

Kameleon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Kameleon

autor: Michał „Wolfen” Basta

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

Wskazówki	3
Opis Przejęcia	4
Ulice Belfastu	4
Podziemia Belfastu	7
Farma w Irlandii	10
Lotnisko w Albanii	14
Samolot w Albanii	18
Dworzec w Mołdawii	20
Pociąg w Mołdawii	23
Baltimore	25
Więzienie w Kolumbii	30
Ulice Bejrutu	36
Bejrut po ataku	40
Podziemia Bejrutu	44
Port w Argentynie	47
Okręt podwodny	51
Przystań na Kubie	52
Kuba, Hawana	56
Afganistan	58

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

Wskazówki

- Podstawą rozgrywki jest pozostanie niewidocznym, więc wykorzystuj każdy skrawek cienia, aby ukryć się przed wzrokiem wartowników.
- Do każdego zadania podchodź bez nerwów - rozejrzyj się po okolicy, zobacz co, gdzie, jak i dopiero potem podejmuj odpowiednie kroki.
- Po załatwieniu przeciwnika, ukryj go w cieniu, aby nikt nie natknął się na jego ciało.
- Jeśli nie orientujesz się w terenie, skorzystaj z bardzo przydatnej i szczegółowej mapy, na której zaznaczono wszystko to, co niezbędne.
- Często zapisuj stan gry. Kiedy jest spokojnie korzystaj z quick save'a, a przed każdą większą akcją zapisuj ją normalnie.
- Podczas strzelanin korzystaj z każdego rodzaju osłony (budynki, kosze na śmieci, skrzynie etc.) oraz ukształtowania terenu.
- Przed wejściem do jakiegokolwiek pomieszczenia, korzystaj z kamerki szpiegowskiej, dzięki której zobaczysz co jest za drzwiami.

Opis Przejścia

U l i c e B e l f a s t u



Rusz przed siebie, przejdź przez skrzyżowanie i kontynuuj marsz wzdłuż muru. Niedługo dojdiesz do wąskiej uliczki z lewej **[1]**. Przejdź przez nią, a po wyjściu obok wyznaczonego domu, skręć w lewo i skieruj się w stronę śmietników **[2]**.



Po krótkiej scenie wyrusz za człowiekiem, który wyjdzie z domu. Bądź uważny, ponieważ cel będzie co jakiś czas przystawał i rozglądał się, czy nikt go nie śledzi. Kiedy do tego dojdzie korzystaj z pobliskich ukryć np. śmietników **[1]**. Wkrótce dotrzesz do miejskiego cmentarza, schowaj się za pobliskim murkiem, wyjmij z inwentarza mikrofon i nagraj rozmowę **[2]**.



Udaj się za śledzonym mężczyzną, przekrocz drugą bramę cmentarza, podejź do drzwi przy budynku z lewej i wsadź pod nie kamerę szpiegowską [1]. Po scenie wyjdź na ulicę, skręć w prawo i dyskretnie podążaj za swoim celem. W pewnej chwili zacznie on rozmawiać z przechodniem, a następnie biec, więc rzuć się za nim w pościg, pamiętając o zachowaniu odpowiedniej odległości [2].



Kiedy zniknie on za bramą, prowadzącą na podwórkę browaru, wróć do uliczki gdzie go śledziłeś, skręć na rozwidleniu w lewo i wdrap się po skrzyniach na mur [1]. Kiedy znajdziesz się na terenie browaru, udaj się na kuckach w lewo, przejdź przez narożnik i zabij cicho pobliskiego strażnika, po czym zaciągnij jego zwłoki za skrzynie. Poczekaj aż drugi przeciwnik skieruje się w prawo, przebiegnij wtedy do budynku naprzeciwko, poczekaj na dogodny moment nikt nie będzie patrzył [2] i wyrusz wzdłuż ściany z lewej.



Poczekaj na dogodny moment (tzn. przechadzający się strażnik nie będzie na ciebie patrzył), po czym wyjdź zza narożnika i błyskawicznie zabij drugiego z bandytów [\[1\]](#), po czym schowaj go za budynkiem. Kiedy droga będzie wolna, przejdź wzdłuż muru browaru i skręć w długą uliczkę z lewej [\[2\]](#). Przejdź przez nią i wejdź po pobliskiej drabinie na szczyt rusztowania.



Przeskocz na mur, odwróć się o 180 stopni i przeskoż na parapet, po czym wejdź przez otwarte okno do środka. Za pomocą paralizatora rozpraw się ze strażnikiem na krześle z prawej [\[1\]](#) i przejdź przez drzwi z lewej. Poczekaj aż strażnik na dole zacznie się oddalać, zejdź wtedy na dół, wyłącz kamerę za pomocą panelu [\[2\]](#) i przejdź przez drzwi z lewej.

Podziemia Belfastu



Przykucnij i uważając na strażników przed sobą, skręć w przejście z lewej. Przejdź szybko przez metalowy podest i zbliż się powoli do pomieszczenia, gdzie na krześle siedzi strażnik. Poczekaaj, aż drugi z przestępców zacznie iść w głąb korytarza, po czym wyrusz za nim na kuckach [1] i rozpraw się, kiedy nikt nie będzie patrzył. Po całej akcji skręć za narożnik i szybko wejdź do małego tunelu z prawej [2].



Kiedy dotrzesz do małego pomieszczenia, podejdz do drzwi i wsadź pod nie kamerkę. Kiedy strażnik przekroczy je kierując się lewo, wejdź do pomieszczenia i szybko rozpraw się z bandytą. Następnie, uważając na gangsterów na dole [1], podejdz do skrzyni po drugiej stronie pomostu. Kiedy do pomieszczenia wpadnie SAS od razu skieruj się w prawo i zejdz po drabinie [2] na dół.