

Severance: Blade of Darkness

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Severance Blade of Darkness

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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	3
Podstawy	4
Bohaterowie	5
Broń i Przedmioty	6
Mapa	8
Runy i Kamienie	8
Przeciwnicy	10
The Krak of Tabriz – Sargon (Rycerz)	13
The Monoliths of Kashgar – Tukaram (Barbarzyńca)	15
The Lost City of Marakamada – Zoe (Amazonka)	17
Mines of Mount Kolbegen	20
Fortress of Tell Halaf	23
Tombs of Ephyra	24
Island of Karum	26
Shalatuwar Fortress	28
The Gorge of Orlok	29
Fortress of Nemrut	31
Oasis of Najeb	33
The Temple of Ai Farum	35
Forge of Xshatha	38
Temple of Ianna	40
Tower of Dal Gurak	41
The Abyss	43

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

SEVERANCE™

BLADE OF DARKNESS

W Severance: Blade of Darkness trudno „zakochać się od pierwszego wejrzenia”. Świetna grafika, tekstury w wysokiej rozdzielczości. Tylko że sterowanie postacią na początku może przyprawić o ból głowy. Nie zabraknie także problemów technicznych – wszak zastosowany w grze engine jest bardzo wymagający i do spokojnej gry potrzeba silnego sprzętu. Sytuację poprawia trochę dodatkowy **raster OpenGL**, co jest szczególnie zauważalne na kartach nVidii. Kiedy go zainstalujesz w menu startowym gry, będzie można wybrać nowy tryb (wspomniany OpenGL) i ustawić dla niego poszczególne opcje. Jednak i tu nie ma róży bez kolców – podczas gry wiele razy natknąłem się na silną mgłę, która zasłaniała wszystkie obiekty dookoła. Wtedy pomagało tylko powrotne przełączenie się w tych miejscach na Direct3D.

Dlaczego więc napisałem poradnik do gry pozornie tak niedopracowanej? Otóż jeśli już zaczniecie w nią grać, wielki świat, który jeden z czterech herosów będzie miał za zadanie uratować (już chyba nie mają co wymyślać!), stanie przed wami otworem. Pierwsza sprawa – lokacje, czyli poziomy. Mimo, że tak naprawdę wcale nie są duże, to ich projekt jest tak wykonany, że gracz ma wrażenie, iż porusza się po monumentalnych budowlach z bezkresnymi korytarzami-labiryntami. Otóż mogę podać przykład: idziesz do przodu, aż tu nagle rozwidlenie. Z lewej strony duża sala z kilkoma przeciwnikami a z prawej korytarz, widoczny tylko do pierwszego zakrętu. Zastanawiasz się chwilę co wybrać i w końcu ruszasz, dajmy na to korytarzem. Przechodząc kolejne zakręty i pomieszczenia trafiasz w końcu na zamknięte drzwi. I co? Musisz iść z powrotem do dużej sali, odnaleźć tam klucz i wrócić z nim do owych drzwi. To sprawia że gra trwa w BoD znacznie dłużej niż w innych podobnego typu produkcjach.

Niniejszy poradnik opisuje dokładne przejście gry rycerzem, ale zawiera także pierwsze plansze dla reszty wojowników. Wszystkie mapy, od drugiej włącznie, są dla nich identyczne i dlatego będą właściwe dla każdego bohatera. Może się czasami zdarzyć, że podczas gry innym bohaterem niż Sargon, natkniesz się na broń różną od tej opisanej w solucji, jednak starałem się wyeliminować w miarę możliwości wszystkie takie sytuacje.

Podstawy

Kolejnym fascynującym elementem jest walka – prowadzona różnymi sposobami i przy użyciu różnorodnej broni. Niewielkim mankamentem jest tutaj (według mnie) brak możliwości chodzenia na boki (strafe). Co prawda opcja ta jest ona dostępna, ale dopiero po przełączeniu się w tryb walki i wybraniu celu, do którego nasz bohater będzie się zawsze ustawiał przodem. Kiedy naciśniemy strzałki w bok będzie on chodził wokół celu. Jest to prawie doskonałe rozwiązanie – można cały czas, otaczając większych i groźniejszych przeciwników, walić w nich mieczem, a oni nie będą w stanie na czas wykonać ataku. Tylko dlaczego nie można tego manewru stosować podczas normalnego chodzenia? Ale, jak już wspominałem, jest to niewielki mankament i do tego można się po prostu przyzwyczaić.

