła wylądować trochę dalej niż czerwona. Przyciągaj ją **zielonym Newton'em**, aż obie kostki będą w Twoim posiadaniu.

Drugi skok

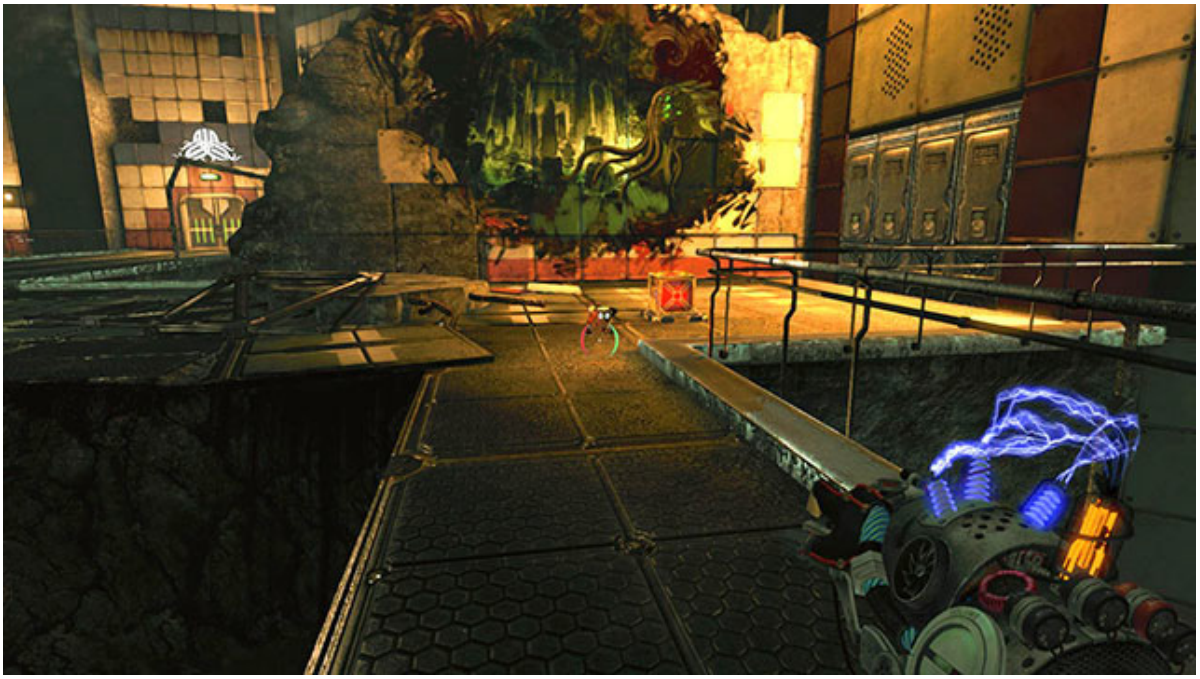
Pozostaje Ci tylko ponownie ustawić dwie kostki, jedna na drugiej, naładować dolną **czerwonym** ładunkiem, wskoczyć na górną i odpalić **zielony** ładunek. Po dotarciu na sam szczyt, przejdź przez drzwi do następnej lokacji.

Friendly Fire

Nowy moduł. Ten jednak nie zamieża nam pomagać

Ta lokacja rzuci na Ciebie pierwszego przeciwnika – **Stacjonarną wieżyczkę**. Działko atakuje tylko wtedy, gdy znajdziesz się w jego polu widzenia, czyli w promieniu około 180° przed nim. Stojąc za wieżyczką, powinieneś być względnie bezpieczny pod warunkiem, że za bardzo się do niej nie zbliżysz.

Wspomniana wieżyczka, znajduje się po lewej stronie, za podniszczoną szybką (obrazek powyżej). Zbrojone szyby i inne zabudowania, chronią Cię od ich ognia. Jeśli jednak wyjdziesz na otwartą przestrzeń, wieżyczka od razu zacznie namierzanie, co jest poprzedzone charakterystycznym dźwiękiem. Jeśli usłyszysz jakiekolwiek „bipnięcie”, wskakuj za najbliższą osłonę.



Zacznij od zdobycia kostki, znajdującej się naprzeciw wejścia. Niestety znajduje się ona w polu rażenia wieżyczki strażniczej, dlatego musisz ją pozyskać w mniej bezpośredni sposób. Naładuj kostkę **czerwonym** ładunkiem, i rozstawaj na ziemi **czerwonego Newton'a** do momentu, aż kostka znajdzie się w bezpiecznym miejscu za szybą (obrazek powyżej).

W trakcie lotu usłyszysz wspomniane „bipnięcie"

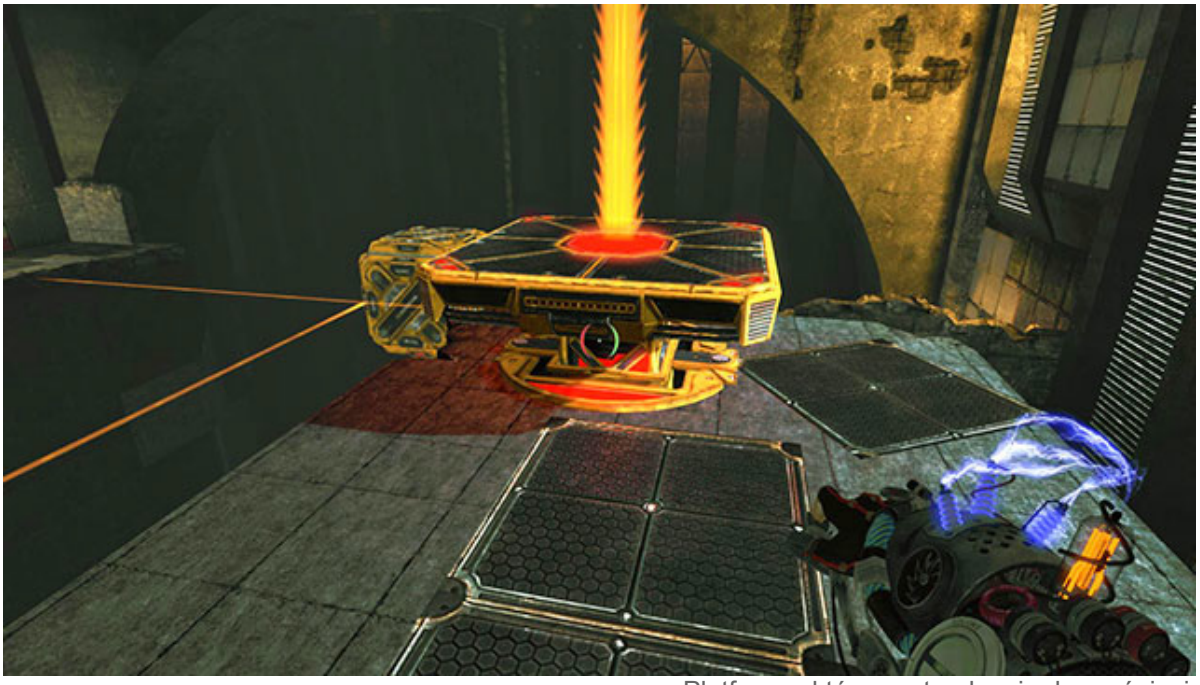
Postaw kostkę na znajdującej się nieopodal wyrzutni. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, wskocz na kostkę, a następnie zmień jej ładunek na **zielony**.

Wylądujesz na metalowej kładce po drugiej stronie pomieszczenia. Musisz zeskoczyć na sam dół, na zniszczoną podłogę widoczną na powyższym obrazku. Pamiętaj, że postać nie otrzymuje obrażeń od upadku, dlatego nie musisz się martwić wysokością.

Gdy już znajdziesz się na dole, zmień ładunek silnika magnetycznego, znajdującego się po drugiej stronie, na **czerwony**. Podejdź do krawędzi, a zobaczysz na dole żółtą kostkę, stojącą na niewielkiej powierzchni nad przepaścią. Strzel w kostkę **czerwonym** ładunkiem i to samo zrób z dolną ścianą hipersześcianu znajdującego się nad nią. Wskocz na ruchomą platformę i zmień jej ładunek na **czerwony** (obrazek powyżej).

W rzadkich przypadkach, kostka może spaść w przepaść

Gdy zatrzymasz się po drugiej stronie, zajrzyj pod poziomą platformę. Powinna znajdywać się tam wspomniana kostka. Podnieś ją i wejdź po podniszczonych schodach.



Platforma, która ma tendencję do „gaśnięcia”

Tu trafisz na platformę i pusty silnik magnetyczny. Wstaw kostkę w moduł, naładuj **czerwonym** ładunkiem, a następnie to samo zrób z platformą. Gdy się zatrzyma, wskocz na nią, po czym zmień jej ładunek na **zielony**.

Czas na rewanż

Na górze czeka na Ciebie kolejna wyrzutnia oraz wybuchowa kostka. Postaw kostkę na katapulcie, zmień ładunek modułu na **czerwony**, a kostki na **zielony** i obserwuj wspaniałe dzieło zniszczenia.

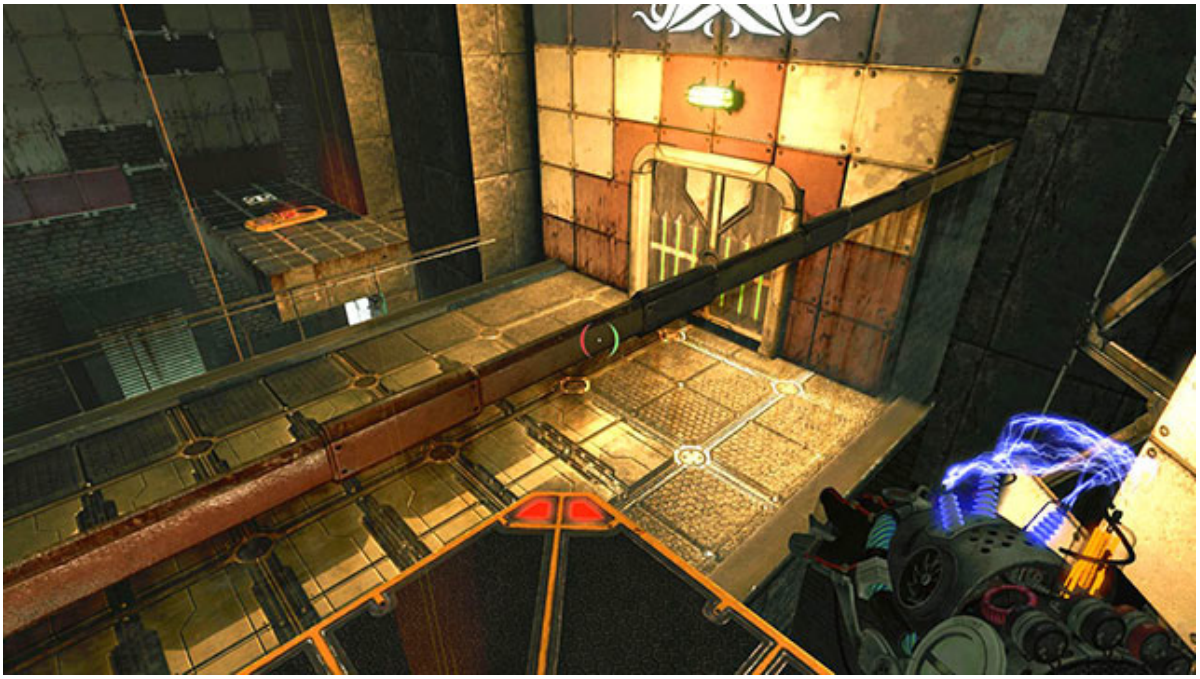
Poczekaj, aż platforma zrówna się z prawą stroną ściany

Gdy już uporasz się z wieżyczką, zeskocz z powrotem na dół, a następnie wejdź na poziomą platformę. Zmień jej ładunek na **zielony** i poczekaj, aż znajdziesz się przed jedną ze ścian modułu hipersześcianu. Zmień jej ładunek na **czerwony**, by jej pole zapchnęło Cię na drugi tor.

Po zatrzymaniu platformy, spójrz w dół. Zobaczysz nieaktywną pionową platformę. Zeskocz na nią (obrazek powyżej).

Pamiętaj o przybliżeniu (Q)

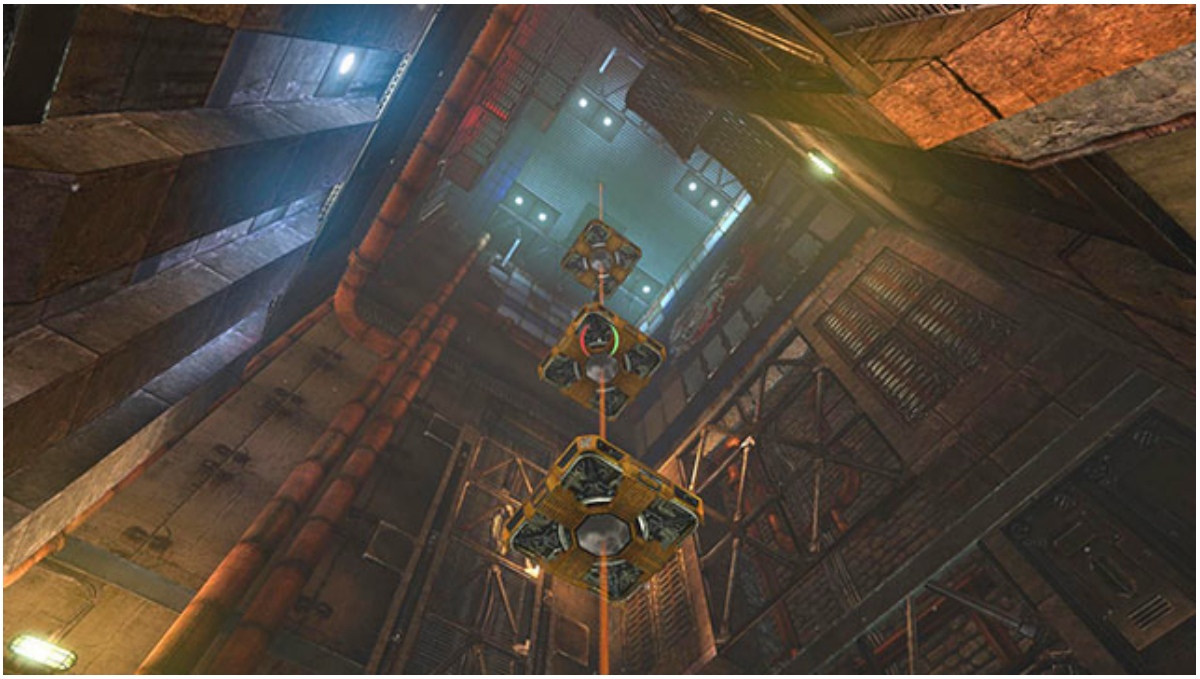
Wyląduj bezpiecznie, a następnie wyceluj w sufit. Tam, gdzie kończy się pomarańczowy promień, zobaczysz silnik magnetyczny. Zmień jego ładunek na **czerwony** i to samo zrób z platformą na której stoisz.



Ostatni skok i koniec lokacji

Po chwili znajdziesz się na samej górze. Przeskocz nad zbrojoną szybą, po czym przejdź przez drzwi do następnego poziomu.

O v e r d r i v e



Trzy platformy, które musisz ściągnąć na dół

Ten poziom może być dosyć kłopotliwy, przynajmniej jeśli chodzi o jego pierwszy etap.

Zacznij od pozyskania kostki, znajdującej się za niedziałającą windą (obrazek powyżej).

Początek zabawy

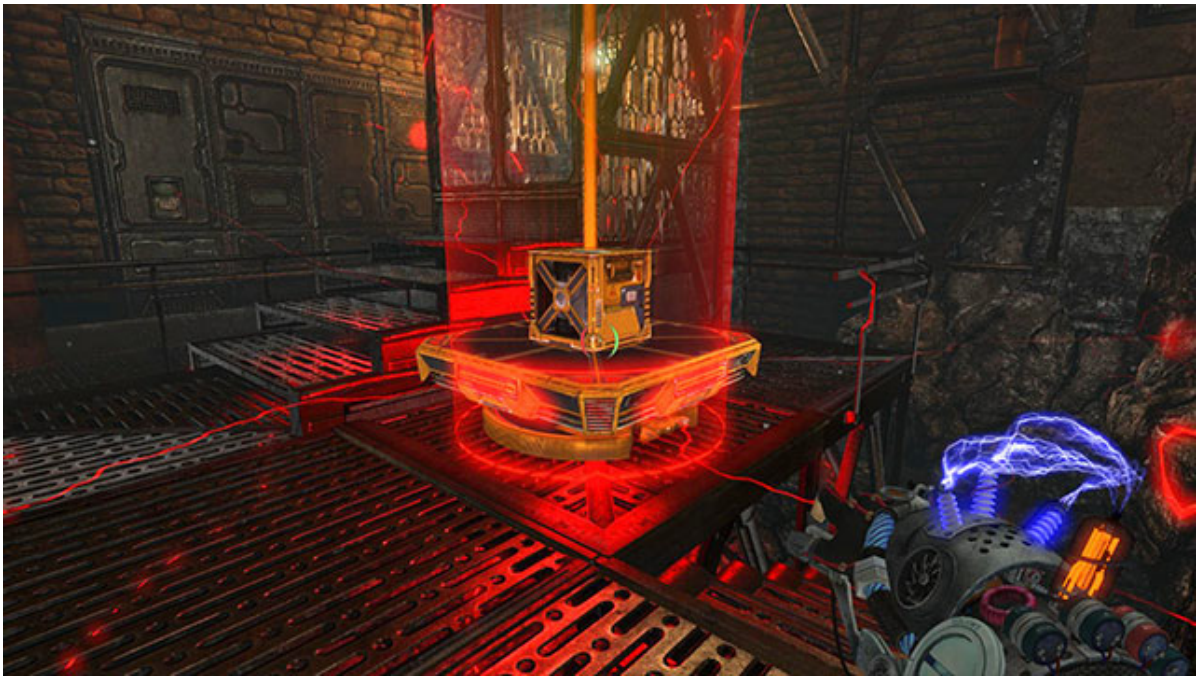
Postaw kostkę na module znajdującym się obok windy. Naładuj moduł **czerwonym** ładunkiem, a następnie spójrz w górę.

Czasami możliwe jest ściągnięcie dwóch platform naraz

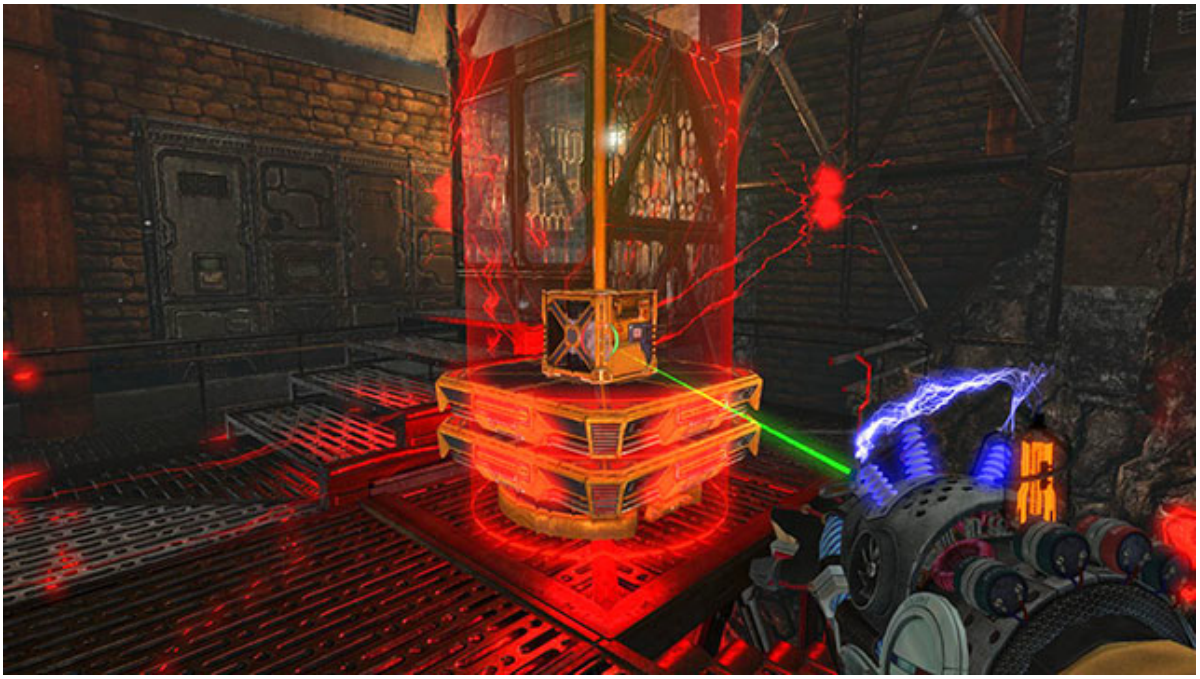
Zobaczysz trzy pionowe platformy. Twoim zadaniem, jest ściągnięcie ich wszystkich na ziemie. Żeby do tego doszło, muszą wpaść w pole magnetyczne silnika, znajdującego się na ziemi. Na początek, naładuj wszystkie trzy platformy **zielonym** ładunkiem.

Operacja ta, może wymagać odrobiny wprawy

Proces jest ten sam dla każdej platformy. Postaw kostkę na module i zmień jej ładunek na **zielony**. To spowoduje jej wystrzelenie i przyczepienie do jednej z platform. Gdy to się stanie, platforma z kostką zacznie opadać. W momencie, gdy znajdzie się przed czerwonym polem magnetycznym modułu, zmień ładunek platformy na **czerwony**. Dzięki temu, zostanie przyciągnięta przez silnik wraz kostką.



Gdy pierwszy moduł znajdzie się na ziemi, wyjmij kostkę znajdującą się pod nim i umieść na pionowej platformie (obrazek powyżej). Ponownie zmień ładunek kostki na **zielony**, poczekaj, aż ściągnie kolejną platformę i, gdy platforma znajdzie się przed czerwonym polem magnetycznym , zmień jej ładunek na **czerwony**.

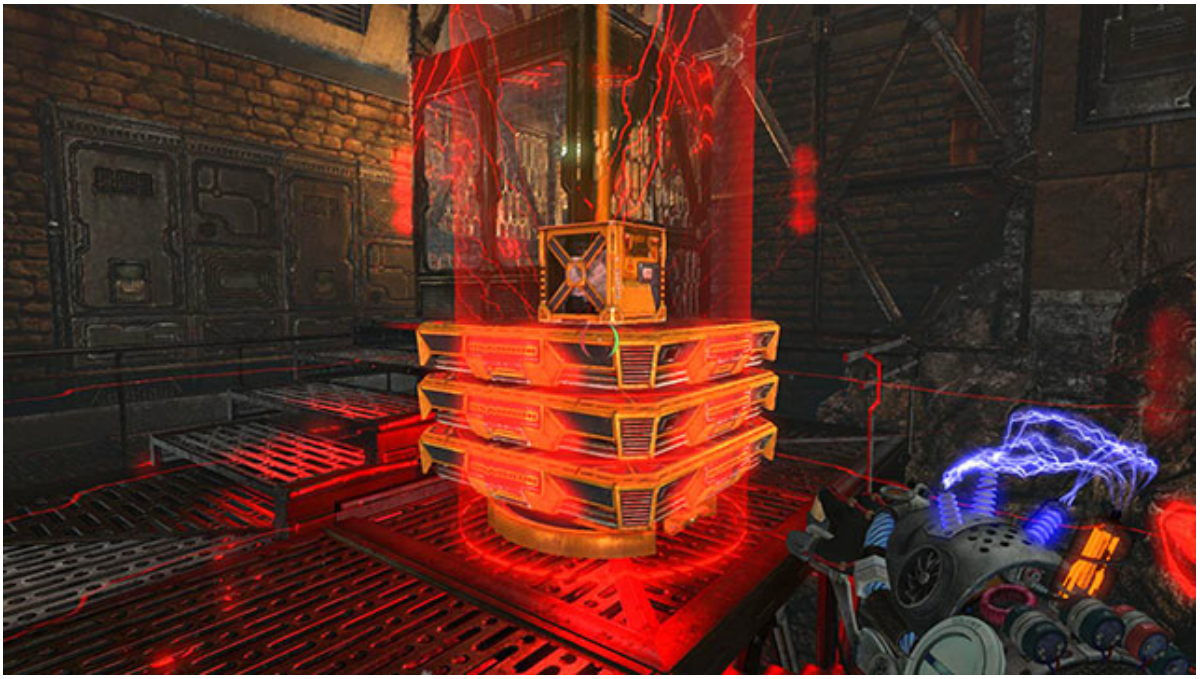


Dwie platformy na dole

Po ściągnięciu kolejnej platformy, podnieś żółtą kostkę, a następnie postaw ją na drugiej platformie. Zmień ładunek kostki na **zielony**.

Moment zmiany ładunku platformy

Kostka doleci do ostatniej platformy i zacznie ściągać ją na dół. Tak jak wcześniej, gdy platforma zbliży się do pola magnetycznego, zmień jej ładunek na **czerwony**.



Wszystkie platformy ściągnięte

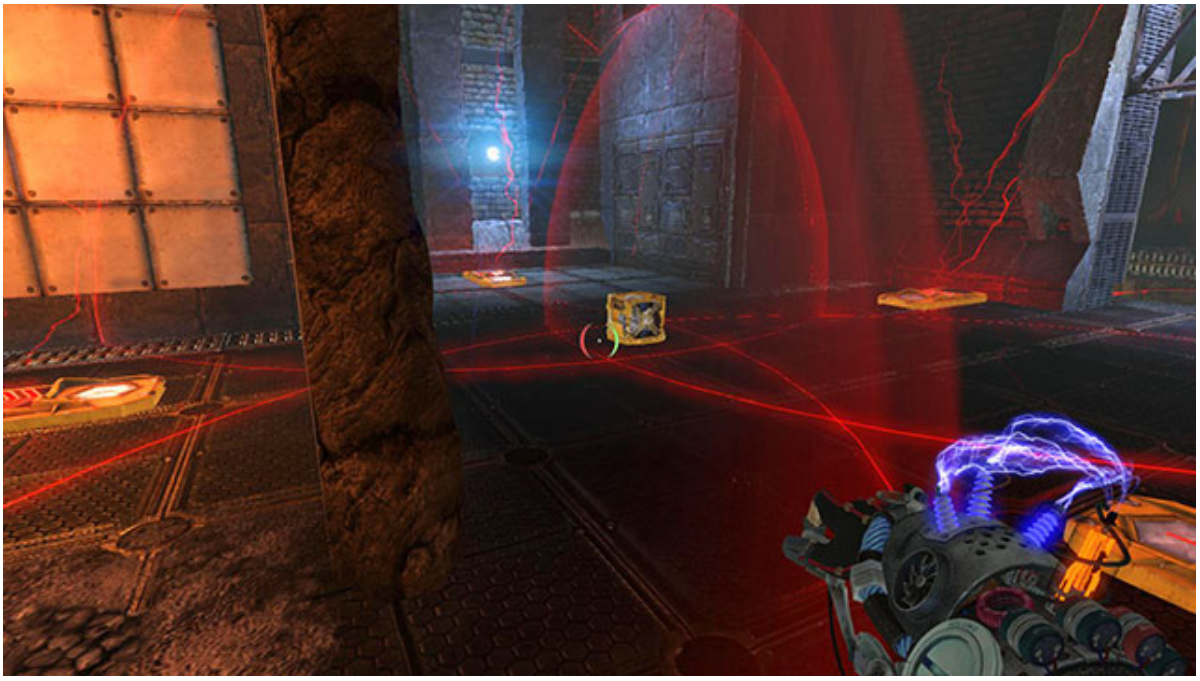
Gdy już ściągniesz wszystkie trzy platformy, postaw na nich kostkę i wskocz na nią. Obróć się w stronę ściany w której znajdują się drzwi wejściowe, a następnie odpal **zielony** ładunek. Odbij się i wyląduj na zniszczonej, metalowej kładce.

Drugie pomieszczenie jest wiele łatwiejsze od poprzedniego

Po wylądowaniu, znajdziesz się w kolejnym pomieszczeniu. Obróć się w lewo.

Moduł spawnujący

Podnieś znajdującą się tu kostkę, po czym umieść ją na oznaczeniu, znajdującym się na środku pomieszczenia.



Naładuj wszystkie cztery moduły wyrzutni **czerwonym** ładunkiem, jak na obrazku powyżej. Wskocz na kostkę i zmień jej ładunek na **zielony**.

Drzwi wyjściowe

Gdy wylecisz do góry, przeskocz na metalową platformę, a następnie przejdź przez znajdujące się tu drzwi.

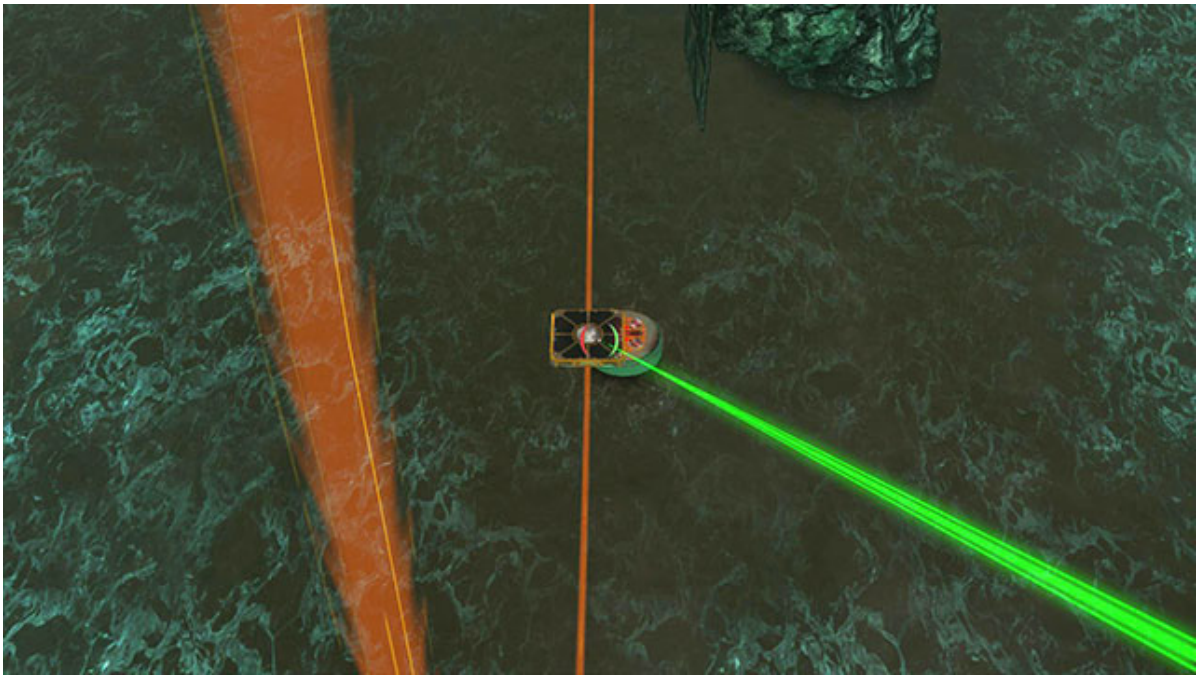
R u p t u r e d

Prawie jak w wesołym miasteczku

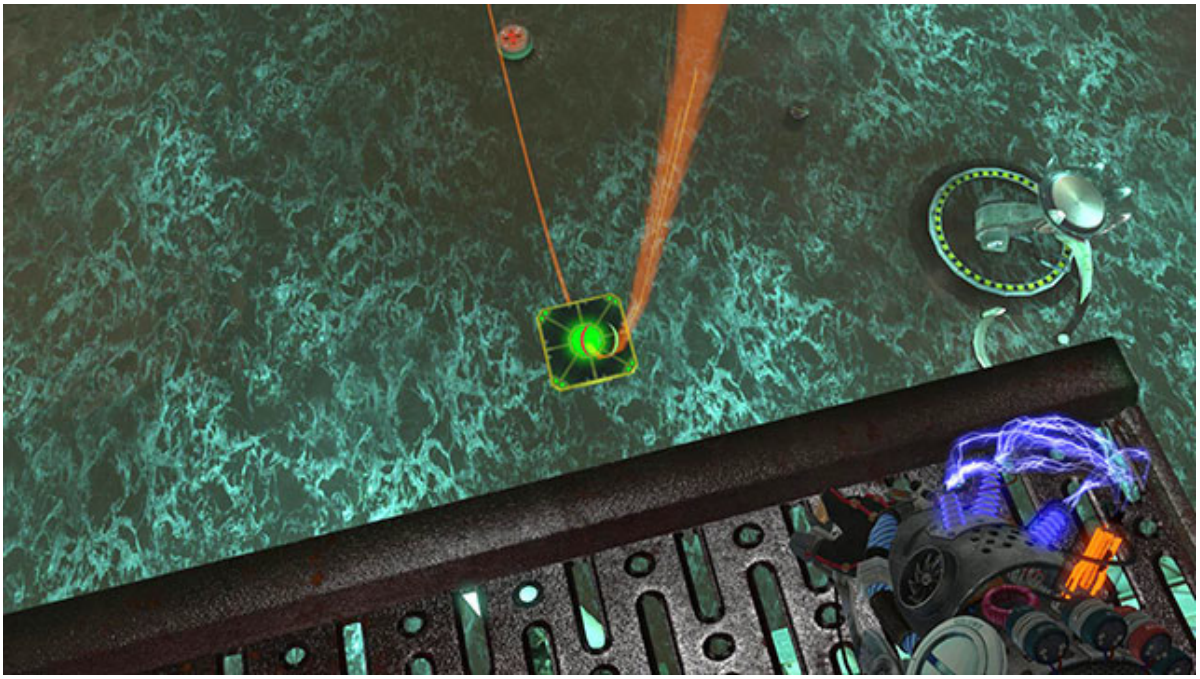
Ten dosyć rozległy poziom, oparty jest głównie na platformach poruszających się w okręgach, trochę jak diabelski młyn. Platformy te kręcą się dopóty, dopóki mają jakąś siłę rozpędu.

Pamiętaj, że Newton'em możesz się podciągać lub odpychać, w zależności od ładunku

Zacznij od naładowania pionowej platformy, znajdującej się na prawo od wejścia, **czerwonym** ładunkiem. Wskocz na moduł, a następnie zacznij się podciągać, rozstawiając na ścianie obok **czerwonego Newton'a.**



Gdy dojedziesz do podniszczonej betonowej kładki, przeskocz na nią, po czym przejdź na jej drugi koniec. Spójrz w dół, a zobaczysz pierwszą, poruszającą się po okręgach platformę. Naładuj moduł napędzający, znajdujący się pod platformą, na **czerwono**, a samą platformę na **zielono** (obrazek powyżej).

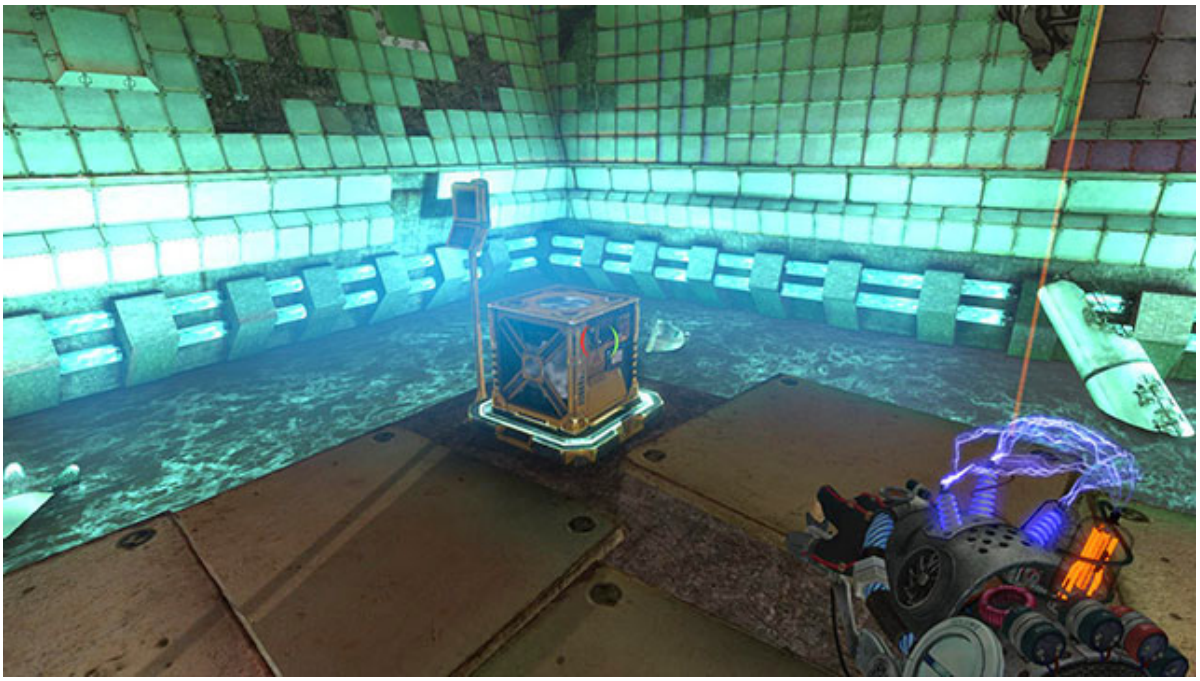


Platforma powinna wjechać po pierwszym strzale

W momencie, gdy platforma znajdzie się pod Tobą, zeskocz na nią i poczekaj, aż straci pęd i zacznie się wracać do modułu.

Oczywiście łatwiej jest zmieniać ładunek platformy

Cała magia, polega na zmianie ładunku platformy lub modułu w odpowiednim momencie. Gdy platforma zacznie wracać w stronę modułu, zmień jej ładunek na **czerwony**. Poczekaj do momentu, aż platforma znajdzie się nad modułem i odrobinę przyśpieszy, po czym od razu zmień jej ładunek na **zielony**. To spowoduje jej wypchnięcie i nadanie odpowiedniej siły.



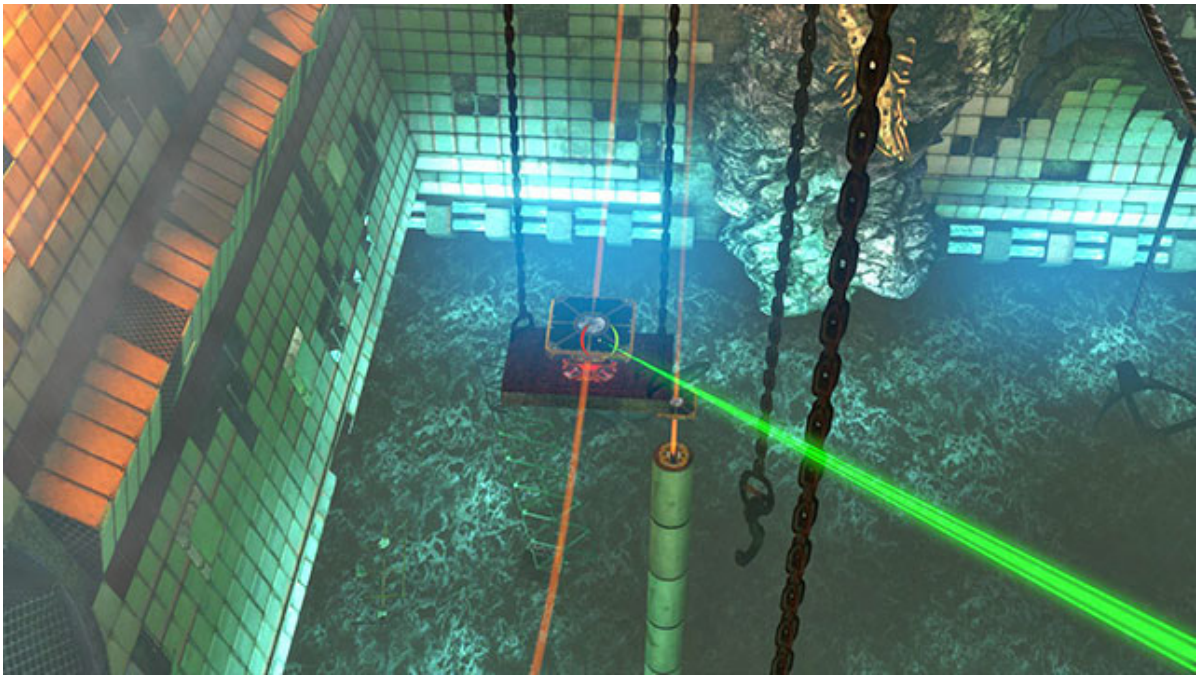
Twoim pierwszym celem, jest wylądowanie na dolnym kawałku podłogi, widoczny na powyższym obrazku. Rozpędź platformę na której stoisz, aż znajdzie się na wysokości wspomnianej konstrukcji. Przeskocz na nią, po czym zabierz znajdującą się tu kostkę. Poczekaj, aż platforma wróci i znajdzie się pod Tobą. Zeskocz na nią, a następnie rozbujaj ją w ten sam sposób. Tym razem musisz dostać się na wyższą platformę.

Pamiętaj o zabraniu kostki

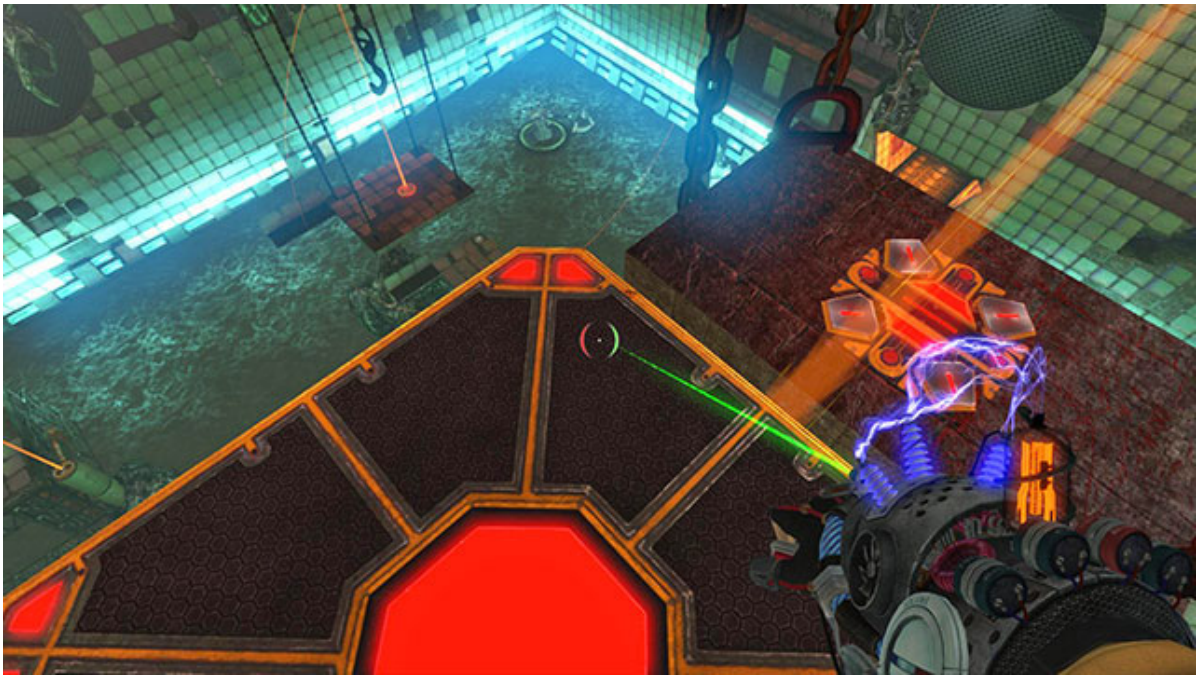
Gdy znajdziesz się na odpowiedniej wysokości, przeskocz na wyższą konstrukcję. Podejdź do pustego modułu napędzającego i umieść w nim kostkę. Naładuj moduł oraz jego platformę **czerwonymi** ładunkami.

