



Darkest Dungeon

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Darkest Dungeon

zawiera poradnik do The Crimson Court

autor: Patrick „YxU” Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-316-5

Producent Red Hook Studios, Wydawca Red Hook Studios, Wydawca PL CDP
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
The Crimson Court	6
Porady	6
O dodatku The Crimson Court	6
Porady na dobry początek	9
FAQ - Często zadawane pytania	11
Jak pozbyć się Karmazynowej Kłątwy?	11
Wzywanie i unikanie Fanatyka	12
Jak zdobyć Zaproszenie na Dziedzinię?	14
Dziedzinię	16
Zwiększanie Zarazy i wejście na Dziedzinię	16
Zalecany prowiant	18
Dobór członków drużyny	19
Wejście na Dziedzinię	20
Niebezpieczni wrogowie	22
Ciekawostki (Curio)	23
Mechaniki gry	26
Karmazynowa Kłątwa	26
Klasa postaci - Flagelant	31
Dzielnice	36
Błyskotki z zestawów	39
Bossowie	44
Krokodylowaty	44
Fanatyk	47
Baron	51
Wicehrabia	55
Hrabina	60
Strażnik Ogrodu	65
Mapy Dziedzinię	69
Misja 1 - Burn the Hives	69
Misja 2 - Morbid Entertainment Mapy Dziedzinię	71
Misja 3 - Served Cold	74
Misja 4 - A Bewitching Predator	77
Darkest Dungeon - poradnik do gry	80
Informacje wstępne i porady	80
Porady na dobry początek	80
Osiągnięcia	83
Darkest Dungeon - wymagania sprzętowe	91
Mechaniki gry	93
Życie bohaterów	93
Stres	94
Przypadłości / Afflictions	96
Heroiczne bonusy	97
Efekty statusu	98
Poziom światła i jego wpływ na rozgrywkę	99
Prowiant / Provisions	101
Klasy bohaterów	104
Wprowadzenie	104
Statystyki bohaterów	104
Łowca nagród / Bounty Hunter	108
Krzyżowiec / Crusader	113
Hiena cmentarna / Grave Robber	118
Awanturniczka / Hellion	123
Oprych / Highwayman	128

Arlekin / Jester	133
Trędowaty / Leper	138
Okultysta / Occultist	143
Badaczka zarazy	148
Kapłanka / Vestal	153
Wstręt / Abomination	158
Zbrojny / Man-at-Arms	163
Łowczy / Hound Master	168
Kuszniczka / Arbalest	173
Błyskotki / Trinkets	178
Rekomendowane błyskotki dla klas	178
Nawyki / Quirk	180
Pozytywne	180
Negatywne	184
Porady dotyczące wyboru nawyków	189
Bossowie	190
Brigand Pounder	190
Prophet	193
Flesh	196
Siren	201
Drowned Crew	204
Necromancer	207
Swine	208
Hag	209
Shambler	210
Collector	215
Miasto	219
Wprowadzenie	219
Opactwo / Abbey	220
Kowal / Blacksmith	222
Gildia / Guild	224
Wóz Wróżbiarki / Nomad Wagon	226
Lazaret / Sanitarium	228
Kareta / Stage Coach	230
Surwiwalistka / Survivalist	232
Oberża / Tavern	233
Podziemia	235
Misje	235
Eksploracja	236
Walka	237
Obozowanie	239
Ciekawostki / Curio	240
Podstawowe informacje	240
Ruiny / Ruins	242
Norowisko / Warrens	246
Zatoka / Cove	249
Knieja / Weald	252
Ogólnodostępne	255

Lokacje _____	257
Ruiny / Ruins _____	257
Knieja / Weald _____	260
Norowisko / Warrens _____	262
Zatoka / Cove _____	265
Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia _____	268
Porady na start _____	268
We Are The Flame Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia _____	270
Lighting the Way Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia _____	274
Belly of the Beast Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia _____	277
Hell is in the Heart Lokacja Darkest Dungeon - opis przejścia _____	281

