

Summoner

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Summoner

autor: Andrzej „Gorim” Zygmąński

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| POSTACI | 3 |
| OGÓLNE PORADY | 3 |
| Umiejętności | 4 |
| Walka | 4 |
| Przywoływanie (Summoning) | 6 |
| Solucja | 7 |
| MASAD | 7 |
| LENELE | 7 |
| LENELE SERWERS | 8 |
| PALACE AQUEDUCT | 8 |
| PALACE | 8 |
| IONA MONASTERY | 9 |
| IONA CATACOMBS | 9 |
| LENELE | 9 |
| KHOSANI CITY | 10 |
| KHOSANI LABIRYNTH | 10 |
| KHOSANI CITY | 10 |
| IKEAMOS SWAMP | 11 |
| IKEAMOS PALACE UPPER LEVEL | 11 |
| IKEAMOS PALACE LOWER CHAMBERS | 11 |
| IKEAMOS PALACE UPPER LEVEL | 11 |
| LENELE | 11 |
| LENELE SERWERS | 12 |
| TANCRED HOUSE | 12 |
| LENELE SERWERS | 12 |
| LENELE MARKETPLACE | 12 |
| CROWN DISTRICTS | 12 |
| TEMPLE OF URATH | 12 |
| TOWER OF ELEH GROUND LEVEL | 13 |
| UPPER LEVEL | 13 |
| LOWER LEVEL | 13 |
| WOLONG | 13 |
| CAVERN OF WOLONG | 14 |
| WOLONG | 14 |
| LIANGSHAN FOREST | 15 |
| JADE TEMPLE | 15 |
| CITY OF KHOSANI | 15 |
| IONA MONASTERY | 15 |
| LENELE | 16 |
| LENELE SEWERS | 16 |
| LENELE CITY | 16 |
| LENELE PALACE | 16 |
| CITY OF KHOSANI | 16 |
| LABITYNTH OF KHOSANI | 16 |
| CITY OF KHOSANI | 16 |
| IONA MONASTERY | 17 |
| IKEAMOS SWAMP | 17 |
| CITY OF KHOSANI | 17 |
| LENELE | 17 |

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



POSTACI

- **Joseph** – główny bohater, jako jedyny posiada umiejętność przywoływania dodatkowych postaci. Ma predyspozycje zarówno na dobrego wojownika, jaki i czarodzieja.
- **Flece** – złodziejka. Tylko ona posiada umiejętności otwierania zamków i identyfikacji przedmiotów. Również doskonale sprawdza się jako wojownik, a jej atak w plecy potrafi powalić najpotężniejszych wrogów jednym ciosem.
- **Jekhar** – typowy twardogłowy chłop do bójki. Nadaje się wyłącznie na wojownika, zresztą bardzo dobrego. Posiada umiejętności walki wszystkimi broniąmi i zdolność „ciosu krytycznego” podwajającego zadane obrażenia.
- **Rosalind** – Potężny czarodziej i nic poza tym. Słabiutka w ataku i obronie, powinna trzymać się jak najdalej od bezpośredniego starcia. Jako jedyna posiada umiejętność oceny siły wrogów.

OGÓLNE PORADY

Summoner jest grą liniową aż do bólu i wykonywanie pobocznych misji nie wpływa na fabułę.

Nasza drużyna jest ograniczona maksymalnie do pięciu osób, z których pierwszą czwórkę program narzuca z góry. Jedynie przy wyborze ostatniej postaci, którą jest przywoływany przez nas „summon”, mamy pełną swobodę wyboru.

ZAWSZE sprawdzaj wszystkie zakamarki i zaułki nawet na obszarach, które wcześniej przeszukałeś. Zdarza się, że nowe przedmioty pojawiają się na tych samych miejscach, a także na miejscach wcześniej pustych.

W miarę naszych postępów w grze zmienia się asortyment w sklepach, dlatego warto je ponownie odwiedzić (dotyczy to szczególnie sklepów w CITY OF KHOSANI).

Czar FREEZE, poza bojowymi aspektami, ma jeszcze jedną, niezaprzeczalną zaletę. Jeżeli zamrozimy wroga, możemy bez problemu nagrać w tym momencie stan gry.

Jeżeli podczas walki nastąpi scenka video, to każda z naszych zabitych postaci cudownie ożyje.

W domu Tancreda można sprzedawać wszystkie rodzaje przedmiotów.

Zaznaczaj na mapie miejsca pobytu każdej ważnej, napotkanej postaci. Nie ma nic gorszego niż rwanie sobie włosów z głowy przy poszukiwaniu jakiegoś delikwenta.

