

Thief: Deadly Shadows

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Thief III

Deadly Shadows

autorzy:

**Piotr „Zodiac” Szczerbowski
Magdalena „Madzia” Wasztyl**

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

Wprowadzenie	4
Informacje o poradniku	5
Informacje ogólne o grze	6
Broń i przedmioty	8
Miasto i jego prawa	11
Sklepy i komisy	13
Frakcje w mieście	14
Hammeryci - zadania	15
Poganie - zadania	17
Trening: Wejście do gospody, wyjście z cienia /Checking Inn – Cashing Out/	19
Info	19
Opis przejścia	21
Misja 1: Zmierzch rodu /End of the Bloodline/	25
Info	25
Opis przejścia	27
Miasto: Dzień pierwszy	36
Info	36
Opis przejścia	38
Misja 2: Wieczór Świętego Edgara /St. Edgar's Eve/	511
Info	51
Opis przejścia	53
Miasto: Dzień drugi	61
Info	61
Opis przejścia	62
Misja 3: Sanktuarium Pogan /Into the Pagan Sanctuary/	63
Info	63
Opis przejścia	65
Miasto: Dzień trzeci	73
Info	73
Opis przejścia	76
Misja 4: Dom Wdowy Moiry /The House of Widow Moira/	93
Info	93
Opis przejścia	95
Miasto: Dzień czwarty	104
Info	104
Opis przejścia	105
Misja 5: Zatopiona Cytadela /The Sunken Citadel/	106
Info	106
Opis przejścia	108
Miasto: Dzień piąty	117
Info	117
Opis przejścia	118
Misja 6: Walka z czasem /Killing Time/	119
Info	119
Opis przejścia	121
Miasto: Dzień szósty	131
Info	131
Opis przejścia	133
Misja 7: O bracie... i zdrajcach /Of Bretren... and Betrayers/	145
Info	145
Opis przejścia	147
Miasto: Dzień siódmy	156
Info	156
Opis przejścia	158
Misja 8: Okradając Przytulisko /Robbing the Cradle/	165
Info	165
Opis przejścia	168

Miasto: Dzień ósmy _____	180
Info _____	180
Opis przejścia _____	181
Misja 9: Martwa natura z wytrychami /Still Life with Blackjack/ _____	188
Info _____	188
Opis przejścia _____	190
Miasto: Dzień dziewiąty _____	202
Info _____	202
Opis przejścia _____	203
Opcja: Więzienie _____	206
Info _____	206
Opis przejścia _____	207

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

Thief: Deadly Shadows to kontynuacja popularnych gier Thief: The Dark Project oraz Thief II: The Metal Age. Jako złodziej, poruszający się po średniowiecznym świecie, musisz rozwiązać problem nadchodzącej Ery Ciemności. Tym razem, poza wykonywaniem standardowych misji, możesz również udać się na wędrowkę po mieście.

Zachowując niezwykle klimat rozgrywki, dodano kilka nowości, związanych głównie z funkcjonowaniem i poruszaniem się po mapach. Teraz można sprzedać skradzione przedmioty i za „zarobione” w ten sposób pieniądze zaopatrzyć się w sklepach w potrzebne przedmioty. Te zaś można wykorzystać podczas zwiedzania kolejnych lokacji, do omijania napotkanych przeciwników, czy też w ostateczności – do ich likwidowania.

Nowy Thief jest jedną z najlepszych ostatnio wydanych gier, spełnia stawiane przed nim oczekiwania dobrej kontynuacji i zapewnia wiele długich godzin zabawy. Po szczegóły zapraszam do recenzji, w tym poradniku natomiast zajmę się już udzielaniem konkretnych porad oraz opisem przejścia gry.

Informacje o poradniku

Informacje ogólne

Poradnik ten jest artykułem zawierającym wszystkie informacje niezbędne do przejścia gry, wraz z jej ukrytymi misjami oraz lokacjami. Znajdziesz tutaj:

- Lokalizacje wszystkich przedmiotów, na jakie można natknąć się podczas gry.
- Dokładny i przejrzysty opis lokacji.
- Szczegółowy opis przejścia (solucja), zawierający również dodatkowe misje.
- Informacje ułatwiające rozgrywkę, znajdujące się na początku opisu każdej lokacji.
- Krótką charakterystykę zadań do wykonania dla każdej misji czy dnia.
- Informacje dodatkowe, jak spis przedmiotów specjalnych oraz miejsce startu.

