

# Divine Divinity

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Divine Divinity**

**autor: Marcin „Shubduse” Wasilewski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

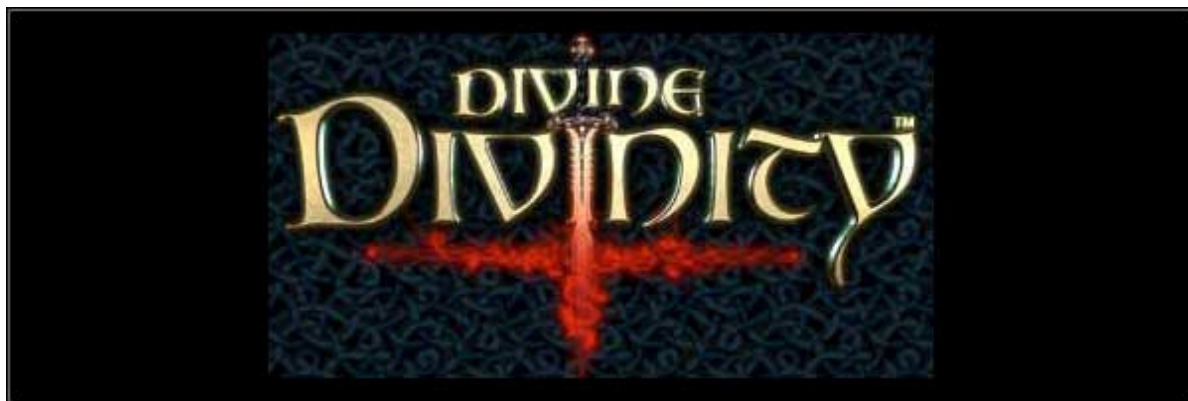
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>3</b>
<b>Osoby dramatu - ważne postacie</b>	<b>4</b>
<b>Wybór profesji</b>	<b>5</b>
<b>Umiejętności (skills)</b>	<b>6</b>
<b>Droga wojownika (Way of the Warrior)</b>	<b>6</b>
<b>Droga Survivor (Way of the Survivor)</b>	<b>8</b>
<b>Droga Maga (Way of the Mage)</b>	<b>9</b>
<b>Droga Świętego (Path of the Divine One)</b>	<b>10</b>
<b>Opis przejścia - Informacje wstępne</b>	<b>11</b>
<b>Mapa Rivellon</b>	<b>12</b>
<b>Aleroth - początek</b>	<b>13</b>
<b>Katakumby pod Aleroth</b>	<b>14</b>
<b>Rivertown - duża mapa</b>	<b>17</b>
<b>Verdistis</b>	<b>23</b>
<b>Zamek Stormifist</b>	<b>27</b>
<b>Lochy Iony</b>	<b>28</b>
<b>Kanały pod Rivertown</b>	<b>30</b>
<b>Mroczny Las Elfów i Miasto Krasnoludów</b>	<b>31</b>
<b>Kopalnie</b>	<b>33</b>
<b>Yuthul Gor - Wyniszczony kraj Orków. Ostateczne starcie.</b>	<b>36</b>

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](http://www.gry-online.pl)



### Wstęp

Divine Divinity to gra wielka i nieliniowa. Poniższe opracowanie uwzględnia możliwie dużo sposobów rozwiązywania poszczególnych zadań, ale nie zawiera na pewno wszystkich - różnych rozwiązań jest bowiem obfitość, i zależą od wielu czynników. Jeśli więc podane przeze mnie rozwiązanie(a) nie działa(ją) - należy próbować inaczej uporać się z danym problemem.

### Porady

- Przede wszystkim czytajcie porady pojawiające się podczas zapisywania/odczytywania/dogrywania gry. Twórcy umieścili tam wiele naprawdę pomocnych wskazówek.
- Jeśli lubisz rozwijać swoją postać jak najdłużej i jak najefektywniej rozwiń najszybciej jak się da umiejętność "Wisdom" - bardzo przyspiesza zdobywanie doświadczenia.
- Jeśli chcesz zabijać dla punktów doświadczenia także neutralne i słabe potwory - czyń to jak najwcześniej - na późniejszych poziomach nie dają one już w ogóle doświadczenia.
- Zawsze szukaj w okolicy gdzie jesteś jakiegoś darmowego noclegu- zaoszczędzi Ci to kosztów uzdrawiania.
- Gra sprawia dziwne problemy z umiejscowieniem obiektów - np. czasami zdarzy Ci się, że nie będziesz mógł wyrzucić z plecaka obiektu, mimo że wkoło jest wolne miejsce. W takim wypadku przesuń się swoją postacią. To samo tyczy się używania obiektów (świec, dźwigni itd.)
- Część przedmiotów nie da się zebrać do inwentarza przez „dwuklik” myszą - należy je ręcznie przeciągnąć techniką znaną z Windows (np. piramidy teleportacyjne).
- Zabrzmie banalnie, ale ... zapisuj często grę. Zapisywanie w Divine Divinity należy do procesów żmudnych i długotrwałych, ale na pewno i tak oszczędzisz na tym czas związany z ponownym przechodzeniem tego samego fragmentu gry.
- Zawartość większości skrzyń i beczek jest generowana losowo wraz z ich otwarciem. Jeśli jesteś cierpliwy zapisuj przed otwarciem i odczytuj, aż do uzyskania satysfakcjonujących wyników.
- Różne rodzaje czarów typu "bless" oraz mikstur zwiększających dane cechy sumują się. Opłaca się więc inwestować w rozwój czarów tego typu.
- Jeśli sprzedawcy brakuje pieniędzy zidentyfikuj coś lub napraw. W ten sposób wprowadzisz nową gotówkę w obieg.
- Polepszysz swój stosunek do sprzedawcy, gdy zapłacisz mu więcej niż to mu się należy z tytułu transakcji.

