

Diablo II: Pan Zniszczenia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Diablo II: Pan Zniszczenia

autor: Kacper Kieja

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

Druid: niedźwiedź, wilk i czarodziej	3
Druid: Przywołania	3
Druid: Zmiany kształtu	5
Druid: Żywioły	7
Druid: Podsumowanie	8
Zabójczyni: czarodziejka czy wojowniczką?	10
Zabójczyni: Pułapki	10
Jak stosować pułapki?	11
Jak rozwijać pułapki?	11
Zabójczyni: Dyscypliny cienia	12
Jak rozwijać Dyscypliny Cienia?	13
Jak stosować Dyscypliny Cienia?	13
Zabójczyni: Sztuki walki	13
Jak rozwijać Sztuki Walki?	15
Jak stosować Sztuki Walki?	15
Zabójczyni: Podsumowanie	15
Zalety Zabójczyni	15
Wady Zabójczyni	16
Najemnicy	16

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

Druid: niedźwiedź, wilk i czarodziej

Przedstawię teraz jak rozpocząć karierę Druidem, który wydaje się bardzo ciekawą postacią, łączącą pewne elementy znane z prowadzenia Nekromanty (przywołania), Czarodziejki (władza nad żywiołami) i Paladyna (aury). Druid może poznawać trzy działy wiedzy magicznej. Są to Żywioły, Zmiany Kształtu i Przyzwania. Po doświadczeniach z Czarodziejką na poziomie Koszmar (miała ogromne kłopoty, by swoją Zamiecią, czy Ognistymi Kulami zrobić krzywdę silniejszym potworom) wiedziałem, że Żywioły nie muszą być wcale dobrym wyborem. I rzeczywiście: Druid, aby posługiwać się magią Żywiołów musi być w swej ludzkiej postaci, co czyni go mało odpornym na fizyczne zagrożenia. Otrzymujemy więc taką słabszą Czarodziejkę. Słabszą, gdyż czary Druida są zdecydowanie mniej efektywne niż zaklęcia Czarodziejki. Podstawową ich wadą jest niemożność dokładnego sterowania zaklęciem. Wir, Cyklon lub Huragan bardzo często nie działają tak jakbyśmy sobie tego życzyli, gdyż „omijają” wrogów. 30-to poziomowy Huragan wywołuje wokół Druida burzę kamieni w kształcie okręgu, której centrum jest sam Druid. Ale podstawowy szkopuł tkwi w fakcie, iż jest to właśnie okrąg, a nie koło, czyli narażone na ciosy są tylko kreatury znajdujące się na obrzeżach Huraganu. Druid dysponuje również umiejętnością korzystania z magii ognia. Jednak, jak wiadomo, większość silnych potworów ma bardzo duże odporności na ogień, co mocno osłabia teoretycznie sporą moc tych zaklęć. Poza tym zarówno Kula Magmy,

Szczelina, jak i Wulkan są mało efektywne. Nieco lepiej wygląda 30-to poziomowy Armaggedeon, dzięki któremu bohater przywołuje deszcz ogniowych kul. Tworząc moją postać uznałem jednak, że nie będę kreował upośledzonej Czarodziejki, lecz zajmę się rozwijaniem tych umiejętności, które dla Druida są najważniejsze i które wyznaczają jego status. Wiem, że na Sieci są już taktyki znacznie różniące się od opisanej poniżej i stawiające na granie ludzką postacią Druida (Żywioły + Przyzwania). Jednak wydawało mi się, że należałoby spróbować czegoś oryginalniejszego. Zaczniemy od Przyzwań.

Druid: Przywołania

Musisz pamiętać o tym, że niektóre z przyzwaných stworzeń nie mogą egzystować jednocześnie. Przywołanie Grizzly spowoduje automatyczne odesłanie Wilków, a wezwany Duch Kolców spowoduje zniknięcie Ducha Rosomaka. Zawsze jednak mogą ci towarzyszyć Kruk i któraś z winorośli (niestety przyzwanie jednej wyklucza istnienie w tym samym czasie dwóch pozostałych). Pamiętaj też, że wrogowie będą atakować nie tylko walczące stwory, ale również spokojnie unoszące się duchy, czyli Dębowego Mędrca, Serce Rosomaka i Ducha Kolców. To nie paladyńskie aury, których nie można zlikwidować!

