

# Project: Snowblind

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Project Snowblind**

**autor: Maciej „Elrond” Myrcha**

**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.

## S P I S   T R E Ś C I

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>4</b>
<b>Ulepszenia</b>	<b>5</b>
<b>Uzbrojenie</b>	<b>6</b>
<b>Wyposażenie</b>	<b>8</b>
<b>Solucja</b>	<b>10</b>
<b>Rozdział 1 – Arrival</b>	<b>10</b>
<b>Rozdział 2 – Rebirth</b>	<b>12</b>
<b>Rozdział 3 – Ambush</b>	<b>17</b>
<b>Rozdział 4 – Interference</b>	<b>24</b>
<b>Rozdział 5 – Rampage</b>	<b>33</b>
<b>Rozdział 6 – Destroy</b>	<b>40</b>
<b>Rozdział 7 – Freedom</b>	<b>56</b>
<b>Rozdział 8 – Riot</b>	<b>63</b>
<b>Rozdział 9 – Return</b>	<b>70</b>
<b>Rozdział 10 – Infiltrate</b>	<b>75</b>
<b>Rozdział 11 – Breakout</b>	<b>83</b>
<b>Rozdział 12 – Rescue</b>	<b>93</b>
<b>Rozdział 13 – Descent</b>	<b>100</b>
<b>Rozdział 14 – Vengeance</b>	<b>111</b>
<b>Rozdział 15 – Assault</b>	<b>118</b>
<b>Rozdział 16 – Nightfall</b>	<b>124</b>
<b>Rozdział 17 – Revenge</b>	<b>128</b>
<b>Rozdział 18 – Escape</b>	<b>135</b>

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)



## Wprowadzenie

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry *Project: Snowblind*. Z racji tego, iż gra jest dość prosta i niestety liniowa, niniejszy tekst służy głównie zaprezentowaniu sposobu przejścia lokacji i zastosowania konkretnych rodzajów broni czy taktyki oraz umiejscowienia przydatnych przedmiotów. Gra została podzielona na 18 rozdziałów, z których w każdym czekają nas **Główne cele misji** oraz ewentualnie **cele poboczne**. Na początku opisu przejścia każdego rozdziału znajdziecie treść celu misji wraz z luźnym tłumaczeniem a następnie zilustrowany licznymi przykładami proces rozgrywania danego etapu. Liczby w nawiasach klamrowych odsyłają do konkretnego screenu natomiast poprzedzone symbolem # oznaczają wykonanie danego celu misji (głównego lub pobocznego, zależnie od koloru).

Zapraszam więc do lektury i życzę miłej rozgrywki.

**Maciej „Elrond” Myrcha**

## Porady

Na początek garść przydatnych porad, których zastosowanie w dużym stopniu ułatwi przeżycie w świecie *Snowblind*:

- W każdym pomieszczeniu rozglądaj się dokładnie w poszukiwaniu pomocnych przedmiotów, broni czy amunicji.
- Rozbijaj skrzynki, w których często znajdziesz amunicję bądź też apteczki lub doładowanie energii.
- Często przeładuj broń, szczególnie gdy za chwilę czeka Cię walka – nie ma nic gorszego, niż koniec magazynka w trakcie wymiany ognia.
- Korzystaj ze swoich bioulepszeń, są naprawdę przydatne.
- Granaty wszystkich rodzajów działają nie tylko na wrogów – staraj się nie detonować ich w pobliżu siebie.
- Icepick może być wystrzelony ze sporej odległości, nie ma więc sensu narażać się na niebezpieczeństwo, gdy można odpalić go np. zza rogu.
- Icepick służy nie tylko do hackowania paneli komputerowych, można za jego pomocą przejść również sterowanie nad wrogimi maszynami.
- Kamery w kompleksach wroga po zauważeniu Cię wszczynają alarm, postaraj się więc wyeliminować je wcześniej albo przy pomocy paneli albo zestrzeliwując je, jeśli już uruchomisz alarm czym prędzej go wyłącz – służą do tego czerwone pulsujące przyciski na ścianach.
- Kinetic kicker to bardzo przydatna broń – za jego pomocą możesz przyciągnąć do siebie nie tylko skrzynki ale także apteczki czy broń i amunicję, strzelając z niego możesz również wcisnąć wspomniane wcześniej przyciski uruchamiające (unieszkodliwiające) alarm.
- Jeśli masz szansę skorzystania z pojazdu mechanicznego, szczególnie gdy jest on uzbrojony, nie wahaj się go użyć.
- Gdy Twoje zdrowie spadnie do zera, jeszcze nie wszystko stracone – jeśli w wyposażeniu posiadasz Nano boost jego użycie przywróci Cię do świata żywych.
- Mimo, iż zarówno ulepszenia, broni i dodatkowe wyposażenie możemy zmieniać korzystając z klawiszy skrótów, bardziej polecam do tego celu klawisz do przeglądania ekwipunku – wtedy włącza się automatycznie pauza i możemy bez stresu planować swoje posunięcia.
- Nawet jeśli nie korzystasz z pomieszczeń do zapisywania gry, odwiedź je – często znajdziesz tam apteczki, amunicję czy dodatkową porcję energii.

