GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0075

Oni

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Oni

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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
Broń 4
Wyposażenie 6
Chapter 00 7
Chapter 01 7
Chapter 02 9
Chapter 03 10
Chapter 04 12
Chapter 05 13
Chapter 06 14
Chapter 07 16
Chapter 08 17
Chapter 09 18
Chapter 10 19
Chapter 11 20
Chapter 12 21
Chapter 13 22
Chapter 14 23

Copyright © wydawnictwo 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. 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

W ONI kierujemy poczynaniami uroczej, pełnej wdzięku dziewczyny o imieniu Konoko, która rozpoczęła właśnie pracę dla rządowej organizacji o nazwie TCTF. Wspierana przez Shinatamę, wyglądającego jak mała dziewczynka cyborga, jest w stanie stawić opór niemalże całej armii. Jednak jak każda (nie)zwykła istota może stracić swoje piękne życie. Aby ją przed tym uchronić, autorzy gry nauczyli ją doskonale walczyć oraz posługiwać się bronią palną wszelkiego rodzaju. O aktualnym stanie Konoko informują wskaźniki rozmieszczone w prawym dolnym rogu ekranu. Poza tym, kolejnym elementem, wskazującym na stan zdrowia danej postaci, są błyski powstające po jej uderzeniu – kolor zielony oznacza zdrową, jeszcze w pełni nieuszkodzoną istotę, im bardziej zmienia się on na czerwony, tym mniej życia jeszcze jej pozostało. Natomiast po lewej stronie znajdują się wskaźniki związanie z aktualnie używaną bronią oraz wszelkimi nabojami.

Niewidzialność - odstęp czasu, przez który możemy niezauważeni przedostać się przez linię obrony wroga. Ma ona jednak pewne granice: jeżeli podejdziemy zbyt blisko przeciwnika, to na pewno zwęszy on naszą obecność i będzie chciał to sprawdzić. Poza tym, jeśli nawiążemy walkę, to staniemy się wtedy znowu widzialni.

Przerost życia - specyficzna cecha Konoko – jeśli będąc w pełni sił użyjemy apteczki, wtedy wzrosną nie tylko jej siły witalne, ale także siła fizyczna. Uaktywnienie tej cechy zauważymy po fioletowym świetle wokół naszej panny. Pewnym mankamentem jest tylko chwilowa przydatność tej cechy, ponieważ w miarę upływu czasu wszystko wraca do normy.

Wskaźnik trafień - informuje nas, z której strony Konoko została trafiona przez nieprzyjaciela. Jest to szczególnie przydatne podczas ostrzału, kiedy nie możemy się zorientować, który z przeciwników strzela w naszą stronę.

Wskaźnik przedmiotu - pokazuje, jaki przedmiot jest aktualnie w naszym posiadaniu. Zwykłe apteczki czy naboje nie są tutaj wyświetlane.

Niewielkie pola to miejsca, które możemy spożytkować na **apteczki**. Należy je w miarę możliwości magazynować, ponieważ w trakcie gry mogą nas one wyciągnąć z niejednej opresji.

Wskaźnik zdrowia pokazuje, jak długo jeszcze Konoko zdoła utrzymać się przy życiu. W miarę im mniej sił witalnych jej pozostanie, pasek będzie zmieniał kolor na czerwony.

Kiedy znajdziemy **tarczę ochronną**, wokół Konoko utworzy się fioletowe pole, które będzie ochraniać ją przed wszelkiego rodzaju pociskami. W wyniku przyjmowanych uderzeń pocisków będzie ono jednak maleć, pasek będzie się zmniejszał, aż całkowicie zniknie.

Niewielkie komórki z lewej strony to miejsca na: **amunicje balistyczną**, stosowaną we wszelkiego rodzaju pistoletach, wyrzutniach rakiet czy granatnikach (na górze) oraz na **komórki energetyczne** pasujące do broni plazmowych, paralizatorów czy wyrzutni wysysających życie (na dole). Dzielą się one miejscami po połowie.

