

Icewind Dale II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Icewind Dale II

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Zasady Ogólne	5
Drużyna	5
Jak grać	5
Walka	6
Spis Questów	6
Prolog	6
Rozdział 1	7
Rozdział 2	7
Rozdział 3	8
Rozdział 4	8
Rozdział 5	8
Rozdział 6	9
Prolog	10
Doki Targos	10
Jaskinie Targos	11
Targos	12
Palisada	13
Rozdział 1	15
Bród Shaengarne	15
Obóz Toraka	16
Jaskinie Shaengarne	17
Przełęcz Shaengarne	17
Zapora	18
Most Shaengarne	18
Posterunki	19
Jaskinie Hordy – Poziom I	20
Jaskinie Hordy – Poziom II	21
Forteca	22
Wnętrze Fortecy	22
Rozdział 2	23
Rozbity Statek	23
Andora	24
Świątynia Auril - Parter	25
Świątynia Auril - Podziemie	26
Rozdział 3	28
Wędrująca Wioska	28
Siedziba Wiedźmy	28
Upadły Las	29
Mroźne Bagna	31
Wejście do Rzecznych Jaskiń	31
Baza Duergarów	32
Wyjście z Rzecznych Jaskiń	33
Rozdział 4	34
Góry Wokół Klasztoru	34
Klasztor Czarnego Kruka	34
Osiem Komnat	35
Grobowiec Czarnego Kruka	36
Jaskinie Podmroku	37
Siedziba Driderów	38
Siedziba Łupieżców Umysłu	39
Wyjście z Podmroku	39
Rozdział 5	40
Przełęcz Hrothgara	40

Cmentarz	40
Kuldahar	41
Puszcza	41
Świątynia Yuan-ti	42
Smocze Oko – Poziom I	43
Smocze Oko – Poziom II	44
Smocze Oko – Poziom III	45
Wulkan	46
Pola Rzezi	48
Obóz Saabluka Tana	48
Rozdział 6	49
Odcięta Dłoń – Poziom I	49
Odcięta Dłoń – Poziom II	50
Odcięta Dłoń – Poziom III	51
Odcięta Dłoń – Poziom IV	52
Wieża Czarodziejów	53
Wieża Kapłanów	54
Wieża Wojny	55
Wieża Oficerów	56

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

Zapraszam Was serdecznie do poradnika do nowo wydanego (na polskim rynku), znakomitego hack'n'slasha, jakim jest Icewind Dale II. W poradniku tym starałem się jak najbardziej ograniczyć tekst, pozostawiając jedynie konkretne i suche fakty dotyczące walki i przede wszystkim – questów, chcąc, aby był on tak ostry i dokładny, jak Sejmitar Dusz +3.

Na początek przeczytajcie legendę, abyście wiedzieli co kolory w opisie i znaki na mapach oznaczają.

Legenda :

	- ważniejsze miejsce
	- wyjście do innej lokacji
	- pułapka
	- wróg lub grupa wrogów

W opisie natomiast:

Kolorem **brązowym** oznaczyłem numery questów (patrz także Spis Questów).

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem nazwy lokacji.

Kolorem **pomarańczowym** cyfry, oznaczające ważniejsze miejsca (jak na mapie).

Kolorem **zielonym** ważniejsze przedmioty – najczęściej magiczne oraz te potrzebne do zadań.

Zasady Ogólne

Tu znajdziecie zasady ogólne grania w ID2, jako że sprawdzają się one przez całą grę. Kierujcie się nimi, a na pewno nie zabłądzicie.

D r u ż y n a

Choć można wybrać z gotowych już przykładów, znacznie lepiej samemu zrobić swą drużynę marzeń. W twojej drużynie pierwszą postacią powinien być ktoś z wysoką Charyzmą i umiejętnościami przekonywania (Blef, Zastraszanie, Dyplomacja) tak, abyś nim zawsze rozmawiał (im lepiej gadasz, tym więcej masz korzyści – jak w życiu). Pierwsza profesja zależy od ciebie – może to być np. paladyn, czarodziej itp.