Sposób odczytywania poradnika

Pojedyncza misja składa się z dwóch oddzielnych opisów:

1. Część „INFO”, w której znajdują się informacje wstępne, dodatkowe oraz spis zadań do wykonania wraz z mapami okolicy (jeśli takowe występują w grze), wraz z zaznaczonymi przeze mnie newralgicznymi punktami.
2. Część główna, będąca szczegółowym opisem przejścia, zawierająca informacje o lokalizacji wszystkich wartościowych przedmiotów oraz wskazówki, jak wykonać misję (najczęściej w sposób najszybszy i najprzyjemniejszy, oczywiście w moim, subiektywnym, odczuciu).

Opis przejścia

W części głównej znajdują się:

Nazwy zadań do wykonania, przetłumaczone przeze mnie z języka angielskiego na polski (jako że nie jestem zawodowym tłumaczem, mogły wkraść się jakieś niewielkie błędy lub niedomówienia, jednak starałem się do takich sytuacji nie doprowadzić) – **zdania oznaczone kolorem brązowym**.

Nazwy dzielnic lub lokacji, które jeśli muszą być odwiedzane ponownie, mają obok siebie numerki (np. [#2], co oznacza, że należy wykonać jakąś czynność w tej lokacji, zwiedzając ją ponownie, a wzmianka o niej w tej misji lub w tym dniu jest już druga) – **nazwy własne oznaczone jako tekst pogrubiony**.

Oznaczenie przedmiotów wartościowych, które można zabrać, by potem sprzedać w mieście. W nawiasie obok nazwy przedmiotu znajduje się jej wartość, na misjach będzie tam też procentowa ilość zebranych przedmiotów, jeśli gracz kolekcjonuje je zgodnie z opisem – **słowa oznaczone kolorem zielonym**.

Nazwy przedmiotów możliwych do użycia, jako broń lub w innym celu (np. gaszenie pochodni wodną strzałą), które można znaleźć podczas gry lub kupić w sklepach – **słowa oznaczone kolorem niebieskim**.

Nazwy przedmiotów użytecznych, takich jak klucze czy przedmioty wymagane do wykonania misji (jednak nie będące przedmiotami specjalnymi) – **słowa oznaczone kolorem brązowym**.

Nazwy przedmiotów specjalnych, ich zebranie determinuje wybrany poziom trudności – **słowa oznaczone kolorem pomarańczowym**.

Informacje ogólne o grze

Podstawową sprawą w grach z serii Thief jest walka. W skrócie – chodzi o to, by było jej jak najmniej. Złodziej nie jest osobnikiem wyuczonym fachu wojennego i dlatego powinien unikać starć, kryjąc się w cieniu i ewentualnie ogłuszać strażników czy innych napotkanych przeciwników swoją niezastąpioną pałąką. Ale po kolei, przyjrzyjmy się głównym elementom rozgrywki.

Cień – największy sprzymierzeniec

Chowanie się w cieniu to sedno rozgrywki. Zwracaj uwagę na klejnot zlokalizowany na dole ekranu – im jest ciemniejszy, tym trudniej strażnikowi Cię zauważyć. Staraj się zawsze chować w ciemne miejsca i twórz nowe, gasząc wszelkiego rodzaju pochodnie czy lampy. Pochodnie zgasisz za pomocą wodnej strzały, świece w większości możesz zgasić zbliżając się do nich i „używając” takiego przedmiotu.

Działające na prąd lampy to już trudniejsza sprawa. Najczęściej, by je wyłączyć, będziesz musiał odnaleźć odpowiedni przełącznik. W tej części natkniesz się na dynamiczne źródła światła, które mogą się zmieniać zależnie od tego, czy np. promienie palącej się pochodni nie zasłania jakiś przedmiot.