Osoby mające ważne informacje, czy zadania, są oznaczone dwoma wykrzyknikami nad głową. Jeżeli nawet w danej chwili nie mają nic konkretnego do powiedzenia, to z pewnością są częścią jakiegoś przyszłego zadania.

W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się miejsce na przyciski „szybkiej akcji”. Wystarczy z menu zdolności przenieść myszką obrazek na wolne pole, a otrzymamy łatwy dostęp do danej czynności (również używając klawiszy **1-6**).

Energia magiczna/użytkowa odnawia się z czasem, w przeciwieństwie do zdrowia, które trzeba leczyć magią lub miksturami.

Umiejętności

Umiejętności jest mnóstwo, ale przytoczę moim zdaniem kluczowe dla konkretnych postaci:

- **SWORD, AXE, BLUNT** – jeżeli zdecydujemy się na używanie konkretnej broni warto zainwestować w tą zdolność.
- **SUMMONING** – zdolność Josepha, im wyższy poziom tym lepsze statystyki przywoływanych gości.
- **BACKSTAB** – bezwzględnie najważniejsza zdolność nie tylko dla Flece. W miarę możliwości podciągnąć na maksymalny poziom. Jej dokładne działanie wyjaśnię w punkcie „walka”.
- **TRIP** – pozwala podciąć przeciwnika, a ten leżąc jest bezbronny wobec naszych ataków.
- **APPRISE** – tylko Rosalind, pozwala zdobyć informacje o przeciwniku (punkty życia, uderzenia, obrona, silne i słabe punkty).
- **CRITICAL HIT** – pozwala zadać podwójne obrażenia.
- **KICK** – kopnięcie jest drugim najsilniejszym ciosem za BACKSTAB-em. Wymaga kilku sekund „skupienia”, ale potrafi zadać do 300 punktów obrażeń, dodatkowo odrzucając przeciwnika.
- **DODGE** – zwiększa szansę odparcia ataków z kilku stron. Bardzo przydatne w późniejszych etapach, gdzie przeciwnik nie tylko jest bardzo silny, ale także ma przewagę liczebną.



bez magicznego wsparcia poziom zdolności może osiągnąć maksymalnie wartość 10.

przy każdym skoku o poziom otrzymujemy nowe umiejętności na minimalnym poziomie i pulę dwóch punktów do podziału (niewykorzystane sumują się i można je wykorzystać w dowolnym momencie)

Niektóre z umiejętności są aktywne, inne należy uruchomić z menu zdolności (klawisz „S”) np. trip, apprise.

Walka

Walka toczy się w czasie rzeczywistym, ale w każdym momencie grę można spauzować za pomocą **SPACJI**.

Legenda do pojawiających się cyferek:

- **niebieskie 1 (procentowe)** - dodatni lub ujemny modyfikator wynikający z pozycji naszej postaci wobec przeciwnika. Generalnie bonus otrzymujemy atakując przeciwnika „z góry” (np. stojąc na wzniesieniu) lub zadając ciosy w plecy (nie mylić z BACKSTAB Flece)
- **niebieskie 2** – ilość poświęconych AP (action points) na daną czynność/umiejętność
- **żółte** – otrzymane przez nasze postaci obrażenia
- **białe** – obrażenia zadane wrogom
- **zielone** – ilość odzyskanych punktów zdrowia w wyniku leczenia magicznego lub za pomocą mikstur



Przeciwnika wystarczy wskazać tylko raz – nie ma potrzeby jak w Diablo ciągłego klikania podczas ataku.

Należy maksymalnie wykorzystywać atut grupy (nie rozdrabniać się, tylko po kolei eliminować przeciwników), ponieważ w pojedynku jeden na jeden, to my zazwyczaj jesteśmy tą słabszą stroną.

Widząc dużą grupę warto strzelić z łuku do najbliższego przeciwnika. Odłączy od reszty, aby nas zaatakować, osłabiając równocześnie główny oddział.