Kompas celu informuje, w którą stronę należy się udać aby wypełnić aktualne cele misji, natomiast **wskaźnik wysokości celu** pokazuje, na jakiej wysokości w stosunku do Konoko umieszczony jest nasz cel.

Grafika **aktualnie używanej broni** wyświetlana jest w kole, natomiast wokół niego pokazana jest **ilość i rodzaj używanej amunicji**. Jest ona zależna od typu broni, z jakiej korzystamy, np. granatnik ma cztery naboje, karabin snajperski dwa a pistolet całe mnóstwo.

W czasie gry przekonamy się o prawdziwym życiu Konoko, czy raczej Jamie. Kolejną szokującą informacją będzie odpowiedź na pytanie, jak u licha udało się jej wrócić ze świata zmarłych! Zostanie to dokładnie wyjaśnione w solucji, jako że fabuła została tak zbudowana, aby utrzymywać gracza do końca w napięciu, a ja nie chcę psuć nikomu zabawy, jaka płynie z odkrywania kolejnych sekretów, zawartych w tej świetnej grze!

Broń

WAVE MOTION CANNON – Ciężkie działo wyrzucające strumień, który po trafieniu w cel powoduje ogromne obrażenia i powala go na ziemię. Normalnie montowane jest na samochodach, wymaga ogromnej siły do użycia. Spotykane przy starciach z Barabasem.

Amunicja: nieznana

Pojemność magazynka: nieznana

CAMPBELL EQUALIZER MK4 – Standardowy pistolet automatyczny wyposażony w celownik laserowy. Skuteczny tylko w starciach z małą ilością przeciwników ze względu na niewielkie obrażenia po trafieniu. Kolejnym minusem jest duży odrzut po strzale.

Amunicja: balistyczna

Pojemność magazynka: 10 naboi

HUGES BLACK ADDER SMG – Świetny pistolet maszynowy, jednak jego zasięg ogranicza się do kilku metrów. Poza tym szybko traci naboje, a ich skuteczność nie jest taka, jakby się chciało. Jednak kiedy przeciwników jest sporo, to najlepszym rozwiązaniem będzie właśnie Huges.

Amunicja: balistyczna

Pojemność magazynka: 30 naboi

SML3 PLASMA RIFLE – Wyrzutnia plazmy w najnowszym wydaniu. Świetna, nawet na duże odległości, pod warunkiem jednak, że cel gwałtownie nie zmieni swego położenia – lot magnetycznej kuli, która wybucha przy zderzeniu z celem jest stosunkowo powolny. Skuteczność bardzo wysoka, duża pojemność magazynku – czego chcieć więcej?

Amunicja: energetyczna

Pojemność magazynka: 10 ładunków

PHASE STREAM PROJECTOR – Fazer wyrzucający strumień energii, zdolny powalić nawet najsilniejszych przeciwników. Jest to zmniejszona wersja działka montowanego na samochodach. Duża pojemność magazynka rekompensuje powolne przemieszczanie się strumienia.

Amunicja: energetyczna

Pojemność magazynka: 300 jednostek

SBG MAN-PORTABLE MORTAR – Ulepszony granatnik – pocisk (poza wybuchem) po uderzeniu we wskazany cel rozpryskuje się na mniejsze kawałki, raniąc wszystkich którzy znajdują się wokół. Poza tym można opóźnić detonację przez dłuższe przytrzymanie spustu przy oddawaniu strzału. Bardzo skuteczny, jednak mała ilość naboi zmniejsza skuteczność jego zastosowania.

Amunicja: balistyczna

Pojemność magazynka: 4 naboje

VAN DE GRAAFF (VDG) PISTOL – Pistolet ogłuszający, umożliwia atak lub ucieczkę po zaatakowaniu jednego lub kilku przeciwników. Jednak jego działanie jest chwilowe i nie powoduje większych uszkodzeń. Należy uważać na ukrywających się agentów, wyposażonych w te cacka.