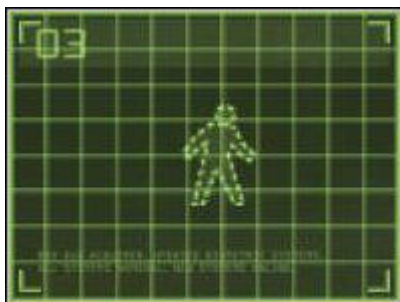


### Ulepszenia

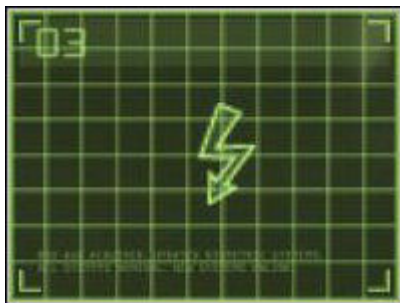
Poniżej przedstawiam bio ulepszenia dostępne w grze dla naszej postaci, wraz z ich krótkim opisem:



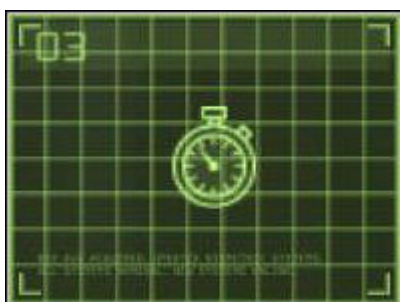
Ballistic Shield – korzystając z bioenergii tworzy wokół postaci osłonę odporną na wszelkie ataki przeciwnika. Granaty EMP bądź też karabin H.E.R.F. „wysysając” zasoby bioenergii powodują szybsze wypalanie się osłony a co za tym idzie, jej wyłączenie. Należy więc bacznie zwracać uwagę na atakujących nas wrogów.



Cloak – to ulepszenie powoduje, iż postać staje się niewidzialna na krótki czas. Wystrzał z broni powoduje wyłączenie niewidzialności.



Electrical Storm – tworzy strumień energii, który wyszukuje i atakuje kolejnych przeciwników.



Reflex Boost – tworzy efekt spowalniający czas, bardzo przydatny w pomieszczeniach z dużą ilością wrogów.



Vision – dzięki promieniom podczerwonym umożliwia widzenie przeciwników nawet przez ściany. Doskonale w połączeniu z Rail Laser.

## Uzbrojenie

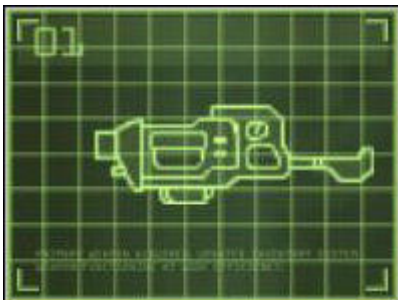
Poniżej przedstawiam rodzaje broni dostępne w grze, wraz z ich krótkim opisem:



Pistol – standardowe wyposażenie żołnierza, pistolet z tłumikiem. Alternatywny tryb działania tej broni powoduje wystrzelenie małego, wybuchającego pocisku.



Carbine – podobnie jak pistolet, karabin znajduje się na standardowym wyposażeniu wojsk. Alternatywnym trybem jest wystrzelenie granatu z doczepionego granatnika.



Flechette – w podstawowym trybie działania wystrzeliwuje pociski energetyczne, w trybie alternatywnym w stronę przeciwnika wypuszczana jest gromada dronów, która atakuje najbliższe cele a po ich likwidacji szuka następnych.



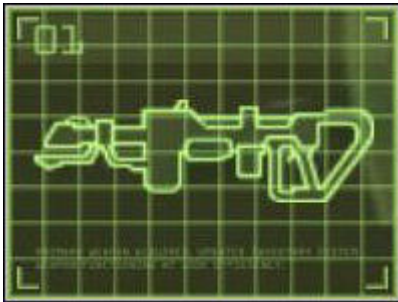
Shotgun – futurystyczna wersja strzelby, mordercza na bliskich odległościach. W trybie alternatywnym wystrzeliwuje kilka przyczepiających się do powierzchni bomb, które po krótkim czasie eksplodują.



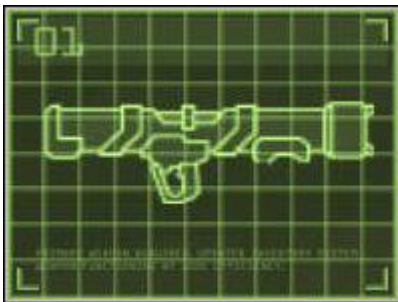
H.E.R.F – broń przeznaczona na krótkie dystanse, wystrzeliwująca ładunki EMP, w trybie alternatywnym „pluje” kulą energii, która przyczepia się do wszelkich powierzchni atakując pobliskich wrogów.



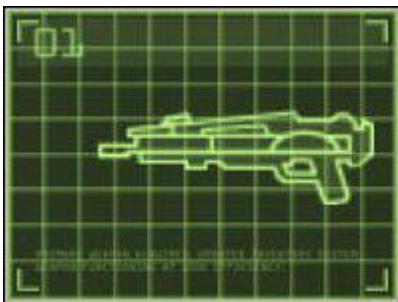
Sniper Rifle – karabin snajperski z podwójnym przybliżeniem celu. Alternatywny tryb działania polega na wystrzeleniu wirusa, który atakując układ nerwowy celu, powoduje, iż zaczyna on atakować swoich kompanów.



Rail Laser – najpotężniejsza broń w grze. W podstawowym trybie wystrzeliwuje silny strumień energii, zdolny przenikać przez ściany, natomiast w trybie alternatywnym w utworzona zostaje ogromna kula plazmy wybuchająca przy zderzeniu.



Rocket Launcher – wyrzutnia rakiet, wystrzeliwująca w trybie alternatywnym pociski namierzane (przytrzymanie przycisku powoduje namierzenie celu, puszczenie przycisku odpala rakietę).



Mine Launcher – wystrzeliwuje miny odpalane na wciśnięcie przycisku. Alternatywny strzał powoduje umieszczenie miny na podłożu i jej uzbrojenie.