**Kruk**

wymagany poziom: 1

Musisz nauczyć się tej zdolności, aby postępować w dół „drabinki”. Kruk jest słabiutkim stworzeniem, jednak w czasie ciężkich walk nie zaniedbuj przyzywania go. Przecież cios, który spadnie na Kruka mógłby spaść na ciebie, prawda?

**Trujący Pełzacz**

wymagany poziom: 1

To dziwne stworzenie porusza się tuż pod powierzchnią ziemi i wysuwa macki, aby zaatakować i otruć swoje ofiary. Na pierwszych poziomach spisuje się doskonale i potrafi wyrzezać całe hordy słabszych wrogów. Poza tym często zajmują się oni Pełzaczem, a nie tobą, co też ma swoje plusy. Jednak nie widzę sensu, by przyznawać tej umiejętności więcej niż jeden punkt, a i to bardziej z uwagi, aby zobaczyć Pełzacza w działaniu.



Dębowy Mędrzec

wymagany poziom: 6

Ten duch zwiększa liczbę Punktów Życia u ciebie i twojej drużyny. Wybranie tej umiejętności jest nieodzowne, aby nauczyć się przywoływania Serca Rosomaka i Ducha Kolców. Nie sądzę, by był potrzebny więcej niż jeden punkt dla tej umiejętności.



Przywołanie Ducha Wilka

wymagany poziom: 6

Musisz wybrać tę umiejętność, aby nauczyć się potem przyzywania Upiornego Wilka. W żadnym wypadku nie ma powodu, by poświęcić tej dziedzinie więcej niż jeden punkt. Jednak Duch Wilka będzie bardzo pomocny, zwłaszcza kiedy trzeba sobie radzić z mnóstwem takich kłopotliwych maluchów jak Podrzynacze, czy Upadli.



Trupia Winorośl

wymagany poziom: 12

Trupia winorośl to odmiana Pełzacza, która pochłania trupy wrogów i przywraca ci drobny procent punktów życia. Moim zdaniem umiejętność bezużyteczna z racji małej wydajności. Jeśli masz broń „kradnącą” życie, czy np. pierścienie regenerujące, to po co ci takie wynalazki?



Serce Rosomaka

wymagany poziom: 18

Ten czerwony duch okrywa ciebie i drużynę magiczną aurą powodującą, że uderzasz celniej i zadajesz większe obrażenia. Musisz nauczyć się tej zdolności, jeśli chcesz korzystać w przyszłości z pomocy Ducha Kolców. Do pewnego czasu Serce Rosomaka jest jak najbardziej trafny wybór, ale nie dawałbym mu więcej niż jeden punkt. Jeśli jednak zdecydujesz się na walkę w niedźwiedziolacej postaci, to dzięki Sercu Rosomaka zyskasz to czego najbardziej ci brakuje: skuteczność ataku. Jednak przyrosty premii do skuteczności ataku i obrażeń są niewielkie.



Przywołanie Upiornego Wilka

wymagany poziom: 18

Mój ulubiony czar. Powoduje pojawienie się od 1 do 3 wilczków, które zjadle rzucają się na każdego wroga. Przyznanie tej umiejętności co najmniej 3 punktów wydaje mi się oczywiste. Trzy wilki potrafią narobić niezłego bałaganu. Na poziomie Normalny „oczyszczają” dla ciebie wszystkie ohydnie „zapotworzone” rejony, takie jak dżungle nieopodal Kurast. W ściganiu łupieżców są po prostu niezawodne. Co ważne atakują bardzo szybko i bardzo efektywnie. Potrafią rozbiegać się i walczyć z różnymi wrogami, ale również dopadać we trzy jednego nieprzyjaciela i szybko go likwidować. Docenisz Upiorne Wilki również w Harrogath, ponieważ potrafią w miarę skutecznie ścigać teleportujące się Chochliki. Oczywiście Wilki nie są specjalnie silne ani wytrzymałe, ale po pierwsze oczyszczają dla ciebie teren, a po drugie stanowią „przedmurze”, przyjmujące obrażenia, które w innym wypadku dostałbyś właśnie ty. Zawsze podróżuję z trzema wilkami u boku i kiedy jeden zginie natychmiast staram się przywoływać następnego.



Słoneczny Pełzacz

wymagany poziom: 24

Następna winorośl, funkcjonująca identycznie jak ta z poziomu 6, lecz odnawiająca nie twoje punkty życia, lecz punkty many. Mam do tej zdolności takie same zastrzeżenia jak w przypadku Trującej Winorośli: wolny przyrost punktów. Powinieneś w garści mieć broń kradnącą manę i to ci wystarczy.



