

Binary Domain

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Binary Domain

autor: Robert Frąc

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent SEGA, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	5
Opis przejścia	8
Rozdział 1 Hit and Run	8
Rozdział 2 Yearn For Refuge	36
Rozdział 3 Bad Ground	71
Rozdział 4 Reafuse and Resist	92
Rozdział 5 Intelligent Artifice	131
Rozdział 6 Denying Destiny	169
Bonusy (Secur-Com)	179
Rozdział 1	179
Rozdział 2	185
Rozdział 3	192
Rozdział 4	198
Rozdział 5	207
Rozdział 6	215

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.

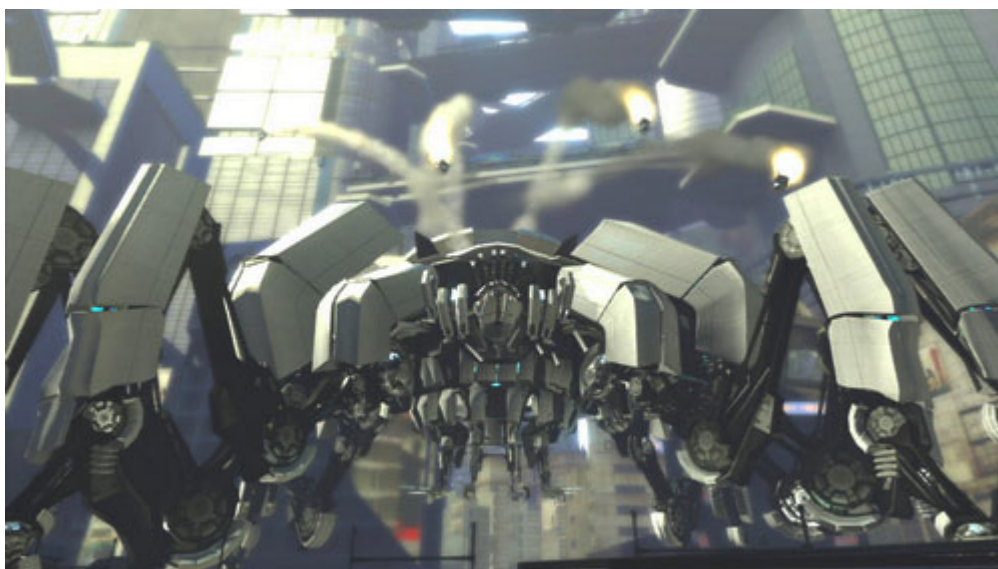
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

Poradnik do gry *Binary Domain* zawiera opis przejścia trybu kampanii wraz podpowiedziami i taktykami dotyczącymi starć ze standardowymi przeciwnikami oraz bossami. Najważniejsze walki wzbogacone zostały o filmiki ukazujące przebieg potyczki. Dodatkowo na końcu poradnika znajduje się rozdział opisujący położenie wszystkich Secur-Com.



Binary Domain jest **strzelanką** z kamerą umiejscowioną za plecami bohatera i wykorzystującą rozbudowany system zasłon. Walczyć przyjdzie nam z zastępami maszyn, które w niezwykle efektowny sposób gubią fragmenty pancerza i kończyny. Odstrzelenie tych drugich wymusza na przeciwnikach nietypowe wzorce zachowań jak skakanie na jednej nodze, czołganie czy nawet atakowanie swoich sojuszników po utracie głowy. Podczas pokonywania kolejnych rozdziałów wpadniemy na ciekawy zestaw bossów. Każdy z nich wymusza inne podejście do starcia i stanowi ciekawe wyzwanie.



Główny bohater wspierany jest przez członków oddziału **Rust Crew**, związane są z nimi dwa interesujące rozwiązania. Pierwszym z nich jest system wydawania poleceń i prowadzenia dialogów przy pomocy mikrofonu. Krzycząc do naszych wirtualnych kompanów możemy się dobrze bawić lub mocno denerwować tym, że pozostajemy niezrozumiani. Zdefiniowanych słów jest całkiem dużo, ale musimy je tak wypowiadać by zostały zrozumiane przez maszynę, co nie każdemu może się udawać lub podobać. Wyłączenie rozpoznawania mowy nie jest szczególnie odczuwalne, ponieważ jest to raczej dodatek, a nie niezbędny element rozgrywki. Drugim rozwiązaniem dotyczącym naszych kompanów jest system zaufania, czyli wskaźnik jak postrzegają nas członkowie zespołu. Podnosimy go podczas rozmów oraz przez wykazywanie się niezwykłą skutecznością w walce. Poziom zaufania wpływa na wybory, jakich dokonają nasi sojusznicy w kluczowych sytuacjach.