Otwartą kwestią są typy broni, jakimi należy się posługiwać. Moim zdaniem Joseph i Flece powinni używać dobrych na większość przeciwników mieczy (SWORD), natomiast Jekhara wyćwiczyłem w siekierach (AXE) i broniach obuchowych (BLUNT) jako wsparcie w pojedynkach z nietypowymi potworami. (np. kamiennymi statuami)

Nie zawsze broń zadająca najwięcej obrażeń jest najlepsza. Należy także zwrócić uwagę na kilka innych cech. Przede wszystkim bardzo przydatne są wszelkiego rodzaju umagicznienia. Nie spotkamy wiele takich broni, a korzyści płynące z dodatkowego uderzenia od lodu, czy ognia, są nieocenione. Osobiście przez całą grę korzystałem ze zdobytego już na samym początku (w podziemiach Iony) SWORD OF SPIRIT i ICE DAGGER. Inną kwestią jest wskaźnik szybkości broni (także pancerza), który wpływa na szybkość działania naszej postaci. Zazwyczaj im silniejsza broń tym mniejsza szybkość. Reguła ta nie dotyczy broni specjalnych, które często łączą w sobie siłę i szybkość. Ostatnią ważną rzeczą jest, czy oręż jest jedno-, czy dwuręczny. Używając broni dwuręcznej pozbywamy się możliwości korzystania z tarczy, a tym samym jesteśmy bardziej narażeni na ciosy. Poza tym bronie dwuręczne mają zazwyczaj wspomnianą już wadę, czyli są bardzo wolne. Dlatego proponuję korzystanie z broni jednoręcznych.

Bronie: mamy ich do wyboru prawdziwe multum, choć, w przeciwieństwie do np. serii „Baldurów”, bronie magiczne stanowią margines możliwego do zdobycia uzbrojenia. Dzielą się one na miecze, siekiery, bronie obuchowe, laski i broń łuczniczą. Podział ten nie jest bez znaczenia w walce, gdyż poszczególni wrogowie mogą być odporni na konkretny rodzaj uderzeń np. bronie kłujące znakomicie sprawdzają się przeciwko ludziom, w przeciwieństwie do broni obuchowej, która jest doskonała na wszelkiego rodzaju golemy. Na początku gry jesteśmy zmuszeni do walki w „ciemno”, później możemy posługiwać się umiejętnością APPRISE Rosalind, pozwalającą określać słabości przeciwników.

„Cudowną bronią” naszej drużyny jest BACKSTAB Flece, czyli atak w plecy. Można go wykonać jedynie sztyłem, lub krótkim mieczem (wyraźnie musi to być zaznaczone w opisie broni) i dopiero po wybraniu, w trakcie walki, takiego ataku z menu zdolności (nie odbywa się automatycznie). Istnieją dwa rodzaje Backstab-ów: słabszy i silniejszy. Pierwszy następuje przy ataku podczas walki i zabiera sporo punktów życia, choć daleko mu do prawdziwego nokautu. Natomiast do wykonania superbackstab-u prowadzą trzy drogi. Pierwsza to skradanie się do wroga (zdolność SNEAK) i niezauważenie zadanie mu ciosu. Drugi to podcięcie przeciwnika (zdolność TRIP) i atak gdy leży na ziemi, oraz trzeci, kiedy użyjemy czaru FREEZE i delikwent stoi zamrożony. W tych trzech przypadkach można zadać cios zabierający nawet ponad 1000HP! Pamiętajmy, że działa jedynie, gdy ustawimy się DOKŁADNIE za plecami (pojawi się niebieski krzyż).



Część wrogów, których spotkamy, jest niewrażliwa na ataki konkretnych żywiołów. Jeżeli zaatakujemy Ognistego Rycerza kulą ognia to nie tylko nie zadamy mu obrażeń, ale dodatkowo uleczymy.

Podczas walki nie czekajmy do ostatniej chwili z ewentualną ucieczką, gdyż 99% ciosów w plecy kończy się spowolnieniem naszej postaci i czyni nas łatwym celem.

Rosalind można spokojnie zostawić samą sobie, gdyż używa magii w sposób jak najbardziej właściwy. Jedynie gdy chcemy posłużyć się silniejszymi czarami musimy zrobić to sami.

W menu postaci możemy ustawić skrypty AI (zachowania). Ustawienia „fabryczne” są dobrze dobrane i zmieniałem je jedynie dla Rosalind pomiędzy healer/caster a Healer w zależności, czy miała atakować, czy tylko wspierać magicznym leczeniem pozostałych

bohaterów.

Postacie kierowane przez komputer i mające skrypt Healer lub Healer/caster zaczynają leczyć, gdy poziom energii którejś z postaci spadnie poniżej połowy.

Gdy tylko Rosalind zdobędzie umiejętność BOW, natychmiast zamieńmy jej laskę na łuk. W innym przypadku, gdy wyczerpie energię magiczną, rzuci się na przeciwników z kijem w rękę, a to zawsze kończy się źle (a nas zmusza do jej ciągłego kontrolowania).

