

A knight in full plate armor, including a helmet with a visor and chainmail collar, holds a large, dark shield with a wooden frame. The shield features a white unicorn emblem with a yellow horn and a cross above its head. The knight's arm is visible in armor, holding the shield's edge. The background is a dark, textured wall.

Blackguards

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Blackguards

autor: Przemysław „Imhotep” Dzieciński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
O poradniku	5
Porady ogólne	6
Rozwój postaci	8
Podstawowe informacje	8
Wojownik – przykładowy build	14
Mag – przykładowy build	19
Łowca – przykładowy build	23
Prolog	25
Rozdział 1: Ucieczka - zadania główne	28
Więzienie i retrospekcja	28
Miasto Neetha i pobliski cmentarz	38
Sposób na dotarcie do Dról	47
Spotkanie z Baronową	52
Ocalenie Baronowej	55
Kurs na południe	58
Posiadłość wiejska Muratoriego	66
Twierdza Morbal	73
Granica	82
Aurelia	84
Rozdział 1: Ucieczka – zadania poboczne	85
Jaskinia Smoka	85
Dwaj bracia	88
Krasnoludzkie gry	92
Pomniejsze zadania	96
Rozdział 2 - Aurelia – zadania główne	99
Gladiatorzy	99
Mengbilla-pierwszy dzień walk na arenie	107
Mengbilla-drugi dzień walk na arenie	116
Mengbilla-trzeci dzień walk na arenie	121
Zemsta na Diego Monterey	126
Rozdział 2: Aurelia – zadania poboczne	131
Rozdział 3: Lysander – zadania główne	132
Zwiedzanie Mengbilli i okolic	132
Poszukiwania Lysandera	140
Laboratorium alchemiczki i Brygada Lotnych Lisów	149
Napad na karawanę i zdarzenia losowe	161
Poszukiwanie wejścia do podziemi	167
Katakumby pod miastem	171

Rozdział 3: Lysander – zadania poboczne	178
Obrona studni	178
Spadek po Jesabelli	180
Druid i jego uczennica	182
Wszystko dla tej jedynej	185
Mała dziewczynka	189
Dziewica na arenę	191
Znowu jesteśmy gladiatorami	193
Prezent dla Kurtyzany	201
Uwolnić więźnia	202
Barwnik ze ślimaków	206
Profanacja zwłok	207
Sfabrykowane dowody	210
Pomóc choremu	212
Keidra w opałach	216
Tajemnicza banda	220
Herszt bandy	224
Starożytna krypta Eulików	227
Pomniejsze zadania	229
Rozdział 4: Urias – zadania główne	237
Walka z fałszywymi Prorokami i zemsta na Rządcy	237
Powrót do Neetha	247
Posiadłość hrabiego Uriasa	260
Hipnoza	271
Rozdział 4: Urias – zadania poboczne	280
Zła alchemiczka	280
Przysługa dla Kapitana	282
Podziw Diamantosa	284
Spotkanie z Prorokiem pod Wobran	286
Dowódczyni Morbal w opałach	288
Mała świnka	290
Rozdział 5: Wieczna dolina – zadania główne	292
Wioska Takate	292
Jaskinie	301
Dalsza eksploracja Jaskiń	311
12 prób	315
Ostatnia z prób i finałowa walka	326
Bossowie i trudne walki	331
Rozdział 1 - Ratunek Baronowej	331
Rozdział 1 - Muratori i jego bestie	334
Rozdział 1 - Obrona twierdzy Morbal	336
Rozdział 2 - Aurelia	338
Rozdział 3 - Lysander	351
Rozdział 4 - Urias	372
Rozdział 5 - Wieczna dolina	390
Osiągnięcia	400
Wymagania sprzętowe	402
Pc-informacje ogólne	402
Blackguards wymagania sprzętowe PC	403
Blackguards wymagania sprzętowe MAC	403

