



Thief

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Thief

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Eidos Studios, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland sp. z o.o.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	7
O poradniku	9
Sterowanie	10
PC	10
Xbox 360	12
PlayStation 3	14
Porady	16
Wybór poziomu trudności	16
Podstawy działania z ukrycia	19
Wrogowie i ich reakcje na wydarzenia z otoczenia	21
Rodzaje odnajdywanych przedmiotów	22
Otwieranie zamków	23
Koncentracja (Focus)	24
Dodatkowe gadżety	26
Pułapki	28
Podsumowania i powtarzanie misji	29
Wizyty w mieście	30
Podstawowe informacje	30
Targ Kamieniarzy (Stonemarket) – mapa	32
Południowa Dzielnic (South Quarter) – mapa	34
Najważniejsze lokacje w mieście	36
Zleceniodawcy pobocznych misji	41
Handlarze	44
Zagrożenia czyhające na Garretta w mieście	46
Ulepszenia ekwipunku	48
Ulepszenia koncentracji (focus)	52
Znajdźki (Collectibles)	55
Informacje wstępne	55
Wysadzane pierścienie Serendiego (Serendi Stone Circles)	56
Przypinki Castinetów (The Pinned Castinets)	60
Zasady Whiteridge (Whiteridge's Duty)	67
Wieczne kwiaty (Flowers Eternal)	71
Pamięci zmarłych (Memories of the Dead)	76
Bransolety śmierci (The Mortal Coils)	80
Tablice dziedzictwa Miasta (City Heritage Plaques)	86
Dwór Montonessiego (The Court of Montonessi)	95
Unikatowe łupy (Unique Loot)	104
Łupy związane z misją (Client Loot)	112
Zestawienie sekretów według lokacji	117
Sekretne obszary (Secret Areas)	121
Wyzwania złodziejskie (Thieving Challenges)	129
Mapy wyzwań (Challenge Maps)	130
Prolog	131
Początek	131
Podążanie za Erin	135
Przeprawa przez ogrody	139
Spotkanie się z Erin na dachu	142
Rozdział 1 (Blokada – Lockdown)	145
Pierwsza część podróży do wieży zegarowej	145
Przedostanie się do wnętrza sklepu jubilerskiego – mapa	150
Przedostanie się do wnętrza sklepu jubilerskiego – opis	152
Kradzież maski	157
Opuszczenie sklepu jubilerskiego	160
Druga część podróży do wieży zegarowej	162
Podsumowanie misji	164

Miasto (City) _____	166
Wizyta w wieży zegarowej _____	166
Spotkanie się z Basso w tawernie Crippled Burrick _____	167
Spotkanie się z handlarzem _____	168
Dotarcie do kaplicy _____	169
Rozdział 2 (W proch się obrócisz – Dust to Dust) _____	171
Przedostanie się na teren odlewni _____	171
Ustalenie miejsca składowania zwłok _____	176
Przeprawa przez odlewnię – mapa _____	177
Przeprawa przez pierwszą część odlewni _____	178
Przeprawa przez drugą część odlewni _____	181
Przeprawa przez trzecią część odlewni _____	189
Kradzież pierścienia _____	191
Ucieczka z odlewni _____	192
Podsumowanie misji _____	195
Miasto (City) _____	196
Spotkanie się z Basso w Czarnej Alejce _____	196
Dotarcie do Południowej Dzielnicy _____	197
Dotarcie do kryjówki Erin – mapa _____	199
Dotarcie do kryjówki Erin – opis _____	200
Zbadanie kryjówki Erin _____	203
Dotarcie do domu publicznego – mapa _____	206
Dotarcie do domu publicznego – opis _____	207
Rozdział 3 (Brudne tajemnice – Dirty Secrets) _____	209
Przeprawa przez podziemia – mapa _____	209
Przeprawa przez pierwszą część podziemi _____	211
Przeprawa przez drugą część podziemi _____	217
Zbadanie domu publicznego – mapa _____	219
Zbadanie dolnego poziomu domu publicznego _____	220
Zbadanie górnego poziomu domu publicznego _____	225
Odnalezienie sekretnej przejścia _____	228
Uaktywnienie podium _____	230
Zbadanie pradawnych ruin _____	233
Zbadanie opuszczonej biblioteki _____	236
Dotarcie do wnętrza centralnej wieży _____	237
Kradzież księgi _____	242
Wydostanie się z pradawnych ruin _____	243
Podsumowanie misji _____	246
Miasto (City) _____	247
Spotkanie się z Basso w tawernie Crippled Burrick _____	247
Dotarcie do Placu Piaskowców _____	248
Rozdział 4 (Przyjaciel w potrzebie – A Friend in Need) _____	250
Dotarcie do domu Architekta _____	250
Eksploracja domu Architekta – mapa _____	252
Przedostanie się do wnętrza posiadłości _____	254
Eksploracja piwnicy i parteru posiadłości _____	259
Eksploracja pierwszego piętra posiadłości _____	263
Dotarcie do gabinetu Architekta _____	265
Przeszukaniu gabinetu Architekta _____	266
Rozwiązanie zagadki _____	267
Ucieczka z domu Architekta _____	268
Dotarcie w pobliże wieży warownej _____	269
Przedostanie się do wnętrza wieży warownej _____	271
Odnalezienie i uratowanie Basso _____	273
Odnalezienie Wielkiego Sejfu _____	277
Zresetowanie mechanizmu i wprowadzenie pierwszej części kombinacji _____	278
Wprowadzenie drugiej części kombinacji _____	279
Kradzież artefaktu _____	282
Podsumowanie misji _____	283
Miasto (City) _____	284
Spotkanie się z Basso w tawernie The Siren's Rest _____	284
Dotarcie do łodzi _____	285

