



Poradnik



Gromada jest postapokaliptyczną grą rpg, której akcja, osadzona została w przyszłym stuleciu w hermetycznych, skazanych na zagładę bunkrach. Po tajemniczym kataklizmie warunki panujące na powierzchni Ziemi nie pozwalają, by mogło rozwijać się na niej jakiegokolwiek życie. Przed człowiekiem pojawia się jednak kolejne niebezpieczeństwo – on sam. Zespół bunkrów zwanych Gromadami, stoi nie tylko w obliczu własnej, chwiejnej równowagi, lecz również może być celem innych ocalałych.

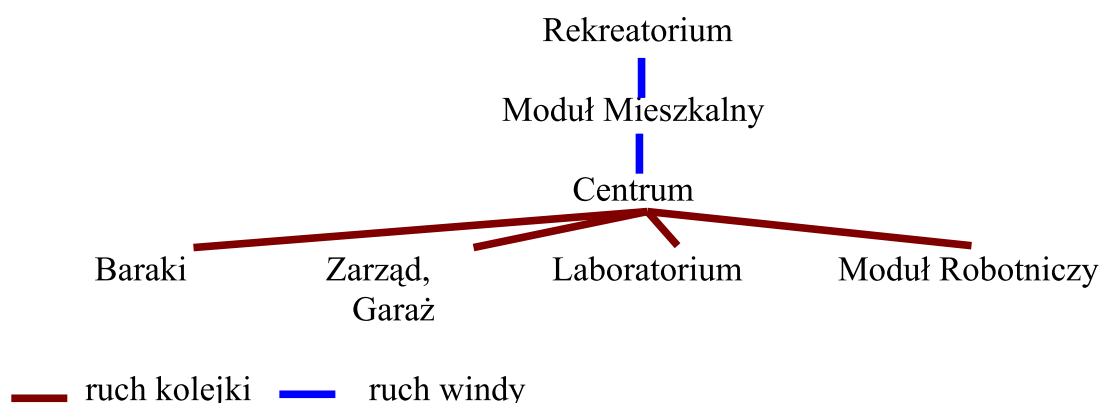
Dorin Zakrzera – represjonowany obywatel Gromady Głównej, ułożył się do snu w swojej skromnej kajucie wewnątrz Modułu Mieszkalnego. Jeszcze nie wie jaką rolę przyjdzie mu odegrać w obliczu decyzji surowego Wielkiego Kanclerza...

- Jeśli czcionka w grze jest wyświetlana niewłaściwie, należy skopiować dostarczoną czcionkę do folderu *czcionki* w Panelu Sterowania.
- Przytrzymując spację przyspiesza się animację walki.
- Umiejętności dodane dzięki implantom pojawiają się dopiero po opuszczeniu menu.

Zespół Gromad:

Hades 1 – Gromada Główna:

Rygorystyczne rządy w systemie totalitarnym od dwudziestu lat sprawuje Wielki Kanclerz. Gromada Główna jest ośrodkiem samowystarczalnym, współpracującym z mniejszymi Podgromadami Hades 1 i Hades 2. Komunikacja wewnętrzna między modułami odbywa się za pomocą kolejki szynowej, oraz windy:



Hades 2 - Mała podgromada uzależniona importowo od Gromady Głównej, lecz posiadająca własną autonomię.

Hades 3 – Podgromada podobna do Hades 2. Od trzech tygodni jest ogniskiem buntu. Zarządzono wstrzymanie do niej dostaw pożywienia. Tydzień temu utracono z nią kontakt.

W wyposażenie:

Broń dzieli się na kilka kategorii:

-pistolety: broń jednoręczna do walki przeciwko małym i szybkim

pistolet gazowy P2

pistolet K21

pistolet laserowy

pistolet laserowy M2

pistolet „Korsarz”

pistolet elektryczny

karabinek Uzi

-strzelby: silna broń (zwłaszcza na niektórych przeciwników), jednak znacznie zmniejszająca zręczność użytkownika

strzelba „gnat”

strzelba dwurura

-broń laserowa: szczególnie podatni na nią są niektórzy przeciwnicy

pistolet laserowy

pistolet laserowy M2

działko optyczne

zintegrowana broń Meniska

działko plazmowe

-karabiny: broń rażąca przeciwnika dwa razy

karabinek Uzi

karabin szturmowy

-broń ciężka: jedynym przykładem broni ciężkiej jest wyrzutnia granatów. Po jednorazowym użyciu w walce, zużywa się i znika. Trzeba pamiętać, aby po jej zużyciu założyć inną broń.

-inne:

paralizator

nóż

Chipy, wszczepy, implanty:

W ekwipunku zajmują miejsce oznaczone jako Wyposażenie Specjalne. Dodają dodatkowe techniki, poprawiające skuteczność bojową.

-Skaner (skaner) – pozwala poznać pozostałe punkty życia, oraz predyspozycje wroga.

-Chip bojowy (dokładne celowanie, adrenalina) – dobry, gdy odporność wrogów przerasta możliwości bojowe bohatera. Znacznie wpływa na przebieg walki.

-Chip defensywny (generator pola magnetycznego, niezłomność) – umiejętności poprawiające obronę gracza.

-Chip medyczny (diagnostyka, leczenie) – niezwykle przydatny podczas walki, zwłaszcza u osoby o dużej zręczności. Pozwala leczyć zdrowie i usuwać niepożądane stany nabyte w trakcie walki, jak np. zatrucie.

-Jadowy wszczep (jadowy strzał, gaz paraliżujący) – osoba nosząca wszczep jest odporna na zatrucia, sama może zatruwać przeciwników, lub tymczasowo obezwładniać wszystkich na polu walki.

-Ofensywny Interface (inicjatywa) – specjalny dodatek, tylko dla Meniska.

Inne umiejętności nabywa się podczas treningów, lub za pośrednictwem niektórych przedmiotów (kryształki Psi, instrukcje treningowe). Nie każdy bohater może używać określonych kryształków, instrukcji oraz chipów. Dotyczy to również noszonego wyposażenia i jest uzależnione od oryginalnych predyspozycji każdego bohatera.

Elementy dodo:

zebranie odpowiedniej ilości znaczków przedstawiających (rzecz jasna wymarłego) ptaka dodo, daje w pewnym momencie spory bonus.

Autor gry i grafiki: CoR_P
grafika doDo8: obiekt 606
+ grafika z RTP

Muzyka midi:

Inq
Mertruve
Michu

Muzyka klasyczna w formacie midi:

Heandel
Beethoven
Bach
Thaikovsky
Mozart

Testerzey:

Jazzwhisky
Kalashnikov
Vilya
Mazurek
AslanSlave
Bocian

Gra powstała w programie: Rpg Maker 2000

cor_p@op.pl