

Wrota Baldura

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Baldur's Gate

autorzy:

Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz i Tomasz „Switcher” Pyziół

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
Mapa Wybrzeża Mieczy	4
Bohaterowie	5
Tips	6
Cheats	7
Items	8
Lokacje: 0100-1000	14
Lokacje: 1100-2000	17
Lokacje: 2100-3000	20
Lokacje: 3100-4000	23
Lokacje: 4100-5000	26
Lokacje: 5100-5500	28

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

Wstęp

Na wstępie chciałbym zaznaczyć iż granie w Baldur's Gate sprawiło nam bardzo wiele przyjemności i mamy nadzieję, iż będziemy wam mogli opisać jeszcze wiele tak dobrych gier. Przewodnik ten nie opisuje wszystkich aspektów gry lecz wyłącznie elementy które interesują nas i naszych znajomych. Pomijamy przede wszystkim te elementy które można znaleźć w oryginalnej instrukcji do gry co nie oznacza iż instrukcja ta jest mało istotna. Uważamy iż przeczytanie i zrozumienie instrukcji do gry jest pierwszorzędą rzeczą którą każdy z grających musi zrobić. I o ile ktoś doświadczony w AD&D może pominąć elementy znane mu z innych gier to początkujący gracz musi dokładnie zapoznać się z regułami rządzącymi Sword Coast gdyż będzie mu bardzo trudno zrozumieć co tak naprawdę dzieje się z jego postaciami. Dołączone do instrukcji mapy również bardzo przydają się w grze szczególnie mapa Baldur's Gate. Zasady gry oparte są na regułach AD&D Core Rules 2nd Edition. Pisząc ten przewodnik wychodzimy z założenia iż czytający go ma oryginał i zapoznał się z jego zawartością. Sama gra jest naprawdę bardzo rozbudowana i grając w nią nie warto spieszyć się z zaliczaniem kolejnych chapterów gdyż poza głównym wątkiem który sam w sobie jest dosyć rozbudowany istnieje bardzo dużo wątków pobocznych i pojedynczych spotkań które dają wspaniałą atmosferę oraz zaopatrują naszych bohaterów w złoto, doświadczenie i magiczne przedmioty.

Guide ten ma służyć przede wszystkim temu aby mieć pełną przyjemność z grania i że często nie samo wykonanie misji jest trudne lecz to, że nie wiemy o jej istnieniu. Pisaliśmy ten guide w oparciu o Amerykańską wersję gry. Liczymy się z tym iż mogliśmy pominąć jakieś questy ale ogólnie rzecz biorąc znajdziecie tu dosyć dokładny opis tego co was czeka w BG.

Nie wszystkie questy są dostępne od początku gry, niektóre z nich są dostępne dopiero w którymś z kolejnych epizodów. Również niektóre obszary będzie można zwiedzić dopiero w określonych okolicznościach. Questy są poukładane GEOGRAFICZNIE (nie chronologicznie) według numerów map.