Przechadzka pod sufitem

Wskocz na platformę, po czym zmień jej ładunek na **zielony**. Po dojechaniu na sam szczyt, przeskocz na betonową konstrukcję i idź w prawo do samego końca.

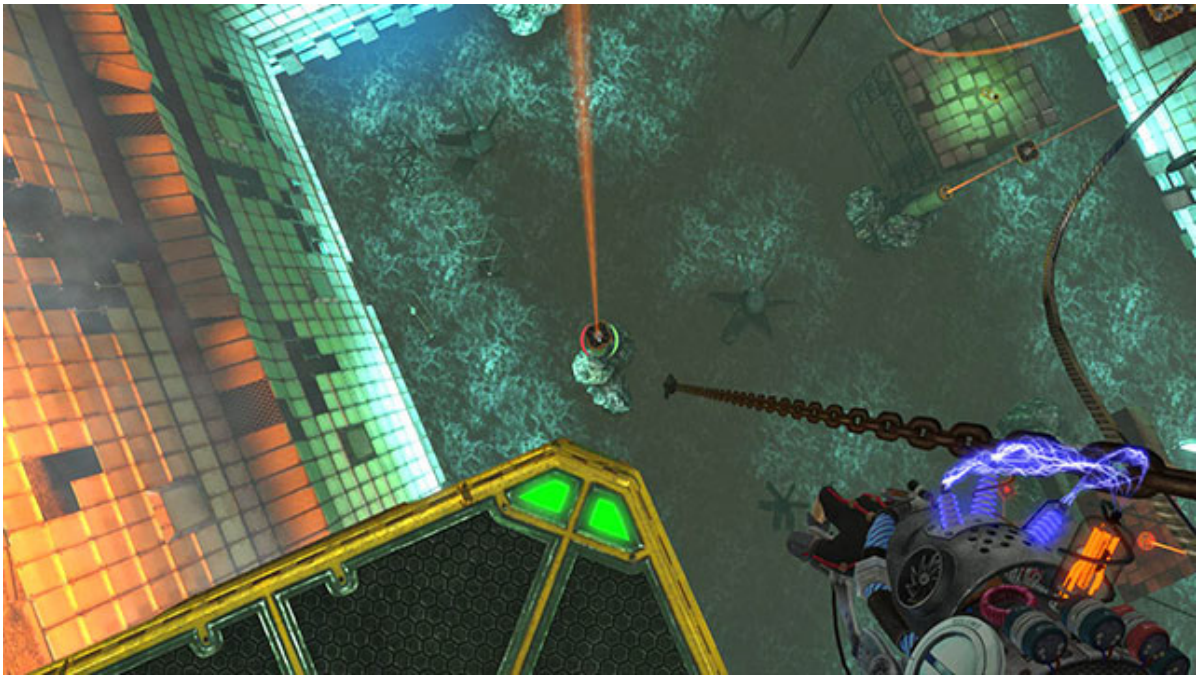


Spójrz w dół. Zobaczysz kolejną platformę. Strzel w silnik magnetyczny **czerwonym** ładunkiem, a w platformę – **zielonym** (obrazek powyżej). Poczekaj, aż znajdzie się pod Tobą, zeskocz na nią i zmień jej ładunek na **czerwony**.

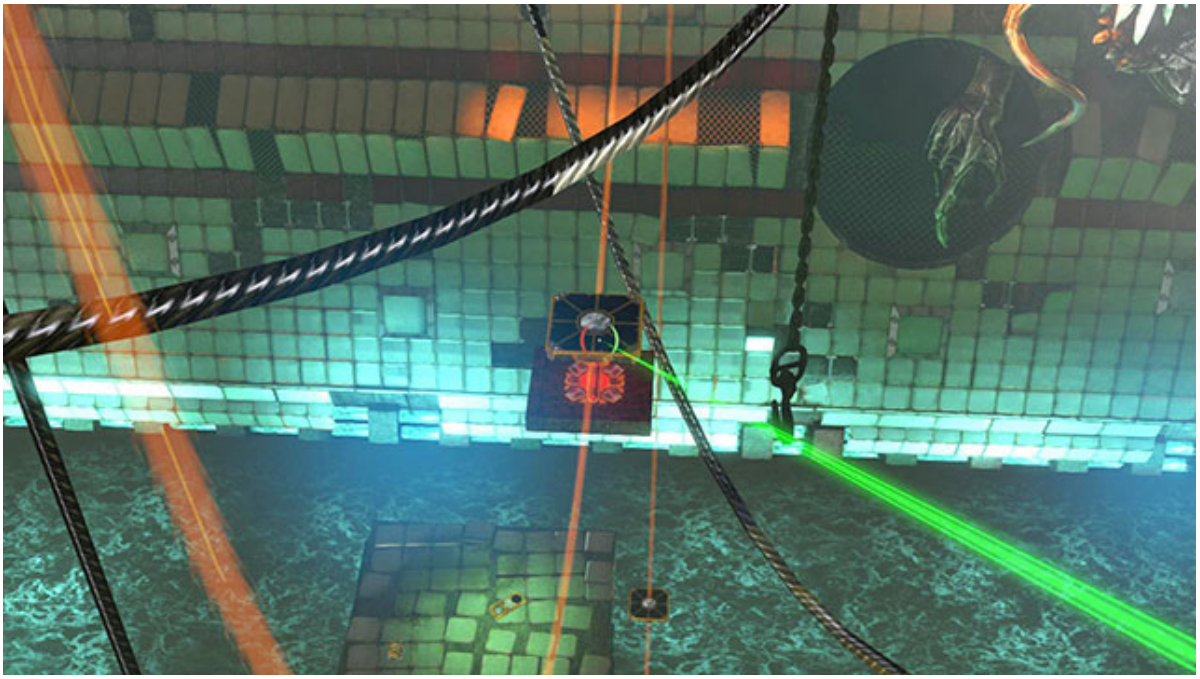


Ładunek zmień po tym, jak platforma lekko przyspieszy

W momencie gdy platforma znajdzie się nad modułem, zmień jej ładunek ponownie na **zielony**.

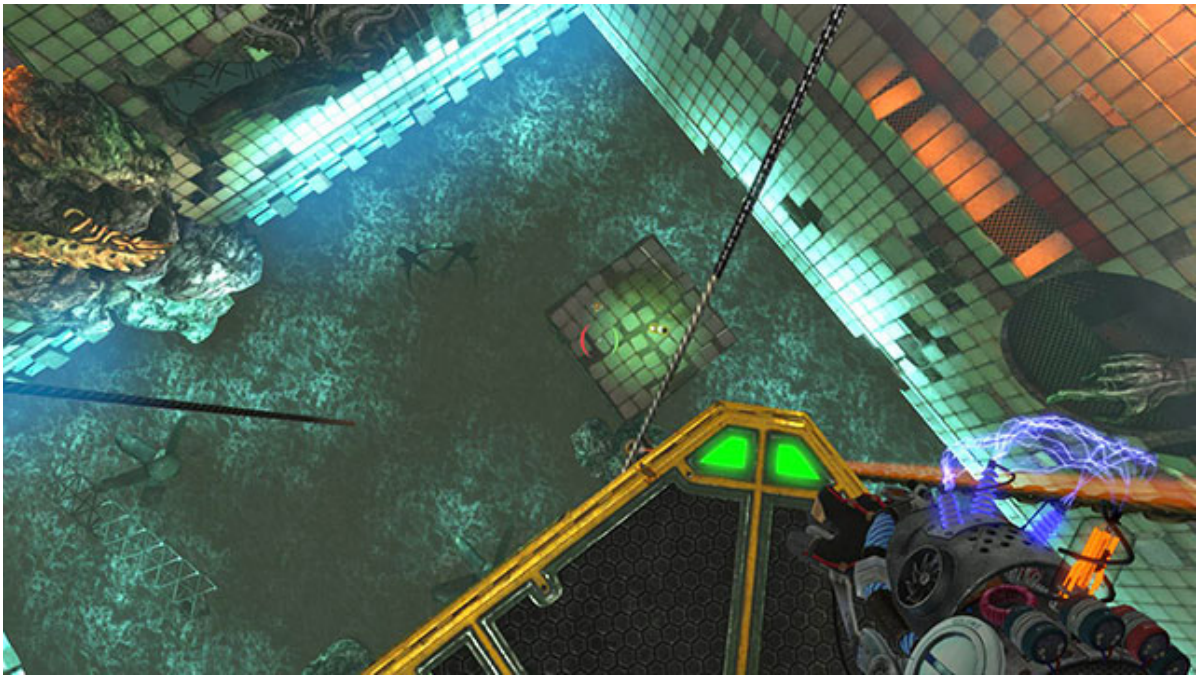


Gdy tylko platforma nabierze rozpędu, spójrz w dół. Zobaczysz rozładowaną platformę kawałek nad wodą. Możesz poczekać, aż znajdziesz się pod odpowiednim kontem, a następnie zmienić ładunek modułu napędzającego na **czerwony**, po czym platformy na **zielony**. Możesz też zeskoczyć na platformę, gdy znajdziesz się dokładnie nad nią (obrazek powyżej).



Ostatni rollercoaster

Której metody byś nie wybrał, musisz dotrzeć z platformą na sam szczyt. Jeśli skoczyłeś na platformę i jest ona rozładowana, wychyl się odrobinę i zmień ładunek jej silnika na **czerwony**, a platformy na **zielony**. Gdy zatrzymasz się na samej górze, wyceluj w kolejną platformę, prostopadłą do poprzedniej. Strzel w moduł **czerwonym** ładunkiem, a w platformę – **zielonym**. Poczekaj, aż zbliży się na odpowiednią odległość i przeskocz na nią.



Rozpędź platformę zmieniając jej ładunki i gdy znajdziesz się nad kawałkiem podłogi, widocznym na powyższym obrazku, zeskocz na dół.

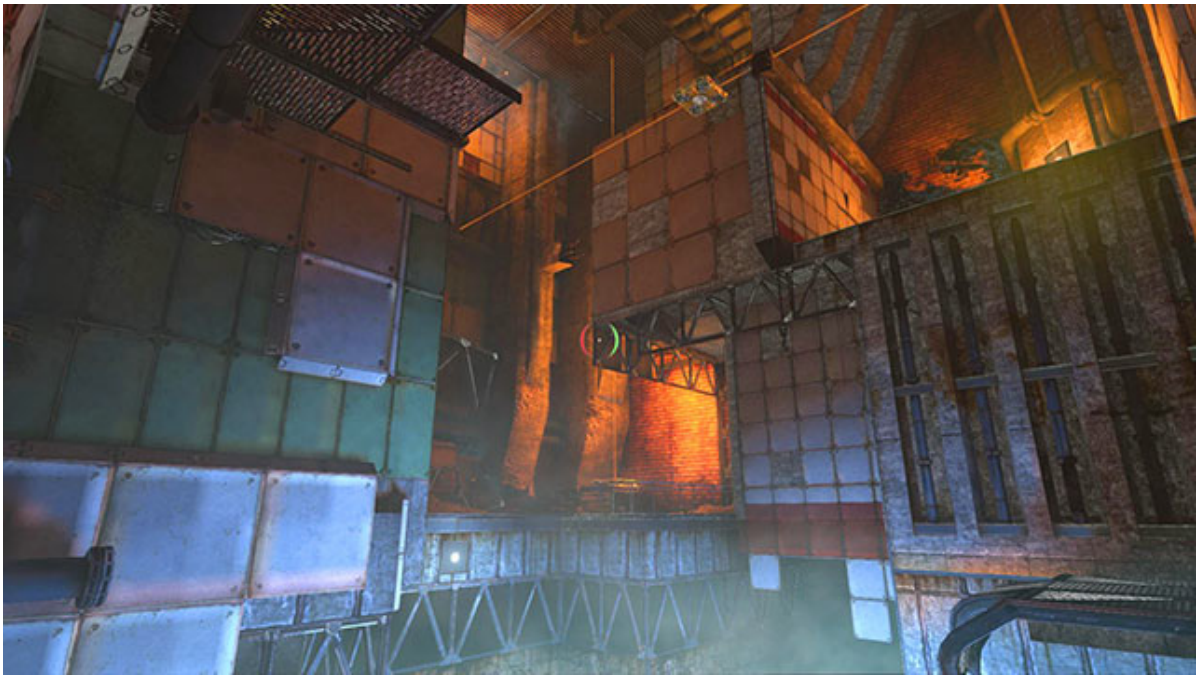
Ostatnia atrakcja

Po dotarciu na dół, podnieś znajdującą się tu kostkę, po czym postaw na wyrzutni. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, wskocz na kostkę, a następnie odpal **zielony** ładunek.

Uważaj na skały. Można się po nich ześlizgnąć

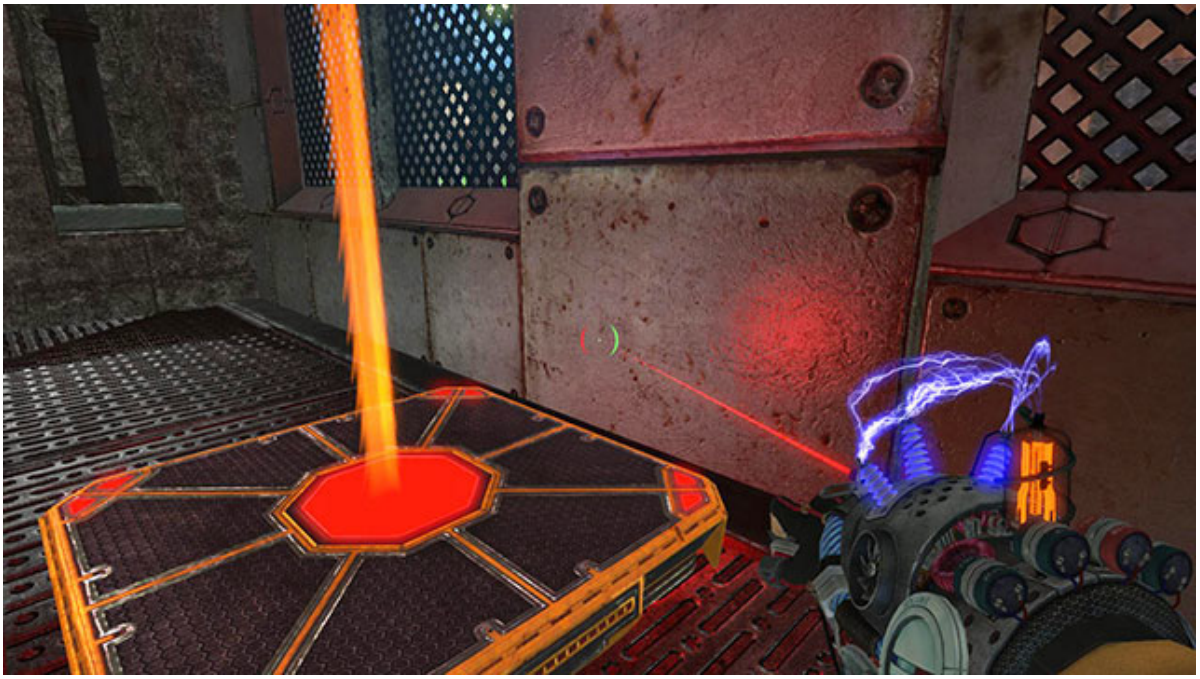
Po wylądowaniu po drugiej stronie lokacji, przejdź przez znajdujące się tu drzwi.

Intersection



Uważaj na dół z toksycznym koktajlem

Po wczytaniu kolejnego poziomu, idź przez niewielki korytarz, aż dojdziesz do małych drzwi. Przejdź przez nie i skręć w prawo.



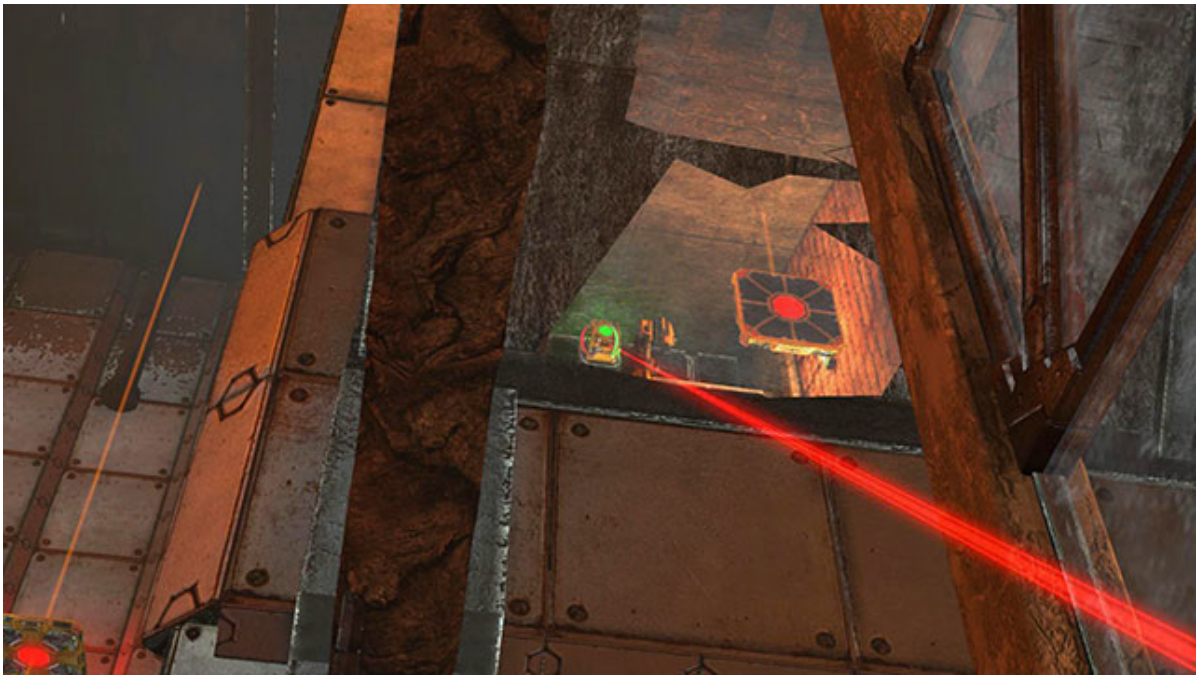
Po raz kolejny przyda się Newton

Natrafisz tu na pionową platformę. Wskocz na nią, zmień jej ładunek na **czerwony** i zacznij się podciągać, używając **czerwonego Newton'a** na ścianie obok.

Zatrzymaj platformę tak, by znajdowała się kilka metrów nad drugą, prostopadłą do Twojej platformą. Zmień ładunek jej silnika magnetycznego na **czerwony**, a platformy na **zielony**. Przeskocz na nią, gdy znajdzie się dokładnie pod Tobą (obrazek powyżej).

Tak, musisz polecieć na niebezpiecznej, wybuchowej kostce

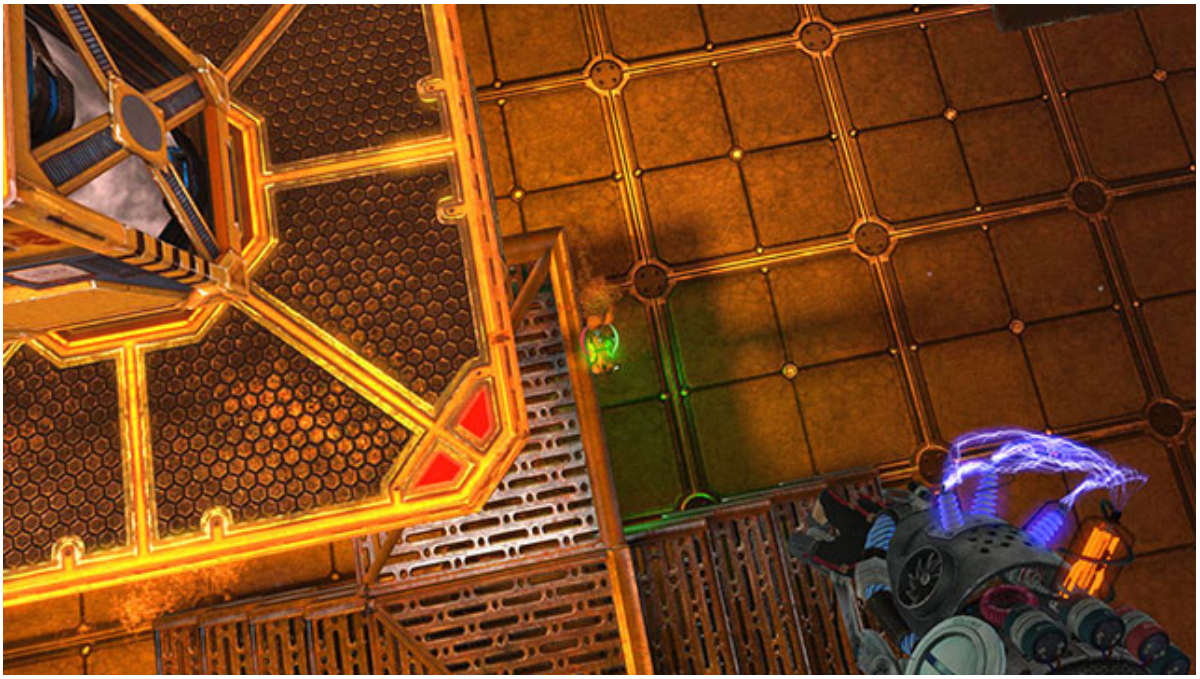
Gdy platforma się zatrzyma, przeskocz na metalową kładkę z wyrzutnią. Podnieś leżącą nieopodal wybuchową kostkę i postaw na wspomnianym module. Zmień ładunek wyrzutni na **czerwony**, wskocz na kostkę, a następnie odpal **zielony** ładunek. Postać sama powinna spaść, nim kostka eksploduje, ale na wszelki wypadek zeskocz sam, gdy znajdziesz się po drugiej stronie.



Po wylądowaniu, przejdź w stronę zbrojonego szkła ze znajdującą się za nią wieżyczką. Spójrz w górę, a zobaczysz lustro. Wceluj w odbicie platformy i zmień jej ładunek na **czerwony**, po czym to samo zrób z odbiciem kostki (obrazek powyżej). Platforma powinna ją przyciągnąć. Jeśli jednak tak się nie stanie, rozstaw **czerwonego Newton'a**, by przeciągnąć kostkę w stronę platformy.

Możesz również podbiec do kostki i ją zabrać, ryzykując jednak utratą zdrowia

Popchnij platformę rozstawiając **zielonego Newton'a**, aż wyjedzie zza szyby. Rozładuj ją używając **czerwonego** ładunku, po czym przyciągnij do siebie naładowaną kostkę, używając **czerwonego Newton'a**.



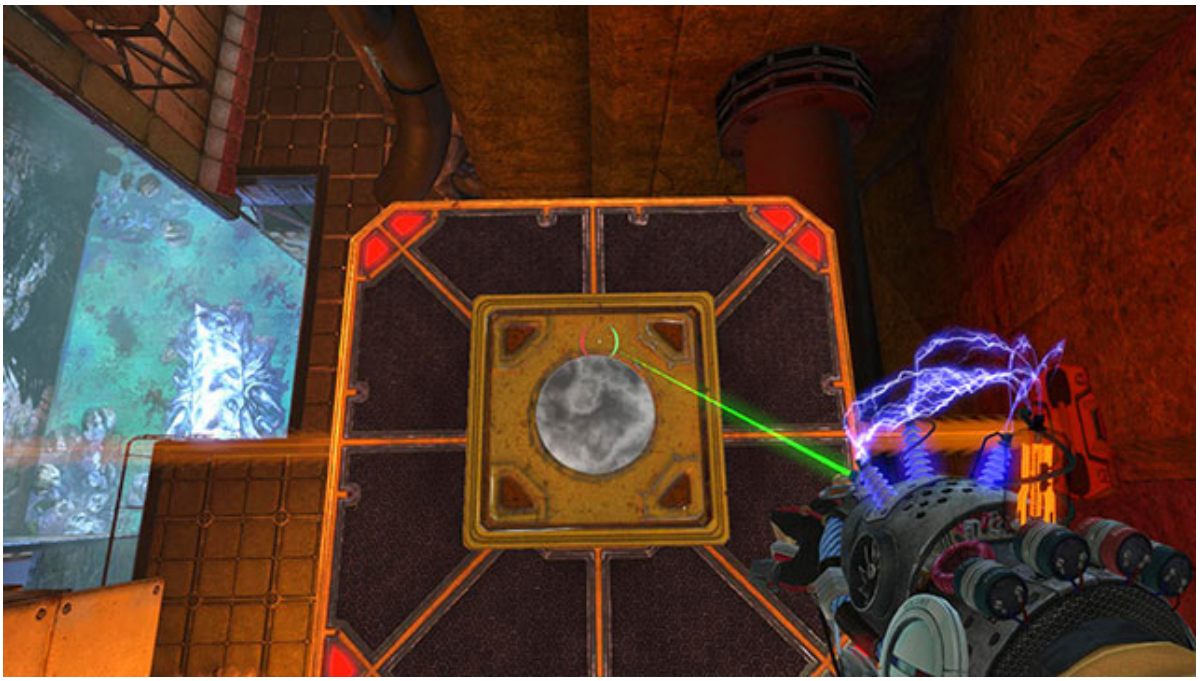
Odbijanie przy użyciu Newton'a

Zabierz kostkę do pionowej platformy, znajdującej się za Tobą. Wskocz na nią wraz z kostką i zmień ładunek platformy na **czerwony**. Rozstaw **zielonego Newton'a** na ziemi pod platformą, by wprawić ją w ruch.

Gdy platforma znajdzie się na odpowiedniej wysokości, zacznij się podciągać, rozstawiając **czerwonego Newton'a** na ścianie obok (obrazek powyżej).

Tutaj będzie potrzebne lekkie odbicie

Po wdrapaniu się na górę, zabierz kostkę i podejdź do krawędzi po prawej. Zobaczysz tu poziomą platformę. Wskocz na nią i zacznij ją przyciągać, rozstawiając **czerwonego Newton'a** na bocznej ścianie. Gdy dojedziesz do jej końca, odepchnij się używając **zielonego Newton'a**, po czym ponownie przyciągnij, rozstawiając **czerwonego Newton'a** na ścianie po drugiej stronie.



Jeśli stracisz kostkę, zespawnuje się ponownie za wieżyczką

Gdy platforma zatrzyma się na ścianie, wejdź na kostkę i zmień jej ładunek na **zielony**. Po wskoczeniu na górę, przejdź przez drzwi na następny poziom.

Proving Grounds

Jedno z bardziej wymagających pomieszczeń

Po wejściu do nowej lokacji, zostaniesz zatrzymany przez krótki przerywnik. Gdy odzyskasz kontrolę nad postacią, przejdź w stronę środka Sali.

1 z 2 kostek

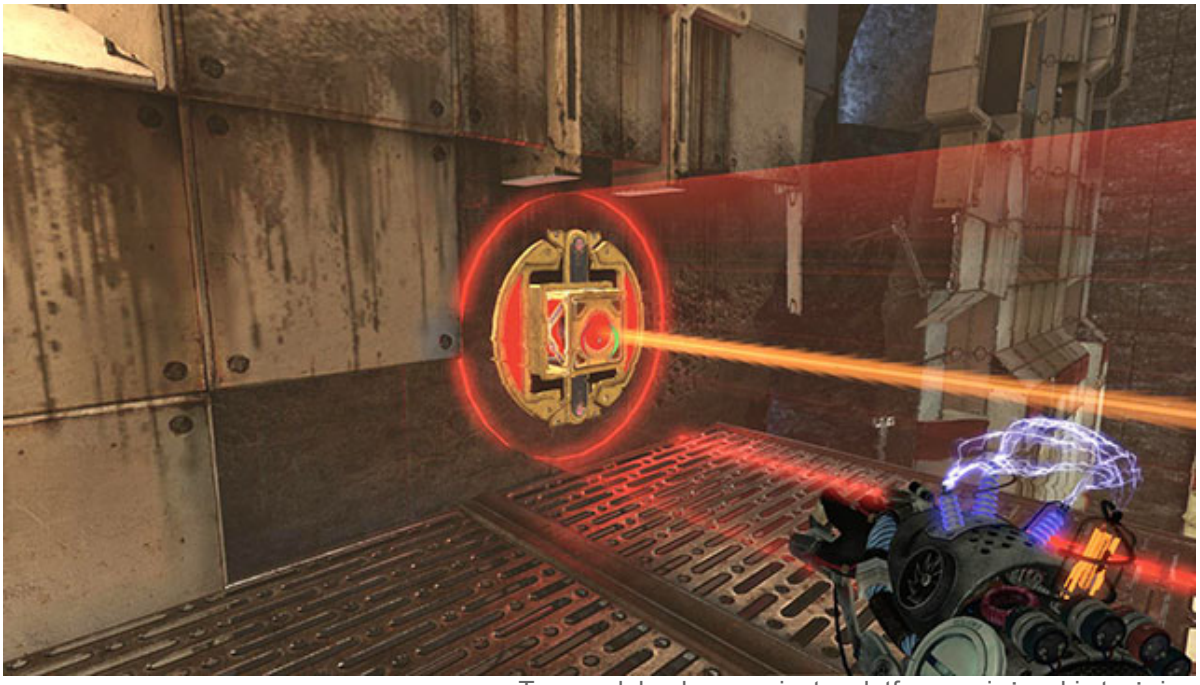
Podnieś leżącą tu kostkę i przenieś ją w stronę czterech wyrzutni, znajdujących się po lewej stronie.

Twoim pierwszym celem, jest zniszczenie 3 generatorów, znajdujących się w tym pomieszczeniu. Dwa z nich możesz wyłączyć, używając tylko jednej kostki. Zacznij od umieszczenia żółtej kostki na wyrzutni, znajdującej się najbliżej wejścia. Następnie naładuj wspomniany moduł, oraz wyrzutnię naprzeciw, **czerwonym** ładunkiem, jak na obrazku powyżej. Zmień ładunek kostki na **zielony**.

Po zniszczeniu pierwszego generatora, zabierz kostkę i postaw ją na wyrzutni, znajdującej się najbliżej hipersześcianu (obrazek powyżej). Ponownie naładuj dwa moduły, stojące naprzeciw siebie, **czerwonym** ładunkiem, a kostkę – **zielonym**.

Na górze czeka na Ciebie checkpoint

Gdy już zniszczysz drugi generator, odzyskaj swoją kostkę, a następnie wejdź z nią na szczyt metalowej kładki, znajdującej się po drugiej stronie pomieszczenia.



Ten moduł połączony jest z platformą wieżyczki strażniczej

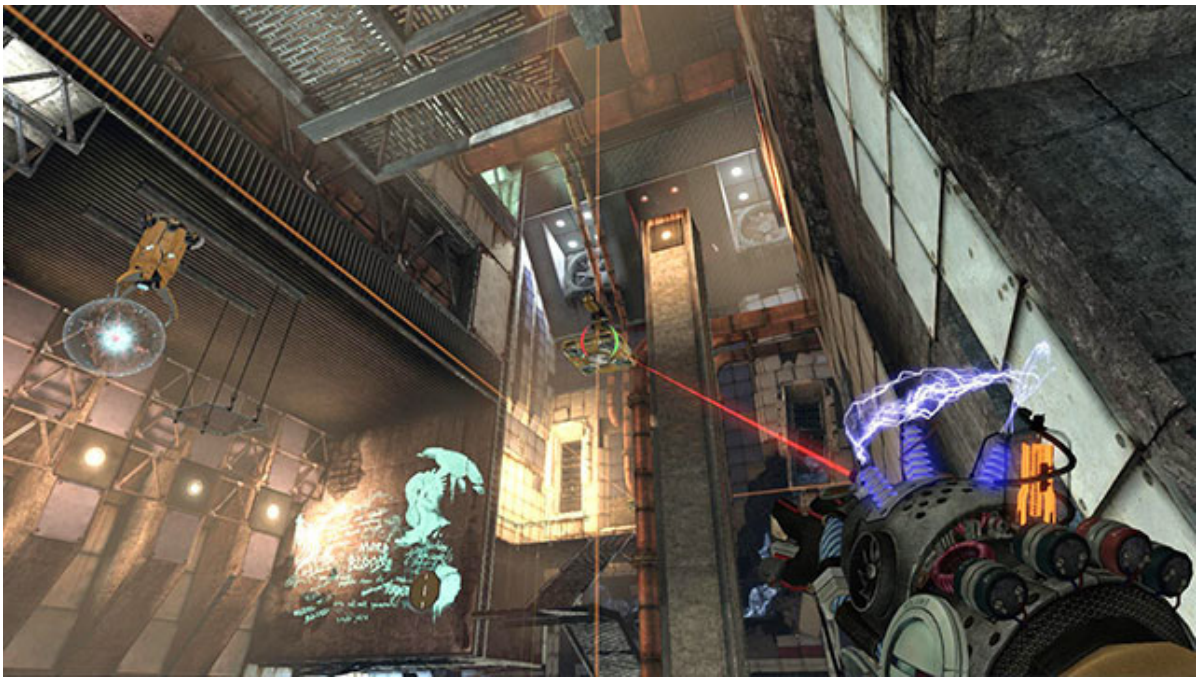
Natrafisz tu na dwa puste silniki magnetyczne. Umieść kostkę w tym, znajdującym się po prawej stronie, a następnie zmień jego ładunek na **czerwony**. Obróć się i wyceluj w platformę z wieżyczką strażniczą, przynależną do aktywnego modułu. Zmień jej ładunek na **czerwony**.

Umieść **czerwonego Newton'a** obok schodów i poczekaj, aż platforma zbliży się do niego. Gdy to się stanie, wyjmij kostkę z moduł, a następnie upewnij się, że Newton trzyma platformę w jednym miejscu, tak jak na powyższym obrazku.

Umieść kostkę w drugim silniku, po czym ponownie zmień ładunki modułu oraz jego platformy na **czerwone**. W momencie, gdy platforma zbliży się do wieżyczki, wyjmij kostkę i wróć się z nią na środek sali. Wieżyczka strażnica zostanie teraz zablokowana i nie będzie Ci już zagrażać (obrazek powyżej). Czas zająć się drugim działkiem.

Moduł połączony z drugą wieżyczką

Gdy znajdziesz się z powrotem na dole, włóż kostkę do wcześniej osłoniętego modułu, znajdującego się na podłodze. Zmień ładunek na **czerwony** i podejdź do umiejscowionej po prawej pionowej platformy.

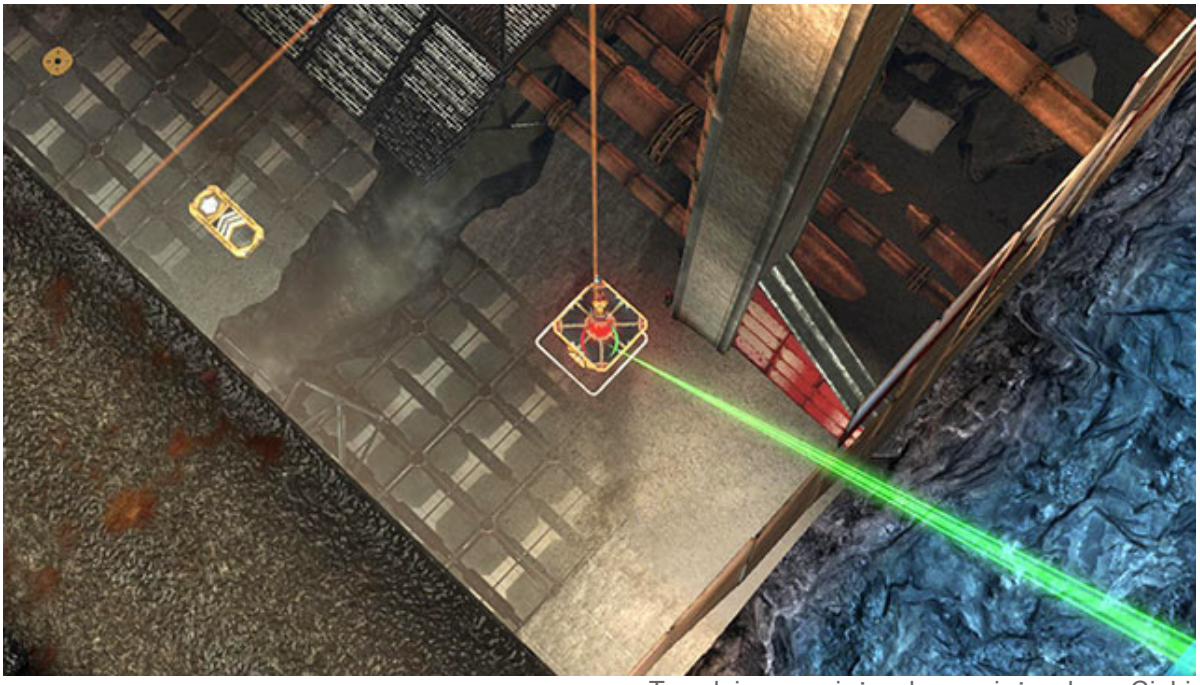


Wieżyczka może Cię odrobinę ostrzelać

Ściągnij platformę na dół, zmieniając jej ładunek i modułu na **czerwony**. Wskocz na nią i odpal **zielony** ładunek. Gdy platforma uniesie się na wysokość kilku metrów, szybko wystrzel **czerwony** ładunek w platformę drugiej wieżyczki.

Kolejna wspinaczka

Po zatrzymaniu, przeskocz na kolejną platformę, zmień jej ładunek na **czerwony** i zacznij się podciągać, używając **czerwonego Newton'a**.



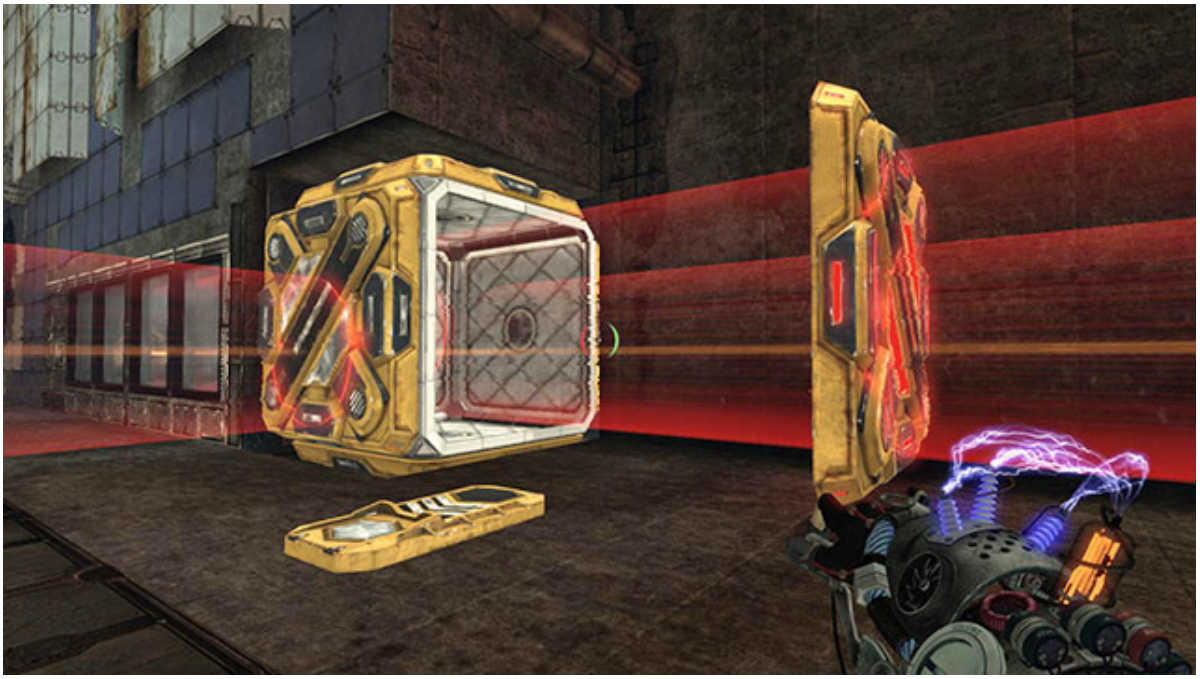
Ty celujesz w wieżyczkę, a wieżyczka w Ciebie.

Na górze czeka na Ciebie kolejna kostka. Zanim jednak wrócisz z nią na parter, wychyl się i namierz pionową wieżyczkę. Wystrzel w nią **zielonym** ładunkiem, zgarnij kostkę, po czym zeskocz z nią na sam dół.

Wyjmij pierwszą kostkę z modułu i postaw obie, jedna na drugiej, na oznaczeniu między wyrzutniami. Następnie zmień ładunki wszystkich wyrzutni oraz dolnej kostki na **czerwone**. Wyceluj w górną kostkę i odpal **zielony** ładunek (obrazek powyżej).

Jeden z odblokowanych modułów

Po zniszczeniu ostatniego z generatorów, umieść kostki w dwóch, odsłoniętych teraz, pustych silnikach magnetycznych. Zmień ich ładunki na **czerwone**, a następnie podejdź do hipersześcianu.

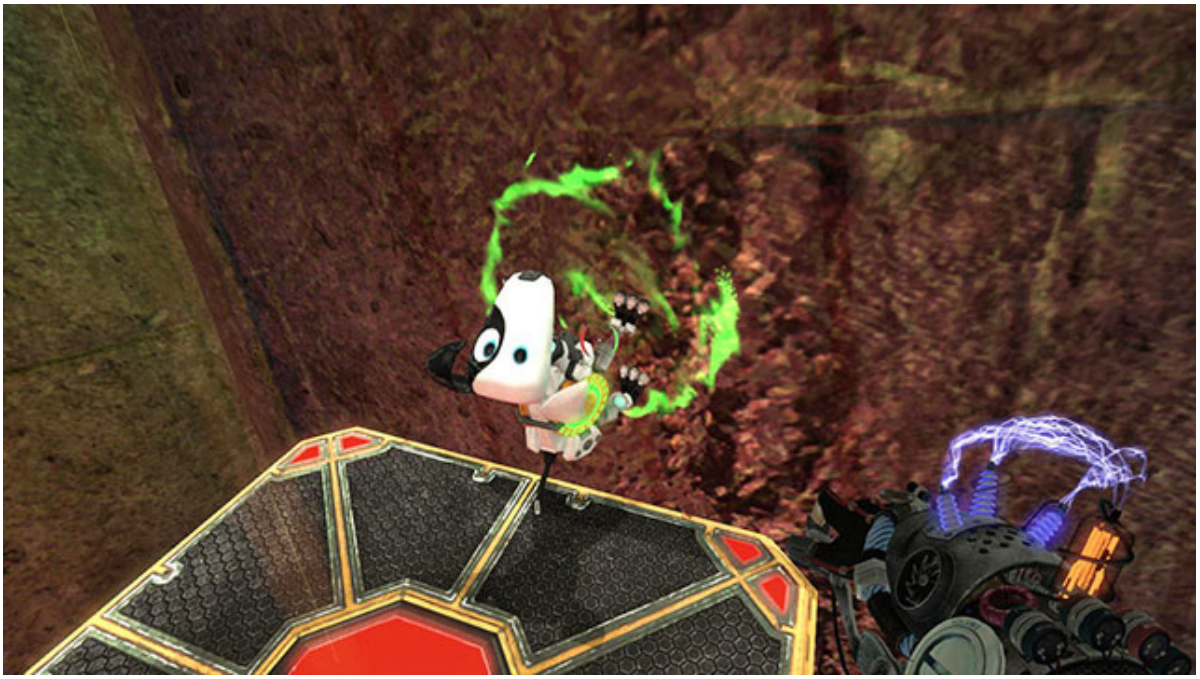


Odblokowywanie przejścia

Zmień ładunek jednej z bocznych ścian na **czerwony**, a ściany naprzeciw na **zielony**. Przejdź do odblokowanego pomieszczenia.