Przywołanie Grizzly

wymagany poziom: 30

Mocarny niedźwiedź, zadający poważne obrażenia. Jednak znacznie bardziej wolę mieć u boku trzy wilki niż jednego niedźwiedzia, głównie z uwagi na szybkość poruszania się oraz na fakt, że co trzy to nie jeden :-). Przyznałem tej zdolności jeden punkt, aby zobaczyć jak działa. Jednak jeśli zdecydujesz się na lokowanie punktów właśnie tutaj, to stworzysz naprawdę potężnego sprzymierzeńca, mogącego stawić czoło silnym wrogom. Nie będzie się on nadawał do awantur z licznymi, atakującymi na odległość nieprzyjaciółmi, ale silnym postaciom na pewno napsuje sporo krwi. Grizzly ma jednak tendencje do „zapodziewania się”, co oznacza, że nie wchodzi do walki tak szybko i z takim zapałem jak wilki.



Duch Kolców

wymagany poziom: 30

Ten duch funkcjonuje podobnie jak jedna z paladyńskich aur, ale w znacznie słabszym stopniu. Na pierwszym poziomie umiejętności odbija tylko 50% zadanych obrażeń. Sądzę jednak, że Duch Kolców jest nieodzownym towarzyszem podróży w bardziej niebezpiecznych regionach. Pamiętaj też, że odbija on rany zadane nie tylko tobie, ale i każdemu z twoich zwierzączków. Co oznacza, że twój silny Grizzly naprawdę będzie walczył skutecznie. Jeśli gdziekolwiek masz lokować punkty w „drabinie” duchów, to właśnie tutaj.

Druid: Zmiany kształtu



Wilkołak

wymagany poziom: 1

Oto niepowtarzalna okazja, aby zmienić się w stwora z okrutnych baśni i legend! Druid pod postacią Wilkołaka atakuje celniej i szybciej niż w jakiegokolwiek innej postaci. Poza tym dostaje bonus powiększający liczbę punktów życia (jego wysokość zależy od stopnia opanowania zdolności Likantropia) oraz zwiększający maksymalną wytrzymałość.



Likantropia

wymagany poziom: 1

Ta zdolność określa z jaką efektywnością potrafisz zmieniać kształt. To znaczy jak długo trwa przemiana oraz ile punktów życia więcej dostajesz.



Niedźwiedziolak

wymagany poziom: 6

Potwornie silna postać! Druid w niedźwiedzim wcieleniu jest żywą, futrzaną fortecą. Ogromna premia do Punktów Życia, premia do obrażeń oraz obrony powoduje, że Niedźwiedziolak wykańcza bez specjalnego trudu wszystkich bossów i superbosów na poziomie trudności Normalny (jedynie z Baalem miałem kłopoty).



Dziki Szał

wymagany poziom: 12

Atak w wilkołaczej postaci, który kradnie życie i manę. Ale czy nie lepiej mieć broń spełniającą te same warunki? Jeden punkt, po to by móc iść dalej w "drabinie".



Taran

wymagany poziom: 12

Atak w niedźwiedziolaczej postaci, który nie tylko zadaje więcej obrażeń (i lekka premia do celności), ale też ogłusza wrogów.



Wścieklizna

wymagany poziom: 18

Dzięki tej zdolności wilkołak atakuje trucizną, której skutki działania obejmują nie tylko uderzonego stwora, ale i znajdujące się blisko niego kreatury. Jeden punkt po to, by móc iść dalej w "drabince".



Ogniste Szpony

wymagany poziom: 18

Ten atak może stosować i Wilkołak i Niedźwiedziolak. Dzięki jego zastosowaniu do zwykłych obrażeń dodawane są obrażenia od ognia, a także wysoka premia do skuteczności ataku.



Głód

wymagany poziom: 24

Jest to bardzo słaby atak, jednak kradnący dużo many i punktów życia. Nie musisz zdobywać tej umiejętności, bo kończy ona „drabinkę”.



