

Dungeon Lords

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon Lords

autor: Adam „Kiss” Szafert

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	4
Porady i uwagi	5
Charakterystyka atrybutów i ras	6
Atrybuty	6
Rasy	7
Klasy	10
Adept	10
Fighter	11
Mage	12
Rogue	13
Sisterhood	14
Charakterystyka umiejętności	15
Heraldry(Heraldyka)	19
Mapa świata	22
Opis przejścia	24
Przed Wejściem do Fargrove	24
Na północ od Fargrove	24
Kanały Fargrove	26
Teatr Fargrove: poziom 1	28
Teatr Fargrove: Poziom 2 i 3	30
Fargrove	31
Fargrove: Garrison District	31
Fargrove: Town Center	32
Fargrove: Slums District	34
Fargrove: Monastery	35
Fargrove: Mausoleum poziom 2	39
Przed opuszczeniem Fargrove	41
Na zachód od Fargrove	42
Bolen Fields	42
Devil's Marsh	43
Droga do Arindel	43
Arindale	44
Arindale	44
Trial of Ancient Elders	46
Fathien Stronghold	48
Fathien Stronghold: poziom główny	48
Fathien Stronghold: poziom wyżej	50
Fathien Stronghold: kanały	51
Arindale- powrót	53
Na północ od Arindale	54
Talendor	54
Fire Drakes	55
Lost Lake	55
Fargrove- powrót	56
Na wschód od Fargrove	57
Harrow Ruins	57
Northern Steppes	58
Battlefields of the Dead	59
Skuldoon	60
Sagathian Moors	62
Dungeon of the Moors- poziom 1	63
Dungeon of the Moors- poziom 2a	64
Dungeon of the Moors- poziom 2b	67
Dungeon of the moors- poziom 2- jaskinie	70
Dungeon of the moors- poziom 2- Gas Mask	71

Dungeon of the moors- poziom 3	72
Staroxia Tower	74
Vale of Ruin	75
Tomb of Souls	76
Poziom 1a	76
Poziom 1b	78
Temple of Draedoth	81
Poziom 1	81
Poziom 2	84
Savage Lands	87
Isle of the Damned	88
Shadow Ruins	89
Poziom główny	89
Etap 1	92
Etap 2	94
Etap 3	97
Etap 4	99
Etap 5	102
Black Swamp	106
Maze of Irynthabl	107
Sanctum of Irynthabl: poziom górny	109
Sanctum of Irynthabl: poziom dolny	110
Talendor: powrót	111
Realm of the Fiend	112
Zadania klasowe	114
Celestial Order	114
Guild of Fighters	117
Guild of Mages	120
Guild of Mystery	123
House of the Tiger & Dragon	127
Sisterhood	133

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

Witam w poradniku do Dungeon Lords. Gra ta pozwala na zwiedzenie olbrzymiego świata, pełnego przeróżnych tajemnic i zagadek, by w końcu bohaterko uratować go od zła i zniszczenia. Niniejszy poradnik zawiera kompletny i szczegółowy opis jej przejścia, wraz z załączonymi ponad 60 własnoręcznie wykonanymi mapami, a także opis wszystkich zadań dostępnych w gildiach, domach i organizacjach. Znajdziecie w nim także spis ras, klas, umiejętności oraz heraldry (heraldykę), wraz z podpowiedziami, w jaki sposób rozwijać swą postać. Zapraszam do lektury dalszych rozdziałów poradnika.

Porady i uwagi

Porady ogólne

- Zapisuj często grę. Zwłaszcza, że aby ją załadować musisz wyjść do głównego menu, a czynność ta trochę trwa.
- Jeśli zginiesz, masz możliwość wskrzeszenia za pomocą klawisza `r`, jednak nie korzystaj z tego, jeśli nie posiadasz zaklęcia przywrócenia, ponieważ tracisz przy tym punkty umiejętności oraz nierozdysponowane punkty doświadczenia.
- Przed wyruszeniem na otwarty teren odpoczywaj przy ogniskach do godziny 7-8 rano. Znacznie ułatwi Ci to orientację w okolicy.
- Korzystaj z tarczy podczas walki. Blokuje ona każde uderzenie, jak również broni przed zaklęciami.
- Wędrowkę po świecie gry ułatwiają Moon Bridge. Aby je aktywować potrzebujesz Moon Stone, który znajdziesz na wyspie na Lost Lake.
- Radzę trzymać w zapasie pulę nierozdysponowanych punktów doświadczenia i korzystać z nich, gdy nie możemy rozbroić pułapki, użyć przedmiotu itp.
- Nie ma możliwości oczyszczenia mapy z wrogów. Gdy zabijesz jedną z atakujących Cię grup, na pewno zaraz zjawi się następna. Dlatego, gdy chcesz zwiedzać teren, a nie chcesz walczyć warto zostawić przy życiu jednego członka z grupy wrogów i pozwolić mu za sobą biegać. Wtedy rzadko zdarza się, aby szybko zaatakowała Cię kolejna grupa.
- Nawet jeśli masz słabo rozwiniętą umiejętność używania danego przedmiotu, możesz go nosić ponosząc określoną karę. Czasem warto korzystać z takowych przedmiotów, gdy jest ona niska.
- Wykorzystuj fakt, iż Twoi przeciwnicy przy ataku zadają obrażenia także swoim sprzymierzeńcom. Szczególnie odnosi się to do magów. Warto ustawić się tak, aby wrogowie atakujący wręcz stali pomiędzy Tobą, a rzucającym zaklęcia magiem.