Ściany muszę zatrzymać się dokładnie na przyciskach

Następnie zamień ładunki bocznych ścian tak, by dwie zewnętrzne były naładowane **zielonymi** ładunkami, a wewnętrzne – **czerwonymi**. To spowoduje odpalenie dwóch, znajdujących się w pomieszczeniu przycisków i odsłonięcie ostatniej z platform.



Newton w akcji

Wskocz na platformę, zmień jej ładunek na **czerwony**, po czym zacznij się odpychać, używając do tego **zielonego Newton'a**.

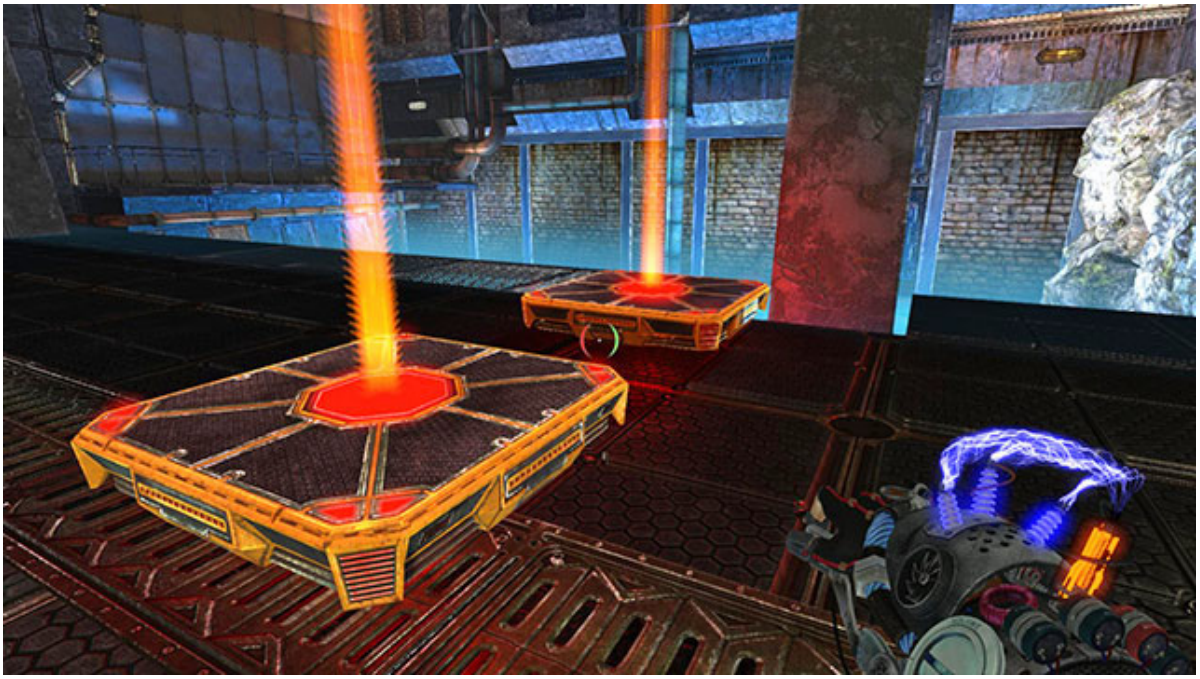
Najlepiej ukryte drzwi wyjściowe w całej grze

Na samym dole, czekają na Ciebie drzwi wyjściowe. Przejdź przez nie, by ukończyć poziom.

C r o s s r o a d s

Poziom ten, zapewni odrobinę irytującej zabawy z platformami

Po znalezieniu się w główny pomieszczeniu, podejdź do dwóch platform, znajdujących się po prawej stronie.

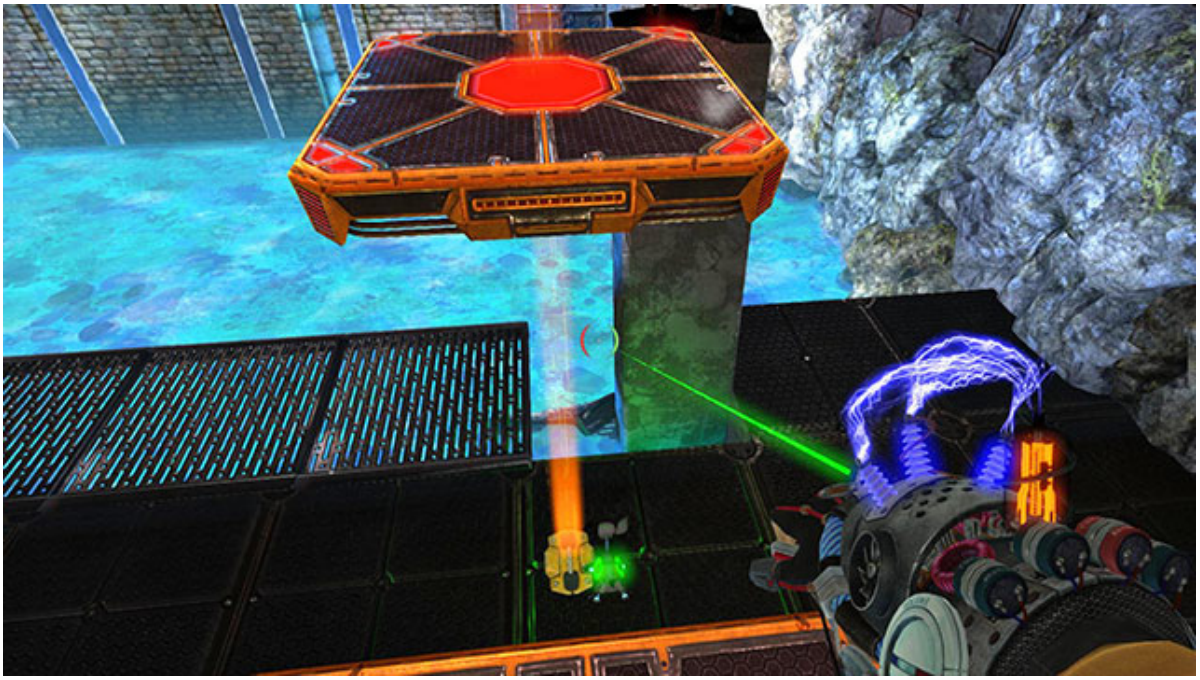


Pierwsze dwie platformy

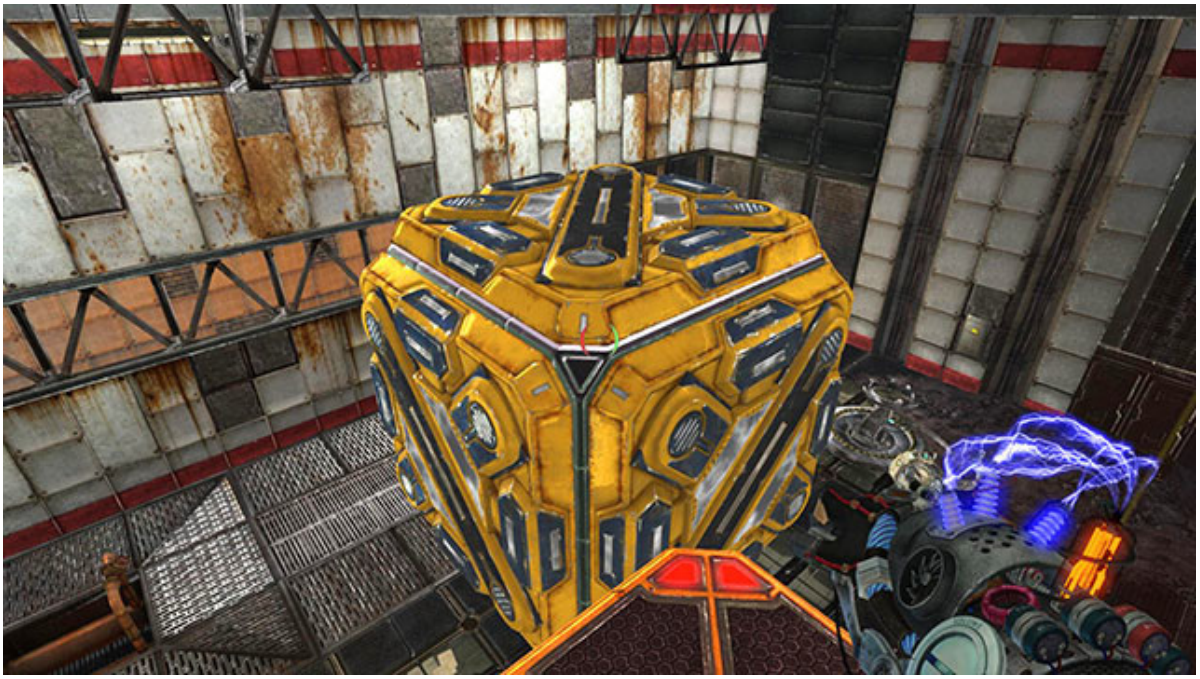
Zmień ich ładunki na **czerwone**, po czym wskocz na pierwszą z platform. Obróć się i odpal **zielony** ładunek na dolnej ścianie hipersześcianu.

Niestety kolumna jest zbyt krótka, by podciągnąć się na wymagany pułap

Podciągnij obydwie platformy, używając **czerwonego Newton'a** na zniszczonej kolumnie.

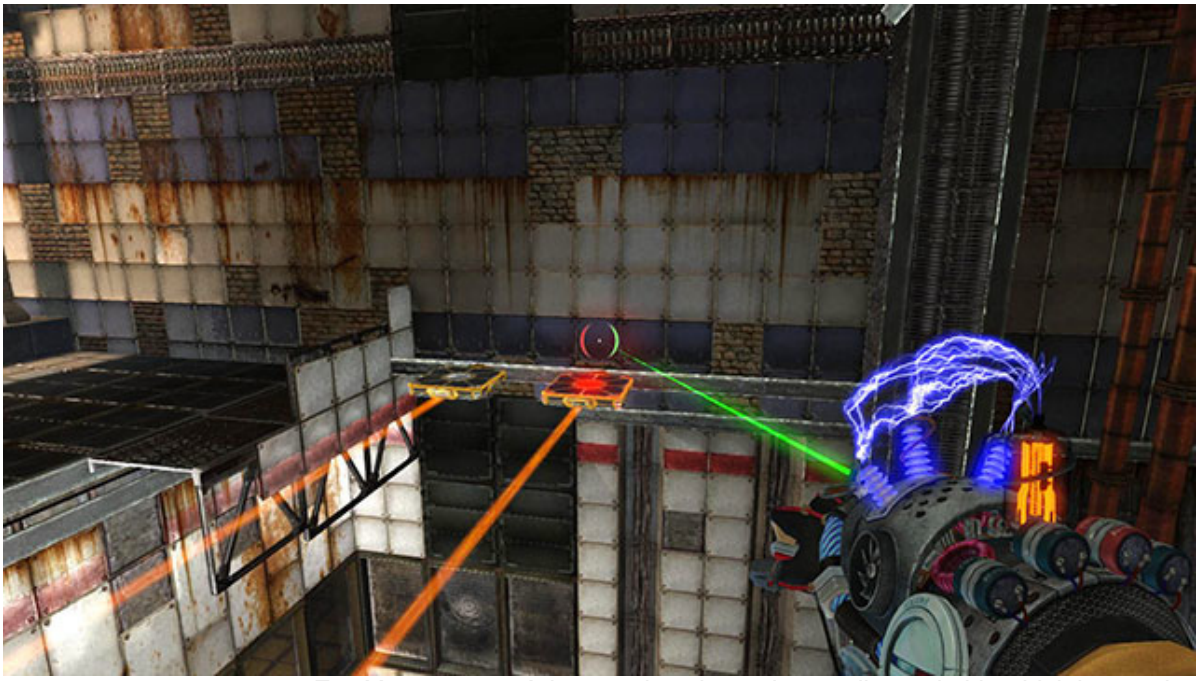


Gdy dojdziesz do końca kolumny, rozstaw **zielonego Newton'a** pod drugą platformą, po czym szybko zmień jej ładunek na **zielony** (obrazek powyżej). Platforma zostanie ściągnięta na dół, a Ty pozostaniesz na swojej platformie na górze. Zmień ładunek Newton'a na **czerwony**. Po wybiciu drugiej platformy, zacznij ją podnosić coraz wyżej, rozstawiając kolejne **czerwone Newtony** na kolumnie.



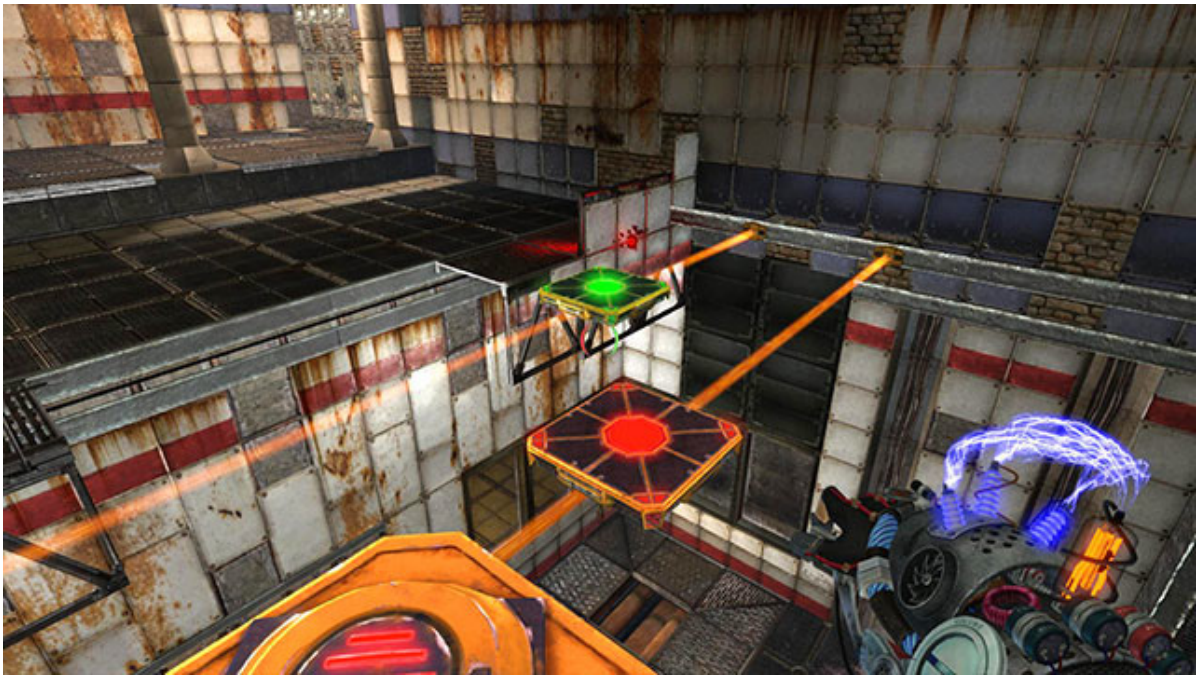
Przy tym hipersześcianie, skorzystasz tylko z jego górnej ściany

Po osiągnięciu maksymalnego pułapu, przeskocz na górna ścianę hipersześcianu i wyceluj w dwie poziome platformy, znajdujące się po drugiej stronie.

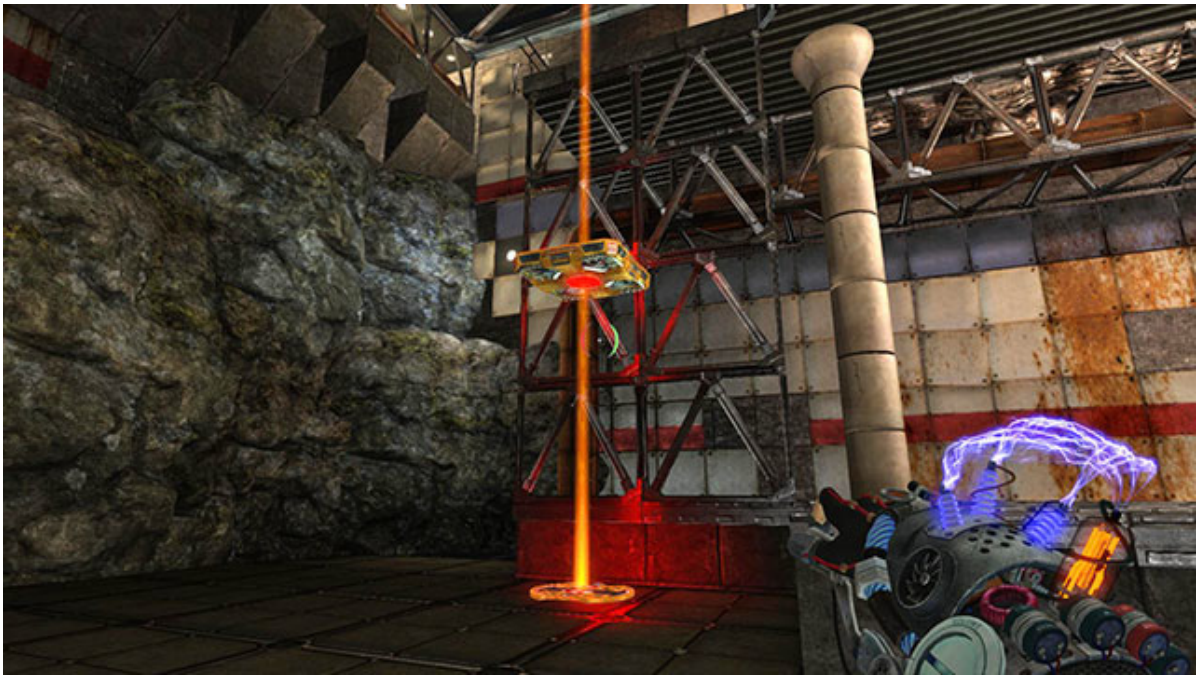


Zwróć uwagę, że ściana po lewej stronie, to tylko malutki, oddzielny wycinek

Zmień ładunek prawej platformy na **czerwony** i rozstaw **zielonego Newton'a** na ścianie za nią. Następnie odpal **zielony** ładunek na platformie po lewej stronie.



Ustaw **czerwonego Newton'a** na ścianie za zieloną platformą, a później na ścianie po lewej. Gdy platformy znajdą się w pozycji widocznej na powyższym obrazku, przeskocz po nich na drugą stronę.



Jedyna normalna platforma

Podejdź do znajdującej się tu pionowej platformy, a następnie zmień jej ładunek oraz ładunek jej modułu na **czerwony**. Wskocz na nią, po czym wjedź na górę, odpalając **zielony** ładunek.

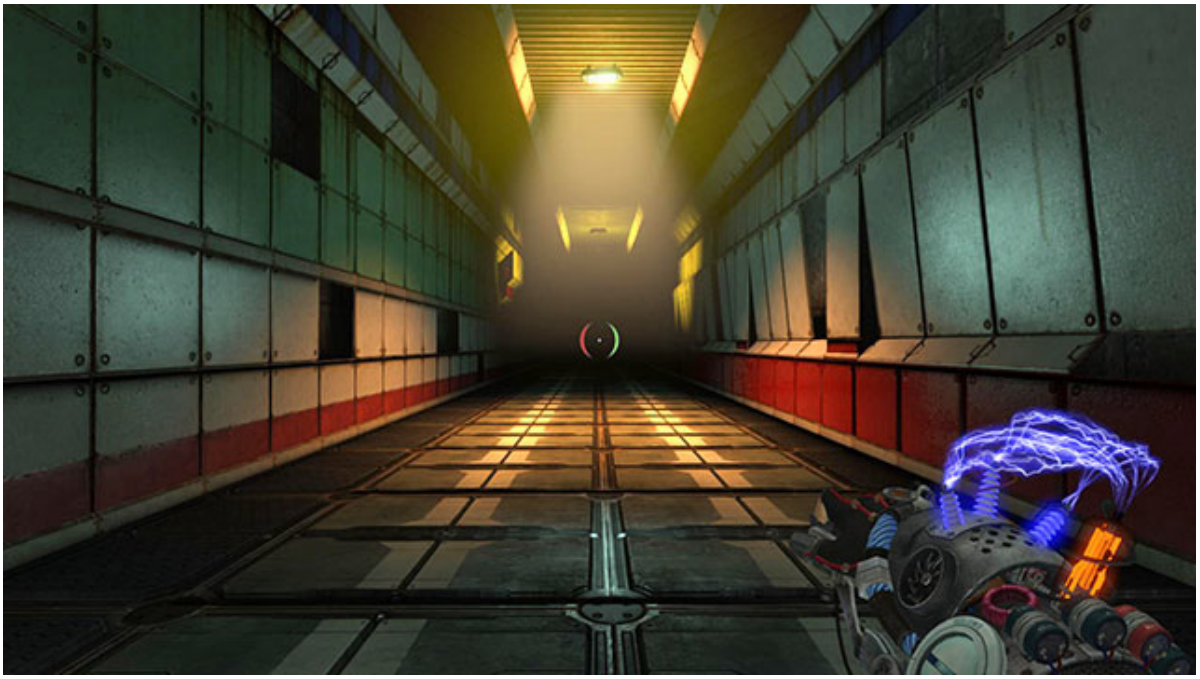
Komputer otwierający drogę wyjścia

Wejdź do zniszczonego pomieszczenia i aktywuj znajdującą się tu konsole. Po krótkim przerywniku, podnieś żółtą kostkę i wróć się na niższe piętro.

Upewnij się, że górna ściana hipersześciany znajduje się na górze

Zmień ładunek wyrzutni na **czerwony**, postaw na nim kostkę, wskocz na nią, po czym odpal **zielony** ładunek. Po wylądowaniu po drugiej stronie, przejdź przez drzwi prowadzące do następnego poziomu.

D a r k n e s s

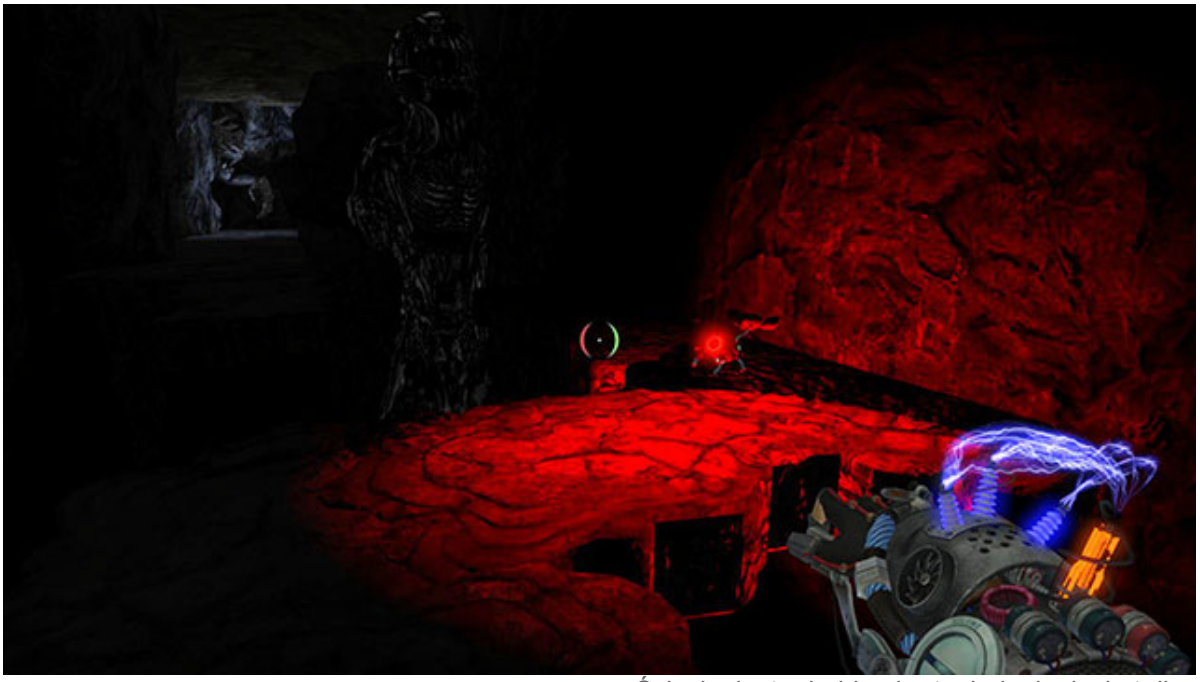


I stała się ciemność

Ta lokacja nie posiada prawie żadnych zagadek logicznych, a wymaga jedynie odrobiny ostrożności. Od samego początku, idź cały czas przed siebie.

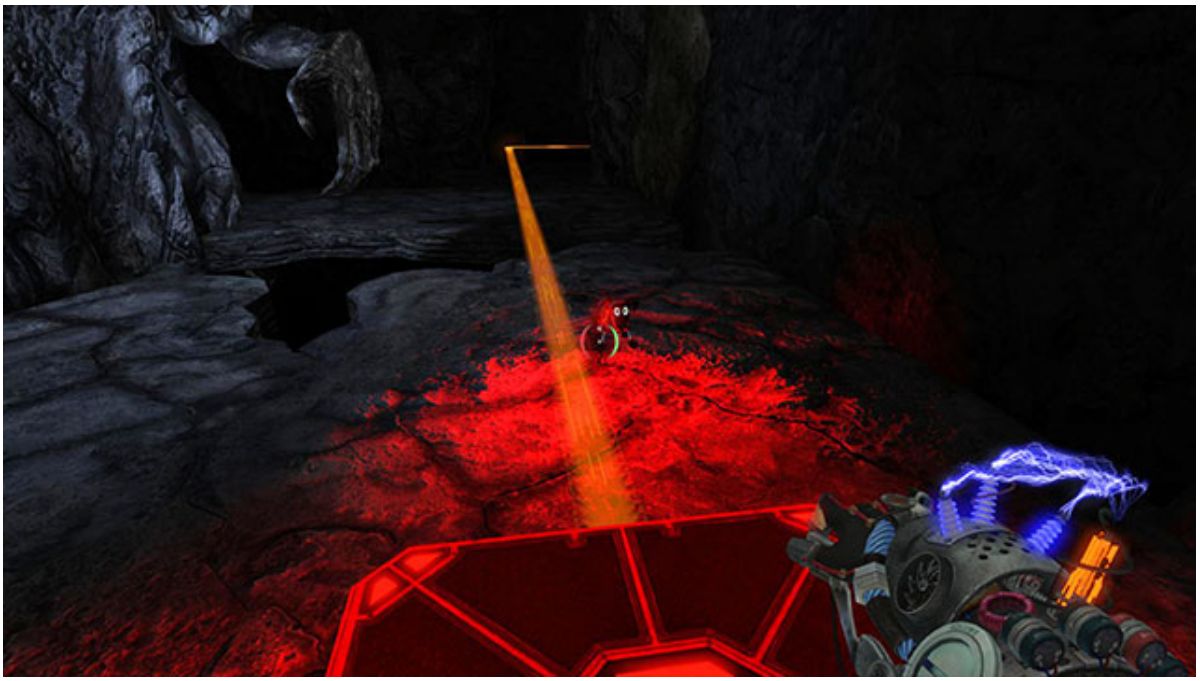
Kolejne zastosowanie dla naszego metalowego towarzysza

Zaraz za pierwszym zakrętem, ścieżka stanie się trochę mniej stabilna. Rozświetlaj sobie drogę, stawiając na ziemi Newton'a. Idź wąską ścieżką, cały czas patrząc pod nogi.



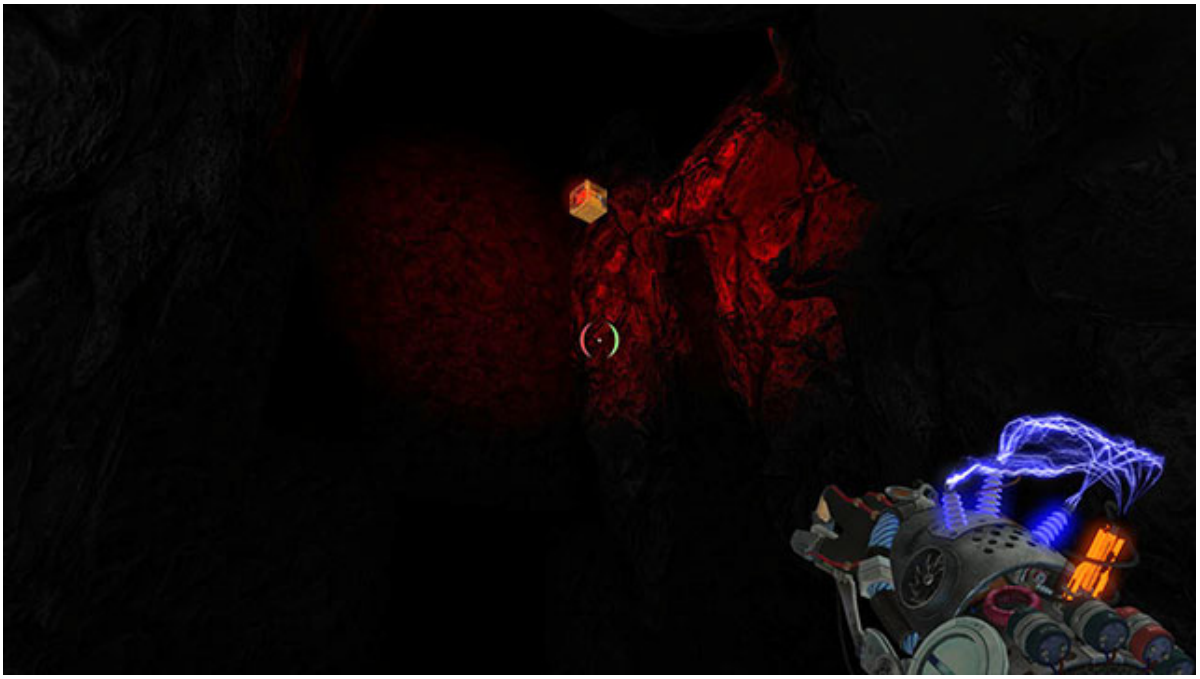
Ścieżka jest odrobinę kręta, jednak niezbyt długa

W pewnym momencie ścieżka się urwie. Rozstaw na jej końcu Newton'a, dzięki czemu zobaczysz kawałek innej podłogi oraz dzielącą was niewielką przepaść. Przeskocz na drugą stronę i idź przed siebie.



Na końcu promieni znajdują się moduły napędzające

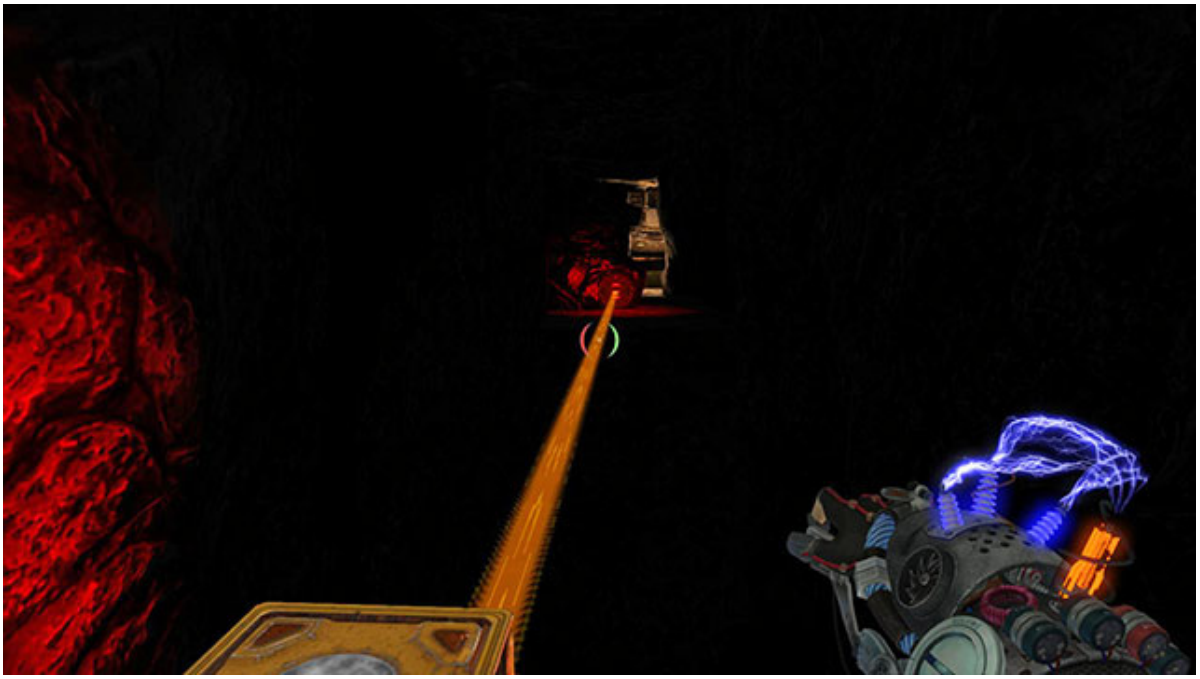
Po chwili trafisz na osamotnioną platformę. Wskocz na nią, zmień jej ładunek na **czerwony**, a następnie zacznij ją przyciągać, rozstawiając z przodu **czerwonego Newton'a**. Alternatywnie, możesz strzelić **czerwonym** ładunkiem w silnik magnetyczny, znajdujący się na drugim końcu promienia.



Miejsce wygląda jak limbo dla kostek

Po zatrzymaniu platformy, spójrz w lewo. Zobaczysz sporą przepaść i co chwile spadające do niej czerwone kostki. Podejdź do krawędzi.

Rozstaw **czerwonego Newton'a** na jednej ze skał po drugiej stronie. Kostka musi przelecieć przez pole magnetyczne psiaka. Twój towarzysz najprawdopodobniej nie ściągnie kostki za pierwszym razem. Dlatego, gdy tylko zobaczysz, że kostka zmienia tor lotu, rozstaw kolejnego **czerwonego Newton'a** odrobinę pod nią (obrazek powyżej). Gdy kostka zostanie przyciągnięta, stawiaj **czerwone Newtony** po prawej, aż znajdzie się w polu magnetycznym platformy.

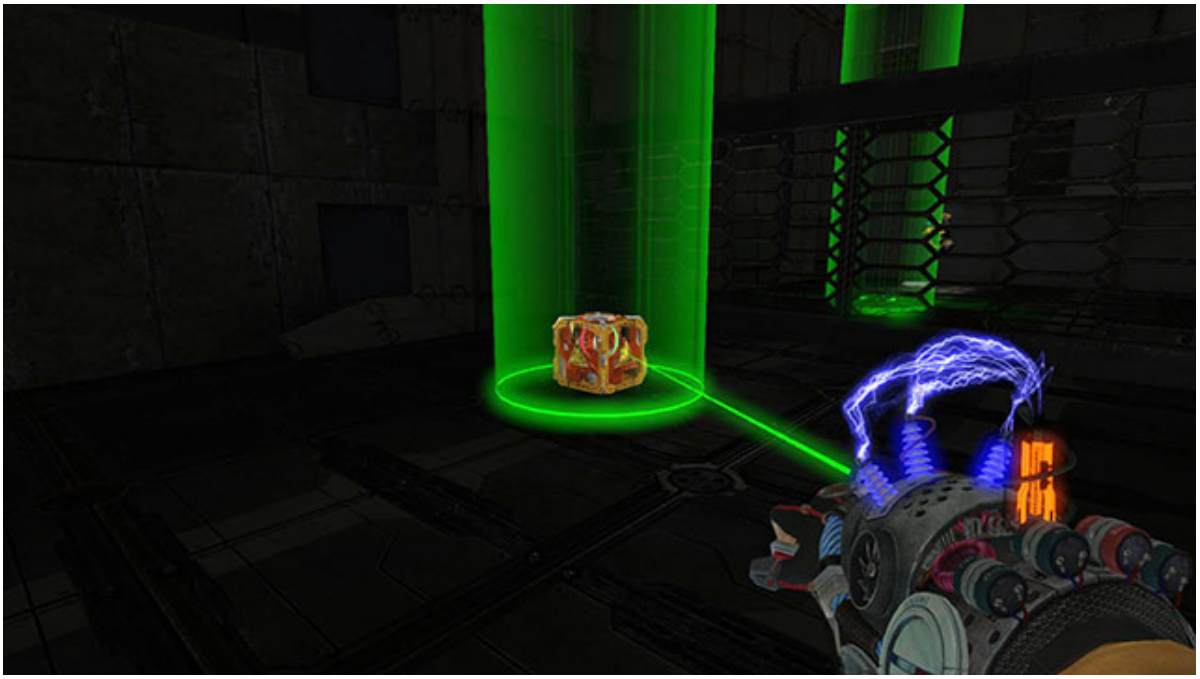


Uważaj, bo pod promieniem znajduje się tylko przepaść

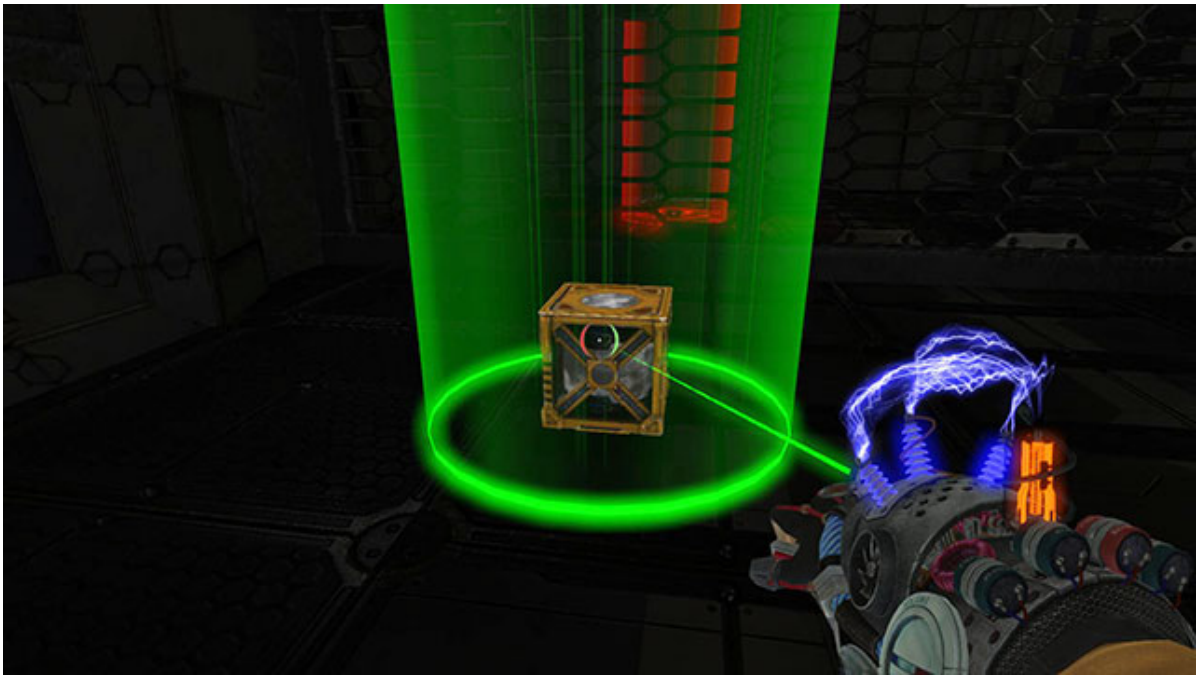
Platforma przyciągnie do siebie kostkę. Podnieś ją, a następnie wskocz na platformę i strzel **czerwonym** ładunkiem w drugi moduł, znajdujący się po prawej stronie.

Możesz też wskoczyć na górę i podnieść kostkę osobiście. Grozi Ci jednak lekki ostrzał

Zeskocz z platformy i idź przed siebie, aż dotrzesz do odrobinę lepiej oświetlonego pomieszczenia. Postaw kostkę i spójrz w lewo. Na metalowej kładce powyżej, zobaczysz wybuchową kostkę. Zmień jej ładunek na **czerwony**, po czym ostrożnie ściągnij ją na dół, przy użyciu **czerwonego Newton'a**.



Postaw kostkę na oznaczeniu na podłodze, a następnie przenieś swój wzrok na ścianę nad wejściem. Ujrzysz rozładowany moduł napędzający. Zmień jego ładunek na **czerwony**, a wybuchowej kostki na **zielony** (obrazek powyżej).



Nie próbuj wskakiwać na kostkę przed zniszczeniem działka. Zginiesz niemal natychmiast

Po zniszczeniu wieżyczki strażniczej, podnieś żółtą kostkę i postaw na tym samym oznaczeniu. Wskocz na nią i odpal **zielony** ładunek. Po znalezieniu się na metalowej platformie, przejdź przez drzwi wyjściowe.

R e b o o t

Początek może odrobinę zdezorientować

Gdy tylko znajdziesz się w głównej sali, podejdź do hipersześcianu znajdującego się na środku.

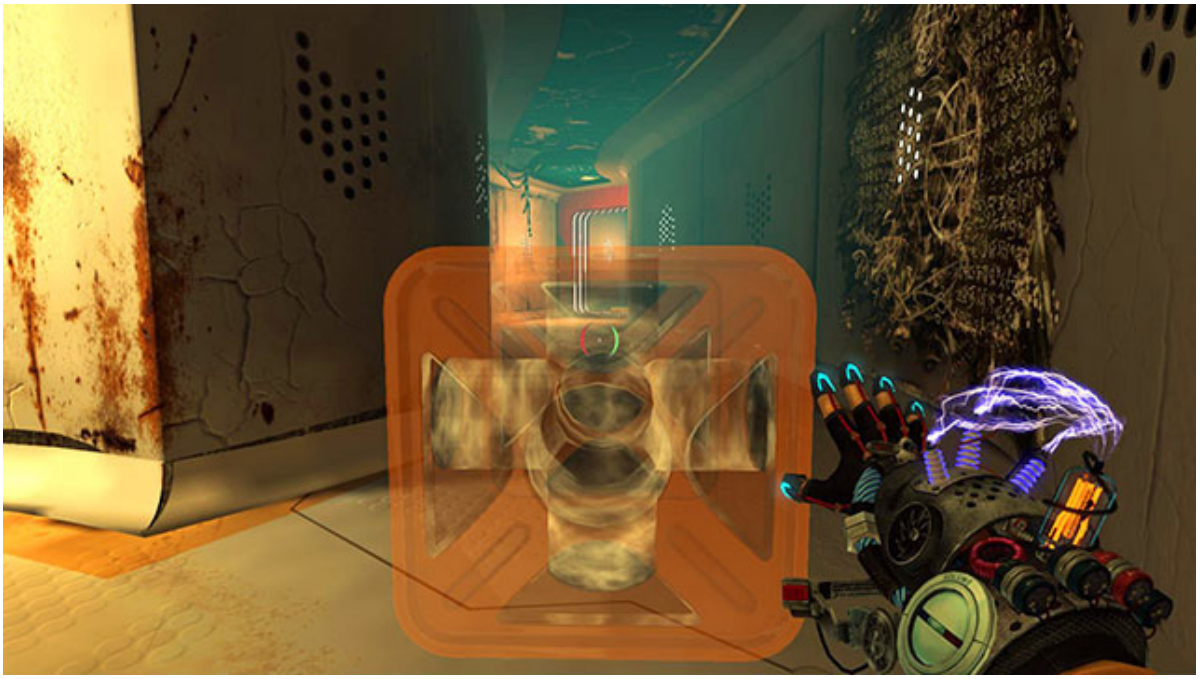
Zmień ładunek jedynej widocznej ściany na **czerwony**, po czym ustaw **czerwonego Newton'a** na pochyłej kolumnie obok (obrazek powyżej). W momencie, gdy ściana się podniesie, wskocz do środka i zmień ładunek dolnej ściany na **zielony**. Poczekaj, aż zjedzie odrobinę niżej, a następnie zeskocz na sam dół, na metalową kładkę.