Rozdział 5 (Opuszczeni – The Forsaken)	286
Przedostanie się do wnętrza zakładu dla obłąkanych	286
Eksploracja oddziałów zakładu dla obłąkanych – mapa	288
Odnalezienie informacji na temat Erin w lobby budynku	290
Dotarcie do oddziału dla kobiet	291
Dotarcie do oddziału dla mężczyzn	295
Odnalezienie klucza na oddziale dla mężczyzn	297
Sprawdzenie dokumentacji zakładu	302
Zejście na poziom terapeutyczny	305
Eksploracja poziomu terapeutycznego – mapa	307
Odnalezienie pokoju 3F	308
Uruchomienie generatora	309
Zbadanie pokoju 3F	310
Zejście na najniższy poziom zakładu dla obłąkanych	311
Odnalezienie celi Erin – mapa	317
Odnalezienie celi Erin – opis	318
Wydostanie się ze starego więzienia	324
Podsumowanie misji	325
Miasto (City)	326
Dotarcie do posiadłości Barona Northcresta w Auldale	326
Rozdział 6 (Człowiek na rozstajach – A Man Apart)	330
Eksploracja ogrodów posiadłości Barona – mapa	330
Eksploracja ogrodów posiadłości Barona – opis	332
Przedostanie się do wnętrza posiadłości Barona	336
Eksploracja piwnicy i parteru posiadłości Barona – mapa	341
Eksploracja piwnicy i parteru posiadłości Barona – opis	343
Eksploracja pierwszego piętra i strychu posiadłości Barona – mapa	349
Eksploracja pierwszego piętra i strychu posiadłości Barona – opis	351
Odnalezienie i zbadanie tajnej komnaty	355
Dotarcie do prywatnego gabinetu Barona	359
Dotarcie do sali ceremonialnej – mapa	361
Dotarcie do sali ceremonialnej – opis	362
Odnalezienie wejścia do laboratorium Barona	370
Zejście na najniższy poziom laboratorium	372
Zdobycie artefaktu	373
Wyjście z kanałów	376
Przedostanie się na drugą stronę mostu	377
Podsumowanie misji	382
Miasto (City)	383
Dotarcie do katedry w Starej Dzielnicy	383
Rozdział 7 (Ukryte Miasto – The Hidden City)	386
Eksploracja dziedzińca i katedry – mapa	386
Przedostanie się do wnętrza katedry	388
Dotarcie do głównej sali katedry	394
Zbadanie głównej sali katedry	397
Skorzystanie z windy towarowej	401
Przeprawa przez doki ładunkowe Ukrytego Miasta	405
Przeprawa przez katakumby – mapa	411
Przeprawa przez katakumby – opis	413
Dotarcie do Miasta Pogrobowców	418
Dotarcie do Rotundy – mapa	421
Dotarcie do Rotundy – opis	423
Spotkanie z Generałem – informacje wstępne	429
Spotkanie z Generałem – unikanie Generała	431
Spotkanie z Generałem – pokonanie Generała	433
Spotkanie z Generałem – opuszczenie Rotundy	435
Podsumowanie misji	437

