

Onimusha 3: Demon Siege

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Onimusha 3

Demon Siege

autor: Mariusz „PIRX” Janas

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

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Introdukcja	4
Świątynia Honnoji - Japonia	5
8 maja 2004 roku – Paryż	8
Południowy las pierwotny - Japonia	12
Łuk Triumfalny- „Kanały” - Paryż	20
Sakai City, Senchu- Japonia	29
Podziemia Katedry Notre Dame – Paryż	40
Podmorska Świątynia	49
Katedra Notre Dame – Paryż	71
„Mont-Saint-Michel” - Francja	80
Lake Biwa - Japonia	98
Wieża Eiffla – Paryż	103
Decydujące starcie – Japonia, Francja	108
Od Autora	113

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



Wstęp

Witam Wszystkich Niezłomnych!

Zapraszam do przeżycia przygody w towarzystwie niepokonanego Jacques'a Blanc i nieco egzotycznego Samanosuke Akechi w kolejnej odsłonie gry „Onimusha”, tym razem opatrzonej numerem porządkowym 3 i podtytułem „Demon Siege”. Na początek - kilka rad praktycznych, bezpośrednio przed rozpoczęciem rozgrywki. W grze preferowane jest użycie (jako kontrolera) joypada, co nie wyklucza zabawy za pomocą klawiatury i gryzonia. Ten z Graczy, który zdecyduje się na drugą opcję, niechaj bardzo starannie zapozna się z klawiszologią i korzystając z możliwości indywidualnej konfiguracji, stworzy optymalne i preferowane przez siebie ustawienia. Czynność ta jest niezbędna. Sprawa druga – gorąco zalecam, w chwili, gdy opcja ta zostanie udostępniona, przejście sesji treningowych, co pozwoli na poznanie techniki walki i na praktyczne wykorzystanie ustawień gry. Zrozumiecie też istotę „zasysania” dusz pokonanych wrogów i wpływ ich na samego Samanosuke, oraz stan jego zdrowia, kondycji i innych przymiotów. Ukończenie poszczególnych treningów z sukcesem, skutkuje otrzymaniem różnych przydatnych gadżetów. W czasie rozgrywki właściwej dokładnie eksplorujcie miejsce działań aktualnie „prowadzonych” bohaterów, gdyż niejedno można znaleźć! Częściową pomocą służyć Wam będą zamieszczone w tym poradniku mapy. Przedmioty o szczególnym znaczeniu wyróżniłem kolorem niebieskim i w miarę możliwości opatrzyłem krótką charakterystyką. Ciekawostką jest, że wprowadzenie ich do gry właściwej stwarza szanse poznawania dodatkowych zdolności Samanosuke. Bez strachu korzystajcie z tej możliwości. Poradnik niniejszy skonstruowałem, wykorzystując do gry klawiaturę i mysz, wobec czego zasadniczo skierowany będzie w części technicznej do użytkowników podobnych konfiguracji. A reszta? Reszta proszę Szanownych Graczy „wyjdzie w praniu”, jak mawiano w zamierzchłych czasach...

Do Boju! Śmierć i potępienie przekłętemu Nobunadze!

Opis przejścia

I n t r o d u k c j a

To miał być dzień jak co dzień. Dokładnie 8 maja 2004 roku wszystko, co wydarzyło się wcześniej, traci jakiegokolwiek znaczenie. Poranna rozmowa z synem Henri nie zwiastuje Jacques'owi Blanc specjalnych atrakcji, związanych z jego pracą zawodową. Przerwana przez rozpaczliwy telefon przyjaciela Phillipa, partnera z jednostki specjalnej staje się początkiem kolejnych zdarzeń, które z siłą kataklizmu odmieniają jego życie. Paryż – serce kultury Europy został zaatakowany i śmierć dziesiątkuje jego mieszkańców z siłą tornada, śmierć niesiona przez przybyszów z nieznanego!



Wiadomość jest nieprawdopodobna! Jego Przyjaciel Philippe wzywa go na pomoc.



Niebo nad Paryżem zasnuje się dymem, a mieszkańcy giną w rzezi na ulicach.

Niestety, w tej fazie uczestniczyć będziemy tylko jako widz, lecz nasza kolej nadejdzie szybciej, aniżeli sami byśmy tego chcieli. Akcja wprowadzenia do gry przenosi nas pięćset lat wstecz, do feudalnej Japonii. Jest dzień 2 lipca 1582 roku w Kyoto, a my znaleźliśmy się wśród wojska zgromadzonego przed świątynią Honnoji.



Pod murami świątyni Honnoji Wielki Matsuhide Akechi wraz z Samanosuke szykuje się do szturm.



Otrzymany oręż ma przybliżyć Samanosuke Akechi do pokonania szalonego Nobunagi Oda.

Tu kończy się wprowadzenie i zaczyna się gra! Do boju!

Świątynia Honnoji - Japonia

Przejmujemy kontrolę nad Samanosuke Akechi stojącym w drzwiach wiodących na podwórzec świątyni. Uwaga istotna – naciskając spację, wywołamy ekran inventory.



Inventory jest ważnym elementem rozgrywki. Zaglądajcie tu często, sprawdzając swoje zasoby.



