

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Psi Ops

autor: Michał „Wolfen” Basta

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
Wskazówki	4
Bronie	5
Moce Psi	8
Solucja	9
Misja 1 - Solitary Confinement	9
Misja 2 - Something's Gone Wrong	14
Misja 3 - Unfinished Business	19
Misja 4 - Assembling The Pieces	23
Misja 5 - Fears Don't Lie	26
Misja 6 - Everything We've Worked For	30
Misja 7 - From The Ether And Beyond	33
Misja 8 - The Ultimate Power	37

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

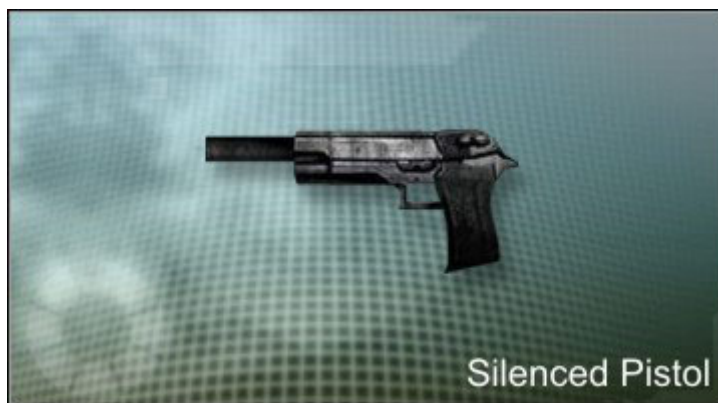


Witam w poradniku do Psi Ops. Znajdziesz tutaj kilka przydatnych wskazówek, opisy broni i mocy, a także kompletną solucję, przydatną podczas zacięcia się w jakiejś lokacji. Zapraszam do lektury i miłej rozgrywki.

Wskazówki

- Zasoby twojej energii Psi nie są nieograniczone, więc staraj się je jak najczęściej uzupełniać za pomocą specjalnych fiolek oraz za pomocą wrogów.
- Dokładnie przetrząśnij pomieszczenia w których się znajdziesz, często za skrzynią lub pudłem można znaleźć apteczki i fiołki.
- Jeśli nie możesz dotrzeć do jakiegoś przedmiotu (apteczki, fiołki) nie truć się, tylko skorzystaj z telekinezy i przyciągnij go do siebie.
- Jeśli uda zająć ci się przeciwnika od tyłu to wyssij z niego energię (dostaniesz jej więcej niż za trupa), a jeśli jej nie potrzebujesz to po prostu walnij go w głowę (klawisz „f”).
- W przypadku zauważenia wrogiego snajpera, postaraj się dobrze ukryć i przejąć jego umysł, dzięki czemu otrzymasz bardzo dobre pole do wykończenia reszty przeciwników.
- Pamiętaj, że praktycznie każdy przedmiot możesz przesuwac za pomocą telekinezy, co jest bardzo przydatne szczególnie w walce z większymi grupami wrogów.
- W niektórych miejscach natkniesz się na działka reagujące na ruch. Aby nie stracić na nich dużo energii, rzuć w ich stronę jakiś ciężki do zniszczenia przedmiot (np. metalową skrzynię) i szybko je omiń.
- Staraj się nie dopuścić do uruchomienia alarmu, ponieważ będziesz miał na głowie całą armię wrogów. Jeśli jednak już do tego dojdzie, to jak najszybciej go wyłącz.

Bronie



Pistolet z tłumikiem przydatny przede wszystkim w początkowych fazach gry oraz do cichego eliminowania wrogów od tyłu.



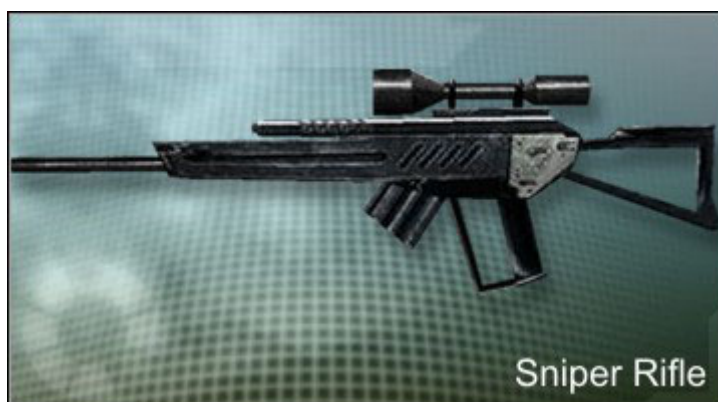
Mały karabin przeznaczony przede wszystkim do walki na średnich dystansach. Duża szybkostrzelność, niezła siła ognia i spora ilość rozsianej amunicji, powodują częste korzystanie z jego usług.



Broń przeznaczona jedynie do walki na bliskie dystanse, na których jest zabójcza. Niestety spory czas przeładowania i niemożność rażenia celów oddalonych od gracza wykluczają użycie tej broni w większości potyczek.



Rozszerzona wersja Machine Guna. Posiada większy zasięg oraz moc rażenia. Niestety jest to okupioną mniejszą pojemnością magazynka i dłuższym czasem przeładowania.



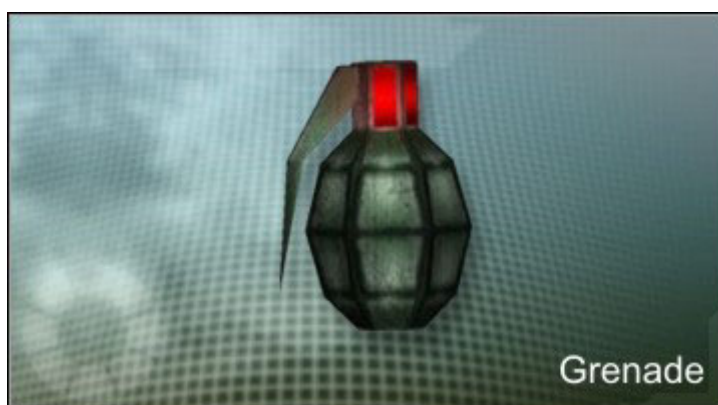
Najlepsza broń w grze, służąca do rażenia celów na długie dystanse. Dzięki specjalnemu celownikowi optycznemu umożliwia rażenie przeciwników oddalonych o wiele metrów od naszej postaci. Niestety bardzo skąpe zapasy amunicji powodują, że nie można bawić się w snajpera zbyt często.



Wprawdzie z tej broni Nick nie może skorzystać bezpośrednio, ale po objęciu kontroli nad żołnierzem, który ją posiada jak najbardziej. Miotacz ognia pokazuje swoją ogromną siłę głównie w małych i ciasnych pomieszczeniach, gdzie sieje prawdziwe spustoszenie.



Podobnie jak w przypadku miotacza ognia, z rakiety możemy postrzelać tylko po przejęciu kontroli nad żołnierzem, który ją posiada. Nie trzeba się chyba w tym miejscu zbytnio rozpisywać, wystarczy powiedzieć, że jest to broń będąca w stanie zniszczyć wszystko, co stanie jej na drodze.



Kolejna i zarazem ostatnia broń, z której Nick może skorzystać jedynie w przypadku przejęcia umysłu przeciwnika. Jest to zwykły granat, detonujący się po kilku sekundach od chwili wyrzucenia.