Użyte oznaczenia:

[1], [2], [3], [4]... – Cyfry w nawiasach kwadratowych oznaczają, że w pobliżu znajduje się Secur-Com. Opis jego odnalezienia jest na końcu poradnika i również został oznaczony cyfrą w nawiasie kwadratowym.

Robert Frąc (www.gry-online.pl)

Porady ogólne



Walka z przeciwnikami

W grze walczymy przede wszystkim z robotami humanoidalnymi, są one podatne na odstrzeliwanie fragmentów ciała. Braki kończyn wymuszają na naszych przeciwnikach konkretne zachowania.

Przeciwnicy pozbawieni **głowy** zaczną nas ignorować, zaatakują swoich przyjaciół i ściągną ich ostrzał na siebie.

Odstrzelenie **nóg** zmusi naszych przeciwników do czołgania się. Mogą oni wtedy dalej prowadzić ostrzał lub podczołgać się do nas i złapać nas za nogę. Jeżeli tak się stanie będziemy mieli krótką chwilę na dobiecie przeciwnika z pistoletu zanim ten zdetonuje granat. Czołgających się do nas przeciwników możemy dobić z dystansu lub atakami wręcz.

Pozbawienie napastników **rąk** może mieć różne skutki i uzależnione jest od tego, w co uzbrojeni są nasi przeciwnicy. Jeżeli posiadają karabin to najprawdopodobniej podniosą broń drugą ręką i będą dalej prowadzić ostrzał. Roboty uzbrojone w działka obrotowe po utracie ręki powoli ruszą w naszą stronę by zaatakować wręcz. Jednostki ochrony uzbrojone w pistolety po utracie ręki sięgną drugą kończyną po pałkę i ruszą w naszą stronę.



Zaufanie

Stosunek naszych kompanów do nas reprezentowany jest przez poziom zaufania, jakim darzą nas sojusznicy. Za każdym razem, gdy zaufanie członka zespołu wzrośnie lub zmaleje zostaniemy o tym poinformowani przez pojawienie się jego portretu wraz z czerwonymi lub niebieskimi strzałkami po prawej stronie ekranu.

Zaufanie wzrośnie, gdy:

- Prowadząc konwersacje z członkiem ekipy odpowiemy w zadowalający go sposób (najczęściej oznacza to przytakiwanie).
- Uratujemy życie sojusznikowi aplikując mu apteczkę.
- Pozbędziemy się szybko kilku przeciwników naraz np.: rzucając granat, strzelając pociskiem energii lub inną bronią o dużej sile rażenia.
- Odstrzelimy głowę kilku przeciwnikom w krótkim odstępie czasu.
- Poprowadzimy skuteczne natarcie i wyeliminujemy szybko kilku przeciwników.
- Posłuchamy polecenia wydanego przez jednego z naszych kompanów.

Zaufanie spadnie, gdy:

- Prowadząc konwersację z członkiem ekipy odpowiemy nie zgadzając się z sojusznikiem.
- Zranimy naszego kompana.
- Nie posłuchamy polecenia wydanego przez sojusznika lub odmówimy jego wykonania.
- Zaprezentujemy niezwykle małą skuteczność podczas prowadzenia starć.



Zarabianie kredytów

Za każdego pokonanego przeciwnika nagradzani będziemy kredytami, które możemy spożytkować w sklepikach. Bonusowe pieniądze dostaniemy za pokonywanie przeciwników atakiem wręcz oraz za odstrzeliwanie robotom kończyn lub głowy.



Sklepiki

Po każdym zakupie dokonanym w sklepiku odbędzie się loteria, warto poczekać na jej zakończenie, bo może się okazać, że otrzymamy dodatkową skrzynię z amunicją lub baterie do naładowania broni.

Nanomachines kupowane w sklepikach służą do podnoszenia statystyk naszych podopiecznych. Możliwość wykupienia konkretnych nanomachines mamy tylko w obrębie konkretnego rozdziału, na którym występują. Im bliżej końca gry tym potężniejsze nanomachines możemy kupić, ale miejsce na ich „ubranie” pozostaje niezmiennie przez całą rozgrywkę.

Ulepszenia broni. W tej zakładce należy kierować się egoizmem i postawić na inwestowanie głównie we wzmocnienie uzbrojenia Dana. W wielu momentach gry będziemy mieli ograniczoną możliwość dobierania członków zespołu, a bardzo rozbudowany karabin Dana sieje niemałe zniszczenie.