Mapa Wybrzeża Mieczy



Bohaterowie

Name	Class	Race	Sex	Alignment	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Area	X	Y
Ajantis	Paladin	Human	M	Lawfull Good	17	13	16	12	13	17	1400	1580	3137
Alora	Thief	Halfling	F	Chaotic Good	8	19	12	14	7	10	0600	1575	2204
Branwen	Cleric	Human	F	True Neutral	13	16	15	9	16	13	4900	3255	2880
Coran	Fighter/Thief	Elf	M	Chaotic Good	14	20	12	14	9	16	2200	1529	688
Dynaheir	Invoker	Elf	F	Lawfull Good	11	13	16	17	15	12	5100	2535	1444
Edwin	Conjurer	Human	M	Lawful Evil	9	10	16	18	9	10	4800	2833	3021
Eldoth	Bard	Human	M	Neutral Evil	16	12	15	13	10	16	1600	3184	3487
Faldorn	Druid	Human	F	True Neutral	12	15	11	10	16	15	1600	632	2890
Garrick	Bard	Human	M	Chaotic Neutral	14	16	9	13	14	15	3300	2571	2308
Imoen	Thief	Human	F	Neutral Good	9	18	16	17	11	16	2700	3142	3678
Jaheria	Fighter/Druid	Human	F	True Neutral	15	14	17	10	14	15	2100	3452	1853
Kagain	Fighter	Dwarf	M	Lawfull Evil	16	12	20	15	11	8	3300	1545	2012
Khalid	Fighter	Human	M	Neutral Good	15	16	17	12	10	9	2100	3452	1853
Kivan	Ranger	Halfelf	M	Chaotic Good	18\12	17	14	10	14	8	3200	3662	1475
Minsc	Ranger	Human	M	Neutral Good	18\93	15	15	8	6	9	4800	3383	1961
Montaron	Fighter/Thief	Halfling	M	Neutral Evil	16	17	15	12	13	9	2700	4516	2707
Quayle	Cleric/ Illusionist	Gnome	M	Chaotic Neutral	8	15	11	17	10	6	0900	474	808
Safana	Thief	Human	F	Chaotic Neutral	13	17	10	16	9	17	3600	3753	2397
Shar-Teel	Fighter	Human	F	Chaotic Evil	18/58	17	9	14	7	11	3500	278	307
Skie	Thief	Human	F	True Neutral	11	18	15	15	8	13	0100	-	-
Tiax	Cleric/Thief	Halfling	M	Chaotic Evil	9	16	16	10	13	9	1100	-	-
Viconia	Cleric	Dark elf	F	Neutral Evil	10	19	8	16	15	14	2400	453	741
Xan	Enchanter	Elf	M	Lawfull Neutral	13	16	7	17	14	16	5405	797	586
Xzar	Necromancer	Human	M	Chaotic Evil	14	16	10	17	16	10	2700	4578	2699
Yeslick	Fighter/Cleric	Dwarf	M	Lawful Good	15	12	17	7	16	10	1804	863	1731

Tips

- Niektóre NPCety połączone są w pary, jeżeli odłączycie od drużyny jednego z pary, drugi odłączy się samodzielnie. Jeżeli chcecie posiadać w drużynie tylko jedną postać z pary, trzeba doprowadzić do sytuacji kiedy niepożądana przez nas postać zginie w walce. Można ją wtedy odłączyć a pożądana przez nas postać pozostanie w drużynie.
- Ilość HP przydzielana postaciom podczas podnoszenia levelu oparta jest na rzutach kostką tak jak w AD&D, wystarczy zapisać grę i spróbować kilka razy, aby uzyskać większą liczbę HP na level.
- Bardzo przydają się w grze umiejętności złodzieja, przede wszystkim przy wykrywaniu i rozbrajaniu pułapek.
- Pamiętajcie że jeżeli gra wyda wam się zbyt trudna w każdej chwili możecie wyeksportować waszą postać i zacząć grać nią od nowa, tracicie tylko złoto i reputację.
- NPCety które możemy przyłączyć podczas gry do swojej drużyny, przyłączają się do nas na poziomie doświadczenia jakie posiadamy w momencie przyłączania.
- Jeżeli macie zamiar grać rolę pozytywnych postaci to wystrzegajcie się przyłączania Evil NPC gdyż nie będą oni chcieli z wami współpracować. Postacie o Evil Aligments i Good Aligments są dla siebie antagonistami.
- Bardzo ważnym elementem gry jest stworzenie sobie dobrej postaci. Dla początkujących proponujemy Fightera, dla bardziej zaawansowanych Maga, a dla doświadczonych i znających zasady AD&D Fightera lub Thiefa który po 5 levelu zmieni się w Maga.
- Bardzo przydatna w grze jest możliwość korzystania z łuków. Spróbujcie sobie tak skompletować drużynę aby jak najwięcej postaci potrafiło korzystać z łuków.
- Jeżeli chcecie aby ceny w sklepach były dla was przystępne dbajcie o swoją reputację.
- Nie ma w grze (poza kilkoma questami) ograniczenia czasowego, możecie zwiedzać krainę do woli.
- Gra przy pełnej instalacji zajmuje 2.7Gb jeżeli nie macie tyle miejsca na HDD zainstalujcie sobie np. pierwsze 3 CD a potem jak dojdziecie do 4 to zgrajcie sobie savegamy odinstalujcie grę i zainstalujcie ponownie 1,4 i 5 CD. Korzystanie z HDD zamiast z CD bardzo podnosi wydajność gry. Przy pełnej instalacji wielkość cache na dysku nie ma znaczenia.
- Do skończenia gry w czasie błyskawicznym potrzeba ok. 40h. Według producenta gra powinna trwać od 70h do 130h.
- W niektórych miejscach gry potwory które już raz zabiliście pojawiają się ponownie w momencie kiedy będziecie się save'owali.
- Doświadczenie zdobywane przez twoją drużynę w grze jest dzielone po równo pomiędzy wszystkich członków twojej party. Nie należy grać małą drużyną aby szybciej zdobyć levele gdyż gra tak jest napisana iż sześciuosobowa drużyna wykonując większość questów i zabijając potwory zdobywa maksymalne levele już w 3/4 gry. Maksymalne doświadczenie dla postaci w BG to 89000 exp.
- Wszystkie niemagiczne bronie w grze niszczą się po pewnym czasie. Magiczne bronie nie niszczą się nigdy.
- Moja ulubiona drużyna to Soulcatcher Female Human Lawfull Good która zaczyna jako Fighter i po osiągnięciu 5 levelu zamienia się w Maga i dochodzi do 7 levelu. Imoen która zaczyna jako Thief i po osiągnięciu 5 levelu również zamienia się w Maga i dochodzi do 7 levelu Maga. Branwen Cleric. Minsc Ranger. Ajantis Palladin. Khalid Fighter.
- Umiejętność Palladyna - Detect Evil bardzo się przydaje w sytuacjach niejasnych. Pokazuje ona kto jest zły i można go zabić a kto jest dobry i powinno się go oszczędzić.
- Lokację kursora przywołuje się wciśnięciem klawisza "L", wszędzie tam gdzie w naszym guide podana jest lokacja trzeba precyzyjnie najechać kursorem na to miejsce.

