

Divine Divinity

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Divine Divinity

autor: Marcin „Shubduse” Wasilewski

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.

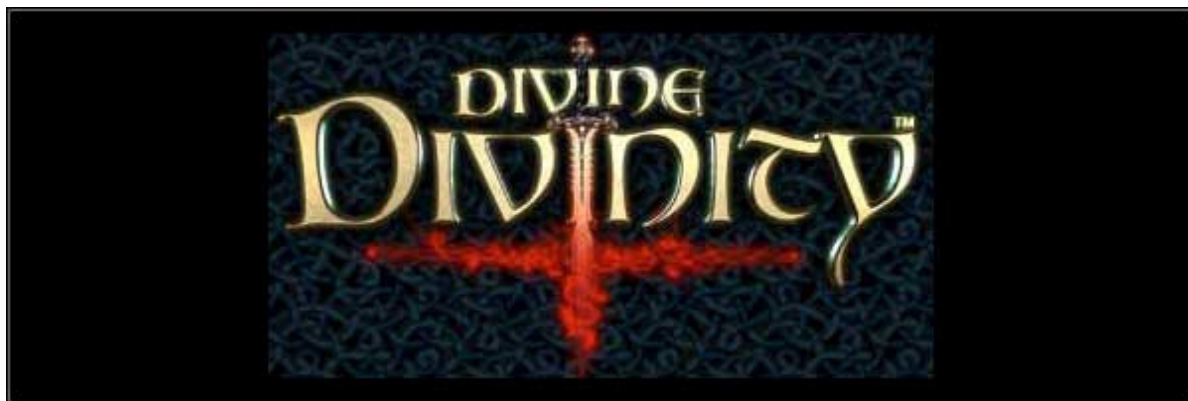
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Porady	3
Osoby dramatu - ważne postacie	4
Wybór profesji	5
Umiejętności (skills)	6
Droga wojownika (Way of the Warrior)	6
Droga Survivor (Way of the Survivor)	8
Droga Maga (Way of the Mage)	9
Droga Świętego (Path of the Divine One)	10
Opis przejścia - Informacje wstępne	11
Mapa Rivellon	12
Aleroth - początek	13
Katakumby pod Aleroth	14
Rivertown - duża mapa	17
Verdistis	23
Zamek Stormifist	27
Lochy Iony	28
Kanały pod Rivertown	30
Mroczny Las Elfów i Miasto Krasnoludów	31
Kopalnie	33
Yuthul Gor - Wyniszczony kraj Orków. Ostateczne starcie.	36

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

Divine Divinity to gra wielka i nieliniowa. Poniższe opracowanie uwzględnia możliwie dużo sposobów rozwiązywania poszczególnych zadań, ale nie zawiera na pewno wszystkich - różnych rozwiązań jest bowiem obfitość, i zależą od wielu czynników. Jeśli więc podane przeze mnie rozwiązanie(a) nie działa(ją) - należy próbować inaczej uporać się z danym problemem.

Porady

- Przede wszystkim czytajcie porady pojawiające się podczas zapisywania/odczytywania/dogrywania gry. Twórcy umieścili tam wiele naprawdę pomocnych wskazówek.
- Jeśli lubisz rozwijać swoją postać jak najdłużej i jak najefektywniej rozwiń najszybciej jak się da umiejętność "Wisdom" - bardzo przyspiesza zdobywanie doświadczenia.
- Jeśli chcesz zabijać dla punktów doświadczenia także neutralne i słabe potwory - czyń to jak najwcześniej - na późniejszych poziomach nie dają one już w ogóle doświadczenia.
- Zawsze szukaj w okolicy gdzie jesteś jakiegoś darmowego noclegu- zaoszczędzi Ci to kosztów uzdrawiania.
- Gra sprawia dziwne problemy z umiejscowieniem obiektów - np. czasami zdarzy Ci się, że nie będziesz mógł wyrzucić z plecaka obiektu, mimo że wkoło jest wolne miejsce. W takim wypadku przesunij swoją postać. To samo tyczy się używania obiektów (świec, dźwigni itd.)
- Część przedmiotów nie da się zebrać do inwentarza przez „dwuklik” myszą - należy je ręcznie przeciągnąć techniką znaną z Windows (np. piramidy teleportacyjne).
- Zabrzmia banalnie, ale ... zapisuj często grę. Zapisywanie w Divine Divinity należy do procesów żmudnych i długotrwałych, ale na pewno i tak oszczędzisz na tym czas związany z ponownym przechodzeniem tego samego fragmentu gry.
- Zawartość większości skrzyń i beczek jest generowana losowo wraz z ich otwarciem. Jeśli jesteś cierpliwy zapisuj przed otwarciem i odczytuj, aż do uzyskania satysfakcjonujących wyników.
- Różne rodzaje czarów typu "bless" oraz mikstur zwiększających dane cechy sumują się. Opłaca się więc inwestować w rozwój czarów tego typu.
- Jeśli sprzedawcy brakuje pieniędzy zidentyfikuj coś lub napraw. W ten sposób wprowadzisz nową gotówkę w obieg.
- Polepszysz swój stosunek do sprzedawcy, gdy zapłacisz mu więcej niż to mu się należy z tytułu transakcji.

