

Too Human

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Too Human

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Silicon Knights, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL Microsoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Klasy	6
Champion	6
Berserker	8
Defender	10
Bio Engineer	12
Commando	14
Człowieczeństwo i cybernetyka	16
Solucja	17
Misja 01: Hall of Heroes	17
Aesir	21
Misja 02: Ice Forest	25
Misja 03: World Serpent	31
Misja 04: Helheim	36
Ukryte areny	41
Lista achievementów	43

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

Witam w poradniku do jednej z najdłużej powstających gier w historii tej branży. *Too Human* jest programem z pogranicza slasherów oraz gatunku hack & slash i pozwala wcielić się w nordyckiego boga o imieniu Baldur. Nie masz tu jednak do czynienia ze stylizowanym na średniowiecze fantasy, a z cyberpunkową wizją odległej przeszłości, w której bogowie muszą stanąć w obronie ludzkości przeciwko przybyłym spoza naszego świata maszynom i knowaniom Lokiego – boga zdrady i podstęp. *Too Human* w założeniu jest pierwszą częścią trylogii opowiadającej o mitycznym Ragnarok, czyli końcu świata, w trakcie którego bogowie zmierzają się z olbrzymami w śmiertelnej walce o przyszłość ludzkiej rasy.

Poniższy poradnik zawiera zarówno luźne porady, mające przejście gry uczynić nieco łatwiejszym, jak i solucję, dzięki której nie musisz zastanawiać się, co czeka Cię za następnym rogiem.

Garść porad

Porady ogólne

Ślizg – staraj się nie dobiegać do przeciwników, a „doślizgiwać” się do nich. Gra jest wtedy znacznie szybsza, a i nagradza szybszym napełnianiem wskaźnika combosów. Może to nieco śmiesznie wyglądać, ale jest to metoda skuteczna i chyba jedyna możliwa w przypadku, kiedy jesteś otoczony przez kilkunastu/kilkudziesięciu wrogów. Wystarczy, że w odpowiedniej odległości przytrzymasz prawą gałkę analogową skierowaną w stronę najbliższego oponenta.

Amunicja – różne typy amunicji mają różne działanie i zastosowanie. Lasery znakomicie sprawdzają się na większe odległości oraz w walkach przeciwko trollom i bossom. Im dłużej celujesz bez przerwy w konkretny element zbroi, tym laser szybciej ją nagrzewa i zadaje większe obrażenia. Plazma jest lepsza na krótsze odległości i choć nie ma aż takiej siły, to przy celowaniu w większe grupy wrogów może działać obszarowo i razić jednocześnie kilku przeciwników.

Broń i zbroja – w miarę ich używania i otrzymywanych obrażeń spada jakość noszonej przez Baldura broni i zbroi. Staraj się zawsze mieć każdy z tych elementów w zapasie i stale monitoruj stan zużycia. Kiedy jakiś element zacznie migać na postaci na czerwono, oznacza to, że jest całkowicie zepsuty i wymaga naprawy w Asgardzie.

Kamera – pamiętaj, że za pomocą d-pada (strzałki na padzie) możesz przybliżyć lub oddalać kamerę od pleców Baldura. Jest to bardzo przydatna możliwość i zapewne często będziesz z niej korzystał.

Runy i amulety – w trakcie swojej podróży znajdziesz dziesiątki run. Wyposaża się w nie broń lub elementy zbroi z wolnymi slotami. Dzięki temu znajdowane przedmioty mają znacznie potężniejszą moc. Najlepiej łączyć runy w swoiste comba. Jeżeli na przykład posiadasz element zbroi z kilkoma wolnymi slotami, warto wypełnić je takimi runami, z których wszystkie dają jeden konkretny bonus. Dzięki temu dodatki te kumulują się, tworząc naprawdę potężne przedmioty. Amulety znajdziesz w cyberprzestrzeni. Działają one na nieco innej zasadzie. Mianowicie każdy z nich, aby stał się aktywny, wymaga umieszczenie w jednym z dwu slotów w zakładce amuletów. Następnie trzeba skupić się na wykonaniu konkretnego zadania znajdującego się w opisie każdego z talizmanów. Będzie to na przykład zabicie stu wrogów, odnalezienie ukrytej areny czy zabicie konkretnego bossa. Po uporaniu się z tym każdy z amuletów należy wypełnić odpowiednimi runami, co tworzy jeszcze potężniejszą runę, która z kolei zostanie wykorzystana przy wypełnianiu amuletu z wyższego poziomu. Brzmi to nieco skomplikowanie, ale kiedy już zajmiesz się runami, wszystko stanie się jasne.

Blueprinty – pamiętaj o znajdowanych przez Baldura planach broni i zbroi. Po wyprodukowaniu (co może nastąpić w dowolnie wybranym momencie) są one zwykle potężniejsze od znajdowanych gotowców.

Zbroje elitarne - kompletowanie elitarnych zbroi nie należy do rzeczy prostych i z pewnością wymaga sporo wysiłku. Każda ze zbroi składa się bowiem z siedmiu trudnych do znalezienia oddzielnych części. Łatwo je poznać po tym, że ikonki je reprezentujące mają kolor czerwony.