Otwieranie zamków lub rozbrajanie pułapek to prosta gra zręcznościowa. Polega ona na tym, aby obrazek z dolnej belki wciskać wtedy, gdy na górnej belce przesuwają się wskaźniki. Jego szybkość zależy od Twoich umiejętności, może być także zmniejszona poprzez użycie wytrychów. Natomiast to, czy widzisz obrazki na górnej belce przed rozpoczęciem rozbrajania, zależy od umiejętności Inspect.

Uwagi odnośnie poradnika

- Czerwone kwadraty na mapach oznaczają położenie skrzyń, beczek, pudeł itp.
- Brązowe przejścia oznaczają drzwi, przez które można przejść od razu lub dopiero po ich odblokowaniu.
- Cyfra w nawiasie kwadratowym oznacza poziom zabezpieczenia skrzyń lub drzwi.
- Zielone cyfry w nawiasie okrągłym są odnośnikami do punktów na załączonych mapach.
- Czerwone cyfry w nawiasie okrągłym są odnośnikami do załączonych obrazków.
- Brązowe cyfry w nawiasie okrągłym są odnośnikami do punktów oznaczonych na mapie świata.

Charakterystyka atrybutów i ras

A t r y b u t y

Strength – Wysoki jej poziom pozwala Ci używać ciężkiej broni oraz noszenie takowych zbroi. Podnosi także obrażenia, które zadajesz w walce bronią. Rozwijaj ten atrybut przede wszystkim, gdy potrzebujesz użyć przedmiotów wymagających wysokiej wartości siły.

Intellect – Pozwala na łatwiejszą naukę magii, a także umiejętności (obniża koszt rozwoju), dlatego też jest bardzo ważną umiejętnością dla każdej z postaci, a szczególnie dla magów.

Dexterity – Wpływa na efektywność atakowania przeciwnika za pomocą broni. Jest podstawowym atrybutem dla Wojowników.

Agility – Przekłada się na szybkość oraz refleks podczas walki. Przydatny, choć nie najważniejszy atrybut dla wszystkich postaci.

Vitality – Określa poziom żywotności Twojej postaci. Istotna dla Wojowników. W przypadku innych klas proponuję rozwój tego atrybutu dopiero w dalszych etapach gry.

Honor – Jest miernikiem Twojego heroizmu i odwagi w walce. Oddziałuje również na wysokość cen u kupców. Ponieważ pieniędzy w grze nie brakuje, jest on praktycznie nieprzydatny.

R a s y

Wybór rasy determinuje rozwój postaci w całej grze. Od tego, jaką wartość atrybutów posiada bazowo dana rasa zależy, ile punktów doświadczenia będziemy musieli poświęcić na jej dalszy rozwój. Dlatego też różnica pomiędzy atrybutami wbrew pozorom jest bardzo istotna. Dla przykładu awans człowiekiem mężczyzną na 14 poziom dexterity kosztuje 1231 punktów, natomiast awans Urgothem na 10 poziom wynosi 2639 punktów.



Dwarf– rasę tą charakteryzuje niski wzrost oraz krępa budowa ciała. Posiadają natomiast wysoką siłę oraz witalność, dzięki czemu mogą nosić najcięższy ekwipunek i wytrzymać dosyć duży atak. Przyzwoita zręczność pozwala im również na efektywne zadawanie ciosów, czyniąc z nich tym samym świetny materiał na Wojowników.

Strength 18
Intellect 10
Dexterity 12
Agility 10
Vitality 16
Honor 10
Life 52
Strike 12
Damage +0
Speed +0
Parry 0
Influence 10



Elf female- to postacie starożytne, bardzo mądre i długo żyjące. Oprócz ich inteligencji, zauważalna jest również zwinność i gibkość. Niestety są rasą dosyć kruchą i włą. Pomimo niskiej witalności polecam tą postać do gry magiem.

Strength 10
Intellect 17
Dexterity 15
Agility 15
Vitality 8
Honor 10
Life 36
Strike 15
Damage +0
Speed +7
Parry 2
Influence 11



Elf male- to postacie starożytne, bardzo mądre i długo żyjące. Oprócz ich inteligencji, zauważalna jest również zwinność i gibkość. Niestety są rasą dosyć kruchą i włą. Świetnie nadają się do gry magiem bądź złodziejem.

Strength 12
Intellect 15
Dexterity 15
Agility 14
Vitality 10
Honor 10
Life 40
Strike 15
Damage +0
Speed +5
Parry 2
Influence 10