

Chrome

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Chrome

autor: Dariusz „Onyszko” Bała

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
Implanty	4
Prolog	5
Misja 1: Kontenery	11
Misja 2: Dexon	16
Misja 3: Shybkov	20
Misja 4: Córka Browna	25
Misja 5: Hannibale	28
Misja 6: Wahadłowiec	32
Misja 7: Klucz szyfrowy	41
Misja 8: Ratunek	50
Misja 9: Nicole Parker	51
Misja 10: Magazyn	59
Misja 11: Laboratorium	67
Misja 12: Nanowirus	71
Misja 13a: Pomagamy Zetroxowi	75
Misja 13b: Pomagamy Coretechowi	77
Misja 13c: Pomagamy Kolonistom	79

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

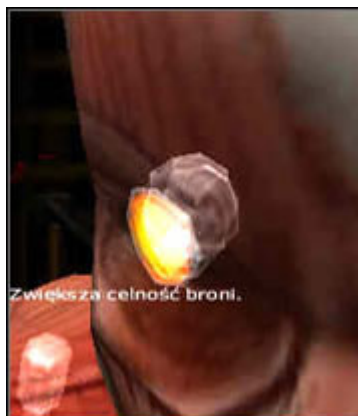
Na wstępie o samej grze, w całości zrobionej przez polskich programistów. W grze wcielamy się w bohatera o imieniu Logan, a naszą partnerką będzie Carrie. Fabuła gry nie jest skomplikowana i wciąga na wiele, wiele godzin. W grze będziemy wypełniać misje w różnej scenerii, od pustynnych stepów po zimowe planety. Różnorodność jest ogromna i jej krajobraz powala na kolana. Należy też wspomnieć, iż gra posiada kilka błędów. Jednak są już dostępne patche, które częściowo niwelują te braki.

Implanty



HACK INTERFACE

Umożliwia hack'owanie systemów komputerowych. Aktywowane i deaktywowane automatycznie



TARGETING ASSISTANCE

Zwiększa celność broni



EYE SCOPE

Zwykłym bronią dodaje możliwość przybliżenia przy celowaniu



DERMAL ARMOR

Obniża przyjmowanie obrażeń



ADRENALINE PROCESSOR

Zwiększa szybkość biegania



MUSCLE IMPROVER

Zmniejsza odrzut broni podczas strzelania i otrzymywania obrażeń



HMN VISION

Pokazuje ciepło żywych obiektów nawet przez przeszkody



REFLEX BOOSTER

Zwiększa refleks

Prolog

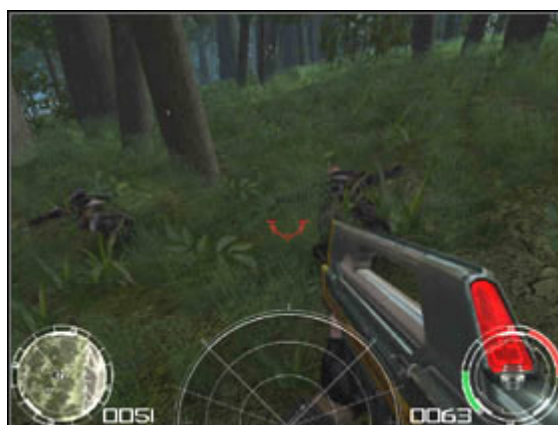
Pierwszą misję przyjdzie nam rozegrać na planecie Zorg. Mamy tu odzyskać plany Otclubu. Aby to wykonać musimy przejść mały trening.



Na początku zabieramy ekwipunek i zapoznajemy się z umiejętnościami naszego bohatera. Po zapoznaniu się przechodzimy do realizacji misji.



Z początku nie będziemy mieli wiele roboty. Musimy się trzymać blisko naszego przyjaciela Pointera i wykonywać jego polecenia.



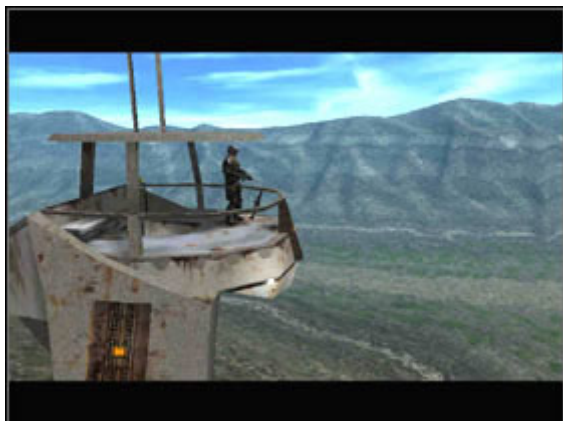
Idziemy przez las i natrafiamy na wroga. Po zlikwidowaniu przeszukujemy ich ekwipunek.