Moduł, będący kluczem do całej lokacji

Zmień ładunek modułu, znajdującego się pod hipersześcianem, na **zielony** i wejdź po kładce na górę.

Jeśli później stracisz w jakiś sposób kostkę, będziesz się musiał wracać na sam dół

Natrafisz tu na moduł z kostką. Podnieś ją, po czym wskocz na dolną ścianę hipersześcianu. Odpal na niej **czerwony** ładunek.



Korytarz prowadzący do jedynego wyjścia

Nie jedź jednak na samą górę, a zamiast tego, wskocz do znajdującego się w połowie drogi korytarza.

Prawie jak normalna winda

Na jego końcu znajdziesz szyb z rozładowaną platformą. Wskocz na nią z kostką i zmień ładunek na **czerwony**. Zacznij się wspinać, rozstawiając **czerwonego Newton'a** na jednej ze ścian.

Przed wyskokiem, ustaw się tak, by spoglądać na prawo od wejścia

Po wjechaniu na górę, przejdź do modułu znajdującego się po drugiej stronie, za hipersześcianem. Postaw na nim kostkę, a następnie zmień jego ładunek na **czerwony**. Wskocz na kostkę i odpal **zielony** ładunek.

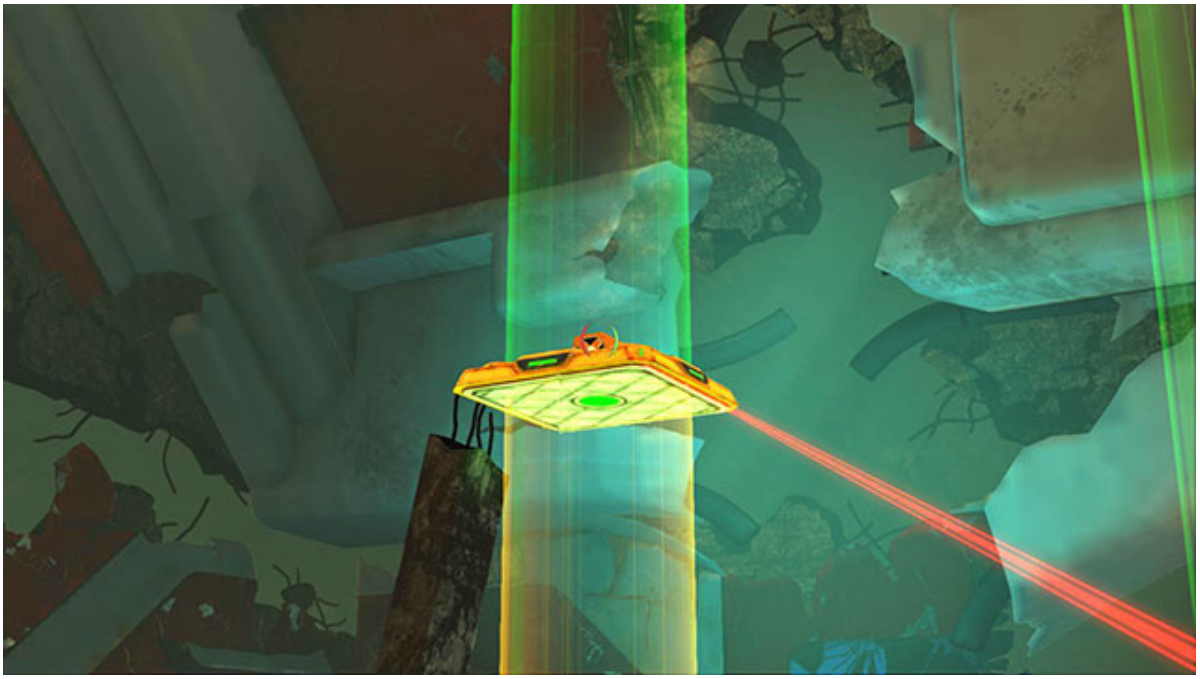
Gdy tylko kostka osiągnie maksymalny pułap, wyceluj w moduł znajdujący się w niewielkiej komorze i wystrzel **czerwony** ładunek (obrazek powyżej).

Niesympatycznie ustawiona platforma

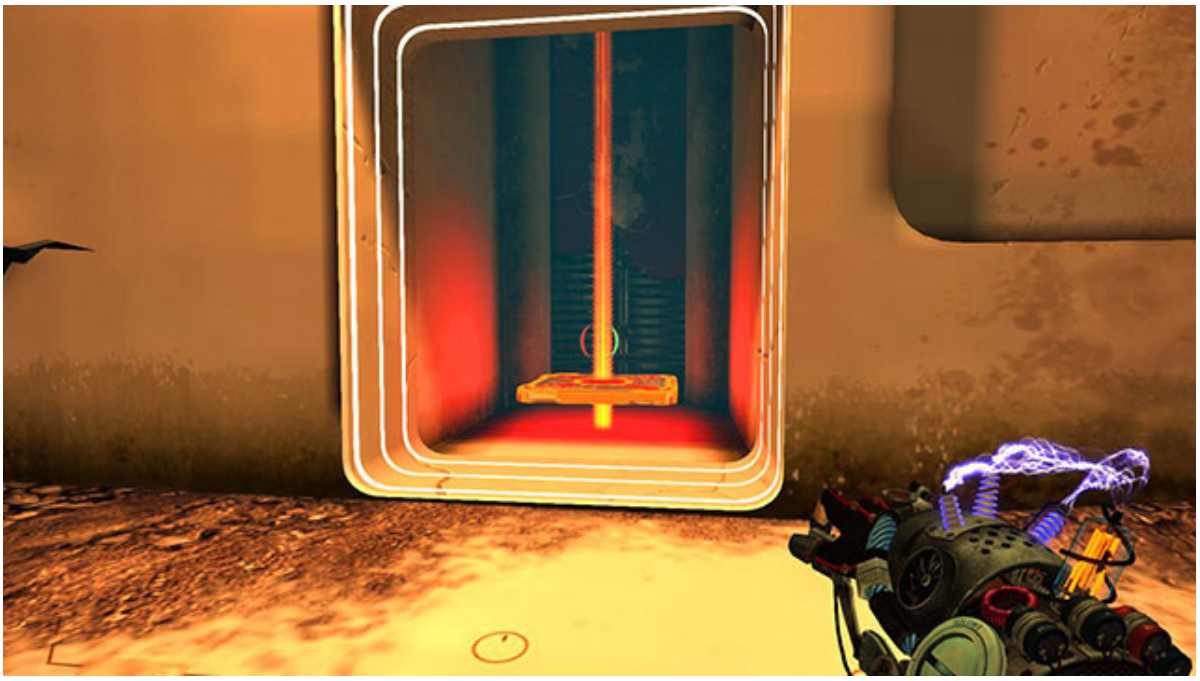
Wyląduj z powrotem na ziemi, a następnie wystrzel **czerwony** ładunek w poziomą platformę znajdującą się pod szybą.

Możesz też wskoczyć na ścianę, poczekać, aż się uniesie i zmienić ładunek kostki

Postaw kostkę na górnej ścianie hipersześcianu i odpal **zielony** ładunek. Poczekaj, aż ściana się uniesie.



Oddal się na taką odległość, by móc wycelować w żółtą kostkę (obrazek powyżej). Zmień jej ładunek na **czerwony**, a następnie podejdź do windy znajdującej się za Tobą.



Winda prowadząca na samą górę

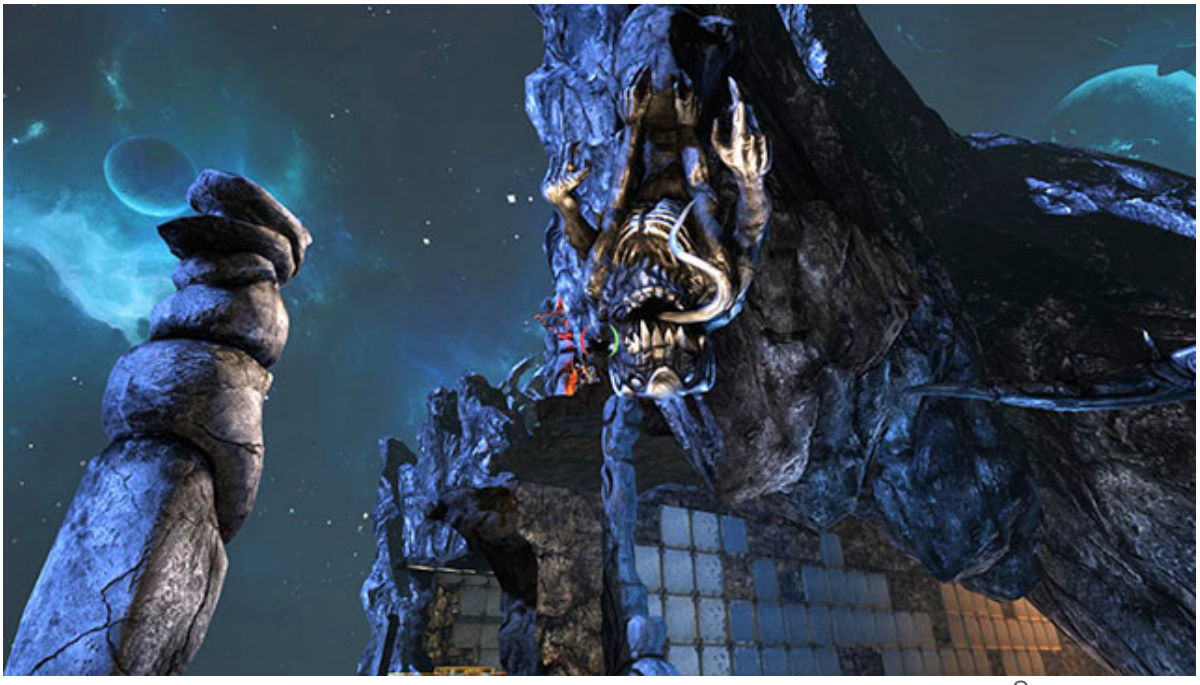
Zmień ładunek platformy na **czerwony**. Wskocz na nią i spójrz w górę, a zobaczysz umieszczony na suficie moduł napędzający. Zmień jego ładunek na **czerwony**, a następnie poczekaj, aż wjedziesz na górę.

Ostatnie drzwi w drugim akcie

Wyskocz z windy i idź przed siebie, aż do wyjścia z lokacji.

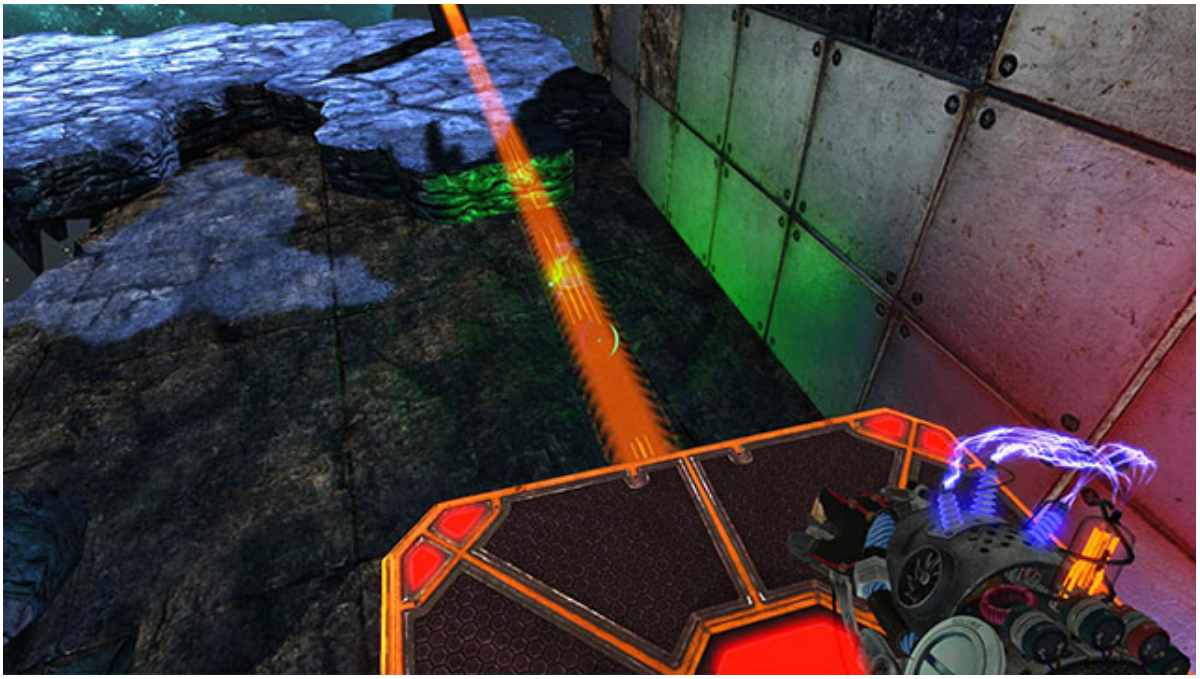
Akt III

The Outsider



Spaaaaaaaaace!

Witaj w… kosmosie. Lub czymś podobnym. Czymkolwiek by to miejsce nie było, musisz od teraz podwójne uważać. Wszystkie lokacje w trzecim akcie, umiejscowione są na różnej wielkości latających konstrukcjach. To oznacza, że w każdej niemal chwili możesz spaść w przepaść.



Pierwsza przeprawa

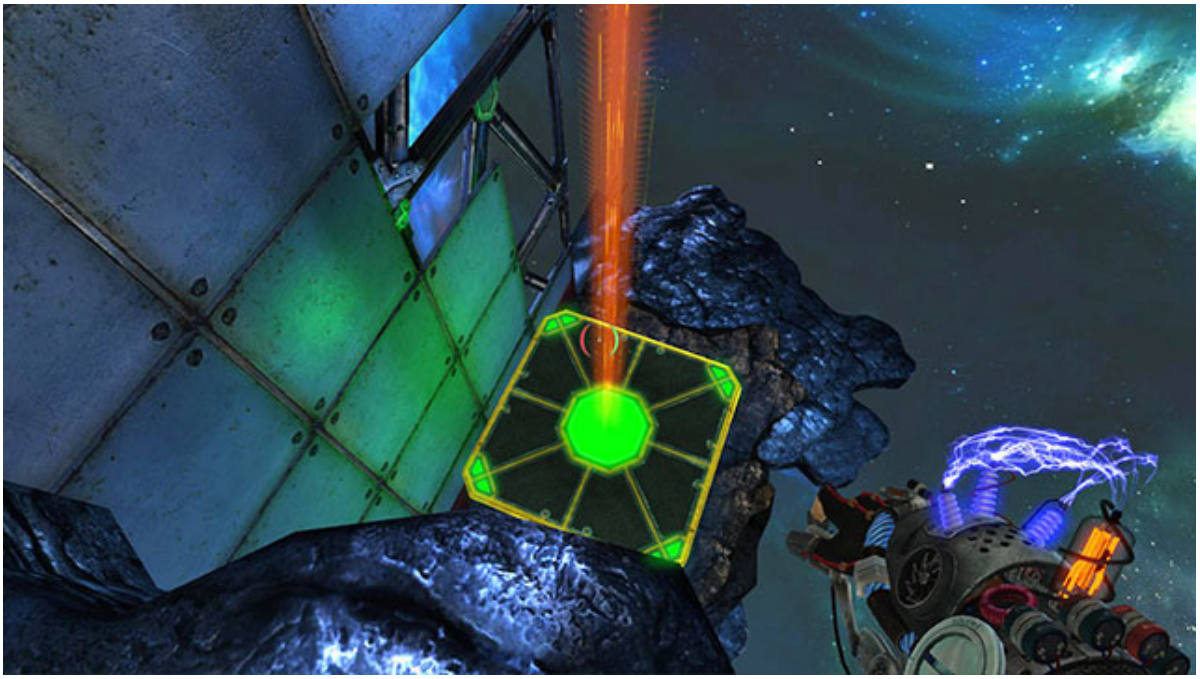
Po odzyskaniu kontroli nad postacią, idź przed siebie, aż dojdziesz do rozładowanej platformy. Wskocz na nią, zmień ładunek na **czerwony**, a następnie zacznij się odpychać, stawiając **zielonego Newton'a** na ścianie.

Na tym poziomie czeka na Ciebie wiele nowości

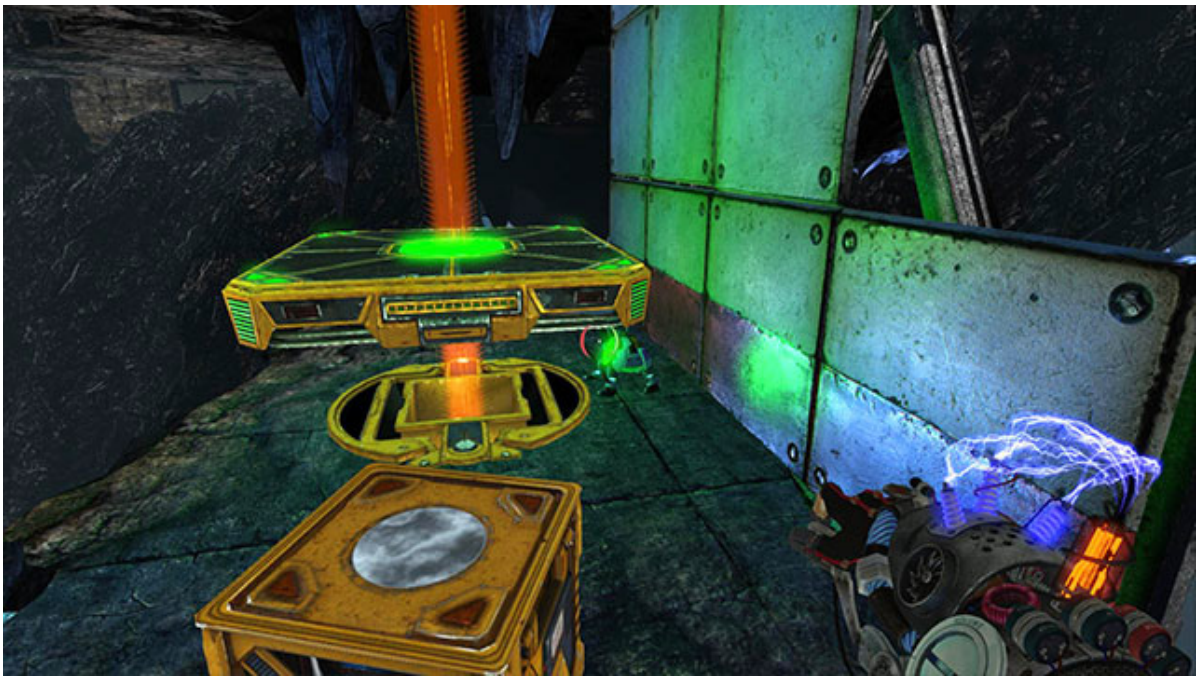
Gdy dojedziesz na drugą stronę, przejdź dalej przez drzwi, a trafisz do głównej części poziomu. Jednak zanim przystąpisz do swojego pierwszego celu, czyli zniszczenia generatora, warto zająć się drobnymi przygotowaniami.

Droga do wyjścia i awaryjnej ucieczki

Najpierw zmień ładunki modułu i pionowej platformy, znajdujących się obok wejścia, na **czerwone**. Następnie obróć się i podejdź do pionowego promienia.



Spójrz w dół, a zobaczysz kolejną pionową platformę (obrazek powyżej). Zeskocz na dół, po czym wyjmij żółtą kostkę z silnika magnetycznego.



Po wyjęciu kostki, moduł przestaje działać

Postaw **zielonego Newton'a** pod platformą, po czym wskocz na nią z kostką, a następnie odepchnij się, używając **czerwonego Newton'a**.

Trzymaj się środka

Gdy znajdziesz się z powrotem na górze, postaw kostkę i idź do samego końca w prawo.

Najważniejsza część przygotowań

Natrafisz tu na trzecią pionową platformę. Zmień ładunki silnika oraz platformy na **czerwone** i wróć się z powrotem na górę.

Umieść w nim kostkę, którą wyjąłeś z pierwszego modułu

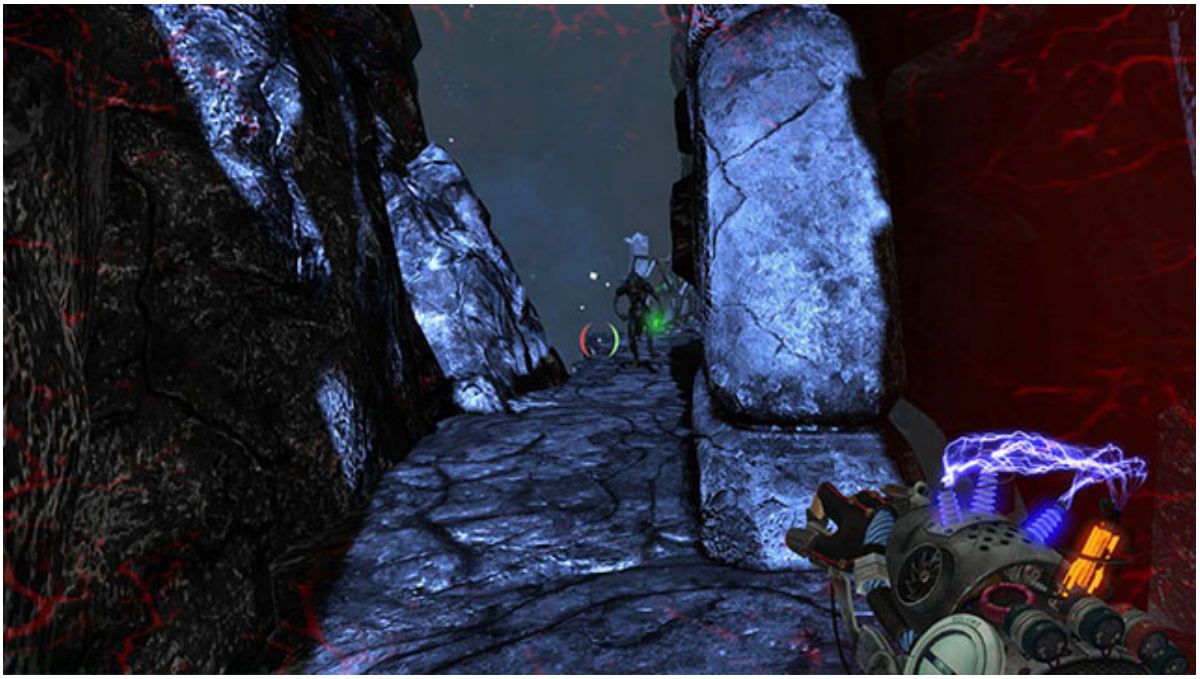
Podnieś pozostawioną kostkę, a następnie umieść ją w pustym module, znajdującym się w środkowej części. Odpal **czerwony** ładunek.

Drugą kostkę, znajdującą się na module naprzeciw wejścia, umieść na poziomej platformie, stojącej obok niewielkiej kolumny. Zmień ładunek platformy na **zielony** i poczekaj, aż dotrze na drugą stronę (obrazek powyżej).

A za oknem nr. 1 znajduje się…

W międzyczasie, możesz podejść do okna znajdującego się po lewej stronie. Dzięki temu, zobaczysz co czeka na Ciebie w pomieszczeniu obok. Gdy już będziesz gotów, wyceluj w wysłaną na drugą stronę kostkę, po czym odpal **czerwony** ładunek.

Zniszczenie pierwszego generatora, spowoduje otwarcie drzwi do wspomnianego pomieszczenia. Będziesz miał dzięki temu okazję stoczyć walkę ze swoim pierwszym, prawdziwym przeciwnikiem (obrazek powyżej).

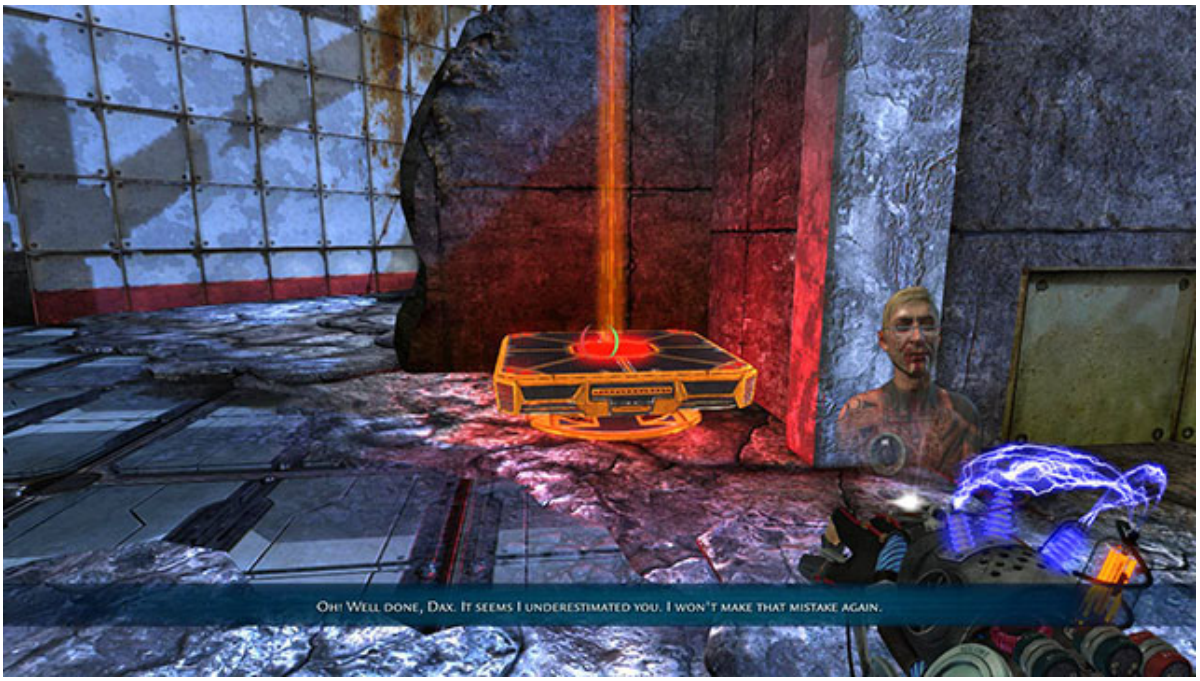


Gdy tylko Twój oponent pojawi się w drzwiach, obróć się, a następnie zeskocz na platformę znajdującą się poniżej. Stań na niej i poczekaj, aż przeciwnik obejdzie swoją przeszkodę i znajdzie się kilka metrów przed Tobą (obrazek powyżej). Natychmiast odpal **zielony** ładunek na platformie.

Będziesz miał teraz kilka sekund, nim monstrum wymanewruje i wróci na górę. Bez chwili zwłoki, wbiegnij do pomieszczenia które odblokowałeś. Podnieś leżącą na drugim końcu pokoju wybuchową kostkę, a następnie umieść ją na wyrzutni. Zmień ładunek modułu na **czerwony** i poczekaj na odpowiedni moment. Gdy tylko monstrum pojawi się w drzwiach, tak jak na powyższym obrazku, odpal **zielony** ładunek na kostce. Jeden celny strzał i przeciwnik leży na ziemi.

Lepiej umieścić wybuchową na dole

Gdy już minie radość z pokonania pierwszego przeciwnika, podnieś kolejną wybuchową kostkę, a następnie postaw ją na oznaczeniu przed drzwiami. Wróć się do modułu napędzającego i wyjmij żółtą kostkę. Umieść ją na wybuchowej, po czym zmień ładunek dolnej na **czerwony**, a górnej na **zielony**.



Xander jest niezadowolony

Podejdź do pierwszej pionowej platformy, wskocz na nią, po czym odpal **zielony** ładunek.

Tak wyglądają drzwi między lokacjami w trzecim akcie

Przejdź przez odblokowane drzwi i wskocz w znajdujący się za nimi portal.

G r u c k e z b e r g C o n t i n u u m

Uważaj na niewielką dziurę w ścieżce, na samym początku

Następny poziom, przywita Cię kolejnym spetryfikowanym monstrum. Gdy tylko nacieszysz swe oczy tą zacną fizjonomią, przejdź w górę ścieżki, aż do samego końca.

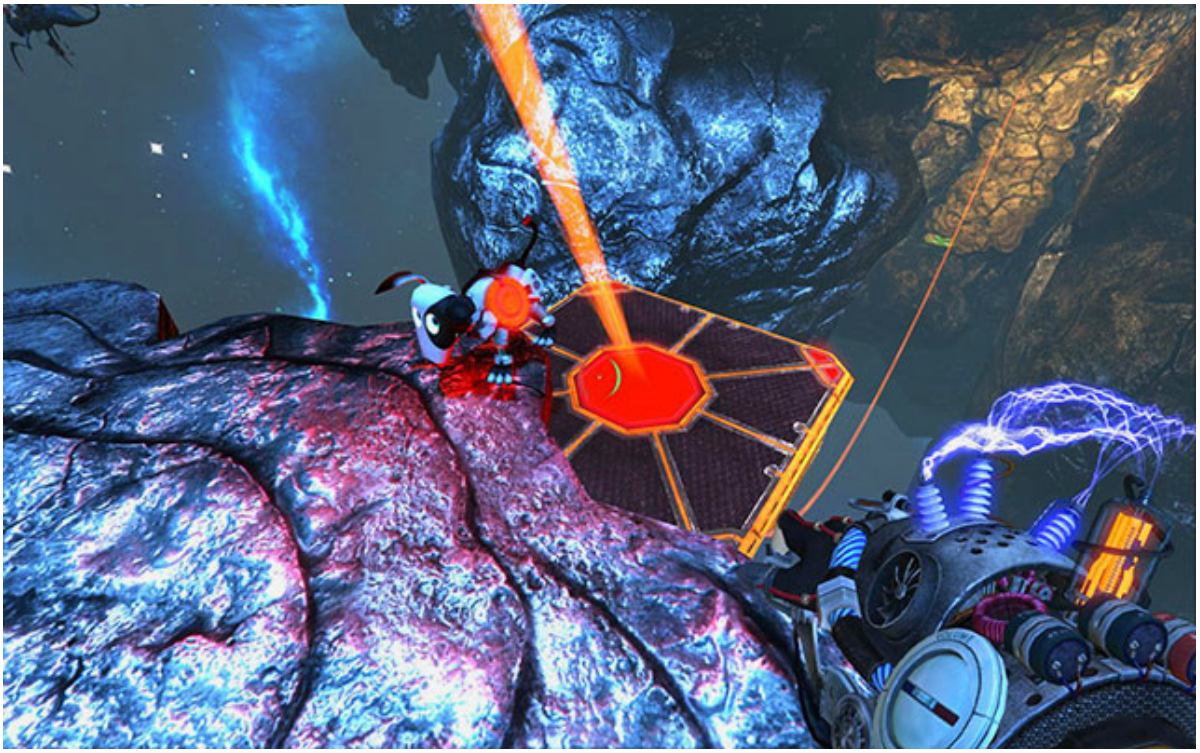
Schody w stylu cthulhowskim

Natrafisz tu na dwie odnogi. Jedna prowadzi po kamiennych schodach na górę, a druga na otwartą przestrzeń po prawej. Zignoruj chwilowo prawe przejście i wejdź po schodach na górę.

Schowana platforma

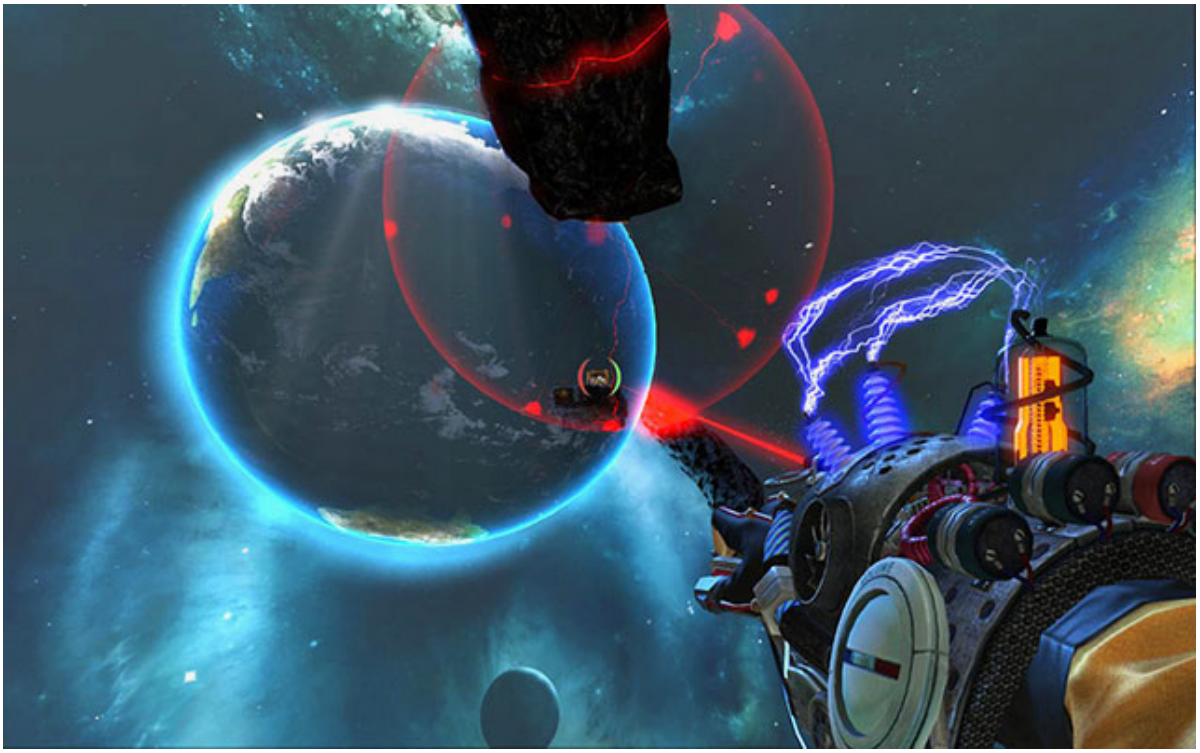
Dostrzeżesz kawałek pomarańczowego promienia. Idź w jego stronę, a odkryjesz niewielką dziurę z platformą na dole. Zeskocz na nią, po czym odpal **czerwony** ładunek.

Następnie spójrz odrobinę niżej, w stronę łukowatego promienia. Ujrzysz kolejną platformę oraz moduł na niewielkim odłamku ziemi. Zmień ładunek modułu na **zielony**, a platformy na **czerwony** (obrazek powyżej). Wskocz na nią i odpal **zielony** ładunek.

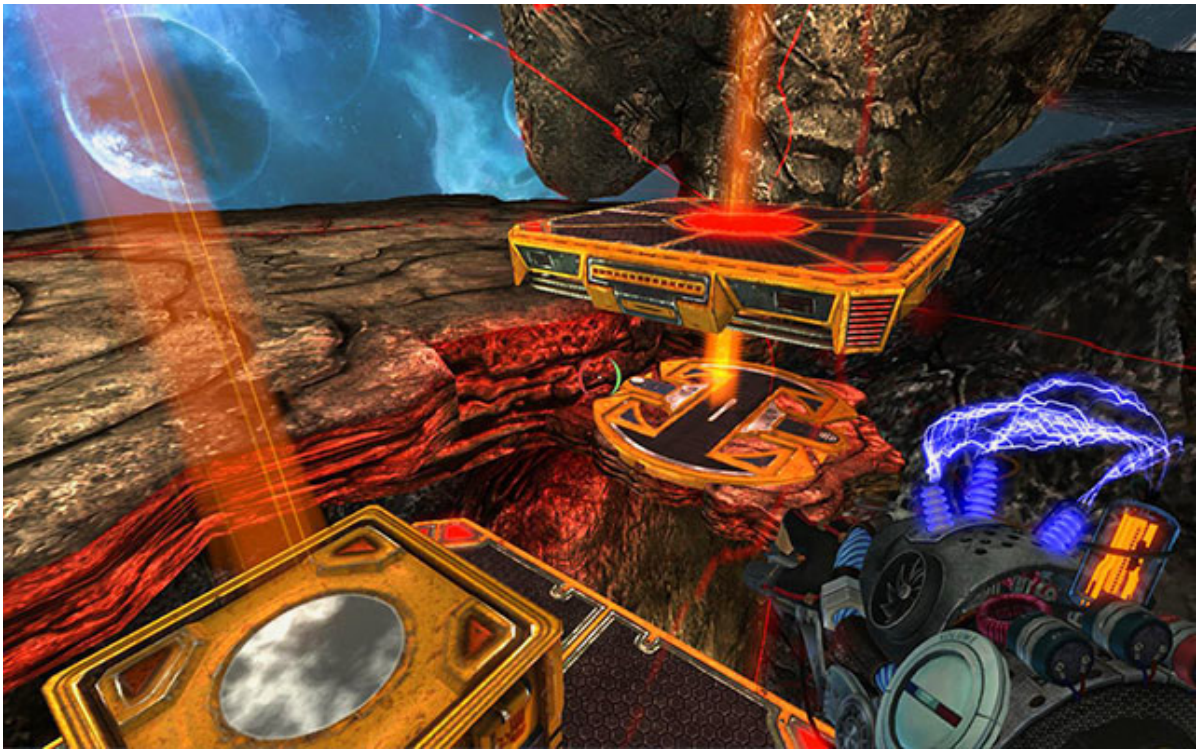


Rozstawianie Newton'a nie jest konieczne, ale zaoszczędzi Ci trochę czasu

Gdy tylko platforma znajdzie się nad modułem i odrobinę przyśpieszy, zmień jej ładunek na **czerwony**. Po dojechaniu na drugi koniec, rozstaw **czerwonego Newton'a** na skraju wysepki, by przytrzymał Twój transport.



Zobaczysz nad swoją głową obracającą się asteroidę oraz niewielki skrawek skały z żółtą kostką, jak na obrazku powyżej. Zmień jej ładunek na **czerwony**, a następnie poczekaj, aż platforma obróci się, byś mógł ujrzeć znajdujący się na niej moduł. Odpal na nim **czerwony** ładunek, a gdy ściągnie kostkę i znajdzie się nad Tobą, rozładuj go kolejnym **czerwonym** ładunkiem.

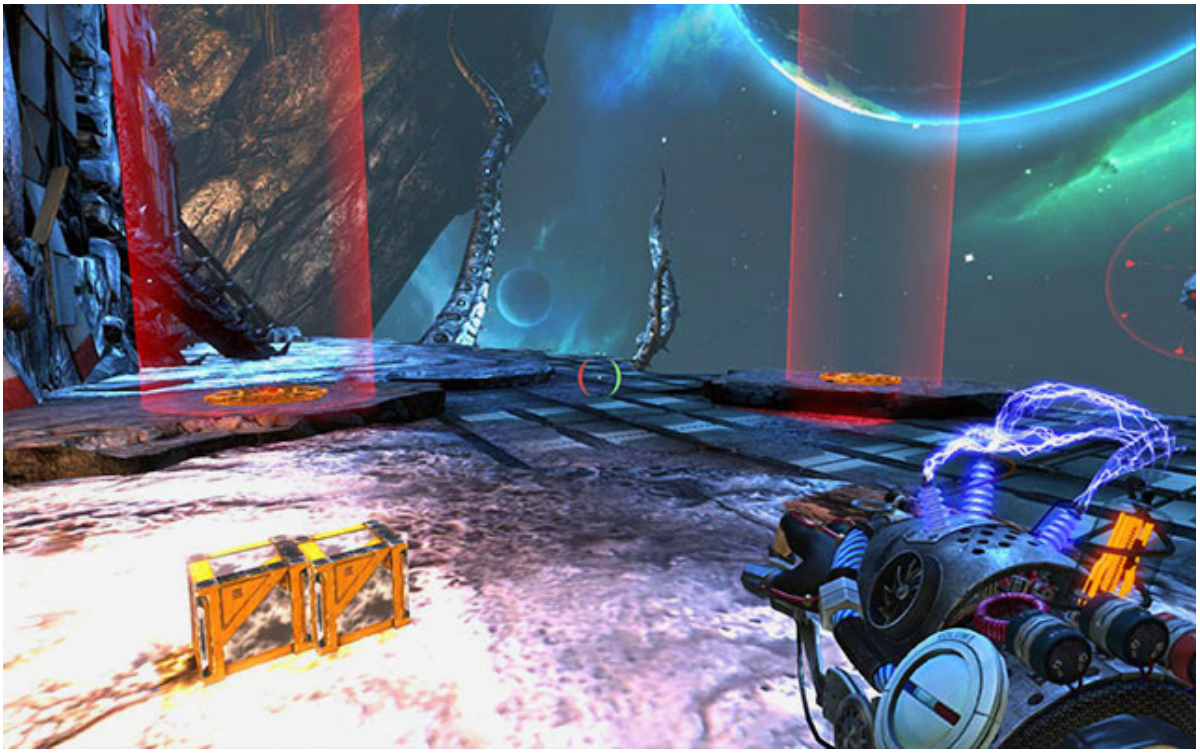


Platforma może się rozładować gdy tu wrócisz i nie przytrzyma tej, na której stoisz

Wskocz z kostką na platformę, odpal **zielony** ładunek, a następnie wróć się na drugą stronę tą samą metodą, czyli zmieniając ładunek platformy na **czerwony**, gdy znajdzie się nad modułem. Przejdź na drugą platformę i zmień jej ładunek oraz ładunek jej silnika magnetycznego na **czerwony**.

Bo mniejsze jest lepsze

Zejdź po kamiennych schodach na dół i skręć w prawo. Na lewej ścianie, znajdziesz moduł przerabiający kostki na mniejsze i vice versa. Umieść w nim żółtą kostkę. Po chwili będziesz miał cztery małe kosteczki.



