

Thief: The Dark Project

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Thief: The Dark Project

autor: Marcin „Little Horror” Jaskólski

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Wstęp	4
Wyposażenie	5
Solucja	7
MISJA 1: POSIADŁOŚĆ LORDA BAFFORDA	8
MISJA 2: WŁAMANIE DO WIĘZIENIA CRAGSCLEFT	17
MISJA 3: KATAKUMBY BONEHOARD	30
MISJA 4: ZABÓJCY	44
MISJA 5: MIECZ	52
MISJA 6: NAWIEDZONA KATEDRA	59
MISJA 7: ZAGINIONE MIASTO	66
MISJA 8: W PRZEBRANIU	73
MISJA 9: POWRÓT DO KATEDRY	79
MISJA 10: UCIECZKA!	89
MISJA 11: DZIWNI SPRZYMIERZEŃCY	94
MISJA 12: DROGA W OTCHŁAŃ CHAOSU	100

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

Byłem dzieckiem. Bez domu i rodziców. Żyłem na ulicy i kradłem, by przeżyć. Pewnej nocy zobaczyłem człowieka. Ludzie mijali go tak, jakby w ogóle nie istniał. Musiał mieć przy sobie coś cennego, więc podążyłem za nim. W chwili, gdy wyciągałem jego sakiewkę, poczułem na ramieniu silny chwyt.

- Auu!

- To nie należy do Ciebie.

- Panie... Proszę... Nie mów straży. Obiecuję...

- Jak masz na imię?

- Garrett.

- Masz talent młodzieńcze.

- Puszczaj staruchu!

- Ujrzenie Strażnika nie jest łatwą rzeczą. Szczególnie takiego, który nie chce być widzianym. Potrzebujemy tak uzdolnionych ludzi. Jeśli jesteś zmęczony dotychczasowym życiem, pójdz za mną, a pokażemy Ci odmienną ścieżkę.

- Zostaw mnie w spokoju!

- Jak sobie życzysz.

Nim zdążył zniknąć w mroku, pobiegłem jego śladem. To był początek bardzo długiej edukacji...

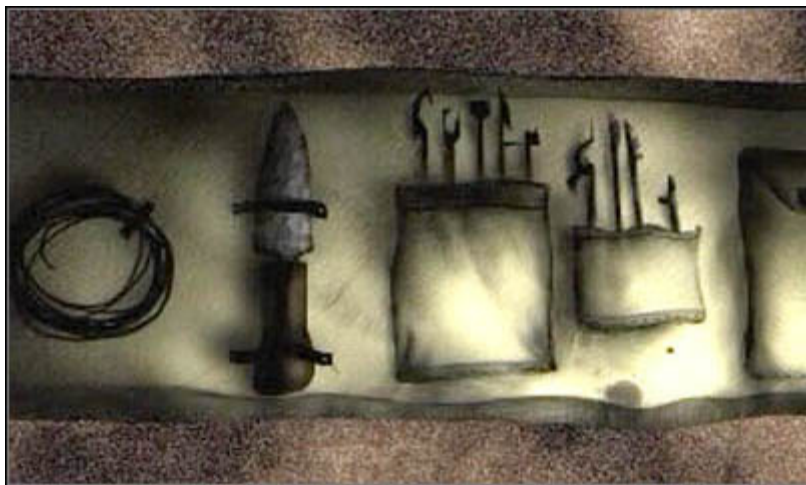
W s t ę p

W grze wcielasz się w postać Garretta. Odkryty w dzieciństwie przez Strażników (Keepers) i przez nich szkolony, postanawia pójść własną ścieżką. Porzuca ich szeregi i wkracza na drogę występku, zostając zawodowym złodziejem. Nie zmieni jednak swego przeznaczenia... W świecie Garreta ścierają się dwa przeciwstawne wyznania: Pogan (Pagans) i Młotowców (Hammerites). Siła Pogan opiera się na magii, naturze i mrocznych wierzeniach, natomiast Młotowców na postępie i technologii. Zakon Strażników zasadniczo nie wtrąca się do ich rozgrywek, ale pilnuje, aby na świecie panowała równowaga.