W twojej drużynie powinien koniecznie znaleźć się czarodziej lub czarownik, gdyż potężne czary są często jedynym sposobem na naprawę trudnych przeciwników. Do najczęściej używanych zaklęć należą: Magiczny Pocisk, Zobaczenie Niewidzialnego, Kwasowa Strzała Melfa, Ognista Kula, Kula z Witriolem, Ogień Słońca, Lodowy Stożek, Opóźniona Kula Ognista, Wyładowanie Łańcuchowe, Dezintegracja, Plugawy Uwiad, Zawodzenie Banshee. Czytaj opisy czarów, to będziesz wiedział, który wybrać. Jeśli chodzi o walkę – tylko broń na odległość, żadnych kijów bojowych itp. Najlepsze tu są bronie, które nie wyczerpują amunicji (np. powracające strzałki, czy łuk z Wieczystą Strzałą).

Drugi niezbędny to kapłan, posiadający czary leczące i ochronne. Oprócz ofensywnych (Stożek Ognia, Płonąca Kula Sola) bardzo często rzucał też będziesz defensywne – wszelkie Psalmi, Modlitwy itp. (podnoszące statystyki całej drużynie), ochronne – Swoboda Ruchu, Przełamanie Strachu czy Ochrona przed Złem (sprawiające, iż zaklęcia lub umiejętności wrogów nie będą działać). Bardzo dobrą parą czarów jest Wskreszenie (nie działa na elfy) i Zmartwychwstanie. Dzięki temu nawet gdy twój bohater zginie, będziesz mógł po chwili go wskresić. No i na koniec – czary leczące. Od leczenia lekkich, średnich itp. ran, po Uzdrawienie, aż do najlepszego czaru w tym panteonie – Grupowego Uzdrawienia. Co do walki – identycznie jak z czarodziejem.

Obecność złodzieja zależy od tego, na jakim poziomie grasz. Po prostu na niższych poziomach trudności pułapki wyrządzają naprawdę mało szkód. Inwestuj w Złodziejstwo, gdyż czasami będzie trzeba użyć Otwierania Zamków lub Ukrywania się w Cieniu. Jeśli chodzi o walkę, to tak samo, jak wyżej.

Ostatnia część drużyny, to „siła główna”, czyli wojownicy. Barbarzyńca (umiejętność Wiedza o Pustkowiach może się przydać), Wojownik lub Paladyn. Najlepsi są oczywiście Wojownicy, ale pozostali mają specjalne zdolności. W mojej drużynie byli wszyscy trzej.

J a k g r a ć

Po pierwsze – grając używaj klawisza ALT. Podświetla on pozostawione na ziemi rzeczy i miejsca, które można przeszukać. Staraj się zawsze podnieść wszystko i wziąć wszystko od zabitych wrogów, gdyż później możesz to sprzedać.

Po drugie – staraj się wykonać jak największą ilość zadań i zdobyć jak najwięcej doświadczenia. Im większe doświadczenie, tym lepsza postać, a to z kolei prowadzi do łatwiejszej gry.

Po trzecie – czytaj opisy, gdyż często możesz po prostu nie wiedzieć, co (umiejętność, przedmiot itp.) do czego służy. Tak czy inaczej jednak – wszystko dotyczące questów znajduje się w rozdziałach.

Po czwarte – zapisuj grę. To naprawdę bardzo się przydaje.

W a l k a

Walka zajmuje w Icewind Dale II główną rolę. A ponieważ przeciwnicy są bardzo do siebie podobni, kierując się poniższymi zasadami nie masz szans na przegraną (no – chyba, że z Czarnym Smokiem lub w finałowej walce).

Wrogów można podzielić na trzy grupy. Walczący w zwarciu, łucznicy i rzucający czary. Podczas każdej potyczki z grupą wrogów (zazwyczaj wszystkie trzy rodzaje) wojownikami zaatakuj wojowników przeciwnika. Łucznikami – magów (są słabi i kilka celnych strzałów powinno ich zdjąć, celne strzały przerywają poza tym rzucane zaklęcia, a te zazwyczaj nie mają miłych efektów), natomiast magami – łuczników (kilku stojących w grupie wrogich łuczników na pewno nie oprze się Ognistej Kuli lub dwóm).

