

Styx: Shards of Darkness

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Styx: Shards of Darkness

autor: Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-374-7

Producent Cyanide Studio, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL cdp.pl
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady	5
Porady ogólne i interfejs	5
Poziomy trudności i insygnia	10
Wyposażenie i gadżety	12
Umiejętności	16
Talenty bohatera	16
Drzewko umiejętności	19
Skąd wziąć kwarc?	20
Opis przejścia	21
Misja 1 - Objawienie	21
Prolog Misja 1 - Objawienie	21
Miasto złodziei Misja 1 - Objawienie	36
Promy dyplomatyczne Misja 1 - Objawienie	43
Odznaczenia na promie	51
Misja 2 - Korrangar	61
Przedostań się przez bramę	61
Podrób dokumenty	64
Zdobądź przepustkę	66
Dostań się do kwater mieszkalnych	70
Przejdź na balkon w kwaterach	71
Skład bursztynu i ucieczka	74
Odznaczenia w Korrangar	78
Odznaczenia w kwaterach mieszkalnych	86
Misja 3 - Dyplomacja	95
Okradnij kapłankę i ambasadora	95
Zdobądź ubiór	98
Znajdź Helledryn	101
Sanktuarium	104
Odznaczenia w kwaterach arystokracji	108
Odznaczenia w Sanktuarium	115
Misja 4 - Co zostało ukryte	124
Kopalnia	124
Zadanie dodatkowe - sztylet	129
Jaskinia	131
Walka z bossem	135
Odznaczenia w Kopalni	138
Odznaczenia w jaskini	144
Misja 5 - W pułapce	151
Ucieczka z więzienia	151
Zabierz kwarc i wyjdź na zewnątrz	157
Ucieczka łodzią	159
Ucieczka statkiem powietrznym	162
Tajemnicza formuła	171
Odznaczenia w Więzieniu goblinów	173
Odznaczenia w Wiosce myśliwych	181
Misja 6 - Powiew wolności	188
Zabij Jacka Rączkę i zberz Kwarc	188
Zabij Arlocka	195
Labirynt	200
Odznaczenia w Mieście złodziei	211
Odznaczenia w Labiryncie	217

Misja 7 - Manipulacje	225
Dotrzyj do kopuły i skradnij klucz	225
Sekretne pomieszczenie	231
Kwatery arystokracji Misja 7 - Manipulation Opis przejścia	236
Odznaczenia w Sanktuarium - ponowna wizyta	241
Odznaczenia w Kwaterach arystokracji - ponowna wizyta	251
Misja 8 - Sabotaż	260
Pozyskaj bombę	260
Więzienie goblinów	269
Odznaczenia w Wiosce Myśliwych - ponowna wizyta	277
Odznaczenia w więzieniu goblinów - ponowna wizyta	285
Misja 9 - Zemsta	295
Walka z bossem	295
Odznaczenia w ruinach	298
Trofea / Osiągnięcia	307
Anex	311
Sterowanie	311
Wymagania sprzętowe	317

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry **Styx: Shards of Darkness** to kompendium wiedzy o grze. Poza kluczowym **opisem przejścia** każdej z misji, skupiającym się głównie na możliwości ukończenia zadań przez nowych graczy i rozwiązaniu zagadek. Zawiera liczne wskazówki i wyjaśnia elementy mechaniki gry. Dodatkowo opis przejścia zawiera lokalizację **odznaczeń** i elementów zadań pobocznych (**znaki, notatki, plakaty**). Opisane zostały **wyposażenie Styxa** i **przedmioty rzemiosła**, jakie może samodzielnie stworzyć. Do tego zamieszczono **zestawienie umiejętności** oraz wskazanie, na które warto zwrócić uwagę, szczególnie w początkowych fazach gry. Nie zabrakło także **listy osiągnięć / trofeów** oraz wskazówek, jak odblokować te najtrudniejsze.

