

Dungeon Siege

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon Siege

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Założenia początkowe	3
Spis możliwych do otrzymania i wykonania misji	3
Lista postaci gotowych przyłączyć się do drużyny, zestawienie punktów handlowych	5
Zestaw porad taktycznych i nie tylko	6
Mapa 1: Farmy – początek gry	8
Mapa 2: Krypta Świętej Krwi	10
Mapa 3: Okolice Stonebridge	12
Mapa 4: Miasto Stonebridge	13
Mapa 5: Wesrin Cross	15
Mapa 6: Kopalnia Glitterdelve	17
Mapa 7: Okolice Glacern	20
Mapa 8: Miasto Glacern	22
Mapa 9: Lodowe Pieczary	24
Mapa 10: Jeriah’s Trading Post	25
Mapa 11: Fedwyr’s Way	26
Mapa 12: Ciemny Las	28
Mapa 13: Bagno	30
Mapa 14: Gobliny	32
Mapa 15: Bonepicker’s Post	34
Mapa 16: Okolice Fortu Kroth	38
Mapa 17: The Cliffs of Fire	41
Mapa 18: Zamek Ehb	42

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



Założenia początkowe

Nie mogę się powstrzymać, by tego nie napisać: jeśli do jakiegokolwiek gry potrzebny jest poradnik to na pewno nie do tej. Dzieje się tak dlatego, gdyż „Dungeon Siege” skonstruowany został tak, by jakkolwiek gracz w niego nie grał, zawsze sobie wcześniej lub później poradził. Diabeł jednak śpi w tym szczególe, że może to być wcześniej i stąd niniejszy poradnik, poza zestawem kilku dobrych porad, ma charakter kompendium – zawiera parę użytecznych zestawień, a przede wszystkim kompletny zestaw map z opisem. Tym samym odpowiada przede wszystkim na pytania: jak wykonać taką czy inną misję, gdzie kogoś znaleźć lub gdzie się znajduje wejście do czegoś tam.

Podawanie miejsca występowania takich czy innych przedmiotów nie ma wielkiego sensu, gdyż jest ono losowe (acz losowanie odbywa się na długo przed dotarciem w dane miejsce gracza). Generalna zasada jest taka, iż każdy groźniejszy potwór posiada dużo przydatnych rzeczy. Podobnie każda większa skrzynia. Same potwory wymieniam głównie wówczas, gdy są groźne i występują po raz pierwszy, lecz również staram się opisać z jakimi wrogimi stworzeniami gracz będzie się musiał uporać w kolejnych lokacjach. Podana przeze mnie wytrzymałość przeciwników jest właściwa dla jednoosobowej drużyny. Dla drużyn większych należy ją pomnożyć odpowiednio przez: 1.4 dla dwójki, 2.3 dla trójki, 2.9 dla czwórki, 6 dla piątki, 8.9 dla szóstki, 12 dla siódemki, 14.3 dla ósemki.

Spis możliwych do otrzymania i wykonania misji

Rozdział pierwszy.

1. Znaleźć Gyorna w Stonebridge. Polecenie to daje umierający Norick zaraz na początku gry.
2. Oczyszczyć piwnicę Edgaara. Dom Edgaara znajduje się przy wyjściu z terenów rolniczych.

Rozdział drugi.

3. Przekazać raport Gyorna. Przebywający za bramą Stonebridge Gyorn prosi o przekazanie wieści nadzorcy Glacern.
4. Siostrzana wiadomość. Ella Riverstarn czekająca w gospodzie w Stonebridge prosi o przekazanie wiadomości swojej siostrze Adzie z Glacern.
5. Topór Ordusa. Ordus Jarell ze Stonebrodge prosi o odzyskanie jego topora znajdującego się w północnej wieży.
6. Oczyszczyć przejście do Glitterdelve. Stojący przy północnej bramie Stonebridge strażnik prosi o odblokowanie przejścia do Glitterdelve.
7. Uratować Torga. Gloern z Glitterdelve prosi o odnalezienie jego brata Torga, który jest uwięziony w kopalni.
8. Przekazać raport Torga. Torg prosi o przekazanie wieści od niego nadzorcy Glacern.

Rozdział trzeci.

9. Odnaleźć Merika. Ibsen Yamas przebywający w gospodzie w Glacern poleca odnaleźć Merika.
10. Wzmocnić Fort Kroth. Również Yamas poleca wspomóc legionistów broniących fortu.

11. Bezdomy kowal. Terminujący u kowala w Glacern Orlov prosi o oczyszczenie jego domu z wilków.
12. Odnaleźć książki. Ardun, uczeń Onoca, nie pamięta, komu pożyczył dwa tomy książki.

Rozdział czwarty.

13. Laska Merika. Merik poleca odzyskać jego Warding Staff.
14. Pokonać herszta bandytów. Razvan z obozu podróżników prosi o uwolnienie ich od groźby napadu.
15. Oczyszczyć świątynię. Umierający na bagnach Azunita prosi o umieszczenie relikwi w pobliskiej świątyni.

Rozdział piąty.