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry Darkest Dungeon oraz **The Crimson Court** jest idealnym przewodnikiem i kompanem dla tych, którzy pragną odkryć tajemnicę mrocznych podziemi rozciągających się pod starożytną i złowrogą posiadłością rodziny o nazwisko tak starym i przeklętym, że zostało ono zamazane przez czas i inne, bardziej mroczne siły. Pierwsze rozdziały niniejszego dzieła skupiają się na wstępnych poradach oraz mechanikach kierujących tym okrutnym światem. Przerabiając je, drogi czytelniku, uzyskasz podstawową wiedzę pozwalającą przetrwać w tym nieprzyjaznym środowisku. Dowiesz się m.in. jak nie pozbawić przedwcześnie życia swoich podopiecznych (**informacje o pasku życia bohaterów**), odkryjesz jak niesamowicie kruche są ich umysły (**mechanika stresu**) oraz **nauczysz się zagadnień związanych z chorobami umysłu oraz ciała, których można się nabawić w tych przeklętych ruinach (efekty statusu)**.

Kolejny, drugi, rozdział przewodnika traktuje o klasach naszych dzielnych poszukiwaczy przygód. Uzyskasz z niego krótkie opisy wszystkich dostępnych klas bohaterów oraz ich umiejętności, dowiesz się jakie są ich zalety i wady, a nawet otrzymasz kilka cennych porad, które przedłużą ich i tak króciutkie żywoty. Następny, odrobinę krótszy, choć równie istotny rozdział, **zawiera ogólny opis wszelkich dostępnych w grze bestii, nieumarłych istot, łotrzyków, demonicznych monstrów i innych piekielnych pomiotów, jak również bardziej szczegółowe informacje i taktyki na temat starć z elitarnymi bossami dowodzącymi tymi przeklętymi zastępami**.

Ostatnie dwa rozdziały dotyczą dwóch istotnych lokacji, między którymi przyjdzie Ci się przemieszczać: **Miasta** oraz **Podziemi**. Opis Miasta skupia się w głównej mierze na **lokalach, które się w nim znajdują, oraz związanych z nimi drzewkach ulepszeń**. Rozdział traktujący o Podziemiach jest odrobinę bardziej obszerny. Zawiera w sobie wszystkie informacje, których potrzebują bohaterowie, aby mieć choć cień szansy na powrót do Miasta w jednym kawałku. Wiedza ta składa się m.in. na **opis dostępnych w grze misji, proces eksploracji podziemi i czyhające na herosów niebezpieczeństwa oraz szlachetną sztukę wojaczki (przebieg walk) i lizania ran (obozowanie)**.

Poradnik zawiera również całą sekcję poświęconą dodatkowo *The Crimson Court*, w którym objaśniamy nowe mechanizmy gry, w tym jak zdjąć karmazynową kłutwę lub jak zdobyć zaproszenie na Dziedziniec, ale również dodaliśmy nowe mapy, taktyki na nowych bossów i opisaliśmy nową klasę postaci, Flagelanta.

Poradnik do *Darkest Dungeon* to:

- Szczegółowy opis mechanik rządzących grą;
- Opis zagadnień związanych z dodatkiem *The Crimson Court*;
- Mapy do *The Crimson Court*;
- Informacje i porady do wszystkich klas bohaterów oraz dokładny opis ich umiejętności, zalet oraz wad;
- Taktyki do starć z głównymi bossami;
- Porady dotyczące przemieszczania się po podziemiach, prowadzenia walk i obozowania;
- Drzewka rozwoju poszczególnych budynków.

Jakub Bugielski, Patryk "Irtan" Grochala (www.gry-online.pl)

The Crimson Court

Porady

O dodatku The Crimson Court

Wraz z dodatkiem *The Crimson Court*, do gry *Darkest Dungeon* trafiła cała masa nowych mechanik, przedmiotów i przeciwników. Niestety, sama gra w bardzo ograniczonym stopniu informuje gracza, co wprowadza dodatek i czego należy się spodziewać - wszystko trzeba przeżyć samemu, nic nie jest "podane na tacy". W tym rozdziale poznasz wszystkie różnice pomiędzy podstawową wersją gry, a dodatkiem, a także sposób, w jaki sam dodatek można uruchomić.

Co nowego wprowadza dodatek The Crimson Court



Nowa strefa, Dziedziniec, to jedna z głównych atrakcji dodatku.

