

Forgotten Realms: Demon Stone

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Forgotten Realms Demon Stone

autor: Rafał „Yossa” Nowocień

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

Wstęp	3
Informacje podstawowe	4
Umiejętności i ekwipunek postaci	4
Wskazówki dotyczące rozgrywki	4
Postacie	5
Rannek – wojownik	5
Rannek – przedmioty, zbroje	5
Rannek – przedmioty, broń	6
Rannek – przedmioty, pierścienie	9
Rannek - umiejętności (Poziom 1)	10
Rannek - umiejętności (Poziom 2)	11
Rannek - umiejętności (Poziom 4)	12
Rannek - umiejętności (Poziom 6)	13
Rannek - umiejętności (Poziom 8)	14
Rannek - umiejętności (Poziom 10)	15
Zhai – zabójczyni	16
Zhai – przedmioty, zbroje	16
Zhai – przedmioty, broń	17
Zhai – przedmioty, pierścienie	20
Zhai – umiejętności (Poziom 1)	21
Zhai – umiejętności (Poziom 2)	23
Zhai – umiejętności (Poziom 4)	24
Zhai – umiejętności (Poziom 6)	25
Zhai – umiejętności (Poziom 8)	26
Zhai – umiejętności (Poziom 10)	27
Illnus – mag	28
Illnus – przedmioty, zbroje	28
Illnus – przedmioty, broń	29
Illnus – przedmioty, pierścienie	31
Illnus - umiejętności (Poziom 1)	33
Illnus - umiejętności (Poziom 2)	34
Illnus - umiejętności (Poziom 4)	35
Illnus - umiejętności (Poziom 6)	36
Illnus - umiejętności (Poziom 8)	37
Illnus - umiejętności (Poziom 10)	38
Opis poziomów	39
1. War in Damara	39
2. Descent into Gemspark Mine	42
3. Attack at Cedarleaf	47
4. The Wizard’s Tower	49
5. Jungle of Chult	53
6. The Yuan-Ti Temple	57
7. Stand at Mithrall Hall	59
8. Into the Underdark	62
9. The Dragon’s Lair	64
10. Lord of Chaos	66

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl



Wstęp

Gra *Forgotten Realms: Demon Stone*, której akcja osadzona jest w realiach systemu Dungeons & Dragons, polega przede wszystkim na walce. W niniejszym poradniku najpierw opisałem szczegółowo ekwipunek i umiejętności wszystkich trzech postaci (Rannek, Illnus i Zhai), a potem sposób przejścia wszystkich dziesięciu etapów gry.

Informacje podstawowe

U m i e j ę t n o ś c i i e k w i p u n e k p o s t a c i

Do zakupu umiejętności używane są Punkty doświadczenia (experience). Do zakupu przedmiotów używane jest złoto (gold). Oba te dobra przydzielane są indywidualnie na każdego członka drużyny. Oznacza to, że jeśli otrzymasz komunikat, iż po ukończeniu danego etapu drużyna otrzymała np. 12000 experience i 6000 gold, to znaczy, że KAŻDY członek drużyny ma po 12000 experience i 6000 gold do „wydania”. Umiejętności z 1 poziomu każdy członek drużyny ma na starcie (nie wymagają „zakupu”). Przy opisie każdej postaci podano umiejętności i przedmioty, jakie może ona zdobyć w trakcie gry.

W s k a z ó w k i d o t y c z ą c e r o z g r y w k i

- Jeśli otoczy cię duża liczba wrogów, a walczysz np. na moście lub nad urwiskiem, staraj się zepchnąć wrogów w przepaść, wykorzystując umiejętność Bull Rush. Dzięki temu możesz zaoszczędzić swoim bohaterom sporo energii życiowej, którą niechybnie stracą w trakcie dłuższej walki.
- Regularnie zmieniaj bohatera, którym aktualnie sterujesz. Dzięki temu możesz dość szybko „nabić” wykorzystanie zdolności Special Attack (Super Meter) dla całej grupy (rośnie wraz z ilością ran zadawanych wrogom przez danego bohatera). Pamiętaj jednak, że jeśli to Ty jesteś ranny przez wrogów, poziom Super Meter spada.
- Jeśli zabijasz potwory wykorzystując Super Attack, istnieje spora szansa, że wrogowie „zostawią po sobie” magiczne mikstury i power-upy (niebieska flaszka – odleczenie ran, czerwona flaszka – pełen Super Meter, ostrze – dodatkowe toporki/sztylety do rzucania dla Ranneka/Zhai). W takiej sytuacji wybierz postać z najniższym poziomem zdrowia i „chwycić” flaszkę.
- Używaj zdolności Super Attack w chwili, gdy bohaterowie mają mało zdrowia - dzięki temu otrzymasz kilka mikstur magicznych.
- Graj używając opcji z włączonymi podpisami (subtitles ON), szczególnie jeśli nie chcesz czytać tego poradnika ;) i samemu odkrywać sekrety gry. Bohaterowie i NPC czasami dają Ci instrukcje co do dalszego postępowania – warto wiedzieć o co im chodzi.
- W trakcie awansów między misjami kupuj dobry ekwipunek, szczególnie defensywny. To bardzo ważne, gdyż AI kontrolująca bohaterów, którymi aktualnie nie sterujesz pozostawia nieco do życzenia, pchając ich w największe tłumy wrogów. W pierwszej kolejności zaopatrz swoich bohaterów w takie przedmioty, jak Ring of Regeneration, Ring of Protection, Amulet of Health, Gem of Contingency i jak najlepszą zbroję.
- W każdej chwili możesz jeszcze raz rozegrać dowolną zakończoną misję, aby zyskać więcej złota i punktów doświadczenia. Nie możesz jednak dostać ich więcej, niż wynosi limit dla danej misji.

