

DeathSpank

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

DeathSpank

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Hothead Games, Wydawca Hothead Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|-----------------------------------|------------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Zadania | 5 |
| Zadania początkowe | 5 |
| Początek Pluckmuckel | 25 |
| Późniejsze Puckmuckel | 30 |
| Eubrick's | 35 |
| Zlecenia Greem Exterminatora | 44 |
| Cabins for the Rich i okolice | 47 |
| Enchanted Forest | 53 |
| Camp Orgawanga i okolice | 57 |
| Haunted Forest | 59 |
| The Wizard i okolice | 69 |
| Ima and Strunken's Farm i okolice | 77 |
| Wretched Village i okolica | 79 |
| Castle Von Prong | 85 |
| Jaskinie Spelunkera | 88 |
| Rescue Orphans (ratowanie sierot) | 94 |
| Wychodki | 100 |
| Kamienie runiczne | 106 |
| Osiągnięcia | 109 |

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

Poradnik do gry *DeathSpank* zawiera szczegółowy opis przejścia wszystkich zadań w grze, zarówno tych głównych, jak i pobocznych. Każdy quest wzbogacony został zdjęciami i szczegółowymi mapkami (w całym poradniku znalazło się ponad 140 map). Ponadto czytając niniejszy materiał zdobędziesz całą kolekcję kamieni runicznych i odblokujesz wszystkie osiągnięcia.

Łukasz „Crash” Kendryna (www.gry-online.pl)

Podstawowe informacje

Na początku heroicznej wyprawy zapraszam do zapoznania się z podstawowymi informacjami oraz poradami na temat mechaniki gry. Ich znajomość na pewno ułatwi późniejszą rozgrywkę.

- podczas większych starć lepiej posiadać mikstury lecznicze, gdyż te w przeciwieństwie do jedzenia, uzdrawiają natychmiastowo (spożywanie jedzenia musi odbywać się z dala od przeciwników, gdyż w trakcie wykonywania tej czynności nie możesz atakować, ani być atakowanym);
- pamiętaj również, że posiadać będziesz inne mikstury, korzystaj z nich szczególnie przed walkami z bossami (szczególnie polecam tę wzmacniającą zbroję);
- jedzenie, które również regeneruje zdrowie, powinno być spożywane z dala od przeciwników; jakkolwiek atak nasz lub oponenta powoduje przerwanie regeneracji;
- część z przeciwników jest przedstawicielem jednej z sił żywiołów (ogień, lód, natura, itd.); atakuj ich przeciwnym żywiołem, by móc odebrać im więcej życia;
- nie przejmuj się specjalnie pieniędzmi, gdyż te są mało wartościowe; dopiero pod koniec gry można zakupić najmocniejszą zbroję u sprzedawcy w Pucklmuckel. Wcześniej jakiegokolwiek zakupy są zbędne;
- w trakcie rozgrywki – już od samego początku – natkniesz się na porozrzucane, zniszczone puszki; zbieraj je, gdyż przydadzą Ci się później w jednym zadaniu;
- pomimo, iż sami decydujemy jakie bronie posiadamy (w czterech dostępnych slotach), najlepiej jest trzymać jedną odpowiedzialną za ataki specjalne, dwie do walki w zwarciu i jedną do starć na dystans;
- korzystaj często z bloku, gdyż w ten sposób będziesz unikał obrażeń, ponadto blok odtrąca przeciwników, a jego użycie w chwili uderzenia automatycznie ładuje Justice Meter;
- w chwili śmierci tracimy część złota, możemy je jednak odzyskać kierując się do miejsca zgonu;
- w ekwipunku istnieje opcja automatycznego zastosowania najlepszych elementów zbroi, pamiętaj jednak, że broń nie podlega temu ułatwieniu; samemu musisz ją wkładać w aktywne sloty.

Zadania

Zadania początkowe

Date With a Witch



ZLECENIODAWCA: rozpoczynasz grę z zadaniem wpisanym do dziennika.

OPIS: wystarczy, że po rozpoczęciu rozgrywki skierujesz się na północ, w stronę chaty wiedźmy. Po dotarciu na miejsce zagadaj to wałęsającą się tam **Demon Witch Heybanstance**.

NAGRODA: brak



Vicious Chicken Lips



ZLECENIODAWCA: Demon Witch
Heybanstance

OPIS: pierwsze zadanie od wiedźmy (**Demon Witch Heybanstance**) polegające na zabiciu kilkudziesięciu kurczaków na północ od chaty (tylko kilkanaście kroków). W ten sposób wejdiesz w posiadanie **Chicken Lips** (ust kurczaków, które będą z nich wypadać po zabiciu). Zanieś je wiedźmie i zakończ zadanie (otrzymując dostęp do kolejnych).

NAGRODA: brak



Hair of the Pixies



ZLECENIODAWCA: Demon Witch Heybanstance

OPIS: Twoim zadaniem będzie zebranie kilku **Hair of the Pixies** (roślinek) i dostarczenie ich **Demon Witch Heybanstance**. Zadanie jest bardzo proste, gdyż owe przedmioty można znaleźć tuż koło chatki i na wschód od niej.

NAGRODA: brak