Amunicja: energetyczna

Pojemność magazynka: 5 ładunków

SCREAM CANNON – Po użyciu tej broni przeciwnikowi pozostaje tylko krzyczeć – mini rakiety same naprowadzają się na cel, a jeden strzał może spokojnie wyeliminować pojedynczego agenta. Jednak należy odpowiednio dostosować odległość do celu, za blisko - pociski nie zdążą namierzyć celu, za daleko – skręcą po drodze. Poza tym sprawny przeciwnik może łatwo schować się za ścianą lub uciec przed rakietami.

Amunicja: balistyczna

Pojemność magazynka: 5 naboi

MARCURY BOW – Karabin snajperski - najlepsza broń w grze. Praktycznie jeden strzał wystarczy do wyeliminowania przeciwnika. Naboje rtęciowe, poza ogromną siłą uderzenia, ranią swoim toksycznym działaniem. Mankamentem jest czas, potrzebny na schłodzenie karabinu. Jest ono niezbędne, by można było oddać strzał.

Amunicja: balistyczna

Pojemność magazynka: 2 naboje

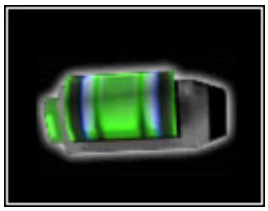
SCREAMING CANNON – Bardzo tajemnicza i jeszcze bardziej śmiercionośna broń. Podczas strzału, wyrzuca automatycznie naprowadzające się na cel dziwne stworzenie, żywiące się ludzką energią życiową. Broń ta jest raczej dość powolna, więc jeżeli nie uda nam się przechwycić przeciwnika leżącego na ziemi albo poprzez zaskoczenie, to może uciec on przed pociskiem.

Amunicja: energetyczna

Pojemność magazynka: 6 ładunków

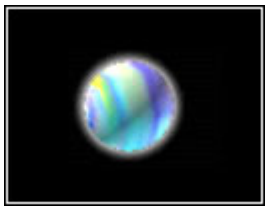
Wyposażenie

BALLISTIC AMMO – Amunicja balistyczna, która znajduje zastosowanie w broniach wykorzystujących siłę ołowiu lub innego środka bazującego na sile balistycznej. Jej wadą jest to, iż załadowana do danej broni, nie może być już z niej wyjęta ani przełożona do innej. Poza tym potrzeba trochę czasu, zanim Konoko zdoła przeładować magazynek, dlatego - biorąc powyższe pod uwagę - należy wcześniej planować takie posunięcia.



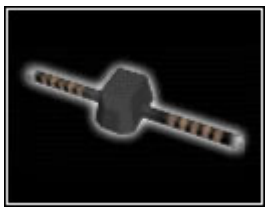
ENERGY CELL – Ta udziwniona bateria zapełni magazynek broni, bazującej na sile energetycznej. Tak samo jak w przypadku amunicji balistycznej, niemożliwe jest jej wyjęcie z jakiejkolwiek broni, można ją znaleźć tylko pod postacią naładowanej do pełna komórki. Przeładowanie magazynka wymaga także trochę czasu.

FORCE SHIELD – Jest to pole siłowe ochraniające Konoko przed szkodliwym działanie wszelkiego rodzaju pocisków, jednak jest bezużyteczne w bezpośrednim starciu. Kiedy nasza bohaterka jest ostrzeliwana, pole powoli słabnie, aż całkowicie zanika. Ze względu jednak na ogromną przydatność, radzę dobrze się rozglądać w jego poszukiwaniu.



PHASE CLOACK – Chwilowe maskowanie umożliwi Konoko niezauważalne przedostanie się nawet w bardzo silnie bronione miejsca. Mankamentem kamuflażu jest jednak jego chwilowe działanie (30 sekund) oraz to, iż przeciwnicy mogą nas zauważyć, jeśli podejdziemy do nich zbyt blisko.