- c.d. 10. Wzmocnić Fort Kroth. Gwardzista przebywający przy wyjściu z siedziby Goblinów mówi o dramatycznej sytuacji fortu.
16. Zaginieni poszukiwacze skarbów. Gregor mieszkający opodal stolicy Thayne'a niepokoi się o los grupy poszukiwaczy skarbów zaginionych w pobliskich lochach.

Rozdział szósty.

17. Ujarzmić Droogów. Kapitan Fortu Kroth, Tarsh, poleca udać się do wioski Droogów.

Rozdział siódmy.

18. Dotrzeć do Zamku Ehb. Nonataya z wioski Droogów sugeruje dotrzeć jak najszybciej do zamku.
19. Zabić smoka. Goquua broni wioski Droogów przed potomstwem starej smoczycy. Prosi o zabicie matki.
20. Odnaleźć króla. Lord Bolingar znajdujący się przed wejściem do zamku martwi się niepewnym losem króla.

Rozdział ósmy.

21. Komnata Gwiazd. Król Konreid poleca udać się do Komnaty Gwiazd i zdobyć znajdujące się tam bronie.
22. Wytepić Secków. Podobnie król sugeruje wytrzebić pozostałych przy życiu Secków.

Rozdział dziewiąty.

- c.d. 22. Wytepić Secków. Oraz pokonać ich pana – Goma.

Lista postaci gotowych przyłączyć się do drużyny oraz zestawienie punktów handlowych

Liczby podane w nawiasie po imieniu postaci to odpowiednio jej poziom doświadczenia w: walce wręcz, walce na dystans, magii naturalnej i magii bitewnej. Na końcu podaję orientacyjne miejsce, gdzie można ją spotkać za pierwszym razem. Jeśli postać żąda zapłaty za swoje usługi wówczas podaję sumę, jaką zaproponowała mnie podczas gry. Prawdopodobnie wysokość opłaty nie jest stała.

1. Ulora (1-1-1-0), przy wyjściu z Krypty Świętej Krwi.
2. Gyorn (2-0-0-0), za bramą Stonebridge.
3. Zed (0-0-3-0), w gospodzie w Stonebridge. 900 sztuk złota.
4. Naidi (0-3-0-0), w świątyni w Stonebridge. 1050 sztuk złota.
5. Gloern (5-0-0-0), w Glitterdelve.
6. Kroduk (8-0-0-0), w gospodzie w Glacern. 3400 sztuk złota.
7. Lorun (0-0-0-9), w gospodzie w Glacern. 3900 sztuk złota.
8. Merik (0-0-13-0), przy wyjściu z Lodowych Pieczar.
9. Phaedriel (0-17-0-0), w Obozie Wędrowców. 38400 sztuk złota.
10. Andiemus (0-0-24-0), w chatce na bagnach. 98880 sztuk złota.
11. Boryev (18-0-0-34), na drodze do Fortu Kroth. 388690 sztuk złota.
12. Rhut (37-0-0-0), przy wyjściu z fortu. 421250 sztuk złota.
13. Sikra (0-0-20-36), uwięziona w Hall of Skuls.
14. Ulfgrim (38-0-0-0), na pustyni. 455740 sztuk złota.
15. Bolingar (43-0-0-0), przed wejściem do Zamku Ehb.

Sklepy różnego rodzaju rozstawione są po drodze w mniej-więcej podobnych od siebie odległościach. W większości przypadków wystarczy prowadzić ze sobą tragarzy o udźwigu trzech osiołków (albo trzy osiołki :-), by nie być zmuszonym do pozostawiania za sobą cennego rynsztunku. Generalnie sprzedawcy dzielą się na trzy grupy: sprzedający zbroje, tarcze oraz bronie, sprzedający książki, mikstury oraz czary i sprzedający wszystko. Każdy sprzedawca zaś gotów jest kupić wszystko.

1. Jonn ze Stonebridge handluje bronią.
2. Adwanna ze Stonebridge handluje czarami.
3. Bodrus w okolicy Glitterdelve handluje wszystkim.
4. Onoc z Glacern handluje czarami.
5. Foulton z Glacern handluje bronią.
6. Jeriah z Jeriah's Trading Post handluje wszystkim.
7. Yadze w Obozie Wędrowców handluje bronią.
8. Matka Zaod z Obozu Wędrowców handluje czarami.
9. Verma na Bagnach handluje wszystkim.
10. Thayne z Bonepicker's Post handluje wszystkim.
11. Beuwel z Fortu Kroth handluje bronią.
12. Magus Jardaranz z Fortu Kroth handluje czarami.
13. Nonataya z The Cliffs of Fire handluje wszystkim.
14. Hein w podziemiach Zamku Ehb handluje wszystkim.

Zestaw porad taktycznych i nie tylko

Rozwój postaci.

Należy się zdecydować, kim dana postać ma być i wytrwać przy tym. Próby uczynienia postaci jak najbardziej wszechstronnej skazane są na fiasko, gdyż będzie za słaba we wszystkim. Ponieważ umiejętności postaci rosną w miarę walki, dodatkowe postaci w drużynie zabierają punkty doświadczenia dla siebie, tym samym nawzajem spowalniając swój rozwój. Jednak większa drużyna to większa siła ognia (oraz wytrzymalsi przeciwnicy, czyli więcej punktów doświadczenia za ich bicie). W sumie wychodzi na jedno – co kto lubi.

