

Drakensang: The Dark Eye

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Drakensang: The Dark Eye

autor: Karol „Karolus” Wilczek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Radon Labs, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	4
Porady ogólne	5
Legenda	7
Rozdział 1	8
Mapy: M1. Avestreu	8
Mapy: M1.1 Stara sztolnia	10
Mapy: M1.2 Piwnica młyna	10
Zadania główne	11
Zadania poboczne	14
Rozdział 2	18
Mapy: M2. Ferdok - Plac Praiosa	18
Mapy: M2.1 Srebrny Dzban	20
Mapy: M2.3 Kanały pod Ferdok	20
Mapy: M3. Ferdok - Dom Woźnicy	21
Mapy: M3.1 Frywolna Locha	22
Mapy: M3.2 Kanały pod Ferdok	23
Mapy: M3.3 Piwniczne krypty	24
Mapy: M4. Ferdok - Port Ugdan	25
Mapy: M4.1 Chyża Fretka	27
Zadania główne	28
Zadania poboczne	32
Rozdział 3	34
Mapy: M5. Ferdok: Cytadela Hrabiowska	34
Mapy: M5.1 Miejski dom	36
Mapy: M5.2 Rezydencja hrabiowska	37
Mapy: M2.2 Świątynia Hesinde	39
Mapy: M3.4 Kryjówka Mrocznych Oczu	42
Mapy: M4.2 Stary Browar	43
Zadania główne	47
Zadania poboczne	49
Rozdział 4	55
Mapy: M6. Bagna Moorbridge	55
Zadania główne	57
Zadania poboczne	60
Rozdział 5	64
Mapy: M7. Góry Krwawe	64
Mapy: M7.1 Ruiny	66
Zadania główne	68
Zadania poboczne	77
Rozdział 6	84
Mapy: M8. Nad Srebrnym Wodospadem	84
M8.1 Zamkowy skarbiec	85
Zadania główne	88
Zadania poboczne	92
Rozdział 7	96
Mapy: M9. Tallon	96
Mapy: M9.1 Opuszczona kopalnia rudy	98
Mapy: M9.2 Smocze leże	99
Zadania główne	100
Zadania poboczne	104
Rozdział 8	111
Mapy: M10. Murolosh	111
Mapy: M10.1 Grzybowy ogród	113
Mapy: M10.2 Magazyn Grazimy	114

Mapy: M10.3 Skład piwa	114
Mapy: M10.4 Tajemna przejście	115
Mapy: M10.5 Komnaty Aldessii	116
Zadania główne	117
Zadania poboczne	124
Rozdział 9	126
Mapy: M11 - Głębie Grulduru	126
Mapy: M11.1 Poziom 2	128
Mapy: M11.2 Poziom 3	129
Mapy: M11.3 Poziom 4	130
Zadania główne	131
Zadania poboczne	135
Rozdział 10	136
Mapy: M12. Za Ognistym Wodospadem	136
Zadania główne	138
Rozdział 11	141
Mapy: M13. Góra Drakensang	141
Zadania główne	143

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

Wstęp



Witam w poradniku do gry *Drakensang*. W poniższym tekście opisuję zarówno zadania związane z głównym wątkiem fabuły jak i zadania poboczne, wraz z różnymi wariantami ich przejścia. Poradnik podzieliłem na jedenaście rozdziałów i do każdego z nich dołączyłem mapy z zaznaczonymi miejscami i osobami, które pojawiają się w zadaniach. Podział na rozdziały nie występuje w grze, ale dzięki temu tekst jest czytelniejszy. Zachęcam także do przeczytania działu Porady ogólne. Zawarłem tam kilka informacji, które mogą się przydać zarówno początkującym, jak i doświadczonym graczom. Mam nadzieję, że dzięki poradnikowi gra stanie się jeszcze przyjemniejsza. Życzę miłej lektury!

