

Necropolis

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Necropolis

autor: Łukasz Wiśniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-424-7

Producent Harebrained Schemes, Wydawca Bandai Namco Entertainment
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

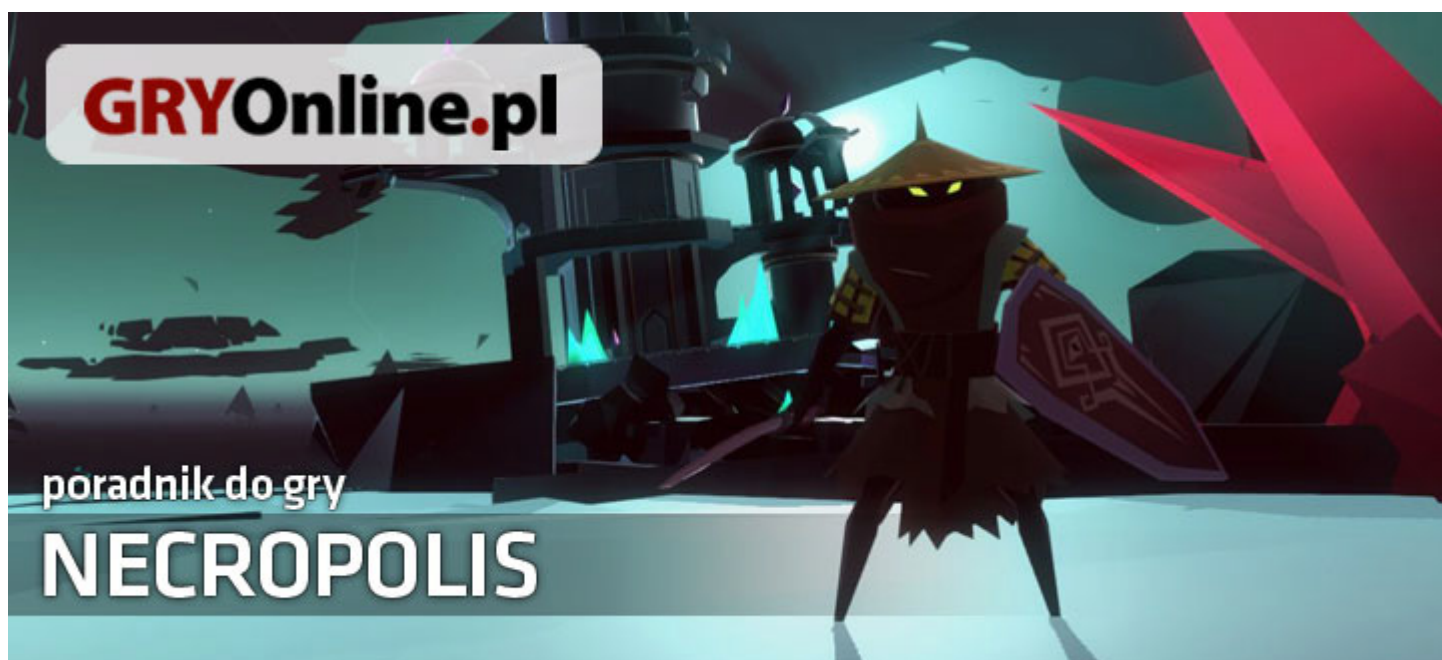
Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Interfejs	4
Sterowanie	7
Porady ogólne	9
Osiągnięcia i Trofea	10
Wymagania sprzętowe	12
Mechanika rozgrywki	14
Informacje ogólne	14
Otoczenie	18
Zadania	28
Bestiariusz	33
Wyposażenie	50
Tworzenie przedmiotów	50
Kodeksy	54
Broń i tarcza	60
Pancerze	63
Dodatkowe	66

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

Wprowadzenie



Poniższy nieoficjalny poradnik do gry *Necropolis* stanowi kompletne kompendium pozwalające na zdobycie wszystkich niezbędnych informacji przydatnych w toku rozgrywki. **Zawarte tutaj wskazówki pozwolą na pełne ukończenie gry z uwzględnieniem wszystkich dostępnych osiągnięć i trofeów. W początkowych rozdziałach znajdziesz informacje dotyczące podstawowych mechanik rozgrywki, sterowania i interfejsu.** Poradnik zawiera również rozdział zatytułowany "porady ogólne", który jest kompendium najistotniejszych porad, które pomogą ci szybciej i efektywniej ukończyć grę.