### Osoby dramatu - ważne postacie

- **Arhu** - kot znany z intra. W rzeczywistości czarodziej zaklęty w zwierzę.
- **Goemoe** - jaszur, uzdrowiciel, podróżnik.
- **Bronton** - ambasador Elfów na dworze Księcia Janusa Ferol.
- **Książę Janus Ferol** - aktualny sukcesor tronu.
- **Mardaneus** - najstarszy z uzdrowicieli z Aleroth.
- **Eolus Thunderstorm** - przedstawiciel Krasnoludów w Radzie Siedmiu Ras.
- **król Kelp Dunatrim** - aktualnie panujący monarcha na krasnoludzkim tronie.
- **Gregor Dunatrim** - brat króla Kelpa, burmistrz Glenborus. Opój i hulaka.
- **Sir Dante** - bogaty kupiec z Verdistis.
- **Sir Patrick** - rywal sir Dantego - zajmuje się pożyczkami na procent (czyli tzw. lichwą).
- **Doktor Elrath**- lekarz, zajmuje się leczeniem Plagi - dziwnej epidemii szerzącej się w Rivertown.
- **Wouter** - jeden z wybrańców podobnych Tobie.
- **Zandalor** - 600-letni mag, tylko on wie, co tak na prawdę dzieje się w królestwie Ferol.
- **Demona** - członkini Black Ring.
- **Cornelius** - członek Black Ring.
- **Moriendor** -członek Black Ring.
- **Iona** (aka **Elona**) - dama na dworze księcia Janusa Ferol, w rzeczywistości wiedźma, członkini Black Ring.
- **Josephina** - członkini Black Ring.
- **Demon of lies** - wcielenie Lorda Chaosu.

### Wybór profesji

#### Warrior (Wojownik)

Siła: 15                      Punkty życia: 6 x budowa fizyczna  
Zręczność 10                Mana: 3 x Inteligencja.  
Budowa Fizyczna: 10      Umiejętności specjalne: Swirl attack (cios "młynkiem").  
Inteligencja: 10

#### Survivor (Złodziej)

Siła: 10                      Punkty życia: 5 x budowa fizyczna  
Zręczność 15                Mana: 4 x Inteligencja.  
Budowa Fizyczna: 10      Umiejętności specjalne: Crouch (przykucnięcie- umożliwia skradanie)  
Inteligencja: 10

#### Mage (Mag)

Siła: 10                      Punkty życia: 4 x budowa fizyczna  
Zręczność 10                Mana: 6 x Inteligencja.  
Budowa Fizyczna: 10      Umiejętności: Swap location (zamienia pozycje maga i wybranej postaci)  
Inteligencja: 15

### Umiejętności (skills)

W grze jest aż 96 umiejętności. Niepodobna w grze rozwinąć wszystkie z nich, dlatego trzeba wybierać. Podzielone są one na trzy główne działy: przydatne wojownikowi, magowi i złodziejowi (a każdy z działów podzielony jest na kolejne podgrupy). Przy czym nie jest to w żaden sposób ograniczone, i każda profesja może uczyć się każdej umiejętności. Możemy więc nauczyć naszego maga władania mieczem i tarczą, albo złodzieja przywoływania szkieletów. Droga wolna. Każda z umiejętności może być na jednym z pięciu stopni zaawansowania. Podnieść stopień zaawansowania możemy na dwa sposoby - korzystając z punktów rozwoju, jakie dostajemy po awansie na wyższy poziom doświadczenia, lub też ucząc się ze znajdujących w grze książek oraz od niektórych NPC. Z tym, że książek oraz NPC pomocnych w nauce umiejętności jest dość niewiele - zwykle są to nagrody za rozwiązywanie zadań pobocznych.