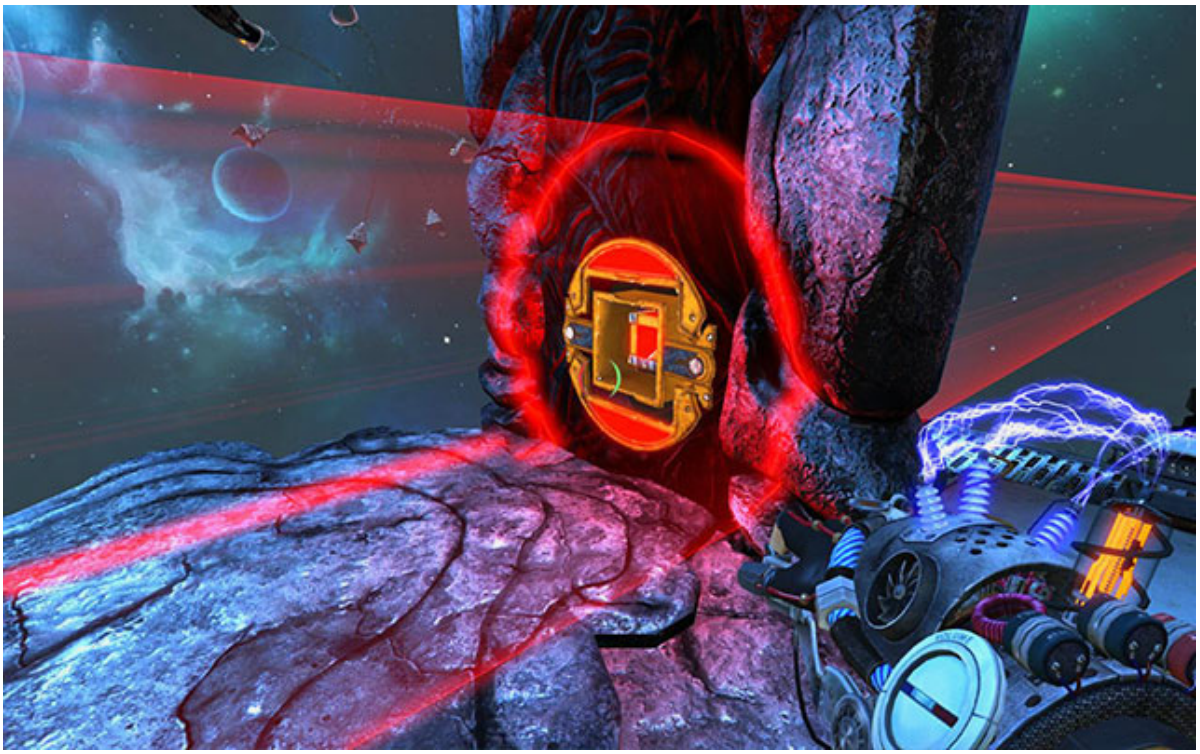
Umieść dwie z nich w pustych silnikach, znajdujących się po prawej, po czym odpal na nich **czerwone** ładunki (obrazek powyżej). Następnie zabierz pozostałe dwie kostki, wejdź po kamiennych schodach, obróć się i idź przed siebie.

Trzecia kostka trafia do tego modułu

Czeka tu na Ciebie kolejny pusty moduł. Umieść w nim małą kostkę, a następnie zmień ładunek na **czerwony**. Wyceluj w przynależną do niego platformę i wystrzel **czerwony** ładunek. Wskocz z ostatnią kostką na platformę, po czym odpal **zielony** ładunek.

Mimo pozorów, da się po tym wejść

Gdy tylko znajdziesz się po drugiej stronie, wejdź po kawałkach gruzu na górę.

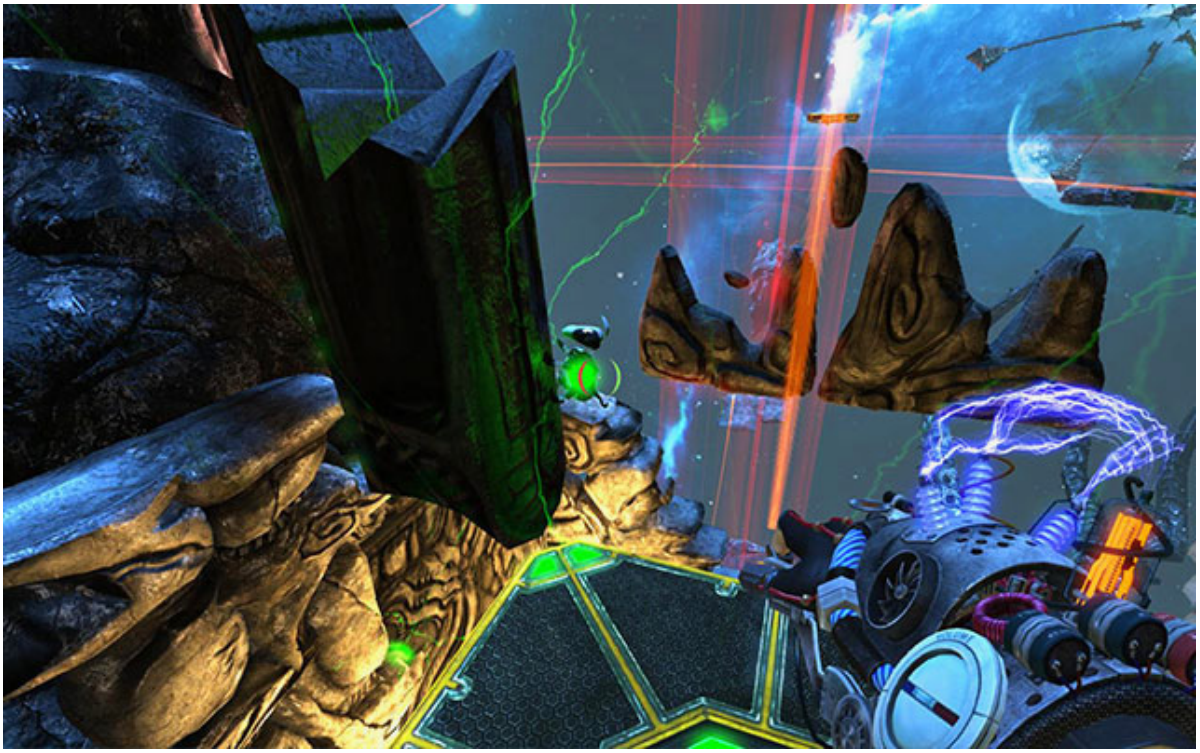


Ostatnia kostka trafia tutaj

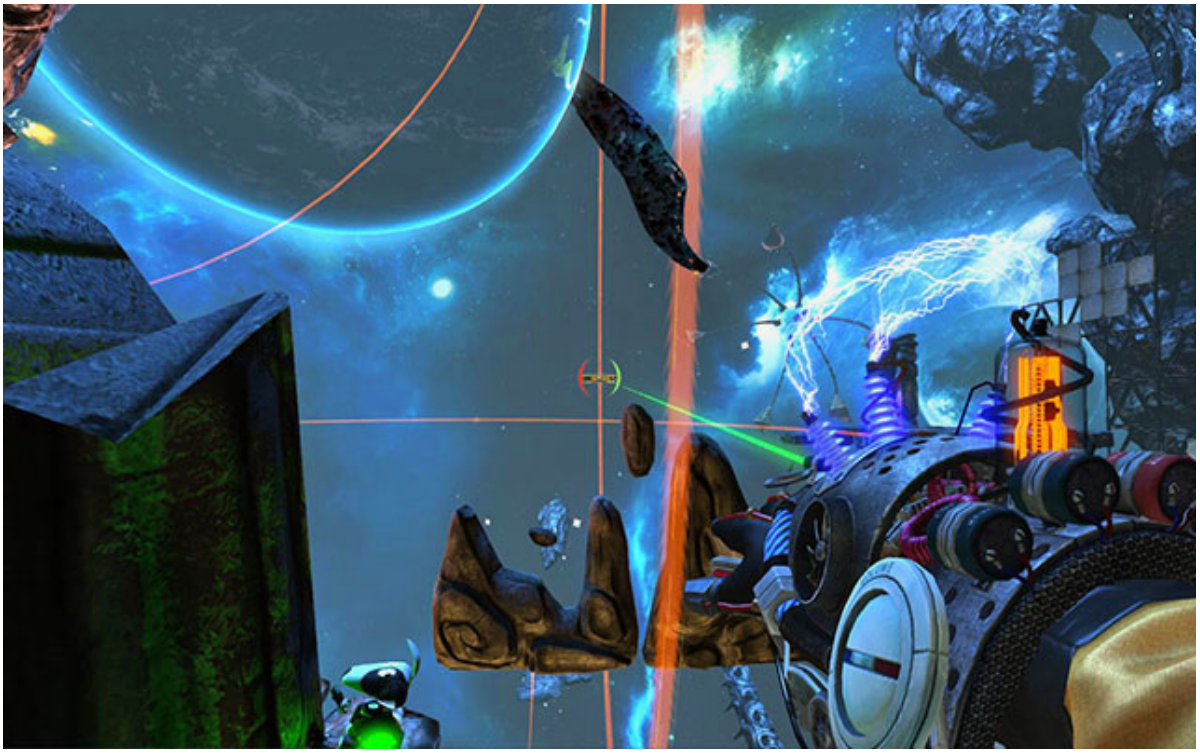
Umieść kostkę w module, znajdującym się po prawej stronie, a następnie zmień ładunek na **czerwony**.

Warto skorzystać z pól magnetycznych (F)

Teraz czeka Cię odrobina zabawy z platformami. Wyceluj w tę, znajdującą się najdalej po prawej i odpal **czerwony** ładunek. Gdy tylko zbliży się do Ciebie, przeskocz na nią, po czym zmień ładunek na **zielony**.

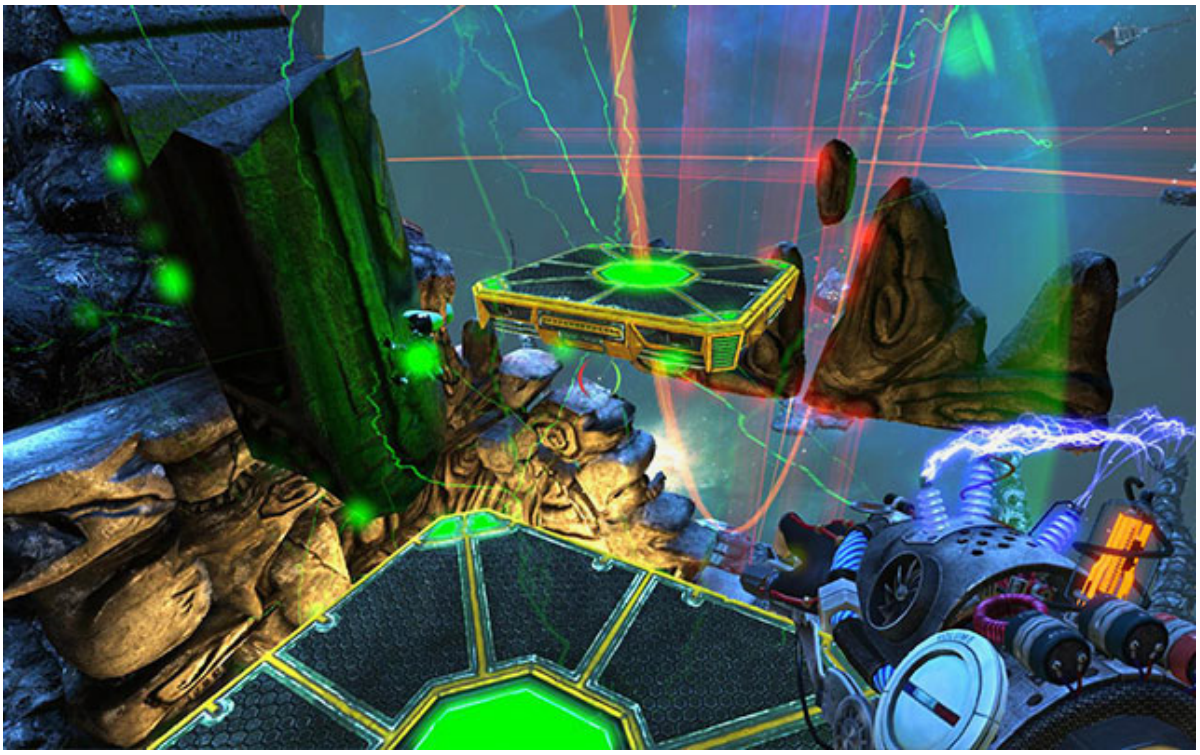


Przygotuj się i gdy tylko zbliżysz się do lewitującej kolumny, widocznej na powyższym obrazku, rozstaw na niej **zielonego Newton'a**.

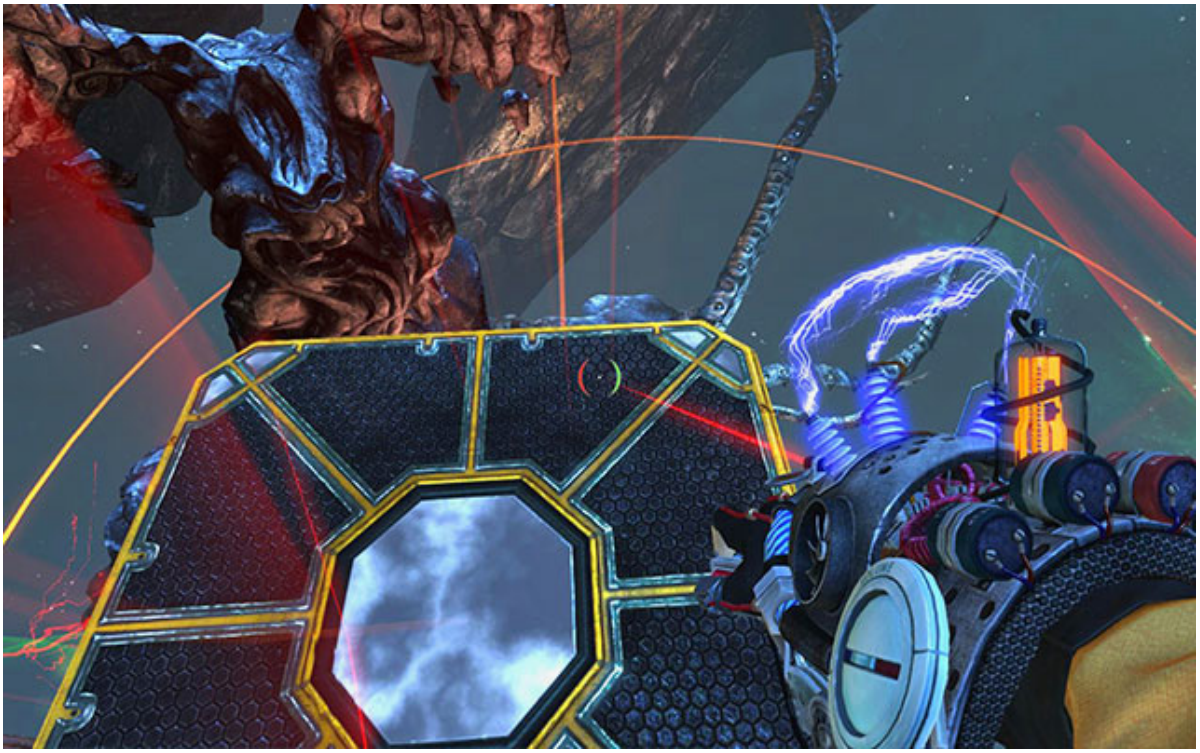


Platforma musi być naładowana zielonym ładunkiem, by Newton ją przyciągnął

Powinieneś się zatrzymać. Gdy to się stanie, wyceluj w następną platformę, znajdującą się dokładnie przed Tobą, a następnie zmień jej ładunek na **zielony**.



Poczekaj, aż platforma zostanie przyciągnięta przez Newton'a, po czym przejdź na nią i odpal **czerwony** ładunek (obrazek powyżej). Teraz musisz ją delikatne spowolnić. Gdy tylko zetknie się z polem magnetycznym modułu, zmień jej ładunek na **zielony**, a następnie szybko na **czerwony**. To powinno wystarczyć, byś mógł bez problemu przeskoczyć na ostatnią platformę, znajdującą się na górze.



Możliwe, że będziesz musiał trochę pobawić się ładunkami, nim nabierzesz odpowiedniej prędkości

Zmień jej ładunek na **czerwony**, a po chwili na **zielony**. Po zbliżeniu się do kolejnej unoszącej się skały, przeskocz na nią i przejdź przez znajdujący się tu portal.

From Beyond

A tuż za rogiem…

Ten poziom, to niemal nieustanny bieg do samego końca z siedzącymi Ci na ogonie pięknościami. Gdy będziesz gotów, zacznij iść przed siebie, aż odpalisz krótki przerywnik.

To tylko jeden z pierwszych, którzy będą Cię ścigali

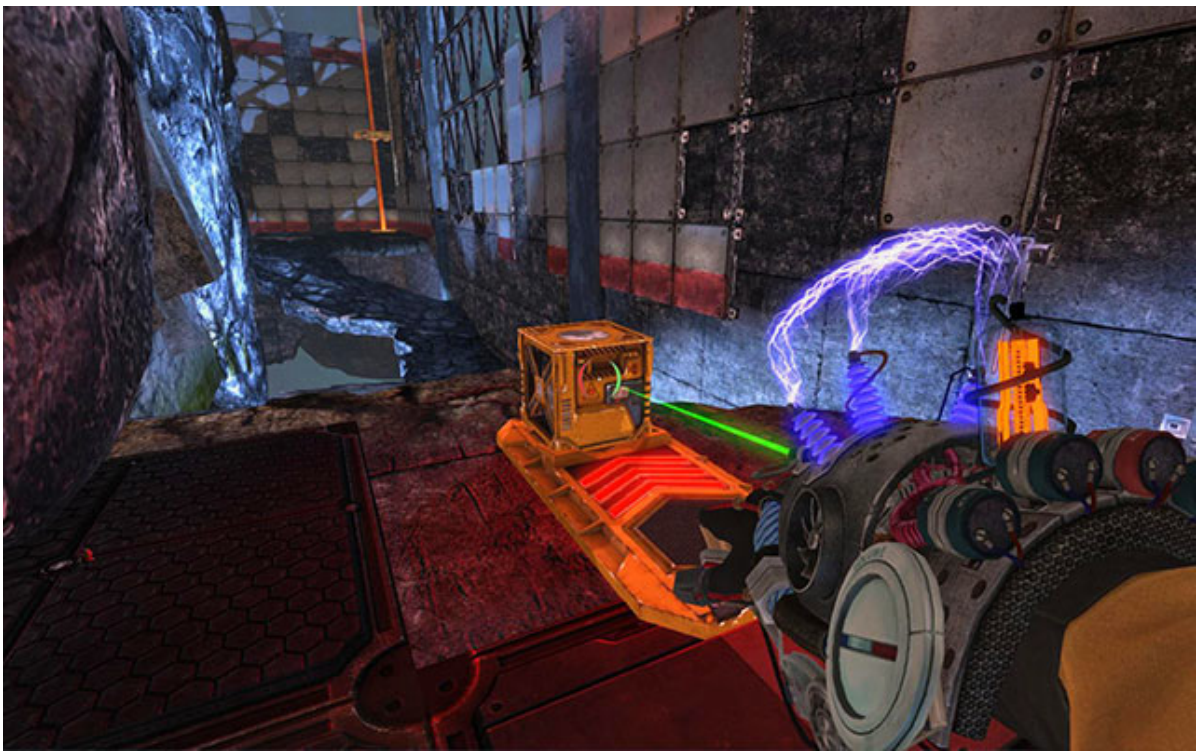
Jak widzisz, już na samym początku spotkasz pierwszego przeciwnika. Nie próbuj z nim walczyć. Jedyny sposób na zabicie oponenta, to wybuchowa kostka, a tej niestety brak.

Pozostaje ucieczka. Od razu przenieś swój wzrok na wielką bramę, znajdującą się po lewej od monstrum. To nowy moduł – **Magnetyczne wrota**. Zasada ich działania jest prosta. Jeśli chcesz je otworzyć, odpalasz odmienne ładunki na dwóch częściach wrót, a przy zamykaniu – te same ładunki. W tym wypadku musisz je jak najszybciej otworzyć, więc zmień ładunek prawej strony na **zielony**, a lewej na **czerwony** (obrazek powyżej).

Nie warto biec chodami

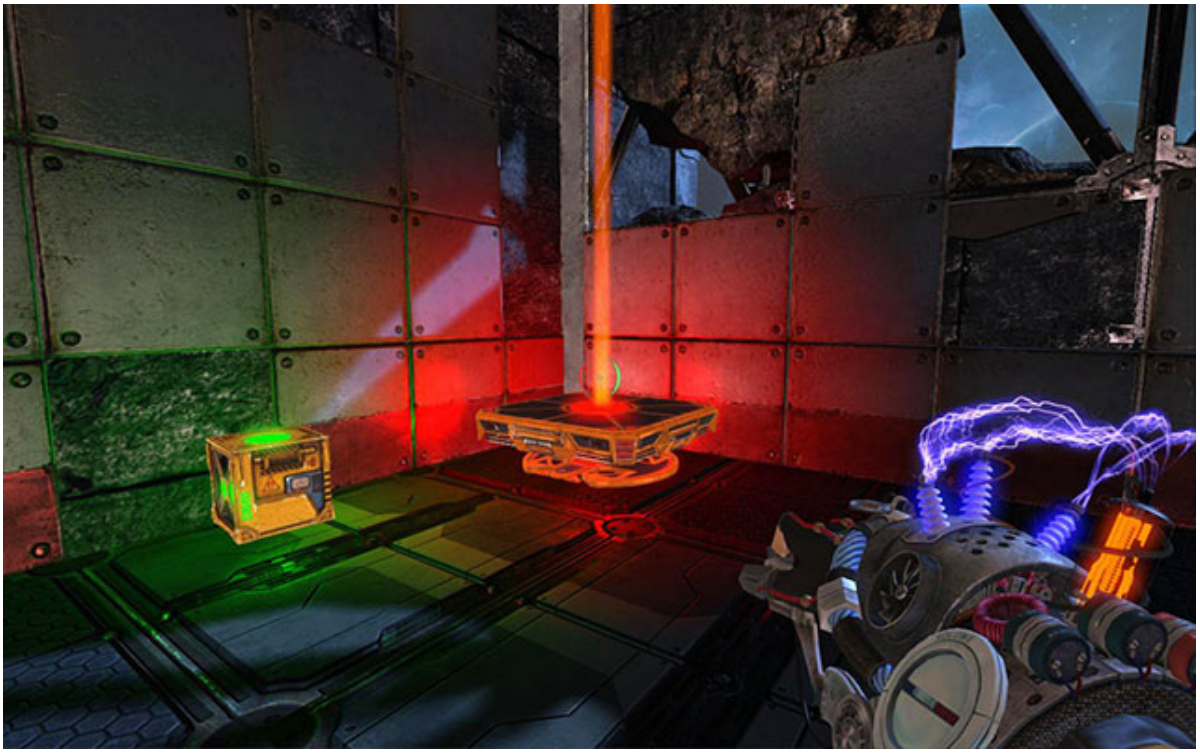
W momencie, gdy znajdziesz się między wrotami, odpal na prawej części **czerwony** ładunek. To spowoduje ich zamknięcie i da Ci odrobinę czasu. Wskocz na platformę po lewej, odpal **czerwony** ładunek, a następnie to samo zrób z silnikiem magnetycznym.

Za zakrętem po drugiej stronie, czeka na Ciebie dosyć irytująca przeszkoda – ściana z kostek. Zacznij strzelać w kostki **czerwonymi** i **zielonymi** ładunkami. Gdy tylko kilka z nich się poluzuje i zacznie odpychać nawzajem, wyjmij jedną lub dwie z samego środka. To powinna doprowadzić do ich zawalenia, jak na powyższym obrazku. Przeskocz na drugą stronę, a następnie podnieś jedną z kostek.



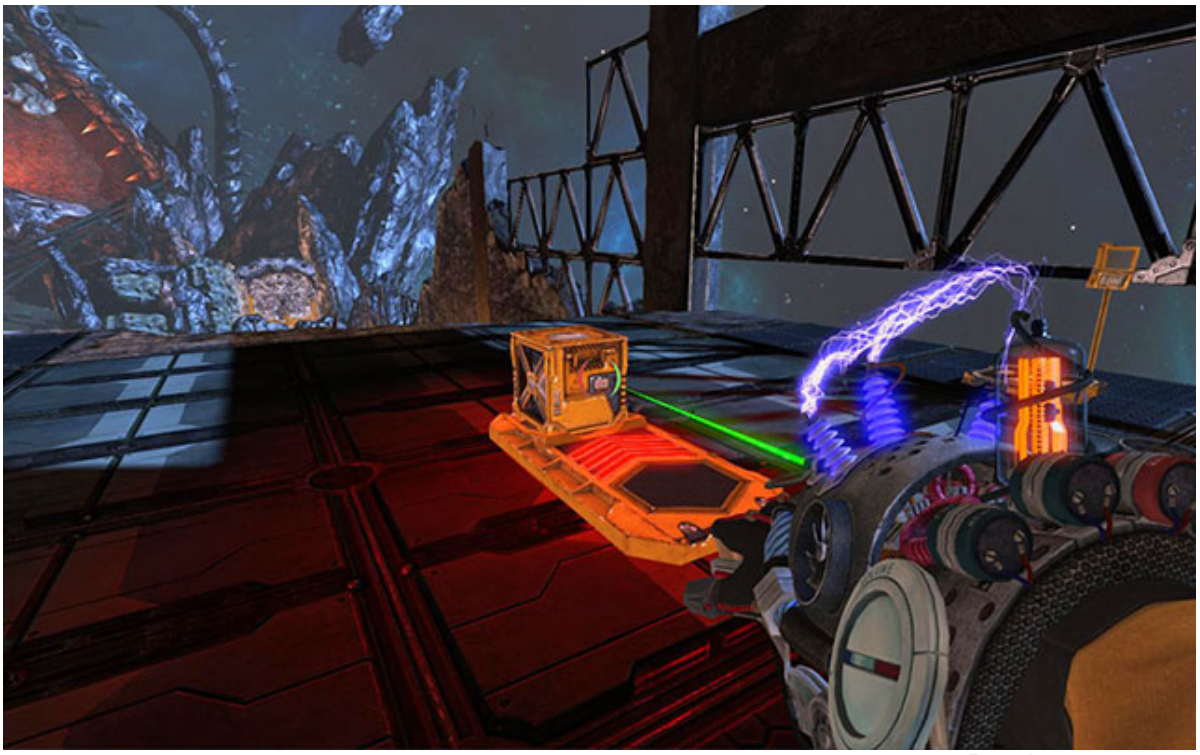
Możesz również pobiec, jeśli odpowiednio wcześniej przygotujesz platformę

Ustaw ją na wyrzutni, zmień ładunek na **czerwony**, wskocz na kostkę, po czym odpal **zielony** ładunek.



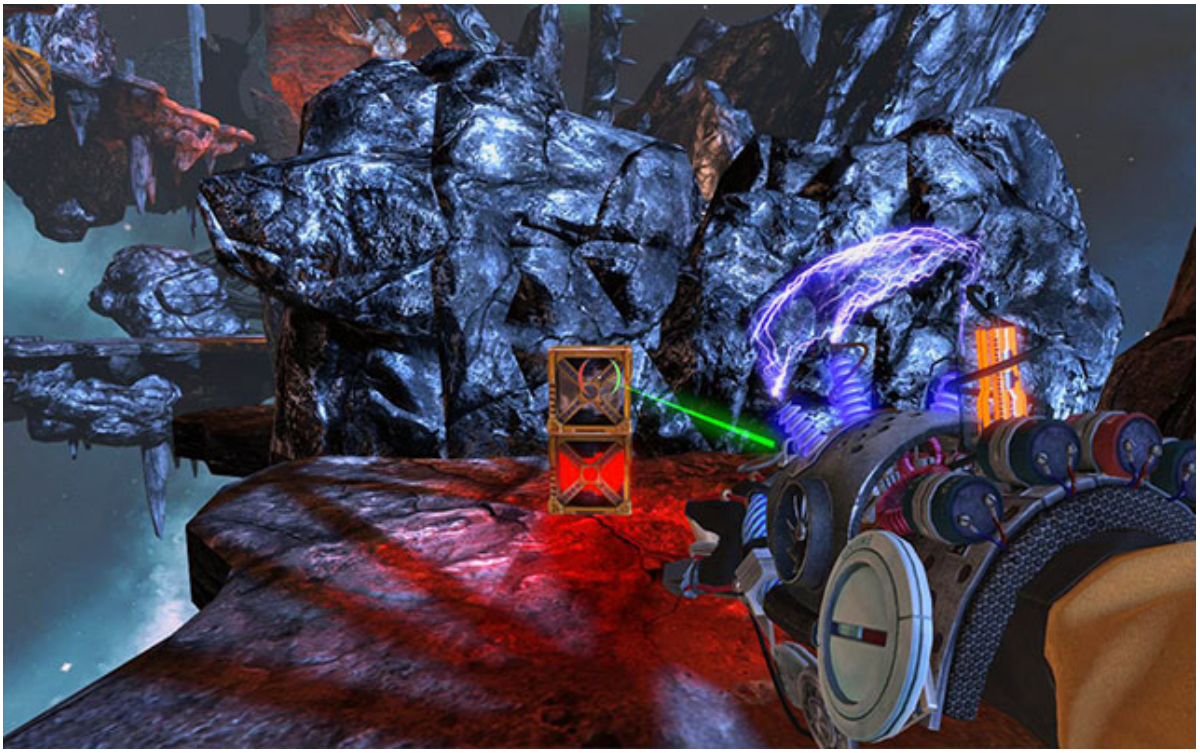
Potwór na szczęście nie potrafi wspinać się po ścianach

Po wylądowaniu, zmień ładunki modułu i platformy na **czerwone**, wskocz na platformę i od razu zamień ładunek na **zielony**.



Bezpieczna przystań

Tu zyskasz chwilę, by złapać oddech. Podnieś leżącą po prawej kostkę, po czym ustaw ją na module. Następnie zmień ładunek modułu na **czerwony**, wskocz na kostkę i zmień jej ładunek na **zielony**.



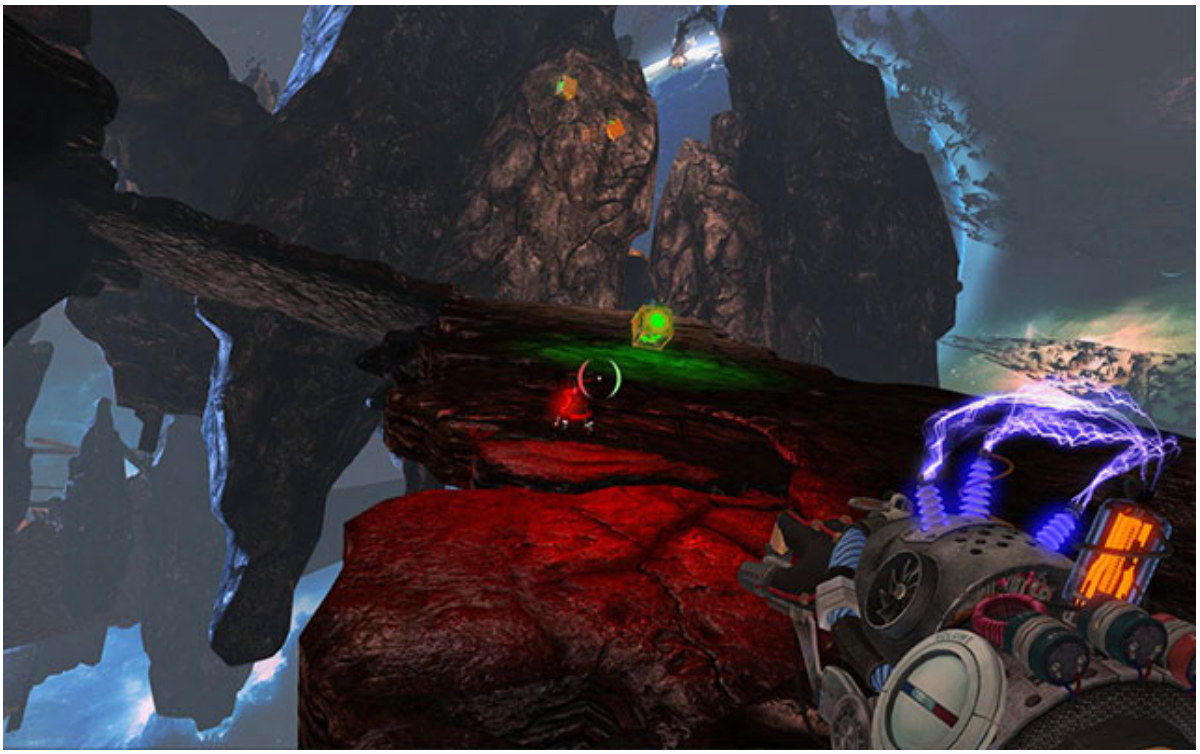
Nie warto oglądać się za siebie

Gdy tylko znajdziesz się na ziemi, natychmiast zmień ładunek dolnej kostki na **czerwony**, wskocz na górną, po czym odpal **zielony** ładunek. Przeskocz nad skałami i biegnij w stronę wrót.

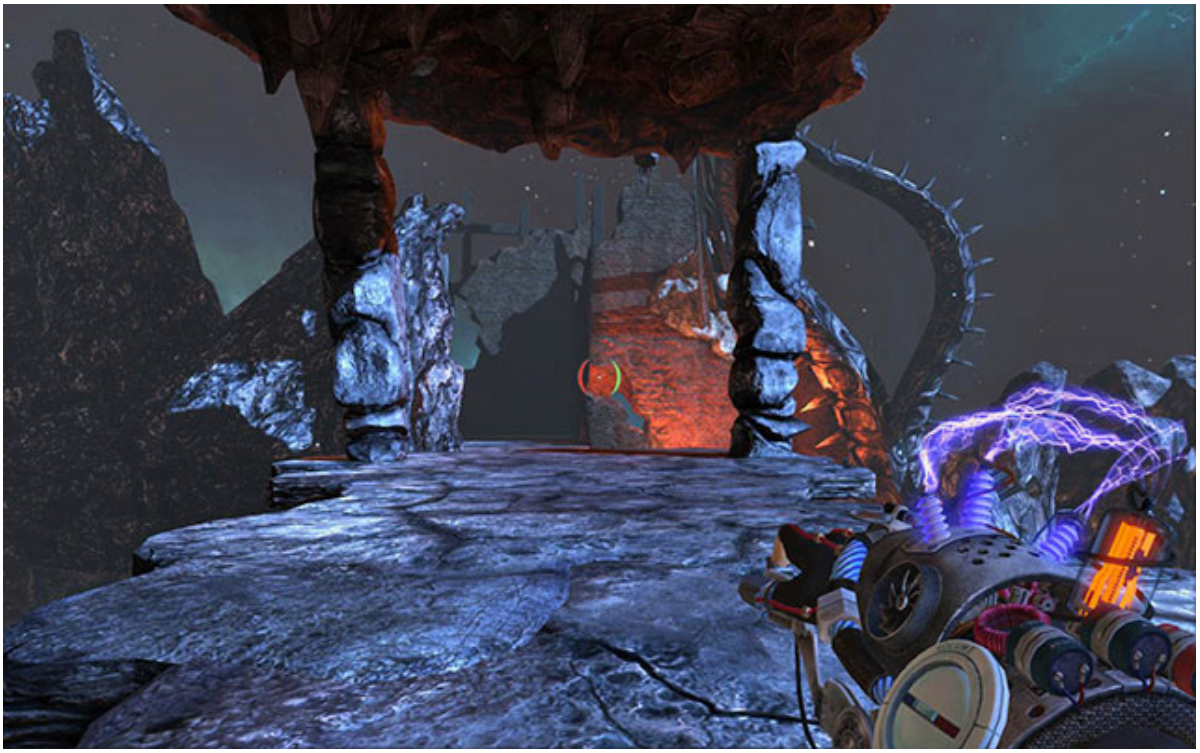
Kolejne magnetyczne wrota

Zmień ładunek prawej strony na **zielony**, a lewej na **czerwony**. Zamknij je, zmieniając ładunek prawej na **czerwony**, gdy tylko znajdziesz się po drugiej stronie. To samo zrób z kolejnymi wrotami nie zapominając, by również je zamknąć.

Dzięki temu zyskasz kilka cennych sekund. Od razu po zamknięciu wrót, wyceluj w górną ścianę hipersześciany znajdującego się powyżej i wystrzel **zielony** ładunek (obrazek powyżej). Na dolnej ścianie odpal **czerwony** ładunek, po czym przeskocz po niej na drugą stronę i zamień jej ładunek na **zielony**.



Następnie musisz wspiąć się na górę, jednak przeszkodę stanowią spadające kostki. Trzymając się lewej strony, stawiaj przed sobą **czerwonego Newton'a** jak na obrazku powyżej, aż znajdziesz się za linią wodospadu kostek.

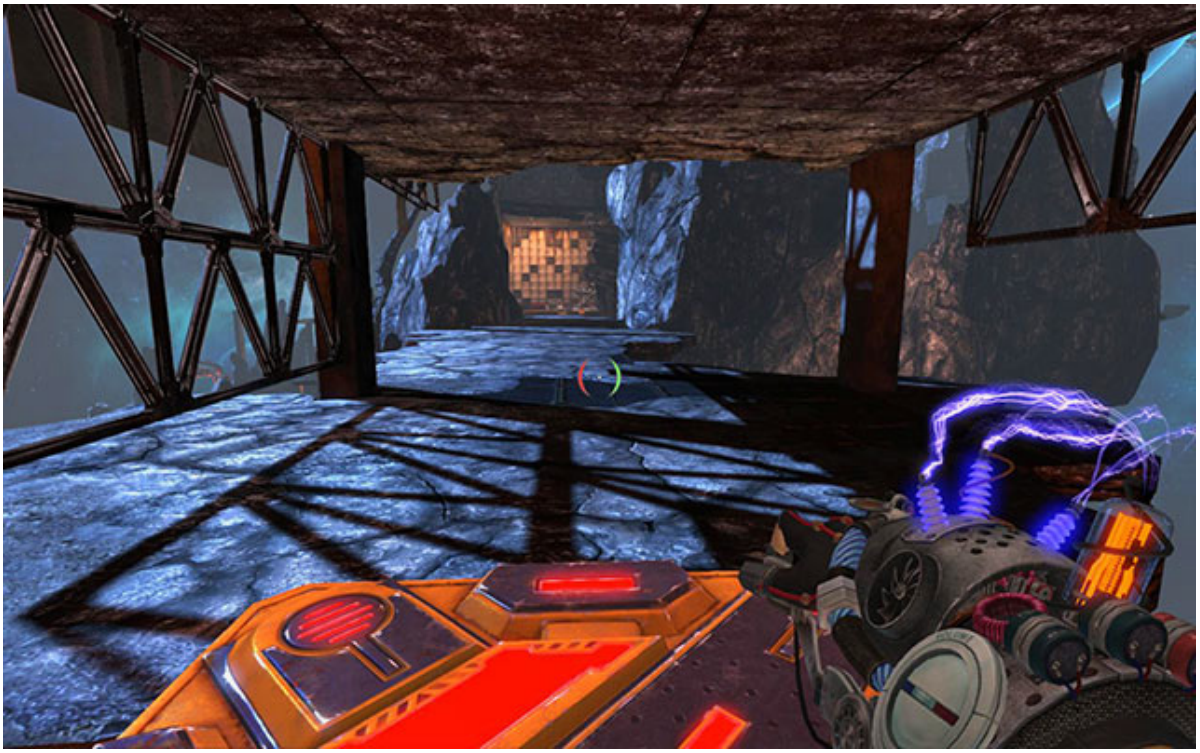


Bestia wciąż Cię goni, dlatego nie zatrzymuj się nawet na chwile

Biegnij w lewo do końca skały, po czym przeskocz na górną ścianę hipersześcianu.

Przed Tobą tylko same przykrości

Zignoruj jednak drogę znajdującą się przed Tobą i zmień ładunek ściany na **czerwony**.



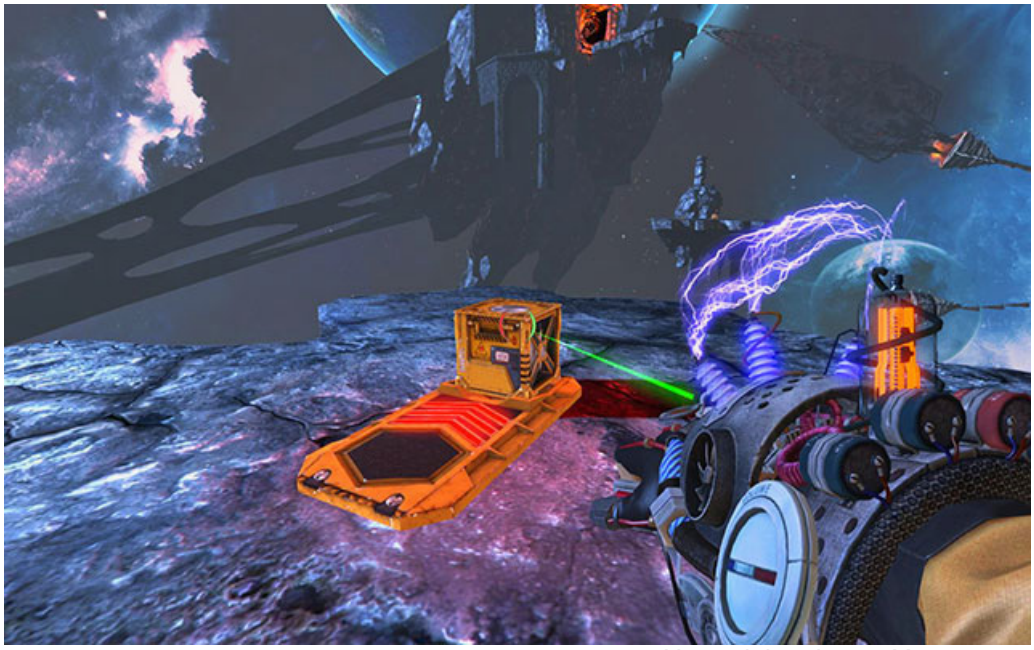
To już prawie koniec ucieczki

Przeniesie Cię to na wyższe piętro. Zeskocz, a następnie biegnij do przodu.

Czas na zamianę ról. Podnieś wybuchową kostkę i umieść na wyrzutni. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, a kostki na **zielony**. Wiedz jednak, że nie wyeliminuje to mackowatego monstrum, a jedynie spowolni je na kilka sekund.

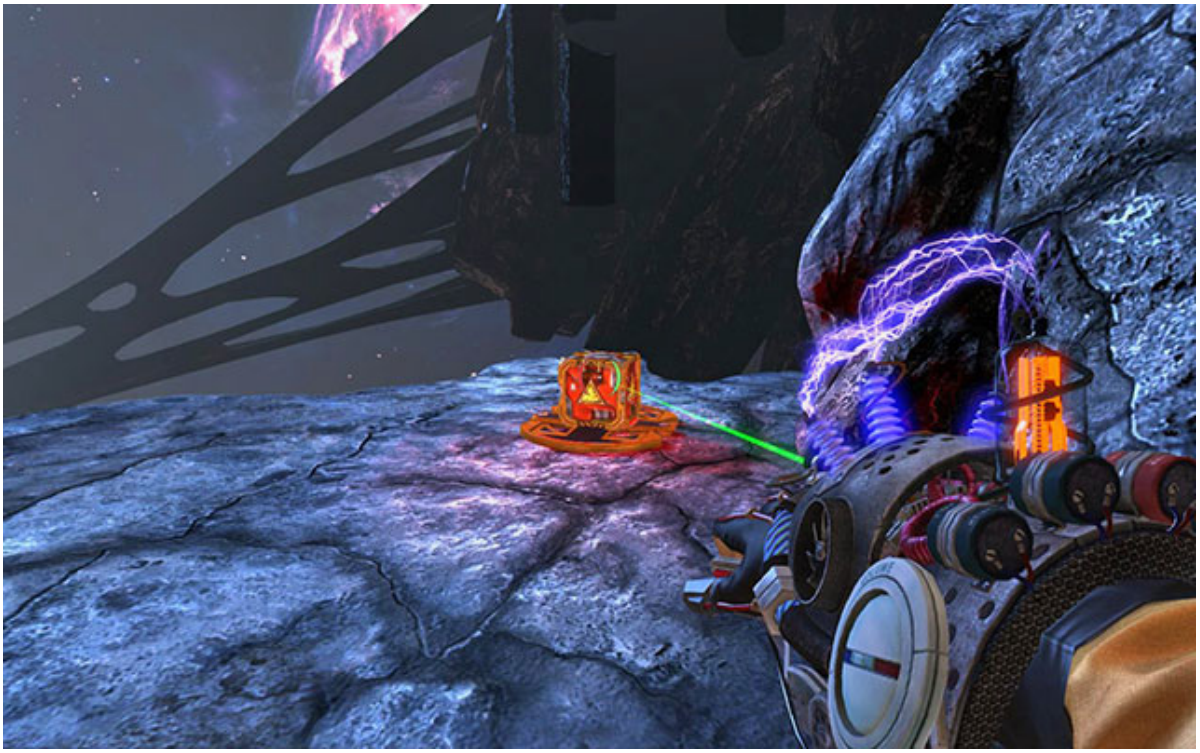
Pierwsze wybuchowe kostki dobiją potwora

Wykorzystaj to, wskakując w niewielkie przejście po lewej. Nie próbuj jednak biegu między eksplodującymi kostkami, bo zakończy się to nieprzyjemnie. Zamiast tego, zmień ładunek pierwszego modułu, znajdującego się na podłodze, na **zielony**. Odepchniesz w ten sposób spadające kostki i otworzysz sobie przejście.