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Niniejszy poradnik do *Blackguards* zawiera szczegółowy opis przejścia gry. Uwzględniono w nim nie tylko zadania główne, niezbędne do jej ukończenia, jak również opisy wszystkich zadań pobocznych. To kompendium jest bogato ilustrowane i zawiera mapy najważniejszych lokacji. Każda z walk została szczegółowo przedstawiona wraz z taktyką dla wszystkich trzech klas postaci dostępnych w grze. Oczywiście najwięcej miejsca poświęcono wojownikowi. Przedstawiono też pokrótce opis interfejsu w grze. To opracowanie prowadzi gracza za rączkę przez całą grę. Możesz dowiedzieć się z niego jak przykładowo rozwinąć swoją drużynę. W jakie zdolności warto inwestować i które czary są warte twojej uwagi. Dowiesz się z niego, jakie przedmioty warto kupić dla twoich bohaterów. W osobnym rozdziale przedstawiono najtrudniejsze walki i starcia z bossami. *Blackguards* to gra z gatunku cRPG z turowym systemem walki. W przeciwieństwie do wielu japońskich gier RPG, nie dowodzisz tu drużyną złożoną z nieletnich bohaterów. Nie są oni też krystalicznie czysti, jak w większości innych gier. Mają oni swoje grzeszki na sumieniu. Mówiąc krótko sterujesz grupą skazańców, których pierwszym zadaniem jest ucieczka z więzienia. Oczywiście wraz z postępem w grze możesz kroczyć ścieżką dobra i zmazać wcześniejsze złe uczynki. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś stanął po stronie zła. To twój wybór. Jeśli chodzi o same walki, to wróg ma prawie zawsze przewagę liczebną. By odnieść zwycięstwo musisz często użyć elementów interaktywnych znajdujących się na danej planszy. Przykładowo możesz przygnieść przeciwnika stertą kamieni. Sprawia to, że potyczkę można rozegrać na kilka sposobów, dzięki temu gra nie jest nudna.

Poradnik do gry *Blackguards* zawiera:

- Opis zadań głównych i pobocznych
- Taktykę potrzebną do bezproblemowego przejścia wszystkich walk z perspektywy trzech klas
- Przykładowy rozwój drużyny
- Czary, zdolności specjalne i umiejętności, z których warto korzystać
- Mapy najważniejszych lokacji
- Wyjaśnienie interfejsu gry
- Przedmioty, które warto mieć w ekwipunku

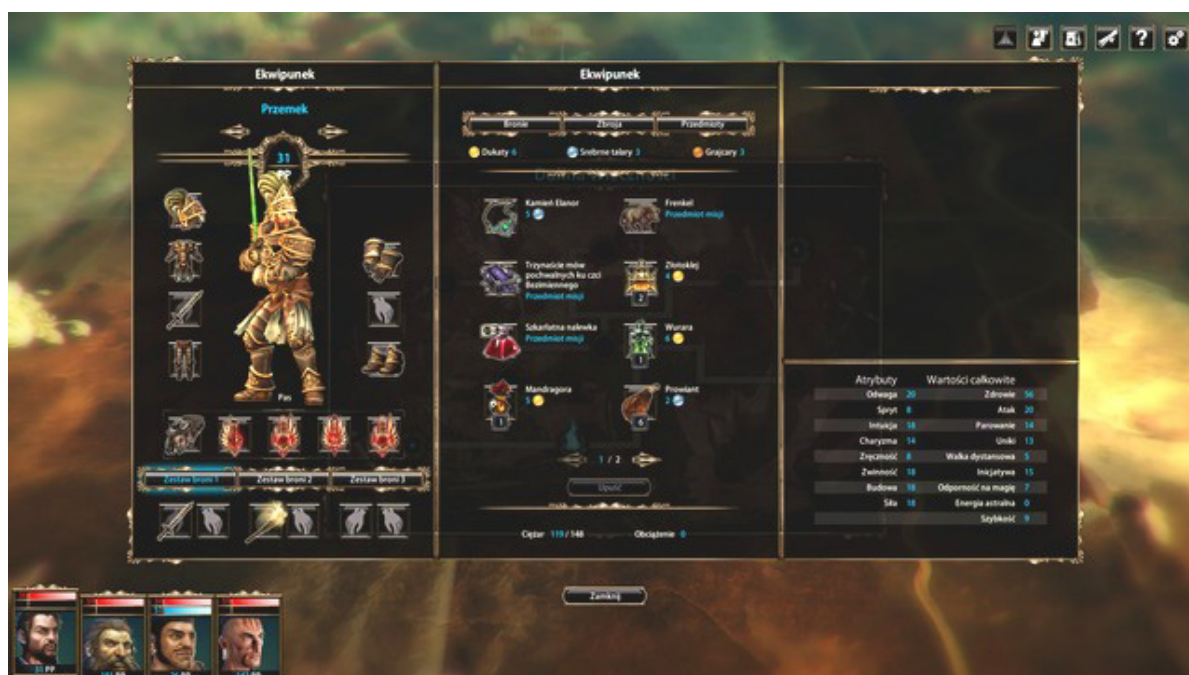
Przemysław „Imhotep” Dzieciński(www.gry-online.pl)