Filmiki – wciśnięcie przycisku B na padzie podczas oglądania cut-scenki przerywa ją.

Pająk – jest to mechaniczny twór przenoszony przez Baldura na plecach. Umożliwia mu zarówno korzystanie ze studni cyberprzestrzennych, jak i walkę z przeciwnikami. Przydzielanie punktów umiejętnościom pająka jest szczególnie ważne w przypadku klasy Commando, kiedy postać zostanie otoczona przez chmurę wrogów.

Kolory przedmiotów

Moc znajdujących przez Baldura przedmiotów, planów, run i amuletów opisywana jest przez różne współczynniki, jednak dzięki zróżnicowanym kolorom reprezentujących je ikonek, już na pierwszy rzut oka możesz stwierdzić, czy coś jest warte bliższego poznania, czy też od razu powinno polecieć do kosza i przynieść jakieś wpływy w postaci gotówki. Poniżej znajdziesz krótką rozpiskę w kolejności od najsłabszych do najsilniejszych.

Szare
Zielone
Niebieskie
Granatowe
Pomarańczowe
Czerwone

Klasy

C h a m p i o n



Champion jest najbardziej uniwersalną klasą, znakomicie radzącą sobie zarówno w walce wręcz, jak i w atakach dystansowych. Ponadto po odpowiednim rozwinięciu umiejętności znakomicie radzi sobie też w walce w powietrzu. Największą wadą tej klasy jest jednocześnie jej zaleta, a mianowicie wszechstronność. Rozwijając Championa, będziesz we wszystkim niezły, ale nigdy nie zostaniesz mistrzem. Jeżeli zamierzasz skupić się na tylko jednym z aspektów walki, ta klasa nie jest dla Ciebie. Jest idealna dla początkujących graczy.

Drzewko umiejętności Championa

Nazwa	Opis	Wymagania
Unerring Strike	Zwiększa szansę zadania dodatkowych obrażeń w trakcie krytycznych trafień o 0,5% na poziom.	Brak
Asgard's Fury	Zwiększa obrażenia zadawane w trakcie walki wręcz w powietrzu o 3% na poziom.	Unerring Strike na poziomie szóstym

Feeder of Ravens	Umiejętność pająka. Zostawia minę, eksplodującą podczas kontaktu z przeciwnikiem i wyrzucającą go w powietrze. Co poziom wysokość wyrzutu zwiększana jest o 2,5%.	Asgard's Fury na poziomie szóstym
Valiant's Might	Hasło bojowe. Po aktywacji każdy atak wyrzuca przeciwników w powietrze. Korzysta ze wskaźnika combosów. Czas trwania zwiększa się o 3% na poziom.	Feeder of Ravens na poziomie czwartym
Ascent to Valhalla	Co poziom o 2,5% rośnie wysokość, na jaką Baldur wyrzuca wrogów w powietrze.	Valiant's Might na poziomie szóstym
Immolating Blade	Zwiększa szansę na zadanie obrażeń od ognia podczas walki wręcz o 1% na poziom.	Unerring Strike na poziomie szóstym
Lament for the Battle-Slain	Zwiększa obrażenia zadawane podczas ciosu wykańczającego o 3% na poziom.	Immolating Blade na poziomie pierwszym
Thermal Induction Mine	Umiejętność pająka. Zostawia minę, eksplodującą podczas kontaktu z przeciwnikiem i zadającą obrażenia od ognia. Obrażenia i promień rażenia zwiększane są o 5% na poziom.	Immolating Blade na poziomie szóstym
One Will Rise Above	Hasło bojowe. Po jego aktywacji zwiększane są obrażenia zadawane przeciwnikom podczas walki w powietrzu. Długość trwania zależy od naładowania wskaźnika combosów. Liczba obrażeń i czas trwania co poziom zwiększane są o 15%.	Thermal Induction Mine na poziomie czwartym
Warrior of the Blood-Eel	Zwiększa obrażenia zadawane przez miecze o 3% na poziom	One Will Rise Above na poziomie szóstym
Kingship of Gungnir	Zwiększa obrażenia zadawane przez pistolety o 4% na poziom	Unerring Strike na poziomie szóstym
Tree of Raining-Iron	Umiejętność pająka. Rozstawia wieżyczkę uzbrojoną w karabin maszynowy. Co poziom liczba zadawanych obrażeń zwiększana jest o 5%.	Kingship of Gungnir na poziomie szóstym
Storm of Mortal Wounds	Hasło bojowe. Wszyscy przeciwnicy są bardziej podatni na zadawanie im obrażeń krytycznych. Korzysta ze wskaźnika combosów. Czas trwania zostaje wydłużony o 2% na poziom.	Tree of Raining-Iron na poziomie czwartym
Stopping Power	Co poziom spowalnia ruch przeciwnika o 4% podczas strzelania do niego.	Storm of Mortal Wounds na poziomie szóstym
Spirit of Fenrir	Wykorzystując moc Fenrira, zadaje potężne obrażenia atakowanym przeciwnikom. Aktywowane poprzez jednoczesne wciśnięcie obu gałek analogowych. Czas trwania zostaje wydłużony o 30% na poziom.	Warrior of the Blood-Eel, Ascent to Valhalla lub Stopping Power na poziomie ósmym