

Dungeons

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeons

autor: Amadeusz „ElMundo” Cyganek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Realmforge Studios, Wydawca Kalypso Media
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---|----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Opis przejścia | 5 |
| Misja 1 – Crystal Throne | 5 |
| Misja 2 – Yum-Yumville | 7 |
| Misja 3 – Pleasant Creek | 13 |
| Misja 4 – Happy Hills | 17 |
| Misja 5 – Sleepy Manor | 20 |
| Misja 6 – Laughtown Everglad | 23 |
| Misja 7 – Caves of Horror | 27 |
| Misja 8 – Castle Sweetcliff | 31 |
| Misja 9 – Cuddleton | 34 |
| Misja 10 – Neverevil Mountain | 39 |
| Misja 11 – Laughington on Milklake | 43 |
| Misja 12 – Volcano of Terror | 46 |
| Misja 13 – Snowdrop | 49 |
| Misja 14 – Paradise Castle Upon Honeyville River | 51 |
| Misja 15 – Twittervale | 55 |
| Misja 16 – Pleasant of View | 58 |
| Misja 17 – Crystal Throne | 62 |

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

Poradnik do nieco szalonej strategii umiejscowionej w podziemnym i przesiąkniętym złem świecie, czyli *Dungeons*, zawiera kompletny opis przejścia głównego trybu fabularnego, a także garść porad, które ułatwią eksplorację rozbudowanych lochów. Do opisu każdego scenariusza została dołączona mapa wskazująca najważniejsze punkty mające kluczowe znaczenie dla powodzenia naszej misji. **Pomarańczowym** kolorem zaznaczyłem angielskie nazwy przeciwników i przedmiotów, zaś **niebieski** kolor odsyła do odpowiednich punktów na mapie.

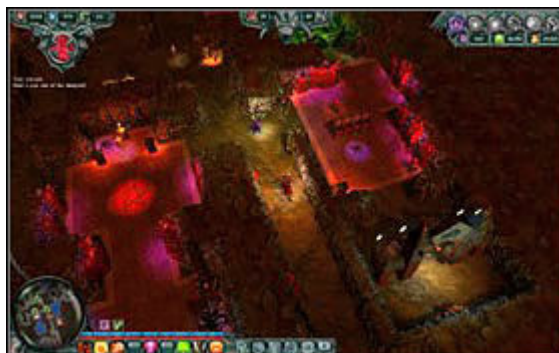
Amadeusz „ElMundo” Cyganek (www.gry-online.pl)