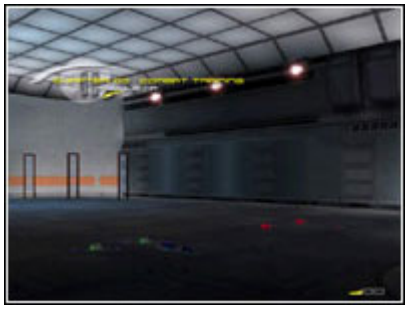
HYPO SPRAY – Typowa apteczka. Odnawia nadwyrężone zdrowie poprzez oddziaływanie na neurony. Wstrzykiwana pod skórę potrafi w niedługim czasie powrócić do zdrowia. Jednak jeżeli po jej użyciu jesteśmy atakowani, to efekt będzie mniejszy. Możliwe jest także stosowanie kilku egzemplarzy na raz.



ELECTRIC ZIPLINE RIDER – Wyposażony w elektryczny silniczek potrafi zabrać w pełni wyposażonego agenta po linie do góry. Jest używany przez służby specjalne w cichych misjach, gdzie ukrycie się przed nieprzyjacielem jest na nadrzędnym celem. Znajdziemy go w dalszej części gry.

TRUCK KEYS – Na kluczyki natkniemy się dopiero podczas ostatniego zadania. Dzięki nim przejedziemy ciężarówką przez... ścianę, co umożliwi nam kontynuację misji. Swoją drogą uważam, że autorzy gry powinni wprowadzić je już wcześniej...

Chapter 00



CHAPTER 00
Combat Training

Początek gry to pewnego rodzaju tutorial – nauczymy się tutaj odpowiednio kierować naszą bohaterką oraz używać terminali, które stanowią kluczową rolę w tej grze. Z pomocą Shinatamy, która jest naszym łączem ze światem zewnętrznym, nauczymy się podstawowych ruchów, czyli szybkiego biegania, skakania na duże odległości i wysokie półki oraz skradania się. Poćwiczymy także manewry unikowe, dzięki którym będziemy mogli uciec przed atakiem przeciwnika. Wszystkie te umiejętności bardzo się przydadzą w dalszej części gry, bo jak doskonale wiecie, bez perfekcyjnego wyczucia kierowanej przez nas bohaterki nie zajdziemy w grze za daleko. Poćwiczymy także walkę wręcz oraz strzelanie z pistoletów. Konoko, bo tak nazywa się główna bohaterka, może atakować przeciwników kopnięciami oraz pięściami, co przy łączeniu ciosów (tzw. kombo) daje niesamowite rezultaty. Takich kombinacji nasza bohaterka uczyć się będzie przez całą grę, a że jest ich całkiem sporo, to eliminacja przeciwników będzie przebiegać na setki różnych sposobów. Do tego dochodzą jeszcze, wspomnianej wyżej, rodzaje broni: pistolety, karabiny automatyczne czy, bardziej wyspecjalizowane, wyrzutnie plazmy oraz pocisków samonaprowadzających, które niejednokrotnie pomogą nam wydostać się z wielu opresji. Po ukończeniu kursu zostaniemy poinformowani, jak nam poszło – każde ćwiczenie jest punktowane, a my zobaczymy końcową statystykę.

Chapter 01

CHAPTER 01
Trial Run - Syndicate Warehouse

Griffin, który jest naszym dowódcą, pośle nas wbrew zaleceniom Kerra na pierwszą misję. Według niego Konoko powinna zostać „przetestowana" na prawdziwym polu bitwy. Nie pozostaje nam nic innego, jak wykonać rozkaz i przekraść się do magazynu opanowanego przez syndykat.

Zaraz po przejściu do jego wnętrza musimy wyeliminować strażnika. Jako że znajdujemy się na podwyższeniu, nie radzę stosować stamtąd broni palnej – do zlikwidowania celu potrzeba będzie kilku bezpośrednich trafień, a lepiej jest zejść po cichu korytarzem w dół i tam zająć się spokojnie naszym delikwentem, najlepiej bez używania pistoletu. W pomieszczeniu, w którym znajdował się