Osoby dramatu - ważne postacie

- **Arhu** - kot znany z intra. W rzeczywistości czarodziej zaklęty w zwierzę.
- **Goemoe** - jaszur, uzdrowiciel, podróżnik.
- **Bronton** - ambasador Elfów na dworze Księcia Janusa Ferol.
- **Książę Janus Ferol** - aktualny sukcesor tronu.
- **Mardaneus** - najstarszy z uzdrowicieli z Aleroth.
- **Eolus Thunderstorm** - przedstawiciel Krasnoludów w Radzie Siedmiu Ras.
- **król Kelp Dunatrim** - aktualnie panujący monarcha na krasnoludzkim tronie.
- **Gregor Dunatrim** - brat króla Kelpa, burmistrz Glenborus. Opój i hulaka.
- **Sir Dante** - bogaty kupiec z Verdistis.
- **Sir Patrick** - rywal sir Dantego - zajmuje się pożyczkami na procent (czyli tzw. lichwą).
- **Doktor Elrath** - lekarz, zajmuje się leczeniem Plagi - dziwnej epidemii szerzącej się w Rivertown.
- **Wouter** - jeden z wybrańców podobnych Tobie.
- **Zandalor** - 600-letni mag, tylko on wie, co tak na prawdę dzieje się w królestwie Ferol.
- **Demona** - członkini Black Ring.
- **Cornelius** - członek Black Ring.
- **Moriendor** - członek Black Ring.
- **Iona** (aka **Elona**) - dama na dworze księcia Janusa Ferol, w rzeczywistości wiedźma, członkini Black Ring.
- **Josephina** - członkini Black Ring.
- **Demon of lies** - wcielenie Lorda Chaosu.

Wybór profesji

Warrior (Wojownik)

Siła: 15	Punkty życia: 6 x budowa fizyczna
Zręczność 10	Mana: 3 x Inteligencja.
Budowa Fizyczna: 10	Umiejętności specjalne: Swirl attack (cios "młynkiem").
Inteligencja: 10	

Survivor (Złodziej)

Siła: 10	Punkty życia: 5 x budowa fizyczna
Zręczność 15	Mana: 4 x Inteligencja.
Budowa Fizyczna: 10	Umiejętności specjalne: Crouch (przykucnięcie- umożliwia skradanie)
Inteligencja: 10	

Mage (Mag)

Siła: 10	Punkty życia: 4 x budowa fizyczna
Zręczność 10	Mana: 6 x Inteligencja.
Budowa Fizyczna: 10	Umiejętności: Swap location (zamienia pozycje maga i wybranej postaci)
Inteligencja: 15	

Umiejętności (skills)

W grze jest aż 96 umiejętności. Niepodobna w grze rozwinąć wszystkie z nich, dlatego trzeba wybierać. Podzielone są one na trzy główne działy: przydatne wojownikowi, magowi i złodziejowi (a każdy z działów podzielony jest na kolejne podgrupy). Przy czym nie jest to w żaden sposób ograniczone, i każda profesja może uczyć się każdej umiejętności. Możemy więc nauczyć naszego maga władania mieczem i tarczą, albo złodzieja przywoływania szkieletów. Droga wolna. Każda z umiejętności może być na jednym z pięciu stopni zaawansowania. Podnieść stopień zaawansowania możemy na dwa sposoby - korzystając z punktów rozwoju, jakie dostajemy po awansie na wyższy poziom doświadczenia, lub też ucząc się ze znajdujących w grze książek oraz od niektórych NPC. Z tym, że książek oraz NPC pomocnych w nauce umiejętności jest dość niewiele - zwykle są to nagrody za rozwiązywanie zadań pobocznych.