Porady

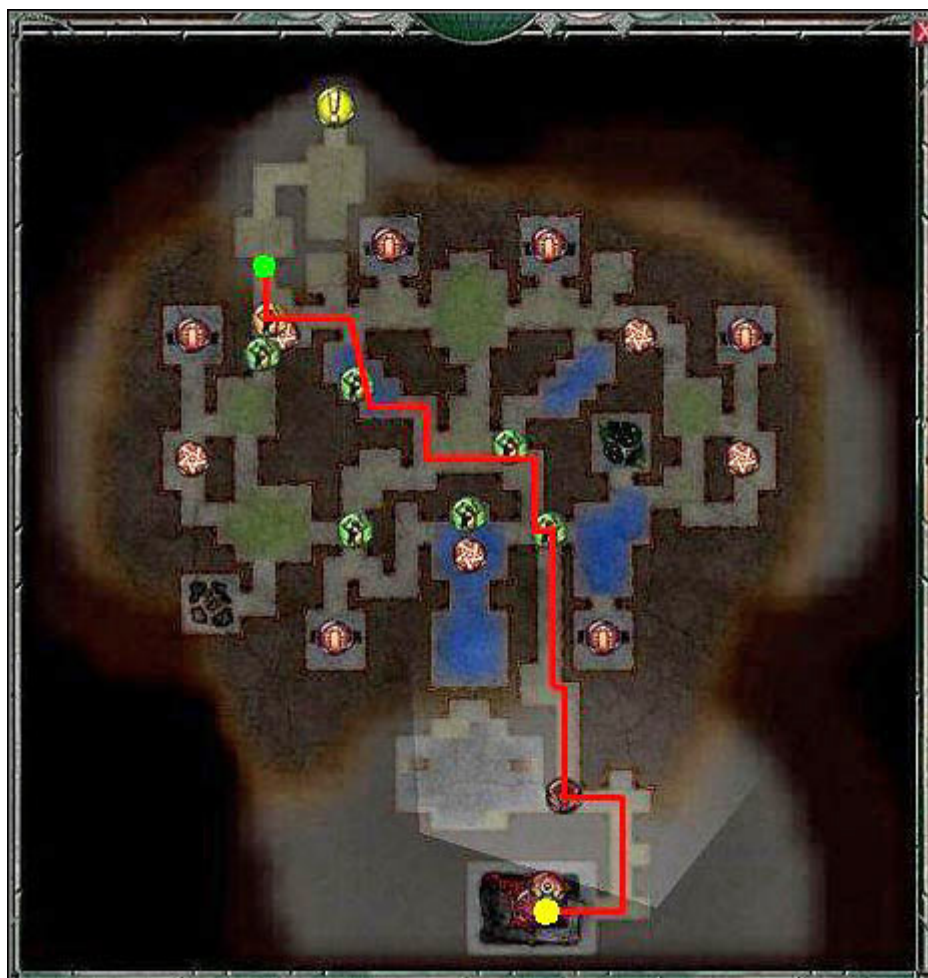
- Na początek porada czysto techniczna – przed rozpoczęciem rozgrywki instalujemy wszelkie możliwe patce i poprawki. Bez nich Dungeons nie nadaje się do gry – często wywala błędy i crashe, animacja rwie, a loadingi trwają wieczność. Pamiętajmy o tym.
- Taktyka walki z silniejszymi przeciwnikami jest prosta – przeciwko wrogom wyszkolonym głównie w zakresie walki wręcz stosujemy zakłęcia dystansowe, z kolei przeciwko magom i nekromantom – zupełnie odwrotnie. To samo odnosi się do potworów.
- Każdy zdobyty punkt doświadczenia jak najszybciej inwestujemy w rozwinięcie cech oraz nowe umiejętności bojowe. Każda, nawet najmniejsza poprawa naszych statystyk może przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść.
- Korzystajmy ze naturalnych złóż złota – to istotny procent naszego stanu konta.
- Stawiamy pentagramy tak, by obejmowały swoim zasięgiem owe legowiska – daje nam to dodatkowe miejsca na wybudowanie pentagramów oraz nowe typy potworów.
- Jeśli musimy zdobyć większą ilość Soul Points, likwidujemy herosów osobiście – zabójstwo poszukiwaczy przez pułapki lub potwory pozera znaczną część tego surowca.
- Stawiając obiekty prestiżowe, warto zaoszczędzić na nieco droższe, lecz dające więcej prestiżu bajery – jest to bardziej opłacalne niż stawianie małych, niewiele wartych ozdób.
- Przeciwko większej grupie warto stosować taktykę znaną z wielu RPGów – ucieczki i ataku dystansowego. Pozwoli to zmniejszyć obrażenia, jakie przyjmujemy od atakujących wrogów.
- Mimo tego, że wydatek związany z wezwaniem strażnika Serca Lochu jest dość spory, niejednokrotnie ratuje on nasz cenny artefakt w najbardziej beznadziejnych sytuacjach. Warto rozważyć ten zakup praktycznie w każdej misji.
- Przyzywamy jak największą możliwą ilość goblinów – ich eksploatacja nie kosztuje ani grosza.

Opis przejścia

M i s j a 1 - C r y s t a l T h r o n e



Po dotarciu do głównej siedziby lorda (przechadzka to krótki tutorial służący zaznajomieniu się z podstawowym sterowaniem w grze) jesteśmy świadkami scenki wprowadzającej nas w zawiłą intrygę z udziałem byłej narzeczonej naszego bohatera, Calypso. Naszym głównym zadaniem jest ucieczka z lochów. Wpierw musimy jednak wybudować kilka prestiżowych obiektów (**gimmicks**) – znajdziemy je w menu budowy zlokalizowanym w prawym górnym rogu ekranu, klikając w fioletową ikonkę z mieczem. Wznosimy postumenty do momentu, w którym wskaźnik prestiżu przekroczy 200. Teraz przystępujemy do właściwej ucieczki.