Od razu należy powiedzieć, iż **Thief: The Dark Project** nie jest grą, w której będziemy po trupach dążyć do celu. Owszem, można próbować tego na poziomie *Normal*, ale traci się wtedy właściwie całą zabawę. Kluczem do sukcesu podczas rozgrywki w **Thief: The Dark Project**, jest pozostanie niewidzialnym i niesłyszalnym. W pierwszym pomaga kryształ umiejscowiony w dole ekranu, który jest wskaźnikiem naszej niewidzialności. Należy korzystać z cieni i poruszać się w postawie przykucniętej ze schowaną bronią, bo ta może nas zdradzić. Gdy kryształ jest całkowicie czarny, jesteśmy praktycznie całkowicie ukryci i nasz przeciwnik musi się o nas potknąć, by nas zauważyć. Możemy biegać lub chodzić. Bieg właściwie przydaje się wyłącznie wtedy, gdy zmuszeni jesteśmy szybko się oddalić, gdyż wywołuje on więcej hałasu. Musimy też szczególnie uważać na to, po jakich powierzchniach się poruszamy. Idąc powoli, krótkimi etapami i po miękkim podłożu, jesteśmy właściwie niesłyszalni, natomiast bieg po kamiennej lub metalowej posadzce powoduje hałas porównywalny z przemarszem armii Hannibala. Poruszanie się w wodzie także wywołuje spory hałas. W poznaniu sekretów poruszania się pomoże misja treningowa, którą polecam odbyć przed zasadniczą rozgrywką. Musimy też nauczyć się ukrywać ślady naszej bytności. Wiąże się z tym chowanie zabitych czy ogłuszonych przeciwników, by nie natknęły się na nich patrole. Pamiętaj, że wrzucając ogłuszonego człowieka do wody, po prostu go utopisz, co jest nie do przyjęcia na niektórych poziomach rozgrywki. Do zmywania plam krwi z posadzki służy specyficzny dla tego zawodu sprzęt. Należy on do naszego złodziejskiego wyposażenia, które możemy zakupić przed każdą misją i które jest niezwykle ważnym elementem rozgrywki. Pieniądze na zakupy zbieramy, zdobywając podczas misji łupy, czyli wszelkie kosztowności, jakie wpadną nam w ręce. Nawet w misji treningowej możemy podprowadzić cenną wazę, która podniesie limit gotówki na zakup sprzętu do pierwszej misji.

W y p o s a ż e n i e



Miecz (Sword) - dla prawdziwego złodzieja wydobycie miecza to zwykle ostateczność. Oznacza, iż został on odkryty, przyparty do muru i musi walczyć o własne życie. Jego użycie na wyższych poziomach trudności jest też obwarowane restrykcjami: na poziomie *Hard* nie możemy bowiem zabijać niewinnych ludzi, a na poziomie *Expert* nie możemy w ogóle zabić żadnego człowieka. Na swej drodze spotkamy jednak także przeróżne bestie, które można eliminować bez żadnych limitów. Można go też wykorzystać do przecinania kotar, za którymi kryją się tajne przejścia. Z wyciągniętym mieczem poruszamy się wolniej, jesteśmy też bardziej widoczni. Zmienia się to po misji numer 5 - kiedy nasz zwykły miecz zamieniamy na miecz Constantina (Constantine's Sword). Gdy go posiadamy, pozostajemy w całkowitym ukryciu, nawet jeśli mamy obnażone ostrze. Cios z zaskoczenia jest zwykle śmiertelny.

Pałka (Blackjack) - nasza podstawowa, szybka i bezgłośna broń. Celne uderzenie od tyłu, w głowę niespodziewającego się niczego przeciwnika, powinno zaowocować ogłuszeniem. Uwaga, mniej odporne postacie (jak np. słudzy) mogą zostać w ten sposób nawet zabite. Gdy przeciwnik odkryje Twoją obecność przed zadaniem ciosu, pałka jest praktycznie bezużyteczna. Próby ogłuszania nieumarłych przeciwników są rzecz jasna z góry skazane na niepowodzenie. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie w ogłuszaniu potworów. Gdy jesteśmy ukryci w cieniu, wyciągnięcie pałki nie spowoduje, że staniemy się bardziej widoczni.

Łuk (Bow) - ta broń ma wiele zastosowań w zależności od tego, jakie strzały wykorzystamy:

Strzała ostra (Broadhead Arrow) - zastosowanie oczywiste. Tak samo jak w przypadku miecza, są bardziej zabójcze, gdy użyjemy ich z zaskoczenia. Można ich też używać do odwracania uwagi przeciwników.

Strzała wodna (Water Arrow) - strzała z grotem z kryształu wypełnionego wodą. Używa ich się głównie do niwelowania źródeł światła, czyli mówiąc wprost, do gaszenia pochodni. Jeżeli zmuszeni zostaliśmy do zabicia przeciwnika i po walce pozostały ślady, które mogą zdradzić naszą obecność, za ich pomocą możemy zmyć krwawe plamy. Po połączeniu ze święconą wodą (**Holy Water**), otrzymujemy potężną broń przeciwko nieumarłym. Wystrzelona w grupę nieumarłych może porazić wielu przeciwników.