Uważaj też na ludzi niosących pochodnie przy sobie, gdyż mogą Cię bez problemu zobaczyć. Zwracaj też uwagę na własny cień, jeśli przeciwnik go zauważy, może zorientować się co do Twojej tam obecności.

Cisza – przyjaciółka w trudnych chwilach

Chowanie się w cieniu nic nie da, jeśli będziesz głośny jak lokomotywa. By nie zostać usłyszanym, staraj się chodzić powoli (dwa tryby wolnego chodzenia aktywujesz trzymając Shift lub Ctrl). Używaj opcji „przytulania” się do ścian oraz kucania – obie zmniejszają ryzyko wykrycia.

Zwracaj też uwagę na posadzkę, po jakiej stąpasz. Chodzenie po dywanie jest ciche i przyjemne, ale metal będzie wydawał charakterystyczny dźwięk nawet przy powolnym chodzeniu. Tutaj przyda się strzała z mchem, która użyta na każdej posadzce spowoduje, iż będzie się po niej stąpać, niczym po dywanie.

Walka

Jeżeli do niej dojdzie, staraj się unikać starć na miecze. Nawet odskakując do tyłu, by uniknąć ciosu oponenta, trudno będzie wygrać większe potyczki. Używając strzał, możesz trafić przeciwnika w tors, co jeśli ten będzie stał spokojnie (nie zwęszy twojej obecności), zabije go od razu.

Pamiętaj, że zabójstwo pozostawia zawsze ślad krwi (nie mówiąc o ciele). Ciało możesz przenieść w jakiś ciemny zaułek, a krew zmyć wodną strzałą. Użyteczna sprawa, jeśli nie chcesz mieć na głowie całej masy strażników.

Strażnicy w mieście „odradzają się” co jakiś czas, tak więc walka z nimi nie ma sensu. Staraj się ich unikać lub umykać im w ciemne miejsca. Pamiętaj, że po opuszczeniu danej części mapy, jak tylko do niej wrócisz, oponenti będą znowu Cię ścigać!

Ogłuszenie oponentów

Możliwe do wykonania na kilka sposobów. Możesz ich po prostu zająć od tyłu i zaatakować drewnianą pałką. Taki osobnik pada na ziemię i do końca dnia (lub misji) będzie tak sobie leżał (póki nie sprzątniesz ciała w bezpieczne miejsce).

Błędem gry jest brak możliwości ogłuszenia siedzących strażników przy pomocy pałki. Musisz w tym celu użyć innego środka, najlepiej jakiegoś zamiennego, wymienionego poniżej.

Co warto wiedzieć

Nowością w grze jest system „Body Awareness”, dzięki któremu jesteś w stanie zaobserwować, co w danej chwili robi Twój bohater. Czy to walczy, wspina się, czy też wyłamuje zamek, w obu przypadkach zobaczysz jego ręce i nogi wykonujące odpowiednie czynności.

Wspinanie się po ścianach jest możliwe dopiero po wykupieniu specjalnych rękawic. Mając je, jesteś w stanie wdrapać się na każdą zbudowaną z cegieł ścianę. Jest to swego rodzaju rekompensata za brak strzały z liną.

Nie próbuj nurkować w wodzie. Garrett od ostatniej części zapomniał jak się pływa i teraz każda próba zanurzenia się w chłodnej wodzie może nie tylko ostudzić jego zapały, ale też doprowadzić do śmierci biednego złodziejzka.

Musisz nauczyć się sprawnie wyłamywać zamki. Ogólnie zadanie jest prostsze, niż mogłoby się wydawać. Na początku widzisz swoje ręce i jakieś kółka w rogu ekranu. Ruszaj myszką tak, by igła w kółku (będąca wizerunkiem wytrycha) najechała na miejsce z lekkim uszczerbkiem w mechanizmie. Wtedy Garrett ustawi ręce bardziej pionowo. Wyreguluj jeszcze troszkę ręce, by usłyszeć charakterystyczne kliknięcie. Po wyłamaniu w ten sposób wszystkich kółek (których ilość zmienia się) wyłamiesz zamek. Pamiętaj, że jeśli w połowie drogi przerwiesz pracę i gdzieś sobie pójdziesz, potem NIE musisz zaczynać wszystkiego od nowa.