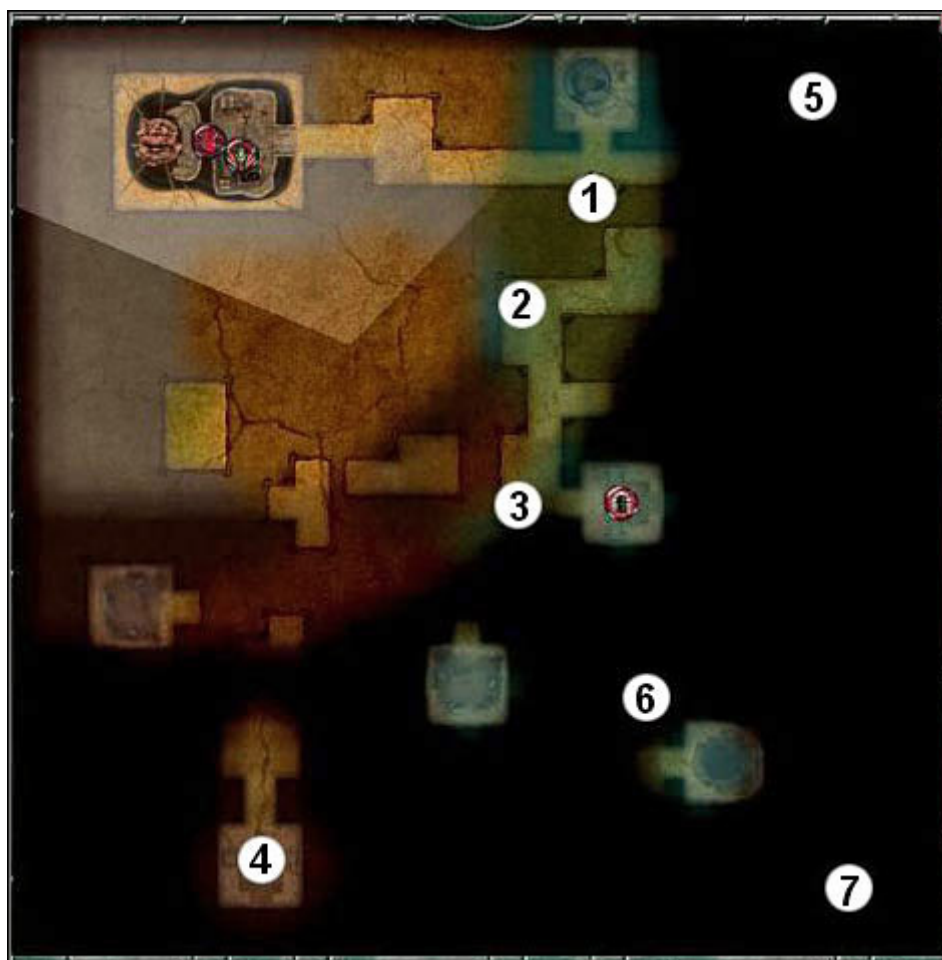


Poruszamy się wzdłuż drogi zaznaczonej na mapie. Żółty punkt oznacza lokację początkową naszego bohatera, zielony zaś wskazuje cel. Jest to najprostsza droga, na której znajdziemy najmniejszą ilość przeciwników.



Po dojściu do celu widzimy zagrządzającą nam drogę bramkę. Pociągamy za dźwignię znajdującą się tuż obok bramki po prawej stronie (klikając prawym przyciskiem wówczas, gdy pojawi się ikonka z dwoma kołami zębatymi) i przechodzimy w stronę wyjścia. Likwidujemy trzech przybyłych herosów i wychodzimy z podziemi. Misja zakończona.

M i s j a 2 - Y u m - Y u m v i l l e



Legenda:

1. miejsce konwersji pierwszego pentagramu
2. miejsce ustawienia drugiego pentagramu
3. klatka z goblinem
4. drugie wrota
5. miejsce wymarszu szkieletów
6. legowisko zmutowanych szczurów
7. miejsce, z którym znajdziemy „Seeds of Discord”