

NiOh

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

NI OH

autor: **Łukasz Wiśniewski & Damian Kubik**

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-364-8

Producent Team Ninja, Wydawca Tecmo, Wydawca PL Sony Interactive Entertainment Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Bohater	5
Jak rozwijać bohatera?	5
Amrita i poziomy doświadczenia Bohater	7
Błogosławieństwa Kodamy Bohater	10
Wyposażenie i przedmioty	13
Statystyki i znajomość broni	13
Klasy broni	15
Pancerze	17
Akcesoria i materiały	19
Przedmioty użytkowe i przedmioty misji	21
Mechanika rozgrywki	23
Umieranie w grze Mechaniki rozgrywki	23
Kraina Yokai Mechaniki rozgrywki	25
Ołtarze Mechaniki rozgrywki	26
Eksploracja i walka Mechaniki rozgrywki	29
Walka	30
Przeciwnicy Mechaniki rozgrywki	34
FAQ - Często zadawane pytania	36
Jak zarabiać w NiOh?	36
Jak usuwać iluzoryczne ściany Nurikabe?	38
Opis przejścia - misje główne	40
Człowiek z Duchem Opiekuńczym Opis przejścia	40
Wyspa Demonów cz.1 (Isle of Demons) Opis przejścia	48
Wyspa Demonów cz.2 (Isle of Demons) Opis przejścia	59
Głęboko w ciemności (Deep in the Shadows) Opis przejścia	74
Uśpiiony kamień dusz (The Spirit Stone Slumbers) Opis przejścia	84
Upiory srebrnej kopalni (The Silver Mine Writhes) Opis przejścia	98
Ocean znów ryczy (The Ocean Roars Again) Opis przejścia	108
Zamek Pajęczce Gniazdo Opis przejścia	119
Padający śnieg Opis przejścia	129
Demon z góry Hiei Opis przejścia	136
Ucieczka z Igi Opis przejścia	144
Wspomnienia lilii śmierci Opis przejścia	149
Splugawiony zamek Opis przejścia	153
Nieśmiertelny płomień Opis przejścia	158
Sekigahara Opis przejścia	163
Źródło zła Opis przejścia	166
Splugawiona święta góra Opis przejścia	168
Samuraj z Sawayama Opis przejścia	173
Król demonów ujawniony Opis przejścia	179
Misje poboczne	182
Śmierć bandytom (Death to Bandits) Misja poboczna	182
Znalezione niekradzione (Finders, Keepers) Misje poboczne	189
Kanbei i władca (Kanbei and the Overlord) Misje poboczne	191
Ognisty całun (Wreathed in Flame) Misje poboczne	195
Prośba od Ginchiyo (A Request from Ginchiyo) Misje poboczne	199
Strażnik zaświatów (The Guardian of the Underworld) Misje poboczne	201
Magatama ognia (The Magatama of Fire) Misje poboczne	203
Trzej gniewni bogowie (The Three Angry Gods) Misje poboczne	205
Kościany Most (The Bridge of Bone) Misje poboczne	208
Dziedzic Nioh (Heir to the Nioh) Misje poboczne	210
Spiskowcy (The Conspirators) Misje poboczne	212
Ogrzyca Misje poboczne	217
Bitwa o most Ohashi Misje poboczne	218

Łowy na demona Misje poboczne	219
Znikający ranjatai Misje poboczne	221
Złoczyńcy Misje poboczne	222
Czerwony Oni li Misje poboczne	223
Upadli magowie onmyo Misje poboczne	224
Zaginiony katalog Misje poboczne	225
Większe łowy na demona Misje poboczne	226
Trzy dusze Misje poboczne	227
Potężniejszy płomień Misje poboczne	228
O zwiędłej trawie i yokai Misje poboczne	229
Ścieżka mistrza Misje poboczne	230
Siedem dobrych znaków Misje poboczne	232
Incydent w Okehazamie Misje poboczne	233
Starcie z wielką żabą Misje poboczne	234
Rodzące się cienie Misje poboczne	235
Czempion wschodu Misje poboczne	236
Cicha wrona Misje poboczne	237
Desperacki odwrót Misje poboczne	238
Determinacja kurody Misje poboczne	239
Złodziej bez skruchy Misje poboczne	240
Córka demona Misje poboczne	241
Góra wyrzutów sumienia Misje poboczne	242
Duchy Sawayamy Misje poboczne	243
Spadek Misje poboczne	244
Spotkanie na drugim brzegu Misje poboczne	245
Dwaj królowie NiOh Misje poboczne	246
Bossowie	247
Kat Derek (Derrick the Executioner) Bossowie	247
Onryoki Bossowie	249
Hino-enma Bossowie	253
Nue Bossowie	257
Jak pokonać Tachibana Muneshige? Bossowie	259
Wielki Wij (Great Centipede) Bossowie	263
Walka z Umibozu Bossowie	265
Walka z Joro-Gumo Bossowie	268
Walka z Yuki-onna Bossowie	269
Walka z Białym Tygrysem Bossowie	270
Wielka ropucha i ogrzyca Bossowie	271
Ogrzyca	272
Okatsu Bossowie	273
Saika Magoichi Bossowie	274
Shima Sakon Bossowie	275
Gasha Dokuro Bossowie	276
Ishida Mitsunari Bossowie	277
Mroczny Samuraj Bossowie	278
Oda Nobunaga Bossowie	279
Kelley Bossowie	280
Yamata no Orochi Bossowie	281
Misje treningowe	282
Droga Ninja Misje treningowe	282
Droga Wojownika Misje treningowe	284
Droga Onmyo Misje treningowe	285
Pozostałe	286
Interfejs i sterowanie Podstawy	286
Trofea	289