O ile magicznych broni nie spotkamy wiele, o tyle magicznych pierścieni jest w grze multum. Niestety, nasza postać ma na nie tylko dwa wolne miejsca, więc należy dokładnie dopasować ich cechy do potrzeb użytkownika.

Najlepszym sposobem na zdobycie doświadczenia a czasem również unikalnych przedmiotów, są walki z losowo generowanymi przeciwnikami na mapie świata. Są czasochłonne ale pozwalają osiągnąć wysoki poziom.

Ataki łańcuchowe nie są specjalnie silniejsze od zwykłych, ale nie dopuszczają przeciwnika do wykonania ciosu. Dodatkowo część z nich nie ma charakteru bojowego, ale pozwala wzmocnić lub uleczyć bohatera (drużynę).

W opcjach gry można ustalić czy ataki łańcuchowe są wyprowadzane ręcznie, czy automatycznie. Polecam ten drugi sposób, gdzie zamiast klepać w klawiaturę wystarczy w momencie pojawienia się łańcuszka nad głową bohatera nacisnąć prawy przycisk myszy.

Jeżeli mamy odpowiednią ilość gotówki nasi podopieczni są praktycznie nieśmiertelni. Wystarczy kupić kilkadziesiąt leczniczych mikstur i podczas pauzy leczyć nimi nasze postaci. Użyte w ten sposób mikstury kumulują się i bez zbędnego zachodu można uleczyć każdego bohatera.

Nie napalajmy się na wspaniałe wyglądające pełne zbroje (chroniące zarówno tors, jak i nogi). W większości przypadków dają mniejszą ochronę niż najlepsze stroje dwuczęściowe.

Przywoływanie (Summoning)



Zdolność SUMMONING posiada jedynie Joseph i pozwala dołączyć do drużyny piątą postać z innego wymiaru. Ich wybór rośnie wraz ze zdobytymi pierścieniami a statystyki wraz z poziomem tej zdolności i doświadczeniem bohatera. W zależności od naszych potrzeb może to być wojownik, lub czarodziej. Z tych pierwszych preferuję RED MINOTAURA lub CELESTIAN SAMURAJA (szybcy, znakomicie posługujący się posiadaną bronią), a z czarodziejów zdecydowanie polecam BLUE IMPA, który potrafi zamrażać i leczyć.

Każde przywołanie to nie tylko koszt energii magicznej, ale przede wszystkim poświęcenie znacznej części HP Josepha. Najczęściej traci około połowy zdrowia i jest zdecydowanie bardziej narażony na ataki wrogów.

Po śmierci Josepha przywołany potwór obraca się przeciwko reszcie drużyny.

Dostępne „Summony”:

- **GOLEM** – dość silny, posiada masę HP, ale niesamowicie powolny i praktycznie mało przydatny.
- **RED MINOTAUR** – znakomity wojownik posługujący się toporem, posiada znaczną ilość HP i w dodatku jest odpowiednio szybki. Jeden z wcześniejszych i najbardziej przydatnych kompanów.
- **BLADE OF URATH** – gdyby posiadał więcej energii, byłby najlepszy. Niesamowicie szybki, z dużą paletą ciosów, ale w końcowej fazie gry zazwyczaj pada po jednym ciosie.
- **BLUE IMP** – zdecydowanie najlepszy czarodziej. Dzięki czarom lodu potrafi zamrażać przeciwników i rzucać potężnego BLIZZARDA. Jest także uzdrowicielem. Słaby w bliskich spotkaniach.
- **BLACK FIRE ELEMENTAL** – gość cienki, jak barszcz za PRL-u. Mało HP, słaby cios. Można zapomnieć.
- **BLOOD ELEMENTAL** – sporo HP i niesamowicie szybki. Dobrze sprawdza się przeciwko „ruchliwym” przeciwnikom.
- **POISION ELEMENTAL** – potrafi zatruwać i to jego jedyna zaleta.
- **MIST ELEMENTAL** – posiada zasób czarów energetycznych, ale z niezrozumiałych dla mnie przyczyn, nie kontrolowany, pcha się do walki „wręcz”, co zawsze kończy się zejściem. Z tego powodu bardziej denerwujący niż przydatny.
- **WRAITH** – posiada zdolność wysysania poziomów doświadczenia. Niestety niewielka ilość energii magicznej ogranicza efektywne zastosowanie tej zdolności.

