

The Punisher

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Punisher

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
FAQ	4
1. CRACKHOUSE	6
2. THE CHOP SHOP	8
3. LUCKY'S BAR	11
4. CENTRAL ZOO	12
5. GREY'S FUNERAL HOME	16
6. GNUCCI ESTATE	19
7. PIER 74	24
8. THE IGOR BALTIYSKY	28
9. CASTLE'S APARTMENT	31
10. GRAND NIXON ISLAND	32
11. FISK INDUSTRIES	36
12. PIER 74 REVISITED	39
13. MEAT PACKING PLANT	41
14. STARK TOWERS	44
15. THE TAKAGI BUILDING	47
16. RYKER'S ISLAND	50

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

Witam w poradniku do gry *The Punisher*. Pozycja ta należy do gatunku gier akcji, strzelanin widzianych z perspektywy trzeciej osoby. Bohaterem jest Frank Castle – były policjant, któremu zamordowano całą rodzinę. To nim właśnie kierujemy i dokonujemy zemsty. Ze względu na rodzaj rozgrywki nie widzę sensu opisywania krok po kroku, jak eliminować wroga, gdyż tego jest nadzwyczaj dużo. Skupię się bardziej na trudniejszych momentach (masowych strzelaninach), bossach i wykonywanych zadaniach. Na większość Waszych pytań odpowiem w dziale FAQ. *The Punisher* nie jest grą na „jeden raz”, o czym zaraz się przekonacie. Ponieważ tytuł ten zawiera drastyczne sceny śmierci i niecenzuralne słownictwo, radzę nie kupować go dzieciom. Niniejszy poradnik został stworzony po przejściu gry na poziomie NORMAL. Przy pierwszym podejściu do *The Punisher* zapewne wyda wam się on dosyć trudny. I tak jest – bossowie są dosyć wymagający, a liczba przeciwników przyprawia o ból głowy. Nie raz będzie Wam dane kończyć poziom na ostatnich kropelkach życia. Na szczęście przy kolejnych próbach gra staje się dla nas łatwiejsza (trening czyni mistrza). Kwestie uzbrojenia, uzdrawiania pozostawiłem Wam. Osobiście polecam wyposażenie się w broń, jaka Wam odpowiada. Mnie do gustu przypadł SMG, ale komuś spodoba się miotacz ognia albo zwykła bazooka. Dlatego skupiłem się wyłącznie na systematycznym opisywaniu „gorętszych” momentów, żebyście uniknęli wszelkich niemiłych niespodzianek. Co do uzdrawiania – szczegóły macie w FAQ. Życzę miłego „karania” przeciwników.

FAQ

Pytanie: Gdzie znajdę apteczki, aby uzdrowić moją postać?

Odpowiedź: W grze nie istnieje coś takiego jak apteczka. Naszą postać uzdrawiamy poprzez przesłuchiwanie wrogów. Polecam wykonywanie tej czynności po każdej wymianie ognia, jako że w grze dominuje zasada „w pokoju obok jest więcej przeciwników niż w poprzednim”.

Pytanie: Jak się przesłuchuje wrogów?

Odpowiedź: Gdy chcemy przesłuchać przeciwnika, należy najpierw podejść do niego i nacisnąć klawisz odpowiedzialny za „Grab” (domyślnie jest to E). Następnie wciskamy ten klawisz jeszcze raz (opcja Interrogate). Zobaczymy możliwe do wykonania typy przesłuchań. Za pomocą strzałek lub liter wybieramy żadaną opcję. Standardowo mamy do wyboru: Gun Tension (grożenie bronią), Choke (duszenie, łamanie karku), Smash Face (uderzanie głową o podłoże), Punch (uderzanie pięścią w brzuch i inne części ciała). Teraz przejdźmy do sedna sprawy. Jak przesłuchać, żeby przeciwnik powiedział nam to, co chcemy, ale żeby nie przedobrzyć? Gdy już dojdzie do tego, że chcemy wycisnąć z wroga wszystkie soki pokazuje się wskaźnik strachu. Myszka wykonujemy ruchy w górę/w dół, tak aby niebieski pasek wszedł w pomarańczowy obszar. Pasek ten zawsze opada, a więc musimy powtarzać ten ruch, aby przeciwnik się „załamał” i udzielił informacji. Przez 3 sekundy należy utrzymać pasek na pomarańczowym polu. Gdy pojawi się informacja, że się nam udało (Broken!) dostajemy to, co chcemy, czyli zdrowie i jakąś cenną wskazówkę.

