

Beyond Divinity

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Beyond Divinity

autor: Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz

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

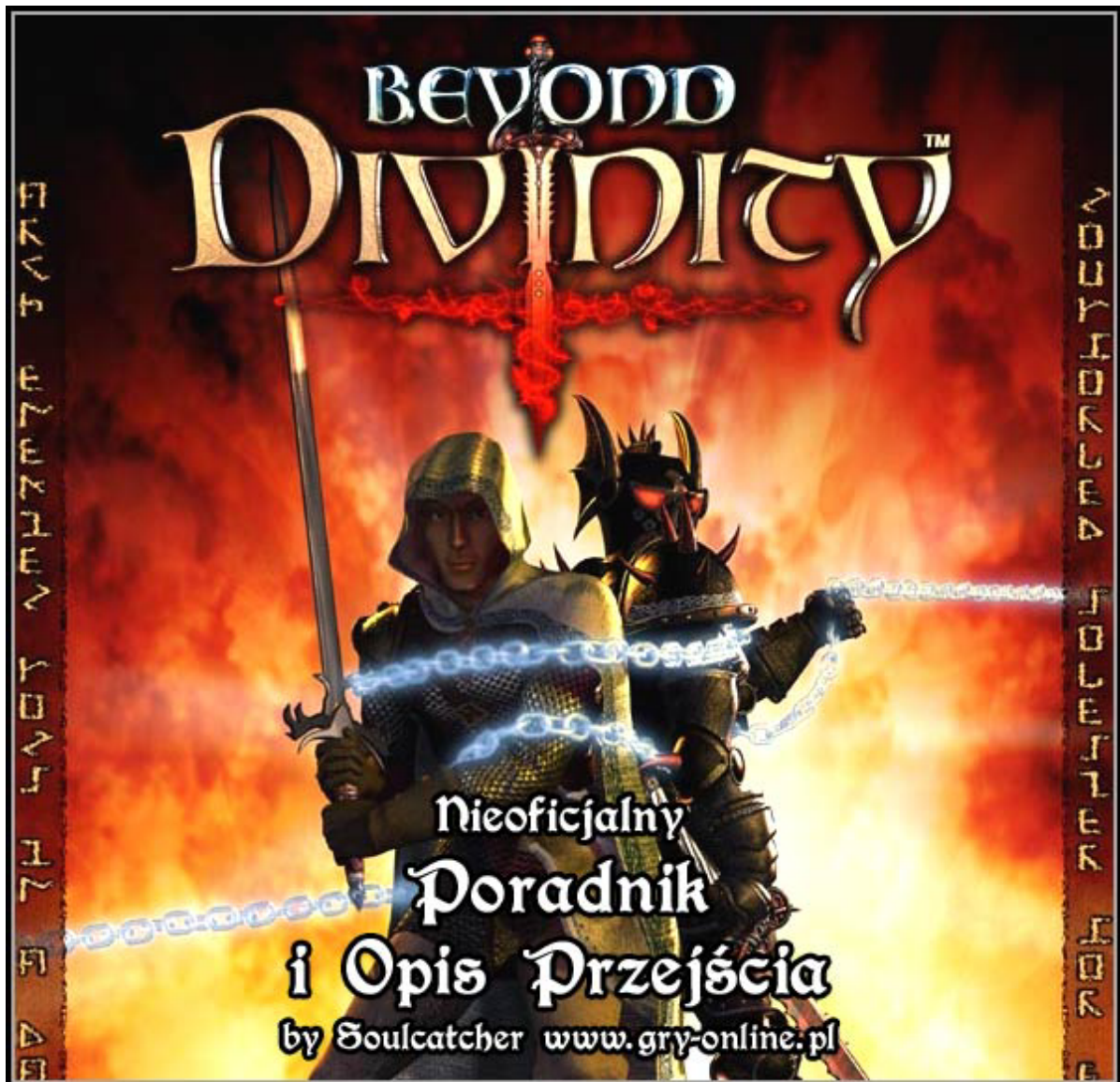
Wprowadzenie i uwagi ogólne	4
AKT 1	6
01 Cytadela I	6
02 Cytadela II	11
03 Cytadela III	13
04 Cytadela IV	15
05 Cytadela V	16
06 Cytadela VI	16
07 Cytadela VII	17
08 Cytadela VIII	17
09 Cytadela IX	18
10 Cytadela X	22
AKT 2	25
11 Wyspa Cytadeli	25
12 Wyspa Cytadeli - Więzienie	26
13 Wioska Impów	27
14 Opactwo I	33
15 Opactwo II	35
16 Small Mushroom Forest	36
17 Spider Forest	38
18 Great Mushroom Forest	40
19 Dead Forest	43
20 Mushroom Cave	47
21 Gospoda w Rivellon	49
22 Labirynt Szamana	51
23 Wioska Dzieci	52
AKT 3	53
24 Miasto Świątyni	53
25 Kryształowy Las I	60
26 Wastelands	63
27 Las Popiołów	64
28 Ruiny Zandalora	67
29 Spalony Las	69
30 Kryształowy Las II	71
31 Świątynia I-II-III	73
32 Świątynia IV-V-VI	75
33 Bagna i Nekromanta	77
AKT 4	79
34 Akademia I	79
35 Podziemia Akademii I	85
36 Podziemia Akademii II	88
37 Akademia II	90
38 Akademia III	95
39 Sen Impa	98
40 Akademia III Test 1	99
41 Akademia III Test 2	100
42 Akademia III Test 3	101
43 Akademia III Test 4	103
44 Akademia IV	104

