

Neuro Hunter

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neuro Hunter

autor: Jakub „Kentril” Żuraw

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Rozgrywka	6
Cyber bitwy	6
Cyber gry	8
Bestiariusz	9
Bronie	13
Opis przejścia	17
Kolonia górnicza	17
Misja 01: Hełm dla strażnika	18
Misja 02: Grzyby dla Kathryn	19
Misja 03: Rejestracja w kolonii	20
Misja 04: Naprawa krótkofalówki	21
Misja 05: Anonimowa notatka	22
Misja 06: Pomoc dla kolonii	23
Misja 07: Dostęp do windy	26
Kolonia więzienna	27
Misja 08: Zamknięta śluza	28
Misja 09: Biedny Chuck	30
Misja 10: Zestaw narzędzi dla Manimiego	31
Misja 11: Drinki dla Williamsa	32
Misja 12: Diabelska sól	33
Misja 13: Kradzież raportu	34
Misja 14: Próbką dla Doca	35
Misja 15: Hełm dla Kathryn	36
Misja 16: Kolonia biologów	37
Misja 17: Jedzenie dla stworzenia Toadstoola	43
Misja 18: Jakinie	44
Misja 19: Roztwór kwasowy	45
Misja 20: Główny generator energii	46
Misja 21: Awaryjny system wentylacyjny	54
Misja 22: Ocalenie górników	60
Misja 23: Tajne informacje	61
Misja 24: Uwolnić więźniów	62
Misja 25: Amulet buntowników	63
Misja 26: Uwolnić więźniów 2	67
Misja 27: Spotkanie z Hackerem	69

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

Neuro Hunter to gra pełna przygód, zagadek i czyhających na gracza niebezpieczeństw. Aby przez to wszystko przebrnąć, niekiedy trzeba zasięgnąć rady – po to właśnie powstał ten poradnik. Zawiera opis wszystkich misji, spis potworów, broni oraz porady dla początkujących – jednym słowem – poradnik jest w 100% kompletny. Tekst został napisany na podstawie polskiej wersji gry. Co do samych misji – niektóre można wykonywać w innej kolejności, ja po prostu je posegregowałem tak, aby wszystko się sprawnie przeglądało. Zapraszam do lektury!

Jakub „Kentril” Żuraw

Porady ogólne



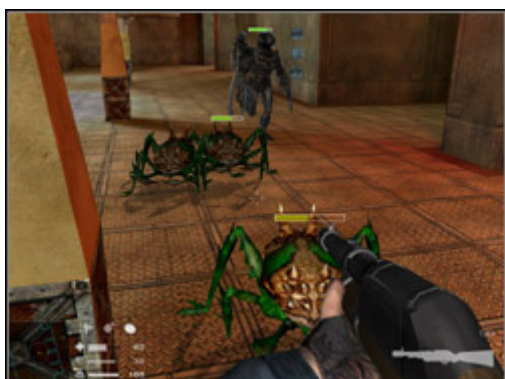
Pamiętaj, że łóżko to najlepszy przyjaciel Neuro Huntera – jeden odpoczynek i regenerujemy wszystkie punkty wytrzymałości. Należy również pamiętać o tym, aby oszczędzać żywność i środki lekarskie – powinno się je wykorzystywać tylko w trakcie walki.



Dobra rada – nie inwestuj punktów doświadczenia w intuicję ani w kradzież – cechy te nie przydają się praktycznie w żadnym momencie gry. Ważne są natomiast pozostałe parametry – punkty należy łądować w nie po równo.



Jeśli jesteś blisko bazy, a biegnie za tobą mutant, którego nie możesz pokonać, to idź prędko do robota obronnego – on rozprawi się z przeciwnikiem za ciebie.



Biegnie za tobą horda przeciwników, jesteś w sytuacji bez wyjścia? – wczytaj wtedy po prostu grę. Przed każdą większą potyczką czy questem należy bowiem zapisywać grę, żeby w razie czego można było powtórzyć dane zadanie.



Staraj się kolekcjonować wszelkiej maści części, takie jak koła zębate, kable czy śruby – mogą się one później przydać do złożenia na przykład jakiejś fajnej broni. Oprócz tego, często przydają się też artykuły spożywcze – z nich można stworzyć któryś z napojów dodających wiele punktów wytrzymałości. Jeszcze jedno – **koniecznie** zbieraj komponenty o dziwnym wyglądzie – często są do składniki niezbędne do wykonania niektórych misji.



