

Thief 2: The Metal Age

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Thief II The Metal Age

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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
Podstawy	3
Broń	4
Przedmioty	6
Mikstury	8
01: Running Interference	10
02: Shipping ... and Receiving	13
03: Framed	18
04: Ambush!	21
05: Eavesdropping	24
06: First City Bank and Trust	27
07: Blackmail	30
08: Trace the Courier	34
09: Trail of Blood	36
10: Life of the Party	38
11: Precious Cargo	42
12: Kidnap	45
13: Casing the Joint	47
14: Masks	50
15: Sabotage at Soulforge	53

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



Niektórzy uważają, iż seria Thief to zabawa dla wybrańców. Po części muszę się z nimi zgodzić – nie można natychmiast po rozpoczęciu gry rozkoszować się płynącą z niej satysfakcją. Doznamy tego dopiero po dłuższym obcowaniu z naszym bohaterem, w którego wcielimy się podczas rozgrywki. Penetrowanie średniowiecznych willi, zamków oraz wszelkiego rodzaju obiektów sakralnych: kaplic i kościołów po dłuższym czasie okaże się bardziej wciągające niżeli gra w Quake-a i to nawet multi-player. Po prostu specyficzny klimat, który stwarza ta gra nie ma sobie równych! Skradanie się w cieniu przed strażnikami, przemyskanie cichaczem po wydających dźwięki (zależne od rodzaju podłoża) korytarzach powoduje, iż krew zaczyna szybciej płynąć w żyłach a normalny świat po prostu przestaje istnieć - tego po prostu nie da się wyrazić żadnymi dostępnymi znakami graficznymi! To trzeba przeżyć na własnej skórze! Jednak gra nie byłaby tak wciągająca, gdyby oferowała nam tylko możliwość sprawdzenia się w trudnej roli średniowiecznego złodzieja. Ogromnie intrygująca jest tutaj fabuła, aż nie chce się odchodzić od komputera. Ciągłe jesteśmy ciekawi co się stanie po misji, jakie będzie nowe zadanie itp. Nie przesadzę mówiąc, iż ta gra zrewolucjonizowała rynek gier FPP –nikt jeszcze nie podążył śladem nakreślonym przez programistów z Looking Glass Studios. W poradniku znajdziecie solucję przejścia gry na poziomie trudności Expert (dlatego niektóre opisane zadania mogą się nie pojawić, jeśli wybierzemy niższy poziom) razem z wszystkimi sekretami oraz opis broni i przydatnych przedmiotów. Jednak już na wstępie uczciwie przestrzegam – zabawa podczas korzystania z pomocy solucji nie jest nawet w 10% taka jak podczas samodzielnego poznawania tajników gry.

Podstawy

Jak już zapewne zdążyliście się dowiedzieć, w Thiefie wcielamy się w złodzieja o imieniu Garret. Niby żyje sobie spokojnie w średniowiecznym mieście Dayport, ale wydarzenia z pierwszej części „złodzieja” pokazały iż wcale nie jest tak bajecznie i bezstresowo jak mogłoby się wydawać. Wyrastające jak grzyby po deszczu sekty, skorumpowany szeryf czy nadprzyrodzone siły, wszystkie te elementy związane do kupy stają do walki przeciwko jednemu niezwykle złodziejaskowi. I będziesz nim właśnie Ty!

Jak w to się gra...

Kiedy zaczniesz swoją rozgrywkę zapomnij o zasadach rodem z Quakea czy Unreala! Nie przydadzą się one tutaj ani trochę. Aby zrozumieć w pełni grę i poczuć panujący w niej klimat trzeba nauczyć się wszystkiego od nowa. Przykład? Proszę bardzo: widząc stojącego samotnie strażnika od razu ruszasz w jego stronę. A to wielki błąd! Może na normalnym poziomie trudności masz z nim jakąś szansę, ale jeśli chcesz grać na wyższych to zapomnij o takich akcjach. Nie łąda wyczynem jest zająć strażnika od tyłu z pałą, a tak właśnie trzeba tu postępować. Czasami przyjdzie nam ogłuszyć kilku żołnierzy jeden po drugim, a to daje naprawdę ogromną satysfakcję. Tak więc broń do ręki i zapisując co krok grę ruszaj do boju.