Karol „Karolus” Wilczek

Porady ogólne

Otwieranie zamków i kradzież

Zamknięte skrzynie lub drzwi możesz otwierać bez obaw, niezależnie od tego, czy ktoś stoi obok Ciebie. Nie musisz się przejmować, tym czy ktoś Cię zauważy, ponieważ mieszkańcy Aventurii nie zwracają na to uwagi. Jedynym wyjątkiem jest kradzież kieszonkowa. Jeżeli skończy się niepowodzeniem, okradana postać stanie się uważna i nie będziesz miał okazji spróbować ponownie.

Otwierając zamki używaj spinek lub wytrychów, które znacznie zwiększają szansę na powodzenie.

Grabież

Rozbijaj rozmieszczone po lokacjach beczki i skrzynie. Szczególnie na początku gry jest to dobry sposób na zarobienie pieniędzy. Czasem może udać Ci się również znaleźć coś naprawdę ciekawego.

Po walce przeszukuj ciała zabitych. Ze zwierząt i potworów możesz zabrać różnego rodzaju składniki, a przy ludziach i człekokształtnych stworzeniach znajdziesz pieniądze, broń i wiele innych przedmiotów.

Rozmowa

Staraj się rozmawiać ze wszystkimi napotkanymi postaciami. Niektóre osoby mają dla Ciebie zadania, inne są kupcami, nauczycielami, a część z nich może Ci po prostu powiedzieć coś ciekawego lub zabawnego.

Podczas prowadzenia dialogu bardzo przydatne są umiejętności społeczne. Najczęściej będziesz stosował Gadanię. Etykieta przyda się kilka razy, kiedy będziesz rozmawiał z ludźmi z wyższych sfer. Uwodzenie to cecha szczególnie ważna dla bohaterów. Męskim postaciom przyda się znacznie mniej. Ludzka natura to umiejętność, bez której spokojnie sobie poradzisz, ale jest bardzo ciekawa i czasami się przydaje. Dzięki niej jesteś w stanie ocenić zamiary drugiej osoby, sprawdzić czy kłamie, coś ukrywa lub po prostu wyczuć jej nastrój. Ostatnią cechą jest Targowanie się. To obok Gadaniny najcenniejsza umiejętność. Dzięki niej w niejednym zadaniu wręczysz mniejszą łapówkę, sprzedasz lub kupisz specjalny przedmiot za korzystniejszą cenę. Dodatkowo kupcy będą oferować swoje dobra za niższą kwotę.

Walka

Poziom walk w grze jest dosyć zróżnicowany. Zdarzają się proste potyczki ze szczurami, jak i ciężkie walki z bossami. Żeby żadna walka nie okazała się nie do przejścia stosuj się do kilku podstawowych zasad:

- Bądź dobrze przygotowany do walki. Twoi bohaterowie powinni mieć maksymalny poziom życia i nie mieć żadnych ran.
- Podczas ciężkich walk pij eliksiry i stosuj specjalne maści.
- Często używaj aktywnej pauzy, żeby na spokojnie przyjrzeć się sytuacji i podjąć odpowiednie działania
- Sensownie i jak najczęściej używaj umiejętności walki (np. nie opłaca się użyć Potężnego ciosu, zabierającego 30 Punktów Życia na przeciwniku, któremu zostało 5 PŻ).

- Wspieraj swoich bohaterów zaklęciami. Szczególnie zwracaj uwagę na ich poziom zdrowia i lecz najbardziej potrzebujących. Trudnych przeciwników warto osłabić specjalnymi czarami. Na grupę wrogów najlepsza jest niezawodna we wszystkich RPGach kula ognia.
- Pamiętaj, że podczas walki możesz zapisać grę.
- Najlepiej skupić się na jednym przeciwniku, zamiast walczyć jednocześnie z całą grupą.

