

# Counter-Strike: Condition Zero

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Counter-Strike Condition Zero**

**autor: Borys „Shuck” Zajączkowski**

**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.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Rodzaje misji</b>	<b>4</b>
<b>Wyzwania dodatkowe</b>	<b>5</b>
<b>Legenda do map</b>	<b>5</b>
<b>Porady razem zebrane</b>	<b>6</b>
<b>Dostępne rodzaje broni i wyposażenia</b>	<b>7</b>
<b>Mapy</b>	<b>14</b>
<b>Dust</b>	<b>14</b>
<b>Office</b>	<b>16</b>
<b>Prodigy</b>	<b>17</b>
<b>Tides</b>	<b>18</b>
<b>Italy</b>	<b>19</b>
<b>Inferno</b>	<b>20</b>
<b>Dust2</b>	<b>21</b>
<b>Militia</b>	<b>22</b>
<b>Stadium</b>	<b>23</b>
<b>Chateau</b>	<b>24</b>
<b>Havana</b>	<b>25</b>
<b>Cobblestone</b>	<b>26</b>
<b>Aztec</b>	<b>27</b>
<b>Downed</b>	<b>28</b>
<b>Airstrip</b>	<b>29</b>
<b>Piranesi</b>	<b>30</b>
<b>Fastline</b>	<b>31</b>
<b>Torn</b>	<b>32</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)



## Wstęp

Witam serdecznie w poradniku do „Counter-Strike’a: Condition Zero”. Poradnik pomyślany został przeze mnie przede wszystkim jako pomoc dla niedoświadczonych graczy i stare wygi nie mają tu czego szukać. Tym bardziej, że CS nie jest grą, co do której można udzielić lepszej rady niż: miej oczy i uszy dookoła głowy i nie rób głupot.

Poradnik opiera się na grze prowadzonej na normalnym poziomie trudności, na którym wrogie boty zachowują się jeszcze w miarę schematycznie, a własne strzały nie ranią kolegów z oddziału. Opis każdej misji składa się przede wszystkim z mapy, na której opisałem sytuację, jakiej można się spodziewać w przeciągu pierwszych kilkunastu-kilkudziesięciu sekund gry. Późniejszy jej rozwój nie daje się już przewidzieć. Proponowane przeze mnie rozwiązania bynajmniej nie wyczerpują taktycznych możliwości poziomów – po prostu uważam je za stosunkowo łatwe do wykonania oraz nie ulegające wielkim zmianom z rundy na rundę.

## Rodzaje misji

Zadania, z którymi przyjdzie Ci się zmierzyć w grze dzielą się na dwa rodzaje: rozbrajanie bomby oraz ratowanie zakładników. W kampanii dla jednego gracza nie będziesz miał do czynienia z ochroną VIP'ów (przedrostek „as” w nazwie mapy). Przeważnie zabicie wszystkich terrorystów gwarantuje wygraną, lecz nie zawsze. Często też nie będzie takiej konieczności. Na początku każdej misji dokonaj zakupów – opcja automatycznego kupowania sprzętu (klawisz F1) zwykle dobrze się spisuje i oszczędza kłopotu z samodzielnym doborem rynsztunku.

Rozbrajanie bomby (przedrostek „de” w nazwie mapy) wymaga od Ciebie powstrzymania terrorystów przed zdetonowaniem ładunku w wyznaczonym miejscu. Możliwe miejsca ataku zawsze są dwa: „A” i „B”. Terroryci wygrają jeśli zdołają zdetonować bombę, w którymś z nich lub jeśli zabiją wszystkich członków Twojej drużyny. Ty wygrasz, jeśli nie dopuścisz do wybuchu, co możesz uczynić na kilka sposobów:

1. Nie dopuścić do eksplozji w wyznaczonym na rundę czasie.
2. Zabić wszystkich terrorystów.
3. Rozbroić bombę, która została podłożona. W tym przypadku nie musisz wszystkich wrogów zabijać, gdyż nie mają oni ze sobą zapasowego ładunku.

Jeśli zabijesz wszystkich przeciwników, lecz wcześniej zdołają bombę uzbroić, będziesz musiał ją dodatkowo rozbroić, żeby wygrać. Ponieważ przeważnie Ty masz ze sobą zestaw wspomagający rozbrajanie bomb (zakładając, że robiłeś zakupy automatycznie), Twoi kompani będą na Ciebie czekać, aż się uporasz z zadaniem. Dopiero gdy zginiesz, sami się zajmą rozbrajaniem.

