

SiN Episodes: Emergence

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

SiN Episodes

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Bronie	4
Porady ogólne	5
Opis przejścia	6
Emergence	6
Docks - Trapped	7
Docks - Lighthouse	11
Docks - Generators	15
Docks - Trainyard	18
U4 Laboratory - Infiltration	21
U4 Laboratory - Laboratory	25
U4 Laboratory - Catastrophe	29
U4 Laboratory - Hunted	30
Pursuit - Descent	31
Pursuit - Emergence	34
Supremacy Tower - Entry	36
Supremacy Tower - Search	39
Supremacy Tower - NOC	41
Showdown - Finale	45
Sekretne lokacje	47
Docks	48
U4 Laboratory	55
Pursuit	60
Supremacy Tower	63
Showdown	70

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

Oddaję w Wasze ręce poradnik do pierwszej części gry *SiN Episodes*, zatytułowanej *Emergence*. Oprócz drobiazgowej solucji, okraszonej dużą liczbą zdjęć, znajdziecie tutaj również odrębną, pełną listę wszystkich ukrytych lokacji, opis broni oraz kilka poród ogólnych, związanych z najistotniejszymi aspektami rozgrywki: działaniem mutagenów, leczeniem i walką.

Bronie

MAGNUM - Podstawowa pukawka na wyposażeniu oddziału - otrzymasz ją w dokach od Jessiki Cannon. Broń ta ma mnóstwo zalet, do których przede wszystkim zalicza się szybkostrzelność oraz duża celność (jest doskonała do rażenia wroga na długi dystans). Niestety, wypływane kule cechują się niewielką siłą rażenia. Alternatywny atak przy pomocy Magnum powoduje wystrzelenie pocisku energetycznego (podobnego do Railguna), który potrafi razić wrogów stojących w jednej linii. Bez problemu kładzie on pokotem zwykłych żołnierzy i zmutowane stworki. Promień likwiduje też od razu stacjonarne karabiny maszynowe.

SCATTERGUN - Najprościej rzecz ujmując jest to SiN-owy odpowiednik zwykłej strzelby. Wypływane pociski mają duży rozrzut, dzięki czemu nie sprawdza się w eksterminacji wrogów na dużych dystansach. Jest za to znakomita podczas eliminowania blisko stojących przeciwników - potrafi wyrządzić prawdziwe spustoszenie w ciasnych korytarzach i tunelach. Alternatywny atak pozwala na wyplucie kilku ostrych pocisków, które zadają poważne obrażenia wrogom. Istotne w ich wypadku jest to, że potrafią odbijać się od ścian.

ASSAULT RIFLE - Karabin maszynowy z magazynkiem mieszczącym 45 pocisków. Pozwala na prowadzenie ognia ciągłego - niestety, w trakcie ostrzału trudno zapanować nad prawidłowym utrzymaniem broni, co czyni ją trochę niecelną. Doskonała do eliminowania grup żołnierzy, zwłaszcza jeśli używamy celownika optycznego. Wówczas łatwiej celować, w dodatku nie ma problemu z eksterminacją dalej położonych celów. Alternatywny atak to wyrzucenie ładunku wybuchowego (jak w granatniku), który zadaje spore obrażenia. Niestety, ilość dodatkowych pocisków jest zwykle bardzo ograniczona.

FRAG GRENADE - Blade może nosić przy sobie maksymalnie pięć granatów. Nie masz żadnego wpływu na siłę rzutu, możesz jedynie skierować ładunek w wybranym kierunku. Skuteczne używanie granatów wymaga ćwiczeń. Są one bardzo lekkie, dlatego podczas rzutu często nie znajdują się dokładnie w tym miejscu, w którym chcieliśmy je umieścić. Wybuch zadaje spore obrażenia i pozwala na przerzedzenie grupy przeciwników. Dobrze mieć je w zapasie, choć w kwestii otrzymanego efektu często pozostawiają wiele do życzenia.



Porady ogólne

M u t a g e n

W trakcie eksploracji kompleksu U4 po raz pierwszy natkniesz się na zielone zbiorniki z mutagenem – niebezpieczną substancją, za pomocą której SinTEK eksperymentuje z potworami. Zniszczenie pojemnika powoduje pojawienie się chmury, która jest dla Ciebie szczególnie niebezpieczna. Dłuższe przebywanie w zagrożonej strefie powoduje nie tylko zaburzenia wzroku, ale również spowolnienie reakcji. Jeśli pasek niebezpieczeństwa osiągnie maksimum, Blade zacznie systematycznie tracić energię.