Sama walka jest bardzo ekscytująca. Optymalnie każdy bohater posługuje się tylko bronią jednego rodzaju. Potrafi też używać tzw. „kombosów”. Jest to bardzo skuteczny atak, pozwalający za jednym podejściem wyeliminować nawet najsilniejszego przeciwnika. Poza tym sama kwestia pojedynków jest rozwiązana bardzo dobrze – można osłaniając się tarczą zadawać rozmaite ciosy itp. A BoD pojedynków na pewno nie zabraknie. Należy przy tym pamiętać że za zabicie przeciwnika nasz bohater otrzymuje punkty doświadczenia, pozwalające awansować mu na coraz większe poziomy. Zwiększa się wtedy jego życie, wytrzymałość, moc i obrona. Co to jest życie chyba nie muszę tłumaczyć – w każdym razie symbolizuje go czerwony pasek w lewym górnym rogu ekranu. Poniżej jest doświadczenie (niebieski pasek). Życie dodatkowo określane jest liczbowo czerwonymi cyframi. Wytrzymałość symbolizuje zmęczenie bohatera walką. I tak jeśli używa on broni przygotowanej dla innego herosa (czyli nie ma jej w spisie oręża) męczy się bardziej. A najbardziej wyczerpującą rzeczą są kombosy – czasami potrafią „pożreć” całą wytrzymałość. Dla lepszej orientacji poza zielonym paskiem pojawiającym się w czasie walki wytrzymałość jest podawana liczbowo, oczywiście cyframi zielonego koloru.



Pozostałe dwie cechy: moc i obrona wpływają na umiejętności bojowe danego bohatera. Poza zwiększaniem współczynników (po zwiększeniu poziomu doświadczenia) można używać do tego celu zbroi (obrona) i oręża (dodają moc i przeważnie odejmują obronę). W grze pojawiają się także tarcze, ale tylko dwaj bohaterowie, posługujący się bronią jednoręczną, mogą bezproblemowo jej używać. Tarcza ma ograniczoną wytrzymałość (przypomina to punkty zdrowia) i po trafieniu w nią przez przeciwnika traci kolejne punkty, rozlatując się w końcu w drobny mak. Poza tym tarcza ma jeszcze jedną dobrą cechę: jeśli przeciwnik uderzy w nią zostaje na chwilę ogłuszony, co pozwala go zaatakować. Tylko że to działa także w przypadku ataku bohatera.

Warto zapamiętać jeszcze jedną rzecz: gra zapisuje, który z kolei robisz save i na tej podstawie wyświetla napis adekwatny do twoich umiejętności. Można go znaleźć przy zapisanym stanie gry (nazwa w nawiasie). Życzę wszystkim powodzenia i niech siła i mądrość Ianny będą z wami!

Bohaterowie

W grze oddano do twojej dyspozycji czwórkę bohaterów. Od tego, którego wybierzesz, będzie zależeć początek gry oraz rodzaj używanej broni, a więc równocześnie preferowanej taktyki walki. Osobiście, przeszedłem grę rycerzem i nie miałem, grając nim, większych kłopotów (no, może prócz końcowych bosów). Ale wy możecie zdecydować sami, kim chcecie grać:



RYCERZ - SARGON

Życie: 100

Atak: 1

Obrona: 1

Specjalizuje się w posługiwaniu mieczem oraz maczugami jednoręcznymi i nie ma w tym sobie równych. Potrafi także, jako jedna z dwóch dostępnych postaci, zrobić użytek z tarczy, skutecznie odpierając z jej pomocą ataki przeciwników. Rycerz najbardziej lubi posługiwać się mieczem, szczególnie, że jest to broń szybka i powodująca wiele obrażeń. Zawsze kieruje się dobrem i sprawiedliwością – nic więc dziwnego, że został przedstawiony jako kandydat na „tego jedynego”.



AMAZONKA - ZOE

Życie: 60

Atak: 1

Obrona: 0

Amazonka lubuje się w posługiwaniu wszelkiego rodzaju kijami, często zakończonymi ostrym metalem lub też różnego rodzaju włóczniami. Jako że ma cały czas obie ręce zajęte, nie używa tarczy, stając się w ten sposób bardziej narażona na ataki wroga. Na szczęście jej zwinność pozwala ująć cało nawet z największej opresji. Minusem jest niestety słaba żywotność. Amazonki, jako wędrujące wojowniczkę trzymają się przeważnie w grupach, ale w czasie gry będzie ona podróżować samotnie.



BARBARZYŃCA - TUKARAM

Życie: 80

Atak: 2

Obrona: 0

Ten troszkę przepakowany bohater najbardziej lubi używać mieczy i toporów dwuręcznych. Dlatego też nie może stosować tarczy ochronnych. Jako naród stosujący zasadę, kto silniejszy ten lepszy, barbarzyńcy są doskonale wyćwiczeni w użyciu ciężkiego oręża. Nieraz zdarzy się, że barbarzyńca trzymać będzie w ręku broń większą od niego samego a przeciwnicy na sam jego widok będą uciekać w popłochu. Jednak co z tego, jak wrócą zaraz z posiłkami...



KRASNOLUD - NAGFLAR

Życie: 120

Atak: 2

Obrona: 1

Najlepiej włada jednoręcznymi toporami, co zresztą jest logiczne, biorąc pod uwagę posturę i zainteresowania krasnoludów. Warto dodać że mogą się oni posługiwać do woli tarczami, tak jak rycerze. Preferują życie w pokoju, ale jeśli trzeba, to pokażą swoją ciemną stronę. Dość ślamazarnie i wolne ruchy rekompensuje u nich duża żywotność. Krasnolud jest doskonałym wojownikiem i także, jako jeden z wielkiej czwórki, został nominowani do bycia „tym jedynym”.