Pierwszy oficjalny dodatek do gry wprowadza następujące rzeczy:

1. **Nowy poziom trudności zwany Krwawym Księżycem (Blood Moon)**. Jest to po prostu odpowiednik trybu Stygian, który dostępny jest w "podstawce".
2. **Ponad tuzin nowych wrogów, w tym zwykłych i bossów**. Główni bossowie Dziedzinca - Baron, Wicehrabia i Hrabina - spotykani są wyłącznie raz, nie mają swoich odpowiedników na innych poziomach trudności podziemi.

3. **Całkowicie nowa strefa zwana Dziedzińcem.** Główną cechą, która wyróżnia tereny na Dziedzińcu jest fakt, iż tamtejsze mapy nie są od początku widoczne dla gracza (trzeba je odkryć przy pomocy zwiadu, docierając do końca korytarza) i to, iż ich układ jest sztywno ustalony - zawsze wyglądają tak samo, a aktywności (takie jak klucze, bossowie i Ciekawostki) są umieszczone w tych samych miejscach. Na teren Dziedzińca wejść można jedynie po uzyskaniu specjalnego Zaproszenia. Dodatkowo, drużyna gracza może opuścić Dziedziniec w dowolnym momencie, bez jakichkolwiek konsekwencji (takich jak stres) - kolejna drużyna może wejść zaraz po niej, rozpoczynając w miejscu ewakuacji poprzedniej grupy.
4. **Nowa choroba zwana Karmazynową Kłątą.** Jest to odpowiednik Wampiryzmu - bohaterowie pod jej wpływem będą łaknąć krwi. Przy pomocy jednego z nowych przedmiotów wchodzącego do grupy Prowiantu (Krew), gracz może kontrolować te żądze, zwiększając bądź zmniejszając statystyki bohatera.
5. **Nowe błyskotki i błyskotki z zestawu.** Gracz może teraz zdobyć pary błyskotek, które wchodzą w skład zestawów - gdy obie są ubrane, postać otrzyma dodatkowe statystyki, często przewyższające możliwościami nawet najrzadsze "regularne" błyskotki.
6. **Dwa nowe typy Prowiantu - Krew i Laudanum.** Krew wykorzystywana jest do kontrolowania Karmazynowej Kławy, Laudanum z kolei do leczenia efektu Przerazenie (Horror), nakładanego przez niektórych wrogów.
7. **Kilka nowych efektów, które nałożone mogą być na postać, takie jak Przerazenie (Horror).** Przerazenie sprawia, iż bohater otrzymuje co turę obrażenia od stresu, a sam efekt może zostać nałożony kilkukrotnie (jak Krwawienie czy Zaraza). Przerazenie wyleczyć można przy pomocy Laudanum.
8. **Nowa klasa postaci, Flagelant,** skupiająca się na zadawaniu obrażeń od krwawienia i której skuteczność rośnie wraz ze zmniejszeniem się jej punktów zdrowia. Dodatkowo, gdy stres bohatera przekroczy 100 punktów, otrzyma on unikalną dla swojej klasy (i jedyną, którą może otrzymać) przypadłość Wniebowzięty. Zwiększa to zadawane przez postać obrażenia i szansę na trafienie krytyczne, zmniejszając jednocześnie UNIK.
9. **Nowy wędrujący boss - Fanatyk.** Fanatyk ściga drużyny, w skład których wchodzi przynajmniej dwójka zarażonych Karmazynową Kławą bohaterów. Pojawia się on losowo w podziemiach, do których wchodzi drużyna gracza.
10. **Dzielnice, specjalne budynki, które można wznieść** (a nie ulepszyć, jak pozostałe budowle w Osadzie). Oferują one potężne premie, jak zwiększenie skuteczności Pochodni, zwiększenie ilości jedzenia, które drużyna zabrać może na misję, czy poprawę statystyk poszczególnych postaci.
11. **Dwa nowe typy "surowców", które pozyskać można z wrogów - Zaproszenia i Schematy.** Zaproszenia zdobywane są z jednego z przeciwników (Gatekeeper) i wykorzystywane do wchodzenia na Dziedziniec. Schematy z kolei zdobyć można z bossów poziomu Weteran i Czempion, a wykorzystywane są do wznoszenia budowli dzielnicowych.