

Gorky Zero:

Fabryka Niewolników

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gorky Zero

Fabryka Niewolników

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Słowo na poniedziałek	3
Podstawowe reguły gry	4
Sprzęt	5
Misja 1. Wycieczka na Krym	7
Mapa 1A	7
Mapa 1B	8
Mapa 1C	9
Misja 2. Bliskie spotkanie trzeciego stopnia	10
Mapa 2A	10
Mapa 2B	11
Misja 3. Nigdy nie rozmawiaj z nieznajomym	13
Mapa 3A	13
Mapa 3B	14
Misja 4. Kto pyta nie błądzi	15
Mapa 4A	15
Mapa 4B	16
Misja 5. Do szefa na dywanik	17
Mapa 5A	17
Mapa 5B	18
Mapa 5C	19
Misja 6. Którędy do raju?	20
Mapa 6A	20
Mapa 6B	21
Misja 7. Czas przygotować grill	22
Mapa 7A	22
Mapa 7B	23
Mapa 7C	24
Misja 8. Wszyscy kochamy się bać!	25
Mapa 8	25

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



Słowo na poniedziałek

Dwie pierwsze misje opisałem krok po kroku – gdzie kucnąć, skąd strzelać, jakiej amunicji używać. Stąd mapy do nich prezentują się nieco inaczej od kolejnych. Od trzeciej misji począwszy ograniczyłem się już do wykonania szczegółowych map (patrz: legenda) oraz opisanie kluczowych miejsc na poziomach. Gra nie jest szczególnie trudna dla graczy obeznanych z gatunkiem i podejrzewam, że da się ją przejść nawet robiąc dużo hałasu. Cała zabawa jednak polega na tym, by wrogowie nie zauważali faktu, że właśnie giną i wierzę, że moje mapy doskonale osiągnięcie tego celu ułatwią. Grę ukończyłem dwukrotnie na najwyższym poziomie trudności – za drugim razem, orientując się już w rozkładzie poziomów i trasach patrolowych strażników, starałem się jak najrzadziej używać cichej amunicji (oczywiście często korzystając z noża), a nie dając się mimo to zauważyć.

Sposobów poradzenia sobie z przeciwnikami gra oferuje co najmniej kilka w każdej sytuacji, lecz wyszedłem z założenia (i gorąco taką zabawę polecam), że cicha amunicja jest dla cieniasów – prawdziwy komandos i strzelając z rakiety niczyjej uwagi nie zwróci. :-) Nie pozaznaczałem na mapach włączników alarmów, gdyż nie widziałem w tym celu – prawie zawsze strażnik, który dostrzegł gracza lub martwego kolegę znajdzie alarm o parę kroków od siebie. Pamiętać należy, że punktację poprawiają ciche zabójstwa (nie liczy się strzelanie z cichej amunicji tylko ataki nożem) oraz strzały w głowę. Psuje ją zaś niecelność, włączone alarmy i zużyte apteczki. Warto zdobywając nową broń lub nową amunicję poświęcić chwilę na oddanie z niej paru strzałów w niechronionym terenie, by przyjrzeć się na radarze, z jakiej odległości owe strzały słychać – to będzie procentować podczas akcji lepszym wyczuciem robionego przez siebie hałasu. Ponadto przed udaniem się na akcję dobrze ukończyć trening – on nauczy podstaw, o których w niniejszym poradniku nie piszę.

Legenda:

- początek i koniec poziomu, dostępny komputer
- ⊙ szafka, pudełko
- ⊕ miejsce postoju lub zatrzymania się naukowca
- ⊕ miejsce postoju lub zatrzymania się żołnierza
- ⊕ śpiący żołnierz
- trasa patrolu
- przewód wentylacyjny
- ▲ kamera

Podstawowe reguły gry

Widzialność

- Przeciwnicy dostrzegają gracza, martwych towarzyszy oraz rozstawione latarki z odległości mniej więcej od środka radaru do jego boku. Tym samym, gdy wróg pojawia się na skraju radaru śmiało można się w tym miejscu zatrzymać, przykucnąć, oddać strzał ze snajperki etc.
- W bok przeciwnicy widzą znacznie gorzej, a jeśli dodatkowo coś przykuło ich uwagę (trup, latarka), wówczas gotowi są przejść tuż obok gracza i go nie dostrzec.
- Przez szyby widać stojącą postać. Jeśli gracz kucnie pod oknem, nie będzie widziany do odległości przynajmniej metra od szyby.
- Kamery widzą na odległość rozświetlonego trójkąta zaznaczonego na radarze.
- W przewodach wentylacyjnych gracz jest całkowicie bezpieczny.