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 i uwagi ogólne

Beyond Divinity to gra cRPG osadzona w realiach świata Divinity. Jest kolejną częścią, choć nie bezpośrednią kontynuacją gry *Divine Divinity*.

Minimalne wymagania sprzętowe gry to: Procesor PIII 800Mhz (lub AMD), 256Mb RAM, karta grafiki 3D z 64MBRAM kompatybilna DirectX8.1 (+drivery obsługujące DirectX9). Gra działa na systemach operacyjnych win98SE / 2000SP2 / ME / XP, jakkolwiek na win98 mogą wystąpić problemy. Obsługiwane rozdzielczości to od 640x480 do 1600x1200, jakkolwiek zalecane jest min. 1024x768. Gra NIE posiada trybu Multiplayer.

W drużynie kontrolujemy dwie główne postacie. Pierwsza postać to stworzony przez nas bohater, druga to Death Knight związany z nami klątwą. Nie ma możliwości dołączania do drużyny innych bohaterów, jakkolwiek podczas rozgrywki możemy przywoływać „sługi”, które tymczasowo będą członkami naszej drużyny.

Gracz może wybrać dla swojego bohatera jedną z trzech podstawowych klas: Warrior (Wojownik), Wizard(Czarodziej) lub Survivor (coś jakby Złodziej). Podczas rozgrywki każda z klas może w pewnym stopniu nauczyć się umiejętności dwóch pozostałych.

Poradnik i Opis Przejścia zostały przygotowane na bazie **angielskojęzycznego** egzemplarza gry *Beyond Divinity* o numer **wersji 1.42** (patch z 7 maja 2004). Jeżeli posiadasz inną wersję gry, fabuła i niektóre zadania mogą się nieznacznie różnić. Gra na rynku Polskim jest dostępna **w Polskiej kinowej (z napisami)** wersji językowej. Do rozgrywki w wersji PL nie jest wymagana znajomość języka obcego.

Gra *Beyond Divinity* jest nawet jak na standardy cRPG grą rozbudowaną, starałem się opisać wszystkie dostępne lokacje i zadania, jakkolwiek mogło się zdarzyć, iż któryś z pobocznych wątków został pominięty.

W pierwszej kolejności zapoznaj się z instrukcją dołączoną do gry, to bardzo ważne, abyś zapoznał się z podstawowymi pojęciami i obsługa gry, sposobem rozwoju postaci oraz opisami dostępnych skilli i parametrów. Nie opisuję w poradniku zagadnień opisanych w instrukcji do gry.