Większość przeciwników nie dostrzeże cię z daleka – możesz spokojnie dość blisko do nich podchodzić i badać dokładnie sytuację – dobry plan walki to podstawa sukcesu.



Zależnie od sytuacji stosuj implanty – dodają bonusy do naszych umiejętności. Staraj się również zawsze nosić zbroję i hełm, ponieważ dobra obrona zawsze przydaje się w bezpośrednim starciu – pamiętaj jednak o tym, że opancerzenie należy często naprawiać lub wymieniać.



Niektóre wskazówki, pojawiające się w czasie przerwy podczas wczytywania gry są bardzo przydatne. Powinno się je czytać – dzięki nim można wiele dowiedzieć się o grze i o sposobie prowadzenia rozgrywki.

Rozgrywka

Opisałem tutaj bardzo ważne aspekty gry, tj. „Cyber bitwy” oraz „Cyber gry”. W obu przypadkach wykorzystujemy Instillera – podstawową jednostkę bojowo/przejmującą. Jeśli ma się trudności z wygrywaniem bitw czy gier, powinno się rozwijać umiejętność „Programowanie”, która powoduje zwiększenie liczby punktów wytrzymałości naszego Instillera.

C y b e r b i t w y

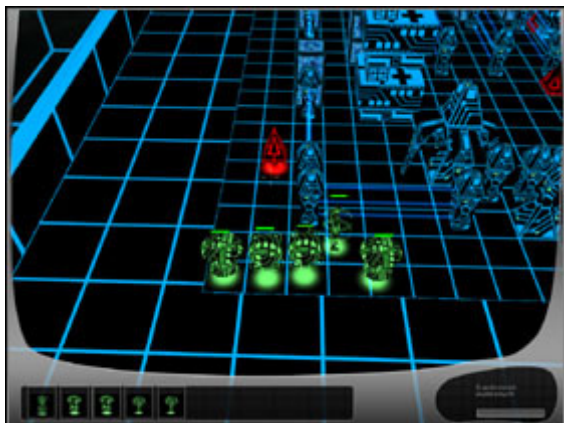
Cyber bitwa polega na zajęciu procesora lub procesorów wroga, wyglądających jak czerwone „zamki”. Warunkiem wygrania bitwy jest przeżycie głównej jednostki – Instillera, który jako jedyny potrafi przejmować wrogie „zamki” bądź wieżyczki.



Pierwszą rzeczą, jaką robimy po rozpoczęciu gry jest przedostanie się do zielonego regeneratora życia – pozwala on na uleczenie jednostki, którą na nim umieścimy. Niestety – uzdrowia tylko do pewnego momentu, dlatego najlepiej jest wykorzystywać go jedynie do leczenia Instillera. Dopiero po przejęciu regeneratora należy przypuszczać atak na procesor wroga. Przed każdą bitwą wybieramy skład naszego oddziału – do wyboru mamy: Instillera (jest w składzie przymusowo), Wojownika (zadaje większe obrażenia, ma mniej punktów życia), Strażnika (sporo punktów życia, zadaje mniejsze obrażenia) i Radar (wykrywa miny, jest jednostką szpiegowską).



Na drodze do zwycięstwa staną nam wrogowie- jednostki bojowe oraz wieżyczki. Dla tych pierwszych jak i drugich priorytetowym celem będzie wyeliminowanie naszego Instillera – jeśli w ich pobliżu będzie inna nasza jednostka, to i tak najpierw zaatakują Instillera. Wrogie jednostki niszczymy za pomocą naszego wojska- prosta sprawa. Wieżyczki możemy albo zniszczyć albo przejść- gdy wybierzemy opcję drugą, zaczną ostrzeliwać naszych nieprzyjaciół.



Kolejną przeszkodą są miny (występują one w bitwach mniej więcej po przejściu 2/3 gry). Wejście na minę całym oddziałem oznacza zniszczenie wszystkich jednostek, dlatego przodem należy posyłać tylko jednego podkomendnego w celach rozpoznawczych. Profesjonalną jednostką wykrywającą miny jest radar, więc wedle potrzeb należy go wykorzystywać. Powinno się też uważać na „niebieskie pola”, powodujące spowolnienie każdej wkraczającej nań jednostki.

