

DARK

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

DARK

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Realmforge Studios, Wydawca Kalypso Media
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Rozdział 0	7
Sanctuary	7
Tutorial – alejki	12
Tutorial – getto	20
Salvation	23
Rozdział 1	26
Harding Museum – plac	26
Harding Museum – pawilon	31
Harding Museum – główny hol	35
Harding Museum – pierwsza średniowieczna wystawa	44
Harding Museum – druga średniowieczna wystawa	53
Harding Museum – katakumby	65
Harding Museum – piwnica	71
Harding Museum – kryjówka Bloominga	77
A New Hope	85
Rozdział 2	87
Geoforge – lobby	87
Geoforge – pomieszczenie ochrony	96
Geoforge – biuro księgowości	101
Geoforge – dział administracji	111
Geoforge – biuro księgowości (2)	115
Geoforge – park	123
Geoforge – penthouse	132
Geoforge – park (2)	136
Geoforge – tereny łowieckie Vlada	143
Following An Angel	157
Rozdział 3	159
Atlantis – wejście	159
Atlantis – główna sala klubu (przed rozpyleniem gazu)	163
Atlantis – główna sala klubu (po rozpyleniu gazu)	172
Atlantis – Titty Twister	181
Atlantis – magazyn	194
Atlantis – pomieszczenie ochrony	205
Atlantis – siedziba Steinera	209
Rozdział 4	211
The Hole – pierwsze podwórze	211
The Hole – drugie podwórze	219
The Hole – stare kino	227
The Hole – pierwszy dziedziniec	231
The Hole – drugi dziedziniec	239
The Hole – zrujnowany klub	249
Rozdział 5	254
Cryogenic – plac	254
Cryogenic – lobby (przed pojawieniem się łowców)	265
Cryogenic – lobby (po pojawieniu się łowców)	267
Cryogenic – atrium	279
Cryogenic – magazyn	291
Cryogenic – laboratorium	301

Rozdział 6	310
M17 Base – centrum dowodzenia	310
M17 Base – komory kriogeniczne	321
M17 Base – pomieszczenie ochrony	327
M17 Base – miejsce przetrzymywania Toma	336
M17 Base – cele	342
M17 Base – kantyna	352
M17 Base – miejsce przetrzymywania Rose	357
M17 Base – finałowy boss: Steiner	361
M17 Base – wybór zakończenia	364
Wampirze moce	368
Rozwój postaci	368
Zestawienie mocy: Inherent Powers (wrodzone)	369
Zestawienie mocy: Vampiric Powers (aktywne)	373
Zestawienie mocy: Passive Powers (pasywne)	379
Najbardziej przydatne moce	382
Wyzwania i osiągnięcia	383
Wyzwania	383
Osiągnięcia (achievements)	384

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

Nieoficjalny poradnik do gry *DARK* zawiera **bardzo szczegółowy opis przejścia jej wszystkich rozdziałów**. W omówieniach poszczególnych etapów szczególny nacisk położono na sprawę **przechodzenia przez kolejne lokacje pozostając w ukryciu i nie doprowadzając do podnoszenia alarmów**. W opisie przejścia znajdują się także informacje na temat wszystkich opcjonalnych zajęć (m.in. rozmowy z postaciami niezależnymi, zadania poboczne) oraz lokalizacji wszystkich sekretnych przedmiotów (znajdziek).

W dalszej części poradnika zamieszczony został ponadto odrębny rozdział poświęcony kwestii rozwoju sterowanej postaci, zawierający **szczegółowe omówienia wszystkich dostępnych umiejętności i ulepszeń** oraz wskazówki odnośnie najbardziej przydatnych wampirzych mocy.

Poradnik do gry *DARK* to:

- kompletny, bogato ilustrowany opis przejścia wszystkich rozdziałów, stawiający szczególny nacisk na skuteczne unikanie wykrycia
- omówienia wszystkich opcjonalnych zajęć oraz lokalizacje wszystkich sekretów
- zestawienie wszystkich umiejętności sterowanej postaci z wyszczególnieniem tych najbardziej przydatnych
- pełna lista osiągnięć



Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

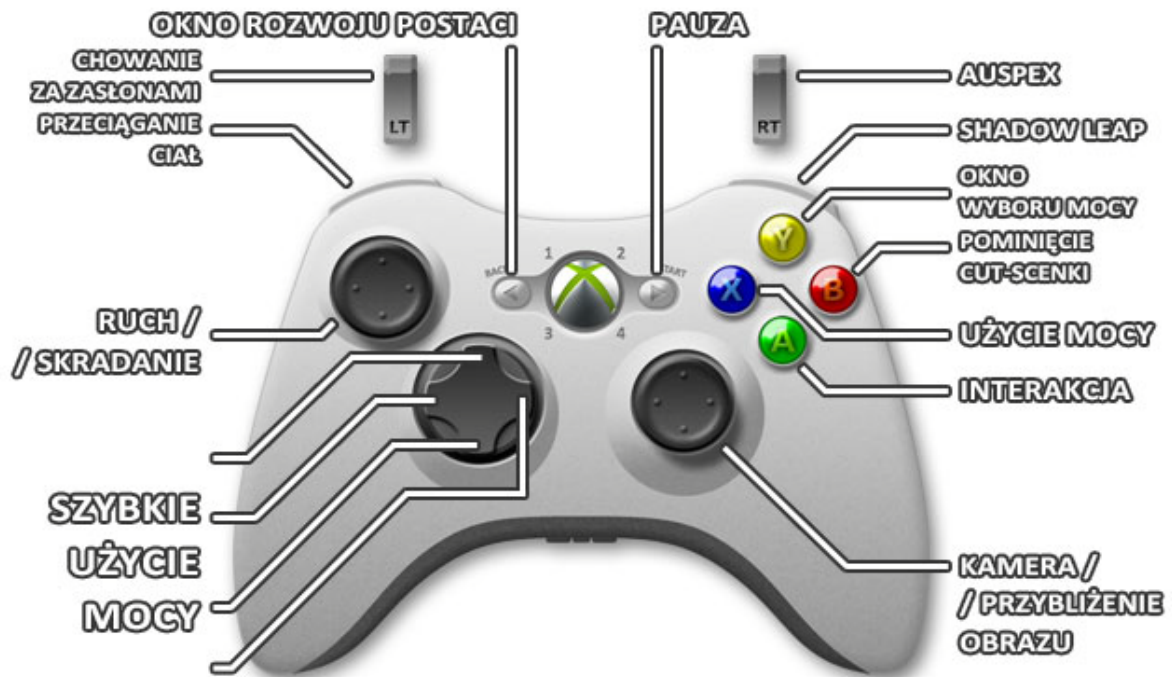
W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:








- **kolor brązowy** – kolor ten używany jest do oznaczania wszystkich napotykanym postaci (sojusznicy, osoby neutralne, przeciwnicy)
- **kolor niebieski** – kolor ten używany jest do oznaczania wykorzystywanych przez Erica wampirycznych mocy
- **kolor pomarańczowy** – kolor ten używany jest do informowania o zdobywanych przez sterowaną postać punktach doświadczenia
- **kolor zielony** – kolor ten używany jest do oznaczania odnajdywanych sekretnych przedmiotów

Jacek „Stranger” Hałas

Sterowanie

X b o x 3 6 0



	Poruszanie się
	Skradanie się
	Rozglądanie się
	Przybliżenie obrazu
	Interakcja
	Pominięcie scenki przerywnikowej
	Użycie aktywnej mocy

	Wyświetlenie okna wyboru mocy
	Szybkie użycie mocy
	Szybkie użycie mocy
	Szybkie użycie mocy
	Szybkie użycie mocy
	Przeciąganie ciał (przytrzymaj)
	Chowanie się za zasłoną (przytrzymaj)
	Shadow Leap – teleportacja (przytrzymaj)
	Auspex – wampirzy tryb widzenia (przytrzymaj)
	Wyświetlenie okna rozwoju postaci
	Zatrzymanie gry

Rozdział 0

S a n c t u a r y



Zejdźcie do piwnicy

Zaczekaj aż uzyskasz pełną kontrolę nad postacią Erica. Jako że **bramkarze** nie wpuszczą Cię chwilowo ani do głównej sali klubu ani na piętro wybierz schody prowadzące do piwnicy.



Przejdźcie do lewej toalety

Kieruj się w stronę toalet zlokalizowanych w piwnicy budynku. Wejdź do lewej toalety, doprowadzając do wyświetlenia nowej, krótkiej scenki przerywnikowej ze spotkania z "aniołem".