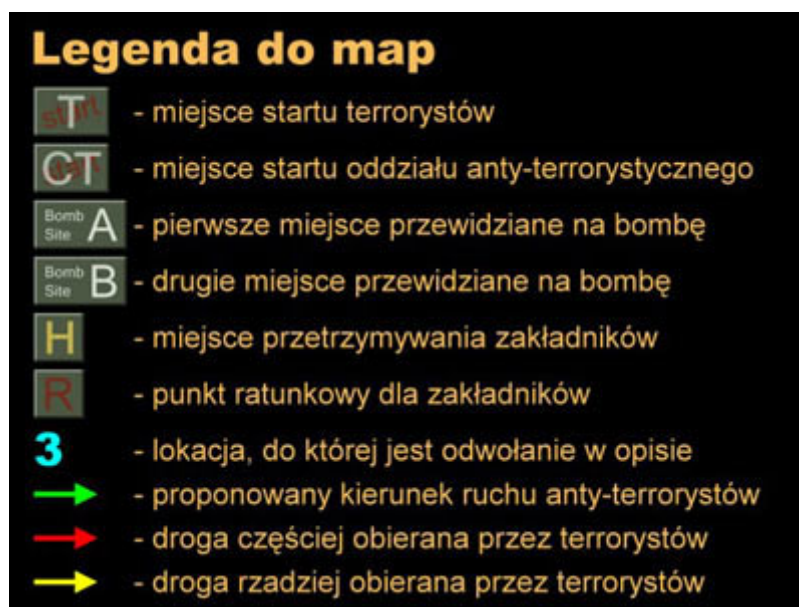
Ratowanie zakładników (przedrostek „cs” w nazwie mapy) zwykle najprościej ukończyć zabijając wszystkich terrorystów. Jeżeli zdążą oni przeżyć wyznaczony na rundę czas, wówczas wygrają. Z drugiej strony, jeżeli uratujesz wszystkich (pozostałych przy życiu) zakładników, Ty wygrasz. Misji tego rodzaju jest dwa razy mniej.

### Wyzwania dodatkowe

Wprawdzie wygranie meczu na danej mapie wymaga rozegrania co najmniej 3 rund oraz osiągnięcia nad przeciwnikami przynajmniej 2-punktowej przewagi, lecz musisz dodatkowo wypełnić zadane z góry wyzwania. Istnieją one po to, żebyś nie zwał całej roboty na towarzyszące Ci boty, które, zwłaszcza na dalszych poziomach, świetnie dają sobie radę bez Twojej pomocy. Na normalnym poziomie trudności zetkniesz się z pięcioma rodzajami wyzwań:

1. Zabić X terrorystów. Liczba X dotyczy całego rozegranego meczu.
2. Zabić X wrogów z broni Y. Podobnie jak w poprzednim przypadku, lecz zmuszony jesteś do wykorzystania podanej broni. Oczywiście zabici terroryści liczą się również do poprzedniego wyzwania, które dostajesz w każdym meczu.
3. Zabić 2 wrogów z broni Y bez śmierci. Po prostu musisz obu zabić w jednej rundzie (potem możesz zginąć).
4. Wygrać rundę w czasie poniżej 75 sekund. Nie musisz tego zrobić osobiście. Mogą rundę wygrać za Ciebie koledzy z oddziału.
5. Uratować 4 zakładników. Niekoniecznie w jednej rundzie. Możesz zakładników ratować po jednym na rundę, nawet z pełnymi przerwami. Uratowanie zakładnika oznacza odprowadzenie go do oznaczonego punktu, zanim runda się skończy.