Korzystaj też z tego, że wrogowie atakują pierwszą zobaczoną istotę (dlatego najlepiej wysuwaj na początek drużyny albo kogoś wytrzymałego, albo szybkiego – najlepiej z Butami Szybkości) oraz z tego, iż do niektórych zaklęć nie trzeba widzieć wroga, by go trafić (np. Ognista Kula). Walcząc z magami uważaj na czary, które unieruchamiają twoje postacie. Są one różne: Groza, Unieruchomienie Osoby, Bluźnierstwo, Dominacja itp., ale efekt jest ten sam – nie możesz sterować postacią. Nie dopuść, aby twoja postać pod wpływem zaklęcia Dominacja (jej kółko staje się czerwone) została zaatakowana przez inną postać.

Spis Questów

Tutaj umieściłem spis wszystkich questów z Icewind Dale II, podzielonych na rozdziały. Jeśli wynikł z jakimś, po prostu odnajdźcie jego numer, a następnie zajrzyjcie do opisu.

P r o l o g

1. Zaniesienie Mikstury Leczenia Reigowi.
2. Dowiedzenie się, czy wszystko w porządku z matką Hedrona.
3. Powiedzenie Broganowi, co z najemnikami z Wilka Morskiego.
4. Dostarczenie Mikstury Braegh Valinowi.
5. Oczyszczenie doków i jaskiń z goblinów.
6. Wygranie Wilczego Talizmanu z Guthewulfe.
7. Odkrycie tajemnicy zdrajcy, Phaena Łachmaniarza.
8. Rozwiązanie zagadki ducha w „Płaczącej Wdowie”.
9. Zidentyfikowanie tajemniczej butelki dla Carla-Hyreda.
10. Odkrycie prawdziwej tożsamości Garradina.
11. Zaniesienie listów-pułapki fałszywemu dowódcy wojsk Neverwinter.
12. Dostarczenie Nilesowi butelki wina lub utrzymanie porządku w wojsku.
13. Rozkaz Shawforda – pomoc Olapowi w naprawie palisady.
14. Pomoc dla Sierżanta Musztry.
15. Przekonanie Tabarda do opuszczenia posterunku.
16. Wygranie zakładu z Gablem i Kadencem.
17. Pomoc dla Cauldreła w budowie katapuły.
18. Rozkaz Shawforda – dostarczenie Isherwoodowi strzał.
19. Rozkaz Shawforda – rozmowa z Kolummem, przetłumaczenie lub dostarczenie wiadomości goblinów do Palisady.
20. Rozkaz Shawforda – przywołanie lub zabicie najemników z Wilka Morskiego.
21. Odparcie ataku goblinów.

R o z d z i a ł 1

22. Pościg za Torakiem.
23. Oczyszczenie domu Deretha z orków.
24. Ratunek Sabriny.
25. Zwrócenie Emmie jej Księżycowego Ostrza.
26. Uwolnienie wieśniaków.
27. Odkrycie planu Vreka.
28. Zniszczenie zapory.
29. Usunięcie wrogów z Mostu Shaengarne.
30. Powstrzymanie Hordy.
31. Uwolnienie Brastona
32. Przyniesienie Pondmukowi jedzenia.
33. Przekonanie Vunarga do opuszczenia jaskiń.
34. Sprawa pomiędzy Yquogiem, a Kruntunem.
35. Zdobyć informacji na temat mistrzów Yquoga.
36. Spotkanie wojsk Neverwinter

R o z d z i a ł 2

37. Obudzenie Oswalda.
38. Naprawa statku Oswalda.
39. Zniszczenie gniazda Żuków Kopaczy.
40. Pomoc dla Kapitana Yursta.
41. Odkrycie tajemnicy Beodaewna.
42. Uwolnienie Zacka.
43. Znalezienie sposobu na otwarcie drzwi.
44. Odnalezienie Aochy dla Zacka.
45. Uwolnienie Xhaana i jego przyjaciół – demonów przez zabicie demona.
46. Uwolnienie Nathaniela i przyniesienie mu ekwipunku.
47. Zabicie trzech kapłanek.
48. Zdobyć informacji o lodowcu.
49. Zdobyć informacji o przyczynie rozbicia statku.
50. Zdobyć kolejnych informacji o lodowcu.
51. Uwolnienie więźniów.