

Ninja Blade

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ninja Blade

autor: Marcin „Hamster” Matuszczyk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent From Software, Wydawca Noviy Disk, Wydawca PL Wydawnictwo Bauer
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wskazówki ogólne	3
Ekwipunek	4
Miecze	4
Shurikeny	5
Combosy	6
Miecz zabójcy Oni	6
Miecz Rozłupywacz	8
Jastrzębie szpony	10
Opis przejścia	11
Misja 1	11
Misja 2	15
Misja 3	19
Misja 4	22
Misja 5	25
Misja 6	28
Misja 7	31
Misja 8	35
Misja 9	36

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

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

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

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Ninja Blade* zawiera przede wszystkim pełny opis przejścia. Zostały w nim także przedstawione wszystkie Quick Time Eventy, combosy oraz informacje na temat dostępnych broni.

Marcin „Hamster” Matuszczyk

Wskazówki ogólne

Quick Time Events

- QTE to interaktywne filmiki w których gracz musi nacisnąć odpowiedni przycisk w odpowiednim czasie. W poradniku oznaczone są kolorem **niebieskim**.
- Klawisze domyślne: **W, S, A, D, E, Spacja, LPM** – lewy przycisk myszy, **PPM** – prawy przycisk myszy.
- Poradnik powstał podczas grania na normalnym poziomie trudności QTE.
- Po walce z każdym bossem, gracz musi wykonać ostatni ruch (Todome). Zawsze odpowiada za to **Spacja**.

Pozostałe

- Czerwone kulki, które wypadają ze zwłok potworów, to waluta w grze. W zamian za nie można ulepszyć ekwipunek.
- Żółte kulki, które wypadają ze zwłok potworów, odnawiają energię bohatera.
- Wzrok ninja (Ninja Vision) spowalnia czas, pomaga odnaleźć czułe punkty przeciwnika i wskazuje gdzie należy się udać.
- Ulepszenie ekwipunku zwiększa moc ataku, jego zasięg oraz dodaje nowe combosy.
- Aby odblokować ostatnie Ninjutsu należy ukończyć grę na poziomie trudności Hard.

Ekwipunek

M i e c z e

Miecz zabójcy Oni

Broń dostępna jest od początku gry. Jest to katana o średniej sile ataku. Stosuje się ją w walce standardowej.



Miecz Rozłupywacz

Potężny miecz oburęczny, pobłogosławiony wizerunkiem węzowych smoków. Zadaje duże obrażenia ale za to jest bardzo wolny. Dzięki niemu, Ken potrafi m.in. rozłupywać pęknięte ściany i skutecznie niszczyć opancerzenie wrogów.



Jastrzębie szpony

Dwa noże, które są bardzo ostre. Mają bardzo daleki zasięg, ale za to zadają bardzo mało obrażeń. Zwykle stosuje się je w konfrontacji z latającymi chmurami wrogów.



S h u r i k e n y

Shurikeny to specjalne ataki, których możemy używać mając odpowiednio dużą ilość Chi (niebieski pasek pod wskaźnikiem zdrowia). Każdy z nich ma inne właściwości.

Shuriken Cyklonu

Wietrzny atak o dużym polu rażenia, który rani i odrzuca przeciwników na pewną odległość. Służy również do gaszenia płomieni.

Shuriken Ognisty

Atak kulą ognia, który rani i podpala wrogów. Służy również do niszczenia pajęczyn.

Shuriken Porażający

Atak wiązką piorunów, który rani i unieruchamia przeciwników.

Combosy

M i e c z z a b ó j c y O n i

P o z i o m 1

Nazwa	Komenda	Opis
Poczwórny cios	LPM, LPM, LPM, LPM	Szybka seria cięć.
Cios pikujący	PPM	Głębokie pchnięcie mieczem.
Cios z powietrza	PPM, PPM	Wykonane od dołu cięcie, które wyrzuca przeciwnika w powietrze.
Szybujący cios	LPM w powietrzu	Rozsieczenie latających przeciwników.
Uderzenie w locie	PPM, PPM, w powietrzu PPM	Skok na rzuconego na ziemię przeciwnika i zadanie serii ciosów.

P o z i o m 2

Nazwa	Komenda	Opis
Cios meteoru	Po wyrzuceniu w górę (powietrzu): PPM, PPM, PPM, PPM	Po wyrzuceniu przeciwnika w powietrze, sprowadzenie go z powrotem na ziemię.
Pięciokrotny cios	Po wyrzuceniu w górę (na ziemi): PPM, PPM, PPM, PPM	Seria zażartych cięć przeciwko stojącemu na ziemi przeciwnikowi. Atak na tyle szybki, że nie daje przeciwnikom szans na kontrę.
Uderzenie opadające	Lewy Ctrl + LPM	Wypad w stronę przeciwnika i szybkie cięcie.
Piła	Lewy Ctrl + LPM w powietrzu	Zamach Mieczem wykonany niby młotem, który wbija przeciwników w ziemię.

Poziom 3

Nazwa	Komenda	Opis
Szalony taniec	Lewy Shift + LPM, LPM, LPM, LPM	Obrót do przodu wraz z potężnym atakiem nogami.
Uderzenie wихrowe	Lewy Shift + przytrzymanie i puszczenie PPM	Zamach mieczem o szerokim polu rażenia.
Uderzenie pełni Księżyca	Lewy Shift + LPM w powietrzu	Cios obrotowy w powietrzu z Mieczem zabójcy Oni pomiędzy stopami.
Uderzenie opadające w biegu	Lewy Ctrl + PPM	Wypad w stronę przeciwnika i szybkie cięcie, które go odepchnie.

Poziom 4

Nazwa	Komenda	Opis
Wykop Kometowy	Lewy Ctrl + PPM w powietrzu	Wypad w stronę przeciwnika na ziemi i sile kopnięcia.
Szybujący wихrowy cios	Lewy Shift + przytrzymanie i puszczenie PPM w powietrzu	Potężny zamach mieczem w powietrzu o szerokim polu rażenia.
Meteorytowa miazga	Po wyrzuceniu w górę (w powietrzu) 5x PPM	Wypad na przeciwnika na ziemi i cios mieczem zabójcy Oni.
Uderzenie spiralne	Po wyrzuceniu w górę (na ziemi) 5x PPM	Seria płynnych ataków z lewej i z prawej strony.