Drużyna

W grze możesz mieć w danym momencie maksymalnie trzech towarzyszy. Reszta z nich od pewnego momentu będzie czekała w Twojej rezydencji. Drużynę staraj się dopasować do lokacji, którą aktualnie zwiedzasz. Jeżeli chodzisz po mieście, spotykając wielu ludzi przydadzą Ci się osoby, które mają wysoko rozwinięte cechy społeczne. Jeżeli chcesz okradać przechodniów lub otwierać skrzynie, weź ze sobą postać z cechami złodzieja. Na terenach, w których jest dużo walki Twoja drużyna powinna się składać z wojowników i wspierającego ich maga. Kiedy potrzebujesz składników z roślin lub zwierząt weź ze sobą postać z umiejętnością Zielarstwo i Znajomość zwierząt. Bardzo ważne jest, aby w Twojej drużynie zawsze była osoba, która potrafi leczyć rany i zatrucia.

Magia

Mag rzucający zaklęcie nie może być ubrany w ciężką zbroję. Musisz pamiętać o tym ograniczeniu i ubierać czarodziei w przeznaczone specjalnie dla nich stroje lub po prostu w lekkie, nie krępujące ruchów odzienie.

Każdy mag powinien mieć w swoim repertuarze czary leczące: Balsam leczniczy i Klarum purum.

Warsztaty

Podczas gry w praktycznie każdej lokacji znajdziesz trzy typy warsztatów: kowadło, laboratorium i stół warsztatowy. Każdy z nich służy do wyrobu grupy przedmiotów.

- W laboratorium postaci posiadające umiejętność Alchemia mogą warzyć eliksiry.
- Na kowadle postaci posiadające umiejętność Kowal mogą wykuwać bronie i zbroje.
- Na stole warsztatowym postaci posiadające umiejętność Łuczarz mogą wytwarzać przedmioty związane z walką dystansową.

Postaraj się mieć kilku bohaterów potrafiących korzystać z warsztatów. O składniki, które będziesz mógł wykorzystać do samodzielnego wytwarzania przedmiotów nie musisz się martwić, ponieważ podczas gry znajdziesz ich mnóstwo. Szczególnie jeżeli będziesz korzystać z umiejętności Zielarstwo i Znajomość zwierząt.

Legenda

Mapa :

Cyfry wskazują ważne miejsca lub postacie, które są opisane pod mapą.

6. Karczma:

Rhulana – porozmawiaj z nią, a przyłączy się do Ciebie

Karczmarz Thalion

Powyższy tekst oznacza, że pod numerem 6 na mapie znajduje się karczma, na terenie której znajdują się dwie postacie: Rhulana oraz karczmarz Thalion.

9. Stara sztolnia **M1.1** – tego typu oznaczenie wskazuje, że pod numerem 9 jest Stara sztolnia, a wchodząc do niej przenosimy się na mapę M1.1

Zadania :

Kolejność wykonywania zadań

Fabula gry przeplata ze sobą różne fazy zadań, dlatego ustawiłem je tutaj według kolejności ich wykonywania podczas przechodzenia rozdziału. Część zadań jest kończona w trakcie wykonywania innych zadań, dlatego tutaj zawarte są tylko te, które musisz przejść.

Oznaczenia

Z – zadanie główne

ZP – zadanie poboczne

Z1 – oznacza zadanie pierwsze

Z2.1 – oznacza pierwszą fazę drugiego zadania

ZP1 – oznacza zadanie poboczne o numerze jeden.

Salina M1(3) – oznacza, że **Salinę** znajdziesz na mapie M1 (czyli mapie Avestreu) pod numerem 3

Rakorium M1.1(2) - oznacza, że **Rakoriuma** znajdziesz na mapie M1.1 (czyli mapie Starej Sztolni) pod numerem 2

Kolorem zielonym są oznaczone postacie

Kolorem pomarańczowym są oznaczone przedmioty

Kolorem brązowym są oznaczone zadania

Nagroda: - pokazuje co oprócz punktów doświadczenia otrzymasz po wykonaniu zadania