Uważaj, by nie spaść na samym końcu

To samo zrób z kolejnymi modułami, zmieniając ich kolory odpowiednio na **zielony**, **czerwony** i ponownie na **zielony**. Po przejściu na drugą stronę, podnieś leżącą tu kostkę, umieść na wyrzutni, a następnie wystrzel się, odpalając **zielony** ładunek.

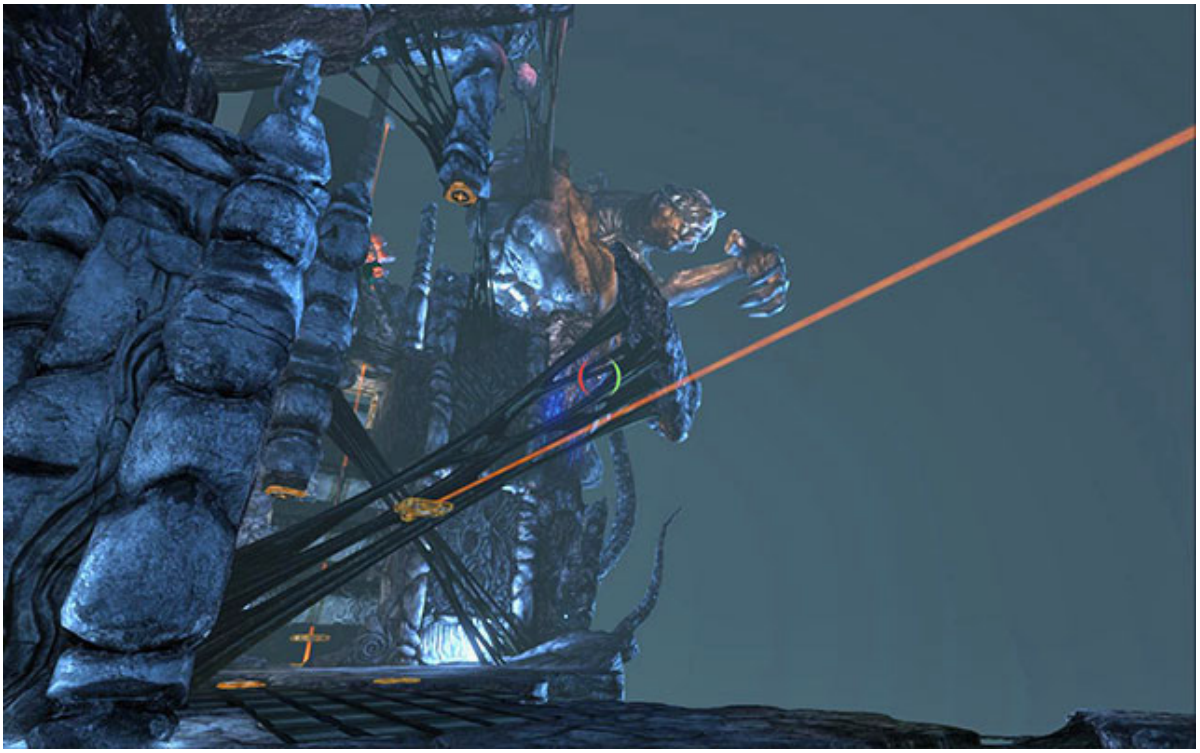


Na kolejnej wysepce, znajdziesz moduł magnetyczny i wybuchową kostkę. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, po czym postaw na nim kostkę, odpalając na niej **zielony** ładunek. Po oczyszczeniu drogi, powtórz procedurę, wskakując tym razem na kostkę.

Portal wyjściowy

Przeskocz na wyższą wysepkę, a następnie przejdź przez portal do następnej lokacji.

Near Orbit

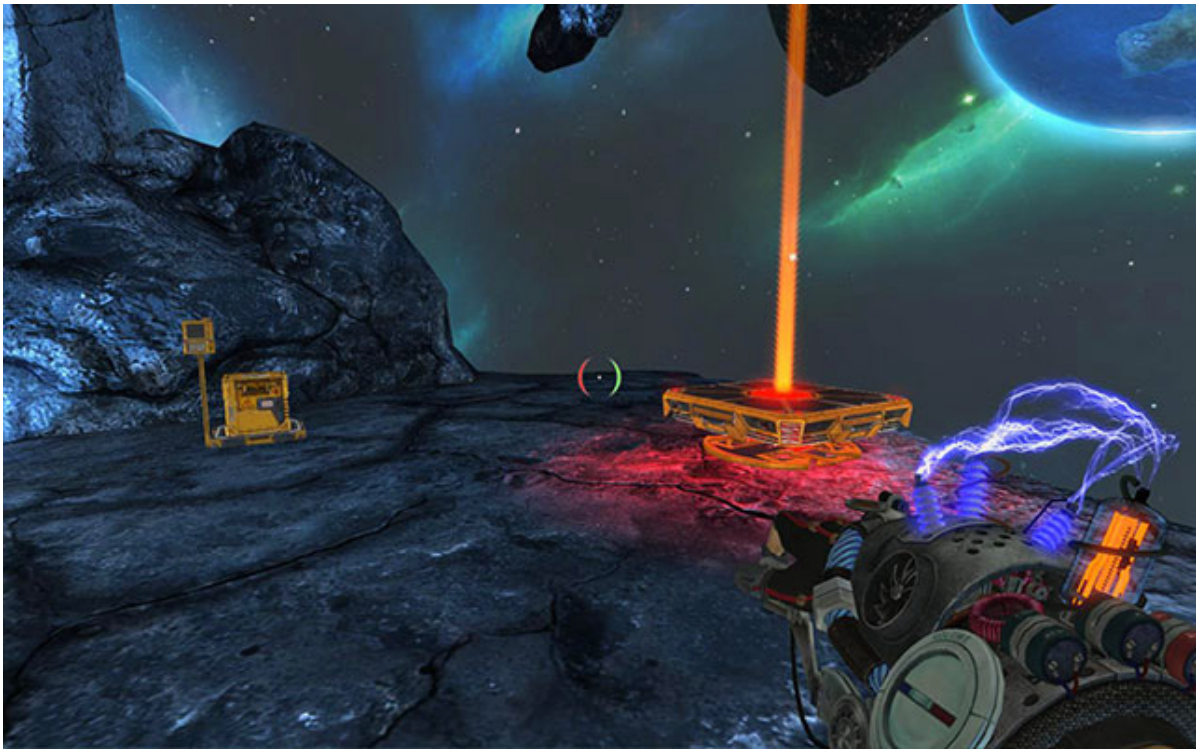


Patrz gdzie stawiasz kroki

Po rozpoczęciu, idź cały czas przed siebie, aż dojdziesz do pierwszych modułów.

Jedyna prawdziwa zjeżdżalnia w grze

Po prawej znajdziesz kawałek pochyłej skały. Wskocz na nią i zjedź na dół.



1 z 2 kostek

Zmień ładunek silnika magnetycznego na **czerwony**, po czym to samo zrób z platformą. Umieść na niej kostkę, znajdującą się po lewej, wskocz, a następnie odpal **zielony** ładunek.

2 z 2 kostek

Na górze natrafisz na przejście do pierwszej części lokacji. Zeskocz na dół i idź wzdłuż prawej ściany. Dojdziesz do poziomego silnika i kolejnej kostki. Odpal na module **czerwony** ładunek.

Możesz również wskoczyć z kostką na platformę, jeśli wolisz wygodniejszy transport

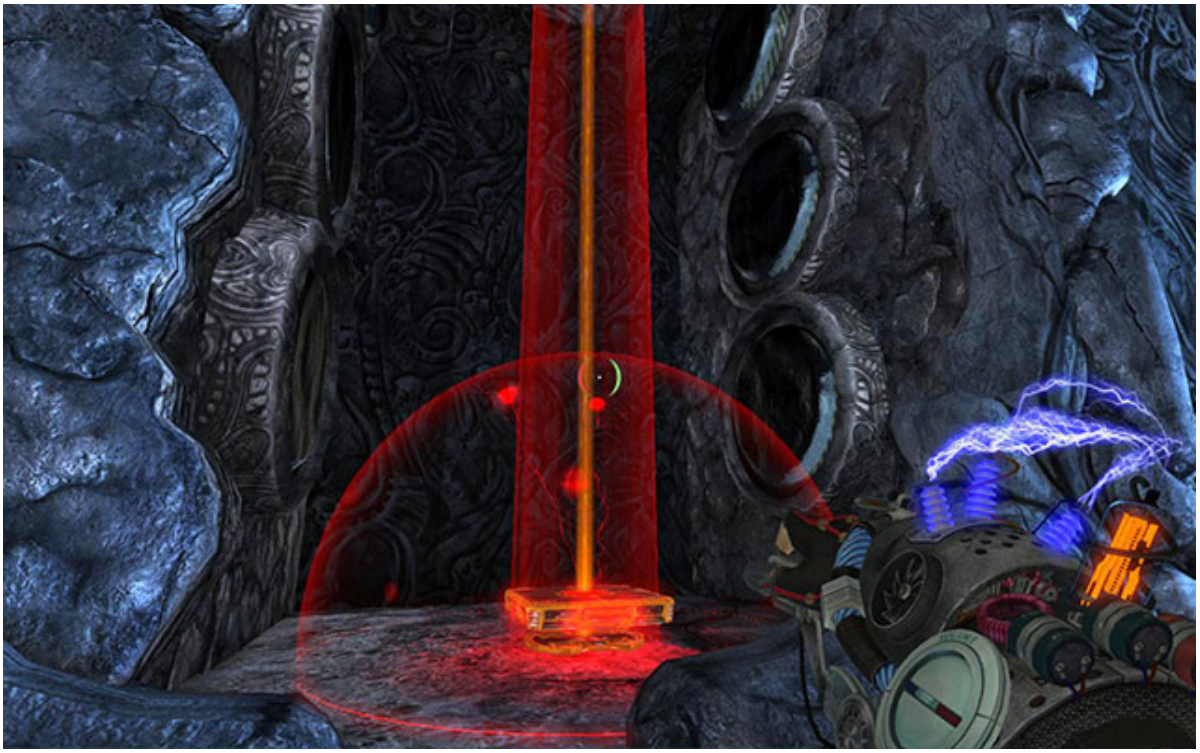
Zmień ładunek przynależnej platformy na **czerwony**. Gdy dojedzie do modułu, umieść na niej drugą kostkę, po czym odpal **zielony** ładunek. Zeskocz z pierwszą kostką piętro niżej.

Idź w stronę oddalającej się platformy. Po lewej stronie od miejsca w którym się zatrzyma, zobaczysz dwa przyciski (obrazek powyżej). Postaw kostkę na dolnym, obróć się, a następnie podejdź do krawędzi za platformą.

Ukryty moduł

Spójrz w niewielką dziurą, umiejscowioną obok metalowej podłogi. Na samym dole, zobaczysz niewielki wycinek skały, ze znajdującym się na niej modułem. Zmień jego ładunek na **czerwony** i wróć się do poziomej platformy.

Następnie zmień ładunek modułu, znajdującego się pod platformą na **czerwony**. Rozładuj samą platformę i poziomy silnik, znajdujący się za Tobą, używając kolejno **zielonego** i **czerwonego** ładunku. Gdy upewnisz się, że jedyne pole magnetyczne, wytwarza moduł umieszczony pod platformą, wyceluj w kostkę i odpal **zielony** ładunek, tak jak na powyższym obrazku.



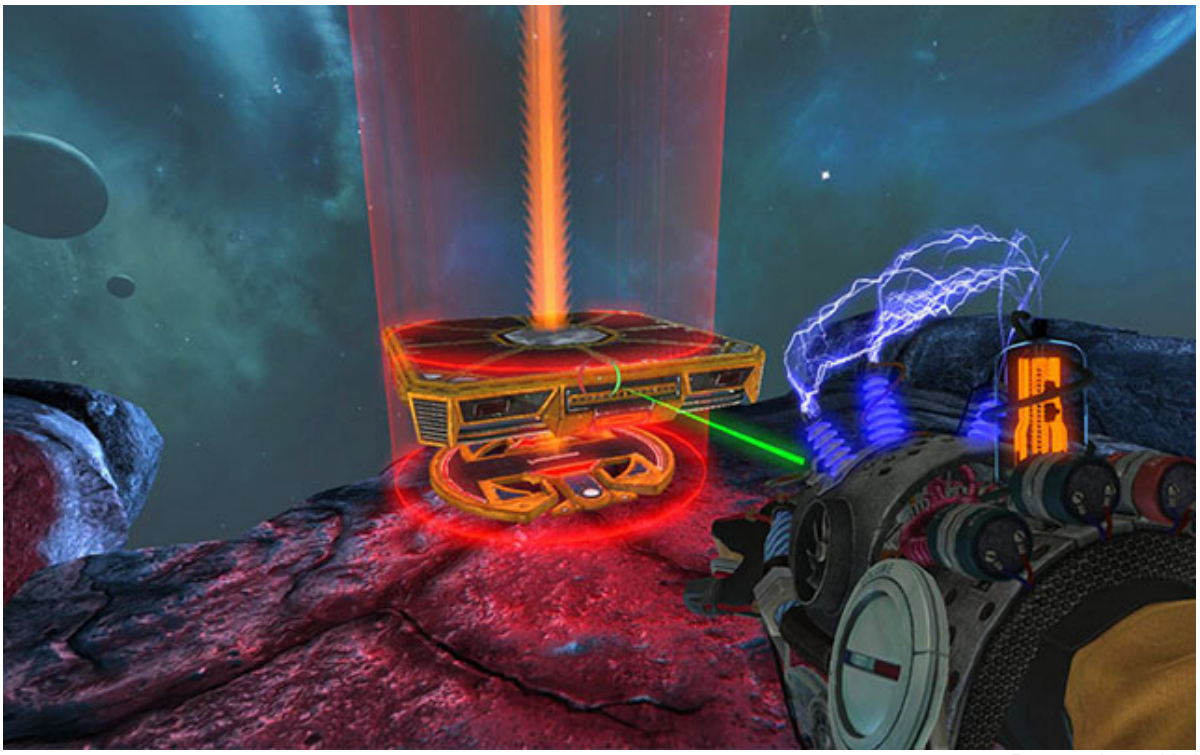
Uważaj, by nie dać się zmiażdżyć

Podejdź do pionowej platformy, znajdującej się między ruchomymi słupami. Naładuj moduł i platformę na **czerwono**, wskocz na nią, po czym odpal **zielony** ładunek.

Musisz poczekać, aż trzeci słup schowa się, a następnie szybko rozstaw **zielonego Newton'a** na ścianie obok, by podciągnąć się powyżej poziomu słupa (obrazek powyżej).

Aktywacja drugiego przycisku

Na samej górze, natrafisz na czwarty słup. By go odblokować, odwróć się i wyceluj w dół, w kostkę stojącą na pierwszym przycisku. Wystrzel **zielony** ładunek, by otworzyć sobie przejście.



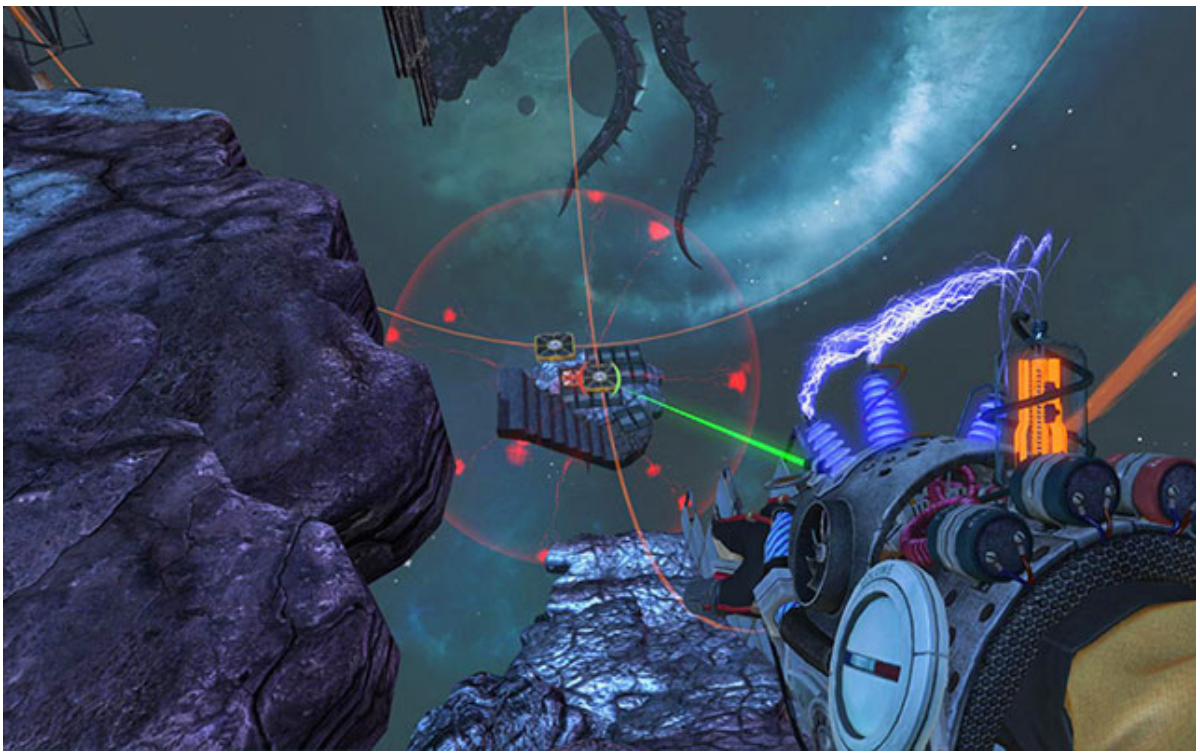
Droga do wyjścia

Podejdź do ostatniej platformy. Zmień jej ładunek oraz ładunek jej silnika na **czerwony**, wejdź na nią, a następnie odpal **zielony** ładunek. Po wjechaniu na górę, przejdź przez portal wyjściowy.

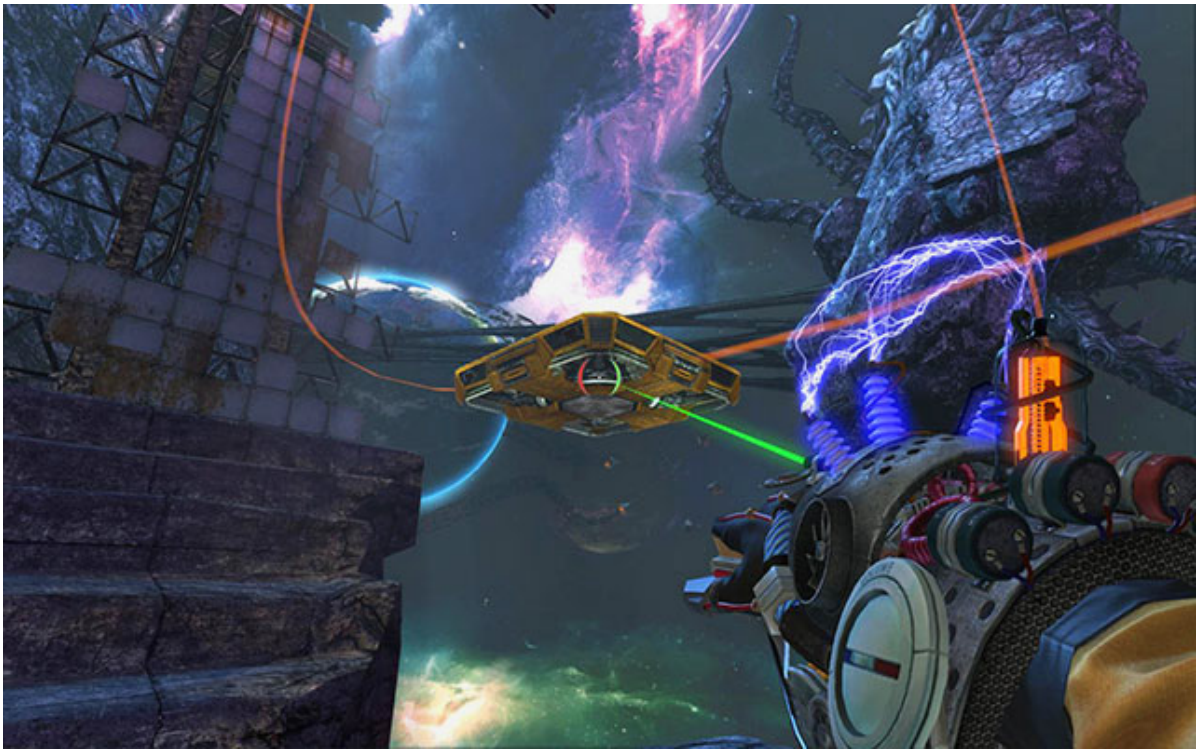
M i – G o G a t e w a y

Najkrótsza lokacja w trzecim akcie

Poziom ten można przejść w kilku prostych krokach, jeśli tylko użyć odpowiedniej metody.

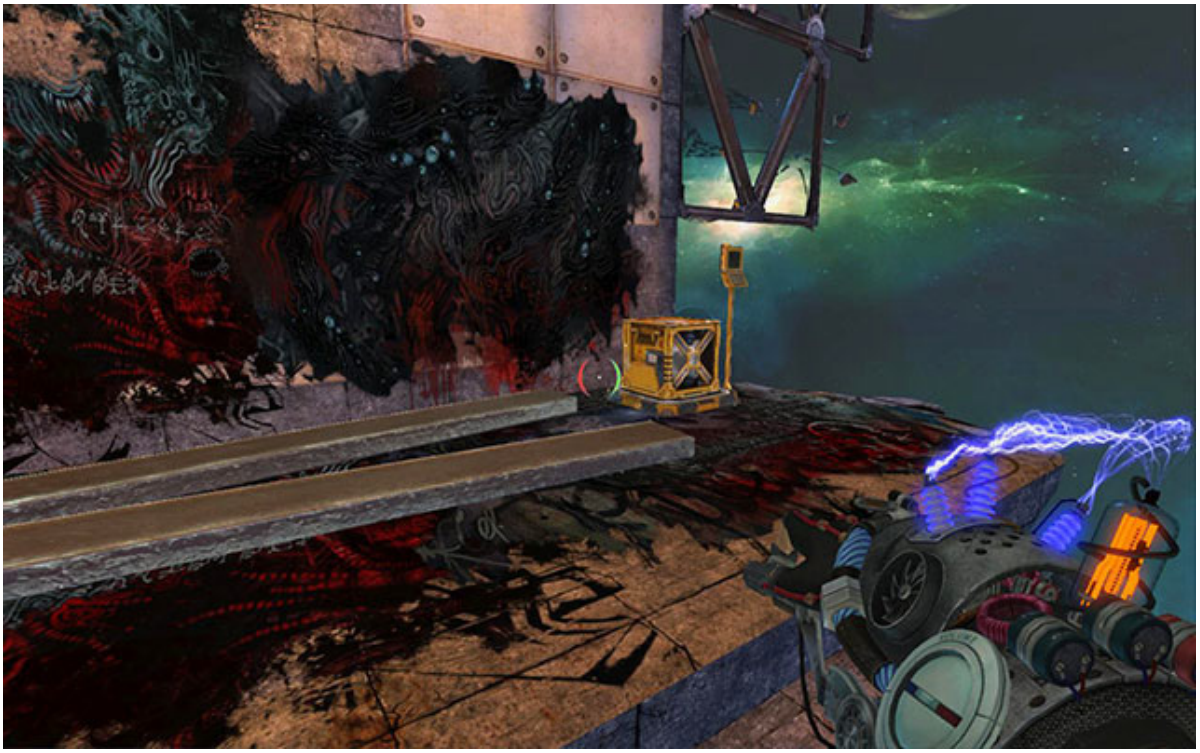


Od razu po rozpoczęciu, spójrz na dół w lewo. Ujrzysz niewielką wysepkę z dwiema platformami i modułem. Wyceluj w moduł, po czym wystrzel **czerwony** ładunek. Następnie zmień ładunek platformy, której promień skierowany jest w Twoją stronę, na **zielony** (obrazek powyżej). Gdy podjedzie, wskocz na nią i odpal **czerwony** ładunek.



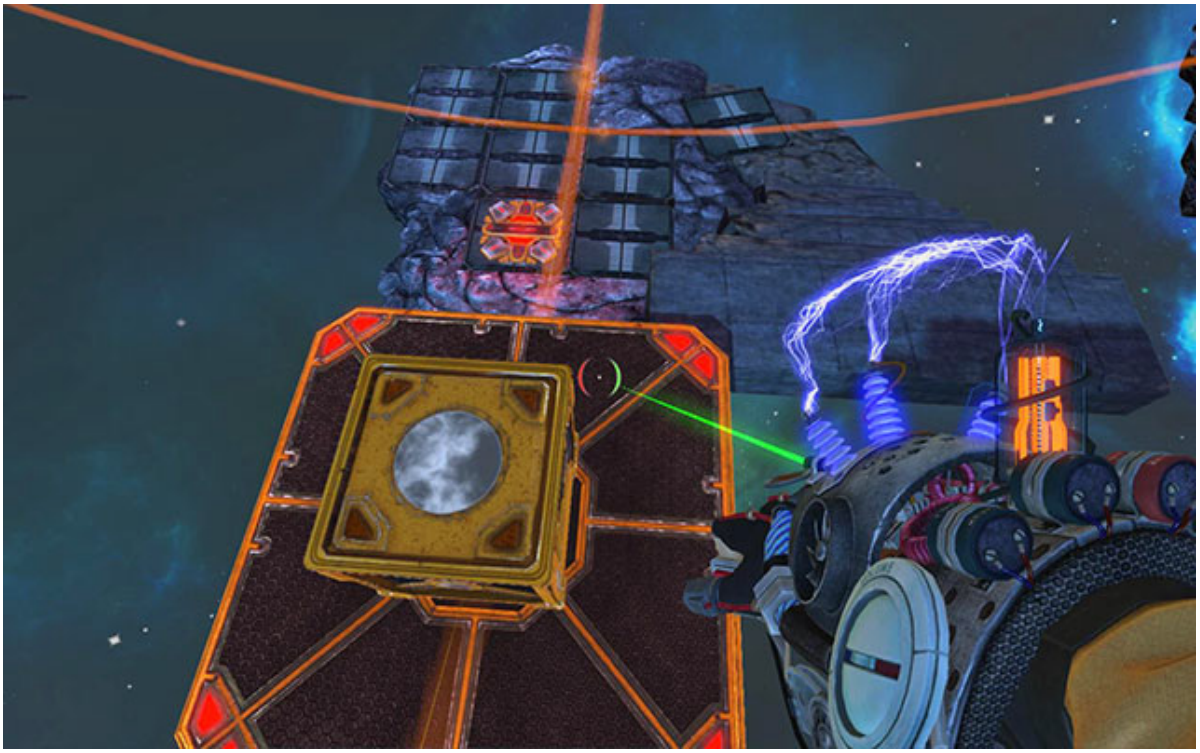
Ta platforma pomoże nam w szybkim ukończeniu poziomu

Zeskocz na wspomnianą wysepkę, po czym wdrap się na drugą platformę i zmień jej ładunek na **zielony**. Gdy tylko będziesz miał możliwość, przeskocz na kolejną wysepkę z kamiennymi schodami.



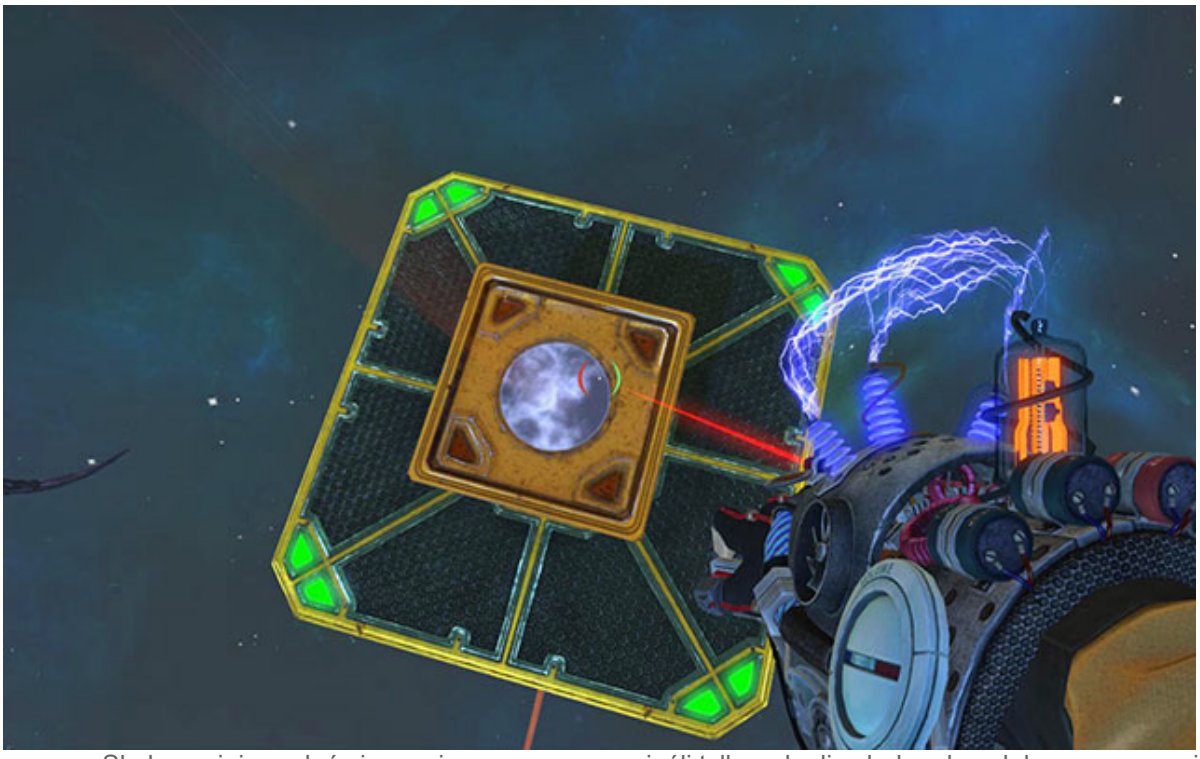
Jedyna żółta kostka

Wejdź po nich na górę i podnieś znajdującą się tu kostkę. Wróć się na sam dół schodów.



Przygotowanie to wielkiego skoku

Zeskocz z powrotem na drugą platformę, a następnie postaw na niej kostkę. Zmień ładunek na **czerwony**, a gdy znajdziesz się nad modułem – ponownie na **zielony**.



Skok powinien udać się za pierwszym razem, jeśli tylko odpalisz ładunek w dobrym momencie

Teraz najważniejsza część całej operacji. W momencie, gdy platforma znajdzie się na wysokości hipersześcianu, wskocz na kostkę, po czym odpal **czerwony** ładunek. To spowoduje wystrzelenie Twojej postaci, a miejsce lądowania, powinno znajdować się na wysepce za hipersześcianem.

Po znalezieniu się na stałym gruncie, podnieś leżącą tu wybuchową kostkę i umieść na wyrzutni. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, a kostki na **zielony** (obrazek powyżej). Gdy wyeliminujesz przeciwnika, przeskocz po kawałkach skał na drugą stronę, a następnie wejdź w portal.

The Damned

Nazwa lokacji, jest bardzo adekwatna

Warto na starcie zaznaczyć, że ta lokacja, jest prawdopodobnie jednym z najtrudniejszych momentów grze. Zasadniczo jest podzielona na dwie części i o ile jej pierwsza część jest stosunkowo łatwa, o tyle druga wymaga sporej dozy cierpliwości oraz kilku powtórzeń, nawet z poradnikiem.

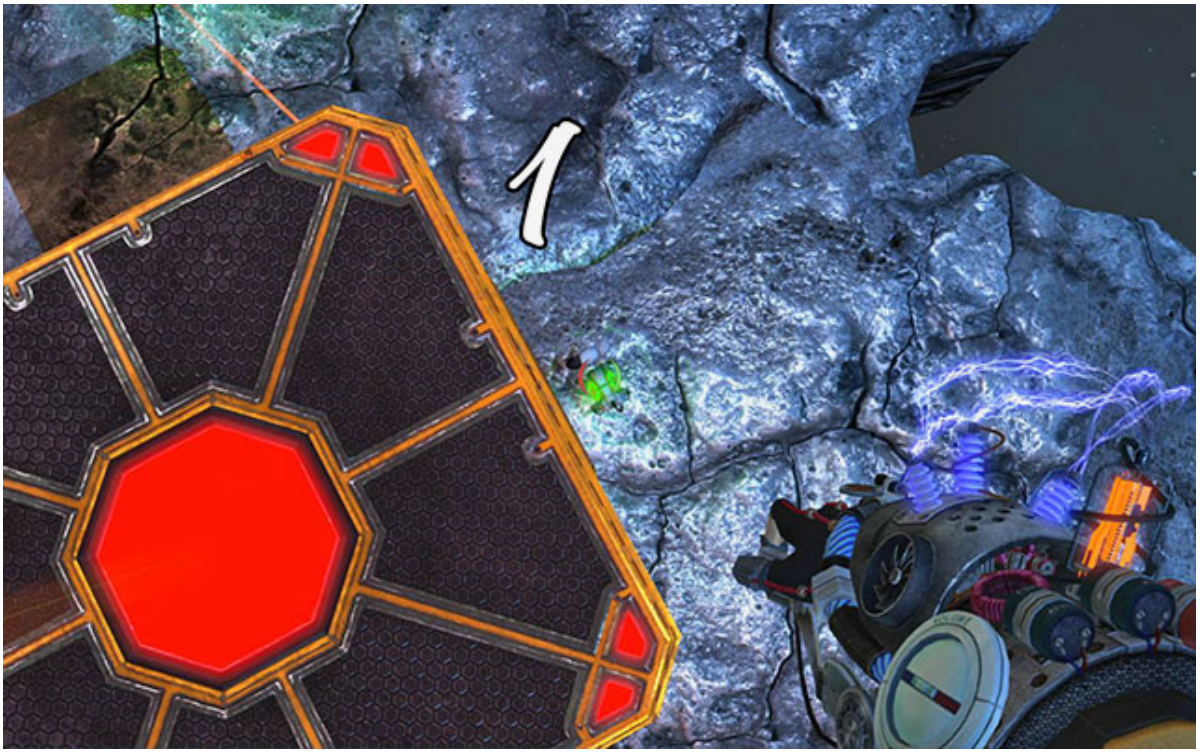
Możesz po tym bezpiecznie przejść

Gdy tylko zaczniesz, kieruj się przed siebie, aż dojdziesz do niewielkiej przepaści. Przejdź na drugą stronę, korzystając z czarnej substancji rozciągającej się miedzy dwiema stronami.

Czas na małą rozgrzewkę. Kierując się oznaczeniami z powyższego obrazka, naładuj wszystkie trzy platformy **czerwonymi** ładunkami. Następnie wejdź na platformę oznaczoną **numerem 1**.

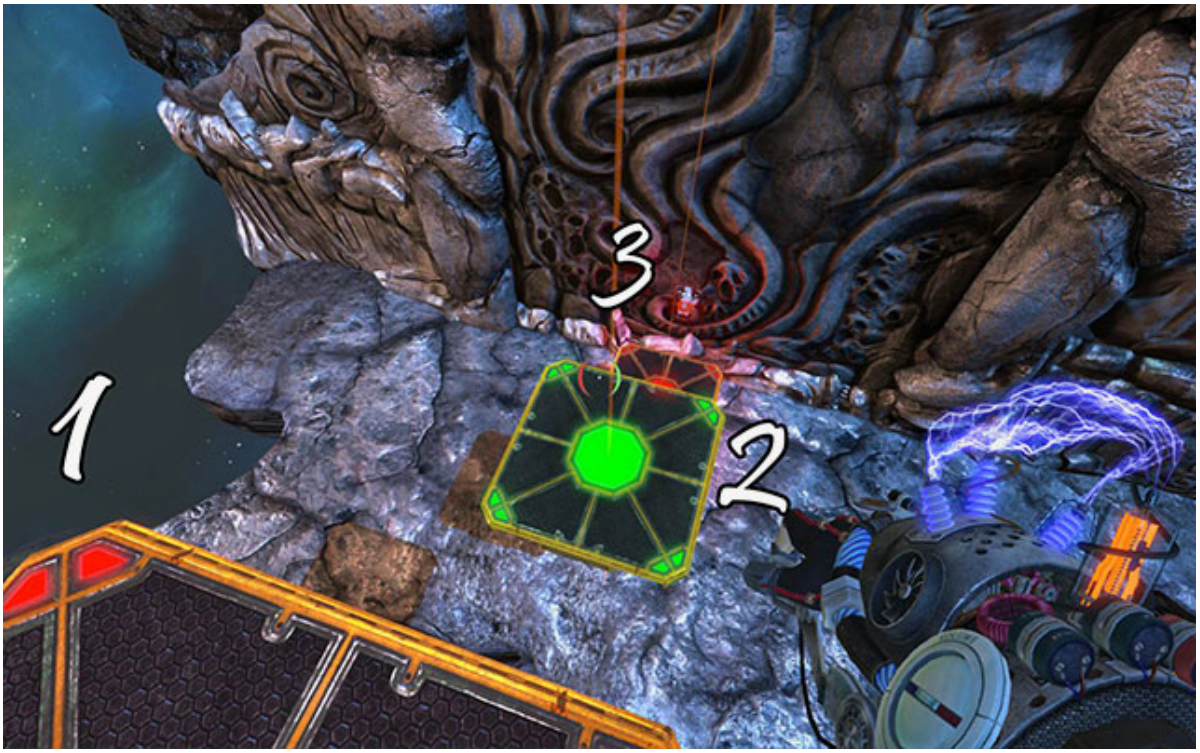
Rozstawiaj **czerwonego Newton'a**, na ścianie za platformą **numer 3**.

Gdy tylko osiągniesz maksymalny pułap, zmień ładunek ostatniego Newton'a na **zielony**. Po tym, jak platforma **nr. 3**, znajdzie się odrobinę pod platformą **nr. 2**, odpal na niej **zielony** ładunek.

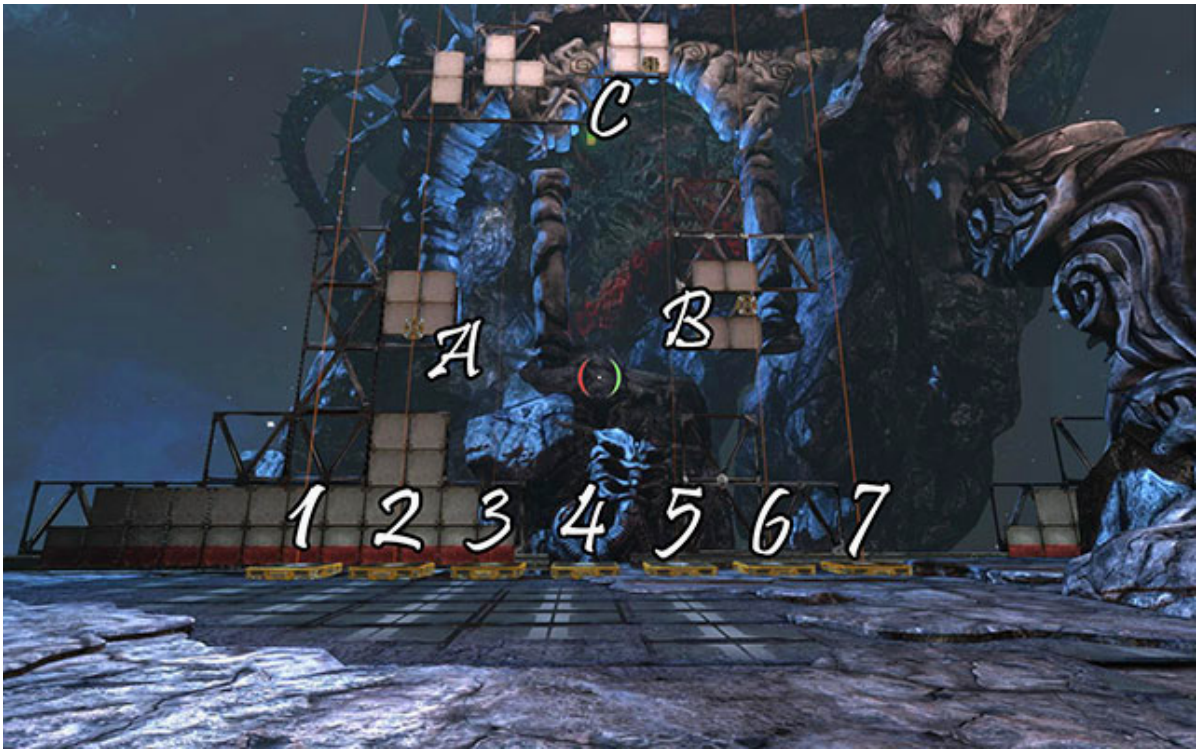


Poczekaj, aż trzecia platforma dotknie ziemi, po czym rozstaw **zielonego Newton'a** pod platformą **nr. 1**. Zmień ładunek platformy **nr. 2** na **zielony**, gdy tylko znajdzie się pod **nr. 1**.

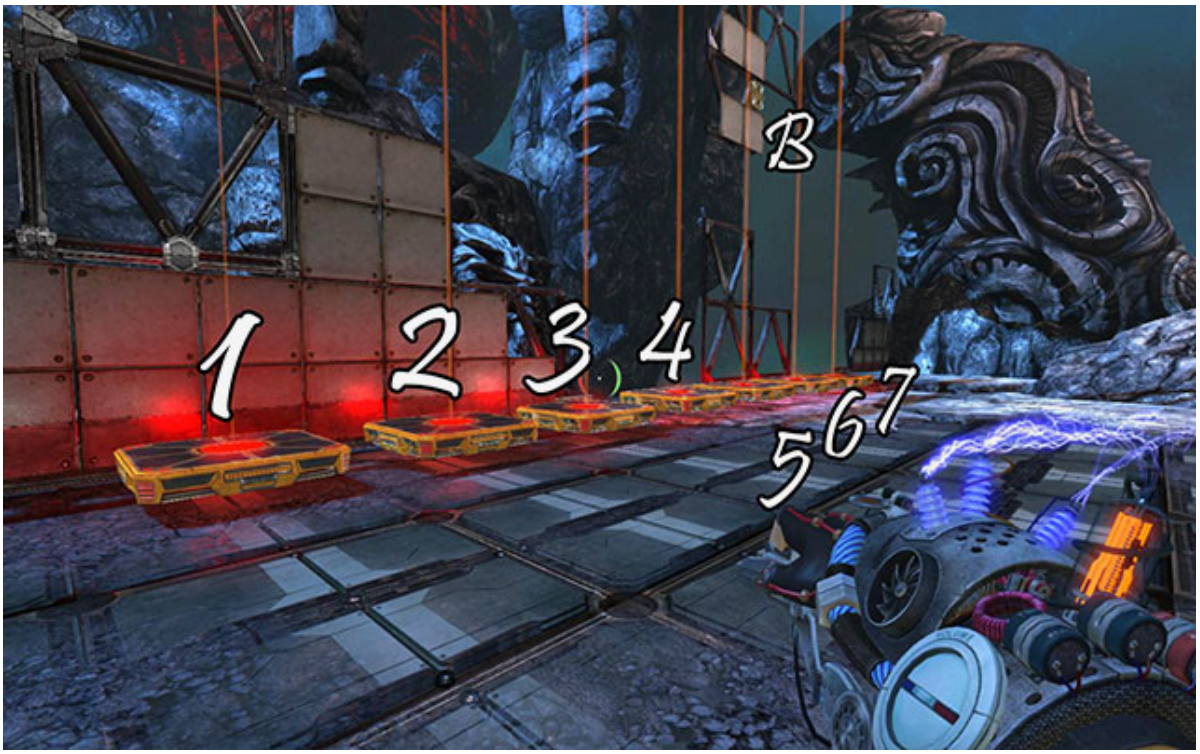
Następnie postaw **czerwonego Newton'a** obok platformy **nr. 2** i, gdy tylko się uniesie, zmień ładunek platformy **nr. 3** na **czerwony**.