Cheats

Na wstępie kilka słów o oszukiwaniu w grach. Jestem głęboko przekonany iż oszukiwanie w grach jest zupełnie bez sensu. Programiści pisząc grę starają się tak dobrać siłę postaci i jej wyposażenie do siły przeciwników aby gra była ciekawa. Modyfikując swoją postać niszczyliśmy tę równowagę i w efekcie tworzymy nową grę. Coś w rodzaju Quake gdzie za przeciwników mamy małe dzieci. Byłem już wielokrotnie świadkiem takiej sytuacji np. na przykładzie oszukiwania w Ultimie Online. Dlatego gorąco namawiam was do zagrania sobie w BG (jaki w inne gry) bez oszukiwania, będziecie mieli o wiele lepszą zabawę. Zebrane tu Cheaty są dla waszej zabawy. Jak już skończycie grę i będzie się wam nudziło.

Cheaty wbudowane w BG

Należy wyedytować plik baldur.ini i w części [Game Options] dopisać "Cheats=1" zapisać plik i uruchomić grę. W grze przywołać konsolę wciskając "CTRL-TAB" i wpisać :

Cheats:CriticalItems(); przywołuje od nowa wszystkie "krytyczne" dla gry przedmioty

Cheats:DrizztAttacks(); pojawia się Drizz't i was atakuje

Cheats:DrizztDefends(); pojawia się Drizz't i pomaga wam w walce

Cheats:Midas(); dodaje 500 gp

Cheats:TheGreatGonzo(); pojawia się kilkanaście przyjaznych Rabid Chickens

Cheats:CowKill(); w inventory pojawia się Scroll Summon Cow

Cheats:ExploreArea(); odkrywa całą mapę obszaru

Cheats:FirstAid(); dodaje do inventory : 1 Scroll of Stone to Flesh, 5 Healing Potions, 5 Potions of Antidote.

Edytowanie Savegamów

Zaczynamy od przygotowania postaci odkładając wszystkie jej przedmioty i w inventory umieszczamy w kilku slotach np. Normal Arrows. Zapisujemy stan gry. Uruchamiamy Hex Editor (jakikolwiek edytor hexadecymalny) i ładujemy do niego plik baldur.gam z odpowiedniego katalogu savegame. Odnajdujemy imię naszej postaci a pod nią sekwencję zawierającą kody AROW01 (czyli nasze Normal Arrow z inventory) pod te kody podstawiamy inne nazwy.

AMUL(numer) - amulety

AROW(numer) - strzały

AX1H(numer) - jednoręczne topory

BELT(numer) - pasy

BLUN(numer) - maczugi

BOLT(numer) - bolty

BOOT(numer) - buty

BOW(numer) - łuki

BRAC(numer) - naramienniki

BULL(numer) - pociski

CHAN(numer) - kolczugi

CLCK(numer) - cloaks

DAGG(numer) - sztylety

DART(numer) - strzałki

HALB(numer) - halabardy

HAMM(numer) - hammers

HELM(numer) - hełmy