Słyszalność

- Postać gracza słychać z odległości zaznaczonej na radarze niebieskim okręgiem. Dźwięk nie przenosi się ani przez ściany, ani przez zamknięte drzwi, ani przez okna – dlatego warto zamykać za sobą drzwi, gdy się jeszcze nie rozpoznało okolicy. Jeśli jednak istnieje otwarte połączenie między graczem a strażnikiem za ścianą, wówczas dźwięk dotrze do jego uszu nawet jeśli naokoło będzie musiał pokonać znacznie większą drogę niż jego teoretyczny zasięg.
- Alarmy oraz wybuchy praktycznie są słyszane przez wszystkich w okolicy – nie ma się co czarować.

Reakcje przeciwników

- Usłyszawszy podejrzany dźwięk przeciwnik ruszy na miejsce, by go sprawdzić, lecz dalej nie pójdzie. Podobny efekt wywiera latarka i wabik dźwiękowy.
- Dostrzegłszy gracza lub trupa ruszy w pogoń/na poszukiwania i minie nieco czasu, nim się uspokoi. Jeśli w pobliżu jest włącznik alarmu, strażnik najpierw włączy alarm. Jeśli są jacyś jego towarzysze, zaalarmuje ich.
- Wróg strzelając do gracza będzie się chował za przeszkodami na czas przeładowania broni, ale nie wykona żadnych bardziej zaawansowanych manewrów – dość na niego czekać, aż się sam wychyli.
- Przeciwnik, który stoi lub siedzi, nie dostrzega śmierci towarzyszy ginących na jego oczach – jeśli tylko gracz nie robi przy tym żadnego hałasu, może wystrzelać całe towarzystwo zasiadające przy stoliku i widzące się nawzajem. Atak nożem jednak już jest dostrzegany. Jest to błąd w grze – być może wynikający z jakiegoś zamierzonego założenia...
- Przeciwnik obezwładniony paralizatorem lub uderzeniem broni (przy bardzo bliskiej odległości celownik zmienia kształt) nie domyśli się, czemu przysnął, jeśli przed utratą świadomości nie widział gracza. Towarzysze na widok obezwładnionego reagują jak na martwego.

Sprzęt



Paralizator przydaje się w zasadzie wyłącznie w drugiej misji, gdy gracz nie dysponuje niczym innym. W praktyce nie ma powodu, by przeciwnika obezwładniać, gdy można go zabić.



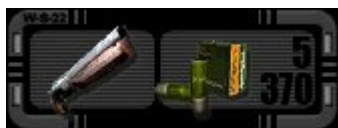
Nóż służy do zachodzenia przeciwników cichcem od tyłu i podrywania im gardeł. Takie zabójstwa punktowane są jako ciche, lecz jednak mogą zwrócić uwagę a nawet obudzić przeciwnika, jeśli znajduje się on bardzo blisko sceny (na wyciągnięcie ręki).



Pistolet to podstawowa broń, która towarzyszy komandosowi przez całą grę. Dostępne są do niego trzy rodzaje amunicji: standardowa, poddźwiękowa i cicha. Im cichsza tym mniej celna. Trzy strzały w tułów są śmiertelne.



Pistolet maszynowy w zasadzie się nie przydaje... Jest niecelny i hałaśliwy. Trzy strzały w tułów z niego są śmiertelne, lecz aby te trzy trafiły, często trzeba wystrzelać ze dwa magazynki. Nie używać.



Strzelba przydatna jest w sytuacji, gdy coś się tragicznie nie uda i przeciwnicy obokoczą gracza. Z bliskiej odległości zabójcza (jeden strzał w tułów jest śmiertelny). Przeładowuje się ją jednak wolno, więc nie należy się szczególnie podniecać korzystając z niej – spokojnie wycelować i strzelić.