Broń i Przedmioty

Nie będę wymieniał wszystkich rodzajów dostępnej broni, ponieważ można to łatwo sprawdzić w grze wciskając klawisz F1. Są tam dane specyficzne dla konkretnego oręża (jak oddziałuje na moc i obronę bohatera) oraz dostępne tylko dla niego kombosy. Należy tu często zaglądać, ponieważ w BoD ilość możliwej do zdobycia broni jest ogromna, a co za tym idzie i liczba kombosów także jest imponująca. Szkoda tylko, że na jedną broń przypada wyłącznie jedna kombinacja (ale jest wyjątek!). Warto także wspomnieć iż z danego kombosu będzie można skorzystać dopiero po osiągnięciu odpowiedniego poziomu doświadczenia – odpowiedni jest zaznaczony przy danej broni.

W BoD każdy bohater używa, jak już zapewne wiecie, specyficznego dla siebie oręża. To właśnie nim najefektywniej się posługuje, czyli najszybciej atakuje, znacznie mniej się przy okazji męcząc. Stan

zmęczenia jest symbolizowany zielonym paskiem pojawiającym się pośrodku ekranu, na dole. Każde machnięcie bronią (chyba że wypijesz Power Potion) wymaga zużycia na ten cel trochę siły, co męczy bohatera, aż do krytycznego momentu, kiedy zabraknie mu punktów wytrzymałości. Wtedy musi na chwilę odpocząć, stając w miejscu i biorąc kilka głębszych oddechów. Jednak nie martwcie się, jest wtedy chwilowo odporny na ataki przeciwników, ale należy pamiętać o tym, że pozostaje w polu rażenia i kiedy już zregeneruje siły może zostać szybko trafiony.

Jeśli chodzi o kombosy, to należy się ich szybko wyuczyć. Czasami użycie odpowiedniego kombosa pozwoli w walce z silniejszym przeciwnikiem zaoszczędzić napój leczniczy czy nawet uratować życie. Największym mankamentem jest duże zużycie siły przez daną kombinację, co męczy bohatera i zmusza do ucieczki w bezpieczne miejsce aby tam móc zregenerować siły.

Każdy bohater posiada dodatkowo kilka typów broni „specjalnych”, jednak osobiście wolę korzystać ze zwykłego oręża (poza mieczem Ianny oczywiście!). Jednak jeśli chcecie je wypróbować to w solucji zaznaczyłem miejsca ich występowania dla każdego bohatera. W większości są one porzucane po poszczególnych lokacjach i najlepiej jest zbierać je przy okazji, aniżeli biegać specjalnie za konkretnym przedmiotem.

Nie zapomniano także o zbroi, która dla każdego z bohaterów jest inna i nie może być noszona przez nikogo poza właściwą osobą. Każda zbroja może występować w trzech rodzajach, różniących się bonusem obrony: Light, Medium i Heavy. Jak zapewne już wiecie, w solucji zaznaczyłem także i to.

 APPLE +5 LIFE	 POTION 1000 +1000 LIFE CURE POISON
 CRUST +10 LIFE	 FULL LIFE POTION FULL LIFE CURE POISON
 MEAT +7 LIFE	 POWER POTION EXTRA DAMAGE AND DEFENSE
 CHEESE +40 LIFE	 GHOST MEDALLION POISON RESISTANCE CURE POISON
 MUSHROOM +30 LIFE	 CROWN FIRE RESISTANCE
 RADISH +20 LIFE	 BRACELET DAMAGE RESISTANCE
 TRAVEL RATIONS +100 LIFE CURE POISON	 ARROWS
 POTION 50 +50 LIFE CURE POISON	 POISONED ARROWS POISON DAMAGE BONUS
 POTION 150 +150 LIFE CURE POISON	 BOW
 POTION 500 +500 LIFE CURE POISON	

Napoje lecznicze poza dodatkowym uleczeniem zatrucia mają jeszcze jedną, nieudokumentowaną w grze, cechę. Mianowicie, mniejsze (do +150) mogą być wypijane bezpośrednio po podniesieniu. Natomiast większe (+500, +1000, pełnego uzdrowienia) są zabierane przez bohatera i mogą być magazynowane w określonej ilości (kolejno 4, 2, 1). Można leczyć się także przy pomocy znajdującego w skrzyniach i beczkach jedzenia oraz racji żywnościowych (Travelers Rations), jednak użycie takich przedmiotów w czasie postępującego zatrucia wspomaga dodatkowo truciznę.

Łuku nie będę dokładnie opisywał, bo nie ma po co – dodam że strzały zachowują się jak prawdziwe, a brak celownika utrudnia strzelanie. Trzeba to po prostu „wyczuć”. Dlatego radzę przed walką trochę poćwiczyć. Power Potion zwiększa twoją moc i obronę, uniemożliwiając przy okazji męczenie się. Ghost Medallion uodparnia cię na trucizny, Crown na ogień a Bracelet na ataki fizyczne. Strzały natomiast można spotkać w dwóch postaciach – zwykłe i zatrute. Maksymalnie można mieć przy sobie 10 (+1 przy łuku) danego rodzaju.