

Disciples II: Mroczne Proroctwo

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Disciples II Dark Prophecy

autor: Tomasz „Gambit” Dobosz

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	3
A zbójców było....czterech....czyli kim być i kogo bić	4
W stepie szerokim, którego wzrokiem....czyli jak panować na mapie	7
Przegląd wojsk Rohanu...czyli z czym do ludzi	9
The Empire – opis jednostek	11
Bohaterowie	12
Wojownicy	13
Magowie	14
Zasięgowe	15
Wsparcia	16
The Mountain Clans – opis jednostek	17
Bohaterowie	18
Wojownicy	19
Magowie	20
Zasięgowe	21
Wsparcia	22
The Undead Hordes – opis jednostek	23
Bohaterowie	24
Wojownicy	25
Magowie	26
Zasięgowe	27
Wsparcia	28
The Legions of the Damned – opis jednostek	29
Bohaterowie	30
Wojownicy	31
Magowie	32
Zasięgowe	33
Wsparcia	34
The Art of War.....czyli jak się bić	35
It's a kind of magic...czyli słów parę o czarach	37
Imperium	38
Górskie Klany	40
Hordy Nieumarłych	42
Legiony Potępionych	44
Co tam panie w polityce...czyli parę słów o dyplomacji	46
Kup Pan cegłę...czyli żywot złodzieja	47
Śpiewać każdy może...czyli umiejętności bohaterów	48
Co by tu jeszcze...czyli garść luźnych uwag	49
To już jest koniec...czyli koniec	49

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

Disciples II, strategia turowa w klimacie fantasy. Brzmi znajomo nieprawdaż? Wszyscy wielbicieli serii Heroes of Might and Magic czy Age of Wonders zatrą z zadowoleniem ręce pewni, że nic ich tu nie zaskoczy. Nic bardziej mylnego. Pomimo sporej ilości podobieństw do przedstawicieli gatunku, Disciples II jest jednocześnie na tyle różne, żeby wymusić odmienny sposób myślenia i podejścia taktycznego. W tym miejscu chciałbym zaznaczyć jedną rzecz. Nie grałem w pierwszą część tej gry, czyli Disciples: Sacred Lands (wydaną u nas pod tytułem Apostołowie: Święte Ziemie), a więc do całej gry odnoszę się jako do czegoś nowego. Wybaczcie wszyscy, którzy nad jedyneką spędziliście długie dni, wieczory i bezsenne noce. No dobra wystarczy już tego mało ciekawego wstępu, czas powiedzieć coś, co pomoże Wam grać w Disciples II. Zarówno tym, co zjedli zęby na części pierwszej, jak i tym, co tak jak ja zaczynają od dwójki. Ok. drogi czytelniku czas na konkrety.

A zbójców było....czterech....czyli kim być i kogo bić

W każdej grze jest tak, że trzeba wybrać kim grać. W Disciples też. Tu masz do wyboru jedną z czterech stron konfliktu rozgrywającego się w krainie Nevendaar. Nie dzieliłbym ich na tych Dobrych i tych Złych, ponieważ wszyscy działają pod wpływem chęci zemsty, a to niejako zaciera granice kulturowe. Jeśli już chcesz ich w taki sposób szufladkować to podaję podpowiedź: ci, których wybrałeś = Dobrzy, reszta = Żli. A teraz dokładniejsze przedstawienie zainteresowanych wypełnieniem marzeń o zemście.



The Empire: Imperium, czyli po prostu Ludzie. Do konfliktu powracają z powodu wielkiego żalu po śmierci królowej i stracie prawowitego dziedzica tronu, królewskiego syna Uthera, który zaginął bez śladu po pierwszej Wielkiej Wojnie. Z drugiej strony Imperium walczy o władzę z Górskimi Klanami.



The Mountain Clans: Górskie Klany, czyli sprzymierzone siły Krasnoludów. Do walki zmuszają ich napływające zastępy Nieumarłych próbujące przejąć władzę nad krainą. Aby przetrwać potrzebne są krasnoludom starożytne Runy Mądrości. Po drugie, nie mogą dopuścić do odrodzenia Galleana, męża bogini Mortis, która w czasie Wielkiej Wojny skróciła o głowę króla Krasnoludów Sturmira.



The Undead Hordes: Hordy Nieumarłych (nie powinno to wymagać przybliżenia). Ich cel, oprócz dominacji w krainie, to odnalezienie i przywrócenie do Nie-życia męża swojej bogini Mortis, Galleana. Potrzebna będzie do tego krew boskiego dziecka, a Mortis poprzysięgła, że przeleje oceany krwi byle połączyć się z ukochanym.



