

Allgemeine Hinweise zu GORKY 17

- Achten sie immer darauf, dass Munition und Heilmittel gleichmäßig auf Ihr Team verteilt sind.
- Setzen sie die Waffen effektiv ein: achten Sie bei der Zuteilung auf die erreichten Skills der Teammitglieder für die einzelnen Waffen – es macht z.B. wenig Sinn ein Gewehr mit Munition einem Terry Trantigne in die Hand zu legen, wenn dieser bei dieser Waffe lediglich Level 1 ist, wenn z.B. Cole Sullivan bei derselben Waffe bereits bei Level 10 steht.
- Denken Sie daran, nach jedem Kampf die Gesundheit Ihrer Teammitglieder zu untersuchen und diese schnellstmöglich zu heilen, wenn es erforderlich ist, denn schon an der nächsten Ecke kann das nächste Monster warten.
- Statten Sie Ihre hinzugekommenen Mitglieder vorzugsweise mit Granaten, Dynamit oder Schockwaffen aus (hierbei kann man nämlich nicht viel falsch machen, da nicht unbedingt viel Erfahrung im Umgang damit vorausgesetzt wird.)
- Benutzen Sie nach Möglichkeit Betäubungsmittel (Granaten, Pfeile) und Schockwaffen um Ihre Gegner lahm zu legen und eliminieren Sie diese im Betäubungszustand mit Nahkampfwaffen (Brechstange, Axt, Bajonett) um Munition zu sparen, da diese schnell zur Mangelware werden könnte.

Komplettlösung:

In der ersten Schlacht müssen Sie als Einstieg die Sfinx töten. Am besten Sie setzen gleich zu Beginn Nahkampfwaffen ein, um kreisen die Kreatur und eliminieren sie.

QUEST:

Sie werden ein Brett (Holzlatte) finden. Nehmen Sie diese und benutzen Sie diese mit dem Brückenrand (wo zu Beginn Ihr Boot angelegt hat). Benutzen Sie nun die Brücke und schon stehen Sie wieder inmitten eines Kampfes. Fang, Sfinx und sonstige Biester können einfach durch das Schiessen auf die Fässer ausgeschaltet werden.

Im selben Bild finden Sie nach der Schlacht eine Kiste u.a. einen Flammerwerfer beinhaltet. Nehmen Sie alles mit und verteilen Sie die gefundenen Sachen auf Ihr Team. Gehen Sie nun zurück und Sie werden ein Stück weiter eine Tür entdecken. Öffnen Sie diese und nehmen Sie die Handschuhe mit und räumen Sie die Kiste leer. Denken Sie auch hier daran den Inhalt der Kiste zu verteilen.

Am Ende der Strasse werden Sie zwei Sauerstoffflaschen finden. Sie sollten diese auch mitnehmen. Auf Ihrem weiteren Weg treffen Sie auf Dubrovskij, den Sie mitnehmen werden. Da er nun zu Ihrem Team gehört, sollten Sie darauf achten, dass er nicht stirbt – ansonsten ist das Spiel vorbei.

HAFEN:

SINGENDER MUTANT:

Befreien Sie den singenden Mutant am Ende des Hafens. Sie müssen bei dieser Schlacht ziemlich dicht an die beiden Garcias herantreten und deren Aufmerksamkeit auf sich lenken, da Sie nicht viele Züge Zeit haben

JUDGE:

Judge und dessen böse Kinder kann man am leichtesten mit Granaten erledigen. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie viele dieser Biester auf engen Raum dicht beieinander stehen.

Im leerstehenden Geschäft im Hafen werden Sie die erste Matrix Disk finden und eine Kiste, deren Inhalt Sie wiederum an Ihr Team verteilen.

QUEST:

Benutzen Sie die Leiter, gehen Sie zur Tür – Sie stehen nun vor einem geschlossenen Tresor. Die Zahlenkombination lautet: 75327873. Somit kommen Sie in den Besitz einer Schockwaffe, Granaten, Schrotmunition und Schmerzmittel.

UMZÄUNTES GELÄNDE

Gehen Sie nun aus dem Hafen an Metallzaun und benutzen Sie die Handschuhe um das Tor zu öffnen.