Poradnik i Opis przejścia jest skonstruowany w taki sposób, iż na początku gry opisane są nawet drobne czynności, dalej w miarę zdobywania umiejętności przez gracza opis skupia się na rzeczach najistotniejszych, nie pomijając jednak niczego istotnego.

Lokacje zwiedzamy zgodnie z kolejnością numerów na mapie.

Gra po zaaplikowaniu poprawki (patcha) jest prawie pozbawiona błędów, poza jednym dosyć irytującym, czasami postacie NPC i potwory „uciekają” poza ekran. W takim wypadku trzeba wyjść z gry i uruchomić ją ponownie.

Zapisuj grę często pod różnymi nazwami, tak abyś w razie potrzeby mógł wrócić do wcześniejszej lokacji.

Nie opisuję wszystkich przedmiotów, jakie można znaleźć w grze, gdyż jest ich bardzo wiele. Główna zasada jest taka: **zbieramy wszystko, co znajdziemy w grze** dokładnie przeszukując wszystkie kolejne lokacje.

Gra pozwala w dosyć dowolny sposób zwiedzać lokacje, ale jeżeli chcesz iść razem z tym poradnikiem, kieruj się kolejnymi numerami na mapie i w opisie.

Pamiętaj, iż w każdej chwili możesz zatrzymać rozgrywkę wciskając spację.

W zależności od klasy, jaką grasz może się okazać, iż konkretne zadania można również wykonać w sposób inny niż opisany w tej solucji.

Nauczonych wcześniej Skilli można się oduczać i przydzielać odzyskane w taki sposób punkty na inne skille.

[Nauczyciel] – tak w poradniku oznaczone są postacie, które za pieniądze odblokują nam niedostępne gałęzie drzewa umiejętności (skilli). Nie uczą nas nowych skilli, gdyż to możemy zrobić dopiero, jak zdobędziemy odpowiedni poziom doświadczenia, ale umożliwiają nam tę naukę. W praktyce, jeżeli mamy na to pieniądze, powinniśmy korzystać ze wszystkich Nauczycieli.

Inną metodą otwierania ścieżek do skilli są Skillbooks. Jeżeli otwieramy daną ścieżkę, otwiera się ona dla wszystkich członków naszej drużyny.

[Handlarz] – Tak oznaczone są postacie, z którymi możemy handlować, u których możemy rozpoznawać przedmioty i naprawiać ekwipunek. Sprzedawanie przedmiotów jest istotnym źródłem zdobywania pieniędzy w grze.

[Imię] – Kolorem niebieskim zostały oznaczone w poradniku postacie, z którymi możemy podjąć jakąś interakcję.

[Przedmiot] – Przedmioty w poradniku zostały oznaczone kolorem zielonym.

[Quest] – tak w poradniku oznaczone są zadania, jakie możemy (czasami musimy) wykonywać w grze.

