

Infernal

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Infernal

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Aury	4
Umiejętności specjalne i gadżety	5
Opis przejścia	11
Prolog	11
Mission 1 – Hochtempelberg Monastery	12
Mission 2 – Grey Rock Refinery	28
Mission 3 – Mazovia Steelworks	45
Mission 4 – HMS Liberty	58
Mission 5 – Etherlight Satellites Center	65

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Oto nieoficjalny poradnik do gry *Infernal* – strzelaniny osadzonej w perspektywie trzeciej osoby, za powstanie której odpowiada warszawskie studio Metropolis Software. Niniejszy tekst zawiera szczegółowe rozwiązanie, wzbogacone sporą liczbą ilustracji, a także opis unikatowych umiejętności głównego bohatera zmagają i używanych przez niego gadżetów.

Aury

W trakcie zabawy Ryan wielokrotnie będzie musiał korzystać z umiejętności specjalnych (opisanych w następnym rozdziale), które pochłaniają różne ilości energii magicznej. Mana regeneruje się automatycznie, ale tylko w sprzyjającej okoliczności. Jest nią piekielna aura.



Na otwartej przestrzeni dominuje aura neutralna (półprzeźroczysty znak Yin-Yang).

Informacje o aktualnej aurze otrzymujemy na bieżąco, spoglądając na znak Yin-Yang, który zlokalizowany jest w dolnej części ekranu. Rozróżniamy trzy rodzaje aury:

- Neutralna – z tą aurą będziemy mieć do czynienia najczęściej. Nie powoduje ona ubytku energii magicznej, ale też i nie wpływa na jej regenerację. Symbolizowana jest przez półprzeźroczysty znak Yin-Yang.
- Anielska – generowana przez sztuczne źródła światła (wyjście na otwartą przestrzeń w niczym nie grozi Ryanowi), a także obiekty sakralne. W tym trybie poziom many spada do zera w zastraszającym tempie. Symbolizowana przez biały znak Yin-Yang.
- Piekielna – domeną szatańskich pomiotów jest mrok i właśnie tutaj Ryan czuje się najlepiej. Zmiana aury na diabelską powoduje powolną regenerację energii magicznej. Symbolizowana jest przez czerwony znak Yin-Yang.

Umiejętności specjalne i gadżety

Dzięki przejściu na stronę Ciemności, Lennox może korzystać z interesujących umiejętności specjalnych oraz gadżetów. Każda z nich powoduje ubytek energii magicznej, ale szybko przekonasz się, że w trakcie potyczek z wrogiem diabelskie właściwości okażą się nieocenione. Poniżej znajdziesz spis wszystkich cech specjalnych i wynalazków, jakich można użyć w trakcie zmagania.



Piekielny atak

Jedna z najczęściej wykorzystywanych umiejętności specjalnych. Dzięki naładowaniu broni szatańską mocą, Ryan jest w stanie wypluwać z aktualnie używanej pukawki mordercze pociski. Efekt końcowy uzależniony jest od konkretnej broni. Przykładowo, z tradycyjnego pistoletu wystrzelony jest strumień energii, zdolny nie tylko zabić wroga jednym uderzeniem, ale również zniszczyć stojące w jego pobliżu przedmioty, natomiast naładowanie piekielną mocą karabinu maszynowego, pozwala zasypać przeciwnika kulami o zwiększonej mocy rażenia. Diabelski atak często przyda Ci się również do likwidowania barier zasłaniających ukryte pomieszczenia, np. ściany.



Przejmowanie dusz

Każdy przeciwnik zabity w bezpośredniej konfrontacji może być wykorzystany do zregenerowania sił witalnych Ryana. Proces pozwala również na zdobycie wszystkich przedmiotów należących do trupa. Warto w tym miejscu podkreślić, że użycie tej mocy nie wpływa na ubytek energii magicznej.



Teleportacja

Niezwykle cenna właściwość, która pozwala na kilka sekund przenieść się w wybrane za pomocą charakterystycznego celownika miejsce. Dzięki tej operacji, Ryan może wcisnąć niedostępny normalnie przycisk lub zaskoczyć wroga, atakując go z zupełnie innej strony. Sprawna teleportacja wymaga od gracza nabycia pewnej wprawy, ale umiejętność ta pojawia się w grze na tyle wcześnie, że bez problemu można ją przeciwyczyć. Pochłania duże ilości many, zwłaszcza przy maksymalnym naładowaniu, pozwalającym ustawić aż trzy markery jednocześnie.