QUEST:

Tunneleingang: Benutzen Sie die Sauerstoffflaschen mit den Steinen und schießen Sie darauf. Daraufhin entdecken Sie auch hier eine Kiste, die u.a. einen Nepalmwerfer enthält, der für die nächste Schlacht von großer Bedeutung sein kann.

GRANDMA

Zwei Schritte weiter stoßen Sie auf die Großmutter – Biene Maya – und deren Enkel. Es empfiehlt sich zunächst den Nepalmwerfer einzusetzen. Damit schalten Sie alle drei Enkel aus und schwächen die Grandma erheblich.

Nach der Schlacht werden Sie auf dem Kampffeld eine Alienhand finden, die Sie mit dem Scanner am Tor benutzen müssen. Gehen Sie anschließend in die Zitadelle und öffnen Sie die Kiste. Verteilen Sie deren Inhalt wiederum an Ihre Teammitglieder.

Gehen Sie zurück an den Fluss und dann nach rechts und öffnen Sie nun mit der Alienhand das Tor.

SMOKERIDER

Schöner Empfang: Smokerider wartet bereits. Benutzen Sie hier zunächst die Rakete und anschließend Schusswaffen um das Vieh zu schwächen und zu töten.

Öffnen Sie nun die Haustür und nehmen Sie die Notiz und den Inhalt der kleinen Holzkiste.

Gehen Sie nun zum Eingang und die Straße runter. Nachdem Sie die Diebe verjagt haben, wird auch Dubrovskij davon laufen. Der Kampf vor und in der Kanalisation ist nicht weiter schwierig – benutzen Sie auch hier nach Möglichkeit nicht zu viel Munition und schießen Sie auf die Fässer, wenn Monster daneben stehen (das gibt ein hübsches Feuerwerk).

Sobald Sie aus der Kanalisation herauskommen, treffen Sie auf Joan McFadden – eine Ärztin des Team One, die sich Ihnen anschließen wird. Es empfiehlt sich die Ärztin mit Bandagen und Heilmittel auszustatten. Wenn McFadden die Medizin an Teammitglieder verabreicht, ist diese wirkungsvoller.

Auf dem Weg zurück, schalten Sie zunächst das erste Ventil, dann Schalter und zuletzt das zweite Ventil ein. Damit ist der Weg zum Ausgang frei. Öffnen Sie die Holzkiste und verteilen Sie den Inhalt.

Die darauf folgenden Schlachten, in welchen Sie Fang, Hounds, Sfinx und weitere Kreaturen besiegen sollten, empfiehlt es sich die Biester der Reihe nach zu eliminieren.

Sie werden in der Kommode eine weitere Matrix Disk finden.

Die Freude währt jedoch nicht lange:

FATMAN:

Um dieses Monster zu erledigen, greifen Sie am besten zu Betäubungspfeilen und Schockwaffen. In diesem Zustand agiert das Vieh nicht und Sie können die Skills der Nahkampfwaffen Ihrer Teammitglieder erhöhen.

Auch der nächste Kampf kann mit Hilfe von Schusswaffen (und den herumstehenden explosiven Fässer) gewonnen werden.

Sie finden nun den Codeschlüssel gelb, den Sie unbedingt mitnehmen sollten. Gehen Sie nun die Treppe hoch zu den Monitoren. Benutzen Sie vorerst nicht den Schlüssel, sondern befreien Sie zunächst Medusa (Kiste links und dann nach unten). Sie geraten wiederum in eine Schlacht, in welcher Sie Medusa helfen sollten. Diese Kreatur wird sich in zukünftigen Schlachten dankbar erweisen und Ihnen in Ihrem Kampf helfen. Medusa wird nun zum Group Two Mitglied.

Kaum zwei Schritte weiter stehen Sie nun schon wieder inmitten eines Kampfes. Medusa sollte sinnvoll eingesetzt werden – das Vieh kann seine Gegner betäuben und anschließend mit Elektroschocks fertig machen. Sollten Sie nun keine Munition mehr

haben, finden Sie auf dem Dach des Gebäudes (Treppe hoch, letzte Tür) eine Kiste, deren Inhalt Sie wiederum verteilen sollten.

