

Gunpoint

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gunpoint

autor: Bartek „Snek” Duk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
Gadżety i umiejętności	5
Przeciwnicy i elementy rozgrywki	9
Opis przejścia	11
Wprowadzenie	11
#1 – Rooke: Caught on Camera	13
#2 – Rooke: Guarded	15
#3 – Rooke: Crossed Wires	17
#4 – Rooke: Mains	18
#5 – Rooke: Three for All	20
#6 – Collins: innocent	22
#7 – Gessler: Industrial Espionage	25
#8 – Collins: intex	29
#9 – Rooke: The Prototype	32
#10 – Collins: the recording	35
#11 – Gessler: Acquisitons	38
#12 – Anonymous: The Collins Case	42
#13 – Rooke: The Trace	44
#14 – Mayfield: The DataSec Recording	48
#15 – Mayfield: The Suspect	51
#16 – Mayfield: The Room	53
#17 – Rooke: The Plant	55
#18 – Wybór (Jackson: The Truth lub Rooke: The Killer)	59
#19 – Gessler: Come and fucking get me (Koniec)	65

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

W poradniku do gry *Gunpoint* znajdziesz szczegółowy opis ważnych elementów gry oraz opis przejścia wszystkich poziomów. Opis przejścia zawiera szczegółowe informacje jak i masę ilustracji wraz z oznaczeniami, które pomogą ci w ukończeniu tej gry.

W *Gunpoint* wcielisz się w rolę Conwaya, niezależnego szpiega. Na pozór prosta, dwuwymiarowa gra platformowa po czasie okazuje się być skomplikowaną i wymagającą łamigłówką. Za pomocą różnego rodzaju szpiegowskich gadżetów, twoim zadaniem będzie wykradnięcie danych z wielu mocno strzeżonych budynków.

Uwaga! Jest wiele sposobów na ukończenie każdej z misji w *Gunpoint*. W opisie przejścia znajdującym się w tym poradniku zastosowane zostały najprostrze i najbardziej efektywne metody na ukończenie gry.

Poradnik zawiera:

- Opis dostępnych gadżetów i umiejętności
- Rodzaje przeciwników
- Opis ważnych elementów rozgrywki
- Opis przejścia

Oznaczenia kolorystyczne

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolor brązowy – kolor ten używany został do oznaczenia napotykanych przeciwników

Kolor pomarańczowy – kolor ten używany został do oznaczenia gadżetów i wszystkiego z nimi związanego (np. **Crosslink Mode**)

Kolor niebieski – kolor ten używany został do oznaczenia ważnych elementów w grze

Bartek „Snek” Duk (www.gry-online.pl)

Sterowanie

	Używany do wspinania się jeżeli jesteś na ścianie, wchodzenia do windy lub klatki schodowej aby przenieść się do góry oraz hackowania.
	Używany do schodzenia na dół jeżeli jesteś na ścianie oraz wchodzenia do windy lub klatki schodowej aby przenieść się w dół.
	Poruszanie się w lewo.
	Poruszanie się w prawo.
	Używany do wyciągnięcia Resolvera .
	Najczęściej używany przycisk, przytrzymując go będziesz łączył ze sobą różne rzeczy w Crosslink Mode .
	Przejdźcie w Crosslink Mode .

Gadżety i umiejętności

Gadżety

W Gunpoint wcielasz się w rolę szpiega, a jak wiadomo szpiegdy nie mogą obejść się bez szerokiego zasobu gadżetów. W grze jest kilka owych gadżetów którymi będziesz mógł, a często nawet musiał się posługiwać. Oto ich lista i właściwości:



Crosslink

Crosslink – używany do przekablowywania elektrycznych urządzeń. Przykładowo: możemy przekablować przełącznik światła tak, żeby otwierał wybrane drzwi.



Wirejack

Wirejack – używany do przekablowywania zabezpieczonych obwodów.



Dropshot

Dropshot – dzięki temu każde lądowanie po każdym skoku nie będzie wydawać żadnego dźwięku i tym samym nie zaalarmuje żadnych **strażników**.



Deathfluke

Deathfluke – pozwala na uniknięcie niektórych strzałów wydanych przez przeciwników.



Hushcracker

Hushcracker – bezdźwięczne rozbijanie szyb.



Prankspasm

Prankspasm – elektroniczne pułapki które unieruchamiają przeciwników.



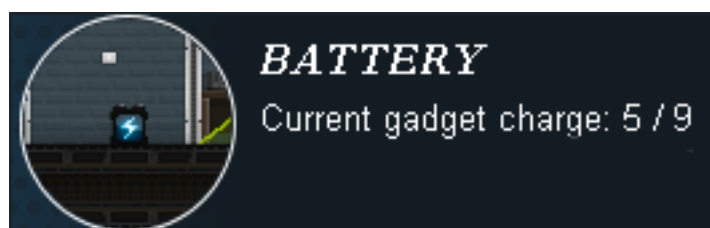
Longshot

Longshot – umożliwia przekablowanie broni wrogów. Przykładowo: możemy połączyć pistolet wroga z panelem otwierającym drzwi dzięki czemu z pistoletu nie wystrzeli się żadna kula, a dane drzwi się otworzą.



Resolver

Resolver – czyli po prostu pistolet. Uwaga! Po wystrzeleniu chociaż jednego pocisku będziesz miał trzydzieści sekund na przejście poziomu inaczej przy drzwiach wyjściowych pojawi się **strażnik** z karabinem, którego nie da się uniknąć.



Battery

Battery – bateria której ładunek potrzebny jest do używania niektórych gadżetów, np. Longshotu



Gatecrashers

Gatecrashers – za pomocą tego możemy przechodzić przez drzwi poprzez kopnięcie.