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poniższy nieoficjalny poradnik do *NiOh* stanowi zbiór najważniejszych porad i wskazówek dotyczących rozgrywki. **Najważniejszym elementem poradnika jest rozbudowana solucja wszystkich dostępnych w grze misji wraz ze wskazaniem na kluczowe przedmioty misji i ukryte elementy gry, których odblokowanie daje dodatkowe korzyści.** Nieodłącznym elementem solucji są ilustracje, które pomagają nawigować w treści poradnika, a naniesione na nie oznaczenia obrazują najważniejsze elementy przedstawionego świata.

Poza opisem przejścia rozdział obfituje w **rozdziały poświęcone licznym aspektom rozwijania protagonisty, a także ogólnej mechanice gry ze szczególnym naciskiem na walkę i umiejętne korzystanie ze znalezionej wyposażenia.** Osobna sekcja poradnika została poświęcona **bossom, których spotkamy na końcu każdej z głównych misji.** Z dedykowanych im rozdziałów dowiesz się sporo o ich słabych punktach, a także znajdziesz tam wskazówki, które uczynią starcie z nimi nieco łatwiejszym. W poradniku znajdziesz też dokładny opis sterowania i omówienie interfejsu gry. Całość zamyka rozdział dedykowany dostępnym w grze trofeom.

NiOh to gra akcji, która przenosi nas w realia feudalnej Japonii. Poza wojownikami z okresu Sengoku, na naszej drodze staną znane z Japońskich legend Demony z Krainy Yokai, które nawiedzają świat poprzez portal między wymiarami. Produkcja *Team Ninja* pozwala nam wcielić się w angielskiego pirata o imieniu William, który zostaje wciągnięty w walkę pomiędzy największymi mocarstwami świata. Jego los zostaje zawiązany z pewnym alchemikiem, którego ściga aż do Kraju Kwitnącej Wiśni.

Poradnik do gry *NiOh* zawiera:

1. Pełną, bogato ilustrowaną solucję każdej z dostępnych w grze misji;
2. Rozdziały dedykowane wszystkim bossom wraz ze wskazówkami ułatwiającymi starcia;
3. Szczegółowe wyjaśnienie mechanizmu rozwijania cech i umiejętności protagonisty;
4. Rozdziały koncentrujące się na zdobywanym w grze wyposażeniu;
5. Szczegółowe wyjaśnienie interfejsu gry i sterowania;
6. Opis wszystkich dostępnych trofeów w grze.

Oznaczenia w solucji:

1. **Pogrubiono** wszystkie najważniejsze uwagi dotyczące realizowanych misji;
2. Kolorem **czzerwonym** oznaczono przeciwników;
3. Kolorem **niebieskim** oznaczono przedmioty niezbędne do ukończenia misji lub ułatwiające jej realizację;
4. Kolorem **zielonym** oznaczono lokalizację duchów Kodamy;
5. Kolorem **pomarańczowym** wyszczególniono położenie Chramów.

Łukasz Wiśniewski, Damian Kubik (www.gry-online.pl)

Bohater

Jak rozwijać bohatera?

Poniższy rozdział to szereg wskazówek dotyczących rozwoju protagonisty w grze.

1. Wybór broni
2. Statystyki
3. Czy można cofnąć zmiany i rozdzielić punkty na nowo?

Wybór broni

W przerwie pomiędzy pierwszą a drugą misją zostaniemy poproszeni o wybór broni, którą będziemy prowadzić rozgrywkę. **Nie jest to oczywiście wybór wiążący, a w dalszych etapach gry możemy niejednokrotnie zmieniać wykorzystywaną broń i rozwijać postać pod inne typy wyposażenia.** Nie mniej jednak wybór uzbrojenia na początku gry podniesie określone statystyki bohatera.

Broń	Atrybut
Miecz	Serce +1
Dwa miecze	Umiejętność +1
Włócznia	Ciało +1
Topór	Kondycja +1
Kusarigama	Zręczność +1

Wybór powinien być zdeterminowany przede wszystkim rodzajem wyposażenia, które odpowiada najbardziej stylowi twojej gry. W czasie prologu masz możliwość zapoznania się pobieżnie z różnymi typami broni, ale równie ważne jest umiejętne ich łączenie.