Benutzen Sie nun den Codeschlüssel gelb mit den Monitoren. In der nun folgenden Szene sollten Sie zusätzlich zu Ihren Charakteren die Monitore verteidigen. Die Angreifer werden nämlich alles versuchen, diese zu zerstören. Auch in dieser Schlacht ist es sinnvoll Betäubungsmittel einzusetzen um den Zweck zu erreichen.

Achtung: Während der Schlacht werden weitere Monster hinzukommen, also achten Sie darauf, dass Sie nicht gleich zu Beginn die ganze Munition „in den Wind schießen“.

Laufen Sie nun erneut die Treppe hoch – die erste Tür wird nun offen sein. Laufen Sie die Wendeltreppe herunter und schon stehen Sie erneut in einem schwierigen Fight. Hier empfiehlt es sich Medusa einzusetzen. Mit der Betäubung und der Elektrisierung des „freundlichen Monsters“ können Sie auch in diesem Kampf als Sieger hervorgehen. Der Nachteil ist, dass Medusa direkt neben dem Gegner stehen muss, damit die Waffen wirkungsvoll eingesetzt werden. Da dieser Kampf nicht gerade leicht ist, empfiehlt es sich, falls nötig, während des Kampfes Heilmittel einzusetzen um die Truppenmitglieder zu heilen.

Sie werden nun auf Ihrem weiteren Weg zum Codeschlüssel orange auf ein Kind treffen, welches sich jedoch als Lucy herausstellt.

Anschließend ist der Weg frei zum Codeschlüssel orange (liegt auf dem Boden). Kaum aufgehoben, stehen Sie erneut inmitten eines Kampfes. Da Sie bereits Erfahrung im Kampf mit Lucys haben, wissen Sie dass diese brennbar sind. Es liegt daher nahe, die Gegner in Brand zu setzen.

Laufen Sie nun die Treppe hoch und Sie werden in einen Computerraum gelangen. Benutzen Sie den Codeschlüssel orange mit dem Schlitz am Scanner. Aktivieren Sie zusätzlich den Hebel. Nun können Sie auf das Dach. Schon wieder eine Freude: diesmal warten Pain Gods auf Sie. Diese verfügen zwar über Feuerschutz, sind jedoch betäubbar. Zudem sollten Sie nach Möglichkeit Nahkampfwaffen benutzen.

Laufen Sie nach unten und Sie werden auf einer Kisten am unteren Ende des Daches Codeschlüssel rot finden. Damit bricht gleichzeitig auch die nächste Schlacht aus. Sie haben 6 Runden Zeit die PainGods, Headnails und den Jet Elmer zu erledigen. Benutzen Sie am besten Schusswaffen und .

Nachdem der Kampf vorbei ist, kommt die kleine Kiste auf dem Dach sehr gelegen. Nehmen Sie den gesamten Inhalt mit und verteilen Sie diesen an Ihr Team.

Laufen Sie nun auf dem Dach in nördliche Richtung – und schon wieder eine Überraschung:

STINGER:

Um dieses Monster zu erledigen, greifen Sie am besten zu Betäubungspfeilen und Schockwaffen. In diesem Zustand agiert das Vieh nicht und Sie können die Skills der Nahkampfwaffen Ihrer Teammitglieder erhöhen.

Nach dem Kampf sollten Sie Medusa nicht mehr verpflegen, da dieses Vieh nun zum Gegner wird und zudem noch Verstärkung von weiteren Biestern erhält. Sowohl Medusa als auch die hinzugekommenen Lillith sind gegen Betäubung immun, so dass hier nur Schusswaffen und Flammen helfen.

Öffnen Sie die beiden weiteren auf dem Dach befindlichen Kisten, nehmen Sie den gesamten Inhalt mit und verteilen Sie diesen erneut an Ihr Team. Hinter der Tür werden Sie auf Slatny treffen, der sich jedoch gleich darauf selber in die Luft jagen wird.

Gehen Sie nun den Weg zurück zu den Monitoren und benutzen Sie den Codeschlüssel rot damit. Der Laserzaun und damit auch die nächste Schlacht ist nun eröffnet.