Zobaczyli mnie!?

Przeciwnicy w Thiefie są bardzo inteligentni. Wystarczy że zobaczą odbłask światła odbijający się od wyciągniętego miecza i od razu zorientują się, co jest grane. Tak więc aby przeżyć należy w miarę możliwości cały czas pozostawać w cieniu, z wyciągniętą co najwyżej pałką. O tym, jak bardzo jesteśmy widzialni pokazuje niewielki kryształ na dole ekranu – im jest jaśniejszy, tym miejscowi strażnicy szybciej nas zauważą. Jednak nie należy przesadzać: to że stoimy w cieniu a obok nas przechodzi strażnik nie oznacza że niczego nie zauważy. Wręcz przeciwnie, od razu rzuci się na nas z bronią i przywoła jeszcze wszystkich kolegów z okolicy.

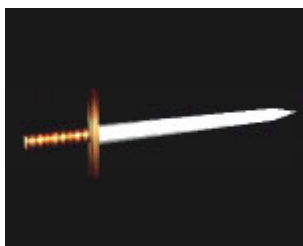
U słyszeli mnie!!!?

Tak, tak. Poza ukrywaniem się w cieniu należy zwracać uwagę na to, po czym stąpamy. Komputerowi strażnicy mają tak wyczulony słuch, że zawsze usłyszą kroki biegnącego złodzieja. Najgorsze są metalowe posadzki, ponieważ nie ma szans aby bezszelestnie przejść po nich, nie alarmując każdego strażnika w okolicy (no chyba, że się zabezpieczymy, ale o tym później). Drewno też daje głośne odgłosy, podobnie kamień. W takich sytuacjach najlepiej jest posłużyć się strzałą z mchem i umożliwić cichutkie przejście nawet przez najgłośniejszą posadzkę. Dobrym rozwiązaniem jest także powolne przemieszczanie się zamiast bieganie – będzie to co prawda wolniejsze, ale także o wiele cichsze. Warto jeszcze dodać, że przerzucanie skrzyń czy różnego rodzaju przedmiotów też alarmuje strażników. Jednak nie od razu sprawdzą oni co wywołuje dany hałas. Dopiero kiedy się on powtarza lub jest odpowiednio głośny ruszają do akcji. Doskonale spisuje się tutaj karta dźwiękowa z efektami 3D (np. SBLive!), co w połączeniu z czterema głośnikami daje graczowi jeszcze jedną możliwość wykrycia patrolu – słuch. Dzięki tej możliwości możemy z zamkniętymi oczami ogłuszyć dowolnego strażnika - wcale nie żartuje!

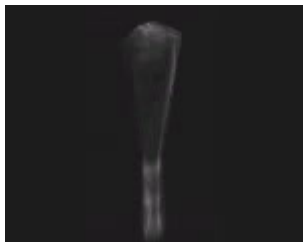
Tak przygotowani ruszamy do boju. I niech ciemność będzie z wami!

Broń

Do naszej dyspozycji zostało oddanych osiem typów broni dystansowych (strzały) oraz dwie do walki w zwarciu. Przy czym do dyspozycji od początku misji mamy tylko trzy pierwsze poniżej, a resztę trzeba dokupić w sklepiu przed misją lub zdobyć podczas jej wykonywania. Jako że Garret sprawnie posługuje się łukiem, większa część ekwipunku to broń tego właśnie rodzaju. Warto pamiętać że jeśli aktualnie używamy łuku lub miecza stajemy się automatycznie znacznie bardziej widzialni dla okolicznych strażników (jaśniejszy kolor kryształ). Należy jeszcze dodać iż gra na poziomie Ekspert zobowiązuje do ogłuszania (a nie zabijania) przeciwników.