Fala Uderzeniowa

wymagany poziom: 24

Znakomity atak Niedźwiedziolaka. Trafia w kilku wrogów na raz (ale trzeba umiejętnie nakierować falę, żeby poszła w odpowiednim kierunku i pamiętać, że nie ma ona znaczącego zasięgu). Same obrażenia, zadawane dzięki tej umiejętności nie są specjalnie imponujące, ale bardzo ważny jest fakt, że ogłusza ona potwory i to na kilka sekund! Możesz więc uderzyć w przeciwników Falą, po czym zabrać się za zabijanie ogłuszonych i pozwolić to samo robić twoim wilkom. Tylko superbosswowie nie poddają się ogłuszeniu, więc w walce z nimi jest to broń nieskuteczna. Dzięki tej zdolności dość łatwo przeszedłem przez Piekło i trudniejsze etapy V aktu.



Furia

wymagany poziom: 30

I oto cel, do którego zmierzasz! Furia jest wilkołaczą zdolnością, pozwalającą zadać do pięciu ciosów na raz (jednemu silnemu wrogowi lub wszystkim wrogom w pobliżu), a więc podobną do Zapału Paladyna. Co ważne jej rozwijanie przynosi ogromne premie do obrażeń oraz skuteczności ataku. Jednak stosując Furię musisz uważnie obserwować swego Wilkołaka. Może się bowiem zdarzyć, że seria ciosów zostanie przerwana uderzeniem wroga lub że Wilkołak zadaje uderzenia w powietrze, sam będąc wystawiony na ciosy. Niemniej, choć czasem kłopotliwa w zastosowaniu, jest to zdolność znakomita i pozwalająca szybko likwidować naprawdę poważnych wrogów. Na 10-tym poziomie rozwoju Furii zadajesz 5 ciosów o skuteczności powiększonej o 113 procent i obrażeniach powiększonych o 253 procent! Musisz jednak uważać na wszelkie potwory, które mogą wybić cię z rytmu np. poprzez ogłuszenie, bo wtedy Druid staje się bezradny. Pamiętaj też, aby używać naprawdę szybkiej broni.

Druid: Żywioły

**Burza Ognia**

wymagany poziom: 1

Czar ten wywołuje coś co bym nazwał słowami „pożar na stepie”. Od Druida w kierunku nieprzyjaciół wychodzi rozdzielający się jezior ognia.

**Arktyczny Podmuch**

wymagany poziom: 6

Bardzo interesujące zaklęcie! Myślę, że jeśli zdecydujesz się stworzyć Druida - czarodzieja, a nie Druida - zmiennokształtnego, to będzie to długo twój podstawowy atak. Kiedy zastosujesz ten czar, to z Druida wychodzi smuga lodowatego powietrza zamrażająca i raniąca wszystko co napotka na swej drodze. Przyciskając cały czas klawisz myszki powodujesz, że Druid „tchnie” lodem tak długo, dopóki nie skończy mu się mana. Co zabawne trzymając przycisk myszy i obracając Druida wokół własnej osi osiągasz to, że twój bohater „dmucha” wokół siebie. Można to porównać do czajnika z gotującą się wodą, który byś wolno obracał.

**Kula Magmy**

wymagany poziom: 6

Jedno z efektowniejszych zaklęć w grze! Druid wywołuje sporej wielkości rozżarzoną kulę, która toczy się w stronę wrogów. Słabszych może ona popychać przed sobą, po zetknięciu z silniejszymi rozpada się. Tak czy inaczej po chwili Kula Magmy przeistacza się w jeziorko płomieni raniące wszystkich, którzy się w nim znajdują. Niestety nie można szybko strzelać tymi Kulami, gdyż czar wymaga dość długiego czasu czekania.

**Zbroja Cyklonu**

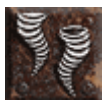
wymagany poziom: 12

Ochrona przed obrażeniami elementarnymi, której wysokość zależy od poziomu umiejętności. Trwa tak długo, póki nie zostanie rozbita.

**Szczelina**

wymagany poziom: 12

Druid dzięki temu czarowi powoduje rozerwanie się powłoki ziemi i powstanie szczelin wypełnionych magmą. Każdy kto w nie wejdzie ponosi obrażenia.

**Wir**

wymagany poziom: 18

Stosując ten czar Druid wywołuje kilka małych trąb powietrznych. Kierują się one mniej więcej w stronę przeciwnika i zadają mu obrażenia oraz na krótko ogłuszają. Zaletą Wiru jest fakt, że nie znika po zetknięciu z pierwszym wrogiem, lecz może dopaść następnych.

**Tornado**

wymagany poziom: 24

Duża trąba powietrzna, która lata sobie trochę zygzakiem i rani wrogów, dopóki nie zniknie. Trafienie w konkretnego i poruszającego się wroga za pomocą Tornada, to naprawdę wyzwanie!