Postacie

R a n n e k - w o j o w n i k

Rannek to najsilniejszy i najbardziej żywotny, ale też najwolniejszy bohater. Jego podstawową bronią jest potężny miecz, w walce na odległość używa toporków do rzucania. W trakcie walki nie bawi się w żadne finezyjne ataki – jego głównym zadaniem jest zadać wrogom jak najwięcej obrażeń. Najlepiej sprawdza się w „oczyszczaniu” terenu z dużej ilości wrogów.

Rannek – przedmioty, zbroje

Nazwa: Armor Enchantment +1

Koszt: 1000

Opis: Niewielka premia do obrony.

Nazwa: Armor Enchantment +2

Koszt: 4000

Opis: Średnia premia do obrony.

Nazwa: Armor Enchantment +3

Koszt: 9000

Opis: Duża premia do obrony.

Nazwa: Armor Enchantment +4

Koszt: 16000

Opis: Bardzo duża premia do obrony.

Nazwa: Armor Enchantment +5

Koszt: 25000

Opis: Najwyższa premia do obrony.

Nazwa: Banded Armor

Koszt: Zbroja posiadana na starcie gry.

Opis: Podstawowa, lekka zbroja.

Nazwa: Half Plate

Koszt: 2000

Opis: Zbroja dająca średnią ochronę.

Nazwa: Plate Armor

Koszt: 4000

Opis: Zbroja dająca dobrą ochronę.

Nazwa: Mithrall Armor

Koszt: 8000

Opis: Zbroja dająca wyśmienitą ochronę.

Nazwa: Red Dragon Scale Plate Armor

Koszt: 29000

Opis: Zbroja dająca fantastyczną ochronę, dostępna po ukończeniu 9 misji.

Rannek – przedmioty, broń

Nazwa: Sword +1

Koszt: 2000

Opis: Magiczny miecz z niewielką premią do zadawanych ran.

Nazwa: Sword +2

Koszt: 8000

Opis: Magiczny miecz z małą premią do zadawanych ran.

Nazwa: Sword +3

Koszt: 18000

Opis: Magiczny miecz ze średnią premią do zadawanych ran.

Nazwa: Sword +4

Koszt: 32000

Opis: Magiczny miecz z dużą premią do zadawanych ran.

Nazwa: Sword +5

Koszt: 50000

Opis: Magiczny miecz z maksymalną premią do zadawanych ran.

Nazwa: Lesser Defending

Koszt: 2000

Opis: Broń z niewielką premią do obrony.

Nazwa: Defending

Koszt: 8000

Opis: Broń ze średnią premią do obrony.

Nazwa: Greater Defending

Koszt: 32000

Opis: Broń z dużą premią do obrony.

Nazwa: Flaming Weapon

Koszt: 2000

Opis: Broń zadająca wrogowi dodatkowe niewielkie obrażenia od magicznego ognia.

Nazwa: Flaming Burst

Koszt: 8000

Opis: Broń zadająca wrogowi dodatkowe średnie obrażenia od magicznego ognia.

Nazwa: Flame Tongue

Koszt: 32000

Opis: Broń zadająca wrogowi dodatkowe duże obrażenia od magicznego ognia.

Nazwa: Frost Weapon

Koszt: 2000

Opis: Broń zadająca wrogowi dodatkowe niewielkie obrażenia od magicznego zimna.

Nazwa: Icy Burst

Koszt: 8000

Opis: Broń zadająca wrogowi dodatkowe średnie obrażenia od magicznego zimna.

Nazwa: Frost Brand

Koszt: 32000

Opis: Broń zadająca wrogowi dodatkowe duże obrażenia od magicznego zimna.