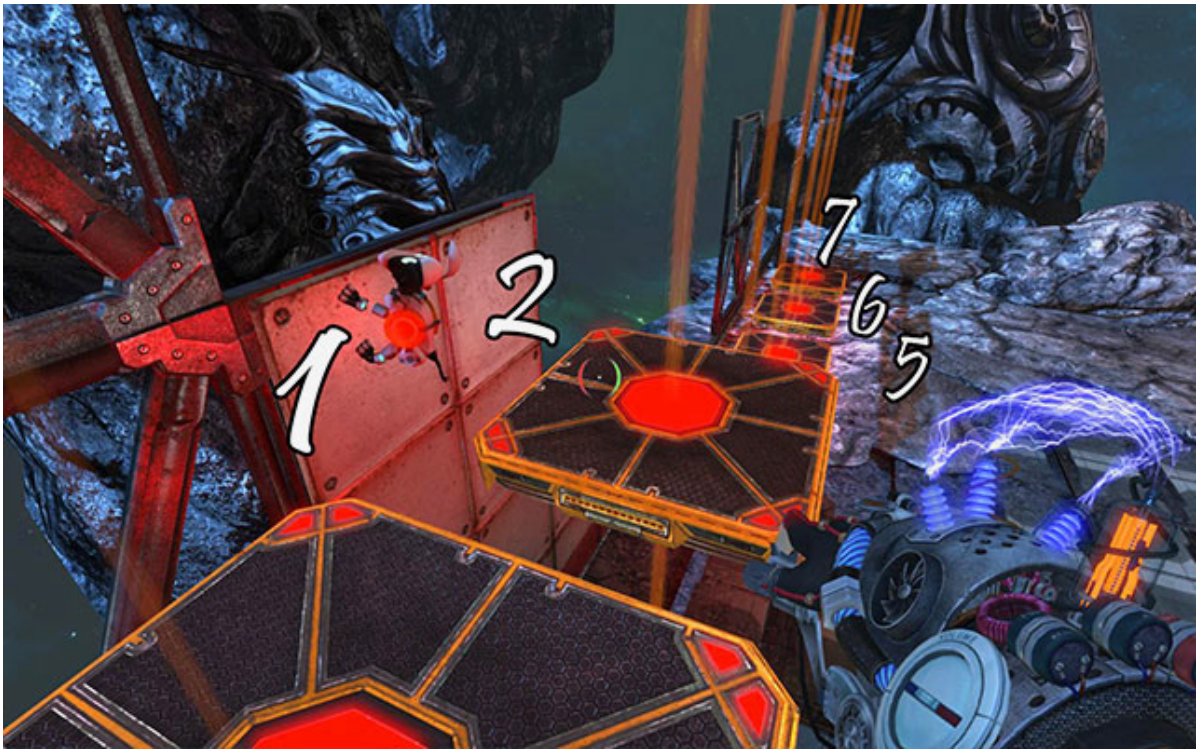
Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z powyższym opisem, platforma **nr. 3** powinna być najniżej, **nr. 2** w środku, a **nr. 1** najwyżej, podobnie jak na powyższym obrazku. Ponownie zacznij rozstawiać **czerwonego Newton'a** na ścianie za platformą **nr. 3**, aż dotrzesz na sam szczyt. Następnie umieść **zielonego Newton'a** pod platformą **nr. 3**, by dostać się do kolejnej części lokacji.



Tu czeka na Ciebie danie główne poziomu. Przeszkoda, która potrafi być niesamowicie irytująca, jeśli nie znajdzie się odpowiedniej metody. Krótkie wyjaśnienie oznaczeń: Numerami od **1–7**, zostały oznaczone platformy, kolejno od lewej do prawej strony. Literami **A**, **B** i **C** – moduły magnetyczne, przyczepione do paneli.

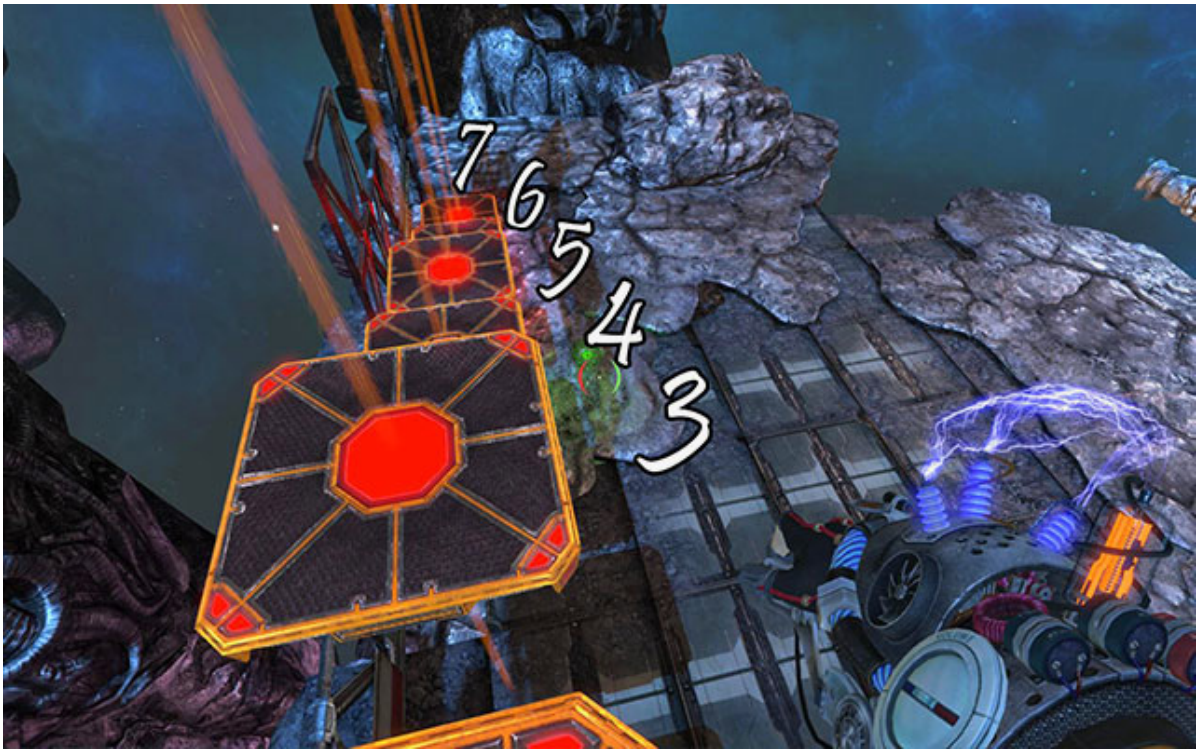


Zacznij od naładowania wszystkich platform **czerwonymi** ładunkami. Następnie wejdź na platformę **nr. 1**.



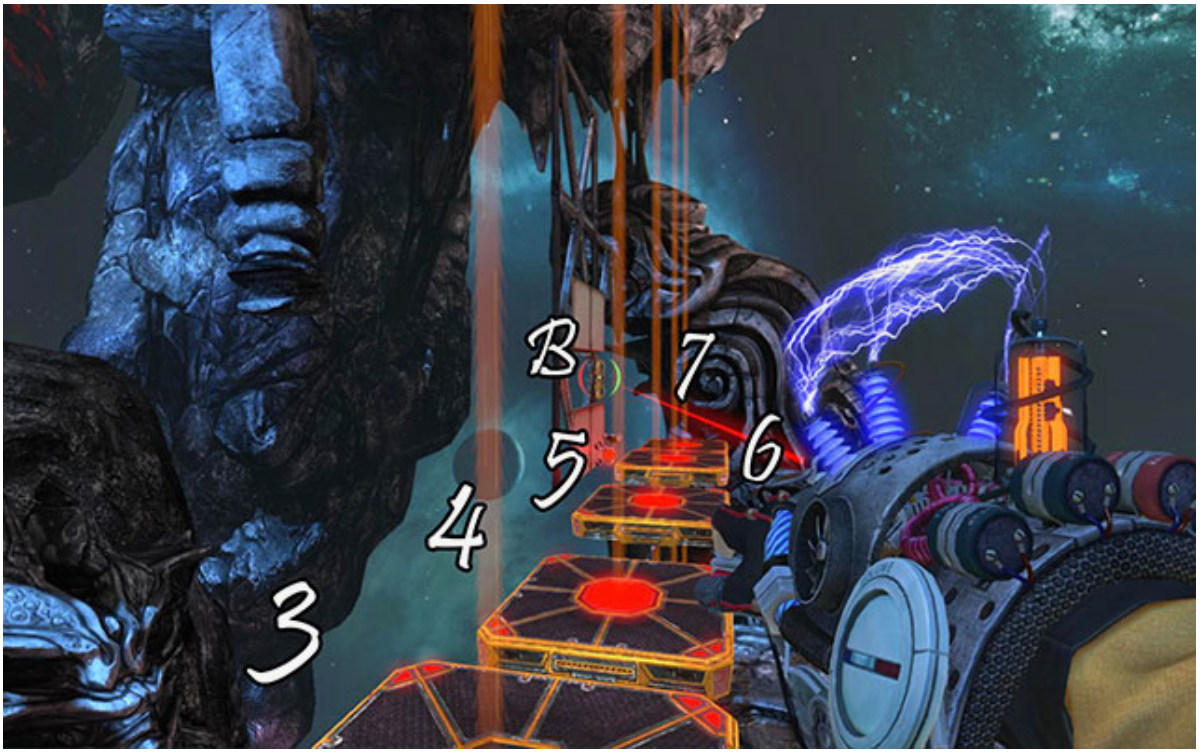
Podciągaj platformę **nr. 1** i **2**, rozstawiając **czerwonego Newton'a** na ścianie obok.

Gdy postawisz ostatniego Newton'a na tym wycinku, wyceluj w **moduł A** i zmień jego ładunek na **czerwony**. To spowoduje przyciągnięcie platformy **nr. 1** i **2**.

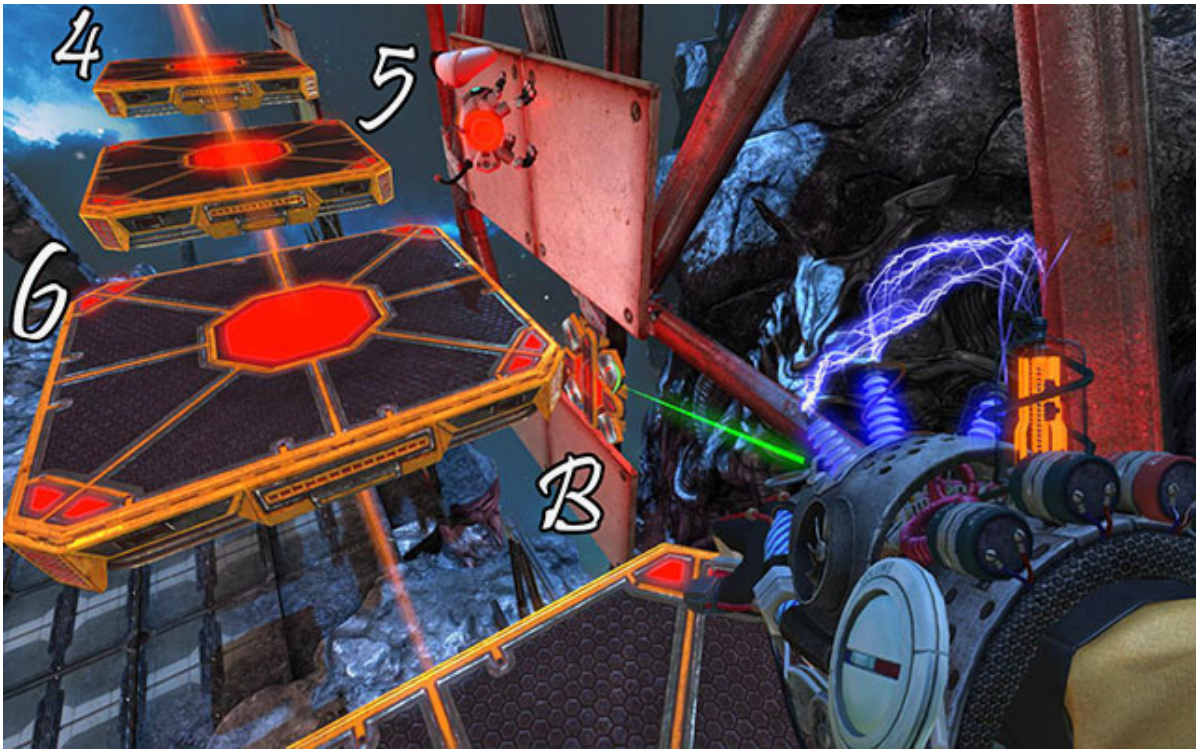


Teraz musisz podnieść pozostałe platformy. Postaw **zielonego Newton'a**, na ziemi obok platformy **nr. 4**.

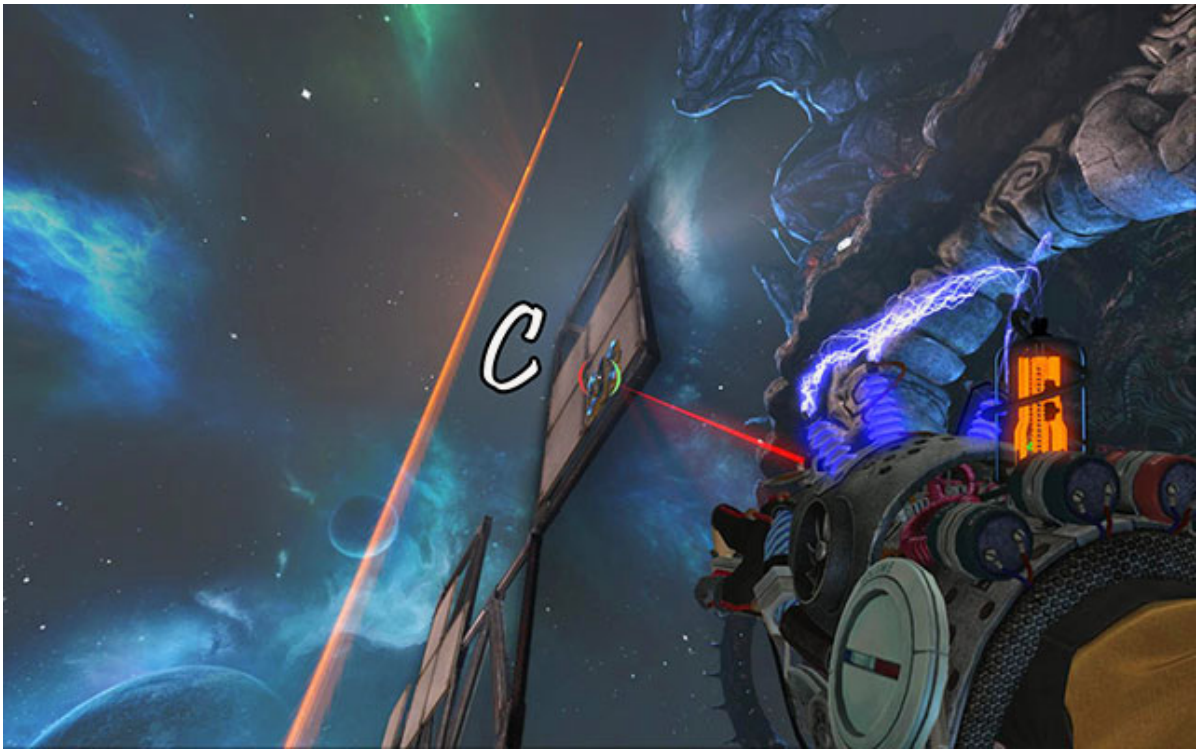
Gdy wszystkie platformy będą w górze, rozstaw **czerwonego Newton'a** na panelu nad **modułem A**. Następnie zmień ładunek modułu na **zielony**.



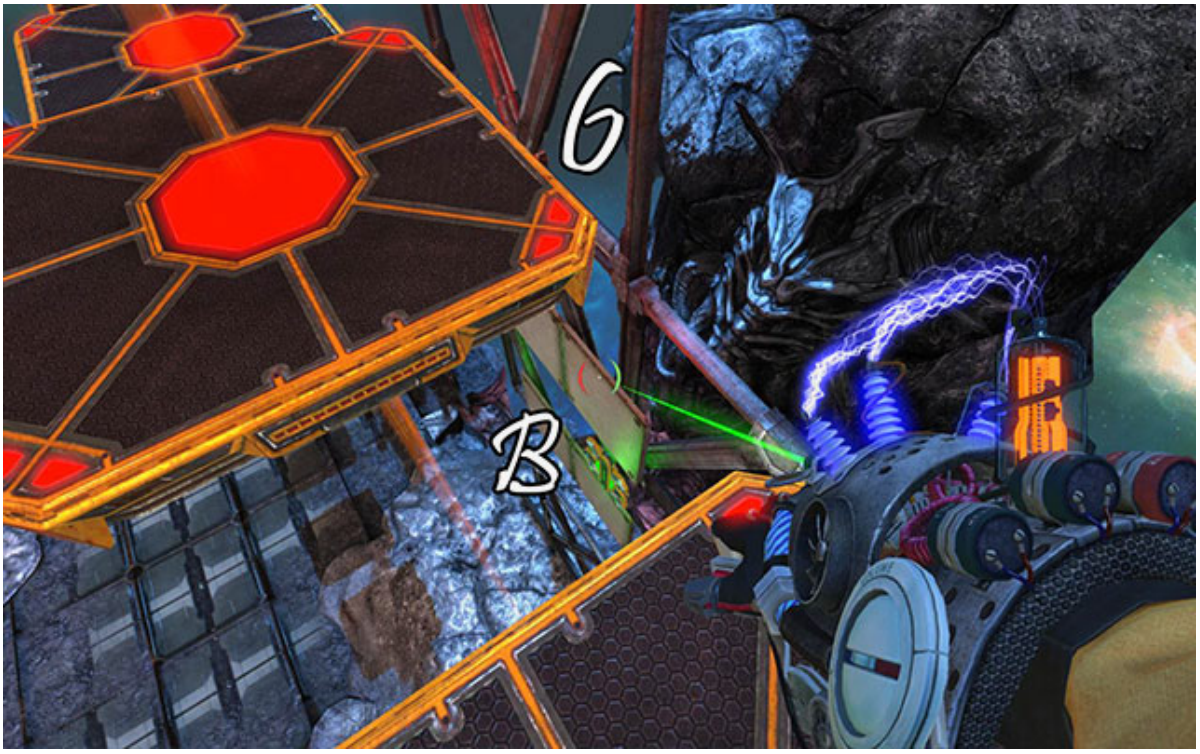
W momencie, gdy tylko pierwsze platformy zaczną się unosić, odwróć się w stronę platformy **nr. 7**, po czym na panelu nad nią, rozstaw **czerwonego Newton'a**. Po zbliżeniu się platform do **modułu B**, odpal na nim **czerwony** ładunek.



Przemieść się teraz na platformę **nr. 7**. Postaw **czerwonego Newton'a** na górnym panelu, a następnie zmień ładunek **modułu B** na **zielony**.

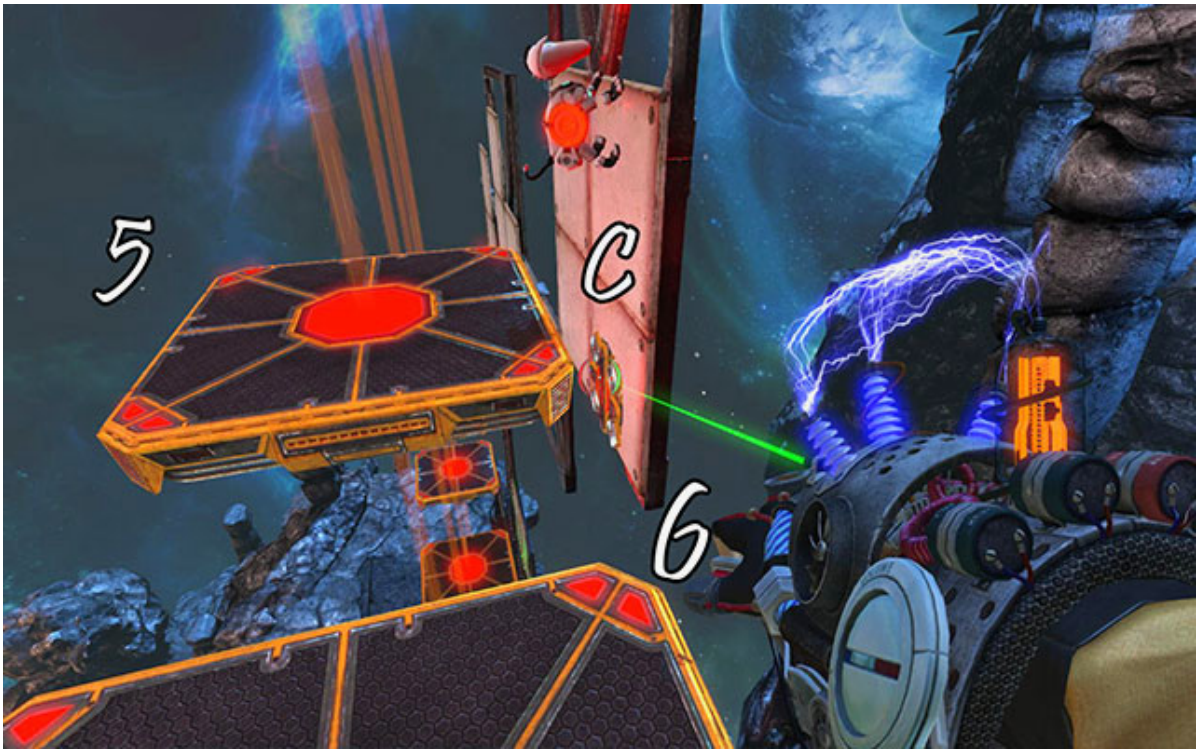


Wyceluj w **moduł C**, znajdujący się nad Tobą i wystrzel **czerwony** ładunek.



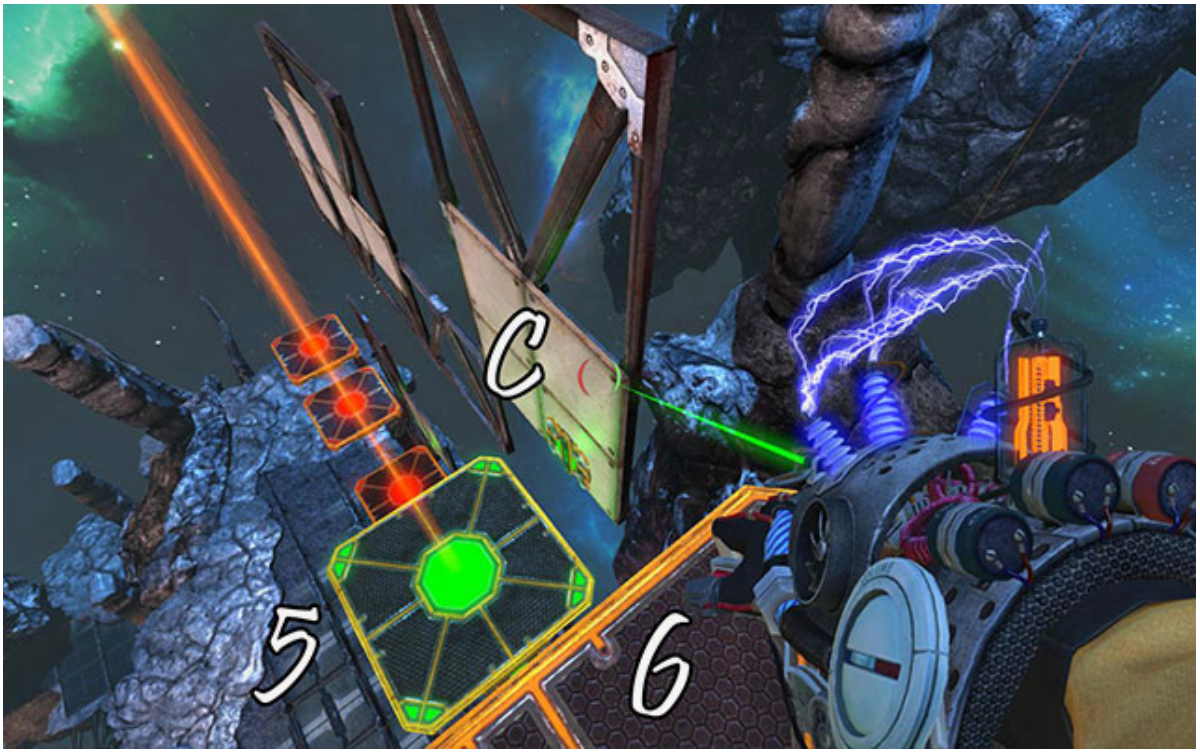
Odepchnij się odrobinę wyżej, stawiając **zielonego Newston'a** nad **modułem B**.

Następnie zmień ładunek platformy **nr. 4** na **zielony** i poczekaj, aż **moduł C** przyciągnie platformę **nr. 5**.

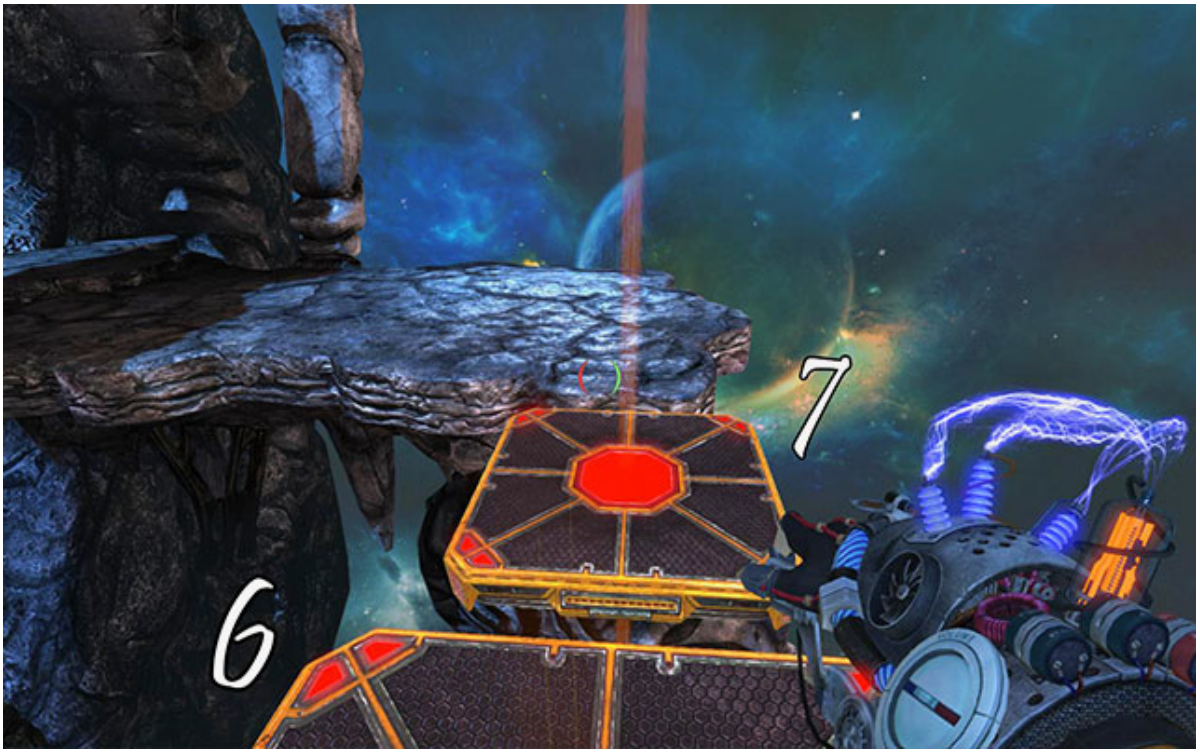


W tym momencie, interesują Cię już tylko platformy numer **5**, **6** i **7** oraz **moduł C**. Użyj **czerwonego Newtona**, by unieść platformy nad **moduł C**. Gdy do tego dojdzie, zmień ładunek modułu na **zielony**.

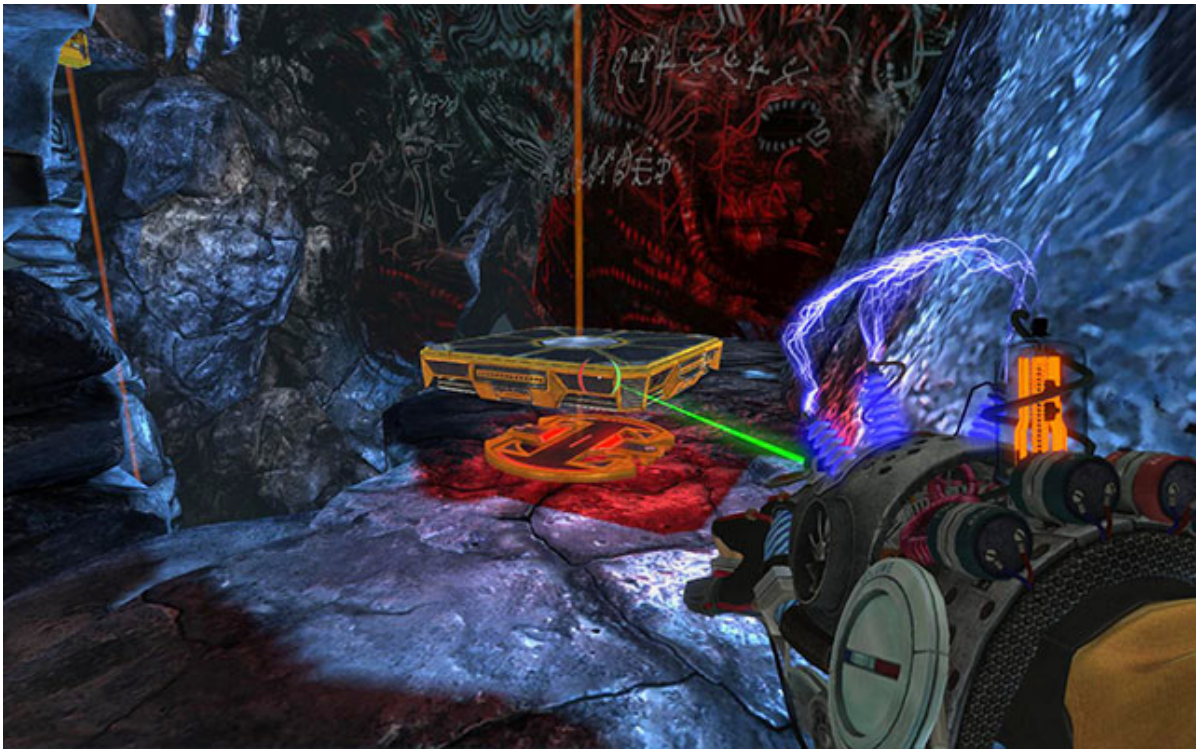
Odpal **zielony** ładunek na platformie **nr. 5**. Spowoduje to podniesienie platform numer **6** i **7**.



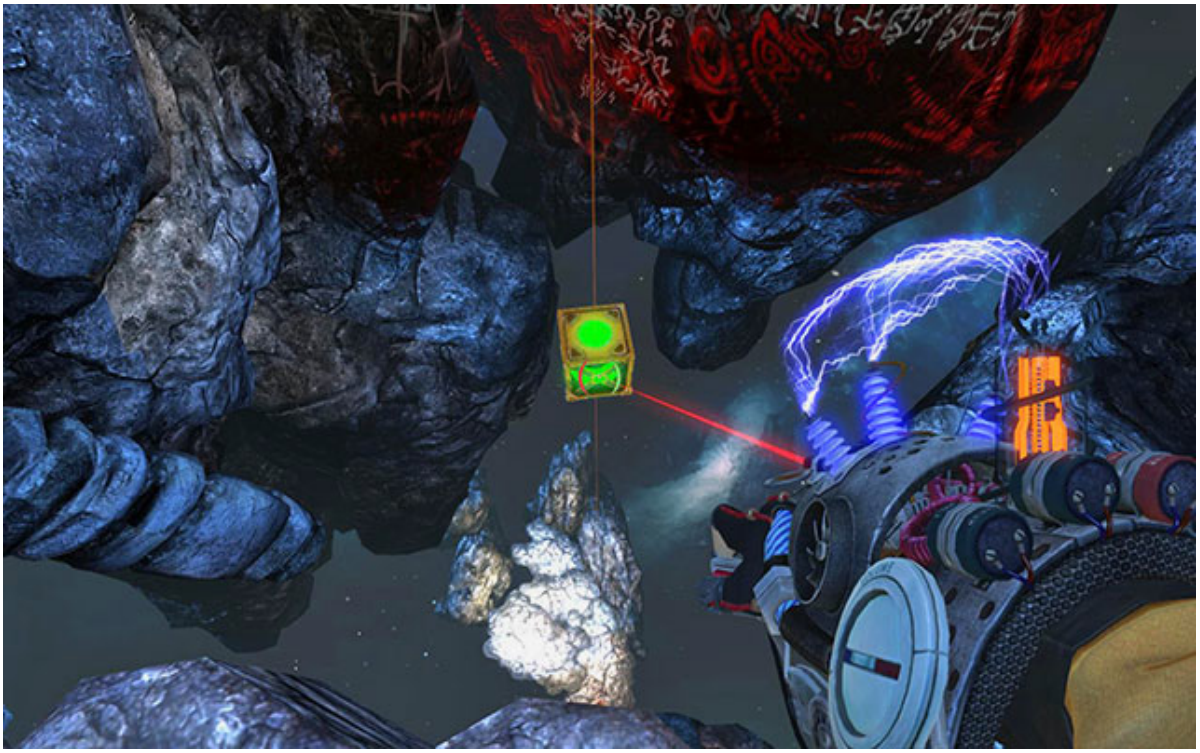
Przeskocz na platformę **nr. 6**, a następnie postaw **zielonego Newton'a** nad **modułem C**.



W tym momencie, powinieneś osiągnąć już odpowiedni pułap. Przeskocz na platformę **nr. 7**, a potem na półkę skalną. Upewnij się, że ostatnia platforma znajdują się kawałek nad nią. Nie warto ryzykować teraz upadku, by zaczynać wszystko od nowa.



To już niemal koniec lokacji. Zmień ładunek modułu na **czerwony**, wskocz na platformę, a następnie odpal **zielony** ładunek. Wjedź na górę i idź przed siebie.

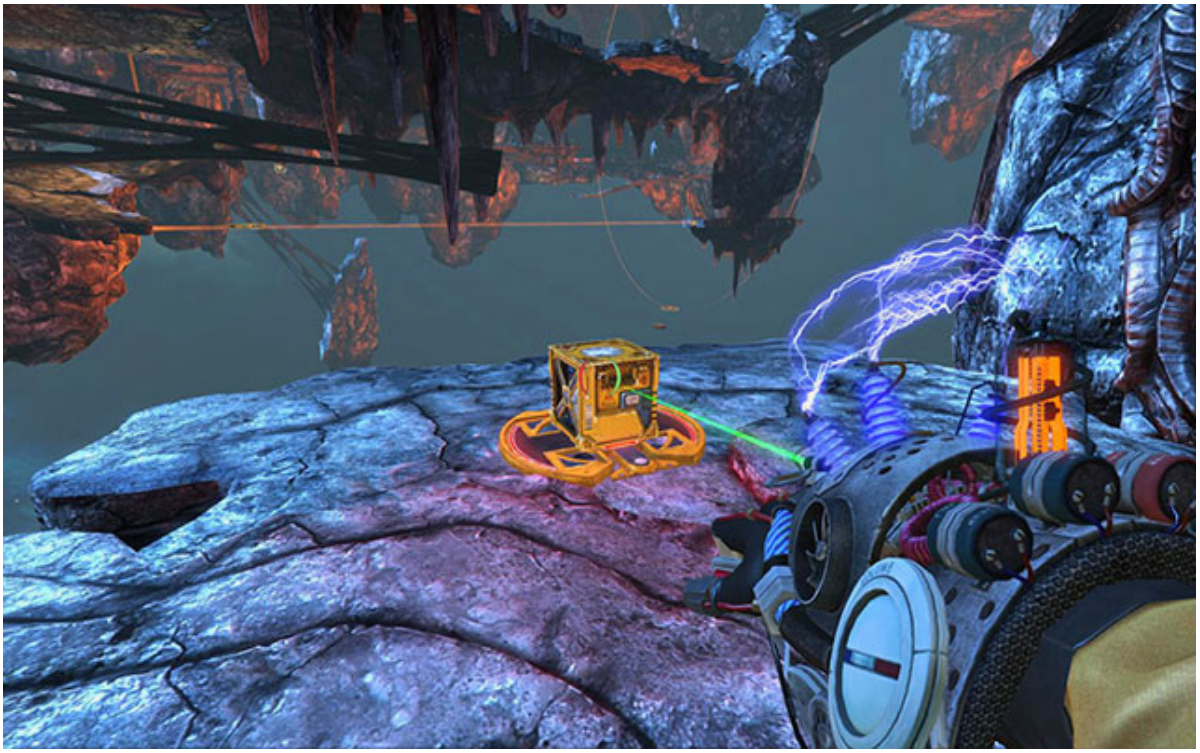


Po prawej zobaczysz unoszącą się kostkę. Wskocz na nią, po czym zmień jej ładunek na **czerwony**. Gdy tylko zbliży się do samego dołu, ponownie odpal **zielony** ładunek. Przeskocz na ostatnią półkę skalną i wejdź w znajdujący się tu portal.

Dark Young

Nie, Cthulhu nie jest tu bossem

Następny poziom jest stosunkowo łatwy i opiera się, przede wszystkim, na walce ze swego rodzaju mini–bossem.



Wejście na arenę

Idź przed siebie, aż dojdziesz do pierwszej kostki. Postaw ją na module magnetycznym, po czym zmień ładunek modułu na **czerwony**, wskocz na kostkę i odpal **zielony** ładunek.

Gdy tylko znajdziesz się na arenie, rozpocznie się nierówna walka. Twoją jedyną bronią, są, jak zwykle, wybuchowe kostki. Pierwszą znajdziesz po lewej stronie. Od razu umieść ją na wyrzutni, zmień ładunek modułu na **czerwony** i poczekaj, aż Twój oponent zbliży się na kilkanaście metrów (obrazek powyżej). Wystrzel kostkę, używając **zielonego** ładunku.

Jedyny bezpieczny transport, to platformy

Niestety, by unicestwić bestię, potrzeba czterech takich trafień. Przy czym przeciwnik, niszczy każdą użytą wyrzutnię. Nie tracąc więc czasu, zeskocz na skałę po lewej i podejdź do poziomej platformy. Zmień ładunek jej modułu na **czerwony**, wskocz na nią i użyj **zielonego** ładunku.

Główna platforma

Gdy dojedziesz do pierwszej wysepki, przeskocz na nią, po czym wystrzel **czerwony** ładunek w silnik magnetyczny, znajdujący się po lewej stronie. Następnie obróć się w prawo i zmień ładunek jego platformy na **czerwony**.

Skręt w prawo

Wskocz na przejeżdżającą platformę i spójrz w prawo. Wyceluj w znajdujący się tam moduł, a następnie wystrzel **czerwony** ładunek.

Drugi strzał

Po dojechaniu do samego końca, wskocz w przejście po prawej, po czym wejdź na górę. Czeka tu na Ciebie kolejna wyrzutnia. Umieść na niej kostkę, poczekaj na dogodny moment i wystrzel ładunek, po czym natychmiast wróć się na swoją platformę.

Następnie zmień jej ładunek na **zielony** i to samo zrób z modułem po przeciwnej stronie (obrazek powyżej). Gdy dojedziesz do wysepki, wskocz na nią, po czym wjedź na górę, używając pionowej platformy.

Trzeci strzał

Tu musisz narzucić podwójne tempo, ponieważ masz tylko kilka sekund, nim bestia Cię dopadnie. Postaw kostkę na wyrzutni i odpal **zielony** ładunek. Zeskocz na dół, a następnie wskocz na poziomą platformę.

Droga do ostatniej wyrzutni

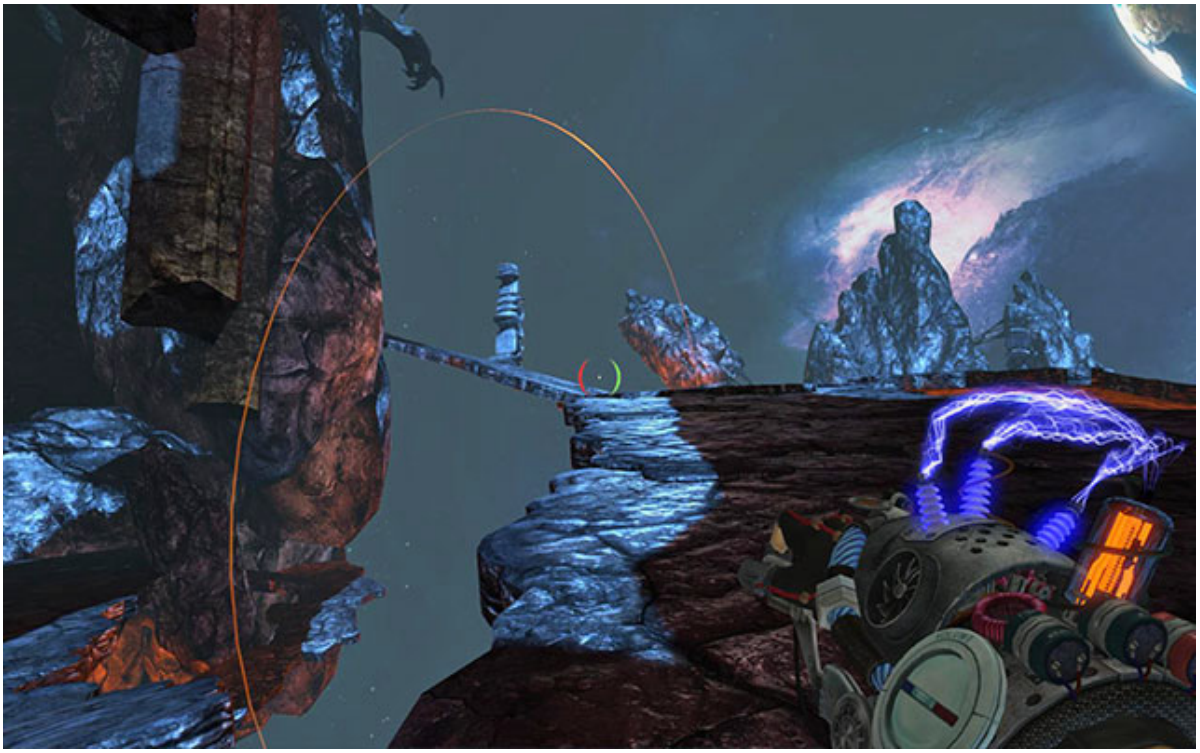
Zmień jej ładunek na **zielony**, a środkowego modułu na **czerwony**. Dzięki temu skręcisz w prawo i dojedziesz do ostatniej wysepki.

