

The Darkness

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

THE DARKNESS

autor: Artur "Metatron" Falkowski

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.

Spis Treści

Spis Treści	2
Wprowadzenie	4
Uwagi praktyczne	5
Opis przejścia	6
Prolog	6
Rozdział I	11
Stacja Canal Street	11
Chinatown	12
Lower East Side	15
Hunterspoint Alley.....	18
Stacja Canal Street	21
Stacja Fulton Street	21
Rzeźnia w Grinder’s Lane	22
Stacja Fulton Street	25
Sierociniec pod wezwaniem Św. Marii (St. Mary’s Orphanage)	25
Rozdział II	27
Okopy	27
Wioska	31
Wzgórza	33
Wioska	35
Kanały.....	35
Działo.....	38
Rozdział III	40
Stacja Canal Street	40
Chinatown	41
Stacja Canal Street	42
Lower East Side	42
Stacja Canal Street	43
Stacja Fulton Street	44
Grinder’s Lane	44
Stacja Canal Street	45
Lower East Side	46
Zlecenie Vinny’ego	47
Przystań 19 (Pier 19).....	49
Stacja Fulton Street	49
Gun Hill	50
Stacja Fulton Street	53
Stacja Ratusz (City Hall)	54
Tureckie Łaźnie (Turkish Baths)	57
Stacja Ratusz (City Hall)	59
Stacja Fulton Street	61
Kościół Świętej Trójcy (Trinity Church)	61
Rozdział IV	64
Działo.....	64
Przejażdżka czołgiem.....	66
Wejście do zamku	67

Zamek	69
Rozdział V	71
Stacja Fulton Street	71
Stacja Canal Street	71
Chinatown	72
Stacja Canal Street	72
Cmentarz.....	73
Stacja Fulton Street	73
Lower East Side.....	74
Grinder’s Lane	74
Lower East Side.....	76
Przystań 19 (Pier 19).....	76
Lower East Side.....	79
Przystań 19 (Pier 19).....	81
Finał	81
Ubrania Darklingów.....	84
Materiały bonusowe	85
Plac budowy	85
Cmentarz.....	85
Stacja metra Canal Street	86
Chinatown	87
Lower East Side.....	88
Hunterspoint Alley.....	90
Stacja Fulton Street	91
Grinder’s Lane	92
Sierociniec im. Świętej Marii (St. Mary’s Orphanage).....	93
Okopy	94
Wioska	95
Wzgórza	97
Kanały.....	97
Działo.....	98
Przystań 19.....	99
Gun Hill	101
Stacja Ratusz (City Hall)	102
Łaźnie Tureckie (Turkish Baths)	103
Przejażdżka czołgiem.....	104
Wejście do zamku	104
Zamek – Główna sala (Castle Hall)	105
Materiały bonusowe – alternatywny sposób zdobycia	106
Lista achievementów.....	109

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do *The Darkness*. Gra nie należy może do najtrudniejszych, ale zdarzają się w niej momenty potrafiące nieco napsuć krwi, o ile nie wie się, w jaki sposób rozegrać dane starcie. W takich chwilach poniższy tekst może okazać się przydatny. Tym jednak, co z pewnością przysparza najwięcej trudności, jest odnalezienie całej bonusowej zawartości. Odkrywamy ją za pomocą kartek z numerami telefonów (poukrywanych w niektórych lokacjach bądź dawanych nam w nagrodę za wykonanie jakiegoś zadania pobocznego) oraz listów. Warto pamiętać, że bonusy nie odblokowują się automatycznie po ich znalezieniu. Należy je jeszcze aktywować, dzwoniąc z telefonu, a listy wrzucając do skrzynki pocztowej. Niestety, nie wszystkie znajdują się w miejscach oczywistych albo nie rzucają się w oczy i czasami trzeba się sporo namęczyć, by je odnaleźć. Tutaj w sukurs przychodzi niniejszy poradnik. Na tym jednak nie koniec. Znajdziecie w nim również opis sposobów zdobycia dodatkowych ubrań dla Darklingów oraz, jak przystało na grę na X360, pełną listę achievementów. A teraz pozostawiam was sam na sam z Ciemnością...