The Legions of the Damned: Legiony Potępionych, wysłańcy chaosu i otchłani piekielnych. Ich siły po Wielkiej Wojnie zostały znacznie osłabione i rozproszone. Ich bóg Bethrezen został uwięziony przez Krasnoludy. Wojska Legionów muszą zrobić wszystko aby go uwolnić i przywrócić swoją dawną chwałę. Bethrezen odzyska to, co stworzył: Nevendaar.

Tak pokrótce przedstawiają się siły występujące w konflikcie. Nie napiszę o nich nic więcej, ponieważ mógłbyś połączyć niektóre fakty i wysnuć wnioski, które odbiorą Ci radość z gry i odkrywania zawilności scenariusza. Oczywiście ten wybór nie wpływa tylko na główny cel rozgrywki, jak to ma czasami miejsce w tego typu grach. Każda strona konfliktu posiada diametralnie różny zestaw jednostek i ich drzew rozwoju, różne księgi czarów, a co za tym wszystkim idzie, dla każdego trzeba wymyślić sobie inną taktykę gry.

Masz już za sobą jeden wybór, jednak trzeba określić jeszcze dwie sprawy. Pierwsza to: jakiego typu przywódcą będziesz? Wojownikiem, Magiem, Guildmasterem? A oto, co zyskasz w zależności od wyboru:



Warrior Lord: Jednostki regenerują 15% hitów każdego dnia (nawet poza miastem), jednak research czarów jest ograniczony do czwartego poziomu.

Mage Lord: Research czarów do piątego poziomu, koszt wynalezienia czaru jest o połowę niższy niż u innych. Każdy czar może zostać rzucony dwa razy dziennie. Grę rozpoczyna z wybudowaną Wieżą Magii.

Guildmaster: Rozpoczyna grę z wybudowaną Gildią, co pozwala na rekrutowanie złodziei. Ponadto rekrutowani złodzieje mają do wyboru więcej możliwości w czasie swych działań na terenie wroga.

Druga sprawa to najwykleszy wybór fizjonomii, czyli wyglądu, oraz jednego spośród czterech poziomów trudności.

W stepie szerokim, którego wzrokiem....czyli jak panować na mapie

Po dokonaniu wszelkich wyborów i wysłuchaniu briefingu, oczom Twoim ukaże się teren gry. Sposób, w jaki go przedstawiono, jest doskonale znany na przykład z Herosów. Tyle tylko, że tu wszystko jest większe. Ekran podzielony jest na dwie części: lewa to część, w której się poruszasz i dokonujesz chwalebnych czynów, prawa natomiast to część techniczna pozwalająca zarządzać tym, co znajduje się w Twoim władaniu. Na tym jednak podobieństwa się kończą. Sposób poruszania się różni się, co prawda nieznacznie, ale sposób kontrolowania wszelkich dóbr, jakie znajdują na świecie, jest zupełnie inny.



Oto najważniejsze rzeczy, o których trzeba pamiętać:

- Nowe miasta zdobywa się standardowo. Twoje jednostki muszą pokonać tych, którzy siedzą wewnątrz murów.
- Miasta, które zdobędziesz w trakcie gry NIE generują przychodu w złocie. Kasy dostarczają tylko i wyłącznie kopalnie.
- Objęcie w posiadanie kopalń i źródeł mana NIE odbywa się poprzez wprowadzenie na nie bohatera. Zasób należy do Ciebie tylko wtedy, kiedy leży na Twojej ziemi (za chwilę to wyjaśnię).
- Oznaczenia trasy ruchu bohaterów: **niebieska chorągiewka** – można iść, **biała chorągiewka** – brak punktów ruchu, **czerwona chorągiewka** – walka.

Wyjaśniam, co oznacza zapis: „Zasób należy do Ciebie tylko wtedy, kiedy leży na Twojej ziemi”. Otóż Twoja stolica, każde nowo zdobyte miasto, oraz Magiczny Rod ustawiany na mapie przez jednego z Twoich bohaterów, co turę przekształcają pewien kawałek ziemi wokół siebie. Jeżeli grałeś kiedykolwiek w Starcrafta to przypomnij sobie Zergów i ich „gluty”, które rozprzestrzeniały się po postawieniu nowej konstrukcji. W Disciples 2 każda ze stron konfliktu ma swój rodzaj terenu, który rozprzestrzenia po mapie. Imperium ma śliczne zielone tereny, Górskie Klany to oczywiście bielutki śnieg. Na screenie powyżej pokazane są tereny Undeadów i Przeklętych. Nieumarli pokrywają świat martwą cmentarną ziemią, natomiast Legiony Przeklętych uwielbiają spękaną powierzchnię i wydobywającą się ze szczelin lawę (prawie jak w domu). Na screenie są też widoczne