Efekt specjalny?! Na pewno! Wrogowie przekonają się na własnych grzbietach.

Po wskazaniu na ekwipunek będziemy mieli możliwość wyboru broni i okaże się, że każda z nich posiada swoje własne cechy. **Raizan** ma przyporządkowaną moc błyskawicy, **Shippuu** - moc wiatru, a zaprezentowany na ilustracji z prawej strony **Enryuu** - moc ognia! Każdorazowe ich użycie powoduje potężne skutki w szeregach przeciwników, a to dopiero początek możliwości Samanosuke! Nasz bohater posiadając moce *Ogre*, ma umiejętność „zasysania” dusz pokonanych wrogów, co z kolei powoduje wzrost jego zdolności i wzmocnienie jego oręża. Będąc prawdziwym pogromcą demonów, posiada też zdolności specjalne, których w walce może użyć w dowolnym momencie.



Efekt tornada wywołany strategicznym użyciem broni z mocą wiatru!



Jeden z trybów Onimusha – Demon Warrior.

Wspomniałem powyżej o zasysaniu dusz. Otóż opuszczają one ciała wrogów w różnym kolorze i po ich przejęciu spełniają różne role. Najbardziej powszechne **dusze czerwone** pochłonięte przez Samanosuke przyczyniają się do podnoszenia parametrów i wartości zbroi, i oręża. Każde 1000 dusz („zassanych”) to biała cyfra na liczniku, informująca o możliwości udoskonalenia aktualnie użytkowanego uzbrojenia. Fosforyzujące **dusze żółto-białe** podnoszą poziom zdrowia i kondycji. Kolejnym rodzajem dusz są najrzadziej występujące, ale za to najbardziej przydatne **dusze różowe**, które po ich „pojmaniu” czynią dostępny tryb Onimusha. Występują ponadto **dusze niebieskie**, które są odpowiedzialne za wzrost poziomu posiadanej energii many, tak niezbędnej przy atakach magicznych.



„łowienie” dusz w ogniu walki wymaga dużej podzielności uwagi, ale jest niestety konieczne.



Po „oczyszczeniu” terenu sprawdzajcie każdą piędź ziemi, gdyż napotkać można szkatułki z fantami.

Ruszymy ostro do przodu, ramię w ramię z żołnierzami Mitsuhide i korzystając z dostępnych środków, „wymiatamy” popleczników Nobunagi Oda, czyli przyzwane przez niego potwory Genma. Po pokonaniu pierwszego podwórcza (a proponuję zrobić to szybko z uwagi na rażących z broni dystansowej przeciwników) biegniemy ścieżką do góry. Jesteśmy na bezpośrednio przyległym do świątyni placu, bronionym przez nieprzyjemnego grubasa z czymś, co z grubsza przypomina kulę (do burzenia domów) na łańcuchu. Nawet bloki nie pomagają, dlatego proponuję do zadania ciosu zachodzić tego typu z tyłu. Parę ataków i jest po delikwencie, co jest dobrą wiadomością, zaś zła jest taka, że jego brat bliźniak stoi bezpośrednio przed wejściem do świątyni Honnoji. Nie zmieniając metody, możemy ją zmodyfikować, naciskając klawisz **4** /wzmocniony atak/ z wykorzystaniem atrybutu broni, lub też używając klawisza **6**, możemy wejść w tryb **Demon Warrior**, co czyni nas praktycznie niezwycięzonymi.



Dokładnie spenetrować trzeba, każde miejsce. Trud się opłaci z uwagi na przedmioty ze szkatulek.



Pierwszym jest mapa Świątyni, gdzie zaznaczyłem „prezenciki” dla wytrwałych.

Ostatni na tym terenie przeciwnik pada, więc pora na penetrację. Po lewej stronie od wejścia na dziedziniec, przed świątynią pod murem znajdujemy pierwszą [szkatułkę](#), a w niej [mapę świątyni Honnoji](#). Przechodząc pod przeciwległą ścianę, skręcamy ostro w prawo i wchodzimy pod schody wiodące w górę, gdzie czeka następna [szkatułka](#), a w niej [Herb](#), czyli ziółko leczące. Skwapliwie chowamy je za pazuchą i dalej przemieszczamy się w prawo, dochodząc do, nie wiedzieć czemu, nazwanego [opiekuńczym zwierciadłem](#), punktu zapisu gry, czyli [save](#). Tak też będę go od tej pory nazywał, nie bawiąc się w te lustrzane wymysły. O dwa kroki w prawo widzimy studnię wypełnioną [błękitną wodą many](#), którą, o ile jest to konieczne, „zasysamy” jak dusze.



Pora na zapis gry. Nareszcie!



Otwierający się portal pochłonał Samanosuke. Pytanie, na jak długo?

Pora udać się na spotkanie z przeznaczeniem (schodami do góry). W środku czeka już na nas złoczyńca, w towarzystwie młodego przedstawiciela rodu Oda. Krótka walka jest bardzo dynamiczna, a jeśli przeciwnik odda ducha Bogu, to czeka jeszcze potyczka z Nabanadze Oda, niestety, tym razem bez naszego udziału, jako że to cutsценка i po otwarciu [portalu](#)...