Strzała ognista (Fire Arrow) - prawdziwie niszczycielska broń. Wywołuje eksplozję, która jest zabójcza dla przeciwnika (nawet dla nieumarłego). Można za jej pomocą zapalać także pochodnie. Wystrzelona leci po całkowicie prostej linii, a nie parabolą jak zwyczajne pociski, co bardzo ułatwia celowanie.

Strzała mchowa (Moss Arrow) - po uderzeniu w cel rozpryskuje zarodniki mchu, które natychmiast pokrywają powierzchnię. Dzięki temu możesz poruszać się bezgłośnie po najbardziej hałaśliwych posadzkach.

Strzała gazowa (Gas Arrow) - po uderzeniu w cel uwalnia chmurę paralizującego gazu. Jeśli uderzysz w grupkę kilku osób, możesz pozbyć się ich wszystkich za jednym zamachem. Wystrzelona leci po prostej linii, tak samo jak ognista.

Strzała linowa (Rope Arrow) - wystrzelona w miękką powierzchnię (na przykład drewno), wbija się w nią i wypuszcza linę, po której można się wspiąć.

Strzała dźwiękowa (Noisemaker Arrow) - wypuszczona emituje hałas, który ma zmylić patrole. Należy używać jej rozważnie, bo gdy przeciwnicy zorientują się, iż to ona wydaje ów dźwięk, staną się jeszcze bardziej podejrzliwi.

Strzała wodna, ognista, mchowa i gazowa trafiają do naszego inwentarza dzięki odnalezieniu odpowiednich kryształów (Water, Fire, Earth i Air Crystal).

Bomba błyskowa (Flash Bomb) - rzucona wywołuje świetlną eksplozję, która oślepia wszystkie stworzenia w jej zasięgu. Jest też skuteczną bronią przeciwko nieumarłym przeciwnikom.

Mina (Explosive Mine) - zabójcza dla każdego rodzaju przeciwników. Uważaj, aby przypadkiem samemu na nią nie nastąpić.

Mina gazowa (Gas Mine) - mina, która po nastąpieniu na nią wyrzuca chmurę paralizującego gazu. Bardziej przydatna, gdy nie możemy lub nie chcemy zabijać.

Wytrychy (Lockpicks) - zastosowanie oczywiste. Niektóre bardziej skomplikowane zabezpieczenia mogą wymagać użycia różnych rodzajów wytrychów.

Mikstura lecznicza (Heal Potion) - przywraca punkty życia.

Czarka z tlenem (Air Potion) - przydatna, gdy sytuacja zmusza do dłuższego pozostania pod wodą, a zapasy tlenu są na wyczerpaniu.

Mikstura szybkości (Speed Potion) - na krótko zwiększa szybkość poruszania się.

Przed rozpoczęciem każdej misji wyświetlany jest ekran z przedmiotami, jakie aktualnie masz do dyspozycji. Po lewej stronie inwentarza są te, z którymi rozpoczynasz misję, po środku te, które zakupiłeś, a po prawej przedmioty do kupienia.

Solucja

Solucja jest oparta na anglojęzycznej wersji gry, toteż tłumaczenie może nie zgadzać się w 100% z ostatnio wydaną przez firmę Cenega wersją spolszczoną.



Wszystkie misje opisane są na poziomie trudności *Expert*. Od poziomu *Normal* zwykle różnią się dodatkowymi zadaniami do wykonania oraz zakazem zabijania ludzi. Inna będzie też kolejność przedmiotów do odnalezienia. Uwaga - gdy w solucji opisuję metodę pozbycia się np. strażnika, pamiętaj, że to tylko jedna z dróg prowadzących do celu. Ustawienie strażników bywa zmienne i zawsze możesz pojawić się w złym miejscu o złej porze. Każde rozwiązanie jest dobre, o ile jest skuteczne. Nie opisywałem sposobu zabijania potworów, duchów, zombie itp. Można je likwidować bez żadnych ograniczeń, a że ich ustawienie potrafi być różne, więc każdy niech znajdzie najlepszy sposób pozbycia się niechcianych towarzyszy. W poradniku kolorem **pomarańczowym** oznaczyłem numery rzutów z ekranu, do których odwołuje się tekst, kolorem **niebieskim** wartość zebranych łupów, natomiast **brązowym** oryginalne nazwy miejsc i przedmiotów. Kolorem **zielonym** wyróżnione są główne cele misji (mogą one w trakcie zadania ulec zmianie).