

The Matrix: Path of Neo

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Matrix Path of Neo

autor: Bartosz „Mr. Error” Weselak

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

Wstęp	3
HUD	4
Rozwój Postaci	5
Poruszanie się	10
Walka	11
Najczęściej spotykani przeciwnicy	13
Sekrety	17
Opis przejścia	19
Ever Had a Dream, Neo?	19
They're Coming for You, Neo	21
He's Heading for the Street	23
Kung Fu Training	25
Sword Training	27
Winter Training	28
Aerial Training	30
Weapon Training	31
Dojo Training	33
Deja Vu: „It's a trap”	34
Storming the Drain	38
Lobby Shooting Spree	42
Rooftop Assault: „Dodge This”	43
Helicopter Rescue	45
Subway Showdown	47
Stuck in the Loop	49
The Chase: „I Need an Exit!”	52
He is the One	55
Red Pill Rescue	56
The Captains' Meeting	63
Captains Rescue	64
Seraph's Apology	71
The Burly Brawl	72
The Frenchman	73
Distorted Dimensions	75
Downside up	79
The Witch	81
Tuned Out	82
Ministry of Smiths	84
Taking the floor	85
Mr. Anderson, Welcome Back	86
Aerial Battle	88
This is My World	89

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

Od początku muszę przyznać, że jestem olbrzymim fanem Matrixa, więc ta pozycja była dla mnie obowiązkowa.

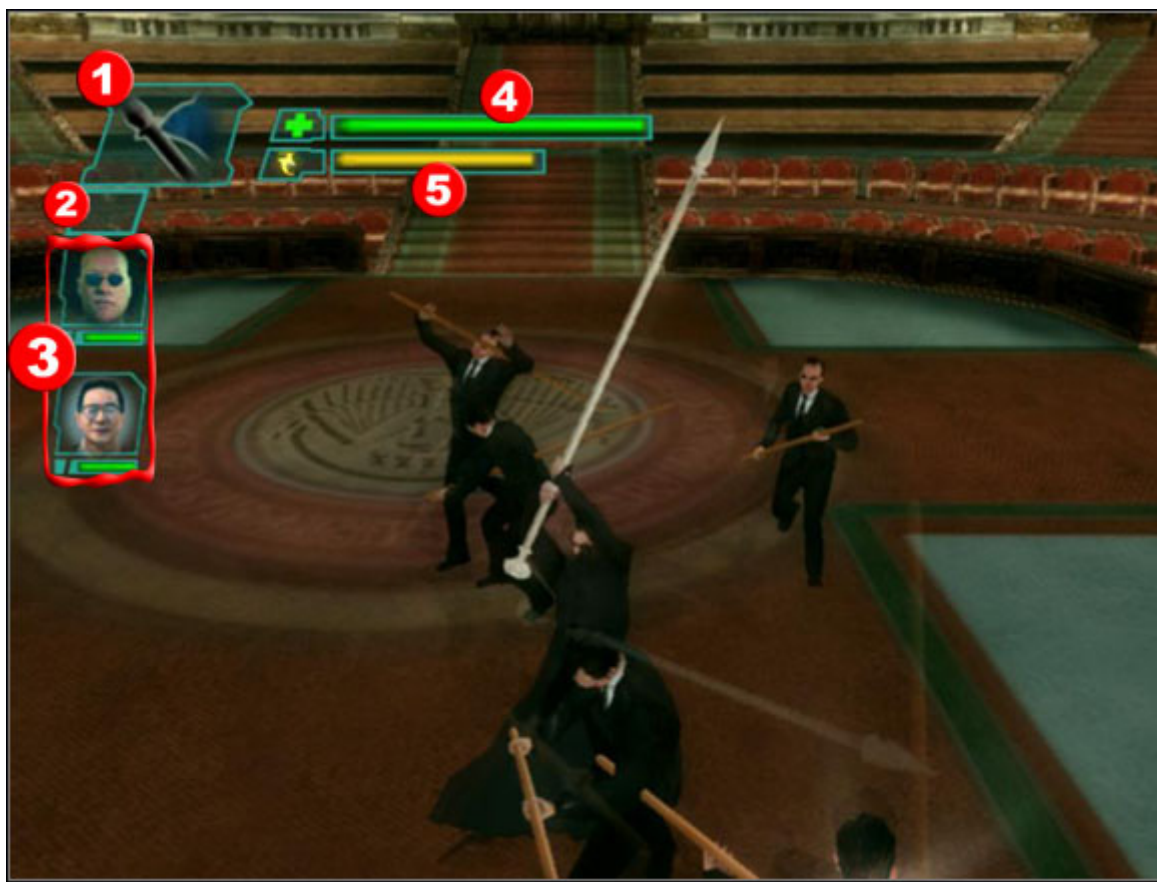
Początkowo sterowanie może być nieco problematyczne, jednak to wszystko jest kwestią przyzwyczajenia. Już po chwili będziemy zachwyceni, w jak profesjonalny sposób potrafimy dołożyć hordom przeciwników.