Pytanie: Jak wykonać „specjalne” przesłuchanie?

Odpowiedź: Do tego celu posłużą nam miejsca zaznaczone białym światłem i ikoną czaszki. Czynności wykonujemy podobnie, tylko że po złapaniu wroga podchodzimy z nim do takiego miejsca i po raz drugi wciskamy E.

Pytanie: Jak polepszyć parametry naszej postaci?

Odpowiedź: Po zakończeniu każdego etapu zdobywamy określoną liczbę punktów (za wykonanie zadania, uratowanie zakładników i zabicie wrogów). Za ich pomocą w menu Upgrades możemy polepszyć nasze zdolności.

Pytanie: Jak zapisać stan gry?

Odpowiedź: Stan gry zapisywany jest automatycznie po przejściu danej sekcji etapu. Niestety nie da się zapisać gry w środku misji.

Pytanie: Kim są przeciwnicy z białymi czaszkami pojawiającymi się nad ich głowami?

Odpowiedź: Mają oni cenne dla nas informacje. Aby je uzyskać, należy ich oczywiście przesłuchać. Zdobycie informacji nie jest wymagane do ukończenia etapów, ale z pewnością ułatwi Wam zadanie (kody do drzwi, wskazówki co do bossów).

Pytanie: Co to są „Special Kills”?

Odpowiedź: Są to miejsca do efektywnego zabijania wrogów. Jest to wysoko punktowane, dlatego warto to wykorzystywać. Miejsca te są zaznaczone złotym kolorem i ikoną czaszki.

Pytanie: Jak ustrzelić wroga z kilkudziesięciu metrów?

Odpowiedź: Wciskamy przycisk odpowiedzialny za Shot Aim (domyślnie F) i celujemy. Tryb ten pozwala na zabicie wroga z dalszej odległości, oszczędzamy przy tym naboju. Kosztem użycia tego trybu jest zmniejszona prędkość z jaką porusza się Frank oraz dosyć ograniczone pole widzenia.

Pytanie: Jak zdobywać brązowe/srebrne/złote medale?

Odpowiedź: Zdobyć brązowego medalu nie powinno być trudne. Jeśli skutecznie będziesz eliminował wroga i często używał ich jako tarcz, to myślę, że każdy etap powinien zakończyć z takim sukcesem. Srebrny medal jest nieco trudniejszy do zdobycia. Wymaga on częstego używania przeciwników jako tarcz, strzelania w głowę, szybkich zabójstw i stosowania Slaughter Mode (trybu rzeźni). Nie na każdym etapie jest to możliwe. Złoty medal zarezerwowany jest wyłącznie dla poziomu trudności HARD, który odróżnia się od normalnego jedynie lepszą celnością wrogów i trochę większym mnożnikiem punktów. Wymagania punktowe poszczególnych medali macie na odprawie przed misją w dziale Statistics.

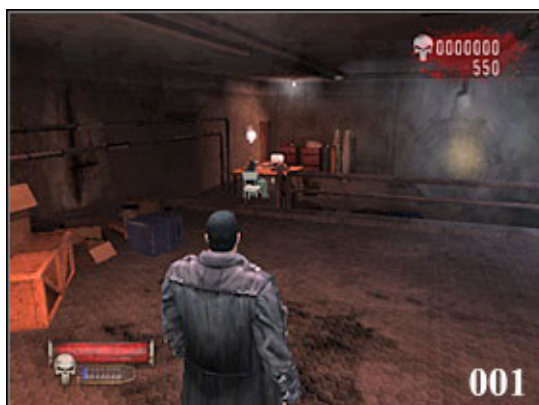
Pytanie: Czym jest Slaughter Mode?

Odpowiedź: Pełni on podobną funkcję co Bullet time w *Max Payne*. Dzięki niemu zyskujemy pewną przewagę nad przeciwnikiem. Nasze pole widzenia zwiększa się, nie spada nam energia, a możemy ją sobie podwyższyć zabijając wrogów i jednocześnie nie być trafionym. Slaughter Mode nie trwa w nieskończoność. Jego długość określa mały niebieski pasek pod wskaźnikiem energii. W trakcie „szału” Frank może rzucać nożami zabijając „bad guys”.

