

Dark Sector

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dark Sector

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Digital Extremes, Wydawca Noviy Disk, Wydawca PL CITY interactive.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
FAQ	4
Rodzaje broni	5
Ulepszenia	9
Opis przejścia	10
Rozdział 1	10
Rozdział 2	12
Rozdział 3	14
Rozdział 4	17
Rozdział 5	25
Rozdział 6	30
Rozdział 7	33
Rozdział 8	41
Rozdział 9	44
Rozdział 10	48

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

Wstęp



Witam w poradniku do gry akcji autorstwa Digital Extremes pt. *Dark Sector*. Poniższy opis przejścia etapów powinien pomóc zwłaszcza początkującym graczom. Zawarte w nim rady, strategie postępowania, sposoby na rozprawianie się z bossami są w 100% skuteczne i przetestowane. Twórcy gry zastosowali system zapisu w formie tzw. **checkpointów**, co oznacza, że nie można tego robić w dowolnej chwili. Na szczęście zapisy są tak gęsto ustawione, że przypadkowa śmierć nie kończy się rozpoczęciem etapu od nowa. Ponadto w trakcie wędrówki główny bohater może ulepszać swoją broń poprzez zdobywanie specjalnych walizek i zastosowanie ich w trakcie spotkań z handlarzem. Oba elementy – handlarz i ulepszenia – zostały w poradniku dokładnie uwzględnione, tak, aby żaden gracz nie musiał szukać ich zbyt długo. Ponadto poradnik został wzbogacony o opisy dostępnych rodzajów broni, aby jeszcze lepiej ułatwić użytkownikowi wybór. Numery zdjęć w opisach są następujące:

- **[1]** – zdjęcie po lewej w górnym rzędzie
- **[2]** – zdjęcie po prawej w górnym rzędzie
- **[3]** – zdjęcie po lewej w dolnym rzędzie
- **[4]** – zdjęcie po prawej w dolnym rzędzie

Dla bardziej ciekawskich przygotowałem dział FAQ z szeregiem odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

Adam „eJay” Kaczmarek

FAQ

Pytanie: Czy bohater posiada to słynne ostrze od samego początku?

Odpowiedź: Nie. Uzyskuje je dopiero w drugim rozdziale. Ten proces zresztą wiąże się z ciekawą zależnością. Otóż bohater może wtedy korzystać tylko i wyłącznie z broni niewyposażonej w specjalny chip. Takie właśnie cudeńko montują sobie np. żołnierze. Zdobyta wówczas broń uszkodza się po kilkunastu sekundach użytkowania. Normalną, czystą broń gracz może zakupić u handlarza bronią.

Pytanie: Nie mogę zdobyć walizki z ulepszeniem! Co robić?

Odpowiedź: Nic nie jest niemożliwe dla Haydena. Niektóre z walizek należy zdobyć/ukraść ostrzem. W trakcie fabuły bohater rozwija swoje umiejętności i jeżeli coś nie działa to znaczy, że jest na to jeszcze zbyt wcześnie.

Pytanie: Jakie pukawki warto kupić u handlarza bronią?

Odpowiedź: W kilku miejscach poradnika delikatnie zasugerowałem mój wybór, aczkolwiek nie naciskam nikogo do kopiowania pomysłu. Wszystko zależy od sposobu, w jaki walczyć. W 90% przypadków wszystko da się załatwić ostrzem-bumerangiem, a broń to tylko dodatek.

Pytanie: Jak się rzucać na boki?

Odpowiedź: To proste. Wystarczy wcisnąć klawisz kierunkowy, a potem akcji (np. przyklejenie się do przeszkody).

Pytanie: Dlaczego niektóre narzędzia zagłady Hayden nosi w jednej dłoni, a kiedy indziej w dwóch dłoniach?

Odpowiedź: Przy zakupie masz wydzielone rodzaje broni jednoręcznych i dwuręcznych. W przypadku tych pierwszych Hayden trzyma pistolet w lewej dłoni, a ostrze w prawej. W drugim przypadku ciężki karabin trzymany jest przez obie dłonie, a ostrze zostaje schowane. Wynika to po prostu z ciężaru niektórych zabawek.