WACHE:

Dieses Biest verfügt zwar über einen Betäubungsschutz ist jedoch nicht feuerfest. Achten Sie darauf, nicht zu nahe ranzugehen, da das Vieh selber gern betäubt und Sie damit lahm legt.

Bevor Sie jetzt weitermachen, nehmen Sie Joan alles weg und gehen Sie durch den Durchgang in den Hof. Im nächsten Kampf vor dem Tor wird Joan vergiftet. Die Biester müssen alle erledigt werden, bevor Joan stirbt. Wenn Joan während des Kampfes stirbt, ist das Spiel verloren. Die beiden Garcias kann man sowohl betäuben als auch verbrennen. Joan wird nach dem Kampf sterben.

Gehen Sie nun weiter in die Tiefgarage, direkt neben dem Hotel. Nehmen Sie den Inhalt der Kiste und des Kofferraums (Monsterfalle) mit. Verteilen Sie den Inhalt der Kiste und legen Sie die Kevlar Weste an. Laufen Sie nun in die gegenüberliegende Straße rein und gleich in der ersten Hof. Nehmen Sie auch hier den Inhalt der Kiste mit. Gehen Sie in das Gebäude rein (schicken Sie ein Teammitglied rein, in dessen Besitz sich eine Brechstange befindet). Benutzen Sie die Brechstange mit den Brettern und Sie werden um ein Ionengewehr bereichert. Laufen Sie nun weiter in den Hof, entfernen Sie den Kanaldeckel und werden eine weitere Matrix Disk finden.

Kaum gehen Sie aus dem Hof hinaus, wartet die nächste Herausforderung auf Sie: die müssen Anna retten. Am Besten Sie schicken ein Teammitglied gleich zum Jet Elmer, der gerade versucht die Journalistin zu töten. Dieses Teammitglied sollte schnellstmöglich versuchen das Biest auf sich zu lenken, da ansonsten keine Chance zur Rettung von Anna besteht. Gegen die Squeaker kann das Ionengewehr und Flammen eingesetzt werden, der Jet Elmer sollte betäubt werden. Sobald Sie die Schlacht gewonnen haben, wird sich die Journalistin Ihrem Team anschließen. Geben Sie Ihr einige Waffen (nach Möglichkeit Wurfobjekte: z.B. Granaten, Molotows etc., Schusswaffen machen wenig Sinn da Anna lediglich über Skill Level 1 verfügt).

Laufen Sie nun durch das Tor und Sie werden erneut auf ein Biest treffen:

PUPPET:

Dieses Monster kann betäubt (Schockwaffe) und gefroren (Ionengewehr) werden. Profitieren Sie davon um die Skills der Nahkampfwaffen zu erhöhen.

TIPP: Greifen Sie das Monster von hinten an, da es von hier aus leichter zu besiegen ist.

Laufen Sie danach durch das Tor hindurch geradeaus in den Video-Laden. Öffnen Sie die Kiste, nehmen Sie den gesamten Inhalt und verteilen diesen wiederum an Ihre Teammitglieder.

Kaum zwei Schritte weiter befinden Sie sich bereits im nächsten Kampf. Am besten Sie betäuben die beiden Garcias. Setzen Sie das Ionengewehr gegen den Squeaker ein, halten Sie sich fern vom Resident Insect und betäuben Sie die beiden Needles. Somit können Sie den Kampf schnell für sich entscheiden.

Ein Stück weiter, die Straße hinunter, befindet sich direkt auf dem Eck ein Eingang. Gehen Sie hinein, öffnen Sie die Kiste, nehmen Sie den Inhalt (!!Matrix Disk!!) und verteilen diesen wiederum. Der gefundene Schlüssel passt in das hintere Tor (am anderen Ende des Hofes, den Sie nach der Benutzung des Codeschlüssels rot, betreten haben.)

Wenn Sie nun zurück in Richtung Innenhof laufen, werden Sie auf General Kosov treffen, dem Sie sich in einem Kampf stellen müssen. Am besten Sie betäuben die Speczac und setzen diese anschließend in Brand. Kosov kann mit dem Ionengewehr „fertig gemacht werden“. Anschließend erhalten Sie eine Karte, die auf das Hotel verweist.