Tym razem to zwykła kostka

Zabierz znajdującą się na niej żółtą kostkę i postaw na wyrzutni obok. Wskocz na kostkę, po czym odpal **zielony** ładunek.

Czwarty i ostatni strzał

Po wylądowaniu, natychmiast ustaw wybuchową kostkę na wyrzutni, wyceluj, a następnie zmień ładunek kostki na **zielony**. To powinno posłać bestię z powrotem na drugą stronę.



Jeszcze odrobina wspinaczki…

Skoro droga jest już oczyszczona, możesz zacząć się wspinać po ścieżce prowadzącej do góry.

Portal wyjściowy

Na samym szczycie, czeka na Ciebie kolejny portal. Wskocz do środka i przejdź na następny poziom.

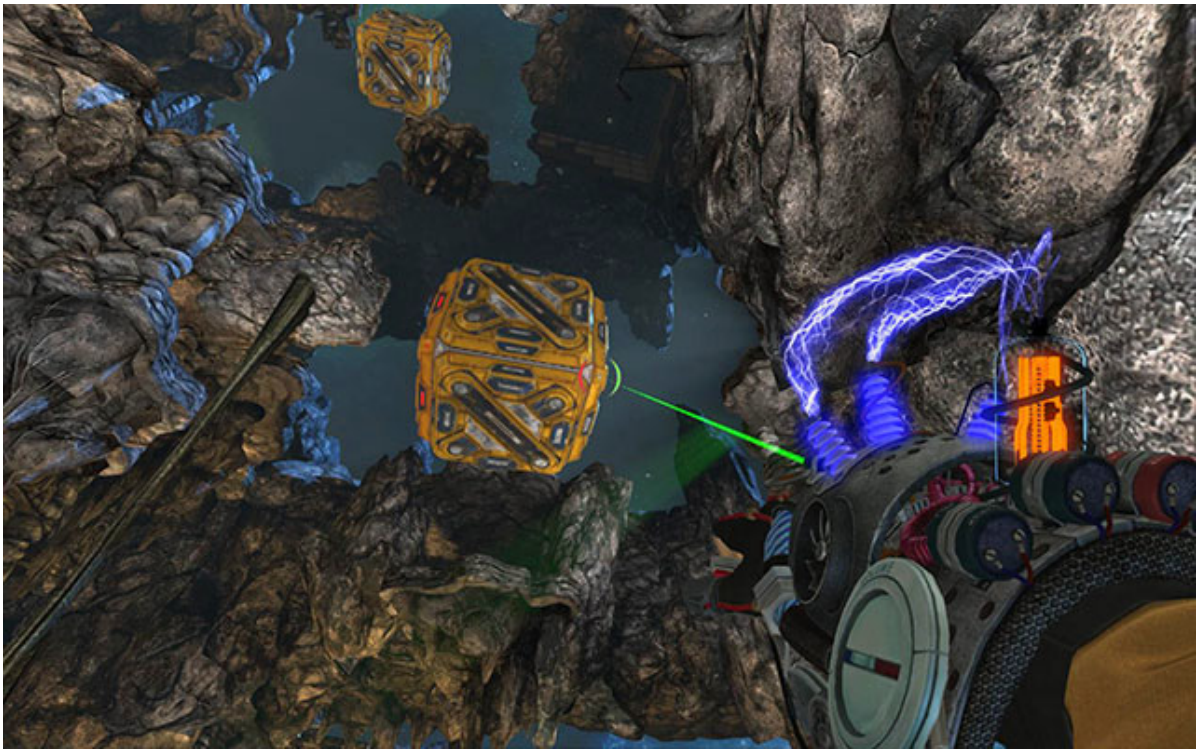
S t a r s p a w n

Cel znajduje się na samym szczycie

W tej lokacji, czeka na Ciebie stary znajomy – Wieżyczka strażnicza. Musisz na nią uważać, przynajmniej w pierwszej części.

Póki nie będziesz biegł centralnie na wieżyczkę, nie powinieneś oberwać

Najpierw musisz przebić się przez niewielki przesmyk, będąc jednak cały czas pod ostrzałem. Biegnij od skały do skały, aż zbliżysz się do pierwszego hipersześcianu.



Bezpieczne miejsce

Stań w bezpiecznym miejscu, tak jak na powyższym obrazku, a następnie zmień ładunek lewej ściany na **czerwony**, a prawej na **zielony**. To da Ci chwilową osłonę przed działkiem.

Tworzenie windy

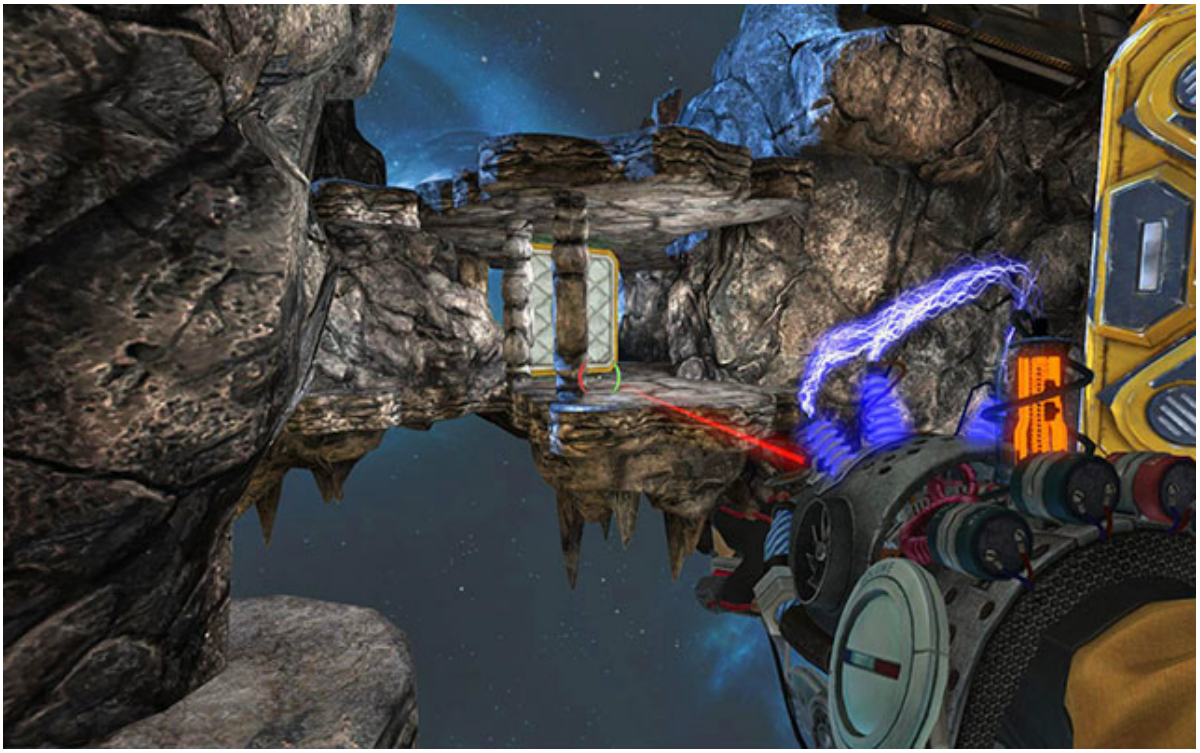
Zmień ładunek górnej ściany na **czerwony**, a dolnej na **zielony**. Wskocz na nią i odpal **czerwony** ładunek.

Zapchane przejście

Po wjechaniu na górę, przeskocz na niewielką skałę, znajdującą się po lewej stronie. Zmień ładunek ściany blokującej przejście na **zielony** i wejdź w korytarz.

Jak zniszczyć wieżyczkę cz. 1

Idź przed siebie, trzymając się prawej ściany, aż trafisz na kolejne wgłębienie na hipersześcian. Ponownie zmień ładunek prawej ściany hipersześcianu na **czerwony**.



Gdy lewa ściana zatrzyma się przed działkiem, postaw przed nią **czerwonego Newton'a** (obrazek powyżej). Po chwili powinieneś usłyszeć metaliczny dźwięk. Tak pożegnała się z Tobą wieżyczka. Wróć do korytarza i idź dalej, trzymając się wciąż prawej strony.

Schody na drugi poziom

Po krótkiej przechadzce, trafisz na schody prowadzące na wyższe piętro. Wejdź po nich, a następnie skręć w prawo.

1 z 2 kostek

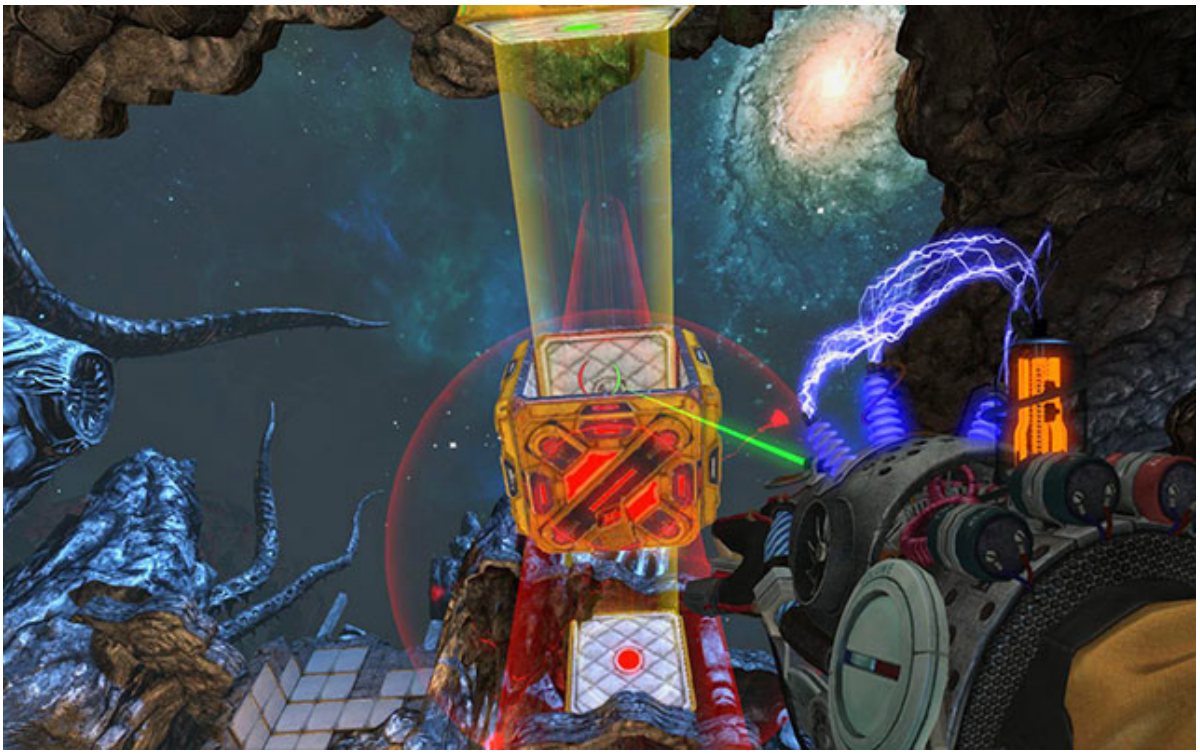
Zgarnij leżącą tu kostkę i podejdź z nią do krawędzi po lewej stronie.

Uważaj, by nie spaść i pamiętaj, że z kostka nie można skakać

Postaw kostkę, a następnie wyceluj w naładowaną na zielono ścianę. Zmień jej ładunek na **czerwony**, podnieś kostkę i poczekaj, aż druga ściana znajdzie się pod Tobą.

Wjazd na trzecie piętro

Zeskocz na nią, po czym wejdź na górną ścianę hipersześcianu i odpal **zielony** ładunek.

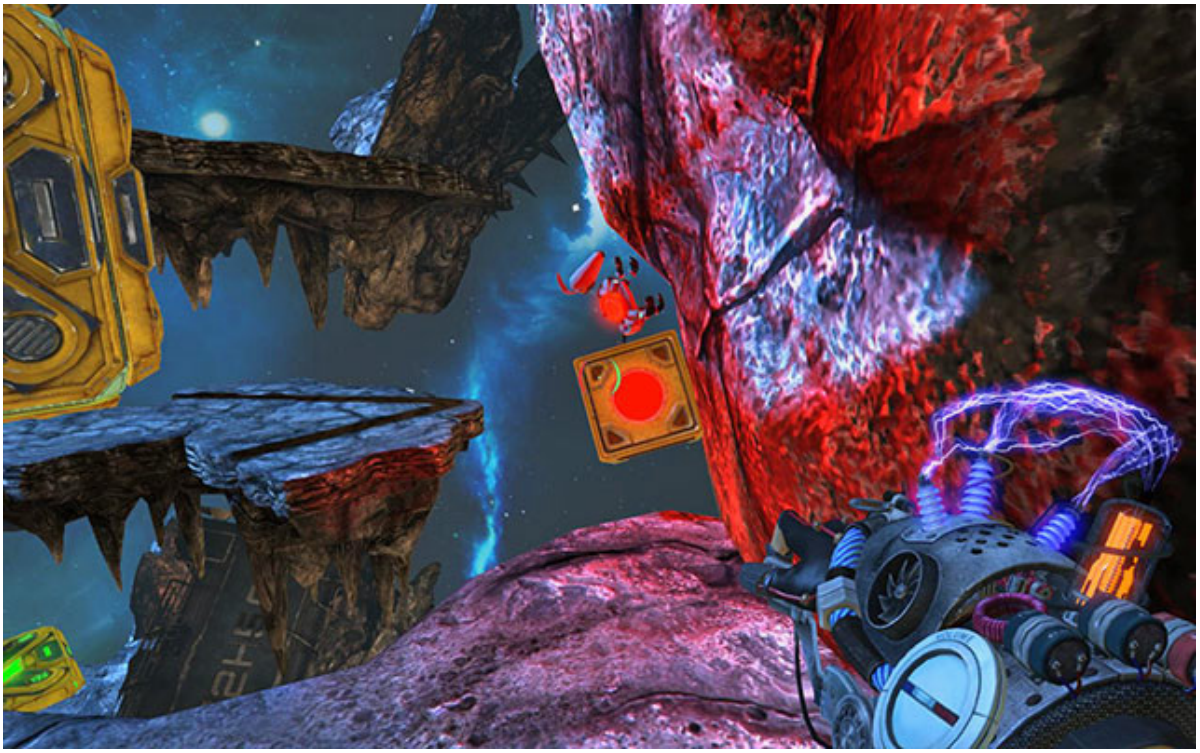


Zabawa z drugim hipersześcianem

Przeskocz na niewielką wysepkę po środku. Następnie zmień ładunek górnej ściany drugiego hipersześcianu na **zielony**, a dolnej – na **czerwony**. Wskocz na nią z kostką i odpal **zielony** ładunek.

Kolejny zator

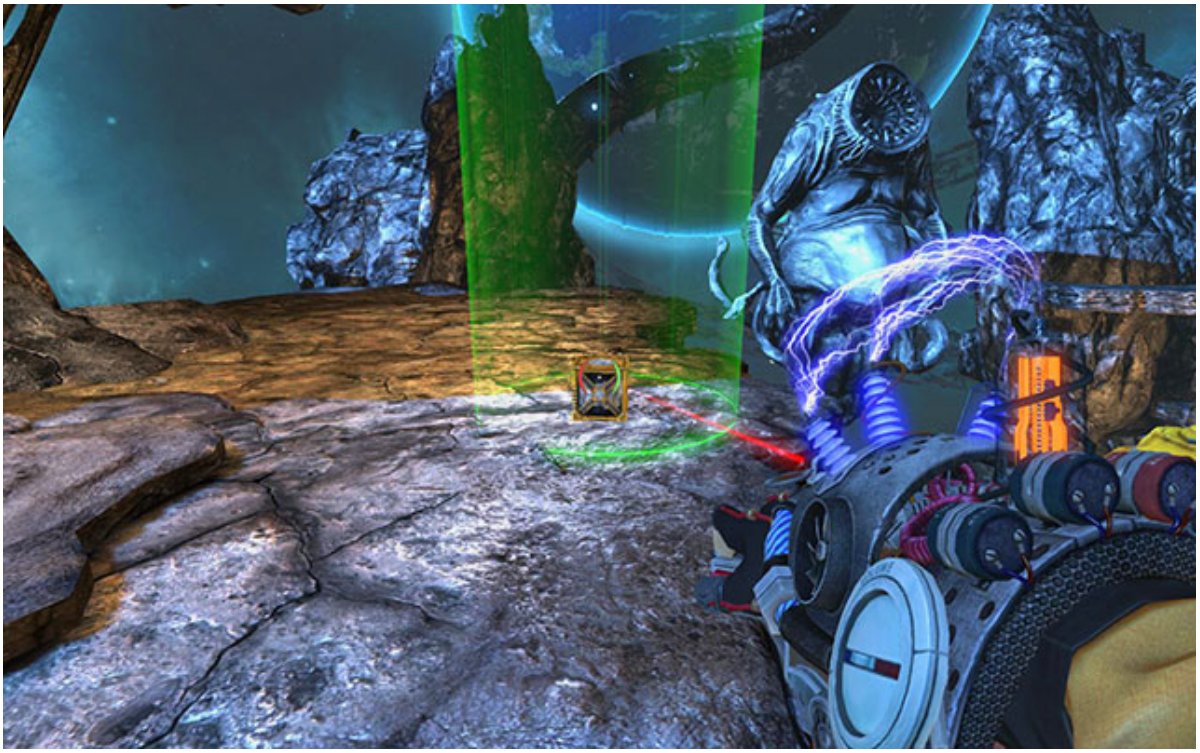
Gdy znajdziesz się na górze, otwórz hipersześcian, zmieniając ładunek bocznej ściany przed Tobą na **czerwony**, a ściany naprzeciw – na **zielony**. Przejdź na niewielką skałę, przylegającą do modułu.



Postaw kostkę, a sam przeskocz na drugą stronę. Rozładuj boczną ścianę blokującą przejście, strzelając w nią **czerwonym** ładunkiem. Poczekaj, aż wróci do hipersześcianu, a następnie zmień ładunek żółtej kostki na **czerwony** i rozstaw **czerwonego Newton'a** na ścianie obok, by ją przyciągnąć (obrazek powyżej).

2 z 2 kostek

Przejdź z kostką w prawo i postaw ją na znajdującym się tu oznaczeniu. Obróć się, a następnie zabierz drugą kostkę, znajdującą się na module respawnującym, po czym umieść na pierwszej. Zmień ładunek dolnej na **czerwony**, wskocz na górną i odpal **zielony** ładunek.



Upewnij się, że wylądujesz po lewej stronie, patrząc na hipersześcian. Stań na krawędzi i zabierz odbijającą się kostkę. Idź cały czas przed siebie, aż dojdziesz do zielonego pola magnetycznego, widocznego na powyższym obrazku. Postaw kostkę na samym środku, wskocz na nią, a następnie odpal **czerwony** ładunek.

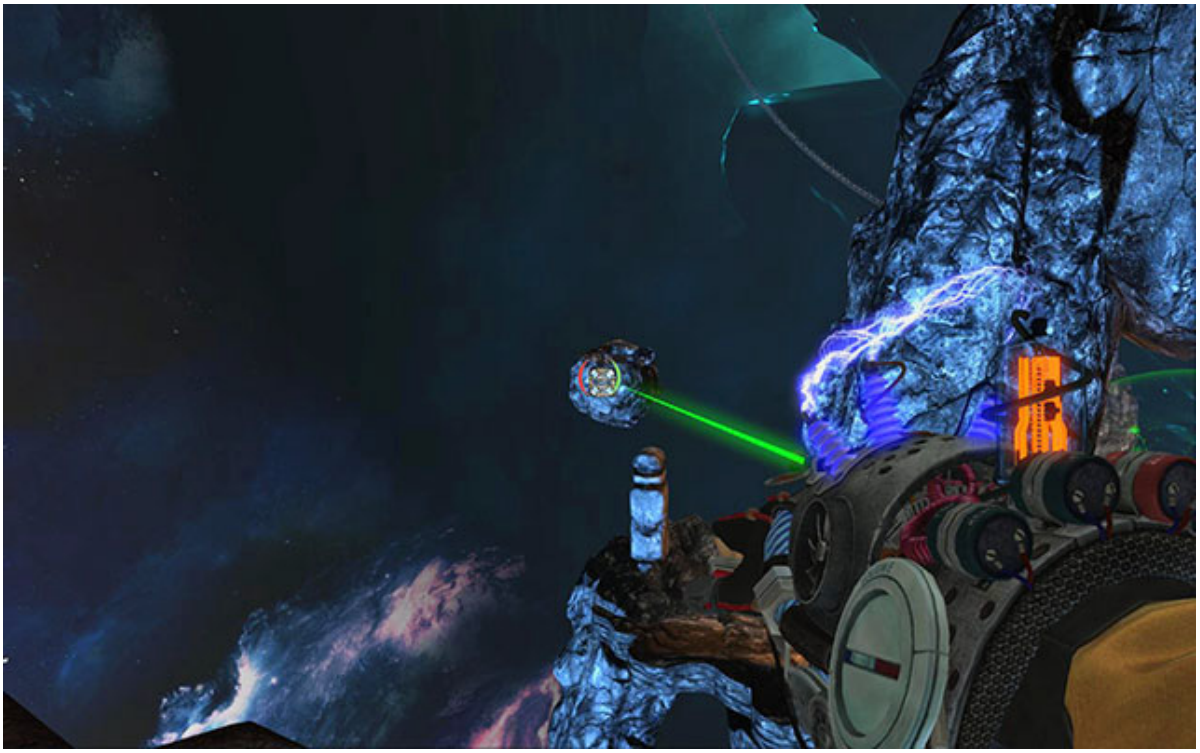
Portal do finałowej lokacji

Zeskocz na ostatnią wysepkę, po czym przejdź przez portal do następnej lokacji.

C t h u l h u R i s i n g

Historia zbliża się ku końcowi

Ostatnia lokacja, to zasadniczo sama walka z głównym bossem. Nim jednak dostaniesz się na arenę ostatecznej potyczki, musisz pokonać jeszcze dwie przeszkody.



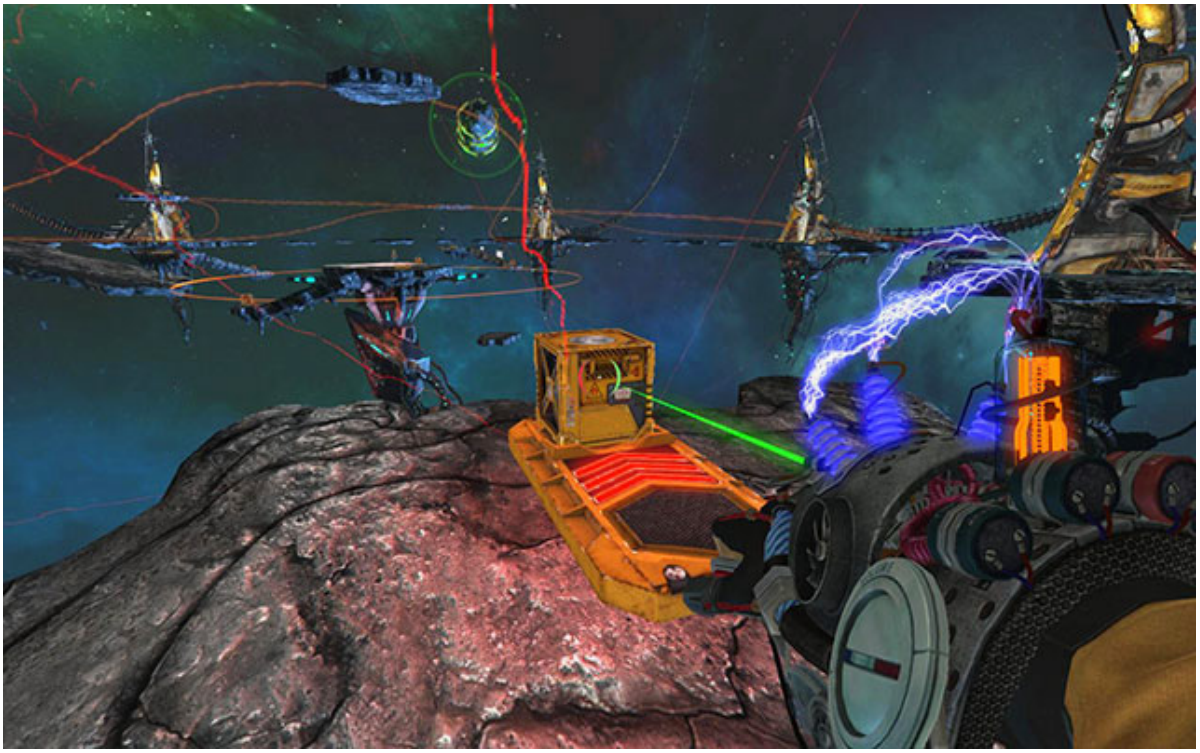
Pierwszą z nich, stanowi orbitująca asteroida. Dostrzeżesz na niej moduł, którego ładunek musisz zmienić na **zielony** (obrazek powyżej). Spowoduje to ściągnięcie kostki z przycisku i wysunięcie mostu po prawej stronie.

Przygotowania do skoku

Następnie podejdź do wyrzutni, znajdującej się po drugiej stronie i zmień jej ładunek na **zielony**. Nim jednak wykonasz skok, musisz w odpowiedni sposób ustawić platformy. Zmień ładunki modułów napędzających, znajdujących się na prawej oraz lewej skale, na **czerwone**, a ich platform na **zielone**.

Kostka miewa swoje gorsze momenty i potrafi zmienić tor lotu

Pozostaje jeszcze zdobyć kostkę. Możesz tego dokonać w dwojaki sposób. Pierwszy, wymaga powrotu w okolice mostu, wyczekania momentu, aż asteroida znajdzie się nad ziemią i odczepienia od niej kostki. Drugi sposób, polega na zmianie ładunku kostki i posłaniu ją w przepaść. Po chwili kostka ponownie zrespawnuje się na guziku. Którego sposobu być nie wybrał, ustaw kostkę na wyrzutni, wskocz na nią, po czym odpal **czerwony** ładunek.



Ostatni skok w grze

Po dotarciu na drugą stronę, przejdź przez drzwi, podnieś kolejną kostkę, spoczywającą po lewej stronie, umieść na module, po czym wystrzel się, odpalając **zielony** ładunek.

Pole magnetyczne wyrzutni, może odepchnąć kostki wroga

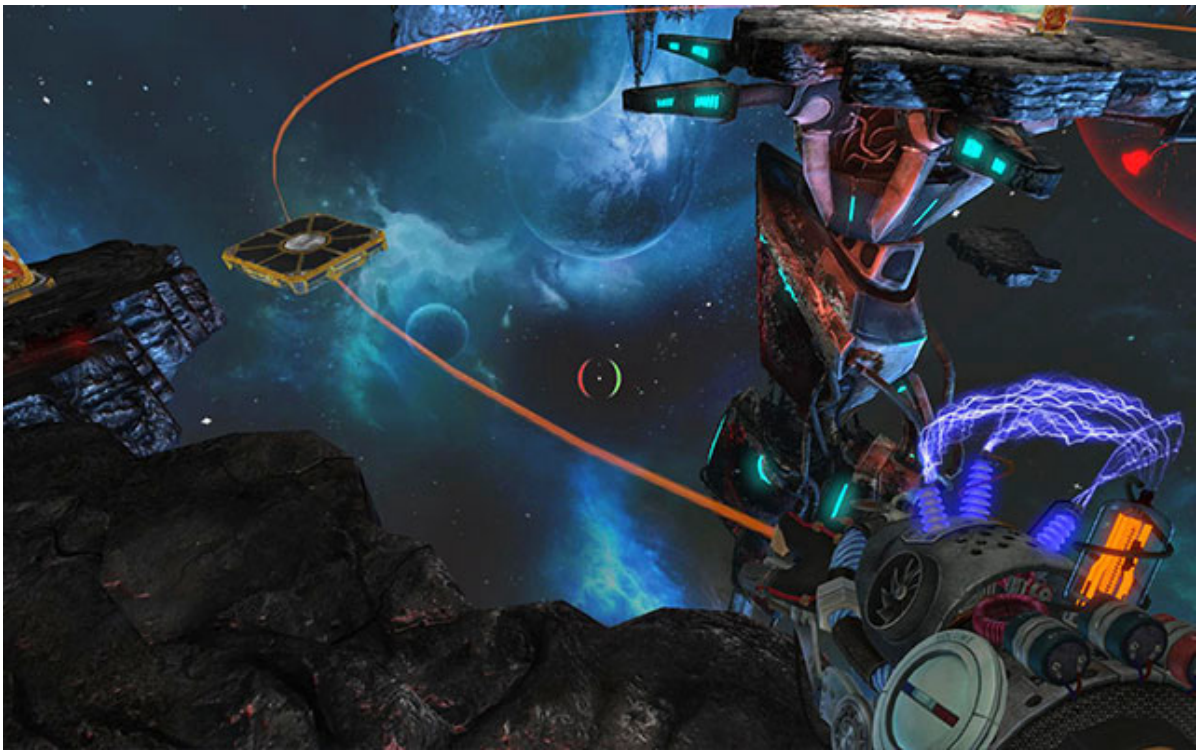
W tym momencie, zaczyna się finałowa walka. Całe działanie, składa się tak naprawdę z dwóch części: ogłuszania Xander'a i wspinaczki do przycisków. Pierwszego dokonujesz w znany Ci sposób, czyli stawiając wybuchową kostkę na wyrzutni i odpalając **zielony** ładunek. Musisz jednak uważać, gdyż Xander również korzysta z tej techniki.

Po wystrzeleniu pierwszej kostki i ogłuszeniu przeciwnika, podejdź do prawej krawędzi, a następnie spójrz w dół. Dojrzysz kawałek poruszającej się skały, jak na powyższym obrazku. Zeskocz na dół, gdy znajdzie się pod Tobą, a następnie przeskocz na wysepkę z przyciskiem, gdy tylko się do niej zbliżysz.

Tu zaczyna się drugi, najistotniejszy element potyczki. Twoim zadaniem, jest zniszczenie wszystkich komór, rozstawionych dookoła areny. Do każdego przycisku, są podłączone dwie takie platformy. Wchodząc na przycisk, dezaktywujesz pola siłowe, którymi są otoczone. To pozwala Ci naładować je odpowiednim ładunkiem (obrazek powyżej).

2 z 6 komór

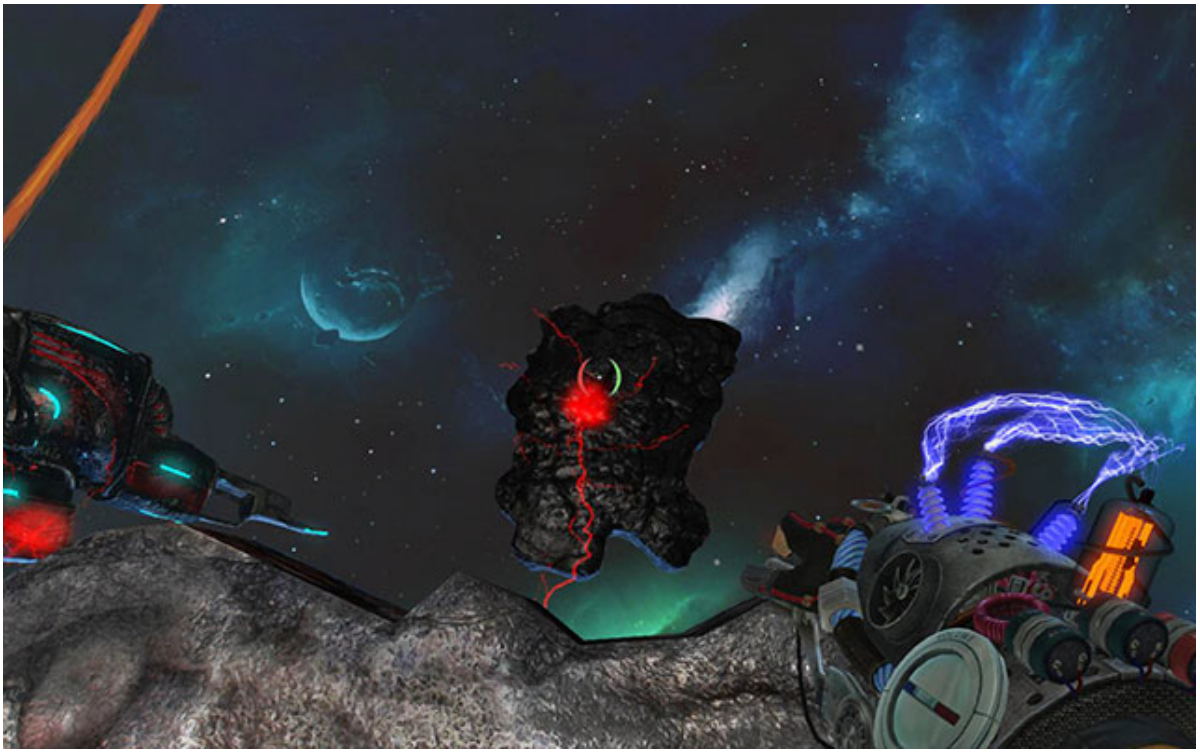
Gdy tylko staniesz na pierwszym przycisku, zmień ładunek komory znajdującej się po lewej stronie na **zielony**, a komory po prawej na **czerwony**. Latające odłamki zajmą się resztą.



Następnie zeskocz na niższą skałę i poczekaj na ruchomą platformę (obrazek powyżej). Wskocz nią, po czym przejedź na drugą wysepkę.

Druga wysepka

Xander powinien się już ocknąć, a przyciski możesz aktywować tylko wtedy, gdy on jest nieprzytomny. Po znalezieniu się na kolejnej wysepce, naładuj wyrzutnię wybuchową kostką, a następnie odpal **zielony** ładunek.



Po wystrzeleniu jednej kostki, warto przygotować drugą

Gdy tylko Twój prześladowca ponownie odpłynie do krainy snów, podejdź do prawej krawędzi, poczekaj na odpowiedni moment, po czym zeskocz na ruchomą skałę.

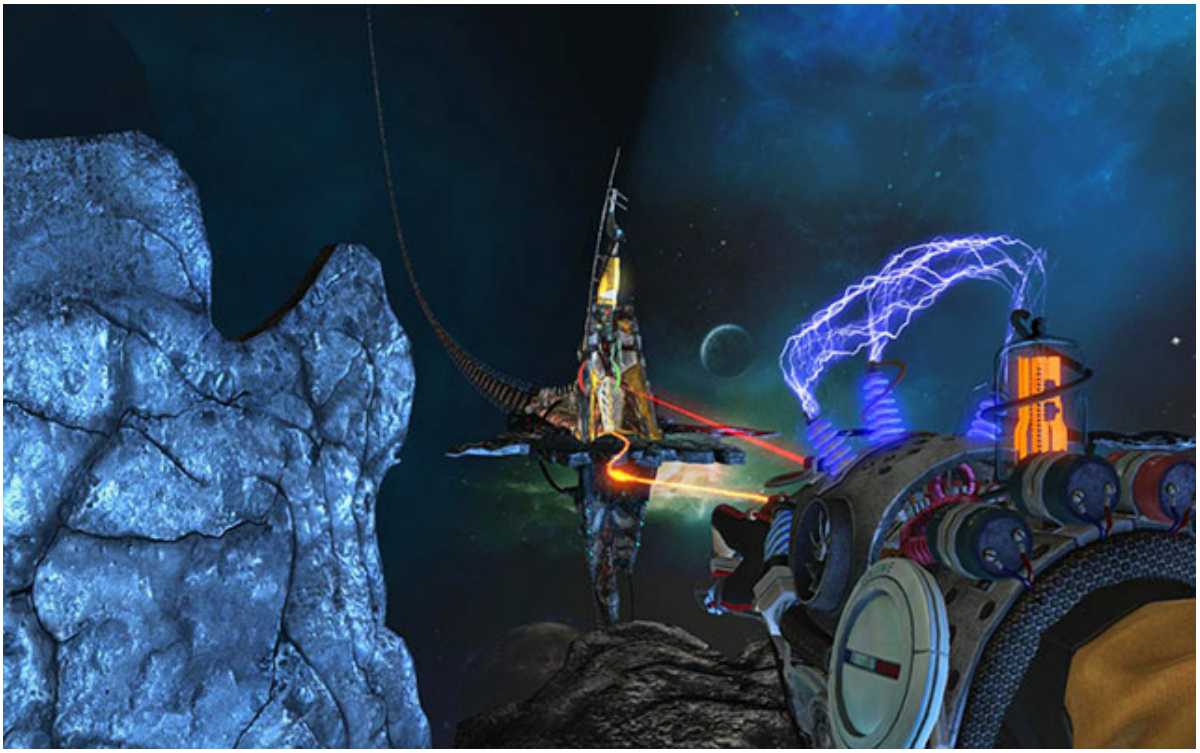
4 z 6 komór

Po chwili znajdziesz się na wysokości drugiej wysepki. Wskocz na przycisk, po czym zmień ładunki obu komór na **czerwone**. Zejdź na dół i wsiądź na ruchomą platformę, by dostać się na ostatnią wysepkę.

Ostatnia wysepka

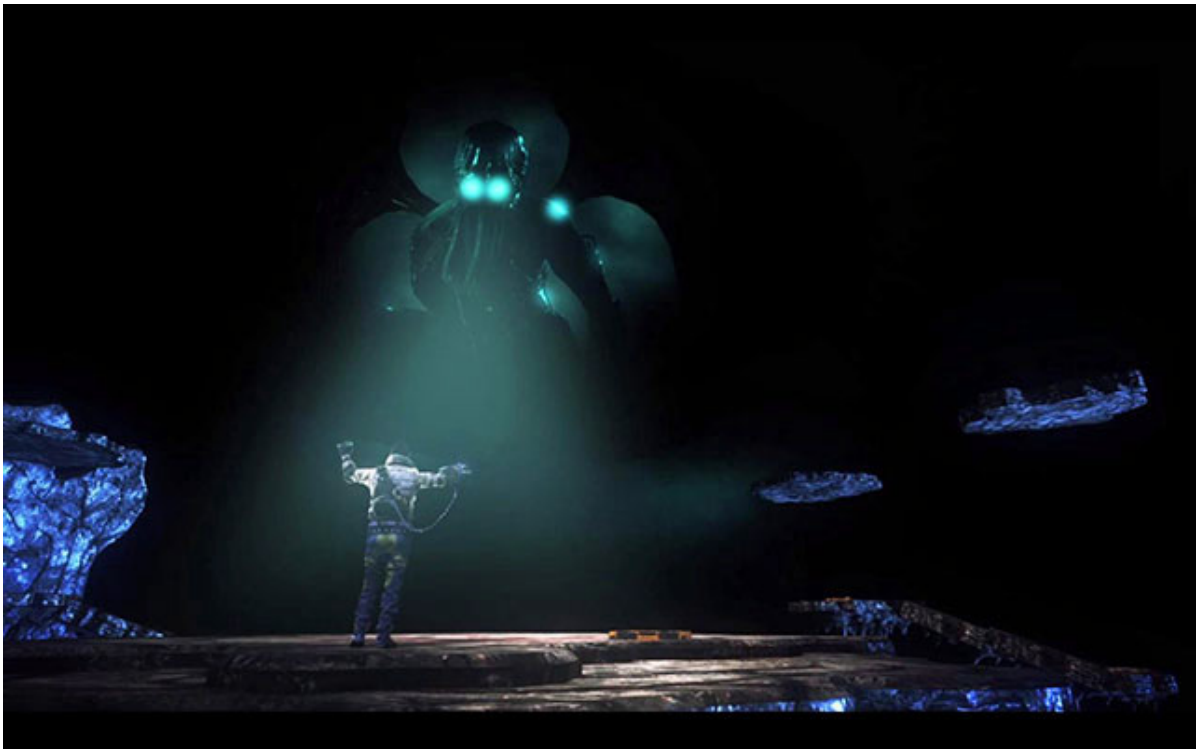
Ponownie naładuj wyrzutnię i odpal przy użyciu **zielonego** ładunku. Obróć się, a następnie podejdź do tylnej krawędzi.

Wejdź na obrotową skałę, gdy będzie w podobnej pozycji, jak na powyższym obrazku. Stań na jej początku i gdy tylko ów znajdzie się na wysokości wyższej wysepki, przeskocz na nią, po czym aktywuj ostatni przycisk.



6 z 6 komór

Zmień ładunek lewej komory na **czerwony**, a komory, znajdującej się po drugiej stronie areny – na **zielony**.



Grande finale

Gdy tylko naładowane odłamki zniszczą ostatnie komory, nastanie finał, a Tobie pozostanie obejrzeć zakończenie tej zacnej historii. Gratuluje, ukończenia gry.

Osiągnięcia

Poniższa tabela ukazuje listę wszystkich osiągnięć dostępnych w grze oraz na platformie Steam.

OSIĄGNIĘCIE	WYMAGANIA/UWAGI
From the Streets…	Za ukończenie Aktu I.
Into the Abyss	Za ukończenie Aktu II.
Tech Wiz	Za ukończenie Introductory Jumper w mniej niż 5 minut.
Natural	Za ukończenie Introductory Cube w mniej niż 2 minuty.
Servitor of the Outer Gods	Za ukończenie gry.
Roboticis	Za odkrycie Newton'a.
I Got This, Newton	Użyj Newton'a mniej niż 15 razy w The Dark Room.
Quick Thinking	Za ukończenie Introductory Platform w mniej niż 5 minut.
Competitor	Za ukończenie Intermediate Cube w mniej niż 5 minut.
Looking Glass	Za ukończenie Introductory Integration w mniej niż 5 minut.
Beam Rider	Za ukończenie Intermediate Platform w mniej niż 5 minut.
Magtech Engineer	Za odkrycie Cube Holder (Pusty moduł napędzający).
The Outsider	Odwiedź wszystkie odnogi w The Deep.
Grav Master	Za ukończenie Advanced Platform w mniej niż 5 minut.
Magtech Artist	Za ukończenie Platform Test w mniej niż 5 minut.
Champion	Za ukończenie Introductory Fusion w mniej niż 5 minut.
Born Magrunner	Za ukończenie Intermediate Integration w mniej niż 5 minut.
Magtech Savant	Za odkrycie Mod Cube (Hipersześcian).
Path of the Slayer	Za zabicie pierwszego potwora.
Unstoppable	Przejdź 10 poziomów z rzędu w drugim Akcie nie ginąc.
Chosen of Cthulhu	Przejdź Akt III nie ginąc.
Gates of Shub–Niggurath	Przetrwaj poziom From Beyond zamykając wszystkie 3 wrota.
Rise Wild	Wykonaj ostatni skok w Ruptured bez używania pionowej platformy.
Party Crasher	Stłucz szybę w Reboot.

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER

GRYOnline.pl