Pytanie: Jak usunąć ulepszenia z broni?

Odpowiedź: Nie można. Zaaplikowany upgrade zostaje w broni na zawsze. Jedynym wyjściem jest sprzedaż pistoletu i zakupienie nowego.

Pytanie: Zgubiłem się! Gdzie iść?

Odpowiedź: Gra jest liniowa, aczkolwiek w wielu momentach łatwo się zgubić ze względu na otwarte przestrzenie. Poradnik dokładnie opisuje drogę do celu. Po pierwszych kilku rozdziałach gracz sam nauczy się skrętnie orientować w terenie.

Pytanie: Gdzie są apteczki?

Odpowiedź: Nie ma! Aby wyzdrowieć od ran, Hayden powinien się schować w ustronnym miejscu na kilkanaście sekund i przeczekać. Że co? Że walka? Prawdziwy twardziel potrafi jednocześnie się opatrzeć i wypruć flaki wroga. Ot co!

Rodzaje broni

Broń w *Dark Sector* możemy podzielić na jednoręczną i dwuręczną. W pierwszym przypadku oprócz pukawki bohater trzyma również ostrze. To daje nam niejako szansę dobicia przeciwnika przy słabym ogniu z broni palnej. Broń dwuręczna posiada większą moc, ale jej użycie warunkuje tymczasowe schowanie ostrza. Walka karabinem przydaje się raczej w późniejszych rozdziałach, na początku warto poćwiczyć sobie bowiem umiejętność kierowania ostrzem. Moc narzędzi zagłady opisują 3 wskaźniki: siła ognia, szybkostrzelność, pojemność (magazynku). Można je modyfikować poprzez wdrażanie niektórych ulepszeń znalezionych w trakcie rozgrywki. Poniższe opisy broni ich nie uwzględniają!

Broń jednoręczna



Tekna 9mm

To podstawowa broń w grze. Najsłabsza z możliwych. Kosztuje 9000 rubli, w magazynku mieści się maksymalnie 12 pocisków (nie uwzględniając ulepszeń).



Tekna Burst

Rozwojowa wersja Tekny. Jest szybsza, pojemniejsza (26 pocisków). Pierwszy rozsądny zakup. Koszt – 10500 rubli.



Vekesk Micro

Jego siła tkwi między innymi w pojemnym magazynku (30 naboí). Niestety jest też drogi – kosztuje 21000 rubli. Między nim, a Tekną Burst nie ma większej różnicy. Obie pukawki są godne swoich cen.



Spectre

Jednoręczny shotgun. Doskonały na krótki dystans. W połączeniu z ostrzem daje niezłą siłę rażenia. Nie jest pojemny (jedynie 2 naboje), ale za to skuteczny. Warto wpakować w niego upgrade na pojemność magazynku i szybkość. Kosztuje 28000.



Hammer 1895

Niezła siła ognia, większa pojemność niż w przypadku Spectre (aż 6 naboí). Może również posłużyć jako broń snajperska. Koszt – 31000. Moim zdaniem zakup nieopłacalny. Za tą cenę można dostać dobry karabin.

Broń dwuręczna



AKS-74

Najtańszy karabin maszynowy, kosztujący jedynie 20000 rubli. Pojemność magazynku wynosi 30 pocisków. Broń na której można w zasadzie przejść całą grę.



Striker

Potężny shotgun, ale kompletnie nieprzydatny. Lepszym wyborem byłaby inwestycja w Spectre. Moc jest w zasadzie podobna, a różni się jedynie pojemnością magazynka (6 pocisków), co przy falach wrogów raczej deprecjonuje zalety Strikera. Cena – 26000 rubli.



Protecta

Najlepszy shotgun w grze, ale strasznie drogi – 39000 rubli. W połączeniu z tarczą i innymi umiejętnościami daje prawdziwą moc w walce z mutantami. Aż 12 pocisków w magazynku!