Nach dem Dialog geht es bereits mit der nächsten Schlacht weiter. Diesmal sind die Sister of Mercy & Co. Ihre Gegner. Gegen die Sister of Mercy kann das Ionengewehr effektiv eingesetzt werden, gegen die Needles, wie gehabt, Betäubungsmittel und ggf. Tränengasgranaten.

Nach dem Kampf werden Sie wahrscheinlich versuchen, die im Hof liegende Kiste zu öffnen. Achtung, hier wartet

CRIPPLE:

Das Biest verfügt zwar über einen Betäubungsschutz, kann jedoch mit der Stickstoffkanone vorübergehend außer Gefecht gesetzt werden. Ebenfalls sinnvoll ist es, den Energiestrahler und / oder den Nepalwerfer (Flammenwerfer) gegen das Vieh einzusetzen.

Nachdem Sie das Monster besiegt haben, können Sie nun die Kiste öffnen, Ihr Team mit Heilmitteln versorgen und sich auf den Weg in den Innenhof machen. In dieser Kiste werden Sie auch einen Raketenwerfer (ohne Munition) finden, die Sie später benötigen, um den Hoteleingang zu sprengen.

Gehen Sie nun durch den Innenhof und benutzen Sie den Schlüssel, um durch das verschlossene Tor in den Hinterhof zu gelangen. Auch hier erwarten Sie einige Biester (Achtung: Reverend Insects frieren Ihre Teammitglieder schnell ein!).

Nach der Schlacht finden Sie auf dem Dach eine Kiste, in welcher sich u.a. sechs Raketen befinden. Nehmen Sie alles mit und verteilen Sie den Inhalt der Kiste. Vorsorgen Sie Ihre Crew, falls nötig. Gehen Sie nun den Zaun entlang zurück, Richtung Hotel und benutzen Sie den Raketenwerfer mit der verschlossenen Tür. Somit stehen Sie bereits im nächsten Kampf. Setzen Sie das Ionengewehr gegen die beiden Squeaker ein, verbrennen oder vergiften Sie das Reverend Insect und betäuben Sie die Needles.

Gehen Sie nun zum Aufzug auf, fahren Sie rauf aufs Dach. Das Flattervieh kann betäubt werden. Das Reverend Insect verfügt über Energieschutz, am besten Sie benutzen den Flammen- oder den Nepalwerfer. Öffnen Sie die Kiste auf dem Dach und verteilen Sie wiederum den Inhalt.

Fahren Sie nun mit dem Aufzug in das Untergeschoss. Nach Ihrer Ankunft im Souterrain, laufen Sie am besten die Treppen erneut hoch und nehmen den Inhalt der Kiste, die sich im Treppenhaus befindet, mit. Bevor Sie nun weitermachen, sollten Sie Anna sämtliche Gegenstände wegnehmen, da diese Sie nicht mehr begleiten wird.

Nun machen Sie Bekanntschaft mit

MESSIAH:

Dieses Vieh kann ausschließlich von vorne aus nächster Nähe zur Strecke gebracht werden. ACHTUNG: Die wirkungsvollste Waffe dagegen ist das Ionengewehr.

Nach dem Kampf, werden Sie ein Gespräch mit Lamare führen. Bei der Erkundung der neuen Umgebung stoßen Sie wiederum auf eine Kiste, deren Inhalt Sie verteilen sollten. Denken Sie daran, Ihre Leute medizinisch zu versorgen, falls dies erforderlich ist. In Ihrem weiteren Rundgang werden Sie auf einen (noch) funktionierenden Teleport stoßen. Laufen Sie an dem Teleport vorbei geradeaus weiter. Sie treffen nun auf Nato Soldaten, die Ihnen nicht freundlich gesinnt sind – und auf geht's – in die nächste Schlacht. Sie können alle Waffen benutzen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Versuchen Sie die Nato Soldaten in die Enge zu treiben.

Gehen Sie nun zum Eingang und legen Sie den Hebel um. Auf dem Weg zurück zum Teleport, können Sie wiederum eine Kiste öffnen und den Inhalt verteilen.