Rozdział 8 (Światło Brzasku – The Dawn's Light)	438
Przeprawa przez tunele kopalniane – mapa	438
Przeprawa przez tunele kopalniane – opis	439
Przeprawa przez Stare Miasto – mapa	443
Przeprawa przez Stare Miasto – opis	445
Przedostanie się na pokład Światła Brzasku	449
Przeprawa przez pierwszą część Światła Brzasku – mapa	452
Przeprawa przez pierwszą część Światła Brzasku – opis	454
Przeprawa przez drugą część Światła Brzasku – mapa	458
Przeprawa przez drugą część Światła Brzasku – opis	460
Podążanie śladem Erin	466
Zbliżenie się do Erin	467
Powrót do kaplicy	468
Odzyskanie trzech fragmentów artefaktu – mapa	470
Odzyskanie trzech fragmentów artefaktu – opis	471
Podsumowanie misji	475
Poboczne zlecenia (Jobs) – Basso	476
Sick Willy (Chory Willy)	476
Beauty Within (Ukryte piękno)	478
Medical Misery (Medyczna niedola)	481
Writing Wrongs (Naprawianie szkód)	484
Machinations (Machinacje)	486
A Stroke of Madness (Przebłysk szaleństwa)	487
The Disappearing Poet (Znikający poeta)	489
Taking a Fence (Okradzenie pasera)	494
A Lady's Bequest (Spadek po damie)	498
Watch Your Step (Uważaj gdzie stąpasz)	501
Saving Face (Zachowanie twarzy)	503
Carnavalesque (Karnawał)	505
Casing the Cargo (Sprawdzenie ładunku)	507
Poor Protection (Słaba ochrona)	510
Shark Bait (Przynęta na rekina)	513
Fit for a Queen (W sam raz dla królowej)	516
Long Drop Full Stop (Powieszony i kropka)	519
The Path to Riches (Droga ku bogactwu)	522
Eyes on the Prize (Wypatruj nagrody)	525
Check, Mate (Szach, mat)	527
A Grave Matter (Grobową sprawą)	531
The Rule of Thumb (Palec boży)	534
The Tinker's Trinket (Błyskotka Generała)	537
The Witch of Stonemarket (Wiedźma z Targu Kamieniarzy)	540
The Point of No Return (Bez odwrotu)	542

Poboczne zlecenia (Client Jobs) – Ector	544
Hand Tailored (Szyte ręcznie)	544
Silence is Golden (Milczenie jest złotem)	550
Heartbroken (Pęknięte serce)	558
Poboczne zlecenia (Client Jobs) – Vittori	567
Happy Medium (Wesoła wyrocznia)	567
The Carnal Connoisseur (Kolekcjoner perwersji)	573
Sideshow Attraction (Dodatkowa atrakcja)	582
Osiągnięcia (Achievements)	591
Thief – wymagania sprzętowe	598
PC - informacje ogólne	599
Thief wymagania sprzętowe PC	599

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

Nieoficjalny poradnik do gry *Thief* zawiera w głównej mierze **bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich rozdziałów trybu dla pojedynczego gracza**. W solucji największy nacisk położony został na **ciągłe pozostawanie w ukryciu** oraz na **unikanie wszczynania alarmów i jakichkolwiek bezpośrednich konfrontacji**. Opis przejścia podpowiada w rezultacie w jaki sposób skutecznie omijać strażników, rozbrajać pułapki i radzić sobie z wieloma innymi zagrożeniami. W tekście znalazły się też oczywiście informacje na temat zalet wynikających ze starannej **eksploracji otoczenia**, a konkretnie możliwości zbierania standardowych przedmiotów, **odnajdywania unikatów pełniących rolę znajdziek (collectibles)**, pozyskiwania **dokumentów** oraz **odkrywania sekretnych obszarów**. Całość wzbogacona została **licznymi obrazkami i mapami bardziej złożonych lokacji**. Drugi duży rozdział poradnika ma do zaoferowania **opis głównej części miasta oraz wieży zegarowej**, czyli lokacji stanowiących swego rodzaju bazy wypadowe (huby) i odwiedzanych w przerwach pomiędzy rozwiązywaniem głównych zadań. W rozdziale tym znalazły się również **omówienia wszystkich dostępnych pobocznych zleceń**, zazwyczaj koncentrujących się na wykradaniu skarbów z domostw wybranych mieszkańców. Pozostałe rozdziały poradnika skupiają się między innymi na **zestawieniach sekretnych przedmiotów, dodatkowych wyzwaniach, wyposażaniu głównego bohatera, ulepszaniu jego ekwipunku i koncentracji** oraz na **dostępnych osiągnięciach** (achievementach) możliwych do odblokowania w ramach usługi Steam. *Thief* jest kolejną odsłoną bardzo popularnej serii "skradanek", w której ponownie przejmujemy kontrolę nad postacią doskonale wyszkolonego złodzieja Garretta. Tym razem bierzemy udział w zupełnie nowej przygodzie rozgrywającej się w wiktoriańsko-steampunkowej metropolii zwanej Miastem (City). Główny bohater znaczną część czasu spędza w ukryciu, zajmując się okradaniem bogatych i skorumpowanych mieszkańców z ich kosztowności i unikając przy tym pozostawiania jakichkolwiek śladów swojej obecności.