Styx: Shards of Darkness to druga część gry, będącej doskonałym połączeniem gry skradankowej i zręcznościowej rozgrywanej z perspektywy trzecioosobowej. Tytułowy goblin próbujący zająć się swoimi sprawami (kradzieże) zostaje wplątany w intrygę między rasową i z tego powodu staje się także szpiegiem. Ten element fabularny uzasadnia duże zróżnicowanie lokacji i występujących w nich przeciwników. Bohater ma wybór: może stać się zabójcą lub zdecydowanie unikać kontaktu z przeciwnikami wykorzystując bogate otoczenie, umiejętności i liczne gadżety. Na duży plus zasługuje nierzadko możliwość wykonania celów zadań na więcej niż jeden sposób.

Poradnik do **Styx: Shards of Darkness** obejmuje:

- opis przejścia zadań głównych i pobocznych;
- lokalizację odznaczeń (tokenów);
- wyjaśnienie zagadnień związanych z mechaniką gry i liczne porady;
- opis elementów wyposażenia i gadżetów bohatera;
- zestawienie umiejętności i porady odnośnie ich odblokowania;
- listę trofeów wraz ze wskazówkami ich odblokowania.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Porady

Porady ogólne i interfejs



Podczas rozgrywki widoczny jest mały interfejs:

1. pasek żywicy - mocy, którą Styx wykorzystuje do klonowania oraz używania niewidzialności;
2. pasek zdrowia - możesz regenerować je z użyciem buteleczek zdrowia oraz regeneruje się przy rozpoczęciu nowego zadania (podobnie jak żywica);
3. wskaźnik widzialności - czym jest ciemniejszy, tym lepiej. Pokazuje, jak bardzo Styx jest widoczny ze względu na ilość światła. Gdy jest jasny jak teraz, przeciwnicy szybciej go zidentyfikują i dostrzegą nawet z dużych odległości;
4. ikona pokazuje aktualnie wybrany przedmiot oraz jego ilość w ekwipunku.

Gra opiera się o elementy skradankowe, jak i również zręcznościowe. Większość miejsc na mapie jest osiągalna na wiele sposobów. Do pomieszczeń nierzadko możesz dostać się drzwiami, oknami, poddaszem lub nawet spod podłogi, czy małymi przejściami często ukrytymi pod stołami.

W większości przypadków najlepszą drogą do celów misji jest droga przy granicach mapy. Rzadko zlokalizowanych jest tam wielu przeciwników. Drugi atrybut to utrzymywanie wysokości: często jesteś nieosiągalny na poddaszach, niewidoczny na dachach, za to ty możesz obserwować wszystko i ustalić plan. Dodatkowo w wysokich punktach często rozlokowane są pomocne elementy: mocowania żyrandoli, beczki do zepchnięcia.

Warto zbierać surowce, jednak niech nie przesłoni ci to celów zadania. Wszelkie surowce są łatwo dostępne i dość pospolite. Należy pamiętać, że ekwipunek bohatera jest stały i nie zmienia się po zakończeniu zadań: to co zebrałeś w jednej misji, przechodzi do kolejnej. Dodatkowo **zdrowie** i **pasek żywicy** regenerują się przed rozpoczęciem kolejnego zadania.



Nie tylko ataki sztyłem, ale i rzuty przedmiotów możesz wykonać zza osłony

Bohater może wykonywać ataki zza osłon. Co ciekawe, zawsze jest to atak cichy, a jest najszybszą formą zabójstwa. Z tego względu warto używać go przy każdej okazji. Dobrym trickiem jest także otwarcie drzwi i zaczajenie się za framugą nim się uchylą. Często oponent za nimi stojący podejdzie sprawdzić co się stało, a wtedy możesz go skutecznie zaatakować zza osłony.

W grze **nie ma mapy**. Uniemożliwia to prostą nawigację w terenie, dlatego uważnie patrz, gdzie stąpasz i planuj kolejne posunięcia.



Przewroty są idealne do przemieszczania między osłonami

Nie zapominaj o **przewrotach** (prawy przycisk na padzie / F). Pozwalają ci przede wszystkim szybko przemieszczać się na małych dystansach, np. przeskakując z osłony za osłonę. Zauważ jednak, że Styx wykonując przewrót wywołuje nieznaczny hałas.