### Legenda do map



#### Porady razem zebrane

- Nie staraj się walczyć sam. „Counter-Strike” naprawdę nie jest grą dla jednego gracza.
- Kluczem do sukcesu jest doskonała znajomość terenu. Musisz opanować umiejętność jak najszybszego przemieszczania się z miejsca na miejsce bez chwili błędzenia. Podobnie musisz zawsze wiedzieć, kto i skąd może Cię zaskoczyć.
- Boty do drużyny dobieraj kierując się przede wszystkim wartością „skill”. Bardziej przyda Ci się mniejsza liczba dobrych botów, niż zatrząsienie cieniasów.
- Komunikacją z botami nie musisz się szczególnie, przynajmniej z początku, przejmować. Zazwyczaj same doskonale będą wiedzieć, jak się zachować. Jeśli jednak zdarzy się, że będą mieć zupełnie inne pomysły od Ciebie zawsze możesz wydać im komendę: „follow me”.
- Dokonując zakupu broni automatycznie, jeśli masz w wyzwaniach konieczność zabicia przeciwnika z wybranego rodzaju broni, na początek dostaniesz tę właśnie broń. Postaraj się jak najszybciej jej użyć, gdyż ten rodzaj wyzwania bywa najbardziej kłopotliwy.
- Z broni samoczynnej strzelaj krótkimi seriami. Długie serie mają fatalny wpływ na celność i przydają się jedynie do średnio skutecznego odstraszenia przeciwników.
- Gdy się nie poruszasz, strzelasz celniej. Gdy przykucniesz, strzelasz jeszcze celniej.
- Strzelaj do wroga tylko wtedy, gdy jesteś pewien, że go zabijesz.
- Gdy jesteś pewien, że przez parę sekund nikt Cię nie zaatakuje, przeładuj broń. Nawet jeśli w magazynku brakuje jednego naboju na trzydzieści.
- Nie spaceruj po otwartym terenie. Jeśli zostaniesz zaskoczony zawsze się ostrzeluj – nawet w czasie szukania schronienia. Każde trafienie spowalnia na chwilę Twoją reakcję (oraz przeciwnika).
- Przeciwnicy słyszą Twoje kroki tak samo, jak ty ich. Jeśli nie chcesz być usłyszany, to nie biegaj bez potrzeby.
- Po wykonaniu zadania polegającego na ustrzeleniu wroga z niewygodnej broni, możesz wrócić na pozycję startową i kupić inną broń (przez pierwsze 90 sekund rundy). Nie wahaj się również wyrzucić drogiej snajperki i podnieść karabin od zabitego.
- Jeśli masz za mało pieniędzy, żeby kupić konieczną broń do wykonania zadania, to postaraj się zarobić trochę pieniędzy samym pistoletem lub zdobyć nim inną broń.
- Jeśli uda Ci się zdobyć na wrogu kałasznikowa, podnieś go. To najlepszy karabin w grze do walki na średnim dystansie.
- Jeśli stać Cię na AUG (bullpup), to go kup. Jego powiększenie oraz fantastyczna celność nie dają się przecenić.
- Pamiętaj, że Twoja głowa wystaje ponad poziom Twoich oczu. Analogicznie ramiona i nogi wystają na boki oraz do dołu. Zawsze się więc chowaj trochę bardziej, niż Ci się to wydaje wystarczające.
- Gdy zauważysz przeciwnika, nie wdawaj się z nim w otwartą strzelaninę. Wycofaj się ostrzeluwając, kucnij za rogiem, przeładuj broń i zaczekaj, aż sam podejdziesz.
- Nie staraj się wykonać wszystkich wyzwań (z tych które teoretycznie się da) w jednej rundzie. Jeśli coś się da rozłożyć na dwie kolejne, będzie tak przeważnie bezpieczniej.
- Jeśli wolisz sam kupować sprzęt, niżli czynić to automatycznie, nie zapomnij o kamizelce kuloodpornej i hełmie.

## Dostępne rodzaje broni i wyposażenia

## 1. Pistolety

**9X19MM SIDEARM****KM .45 TACTICAL****228 COMPACT****NIGHT HAWK .50C****ES FIVE-SEVEN**

CT/T	Opis
CT/T	cena: \$400 mag.: 20 strz.: N.D. enrg.: 475

CT/T	cena: \$500 mag.: 12 strz.: N.D. enrg.: 553
------	------------------------------------------------------

CT/T	cena: \$600 mag.: 13 strz.: N.D. enrg.: 600
------	------------------------------------------------------

CT/T	cena: \$650 mag.: 7 strz.: N.D. enrg.: 1650
------	------------------------------------------------------

CT/-	cena: \$750 mag.: 20 strz.: N.D. enrg.: 465
------	------------------------------------------------------