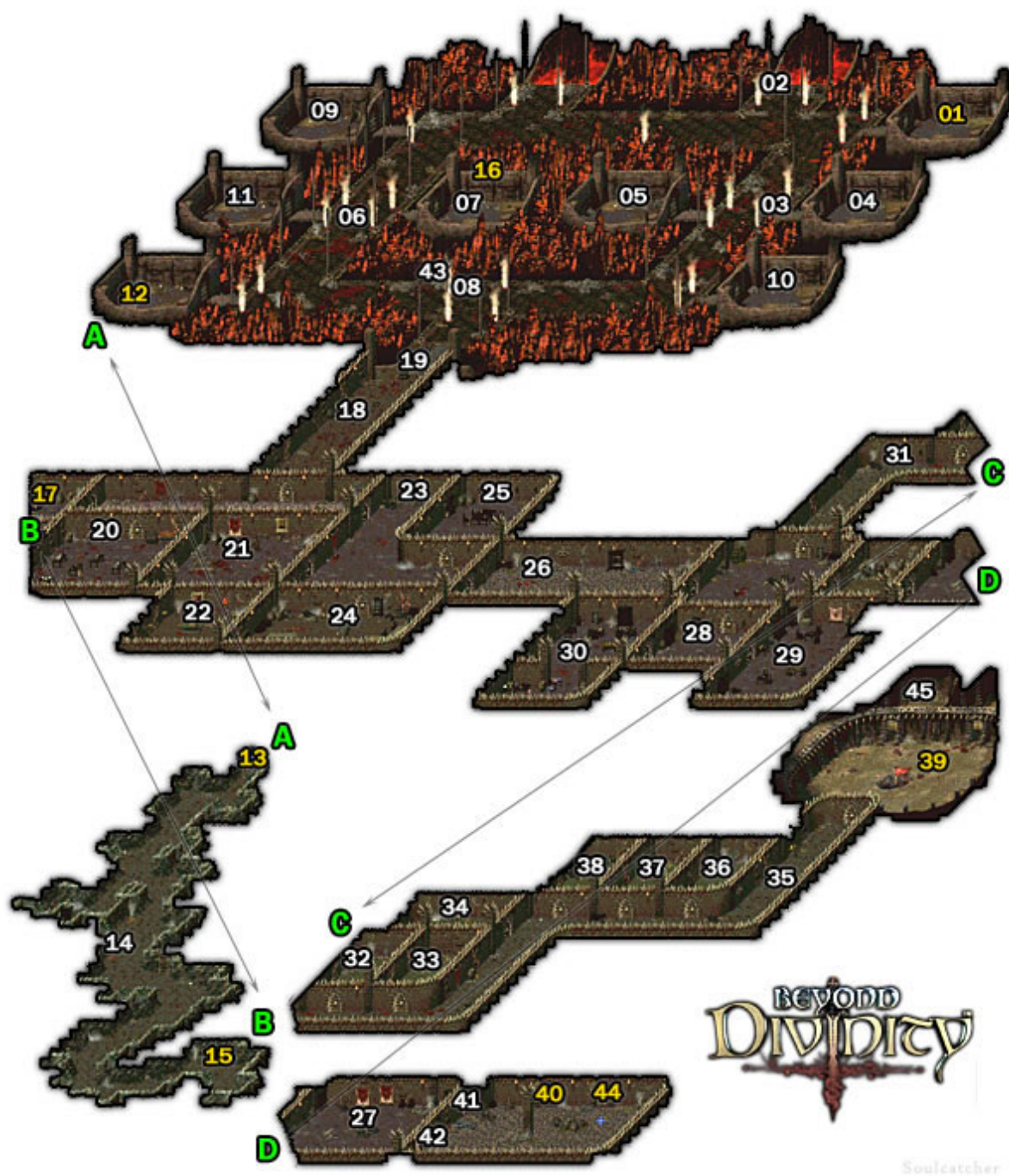
ALT – Klawisz ALT podświetla leżące na ziemi przedmioty – używajcie go często, gdyż łatwo przegapić np. klucze schowane za innymi przedmiotami.

Summoning Dolls – To lalki „voodoo” służące do przywoływania dodatkowych członków naszej drużyny. Przywołany stwór będzie żył wyłącznie w określonej odległości od miejsca swojego przywołania w określonej lokacji, gdy zaczyna wychodzić z zasięgu staje się czerwony. Aby odległość tę powiększyć lub wzmocnić przywołanego stwora musimy rozwijać jednej z naszych postaci odpowiedni skill. Przywołaną postać można kontrolować do momentu przejścia do kolejnej lokacji, potem znika i musimy przywoływać je ponownie. Przywoływane postacie możemy wyposażać w ekwipunek, tak jak naszych bohaterów. Możemy je również rozwijać i uczyć skilli.

Battlefields – Poza głównymi lokacjami gry, w BD znajdziemy obszary generowane losowo. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w instrukcji do gry. Chciałbym tylko nadmienić, że Battlefields są istotnym miejscem podnoszenia poziomu doświadczenia, zdobywania przedmiotów i co chyba najważniejsze są niezawodnym miejscem do sprzedawania nadmiarowego ekwipunku.