Walka z silnym przeciwnikiem.

Jeżeli przeciwnik walczy na odległość, a gracz nie dysponuje bronią o jeszcze większym zasięgu, wówczas należy usieć wroga z bliska – będzie miał mniej czasu, gdyż walka wręcz jest szybsza. Jeśli przeciwnik musi podejść, można go ostrzeliwać oddalając się od niego. Należy mieć na podorzędziu mikstury lecznicze i jednym okiem kontrolować stan życia postaci.

Walka z licznym wrogiem.

O ile to tylko możliwe należy doprowadzić do rozbicia grupy przeciwników. Dysponując bronią strzelecką lub zaklęciami dystansowymi, wybrać najbliższego wroga i strzelić do niego. Odsunąć się i czekać aż podejście poza zasięg wzroku swoich towarzyszy. W miarę potrzeby drażnić go z daleka kilkakrotnie. Na koniec zasieć go z bliska. Tak samo można postępować z przeciwnikami strzelającymi. Z całym tłumem mocnych stworzeń naraz walczyć tylko w ostateczności i tylko posiadając zapas leczniczych mikstur. Jeśli szala bitwy zacznie się przechylać na niekorzyść gracza – uciekać na uprzednio już zabezpieczony teren. Przeciwnicy nie będą gonić drużyny w nieskończoność, w zasadzie prawie w ogóle nie będą gonić, dopóki któryś z nich nie zostanie poważnie ranny.

Zawsze najpierw należy pozbyć się przeciwników strzelających lub rzucających czary. Ci pierwsi są niebezpieczni z tego względu, iż (za wyjątkiem samego początku gry) strzały zwykle nie chybiają celu. Magowie zaś również nie chybiają celu, a jeśli na domiar złego przywołują jeszcze dodatkowe potwory, wówczas należy ich wyciąć w pień zanim będzie za późno.

Zarabianie na życie.

Prowadzenie ze sobą trzech osiołków powinno wystarczyć, by wybierać cały zdobyty i znaleziony sprzęt pomiędzy dwoma sklepami. Warto penetrować zaułki w poszukiwaniu skrzyń i beczek. W kolejnych sklepach warto poświęcić trochę uwagi zakupom, ale to jest przecież jasne. Pamiętać warto jednak o tym, że jeśli postać nie jest w stanie posługiwać się jakąś bronią, gdyż jest za mało doświadczona lub za słaba, wówczas może się znaleźć u sklepiarza jakiś przedmiot lub kilka, które podniosą charakterystyki postaci do pożądanego poziomu. Szczególnie w późniejszym okresie gry zabierać ze sobą dużo (do połowy udźwigu osiołka na jedną postać) leczniczych mikstur na podróż. Jest to najpewniejsza metoda odzyskiwania zdrowia podczas walki, dzięki czemu można te walki odbywać w szybszym tempie.

Różne takie drobiazgi...

- Grać powoli. Zdrówko się regeneruje z czasem, w otoczeniu można znaleźć wiele przydatnych przedmiotów, a biegnąc za szybko do przodu wpada się w tłumy przeciwników, zanim się ich zauważy.
- Zmieniać bronie w zależności od sytuacji. Nauczyć się skrótów klawiszowych. Najbezpieczniej strzelać z daleka do wrogów, nawet do strzelającego, gdyż z początku gry ich celność zwykle nie jest wysoka, a sami z siebie nie podchodzą bliżej.
- Sprawdzać od razu znajduwane bronie i odzienia i od razu ich używać. Wówczas okaże się, że kolejne coraz sielniejsze potwory sprawiają tyle samo problemów.
- Rozbijając beczki i skrzynie, przeszukiwać półki, sarkofagi etc.
- Rekrutując postać można sprawdzić jej współczynniki zanim się jej zapłaci.
- Starać się, by osiołki szły w pewnej odległości za drużyną i co jakiś czas je przywoływać. Nie powinny wpadać w środek walki.
- Pochodnie na ścianach w lochach można zapalać dotknięciem.

- Wybuchające beczki w kopalni wysadzać z daleka. Te stojące przy ścianie mogą otworzyć nowe przejście. Z resztą generalnie lepiej i skrzynie rozbijać z daleka, żeby mniej uciepieć od pułapek.
- W trudnej sytuacji od razu zatrzymać grę. Na spokojnie łatwiej jest wydawać sensowne rozkazy.
- W walce z silnym przeciwnikiem można wykorzystywać teren, a zwłaszcza szukać miejsc przez które potwory nie przejdą, a zza nich będzie się je dało osiągnąć.
- Kliknięcie na zakładkę z miksturami u sprzedawcy odświeży jego zasoby. Przydatne przy robieniu większych zapasów.
- Potwory oświetlone snopem światła z góry mają przy sobie szczególnie dużo cucu i są zwykle mocniejsze.