Pojemniki z mutagenem można wykorzystać na swoją korzyść, gdyż na działanie specyfiku są również podatni żołnierze wroga. Zbiornikami można rzucać z większych wysokości, a następnie niszczyć je jednym, celnym strzałem.

L e c z e n i e

Oprócz apteczek, które można czasem zabrać z ciał zabitych wrogów, w *SiN Episodes: Emergence* spotkamy również specjalne punkty leczenia. Ilość niebieskiej substancji (to właśnie ona powoduje regenerację) jaką możemy uzyskać z jednej stacji, jest uzależniona od stanu włożonych do niej kanistrów. Puste pojemniki można wyrzucać, a następnie wkładać nowe – pełne.

Warto pamiętać, że zniszczenie kanistra powoduje pojawienie się niebieskiej chmury. Jeśli znajdziemy się w jej zasięgu, również odzyskamy straconą energię (jej ilość jest jednak nieporównywalnie mniejsza niż w przypadku użycia kanistrów w stacjach).

W a l k a

Program na bieżąco dostosowuje ilość atakujących Cię przeciwników do Twojego poziomu gry. Jeśli zaliczasz cały czas strzały w głowę, a z pojedynków z kilkoma wrogami naraz wychodzisz niemal bez szwanku, gra stanie się trudniejsza. Oczywiście działa to również w drugą stronę – jeśli wybitnie sobie nie radzisz, program stanie się łatwiejszy, np. poprzez wymianę niektórych przeciwników na słabsze jednostki.

Żeby odnosić sukces w pojedynkach strzeleckich, nie wystarczy biec przed siebie z naładowaną strzelbą. W *SiN Episodes: Emergence* nie istnieje pojęcie zbroi, dlatego też nie można zmniejszyć utraty energii wskutek postrzałów. Z racji tego, że przeciwnicy atakują w grupach, lepiej jest poczekać w bezpiecznym miejscu i wystrzelać kolejno wrogów, niż przechodzić do frontalnego ataku.

Opis przejścia

E m e r g e n c e

Grę rozpoczynasz na stole operacyjnym w towarzystwie pięknej Elexis oraz trzęsącego miastem Freeport, Viktora Radeka. Poczekaj cierpliwie, aż Twoi oprawcy przestaną dyskutować. Do ośrodka wpadnie oddział HardCorps z Jessicą Cannon na czele.



Odzyskawszy nad bohaterem, udaj się posłusznie za Twoją wybawicielką (#1). W chwili obecnej nie dysponujesz żadną bronią, dlatego też strzelanie do wrogów pozostaw Jessice. Po krótkiej wędrówce korytarzami niszczonego ośrodka, znajdziecie się na parkingu. Podejdź do samochodu (#2), otwórz drzwi od strony pasażera i przygotuj się na eskapadę po mieście.



Po krótkiej jeździe, znajdziesz się w pobliżu magazynów (#3). Jessica zleci Ci pierwsze zadanie, polegające na odnalezieniu Garrisona – człowieka, który z pewnością pomoże Ci w schwytaniu Radeka. Idź w kierunku dwóch techników i skręć w lewo, tuż obok wózka widłowego (#4). Chwilę później trafisz do właściwej części doków.

D o c k s - T r a p p e d

Tuż za rogiem (#5) spotkasz Martina, prawą rękę Garrisona. Poczekać, aż mężczyzna wygłosi krótki monolog, a następnie skorzystaj z otwartych przez niego wrót. Idź przed siebie, jedyną dostępną drogą. Po krótkiej wędrówce staniesz przed obliczem człowieka (#6), którego szukasz.



Pogawędkę przerwie atak żołnierzy wroga. Poczekać, aż dwie palące się beczki wybuchną i ruszaj w kierunku kontenera. Wyrwa w deskach (#7) odsłoni przejście na niższy poziom. Skocz w dół.

Oponenci będą próbować Cię zabić, dlatego biegnij naprzód, nie oglądając się za siebie. Napotkane przeszkody w postaci belek przeskakuj lub schylaj się pod nimi. Szaleńcza ucieczka zakończy się w dużej sali, gdzie znów zobaczysz Jessikę Cannon. Zlokalizuj drabinę (#8) i wdrap się po niej na górę.