MAPA 01: CITADEL I

BEYOND DIVINITY SOLUCJE I PORADNIK WWW.GRY-ONLINE.PL



Tu zaczyna się **AKT 1** fabuły Beyond Divinity.

01-01 Cella naszego Bohatera - tu rozpoczynamy grę.

Naszą postać znajdujemy zamkniętą w więziennej celi. Po chwili drzwi otwierają się i do pokoju wraca **Dead Knight**, nasz przymusowy towarzysz (druga postać naszej drużyny).

Dead Knight (DK) – Rozmawiamy z nim aby zorientować się w sytuacji. Dowiadujemy się iż Demon Samuel władca Cytadeli w której jesteśmy uwięzieni, ukarał **DK** i naszego bohatera rzucając na nich klątwę łączącą ich na śmierć i życie po wieczne czasy. Ich dusze są połączone ze sobą i jedna nie może przeżyć bez drugiej.

Wygląda na to że zarówno nasz bohater jak i **DK** (który w fabule poprzedzającej grę był jego wrogiem) nie są zadowoleni z zaistniałej sytuacji. Z tego co mówi **DK** tylko **Samuel** i **Isolde** są w stanie usunąć klątwę łączącą dwie postacie. Na pomoc **Samuela** nie mamy co liczyć, pozostaje więc **Isolde**, lecz aby skorzystać z jej pomocy musimy wpierw opuścić więzienie i wydostać się z wymiaru w którym znajduje się Cytadela.

Dead Knight zostaje pełnoprawnym członkiem naszej drużyny.

W pomieszczeniu znajduje się **posłanie**. Z posłania korzystamy aby odzyskać siły jeżeli jest taka potrzeba, ale można to robić tylko wtedy gdy mamy jedzenie. Jeżeli nie mamy jedzenia a chcemy odzyskać zdrowie po prostu stoimy w miejscu i czekamy aż pasek zdrowia wróci z czasem do maksimum.

[Quest] 001: Escape from Samuel's Prison - Pierwsze zadanie jakie otrzymujemy to ucieczka z więzienia w Cytadeli. Aby spełnić to zadanie musimy przejść przez cały AKT 1, a jego zakończenie znajdziemy w 10-21.

To jest dobry moment aby zapoznać się ze sposobem obsługi gry i pooglądać opcje.

Wychodzimy z celi.

01-02 Przeszukujemy stertę śmieci w poszukiwaniu naszej pierwszej broni – **Pałka**. Uzbrajamy w nią naszego bohatera.

Niedaleko biega **szczur**, nasz pierwszy przeciwnik. Nie musimy go atakować. Jeżeli nie zaatakujemy go on i inne szczury pozostaną neutralne do końca gry. Ale atakujemy go aby zarobić kilka punktów doświadczenia.

01-03 Pałka i 4 Klucze

01-04 Cella Dead Knight – **DK** protestuje przed wejściem do celi. Nie ma w niej nic ciekawego poza jeszcze jednym szczurem do zabicia

01-05 Nie wchodzimy tu w tym momencie.

[...] Po otrzymaniu w **01-16 [Q]002** - Znalezionym kluczem otwieramy celę, wchodzimy do pokoju, zabijamy szczury, i znajdujemy **Mikstura Uleczająca** oraz **Kość** potrzebną do [Q]002

01-06 Zabijamy **Strażnika**

01-07 Zabijamy **Szkieletona** i wchodzimy do celi. Na posłaniu leży **Manuskrypt**. W ścianie jest niewidoczny tunel, jeżeli na niego klikniemy otworzy się przejście do podziemnego korytarza 01-16. Nie wchodzimy w niego w tym momencie.

01-08 Mad Prisoner (Szalony więzień) – nie dogadamy się z nim, jest szalony, gdy wyjdziemy z celi będzie uciekał, a gdy zginie zostawi na ziemi **Manuskrypt**. Z celi zabieramy jedzenie i wodę.

01-09 Zabijemy kolejnego **Strażnika** i zbieramy po nim przedmioty w tym 2 x **Klucz**.