

# Grom

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **GROM**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

|   |          |
|---|----------|
| <b>Kilka cennych porad dla zdesperowanych</b> | <b>3</b> |
| [Sunset Pass – Tibet]                         | 5        |
| [Checkpoint – India]                          | 7        |
| [Upshi – India]                               | 11       |
| [High Mountain Crossroads – Tibet]            | 13       |
| [Hanging Bridge – Tibet]                      | 13       |
| [Mountain Camp – Tibet]                       | 14       |
| [Archeologists’ Camp – Tibet]                 | 15       |
| [Checkpoint – India]                          | 17       |
| [Upshi – India]                               | 18       |
| [Village – Tibet]                             | 19       |
| [View To The Monastery – Tibet]               | 20       |
| [Monastery – Tibet]                           | 21       |
| [Big Plain – Tibet]                           | 22       |
| [Railway Station – Tibet]                     | 26       |
| [Three Chortens – Tibet]                      | 28       |
| [Mountain Pass – Tibet]                       | 29       |
| [Three Palaces – Tibet]                       | 31       |
| [Crossing The River – Tibet]                  | 34       |
| [Upshi – India]                               | 35       |
| [Crossing The River – Tibet]                  | 35       |
| [Caves – Tibet]                               | 36       |
| [Hidden Fortress – Tibet]                     | 37       |
| [Caves – Tibet]                               | 39       |
| [Entrance To the Laboratory – Tibet]          | 39       |
| [Laboratory – Tibet]                          | 40       |
| [Command Center – Tibet]                      | 41       |
| [Nazi Camp – Tibet]                           | 44       |
| [Dragon’s Throat – Tibet]                     | 45       |

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](http://www.gry-online.pl)



### Kilka cennych porad dla zdesperowanych

„Grom” nie jest trudną grą. Elementy z RPG i przygodówek ograniczono w nim do minimum a i tak wszystkie cięższe zagadki dokładnie opisano w solucji. Myślę, że jedyną kwestią, która może sprawić problemy niektórym graczom są walki. Bez odpowiedniego przygotowania nawet zaawansowany gracz nie poradzi sobie z niektórymi przeciwnikami. Gromowych kombatantów zapraszam więc do przeczytania kilku poniższych porad.

#### 1. Start

Walka może rozpocząć się na dwa sposoby – z ukrycia bądź też wręcz przeciwnie, będąc już w polu widzenia okolicznych przeciwników. W tym drugim przypadku radziłbym więc usunąć tylko kilku pierwszych oponentów, którzy skierują ogień na Twoich ludzi a następnie schowaniu ich w jakimś bezpiecznym miejscu. Kluczem do sukcesu jest bowiem spokojne wypracowanie taktyki działania.

#### 2. Wykorzystanie umiejętności członków zespołu

Zanim w ogóle ruszysz do dalszej walki sprawdź statystyki swoich postaci, tzn. ich umiejętności posługiwania się różnymi giwerkami i bronią białą. Następnie przydziel im posiadane przedmioty w taki sposób, aby każdy miał w rękach broń, z którą najlepiej sobie radzi. I tak Grom powinien mieć karabin (zwykły Rifle lub jego „kosmiczną” odmianę), Hans MP-40, Petr dobrego shotguna a taki Dakpa mieczyk. Upewnij się też czy Twoi ludzie posiadają odpowiednią ilość amunicji do giwerk.

#### 3. Rozmieszczanie

Kolejna ważna sprawa to odpowiednie ustawienie swoich ludzi. Oczywiście nie zawsze jest to możliwe, jeśli na przykład znajdujesz się wewnątrz budynku to będziesz musiał sobie jakoś inaczej poradzić. Najważniejszą kwestią jest to żeby myli możliwie maksymalnie rozproszeni. „Grom” nie toleruje tzw. przyjacielskiego ognia tak więc jeśli staną sobie na linii ognia to zaczną się ranić. Uważaj też żeby już w trakcie walki nie postrzelili osobę walczącą wręcz (np. Dakpę)

#### 4. Pierwszy atak

To Ty jako pierwszy powinieneś zaatakować siły wroga. Dobrym pomysłem może być na przykład posłanie granatu bądź też skorzystanie z broni dalekiego zasięgu. Zdecydowanie polecam Groma, który z całej drużyny najlepiej radzi sobie z karabinami snajperskimi.

#### 5. Obrona

Prawdziwe problemy zaczną się wtedy, gdy przeciwnicy zauważą naszych ludzi i zaczną ich atakować. Jeśli walczysz z istotami, które stawiają na walkę wręcz (np. latającymi demonami) to musisz się wycofywać i jak najdłużej trzymać je na dystans. Jeśli zaś masz do czynienia z gostkami wyposażonymi w karabinki maszynowe to możesz próbować do nich podbiegać i uniemożliwiać im w ten sposób prowadzenie ognia (a przy odrobinie szczęścia być może nawet dojdzie do tego, że kilku przez przypadek nawzajem się postrzeli :-)).

## 6. Wyleczenie ran, przygotowanie do kolejnego ataku

W momencie gdy Twoi ludzie zauważalnie zaczną tracić energię będziesz musiał zacząć myśleć o sposobach na ich uleczenie. W tej grze śmierć któregoś z członków drużyny jest nieodwołalna, nie można go w jakikolwiek sposób wskrzesić!! Dobrym pomysłem są magiczne kule odnawiające zdrowie, niestety, w trakcie gry nie ma ich aż tyle żeby można było z nich korzystać co chwilę. W sytuacji gdy masz się gdzie wycofać zrób to i skorzystaj z tradycyjnych apteczek. Po wyleczeniu swoich ludzi przeładuj magazynki i ruszaj do kontrataku!

