

Darkest of Days

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Darkest of Days

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 8Monkey Labs, Wydawca Phantom EFX, 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

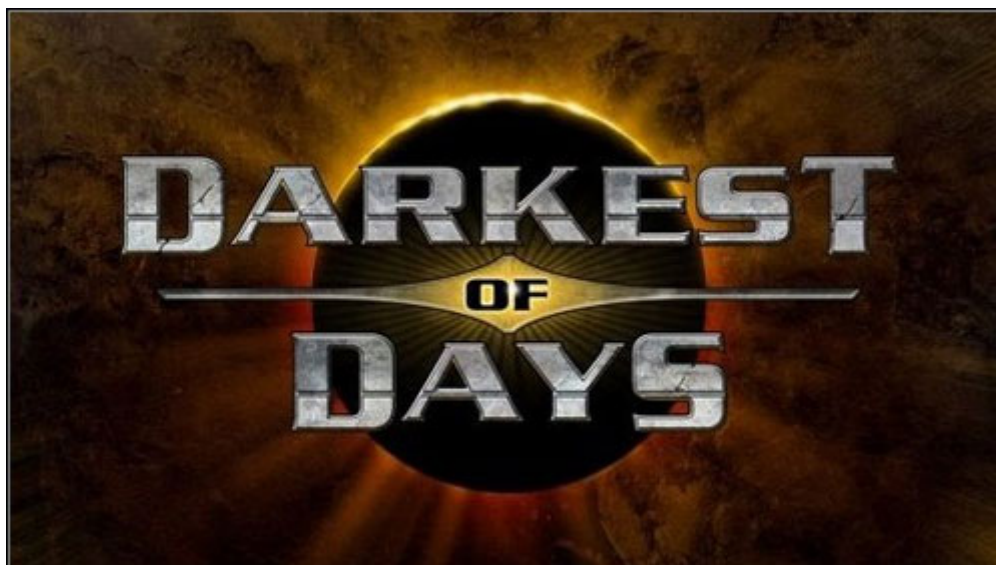
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1 - Bitwa pod Little Big Horn, 25 VI 1876	4
Rozdział 2 - KronoteK	5
Rozdział 3 - Tannenberg, 27 VIII 1914	6
Rozdział 4 - KronoteK	11
Rozdział 4 - Tannenberg, 28 VIII 1914	12
Rozdział 5 - KronoteK	16
Rozdział 6 - Antietan Creek, Maryland, 16 Września 1862	16
Rozdział 6 - KronoteK	22
Rozdział 7 - Pole kukurydzy Millera, Maryland, 17 Wrzesień 1862	22
Rozdział 8 - KronoteK	27
Rozdział 9 - Montana, Maryland, 10 Wrzesień 1876	27
Rozdział 9 - KronoteK	30
Rozdział 11 - Kościół Dunker, Maryland, 17 Września 1862	30
Rozdział 12 - KronoteK	34
Rozdział 13 - Farmy niedaleko Shapshburga, 17 Września 1862	34
Rozdział 14 - KronoteK	40
Rozdział 15 - Okolice Frankenau, 30 Sierpnia 1914	40
Rozdział 16 - KronoteK	43
Rozdział 17 - Południe Bishofsburga, 29 Sierpnia 1914	43
Rozdział 18 - Nieznany czas i miejsce	46
Rozdział 19 - Okolice mazurskich jezior, 11 Września 1914	46
Rozdział 20 - KronoteK	50
Rozdział 21 - Most Rohrbach, Maryland, 17 Października 1862	50
Rozdział 22 - KronoteK	54
Rozdział 23 - Okolice mazurskich jezior, 11 Września 1914	54
Rozdział 24 - KronoteK	58
Rozdział 25 - Sudety, 23 Luty 1941	58
Rozdział 27 - Stalag Luft III, Polska, 24 Luty 1941	61
Rozdział 27 - KronoteK	67
Rozdział 28 - Południowy-wschód Sharpsburga, 17 Września 1862	67
Rozdział 29 - KronoteK	71
Rozdział 30 - Pompeje, 24 Sierpnia 79	71
Epilog	77

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

Poradnik do gry *Darkest of Days* zawiera kompletny opis przejścia. Tekst podpowiada, skąd można spodziewać się ataku wrogich sił, jak z nimi najlepiej walczyć, a także jak zabierać się za wykonywanie stawianych przez grę zadań.