Załóżmy, że główną twoją bronią jest topór. Dzięki niemu będziesz zadawał spore obrażenia, aczkolwiek ataki są wolne niezależnie od postawy, a ich zasięg jest średni. Jeśli taki styl prowadzenia starć ci odpowiada, to warto dobrać do niego wyposażenie, które będzie uzupełniać niektóre braki w tej konfiguracji. Broń drzewcowa to większy zasięg. Dwa miecze pozwolą szybciej wyprowadzać ciosy. Kusarigama jest bardzo specyficzną bronią, którą można wykorzystywać na wielu polach, ale nauka umiejętnego posługiwania się nią może trochę potrwać.

Co więcej, **gra przewiduje możliwość odblokowania dodatkowych ataków i umiejętności dla każdej z dostępnych broni.** Jeśli po kilku początkowych misjach dochodzisz do wniosku, że wcześniej wybrane zestawienie jest mało efektywne w twoim stylu gry, to możesz przeznaczyć punkty samuraja na odblokowanie umiejętności dla innego oręża. Nie możesz jednak zmieniać forteli w nieskończoność, ponieważ niektóre umiejętności obłożone są znacznym kosztem w punktach samuraja, co sprawi, że nie będziesz mógł ich odblokować, jeśli nie skupisz się na danym drzewku.

Statystyki

Atrybuty bohatera powiązane są bezpośrednio z rodzajem wyposażenia, które wykorzystujesz w walce. Wskazane w powyższej tabeli statystyki odnoszą się do określonego rodzaju broni. Za każdym razem, gdy podnosimy określoną statystykę, to jednocześnie zwiększamy skuteczność działań związanych z danym rodzajem wyposażenia.

Warto mieć na uwadze, że **zwiększanie podstawowych statystyk wpływa też na inne statystyki bohatera, co oznacza, że za daną statystykę bitewną czy dodatkową nie odpowiada pojedynczy atrybut**. Każdy z atrybutów w różnym stopniu wpływa na poszczególne statystyki. Wszystkie szczegóły w tym zakresie znajdziesz w rozdziale poświęconym tej części rozwoju bohatera.

Czy można cofnąć zmiany i rozdzielić punkty na nowo?

Tak. Możesz tego dokonać dzięki zakupionej u kowala Księdze Reinkarnacji. Za jej sprawą możesz rozdzielić punkty bohatera, a także punkty umiejętności w inny sposób niż zrobiłeś to wcześniej. Księgę możesz wykorzystać tylko w okienku pomiędzy misjami.

Po użyciu otrzymujesz pełną pulę zebranych wcześniej punktów, a Księga Reinkarnacji znika. Cały proces możesz ponawiać dowolną ilość razy, ale koszt księgi będzie za każdym razem wyższy.

Amrita i poziomy doświadczenia | Bohater

Poniższy rozdział poświęcono punktom doświadczenia i formom rozwijania bohatera z ich pomocą. Dowiesz się tutaj jak i kiedy wykorzystać zbierane doświadczenie, a także przeczytasz o jego unikalnych właściwościach.

- Amrita
- Progi poziomów doświadczenia

Amrita

Z perspektywy świata gry Amrita to szczególny rodzaj surowca o który walczą światowe mocarstwa, ale nas interesuje jedynie jego wpływ na głównego bohatera gry. **Najpopularniejszym źródłem pozyskiwania Amrity jest zabijanie przeciwników. W zależności od typu przeciwnika, za jego pokonanie bohater otrzyma ustaloną liczbę punktów doświadczenia.** Poza tym źródłem Amrity mogą być specjalne przedmioty, a także specjalna nagroda za pierwsze użycie nowego Chramu.

Amritę możesz wykorzystać jedynie do podniesienia podstawowych statystyk bohatera, takich jak umiejętność czy siła. Możesz dokonać tego jedynie w Chramie, pod warunkiem, że dysponujesz odpowiednią liczbą punktów, która jest inna dla każdego kolejnego poziomu bohatera.

Zdobywanie doświadczenia jest też ściśle powiązane z Duchem Opiekunem bohatera. **W toku rozgrywki będziesz zdobywał kolejne punkty Amrity, co jest jednoznaczne z ładowaniem wskaźnika Żywej Broni. W zależności od siły wspomnianego trybu musisz zebrać odpowiednią ilość doświadczenia, żeby móc z niego skorzystać.** Dla ułatwienia możesz zauważyć jak umieszczony w lewym górnym rogu ekranu wskaźnik ducha się zapełnia. Po osiągnięciu maksymalnego progu ikona ducha zyska specyficzną animację, co będzie jednoznaczne z możliwością skorzystania z Żywej Broni, gdy tylko użyjesz odpowiedniej kombinacji klawiszy.

Jeśli w czasie potyczki polegniesz, to twój duch opiekun pozostanie w miejscu śmierci, żeby pilnować zebranej Amrity i ładunków Żywej Broni. Jeśli nie uda ci się dotrzeć do niego i odebrać ładunków (zginiesz po drodze) to duch wróci do Chramu co będzie jednoznaczne z utratą wcześniejszego doświadczenia i ładunków Żywej Broni. W dowolnym momencie możesz też wezwać ducha do Chramu, jeśli np. nie zależy ci na punktach Amrity, a bardzo ważne jest dla ciebie użycie Żywej Broni.

O Żywej Broni dowiesz się więcej w rozdziale niniejszego poradnika poświęconemu walce z przeciwnikami.