

# Rycerze mroku - poradnik gracza

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Chciałbym się z Wami podzielić moimi spostrzeżeniami na temat gry "Rycerze mroku". Chodzi o taktykę, jaką moim zdaniem należy stosować na konkretnym przeciwniku.

## Porady ogólne

pamiętaj fire+kierunek zadajesz cios, sam kierunek bez fire to blok, sztuką sukcesu jest blokowanie. Jeśli będziesz walił na oślep, to daleko nie zajdziesz. Na dole ekranu widoczne są oczy. Obserwuj je bacznie. Na chwilę przed planowanym atakiem pokażą Ci one jego kierunek. Jeśli nabierzesz odpowiedniej wprawy i precyzji, będziesz w stanie zablokować każdy cios przeciwnika. Jest osiem różnych kombinacji ataku (górze, dół, lewo, prawo i po skosach) oraz 4 bloki. Niektórzy przeciwnicy z opóźnieniem blokują niektóre zadane przez Ciebie kombinacje ciosów. Dotyczy to zwłaszcza ciosów po skosie. Im dłużej walczysz, tym bardziej jesteś zmęczony. Informuje o tym wskaźnik, który znajduje się obok wskaźnika stanu Twojej energii. Maleje po każdym zadanym ciosie i rośnie po każdym udanym bloku. Im jesteś bardziej zmęczony, tym wolniejsze są Twoje ruchy. To samo dotyczy Twojego przeciwnika. zmęczonego wroga dużo łatwiej pokonać!

## Porady szczegółowe

Kalim

W jego postać wcielił się autor muzyki do gry - Mobby (Artur Pietrzak).

Jest to koleś z toporem i maską kata. Tutaj nie powinno być żadnych problemów. Wal ile wlezie lewo+fire i prawo+fire, a jak zaczniesz uparcie blokować, to przywali mu parę razy po głowie (górze+fire). Raczej dosyć skutecznie blokuje dolne ciosy (o ile nie jest bardzo zmęczony). Prosty przeciwnik, właściwie nie trzeba za dużo blokować jego ciosów, o ile wpadnie się w odpowiedni rytm.

Osa

Tutaj są już problemy. Osa ma to do siebie, że lata, a gdy lata, to ma włączony blok na wszystkie kierunki przez co nie da się w nią trafić. Ale i z tym można sobie poradzić. Gdy Osa odfruuwa w głąb ekranu, trzeba obserwować oczy, aby wiedzieć z której strony zaatakuje. Po udanym bloku jak najszybciej przeprowadź kontratak. Pamiętaj, że gdy wróg atakuje, a Ty dobrze blokujesz, to on się męczy, a Ty "odpoczywasz". Osa nie jest zbyt szybka, niemniej ta walka jest na początku irytująca.

Mustafa

W jego postać wcielił się grafik - Caro (Karol Włodarczyk).

Szybki i silny przeciwnik. Uderza celnie i mocno. Na początku należy blokować aż osłabnie i jego ruchy staną się wolniejsze. Gdy tego dokonasz, trzeba szybko atakować do momentu, aż się zmęczysz. Wtedy trzeba całą procedurę powtórzyć od nowa.

Robal

# Rycerze mroku - poradnik gracza

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Nie jest zbyt wymagającym przeciwnikiem. Jest bardzo wolny. Działa na niego technika, którą opisywałem przy Kalimie z tą jednak różnicą, że częściej trzeba uderzać w głowę (góra+fire) i blokować. Niemniej przy tej walce nie powinieneś rwać włosów z głowy.

## Harada

W jego postać wcielił się drugi grafik - ASL.

Szybszy niż Mustafa, ale technika, którą możesz na niego stosować jest podobna. Blokuj aż się zmęczy. W przeciwieństwie do Mustafy dużo trudniej jest go trafić. W miarę dobrze wychodzą kombinacje po skosie.

## Nietoperz

Zachowuje się tak samo jak osa. Kiedy odlatuje w głąb ekranu, nie można go trafić. Jest jednak sporo większy od osy i wolniej się rusza. Kiedy odlatuje w głąb ekranu, blokuj, a kiedy podlatuje uderzaj. Nietoperz czasami lubi sobie postać w miejscu między kolejnymi atakami. Uderzaj wtedy ile tylko wejdzie.

## Zoombie

W jego postać wcielił się Caro (Karol Włodarczyk).

Jest strasznie szybki, momentami za bardzo. Nie ma rady: blokuj, blokuj, blokuj. Gdy przestanie na chwilę atakować, atakuj w głowę. Gdy go trochę zmęczysz, jest już Twój. Pamiętaj aby nie dać za mocno mu odpocząć, bo wtedy wraca do swojej szybkości ataku.

## Moc Złego

Po walce z Zoombie musisz zmierzyć się z ciemną Mocą Złego. Jest to wielka ciemna kula, która strzela piorunami. Tutaj nie przelewki. Walka jest naprawdę bardzo trudna i może przyprawić o frustrację połączoną z wybuchem dzikiej nienawiści do kodera. W tej walce występuje ciekawa rzecz. Owa moc uderza w nas piorunami, a my je blokujemy za pomocą drewnianej laski. Co do samej taktyki, to na pewno standard, czyli bardzo szybkie bloki, a potem atak. Tutaj naprawdę trzeba wykazać się refleksem. Pomiędzy "oczkami" a atakiem jest naprawdę niewiele czasu na reakcję.

## Phanter

Jego rolę odgrywa Caro (Karol Włodarczyk).

Koleś ma ostre kolce, więc uważaj na nie. 80% jego ataków zatrzyma Twój dolny blok. Nie uderzaj za dużo w głowę, gdyż za dobrze blokuje. Skuteczniejsze są ataki po skosie od dołu. No i oczywiście dużo blokuj. Phanter nie jest tak szybki jak Zoombie, ale i tak musisz uważać!

## Duchy

Przed finałową walką czeka Cię pojedynek z duchami przeciwników, których zabiłeś. Nie są oni trudniejszą wersją ich żywych poprzedników. Walczy się z nimi tak samo. Jeśli dałeś radę ich żywym wcieleniom, to z umarlakami nie