Artur „Metatron” Falkowski

Uwagi praktyczne

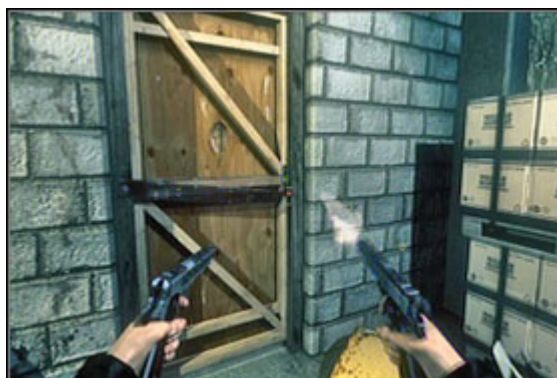
- Pamiętajmy, że *The Darkness* należy do gatunku FPS i nie dajmy się zmylić mocom Ciemności. Tutaj również trzeba chować się za ścianami, przeladowywać broń, a także starać się pozbywać wrogów strzałami w głowę.
- Skoro Ciemność jest naszym sprzymierzeńcem, logiczne jest, że światło to wróg. Pamiętajmy więc, by niszczyć wszelkie lampy i żarówki, zanim przystąpimy do eliminacji przeciwników. Warto zawsze mieć w pobliżu jakiś ciemny zakamarek, gdzie można się wycofać i zregenerować siły.
- Otaczające nas macki to nie tylko ozdoba. Kiedy mamy je włączone, jesteśmy bardziej wytrzymali, ponieważ Ciemność przyjmuje na siebie większość obrażeń. Unikajmy sytuacji, kiedy znajdujemy się w środku strzelaniny bez przywołanych macek – wtedy nie pożyjemy zbyt długo.
- Od samego początku zjadajmy serca pokonanych wrogów. W ten sposób zwiększymy poziom Ciemności, co pozwoli nam szybciej regenerować siły czy też dłużej korzystać z poszczególnych mocy (na przykład z macki). Maksimum możliwości osiągniemy po zjedzeniu 180 serc, co następuje zazwyczaj gdzieś w trakcie eksploracji Tureckich Łaźni.
- Darklingi, wbrew swoim niewielkim rozmiarom, to bardzo cenni pomocnicy. O ile Berserkerzy nadają się głównie do odwracania uwagi wrogów, to już pozostali niejednokrotnie pomogą nam wyjść cało z opresji. Gunnerzy świetnie radzą sobie z ostrzeliwaniem grup przeciwników, natomiast Kamikadze możemy traktować jako inteligentne granaty – przywołujemy takiego, wysyłamy przed siebie albo do pobliskiego pomieszczenia i czekamy na huk. Zazwyczaj po takiej akcji możemy bezpiecznie wejść do środka. Nie zapominajmy również o LightKillerach; czasami warto puścić takiego przodem, by nieco zredukował liczbę światła.
- Nasze moce są nie mniej przydatne. Pełzająca macka przydaje się w miejscach, do których nie dotarlibyśmy na piechotę: wąskich przejściach, szparach pod drzwiami czy otworach wentylacyjnych. Możemy za jej pomocą badać pobliskie pomieszczenia, zbierać amunicję, numery telefonów i listy, otwierać drzwi oraz zabijać napotkanych przeciwników. Demoniczne ramię jest niezastąpione przy gaszeniu światła. Niestety niezbyt dobrze sobie radzi z rozbijaniem charakterystycznych żółtych lampek w piekielnym wymiarze. Poza tym przydaje się do zabijania wrogów z bliskiej odległości oraz przesuwania elementów otoczenia. Na końcu dostajemy zdecydowanie najpotężniejszą moc – czarną dziurę. Dzięki niej bardzo szybko uporamy się z większą grupką wrogów. Wystarczy na przykład otworzyć drzwi do pomieszczenia i aktywować dziurę. Po chwili będziemy mogli już spokojnie wejść do pokoju. Ta moc przydaje się również w walce na odległość – za jej pomocą pozbedziemy się trudnych do trafienia przeciwników. Ważne jest, by pamiętać o tym, że czarna dziura całkowicie absorbuje energię Ciemności, więc po użyciu jej natychmiast wycofujemy się do cienia, gdzie będziemy mogli zebrać siły i ponownie uaktywnić nasze moce.

Opis przejścia

Prolog



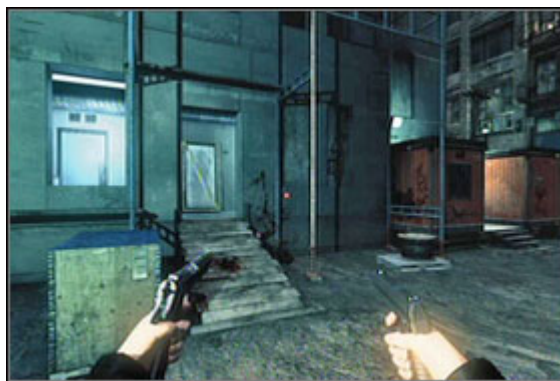
Grę rozpoczynamy w samochodzie. W tym momencie nie mamy za wiele do roboty, pozostaje więc siedzieć i przysłuchiwać się rozmowie. W pewnym momencie spokojna jazda zamienia się w szaleńczy pościg. Po drodze tracimy jednego z kumpli i zajmujemy jego miejsce. Teraz pozostaje jedynie ostrzeliwać się z napotykanymi po drodze ludźmi. Niezależnie od tego, jak sobie poradzimy, koniec końców dojdzie do wypadku.



Przechodzimy na drugą stronę samochodu i pomagamy rannemu koledze. Rozmawiamy z nim, otrzymujemy pistolety i tak uzbrojeni ruszamy na akcję. Zaraz obok znajdują się drzwi, które otwieramy strzałem w kłódkę.



Pozbywamy się napotkanych robotników i kierujemy się do windy, którą wjeżdżamy na wyższą kondygnację.



Docieramy do niewielkiego podwórka. Pierwszego z napotkanych ludzi możemy załatwić za pomocą egzekucji. To zaalarmuje pozostałych i wywiąże się walka. Kiedy już niebezpieczeństwo zostanie zażegnane, przechodzimy przez drzwi po lewej.



Po chwili dojdziemy do kolejnej windy. Wjeżdżamy nią na drugie piętro. Idziemy do końca korytarza i wychodzimy na zewnątrz. Znajdujemy się na rusztowaniu. Po drabinie wspinamy się do góry. Kiedy dotrzemy do miejsca przedstawionego na drugiej ilustracji, wspinamy się do dostrzeżonego u góry wejścia. W tym celu wskakujemy na śmietnik, a następnie na metalowe wieżyczki – ujścia klimatyzacji. Stamtąd przedostajemy się do środka.