Beim Teleport treffen Sie auf die Inkubus. Diese Monster sind eigentlich verhältnismäßig harmlos. Lediglich von den wunderschön glänzenden Kugeln sollten Sie sich fernhalten (2 Felder). Diese explodieren nach drei Zügen. Die Inkubus verfügen zwar über Betäubungs- und Energieschutz, sind jedoch nicht immun gegen Feuer. Am besten Sie erledigen zuerst die beiden Reverend Insects.

Öffnen Sie auf Ihrem Weg zurück zum Teleport die Tür zum Reaktor und schalten Sie den Hauptcomputer an -> der Zug setzt sich nun in Bewegung und die Schienen sind frei. Gehen Sie nun heraus und laufen Sie den Schienen entlang, am Teleport vorbei. Als nächstes treffen Sie auf eine Sister of Mercy und zwei Harvester. Die Harvester verfügen über Energieschutz, so dass Sie mit dem Ionengewehr nichts ausrichten können. Greifen Sie stattdessen zum Flammenwerfer oder zur Stickstoffkanone. Die Sister of Mercy kann betäubt werden.

Bevor Sie nun die Treppe hinunter steigen, gönnen Sie sich zunächst einmal den Inhalt der Kiste. Ziehen Sie Ihren Männern je eine Kevlar Weste über und auf geht's. Gehen Sie von der Kampfszene aus nach oben, nehmen Sie auch hier den Inhalt der gefundenen Kiste mit und schalten Sie zusätzlich den Teleport aus.

Sollten Sie weitere Munition benötigen, können Sie, nachdem Sie die Treppe hinab gestiegen sind, die links davon befindliche Kiste öffnen.

Laufen Sie unter den Schienen hindurch zum Stromgenerator. Bevor Sie diesen anstellen können, steht Ihnen noch ein schwierige (sogar die schwierigste) Schlacht bevor. Sie kämpfen nämlich gegen unsichtbare Vieher. Diese verfügen über Energie- und Feuerschutz (kein Ionengewehr, kein Stickstoff), so dass Sie am besten zu den üblichen Schusswaffen greifen sollten. Eines von den Monster steht direkt vor der zweiten Stromkabel (liegt auf der rechten Seite auf dem Boden). Diese Schlacht ist ein Memory-Spiel. Sie sollten sich ganz genau merken, wohin die Biester verschwinden, nachdem sie angegriffen haben – ansonsten haben Sie keine Chance. TIPP: Halten Sie Ihre Männer dicht beieinander.

Schalten Sie nun den Stromgenerator an. Gehen Sie nun die Treppe hoch, zurück zum Teleport, durch diesen hindurch zum Computerzentrum. Schalten Sie zunächst das Computerzentrum ein und legen Sie die Matrix Disks in die Workstations.

Überraschung: Sie treffen auf einen alten Bekannten: Dubrovsky. Dieser erzählt Ihnen eine lange, Horror-Story, über die Stadt Gorky 17 und ihre Einwohner.

Nachdem Sullivan feststellt, dass nach Einlegen des Matrix Disks nicht passiert, erscheint General Lamare, der Sie erledigen möchte, damit die von Ihnen gemachten Entdeckungen nicht an die Öffentlichkeit gelangen.

Es geht in die nächste Schlacht in welcher Sie zu allen hochwirksamen Mittel greifen sollten. Mit Munition sollten Sie nicht sparen. Sie haben danach nur noch den Endgegner zu erledigen:

MUTIERTER DUBROVSKY:

Mit diesem können Sie alles anstellen – er verfügt über ein „schwaches Immunsystem“ (nur Gift- und Gefrierschutz) und kann daher sowohl mit Energieblaster, als auch mit dem Ionengewehr angegriffen werden. Um ein leichteres Spiel zu haben, können Sie ihn vorher betäuben und ihn von allen Seiten mit Blei voll pumpen. Nach diesem etwas längeren Kampf, haben Sie es geschafft. Im letzten Dialog erfahren Sie von General Lamare die ganze Geschichte, die dahinter steckt. Genießen Sie nun als letztes in aller Ruhe das Schlussvideo...