Podążamy dalej za Pointerem. Przechodzimy przez most i likwidujemy strażników...



...następnie kierujemy się w stronę bazy.



Jednak na przeszkodzie stoi nam snajper.



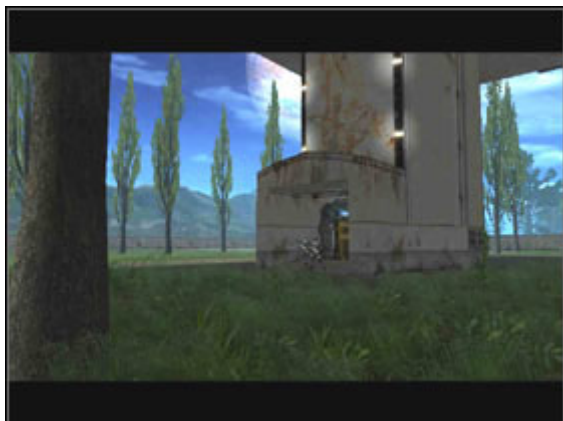
Znajduje się na wieżyczce w oddali.



Należy podejść pod wieżyczkę i windą wyjechać w górę.
Zabijamy snajpera i zabieramy jego bron.



Teraz mamy dodatkowe zadanie, czyli osłaniać Pointera.
Zabijamy wszystkich, którzy znajdują się na terenie bazy.



Gdy Pointer wejdzie do środka musimy obstawiać mu drzwi,
aby nikt nie wszedł do środka. Z sąsiedniego budynku
wychodzi dwóch strażników.



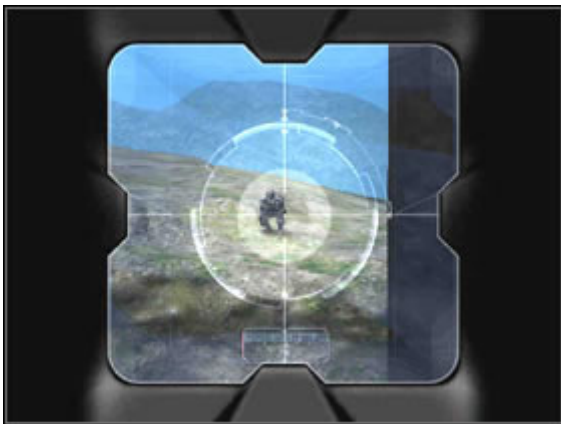
Zdejmujemy ich snajperką.



Nagle dostrzegamy na moście nadjeżdżające posiłki wroga. Widzimy jeden samochodzik oraz kilku ludzi. Najlepiej jest poczekać, aż podjadą nam pod wieżyczkę. Wtedy łatwo jest zabić jego załogę.



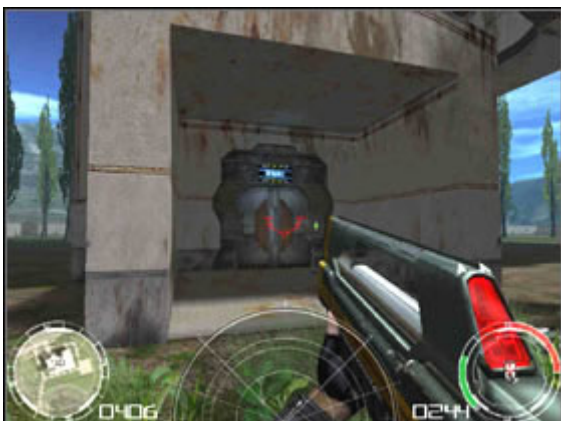
Następnie zajmiemy się ludźmi.



Dostrzegamy kobietę, której wbrew rozkazom nie zabijamy. Pozwalamy jej wejść do budynku. Za naszą wieżyczką pojawił się wróg. Zdejmujemy go szybciotko.



Nagle dowiadujemy się, że Pointer wpadł zasadzkę. Musimy wejść do budynku i pomóc mu. Należy zmienić broń na karabin maszynowy, będzie on bardziej przydatny w pomieszczeniach zamkniętych.



Wchodzimy do środka tym wejściem...



...windą wyjeżdżamy do góry.