MIECZ (SWORD) – Możemy się nim posługiwać od momentu rozpoczęcia każdej misji, ponieważ Garret ma go na standardowym wyposażeniu. Jednak złodziej to nie morderca, więc odradzam stosowanie tej broni. Jeśli jednak nie mamy innego wyjścia, to warto przy uderzeniu przytrzymać trochę klawisz, tak aby Garret podniósł miecz nad głowę – cios będzie wtedy silniejszy i pozwoli za jednym uderzeniem powalić prawie każdego przeciwnika.



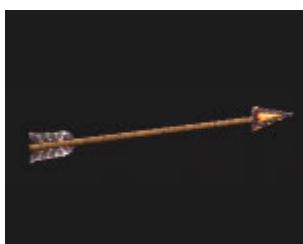
PAŁKA (BLACKJACK) – Dostępna tak jak miecz od samego początku, ma nad nim przewagę: mianowicie jeśli używamy pałki strażnicy widzą nas tak samo jak gdybyśmy nie mieli żadnej broni! To oznacza, że można ich z pałką łatwiej zająć niż z mieczem. Poza tym jest to jedyna broń krótkiego dystansu, która nie zabija podczas ataku, tylko ogłusza na pewien czas (do zakończenia misji).



STRZAŁA (BROADHEAD ARROW) – Dzięki tej drewnianej strzale możemy nie tylko eliminować widocznych z daleka strażników, ale także uruchamiać przełączniki a także strzelać w niektóre tarcze także i sekrety!. Należy mieć przy tym na uwadze, że strzała nie poleci idealnie prosto, tylko po odpowiedniej krzywej – grawitacja robi swoje. Tak więc warto poćwiczyć trochę na napotkanych strzelnicach, zanim użyjemy jej w boju.



WODNA STRZAŁA (WATER ARROW) – Poruszają się one tak jak zwykłe strzały, czyli po krzywej. Warto przed misją wykupić wszystkie możliwe wodne strzały, ponieważ na misji często spotkamy się z różnymi lampami oraz pochodniami utrudniającymi wykonanie zadań – a za pomocą tej broni możemy je spokojnie zagaścić. W dalszej części gry natkniemy się także na mechaniczne roboty, a jedynym sposobem ich wyeliminowania jest trafienie wodną strzałą w kocioł.



OGNISTA STRZAŁA (FIRE ARROW) – Wyróżnia je od zwykłych strzał między innymi to, iż po wystrzeleniu lecą po linii prostej. Można ich używać do niszczenia masek-kamer jeśli nie znajdziemy odpowiedniego wyłącznika. Są także jedyną bronią przeciwko napotkanym podczas wędrówki umarłakom – jeden celny strzał wyśle zombiego w zaświaty. Jednak ich mankamentem jest duży huk podczas wybuchu, dlatego nie radzę stosować tej broni w zatłoczonych miejscach.



STRZAŁA Z MCHEM (MOSS ARROW) – Kolejny wariant pospolitej strzały. Tym razem zamiast zwykłego grota znajduje się zasobnik z mchem, który po trafieniu w posadzkę rozrzuca po okolicy jego ogromne ilości. Jest to ogromnie przydatne jeśli chcemy niezauważeni przejść po czulej na kroki posadzce (na przykład metalowej). Można także użyć tej strzały w miejscu, do którego zamierzamy zeskoczyć – tak aby okoliczne strażnice niczego nie usłyszały.