Porady ogólne

- Gdy zostaniesz ranny, wycofaj się w bezpieczne miejsce, aby nabrać sił.
- Na frontach wojen światowych często po strzeleniu w głowę przeciwnikowi spadnie jego hełm, ale wróg przeżyje – uważaj na takie sytuacje!
- Podczas przeładowywania broni najlepiej kucnąć – zmniejsza to ryzyko zgonu.

Antoni „HAT” Józefowicz (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 - B i t w a p o d L i t t l e B i g H o r n , 2 5 V I 1 8 7 6

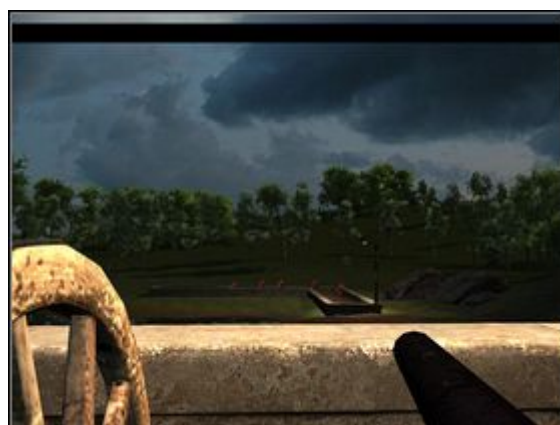


Zaraz po rozpoczęciu gry masz jedno zadanie – biec za dwoma żołnierzami. Uważaj, ponieważ od razu po zbiegnięciu ze zbocza, nastąpi szarża Indian na koniach (wyjadą z lewej strony). Dobiegnij do okrążonego generała Custer. Zajmij tu dogodną pozycję – może być nawet przy samym generale – i poćwicz używanie pistoletu na nacierających Indianach. Gdziekolwiek byś nie stał, w pewnym momencie zamroczy Cię ból, a gdy otworzysz oczy ujrzysz, że masz w nodze strzałę i nie jesteś w stanie się podnieść. Strzelaj dalej, aż nagle rozlegnie się błysk i...

R o z d z i a ł 2 - K r o n o t e k



Póki co nie możesz nic zrobić. Gdy kobieta zamilknie, podejź do niej i dowiedz się o historii KronoteK oraz jego aktualnych problemach. Potem obróć o 360° i do kuli marsz.



Czeka Cię trening pod okiem agenta Dextera. Najpierw strzelanie z pistoletu. Potem przejdź w lewo, gdzie spoczywa nieskończona liczba granatów do rzucenia, a potem dalej w lewo, gdzie masz okazję poćwiczyć posługiwanie się armatą.



Teraz dalej w lewo. Nauczysz się posługiwania mapą oraz poznasz najważniejszą zasadę gry – nie wolno Ci zabić nikogo, kogo otacza niebieska aura! Poćwiczysz też używanie chaserów. Potem wejdź do teleportera. Obejrzyj scenkę. Wysłuchaj odprawy i podejź do panelu koło Dextera. Naciskając E aktywujesz go. Masz do wyboru dwie misje – proponuję wybrać „Germans on the run”. Naciśnij przycisk akceptacji i wejdź do teleportera.

Rozdział 3 - Tannenberg, 27 VIII 1914

Cel: spotkaj się z Dexterem



Zaczynamy w okopach. Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do stanowiska karabinów maszynowych. Jeśli chcesz, możesz użyć któregoś z nich – strzelcy padają dość często. Jeśli się na to zdecydujesz, uważaj na szturmujących Niemców – gdy podbiegną blisko, mogą cisnąć granatem!



Gdy masz dość karabinu maszynowego lub w ogóle go nie używasz, skieruj się na lewo od stanowisk. Dotrzesz do pola walki – tu skręć w lewo i nadal kieruj się okopami, a trafisz prosto do Dextera.

Cel: chroń Petrowicza



Chwyć za karabin maszynowy po prawej. Musisz kosić nacierających, uważając na Petrowicza. Staraj się eliminować innych używających km-y Niemców. Petrowicz będzie krył się po lewej – nie daj podejść do niego przeciwnikom!

Cel: idź za Petrowiczem



Wróć do Dextera i skieruj się w lewo. Musisz biec przed siebie, a po jakimś czasie dotrzesz do rosyjskich okopów.