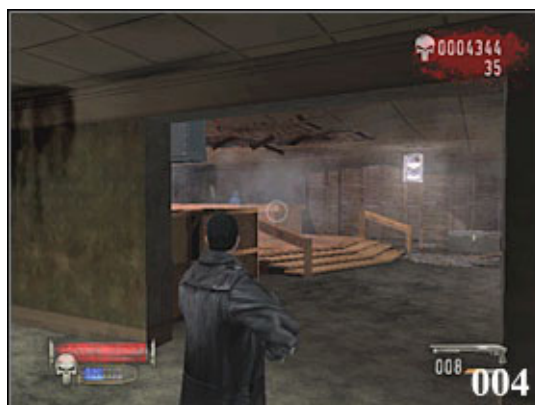
Powyższe odpowiedzi powinny rozwiązać wasze wątpliwości. Na wszelki wypadek opiszę też kilka sztuczek, dzięki którym unikniemy śmierci (w grze oczywiście):

- Slaughter Mode świetnie nadaje się nie tylko do zabijania wrogów, ale też do ucieczki przed nimi. Gdy masz mało życia a mnóstwo wrogów przed sobą, włącz ten tryb i podążaj przed siebie. Oczywiście jest to w pewnym sensie złe rozwiązanie, bo nie skorzystamy z szansy podładowania sobie energii, ale wyobraźcie sobie, że SM wyłącza się w środku walki...
- Amunicji w grze jest i mało i dużo. Na początku każdego etapu lepiej oszczędzić nieco pocisków. Na szczęście w kolejnych sekcjach plansz znajdziemy osoby, które znają kody do magazynów, pojemników z amunicją i bronią.
- W menu briefingu przed misją możemy przebrać się, radzę to robić w połowie gry. Komputer jako broń defaultowe wybiera nam same lipy. :-)
- Jak tylko możesz, korzystaj z zasłon w postaci kartonów, ścian itd. Esencją obrony w tej grze jest właśnie ukrywanie się za różnymi przeszkodami i eliminowanie przeciwników indywidualnie.
- Nie zabijaj zakładników. Frank z pewnością Cię uprzedzi przy każdej próbie wystrzału w niewinną osobę. Każda rozmowa z pojmanym to bonus w postaci energii!

1. CRACKHOUSE



Zaczynamy w jednej z mrocznych alejek. Idziemy do przodu i przesłuchujemy zbira próbującego wyrwać torebkę niewinnej dziewczynie. Idziemy dalej do przodu. Przy końcu drogi skręcamy w lewo, schodzimy na dół. Przy stoliku siedzi kolejny gość (001). Od niego dowiadujemy się, że szef jest na 4 piętrze. Przechodzimy przez korytarz i bierzemy shotguna, biegniemy na górę. Czyścimy kolejne pokoje z wrogów i podchodzimy do kobiety przy kratkach (002).



Wchodzimy do pokoju obok i cicho przechodzimy do miejsca za kartonami po lewej (003). Załatwiamy wszystkich metodą „wychył się i strzelaj”. Idąc dalej czyścimy resztę pokoi. Pomieszczenie gdzie „blokersi” grają w karty, jest niegroźne (004). Jedyne gość za ladą ma gnata. Wchodzimy na górę. Przez dziury w ścianie rozwal dwóch kolesi, którzy próbują odzyskać dług od niejakiego Maggetta. Możesz też wykorzystać pobliskie Special Kille. Uratuj też zakładnika w kolejnym pokoju (usłyszysz rozmowę). Przesłuchaj wroga stojącego przy oknie. Pomoże Ci wyeliminować trochę przeciwników z pomieszczenia obok. Wejź tam i zabij wszystkich.



Kilka kroków dalej napotkasz zamachowca. Chwyci jedną z ofiar i zrobi z niej tarczę. Użyj Shot Aim i strzel mu w głowę. Dalej zaczniesz się strzelanina – wejdź do ostatniego pokoju w korytarzu (005) i zwab kilku gości do siebie. Shotgun ma duży rozrzut, dlatego przy jednym strzale można załatwić 2 wrogów. Idziemy na górę i w prawo (006). Powtarzamy czynności – zabijamy wszystkich i ratujemy zakładników.



Wychodzimy na zewnątrz i wchodzimy do góry po drabinie (007). W pomieszczeniu znajdują się dwaj kolejni zakładnicy. Ratujemy ich Shot Aim'em. Idziemy na wprost i załatwiamy kolejnych bandziorów, ale oszczędzamy tego z czaszka nad głową – jego trzeba przesłuchać. W pokoju obok rozegra się pierwsza, większa strzelanina (008) (radzę się przystosować do takich sytuacji). Wykorzystuj lodówki i stoliki do ochrony. Rozwal wszystkich i przejdź do lokacji z szefem (009). Podda się sam. Musimy go przesłuchać – po zakończeniu rozmowy jest koniec misji.

