

Dusk-12: Strefa Śmierci

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dusk-12: Strefa Śmierci

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Orion Software, Wydawca Buka EntertainmentBuka Entertainment, Wydawca PL CITY interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Przeciwnicy	3
Moce Zgonina	3
Opis przejścia	4
Lodowiec	4
Fabryka	9
Szpital (część I)	13
Szpital (część II)	14
Szpital (część III)	18
Więzienie	20
Kamaz (część I)	27
Kamaz (część II)	31
Kamaz (część III)	34
Podziemny kompleks	35
Stacja kolejowa	39
Więzienie	45
Laboratorium	48
Fabryka	51
Lodowiec	53
Stacja telewizyjna	56
Stacja nadawcza	64

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

Wstęp



Witam w nieoficjalnym poradniku do gry akcji *Dusk 12 - Strefa Śmierci*. Znajdziesz tu ilustrowaną drogę przez wszystkie etapy gry wraz ze spisem przeciwników. W grze tej wcielasz się w obdarzonego ponadludzkimi mocami Zgonina oraz komandosa sił specjalnych Jegorowa. Akcja osadzona jest w niedalekiej przyszłości, zaś teatrem działań objęte kwarantanną miasto Czernożersk.

Antoni „HAT” Józefowicz

Przeciwnicy

Drapieżniki – niskie, szuropodobne stworzenia. Atakują za pomocą przednich łap. Poruszają się zwykle parami.

Małpy – agresywne małpy. Atakują wszystkimi kończynami.

Miejscowi – rdzenni mieszkańcy Czernożerska, których tajemniczy wirus zmienił w agresywnych morderców. Większość używa broni palnej, niektórzy posiadają broń ręczną – siekiery, noże, itp.

Technicy – zombi wyjątkowo odporne na ból. W praktyce niemożliwe jest ich zabicie. Nawet strzał w głowę ogłuszy tylko na krótką chwilę.

Mutanci – żołnierze, których poddano eksperymentom genetycznym. Bardzo odporni na ból – Zgonin musi każdego znokautować kilka razy, aby ten padł. Powala ich natychmiast uderzenie kinetyczne. Dysponują bronią maszynową.

Komandosi – członkowie sił specjalnych. Dysponują bronią palną.

Moc Zgonina

Noktowizja – pozwala widzieć w ciemnościach (symbol oka)

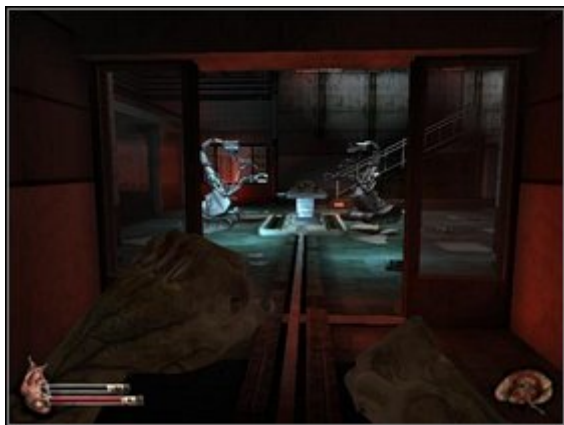
Spowolnienie czasu – wszystko wokół zdaje się stać nieruchomo, a Zgonin porusza się tylko nieco wolniej. Idealne wykorzystanie, aby podbiec do przeciwnika i uderzyć go pięścią (symbol zegara).

Przyśpieszenie – dzięki tej zdolności Zgonin przemieszcza się z olbrzymią szybkością, co pozwala również na dość dalekie skoki (symbol stopy).

Uderzenie kinetyczne – zdolność pozwala na uśmiercenie wszystkich przeciwników w zasięgu działania (symbol pięści).

Opis przejścia

L o d o w i e c



W intrze widzimy, jak Zgonin wstaje z sarkofagu, a oddział sił specjalnych zmierza, aby go pojmać. Gdy dostaniesz możliwość kontroli Zgonina, przejdź do pomieszczenia obok. Nastąpi scenka animowana. Po niej wyjdź schodami i przez dwie pary drzwi automatycznych wejdiesz do korytarza, po drodze wypłaszając drapieżnika, który zniknie w dziurze za szafami.



Z korytarza wyjdź drzwiami po prawej – aktywuje się tryb noktowizji. Idź przed siebie, potem schodami na kolejne piętro - tu zaatakują Cię komandosi, a zarazem aktywuje się tryb spowolnienia czasu.



Najskuteczniejszą metodą eliminacji przeciwników jest uderzenie w twarz. Po wyeliminowaniu tej grupki podejź do drzwi – scenka animowana – w dalszej części pomieszczenia pojawiają się kolejni żołnierze.



Skryj się za załomem ściany i zaczekaj, aż nadejdą. Wówczas włącz spowolnienie czasu i wyeliminuj ich. Idź dalej – pokażą się kolejni. Gdy z nimi skończysz, zejdź na dół i skieruj się w prawo, do korytarza, a potem idź nim w lewo.



W pomieszczeniu będzie dwóch-trzech żołnierzy. Wyeliminuj ich i idź dalej. Aby wejść do kolejnego pomieszczenia, musisz przykucnąć.

Dusk-12: Strefa Śmierci – Poradnik GRY-OnLine



Użyj dźwigni na stole po prawej. Usłyszysz głos znenawidzonego generała, który oznajmi Ci, że jesteś w pułapce. Dobiegnij do drzwi na lewej ścianie i uderz je – gdy wypadną z zawiasów, biegnij w dół.



Dobiegiesz do pomieszczenia pełnego gorącej pary z rur – kucając udaj się na jego drugi koniec. Następnie wskocz na skrzynię po prawej i po rurze dojdź do kratki wentylacyjnej. Wybierz ją jednym ciosem.



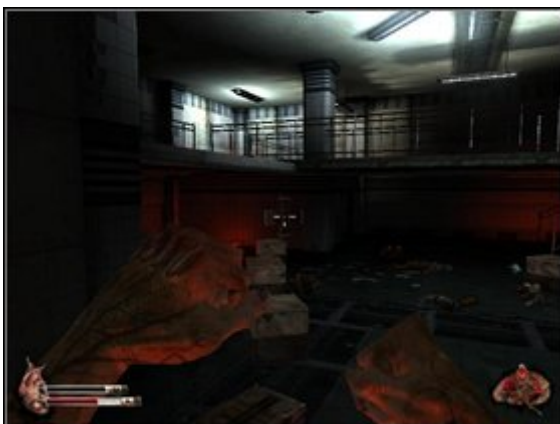
Szyb zaprowadzi cię do wielkiego wiatraka, którego śmigła są zabójcze. Włącz spowolnienie czasu, zeskocz zaraz po śmigle i idź za nim aż do kolejnego szybu.



Wyskoczysz w maszynowni, z której wyjdź otwartymi drzwiami po lewej, a potem przejdź przez kolejne. To pomieszczenie już znasz, jednak schody runęły i aby dostać się na górę, musisz ustawić sobie skrzynki.



Wróć do pomieszczenia z ciałem pułkownika. Zauważ, że masz teraz dostęp do podajnika vis a vis ciała. Wślizgnij się na niego – uważaj na parę, która rani. Podajnik prowadzi do zalanego pomieszczenia.



W wodzie są aktywne kable wysokiego napięcia. Aby odłączyć zasilania, doskocz do po skrzynkach do mechanizmu i użyj dźwigni, lecz uważaj.