

Tomb Raider: The Angel of Darkness

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tomb Raider

The Angel of Darkness

autor: Piotr „Zodiak” 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
Szczypta informacji	4
[Misja 01] Parisian Back Streets	5
[Misja 02] Derelict Apartament Block	9
[Misja 03] Industrial Roof Tops	12
[Misja 04] Margot Carvier's Apartment	17
[Misja 05] Parisian Ghetto – Ulice i okolice	20
[Misja 06] Serpent Rogue	28
[Misja 07] Parisian Ghetto – Kanały, Kościół i dobiecie targu	35
[Misja 08] St. Aicard's Graveyard	41
[Misja 09] Bouchard's Hideout	45
[Misja 10] Parisian Ghetto –Rennes' Pawnshop	49
[Misja 11] Louvre Strom Drains	51
[Misja 12] Louvre Galleries	57
[Misja 13] The Archaeological Dig	65
[Misja 14] Tomb of Ancients	69
[Misja 15] Hall of Seasons – przejścia do czterech sal i okrągła sala	73
[Misja 16] The Breath of Hades	77
[Misja 17] Neptune's Hall	79
[Misja 18] Wrath of the Beast	82
[Misja 19] The Sanctuary of Flame	85
[Misja 20] Hall of Seasons – użycie kryształów, podziemna machina i czerwony duch	87
[Misja 21] Galleries Under Siege	94
[Misja 22] Von Croy's Apartment	97
[Misja 23] The Monstrum Crimescene	101
[Misja 24] The Strahov Fortress	106
[Misja 25] The Bio-Research Facility	113
[Misja 26] The Sanitarium	124
[Misja 27] Maximum Containment Area	129
[Misja 28] Aquatic Research Area	134
[Misja 29] The Vault of Trophies	140
[Misja 30] Boaz Returns	146
[Misja 31] The Lost Domain	147
[Misja 32] Eckhardt's Lab	150

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

Nowy Tomb Raider – czy trzeba go jeszcze komuś przedstawiać? Kolejny tytuł idącej najwyraźniej w niezbyt dobrym kierunku serii. Zainteresowanych odsyłam do materiałów zawartych w Encyklopedii GRY-OnLine [tu link <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=1689>], ja natomiast skupię się na samych poradach.

Poradnik prowadzi za rączkę od początku do końca opowieści. Dołożyłem starań, by zawierał opisy wszelkich możliwych do zebrania przedmiotów, toteż trasa wędrówki może się znacznie wydłużyć. W zależności od Waszych preferencji, można ją sobie oczywiście mocno skrócić, jednak podczas starć z silniejszymi przeciwnikami brak apteczki czy naboju może się źle odbić na kondycji panny Croft.

Zawarłem również każdą możliwą drogę dążenia do celu, gdyż opowieść nie zawsze jest liniowa. Przed opisem każdej misji znajdziecie tabelkę z informacją, jakie przedmioty można podczas jej rozgrywania odnaleźć – jeśli znaleźliście coś więcej, piszcie w komentarzach. Zawarłem tu również krótkie opisy przeciwników, którym trzeba będzie stawić czoła.

Szczypta informacji

Troszkę się od czasu przedostatniej części pozmieniało i postaram się to tutaj pokrótce i bez zbędnych ceregieli wyjaśnić. Pominę pseudo – nieliniowy charakter gry i możliwości wybierania odpowiedzi, które może i mają pośrednio wpływ na nasze późniejsze działania, jednak tylko w kilku przypadkach.

Czy kobieta z wiekiem staje się silniejsza?

Najbardziej eksploatowaną nowością w serii TR będzie system pseudo-statystyk rodem z gier RPG. Lara będzie wzmacniała swoje siły, mogąc skakać dalej czy też dłużej utrzymać się dłońmi krawędzi. Jest to niesamowicie irytujące, iż czasami tylko przestawienie dźwigni powoduje, że możemy wrócić i otworzyć te same drewniane drzwi, z którymi wcześniej mieliśmy problem. Wzrost siły charakteryzuje specjalny wskaźnik w dole ekranu (niebieska strzałka).

Do tego Lara będzie mogła wykonywać nowe akrobacje, jak np. wspinanie się po stromych ścianach. W pewnym momencie gry nauczy się szybko biegać (sprint) a nawet bardzo daleko skakać – wykonując tzw. skok sprinterski.

Dlaczego kiedyś można było bez problemu, a teraz już nie.

Bo Lara ma ograniczony zasób sił. Jak każda kobieta, może tylko czasami i w określonym czasie zwisać na rękach. Wszelkie półki, rynny czy inne kontrakcje wymagające użycia rąk powodują pojawienie się nowego, pomarańczowego wskaźnika.

Jeśli Lara za bardzo się zmęczy, co oznacza zbyt długie wspieranie się na rękach bez odpoczynku, po prostu puści się trzymanego miejsca i spadnie. Dlatego warto mieć na uwadze jej zdrowie podczas zwisania nad przepaściami.

Kilka porad związanych z uzbrojeniem.

Nie marnuj niepotrzebnie naboji. Ale też nie warto zostawiać sobie zbyt dużej ich ilości. Naboje do strzelby są najczęściej spotykanym przedmiotem, a samą strzelbą będziesz dysponował przez krótki czas. Kilka rodzajów pistoletów nie rekompensuje niewielka ilość amunicji do nich pasująca.

Warto zauważyć jedną ciekawostkę – podczas strzału z pistoletu Lara zużywa po dwa naboje. To pozostałość po systemie, w którym Lara strzelała z dwóch pistoletów jednocześnie.

Przezorny zawsze ubezpieczony.