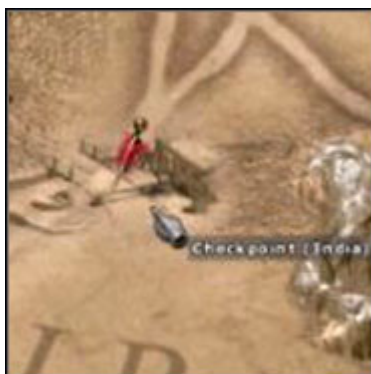
### Dodatkowe uwagi:

- zwróć uwagę na fakt, iż w trakcie walki z demonami i innymi istotami stawiającymi na walkę wręcz masz bardzo mało czasu na wyleczenie ran czy przeładowanie broni, tyczy się to przede wszystkim shotgunów, z których w takim przypadku nie radziłbym korzystać
- każdego bossa można pokonać wyłącznie „sposobem”, oczywiście wszystkie takie walki zostały dokładnie opisane w solucji
- w przypadku walki z kilkoma silniejszymi przeciwnikami można koncentrować ogień na jednym z nich ale uważaj żeby Twoi ludzie nie zaczęli się wzajemnie ranić
- korzystaj z pauzy w celu dokładniejszego wybierania kolejnych oponentów
- czasami (gdy stracisz zbyt dużo amunicji i apteczek) warto jest ponownie wczytać gry i spróbować jeszcze raz. Powodzenia!!



**[Sunset Pass – Tibet]**

Zabawę zaczynamy w Tybecie. Po zakończeniu wprowadzającej scenki załączy się tutorial, którego oczywiście do końca wysłuchaj. Na koniec udaj się na płd-wsch, aby opuścić tę planszę (musisz podwójnie kliknąć na napisie potwierdzającym jej opuszczenie – [Exit to Map](#)).



Po znalezieniu się na mapie świata ruszaj w stronę [[Checkpoint – India](#)] (płd-wsch).



W trakcie podróży wpadniesz na grupę bandytów. Jest to przy okazji drugi tutorial. Wybierz Yaka i z menu kontekstowego zaznacz opcję Stay (zostań). Zaznacz Groma i Petra (aby szybko wybrać ich obu możesz nacisnąć [ ` ]) i z kolejnego menu (PPM) rozkaż położyć się im na ziemi. Teraz każ im przeczłogać się na górę. Kolejne zadanie polega na usunięciu pojedynczego strażnika, który tu stoi. Z menu kontekstowego ustaw styl walki Groma i Petra na Defend. Z menu znajdującego się w prawym górnym rogu ekranu wybierz miecz dla Petra i strzelbę dla Groma. Podejdź trochę bliżej i popatrz jak rozprawią się z wrogiem. Ruszaj na płn-wsch.



W kotlinie znajdziesz trzy noże do rzucania i pięć granatów.



Wybierz je teraz z menu (prawy górny róg) i spróbuj rzucić w pojedynczego wroga stojącego na południu.



Wykonuj kolejne polecenia tutoriala. Na koniec pozostanie Ci jedynie pozbyć się reszty bandytów. Wracaj do miejsca startu. Wybierz Petra i przy użyciu miecza pozbydź się pierwszego strażnika.



Przeciwników znajdujących się na półn-wsch najlepiej pozbyć się przy pomocy granatów. Na początek rzucasz nim w okolice jednego z nich, następnie na pauzie wyciągasz strzelbę (Rifle) i przy jej użyciu pozbywasz się drugiego.



Zbierz złoto i amunicję do strzelby. Kolejnego wroga, który jest na półn-zach najlepiej jest zabić przy użyciu strzelby. Zauważ, że Grom ma o wiele większe pole rażenia. Zabierz od niego amunicję. Ostatniej grupki przeciwników (znajdujących się na północy) najlepiej jest pozbyć się przy użyciu granatów

Jeśli ich jednak nie masz to zawsze możesz stojąc na górze strzelić do jednego z nich (ze strzelby) a gdy się rozdzielią zabić ich przy użyciu broni białej.

Na koniec rozkaż Yakowi iść za grupą (musisz wrócić się do niego tak żeby ruszył za jedną z postaci) i opuśćcie razem lokację. Ponownie ruszaj w stronę [Checkpoint - India]

## [Checkpoint – India]



Na początek krótka scenka. Oczekaj aż strażnik się zdenerwuje (możesz kilka razy do niego zagadać) a podejdzie oficer (skorumpowany :-)), który go przegoni.



Kolejna śmieszna scenka i możemy ruszać dalej. Udaj się na płu-wsch i wejdź do budynku z niebieską obramówką nad drzwiami. W środku znajdziesz cenne przedmioty, m.in. Stone of Health (leczy po wyrzuceniu na ziemię osoby znajdujące się w „polu rażenia”).



Wyjdź na zewnątrz i skieruj się do budynku po lewej. W środku znajdziesz bandytę.



Zaproponuje Ci nietypową zabawę. Będziesz musiał unikać noży rzuconych w Twoją stronę przez określoną ilość czasu. I tak na przykład nagrodą za wytrzymanie minuty jest 10 sztuk złota. Cała zabawa polega na wybieraniu opcji Lie Down (z menu kontekstowego). Po chwili treningu bez problemu powinno udać Ci się zdobyć w ten sposób trochę gotówki. Gdy cała ta zabawa Ci się znudzi wyjdź na zewnątrz i idź w lewo. Wejdź do niebieskiego budynku z kołatką na drzwiach. Znajdziesz się w barakach. Porozmawiaj z żołnierzem. Czeka Cię tu kolejna mini-gra. Możesz wyzwać na pojedynek pięściowy jedną z obecnych tu osób,