Karabin snajperski – moja ulubiona broń w większości strzelanek – tutaj się słabo sprawdza, gdyż nie posiada celownika z prawdziwego zdarzenia. Jest jednak bardzo celna oraz silna – już dwa strzały w tułów są śmiertelne. Robi przy tym tyle hałasu co wystrzał z działa. Dostępne są do niej dwa rodzaje amunicji: standardowa i poddźwiękowa.



Notebook przechowuje wszystkie znalezione dokumenty i notatki.



Ładunki wybuchowe to nieprzydatne gadgety. :(Występują w trzech odmianach: z zapalnikiem czasowym, zdalnie sterowanym i z detektorem ruchu. Mogą się przydać do zabicia kilku przeciwników zwabionych w jedno miejsce, ale nie o to w tej grze chodzi. Dziury w ścianie zaś się nimi nie wybije.



Wabik dźwiękowy przyciąga uwagę przeciwników, którzy go usłyszą. Podejdą wówczas do niego i na chwilę się przy nim zatrzymają stanowiąc wyborny cel nawet do ataku nożem. Wabiki w połączeniu z gazem obozwardniającym pozwalają się uporać z wieloosobową ochroną pomieszczenia. Jeżeli nie zachodzi konieczność, by przeciwnicy zatrzymali się w jednym miejscu, znacznie łatwiej ich wywabić samemu poruszyszy się głośno niżli ustawiając wabik.



Latarka to bodaj najużyteczniejszy gadżet w grze. Przeciwnik, który ją zauważy podejdzie do niej i przez dłuższą chwilę będzie przy niej stał jak zahipnotyzowany. Doskonale się nadaje do zabijania strażników na boku oraz wtedy, gdy ci nie mają tendencji do zatrzymywania się podczas patrolu i trudno w nich trafić. Latarkę ustawia się, gdy nikt nie patrzy, potem się chowa za rogiem i czeka na ofiarę.



Lornetka nie przydaje się. I tak gracz widzi na znacznie większą odległość niż jego przeciwnicy.



Gaz obozwardniający występuje w takich samych odmianach jak ładunki wybuchowe. Przydatny do ustawiania pułapek w połączeniu z wabikami dźwiękowymi oraz do zatrzymywania strażników na ich trasach patrolowych. :-)



Apteczki występują w dwóch odmianach: klasycznej oraz wzmocnionej wersji „Boguś”. :-)

Misja 1. Wycieczka na Krym

M a p a 1 A



Podejdź za kontener i przyczaj się w punkcie **A**. Wychyl się zza rogu i poczekaj, aż strażnik podejdzie do **B**. Zastrzel go. Jeżeli upadnie na widoku, odczekaj, aż pozostali strażnicy się uspokoją. Przesuń się za kolejny róg do **B** i zastrzel strażnika, który się zatrzyma w **C**. Nikt tego nie zauważy. Przeszukaj ciało zabitego w **B**, potem w **C**, a następnie schowaj się za rogiem **D**. Odczekaj, aż strażnik zatrzyma się w **E** i zastrzel go zza rogu. Wsuń się o krok na prawo i spokojnie zastrzel strażnika grzejącego się przy ogniu **F**. Cały czas musisz się posługiwać amunicją standardową. Przeszukaj ciała dwóch zabitych strażników, ale uważaj, by nie zaalarmować hałasem strażnika w **H**. Potem podejdź ostrożnie za róg **G**, wychyl się zza niego i zastrzel strażnika w **H**. Przeszukaj jego zwłoki oraz otwórz bramę **J** przełącznikiem **I**.

Podbiegnij za słup **K** i zabij strażnika w **L**, gdy się zatrzyma. Uważając na jego kolegę, przebiegnij w miarę możliwości na drugą stronę i podkradnij się za płyty **M**. Wyglądając sponad nich zastrzel strażnika w **N**. Przeszukaj ciała leżące w **L** i **N**.

Przekradnij się do punktu **O** trzymając się lewej strony i uważając na strażników przechodzących przez **S** i **V**. Zastrzel od tyłu strażnika palącego papierosa w **P** i możliwie szybko, lecz nie dając się usłyszeć, schowaj się w rogu **Q**. Odczekaj, aż koledzy zabitego uspokoją się i przejdź za płyty