I ostatnia, a zarazem najważniejsza rada – zapisuj grę na każdym kroku. Ściągnij sobie najnowszą łątkę do gry, co usprawni troszkę ten system – do standardowej wersji wkradło się kilka utrudniających zabawę błędów.

[Misja 01] Parisian Back Streets

Przedmioty do zebrania:

Naboje / Medykamenty

Duża Apteczka

Bandaże Lecznice

Czekoladka (x3)

Uzbrojenie / Pozostałe

160 Euro

Antyczne Monety (x2)

Łom

Naszyjnik

M-V9

Klucz Gantry Gate

Przeciwnicy:

Uwiązany pies, strażnik na końcu.

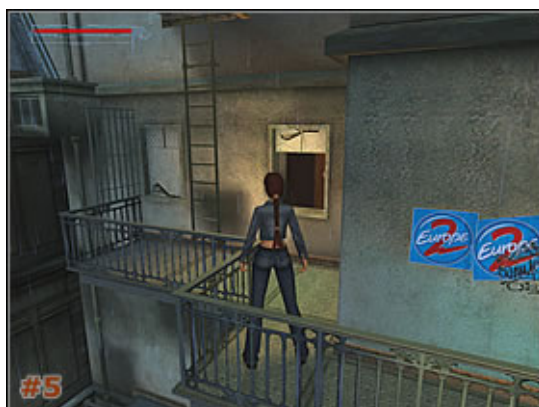
Opis przejścia:



Zaczynasz na tyłach budynku, po obejrzeniu krótkiego przerywnika, w którym wydarzyło się coś złego. Nie podchodź do psa z lewej [#1], bo Cię ugryzie. Podejdź za to pod drzwi naprzeciwko miejsca startu. Na ziemi znajdziesz Czekoladkę [#2] – zabierz ją.



Możesz wspiąć się na zielony śmietnik w rogu (podejdź do niego, Lara sama wskoczy na górę) i z niego podskoczyć na wyższą półkę [#3] (podejść do końca powoli – naciskasz Shift, po czym podskocz – Alt i chwyć się półki – Control). Znajdziesz się na balkoniku, nieopodal drabiny prowadzącej w górę. Jednak nie korzystaj z niej jeszcze. Możesz z tego balkonu przeskoczyć pod oświetlone drzwi [#4] (skok z rozbiegu) i zebrać w ten sposób Dużą Apteczkę.



Wróć teraz na zielony kosz i przeskocz z powrotem na pierwszy balkon. Po drabinie wyjdź wyżej, na balkon na kolejnym piętrze. Za rogiem zobaczysz otwarte okno [#5] – wejdź przez nie do środka. Wielka szafa będzie zamknięta, więc później do niej wrócisz. Przeszukaj półki kuchenne [#6], by zebrać 160 Euro i Czekoladkę, oraz śmieci pod ścianą, gdzie znajdziesz Antyczne Monety.



Wróć przez okno na zewnątrz i udaj się wyżej drabiną umieszczoną obok. Przy poręczy znajdziesz Antyczne Monety [#7]. Musisz teraz przeskoczyć nad tym niewielkim dziedzińcem [#8], po którym przed chwilą biegałeś – najłatwiej jest zrobić to z rozbiegu.



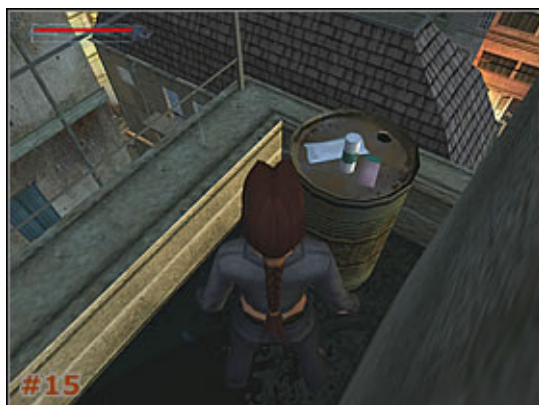
Za poręczą z lewej znajdziesz kolejną Czekoladkę [#9]. Zabierz ją i wróć na wąską półkę, nie osłanianą barierką. Przejdź do jej końca, stąd przeskocz na nieosłonięty balkonik przy oknie obok [#10]. Postaraj się wspiąć wyżej po rurze umieszczonej przy ścianie.



Po wyjściu na samą górę Lara chwyci się stropu – natychmiast idź w lewo. Musisz dotrzeć do pomarańczowej półki zanim jej wskaźnik zmęczenia zniknie, a co za tym idzie, nasza pani spadnie. Z półki zaś, stojąc po jej prawej stronie **[#11]**, wskoczysz z powrotem na strop i przejdziesz dalej w lewo. Nim Lara opadnie z sił, w miejscu gdzie nie ma barierki wyjdź na dach **[#12]**.



Przejdź na przeciwny koniec dachu i przeciągnij ustawioną tam beczkę **[#13]** (da się tylko w jedną stronę – w kierunku małego dziedzińca). Teraz możesz zeskoczyć w tym miejscu w dół **[#14]** i zabrać leżący na półce **Łom**. Wracaj na dach, nie możesz aktualnie nic tutaj zrobić.



Obok zamkniętej budki, po jej lewej stronie znajdziesz **Bandaże lecznicze** leżące na beczce **[#15]**. Jeśli chcesz, możesz wrócić piętro niżej, do pokoju z zamkniętą szafą **[#16]** i otworzyć ją za pomocą łomu. Zdobędziesz w ten sposób **Naszyjnik**. Wróć teraz na dach tą samą drogą, którą dostałeś się tam pierwszy raz.