O poradniku

Po rozpoczęciu prac nad poradnikiem, wyszedł patch 1.3 do gry, który wprowadził automatyczny sejk przed każdą z walk. Nie trzeba już przechodzić trzech walk pod rząd, bez sejwa. Jednakże nadal między takimi walkami nie można samemu nagrać stanu gry. Nie możliwy jest też odpoczynek w gospodzie czy rozbicie obozowiska. W poradniku użyto czterech kolorów, do wyróżnienia tekstu. Na brązowo zaznaczeni są wrogowie, na pomarańczowo – przedmioty. Kolor niebieski to czary i zdolności specjalne. Postacie NPC, np. Kupcy, są wyróżnieni kolorem zielonym. W grze jest wiele opcji dialogowych do wyboru. Skutkują one tym, że na końcu gry, przed pojedynkiem z Uriasem, ma miejsce walka przeciwko Aurelii lub w jej obronie. Kierując się niniejszym poradnikiem będziesz pod koniec gry walczył przeciwko Aurelii. Wybory podjęte w poradniku są zgodne ze ścieżką dobra z małymi wyjątkami np. kradzież księgi, za którą trzeba zapłacić 300 sztuk złota. Darowanie życia jednemu z bossów(Muratori), ma takie konsekwencje, że można go spotkać w późniejszych rozdziałach gry w Dról i porozmawiać z nim.

Porady ogólne

- Gra „Blackguards” to RPG z turowymi walkami, i elementami strategicznymi. W każdej z walk przeciwnik ma przewagę liczebną i trzeba ostrożnie planować kolejne ruchy, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.
- Na wielu planszach znajdują się elementy interaktywne, które możesz podświetlić literką v. Ułatwiają one walkę, np. zestrzelenie ula z owadami, które zaatakują wrogów. Możesz podświetlać też pola, na które musisz dotrzeć, aby zakończyć walkę.
- W odróżnieniu od innych turowych RPG, nie ma możliwości zajścia przeciwnika od tyłu i zadania mu ciosu w plecy. Przed trafieniem adwersarz zawsze się odwróci.
- Korzystaj z racji żywnościowych, odnawiają one zdrowie i manę, ale nie leczą ran. To tańsze rozwiązanie niż odpoczynek w gospodzie.
- Rany(są zaznaczone na czerwono na portrecie postaci) obniżają statystyki danego bohatera. W praktyce oznacza to, że będziesz miał duży problem, aby w ogóle trafić wroga. Możesz je leczyć po walce u uzdrowiciela, lub samemu przy użyciu Bandaży. Musisz mieć rozwiniętą umiejętność opatrywania ran. Bandaży możesz używać też podczas walki, w tym celu umieść je w Pasie danej postaci.
- Do każdej walki przystępuj z maksymalnym zdrowiem i maną. Za Pasami umieść Mikstury odnawiające manę i zdrowie.
- Przed trudniejszymi walkami na broń nałóż trucizny. Najlepiej takie działające przez całą potyczkę. Przeciągnij w inwentarzu truciznę na podobiznę bohatera, aby jej użyć.



Gdy masz zatrutą broń, jest ona zielona.

- Niektóre starcia następują bezpośrednio po sobie, nie będziesz mógł pomiędzy nimi rozbić obozowiska. Pod koniec danej walki, a przed rozpoczęciem następnej, użyj Mikstur leczących lub magiem ulecz drużynę. Najlepiej to zrobić, gdy na planszy zostanie jeden przeciwnik z nadwątlonym zdrowiem. Maksymalnie bez odpoczynku będziesz toczył trzy walki.
- Pamiętaj, żeby do walki nie przystępować przeciężonym. Przedmioty zdobyte po walce możesz sprzedać u kupców w miastach. Za zdobyte pieniądze kupuj Mikstury, a najlepiej te odnawiające całe zdrowie. Nie zawsze jednak są one dostępne.
- Po każdej z walk dostaniesz Punkty Przygody. Miej na uwadze to, żeby je dobrze spożytkować. Bohaterowi walczącemu wręcz, nie przydadzą się umiejętności z zakresu magii.
- Jeżeli nie możesz przejść danej walki, to jest możliwość zmiany poziomu trudności na niższy. Gdy już wygrasz potyczkę, możesz powrócić do poprzedniego poziomu.
- Nie wszystkie starcia wymagają zabicia wszystkich wrogów, aby osiągnąć zwycięstwo np. możesz uwolnić w jednej z misji więźniów z cel i wygrać walkę. Niektóre misje można ukończyć na dwa sposoby np. przekraść się obok wroga lub zabić wszystkich.
- Starcia, w których trzeba się po cichu przekraść na koniec mapy są trudne, gdyż wróg prawie zawsze Cię zauważy.
- Na wygranie niektórych bitew w grze masz ograniczoną liczbę kolejek np. ratunek Baronowej. Musisz wtedy dokładnie zaplanować każdą z tur.