W tym poradniku znajdziecie opis przejścia każdego poziomu łącznie z zebraniem wszystkich możliwych do znalezienia w grze sekretów.

A teraz włączamy grę. Miłej zabawy.

Bartosz „Mr. Error” Weselak

HUD



1. Aktualnie wyposażona/gotowa do wyposażenia broń.
2. Ilość naboji w broni – tylko broń palna.
3. Wizerunki naszych sojuszników i ich poziom życia. Wizerunki znajdujące się po prawej stronie ekranu symbolizują stan życia naszych przeciwników.
4. Aktualny stan życia („Health”) – Odnowia się sama po pewnym czasie bezczynności, cały pasek może ulec skróceniu jeśli przyjmujemy dużą ilość obrażeń w krótkim czasie.
5. Pasek „Focus” – koncentracja, skupienie – pozwala nam na wykonywanie wielu skomplikowanych sztuczek, zarówno przy poruszaniu się jak i przy zwalczaniu przeciwników. Kiedy mówię o zrobieniu czegoś w skupieniu lub o skoncentrowaniu się to mam na myśli właśnie tę umiejętność.

Rozwój Postaci



To jest ekran rozwoju postaci. Na okręgu najbliższej sylwetki znajdują się najbardziej podstawowe umiejętności, im dalej od sylwetki tym bardziej zaawansowane techniki. Umiejętności na sąsiednich okręgach połączone złotą nicią są to te same umiejętności różniące się poziomami (level), co oznacza większą siłę, zasięg, skuteczność itp.

Złota kulka i mnożnik w prawym górnym rogu pokazuje ile umiejętności możemy i musimy (by móc rozpocząć poziom trzeba wykorzystać wszystkie kulki) się teraz nauczyć.



Po wybraniu umiejętności pojawia się takie okno.

U góry widzimy nazwę umiejętności.

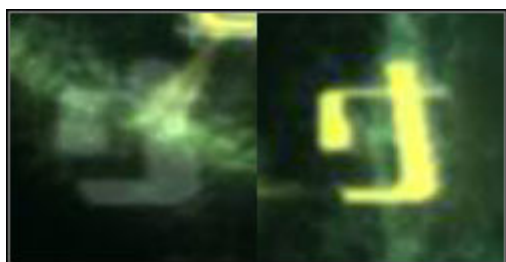
Niżej opis jak ją stosować.

Ewentualnie „Tip” – wskazówki w związku ze stosowaniem umiejętności.

Opcja „View this upgrade” umożliwia nam obejrzenie tej umiejętności w „akcji”.

Opcja „Acquire this upgrade” umożliwia nam uaktywnienie tej umiejętności.

Poszczególne umiejętności oznaczone są znaczkami:



Umiejętność automatyczna tzn. Neo poznaje ją po osiągnięciu pewnego punktu w grze.

Po lewej: umiejętność jeszcze nie znana,

Po prawej: umiejętność poznana.



Ikona przedstawia umiejętność wyuczoną – te możemy uaktywniać przy pomocy złotych kulek, jednakże możemy uaktywnić tylko te które otoczone są białą obwódką.

Po lewej: umiejętność nieznana, lecz można ją uaktywnić.

Po prawej: umiejętność już znana.



Element przedstawiający „Atman Principles”.

Po lewej – zasada nie uaktywniona, gotowa do wyuczenia jej,

Po prawej – zasada uaktywniona.

Atman Principles – umiejętności na ostatnim kręgu. Są to wierszyki, które nie mówią wprost, z jakimi wiążą się umiejętnościami. Każdy zawiera jakieś specjalne ulepszenia, jak chwilowe zwiększenie siły lub uzdrawianie innych. Te umiejętności uaktywniane są tylko na czas trwania jednego poziomu. Następnie są wyłączane i musimy aktywować je po raz kolejny. Wyjątek stanowi zasada „Spoon”, która raz uaktywniona pozostaje już taka na stałe.

Pierwsza możliwość zainwestowania w zasadę pojawia się dopiero przed planszą „Stuck in the Loop”. Nie uaktywniamy często z tych umiejętności, raczej jeśli mamy możliwość kupienia nowego ciosu to właśnie to wybieramy. Zasady uaktywniamy jeśli nie mamy żadnej innej możliwości.

Oto lista wszystkich zasad (wymienione wg pozycji na okręgu – nigdy nie zmieniają miejsca):

- Godzina 11 – „Heal Others” – pozwala nam uzdrawiać naszych sojuszników na danym poziomie,
- Godzina 10 – „Jackpot” – chwilowo zwiększa wszystkie statystyki tzn. siłę, żywotność, koncentrację itp.
- Godzina 8 – „Spoon” – jest to dodatkowy poziom. Wybieramy go poprzez opcję „Level select”,
- Godzina 5 – „Reflect Bullets” – pociski są odbijane bezpośrednio w osobę która je wystrzeliła bez konieczności użycia umiejętności „Bullet Stop”
- Godzina 4 – „Revive” – gdy zostaniemy zabici Neo wraca automatycznie do pełni zdrowia i koncentracji bez konieczności rozgrywania poziomu od nowa.