Oto wypis wszystkich umiejętności - przy każdej znajduje się oryginalna, angielska nazwa, krótki opis, zaznaczenie czy umiejętność działa samoczynnie, czy też trzeba jej użyć z podręcznego menu - jeśli jest tzw. „umiejętnością pasywną”, wtedy działa samoczynnie. W końcu znajdziemy informacje, jaki jest minimalny poziom postaci, jaki musimy mieć, aby rozwinąć daną umiejętność do maksimum. Przykładowo: lvl 30 oznacza, że nasza postać, aby uzyskać piąty, najwyższy stopień wtajemniczenia, musi być na co najmniej 30 poziomie doświadczenia!

Droga wojownika (Way of the Warrior)

Droga specjalisty (Path of the specialist)

Nazwa		Rodzaj	Lvl
Sword expertise	Mistrzostwo we władaniu mieczami	pasywna	25
Mace expertise	Mistrzostwo we władaniu broniąmi obuchowymi	pasywna	25
Axe expertise	Mistrzostwo we władaniu toporami	pasywna	25
Hammer expertise	Mistrzostwo we władaniu młotami	pasywna	25
Spear expertise	Mistrzostwo we władaniu włóczniami	pasywna	25
Bow expertise	Mistrzostwo we władaniu łukami	pasywna	25
Crossbow expertise	Mistrzostwo we władaniu kuszami	pasywna	25
Shield expertise	Mistrzostwo we władaniu tarczami	pasywna	25

Droga łowcy (Path of the ranger).

Nazwa	Opis	Rodzaj	Lvl
Elven sight	Elfi wzrok. Powiększa zasięg odsłaniania mapy	pasywna	17
True shot	Prawdziwy strzał. Zwiększa skuteczność działania broni strzeleckich typu łuk, kusza	pasywna	22
Splitting arrows	Podział strzał. Wyrzuczone pociski dzielą się w powietrzu		30
Poisoned arrows	Zatrucie strzał. Zatrzuwa pociski		34
Spiritual arrows	Obrażenia duchowe. Strzały zadają obrażenia duchowe		44
Elemental arrows	Strzały żywiołów. Strzały zadają obrażenia ogniowe, elektryczne itd.		40
Evade arrows	Unikanie strzał. Do 50% redukcji obrażeń od strzał	pasywna	40
Explosive arrows	Wybuchowe strzały		48

Droga wiedzy wojownika (Path of Warrior's lore)

Nazwa	Opis	Rodzaj	Lvl
Augment damage	Zwiększenie obrażeń. Po prostu zadajesz więcej obrażeń w walce	pasywna	1
Repair	Reperowanie. Przywraca broniom i zbrojom punkty zużycia		25
Stun	Ogłuszenie. Przeciwnik zostaje ogłuszony, więc nie atakuje Cię		19
Augment defense	Zwiększenie obrony. Masz bonus do klasy zbroi	pasywna	29
Poison damage	Obrażenia od trucizny	pasywna	23
Fire damage	Obrażenia od ognia	pasywna	29
Lightning damage	Obrażenia od błyskawic	pasywna	29
Repel damage	Odbicie obrażeń. Zwraca do 25% obrażeń Ci zadanych	pasywna	40

Droga Bogów Wojny (Path of warrior gods)

Nazwa	Opis	Rodzaj	Lvl
Enchant weapon	Doskonalenie broni. Pozwala używać na broniach i zbrojach często w grze spotykanych kul. W dany model broni można wpakować kilka "charmów", zależnie od jego jakości. Dość przydatna umiejętność.	pasywna	1
Feign death	Udawanie śmierci. Sztuka oszukiwania przeciwnika przez udawanie nieżywego		18
Boomerang	Bumerang. Rzucona broń automatycznie wraca do ręki.		34
Shadow warrior	Wojownik Cienia. Przywołuje wojownika do walki u Twego boku.		40
Spiritual damage	Uderzenie duchowe. Zwiększa się szansa na zadawanie obrażeń duchowych z każdym ciosem.	pasywna	40
Reflect missiles	Odbicie pocisków. Odbijasz pociski, raniąc tym samym strzelca (do 25% obrażeń).	pasywna	40
Death strike	Zabójczy cios. Na najwyższym poziomie daje 5% pewności, że przeciwnik zginie od jednego ciosu.	pasywna	48
Flash attack	Niespodziewany atak. Teleportujesz się tuż koło celu.		48