Oto wypis wszystkich umiejętności - przy każdej znajduje się oryginalna, angielska nazwa, krótki opis, zaznaczenie czy umiejętność działa samoczynnie, czy też trzeba jej użyć z podręcznego menu - jeśli jest tzw. „umiejętnością pasywną”, wtedy działa samoczynnie. W końcu znajdziemy informacje, jaki jest minimalny poziom postaci, jaki musimy mieć, aby rozwinąć daną umiejętność do maksimum. Przykładowo: lvl 30 oznacza, że nasza postać, aby uzyskać piąty, najwyższy stopień wtajemniczenia, musi być na co najmniej 30 poziomie doświadczenia!

### Droga wojownika (Way of the Warrior)

#### Droga specjalisty (Path of the specialist)

Nazwa		Rodzaj	Lvl
<b>Sword expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu mieczami	pasywna	25
<b>Mace expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu broniąmi obuchowymi	pasywna	25
<b>Axe expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu toporami	pasywna	25
<b>Hammer expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu młotami	pasywna	25
<b>Spear expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu włóczniami	pasywna	25
<b>Bow expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu łukami	pasywna	25
<b>Crossbow expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu kuszami	pasywna	25
<b>Shield expertise</b>	Mistrzostwo we władaniu tarczami	pasywna	25

#### Droga łowcy (Path of the ranger).

Nazwa	Opis	Rodzaj	Lvl
<b>Elven sight</b>	Elfi wzrok. Powiększa zasięg odsłaniania mapy	pasywna	17
<b>True shot</b>	Prawdziwy strzał. Zwiększa skuteczność działania broni strzeleckich typu łuk, kusza	pasywna	22
<b>Splitting arrows</b>	Podział strzał. Wystrzelone pociski dzielą się w powietrzu		30
<b>Poisoned arrows</b>	Zatrucie strzał. Zatrzuwa pociski		34
<b>Spiritual arrows</b>	Obrażenia duchowe. Strzały zadają obrażenia duchowe		44
<b>Elemental arrows</b>	Strzały żywiołów. Strzały zadają obrażenia ogniowe, elektryczne itd.		40
<b>Evade arrows</b>	Unikanie strzał. Do 50% redukcji obrażeń od strzał	pasywna	40
<b>Explosive arrows</b>	Wybuchowe strzały		48

## Droga wiedzy wojownika (Path of Warrior's lore)

Nazwa	Opis	Rodzaj	Lvl
<b>Augment damage</b>	Zwiększenie obrażeń. Po prostu zadajesz więcej obrażeń w walce	pasywna	1
<b>Repair</b>	Reperowanie. Przywraca broniom i zbrojom punkty zużycia		25
<b>Stun</b>	Ogłuszenie. Przeciwnik zostaje ogłuszony, więc nie atakuje Cię		19
<b>Augment defense</b>	Zwiększenie obrony. Masz bonus do klasy zbroi	pasywna	29
<b>Poison damage</b>	Obrażenia od trucizny	pasywna	23
<b>Fire damage</b>	Obrażenia od ognia	pasywna	29
<b>Lightning damage</b>	Obrażenia od błyskawic	pasywna	29
<b>Repel damage</b>	Odbicie obrażeń. Zwraca do 25% obrażeń Ci zadanych	pasywna	40

## Droga Bogów Wojny (Path of warrior gods)

Nazwa	Opis	Rodzaj	Lvl
<b>Enchant weapon</b>	Doskonalenie broni. Pozwala używać na broniach i zbrojach często w grze spotykanych kul. W dany model broni można wpakować kilka "charmów", zależnie od jego jakości. Dość przydatna umiejętność.	pasywna	1
<b>Feign death</b>	Udawanie śmierci. Sztuka oszukiwania przeciwnika przez udawanie nieżywego		18
<b>Boomerang</b>	Bumerang. Rzucona broń automatycznie wraca do ręki.		34
<b>Shadow warrior</b>	Wojownik Cienia. Przywołuje wojownika do walki u Twego boku.		40
<b>Spiritual damage</b>	Uderzenie duchowe. Zwiększa się szansa na zadawanie obrażeń duchowych z każdym ciosem.	pasywna	40
<b>Reflect missiles</b>	Odbicie pocisków. Odbijasz pociski, raniąc tym samym strzelca (do 25% obrażeń).	pasywna	40
<b>Death strike</b>	Zabójczy cios. Na najwyższym poziomie daje 5% pewności, że przeciwnik zginie od jednego ciosu.	pasywna	48
<b>Flash attack</b>	Niespodziewany atak. Teleportujesz się tuż koło celu.		48