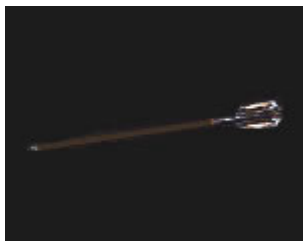
GAZOWA STRZAŁA (GAS ARROW) – Chyba najciekawsza odmiana strzały, która na grocie posiada zbiornik z usypiającym gazem. Spotkamy je bardzo rzadko, ale jeśli już się to uda, to możemy z jej pomocą wyeliminować nawet całą grupę (oczywiście pod warunkiem, że stoją blisko siebie) strażników. Warto zaznaczyć że podczas lotu zachowuje się ona jak ognista strzała, czyli leci cały czas prosto.



STRZAŁA Z LINĄ (ROPE ARROW) – Ta wersja strzały nie jest używana do walki, tylko dzięki dołączonej linie wbita w drewnianą belkę czy strop pozwala się na nią wspiąć. Bardzo przydatna, leci się jak zwykła strzała, a jedynym mankamentem jest to, iż nie można jej wbić do żadnej innej powierzchni niż drewniana.



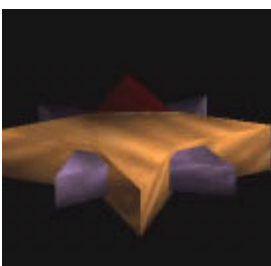
STRZAŁA Z WINOROŚLĄ (VINE ARROW) – Jest ona także wyposażona w linę, jednak w przeciwieństwie do swojej poprzedniczki można jej użyć także do wspinania się po metalowych stropach. Jest przy tym trochę krótsza, ale to nie powinno stanowić większego problemu. Będziemy mogli jej użyć dopiero od dziesiątej misji.



HAŁASUJĄCA STRZAŁA (NOISEMAKER ARROW) – Mimo iż na pozór nie wydaje się zbyt użyteczna, może nie raz uratować nam życie. Wiele razy zdarzyło mi się, iż zostałem zauważony lub usłyszany przez strażników, nie było dokąd uciec. Odpowiednie użycie tej broni pozwoliło mi zejść przeciwników od tyłu i bezproblemowo ich ogłuszyć. Jest poza tym jeszcze mnóstwo sposobów jej zastosowania, robienia pułapek, ale czasami łatwiej jest poczekać i po cichu załatwić sprawę.

Przedmioty

Podczas gry oraz przed jej rozpoczęciem będzie można zaopatrzyć się w bardzo przydatne (i czasami ogromnie śmiercionośne przedmioty), pomocne w przekradaniu się pod czujnymi patrolami strażników. Sam Garret jest wyposażony w mechaniczne oko (pamiątka po przeżyciach z pierwszej części Thiefa), dzięki czemu w każdej chwili można zobaczyć z bliska interesujące nas miejsce (standardowo klawiszami „J” oraz „L”). Zapraszam więc do krótkiej charakterystyki możliwych do zdobycia lub kupienia przedmiotów.



COMPAS (COMPASS) – Stale wskazuje nam biegunową północ. Jako standardowe narzędzie nie będzie za często używany, jeśli jednak chcemy dotrzeć w jakieś konkretnie sprecyzowane miejsce kompas może okazać się niezastąpiony. Może się także przydać w gąszczu budynków, kiedy się zgubimy. Poza tym nie można go więcej zastosować.



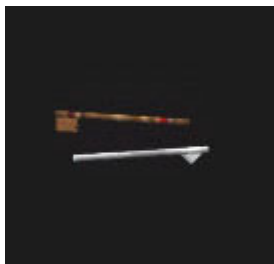
KSIĘGI (BOOKS) – Różnego rodzaju pamiętniki czy dzienniki będą źródłem cennych informacji. Czasami wystarczy przeczytać tylko zawarte w nich informacje, innym razem konieczne okaże się zabranie ich ze sobą. Należy zwracać na nie uwagę – mogą być różnego koloru, a ich czytanie (jeśli oczywiście znamy angielski) pomoże w dokładnym zrozumieniu tajemniczej fabuły, na której oparta jest gra.