Dalsze rozdziały poradnika traktują o wszystkich rodzajach wyposażenia dostępnego w grze, zarówno konwencjonalnego jak i magicznego. Osobny rozdział został poświęcony wytwarzaniu przedmiotów wraz z potrzebnymi do tego recepturami. **Znajdziesz tu również pełny bestiariusz z uwzględnieniem mocnych i słabych stron poszczególnych przeciwników.** Dodatkowo omówione zostaną elementy charakterystyczne dla poziomów w grze oraz porady dotyczące walki.

Poradnik do *Necropolis* zawiera:

- Wskazówki pozwalające na skuteczne pokonywanie przeciwników i osiągnięcie dalszych poziomów;
- Spis wszystkich osiągnięć i trofeów w grze
- Informacje dotyczące sterowania, elementów interfejsu i mechaniki rozgrywki
- Komentarz dotyczący wszystkich elementów wyposażenia
- Pełen bestiariusz z uwzględnieniem cech poszczególnych przeciwników
- Porady dotyczące craftingu i niezbędne receptury
- Rozdział "porady ogólne" stanowiący zbiór najistotniejszych porad i wskazówek

W poradniku do *Necropolis* **nie znajdziesz** map oraz pełnej solucji przejścia poszczególnych poziomów katakumb. Poziomy generowane są proceduralnie przy każdym ponownym uruchomieniu rozgrywki, aczkolwiek zostaną omówione ich elementy wspólne.

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Interfejs

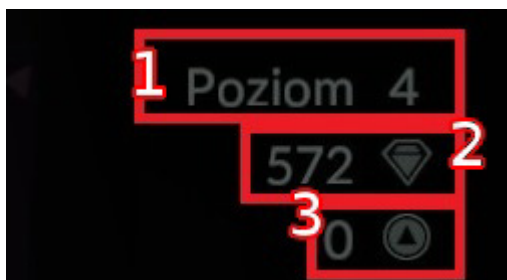


W trakcie rozgrywki masz dostęp do bardzo okrojonego i czytelnego interfejsu. Składa się z dwóch integralnych elementów i okna zadań. To ostatnie wyświetlane jest krótko po uruchomieniu gry, po otwarciu ekwipunku i w chwili gry wypełnisz całe lub część zadania.

Poniżej znajdziesz szczegółowe informacje dotyczące elementów interfejsu gry.

- Osiągnięcia
- Zasoby
- Zadania

Osiągnięcia



W ramach tzw. osiągnięć, możesz zauważyć trzy poszczególne elementy. Licznik poziomów **[1]** wskazuje oczywiście, na którym poziomie nekropolii aktualnie się znajdujesz. W miarę schodzenia na niższe poziomy wskazana wartość będzie ulegał zmianie. Pamiętaj, żeby nie mylić tego z poziomem doświadczenia protagonisty, ponieważ takowy w grze nie występuje.

Drugi wiersz to licznik klejnotów **[2]**, które udało ci się zebrać w toku bieżącej rozgrywki. Oczywiście wartość będzie się zmieniać wraz ze zbieraniem dodatkowego ekwipunku i podczas transakcji ze starcem. Klejnoty wypadają z przeciwników i elementów otoczenia. Musisz zebrać ich co najmniej 200 dla określonego poziomu katakumb, żeby możliwe było zejście na niższy poziom.