- **JADE GOLEM** – to samo, co przy golemie, ale jest szybszy, dzięki czemu lepiej nadaje się na potężnego towarzysza (znakomicie sprawdza się przeciwko kamiennym przeciwnikom).
- **CELESTIAN SAMURAI** – obok czerwonego minotaura, drugi bardzo dobry wojownik. Właściwie pozbawiony wad, dodatkowo jego ataki łańcuchowe wzmacniają i uzdrawiają drużynę.
- **ATAKI CZTERECH SMOKÓW** – nie są to typowe „Summony”, gdyż działają bardziej na zasadzie czarów bojowych, zadając obrażenia wrogom znajdującym się na wskazanym obszarze. Raczej rzadko stosowana zdolność, gdyż skuteczność jest o wiele mniejsza niż wskazuje koszt zużytych AP. W dodatku po przywołaniu Forrest Dragon-a nie mogłem dalej rzucać czarów leczniczych (to chyba błąd programu).

Solucja

M A S A D

Naszego bohatera poznajemy, kiedy pojawia się w zniszczonej wiosce Masad. Dla rozjaśnienia sytuacji porozmawiamy z ocalałymi mieszkańcami, a okaże się, że najeźdźcy to wojska cesarza Orenii. Najciekawsze jest to, że celem ich poszukiwań jest młodzieniec ze znakiem na dłoniach. Znakiem takim jak twój. Przerażeni ludzie będą wspominać także o siejących zniszczenie czterech wojownikach, pół- ludziach, pół- bestiach. Na szczęście to nasz późniejszy problem. W tej chwili przeciwnikami będą leszczowaci żołnierze padający po kilku uderzeniach (nie zapominajmy o reperowaniu zdrowia za pomocą czarów). Tutaj otrzymamy pierwsze poboczne zadanie a także warto rozejrzeć się wśród skrzyń stojących przy domostwach (nie trzeba na nie klikać - wystarczy nacisnąć środkowy klawisz myszy lub „X”, aby zbadać pobliski teren i zebrać przedmioty). Na południu spotkamy NATH-a, który poradzi udać ci się do stolicy LENELE w poszukiwaniu YAGO, mentora z twojej młodości. Tylko on może ci wyjaśnić co się dzieje dookoła i ewentualnie pomóc. Niestety wszystkie drogi są obstawione i jedyną możliwością dostania się do miasta jest transport łodzią. Znajdziemy ją na wschodnim brzegu (chroni ją gość z wielkim młotem – to żaden boss, choć wygląda groźnie i potrafi powalić na ziemię).

L E N E L E

Przed nami sama stolica Medevy. To wielkie, tętniące życiem miasto. Można porozmawiać z każdym przechodniem, ale godni zainteresowania są jedynie ci z wykrzyknikami w chmurce nad głową. To oni zlecają nam zadania i nawet jeżeli nie mają nic konkretnego do zaoferowania, to w przyszłości będą z pewnością częścią jakiegoś zlecenia (dlatego warto robić znaczki na mapie CTRL+Lewy przycisk myszy gdzie się znajdują). Miasto jest podzielone na kilka dzielnic i warto obejść wszystkie, zbierając zamówienia i zapamiętując lokalizacje sklepów. Naszym celem jest pałac królewski, gdzie rezyduje LORD YAGO (awansował od ostatniego spotkania). Zanim ostatecznie skierujemy nasze kroki w tamtym kierunku, warto na samym początku podejść w dokach (LENELES OUTSKIRTS) do podestu z rybami i zbadać teren – znajdziemy „Fiery Falchion” miecz uderzający Fireballami, bardzo pomocny w pierwszych potyczkach. Warto też zwiedzić świątynie Uratha, gdzie od AMASA poznamy historie wojny bogów i kataklizmu, który nawiedził świat wieki temu. Kiedy zdecydujemy się na wizytę w pałacu czeka nas niemiła niespodzianka. Straże ani myślą wpuszczać do środka jakiegoś „chłopa”, a wszelkie wyjaśnienia rozbiły się o czubek groźnie wyglądającego miecza. No cóż, trzeba znaleźć jakiś inny sposób na dostanie się do środka. Na okazję nie trzeba długo czekać – w chwilę później zaczepia nas kobieta w ciemnym płaszczu. To FLECE, złodziejka, która zna tajne wejście do pałacu, ale potrzebuje twojej pomocy w dotarciu do niego. Nic dziwnego, droga prowadzi przez podziemne kanały, miejsce nieprzyjaźnie nastawione do intruzów. Przełamując wrodzoną nieufność zagłębiamy się wraz z nową towarzyszką w wilgotną ciemność.