ZWOJE (SCROLLS) – Pełnią podobne zadanie co książki, jednak w większości wypadków są to listy lub krótkie wiadomości. Często dowiemy się z nich bardzo ciekawych rzeczy, nie tylko związanych z samą fabułą – na przykład dowiemy się o tajnym przejściu czy o lokalizacji jakiegoś ważnego przedmiotu na mapie. Dlatego należy je sprawdzać jak najczęściej, mimo iż gra przy odczycie tego typu wiadomości zmusza do odczekania kilku chwil na przeładowanie grafiki.



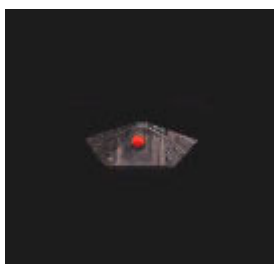
FLARA (FLARE) – Jako że w Thiefie jest mnóstwo ciemnych pomieszczeń, możemy się w nich swobodnie przemieszczać właśnie dzięki flarom. Ich użycie spowoduje, że teren wokół nas zostanie oświetlony delikatnym światłem, co umożliwi znalezienie jakiegoś cennego przedmiotu czy nawet sekretu. Jednak krótkotrwałość jej działania oraz niewielki zasięg światła sprawiają, że lepiej jest rozjaśnić obraz w opcjach – zobaczymy wtedy więcej niżeli przy użyciu flary.



WYTRYCHY (LOCKPICKS) – Dzięki będącym na naszym wyposażeniu od drugiej misji wytrychom włamanie się do jakiegoś pomieszczenia czy nawet budynku nie powinno stanowić większego problemu. Standardowo mamy do wyboru dwa różniące się kolorem przyrządy – jeśli jeden nie zadziała to używamy drugiego. Należy z nich korzystać jak najczęściej, a jedyną przeszkodą stojącą na drodze aby używać ich na każdym kroku jest to, iż niektóre drzwi otworzą się wyłącznie przy użyciu odpowiedniego klucza.



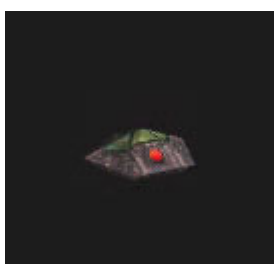
KLUCZE (KEYS) – Znalezione przy strażnikach czy w różnych dziwnych miejscach klucze posłużą nam do otwierania zamkniętych za ich pomocą drzwi. Jeśli nie możemy dostać się gdzieś przy pomocy wytrychów, to oznacza to, iż odpowiedni klucz załatwi sprawę. Jako że w grze wcielamy się w złodzieja, noszenie przy sobie sporej ilości kluczy będzie dla nas rzeczą powszednią.



MINA (MINE) – Doskonałe narzędzie do zwalczania wszelkiego rodzaju mechanicznych przeciwników (na poziomach niższych niż Expert można zabijać nimi także ludzi). Pozostawiona w danym miejscu mina zostanie zdetonowana kiedy ktoś na niej stanie. Można ją unieszkodliwić za pomocą strzały lub rozbroić wytrychem – jeśli zostawiliśmy ją np. w złym miejscu.



MINA OŚLEPIAJĄCA (FLASH MINE) – Ciekawa kombinacja zwykłej miny z bombą oślepiającą. Jeśli ktoś na nią wejdzie, błysk jasnego światła oślepi każdego człowieka w okolicy. Dlatego warto ją stosować w pomieszczeniach z kilkoma strażnikami. Jest spotykana dość często, a użycie pozwala na ogłuszenie przeciwnika, więc użycie jej podczas gry na poziomie Expert jest praktycznie obowiązkowe.



MINA GAZOWA (GAS MINE) – Jeszcze bardziej śmiertelna kombinacja, tym razem miny z usypiającym ładunkiem gazowym. Spotykana bardzo rzadko, stanowi bardzo przydatną broń szczególnie na poziomie Expert. Warto czasami przeszukać jakiś poziom, ponieważ znalezienie gazowej miny może bardzo ułatwić nasze zadanie.