Punkty zasług **[3]** otrzymasz za wykonanie zadań pobocznych oraz po zakończeniu rozgrywki. Zebrane punkty zasług możesz wydać na odblokowanie kodeksów w skrytorium, otwieranie skrzyń z nagrodami lub wykupienie barw postaci u starca. Staraj się zarządzać nimi oszczędnie, gdyż są kluczowe na każdym etapie rozgrywki.

Zasoby

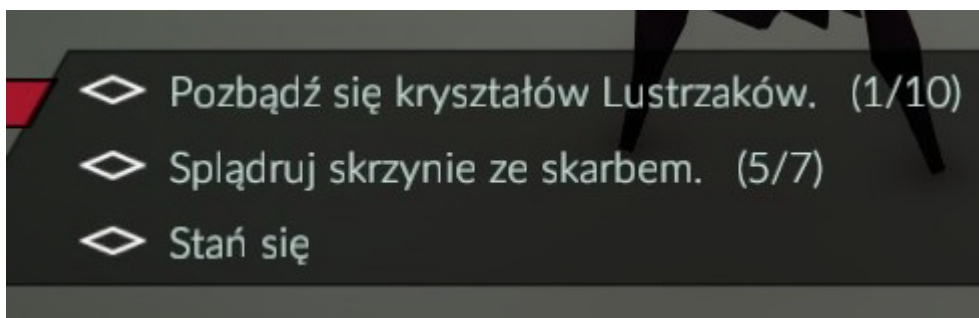


W ramach tego elementu interfejsu również mamy dostępne trzy wskaźniki. Przedmiot podręczny **[1]** możesz aktywować w dowolnym momencie za pośrednictwem klawisza "Q". Możesz zmieniać przedmioty, które pojawią się w tym miejscu za pośrednictwem rolki myszy i klawiszy "3" i "4". Każdy z 10 elementów, które masz przy sobie może być użyty w taki sposób, bez konieczności otwierania okna ekwipunku.

Pasek zdrowia **[2]** sygnalizuje jakimi zasobami witalnymi dysponuje protagonista. Jedynym sposobem na zwiększenie zasobów jest korzystanie z fontanny, którą znajdziesz na końcu każdego poziomu.

Pasek kondycji **[3]** ukazuje zasoby bohatera niezbędne do wykonywania ataków, skoków i uników. W przypadku użycia ataków specjalnych, maksymalna wartość paska ulega zmniejszeniu, a utracony fragment paska staje się szary, co widać na powyższym obrazku. Pasek nie zregeneruje się automatycznie, więc musisz użyć dowolnego z rodzajów jedzenia lub mikstur witalnych, żeby powrócił do prawidłowej wartości.











Zadania



Gra oferuje również zadania poboczne, które możesz wykonywać podczas pokonywania kolejnych poziomów katakumb. Dobór zadań jest całkowicie losowy i w wielu przypadkach może okazać się, że nie będziesz w stanie ich wykonać nawet po ukończeniu gry, gdyż w toku rozgrywki nie zostały wygenerowane te elementy, które to umożliwią. Za wykonanie każdego z zadań otrzymasz 1 punkt zasług, a natychmiast po wykonaniu zadania, w jego miejscu pojawi się kolejne. Opis wykonania poszczególnych zadań wraz ze wskazówkami znajdziesz w dedykowanym rozdziale.

Sterowanie

Pełen zakres sterowanie możecie znaleźć za pośrednictwem menu gry. Dodatkowo umieszczony jest na ścianie w początkowej komnacie za każdym razem gdy rozpoczynasz kolejne podejście do gry.

Ikona	Funkcja
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kliknij - atak 2. Przytrzymaj - potężny atak
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kliknij - atak tarczą 2. Przytrzymaj - osłona tarczą, strzał z kuszy
	Zmiana położenia kamery, rozglądanie się
	<ol style="list-style-type: none"> 1. + kliknij LPM - mocny atak 2. + przytrzymany LPM - potężny atak
	Użyj przedmiotu
	Tworzenie przedmiotów i Ekwipunek
	Interakcja
	Poruszanie się
	+ W/S/A/D - bieg
	Skok