



Divinity:

Grzech Pierworodny

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Divinity: Grzech Pierworodny

autorzy: Marcin "Xanas" Baran, Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Larian Studios, Wydawca Larian Studios, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	5
Podstawowe porady	6
Sterowanie	9
PC	9
Xbox One	11
Playstation 4	13
Walka	15
Żywiły	17
Statusy	19
Granaty	22
Drużyna	28
Tworzenie postaci	28
Rozwój postaci	29
Umiejętności, talenty i atrybuty	31
Umiejętności	31
Atrybuty	33
Talenty	35
Zdolności i czary	36
Zdolności	38
Czary	44
Jak szybko zarabiać?	56
Szybkie wzbogacanie	56
Crafting i Blacksmithing - tworzenie przedmiotów	59
Jak zacząć - podstawowe produkty i narzędzia	60
Metalurgia (Blacksmithing)	61
Bronie	62
Zbroje	65
Zaklęcia	66
Akcesoria	67
Mikstury	70
Żywność	72
Boosty	74
Sekrety i ukryte skarby	75
Cyseal	78
Zagadki	81
Trudniejsze skrzynie	85
Black Cove	88
Hiberheim	92
Luculla Forest	96
Dark Forest	102

Bossowie	106
The Ghoul That Guards the Lighthouse	106
Arhu SparkMaster 5000	108
Evelyn	110
The Twins-By-Fire-Joined	111
Braccus Rex	113
Vaelanna	116
Garkula Nightbringer	118
Loic	120
Sługi Mangotha	122
Mangoth	124
Jareth	127
King Boreas	129
Raalzen Ax'aroth	132
Cyclops Spiritcaller	134
Balberith	135
Cassandra	137
Trife	139
Leandra	141
Void Dragon	144
Cyseal - mapy lokacji	146
Cyseal - mapa miasta	146
Black Cove (poziom 1)	153
Cyseal - misje główne	157
A Mysterious Murder	157
The Councillor's Wife	161
Misje Poboczne - Cyseal	162
The Talking Statues	162
The Wishing Brother	163
Warming the Crowd	165
The Quest for Braccus Rex / The Undead Scourge	166
A Source Hunter's Journey	168
The Scaredy Pact	170
Lost Love At the Lighthouse	172
Lost Archeologist	173
Kitty Love	174
The Fabulous Five	176
Cecil Mighty Stuff	177
Crabs versus Skeletons	178
Headless Nick	180
Elf-Orc Blood Feud	181
Pozostałe zadania	182
The Legionnaire's Will	192
Las Luculla / Hiberheim - mapy lokacji	193
Luculla Forest	193
Luculla Mines	198
Hiberheim	202
Las Luculla / Hiberheim - misje główne	207
Find the Witch	207
Investigating the Mines	213
Miner Control	214
The Initiation/Infiltrating the Imaculates	215
Las Luculla / Hiberheim - misje poboczne	219
The Troll's bounty	219
Goblin Trouble	221
The Naked Truth	222
Fredrick's Blood Stone/Slaves and Masters	223
Pozostałe zadania	225

Dark Forest - mapy lokacji	228
Dark Forest	228
Dark Forest - misje główne	235
The Hunt in Hunter's Edge	235
A Forge of Soul	239
Fallow the Wizard	242
Inside the Source Temple	244
First Garden (Void Dragon)	245
Dark Forest - misje poboczne	255
The King's Dark Deal	255
Revenge of Source Hunter	256
Distill My Heart	257
War of the Stones	258
Zagadka - otwarcie bramy do Source Temple	260
Pozostałe zadania	265
Osiągnięcia	268
Divinity: Grzech Pierworodny - wymagania sprzętowe	274
Divinity: Original Sin wymagania sprzętowe PC	275

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszy poradnik zawiera opis przejścia zadań głównych jak i pobocznych dostępnych w grze *Divinity: Original Sin*, wraz z licznymi ilustracjami przedstawiającymi kolejne etapy rozgrywki. Znajdziesz w nim również dodatkowe, autorskie porady odnośnie przejścia danych zadań. Znajdziesz tutaj porady dotyczące ogólnej mechaniki walki, nawiązujące do aspektów samej rozgrywki. Ponadto poradnik zawiera spis umiejętności i talentów dostępnych w grze wraz z ich opisami, które wspomogą gracza przy ich wybieraniu. Ważnym elementem jest opis łączenia zaklęć wraz ze spisem dobrych kombinacji odkrytych przez autora. *Divinity: Original Sin* to klasyczna gra RPG przygotowana przez studio Larian ukazana w rzucie izometrycznym. Eksplorowanie świata pełnego magii i potworów odbywa się w czasie rzeczywistym, jednakże same walki przechodzą już na tryb turowy, w którym gracz może na bieżąco analizować swoje szanse jak i pole walki. Świat, który zdarzy ci się odwiedzić pełny jest obiektów, z którymi można wejść w interakcję. Smaczku dodaje tryb kooperacji, dzięki któremu możemy zaprosić znajomego do gry by przejął jedną z postaci. Taka postać jest niezależna i może nawet sama przemierzać świat nie patrząc na drugiego gracza. Całości dopełniają relacje między postaciami poprzez ich rozmowy, do których dochodzi dosyć często podczas biegania po świecie, a nawet podczas rozmów z postaciami sterowanymi przez komputer. Pod opisem zadania znajduje się rubryka opisującą nagrodę, jaką otrzyma postać. Doświadczenie jest sumą każdego doświadczenia przyznawanego przez grę przy aktualizacji dziennika.

Poradnik do gry *Divinity: Original Sin* zawiera m.in.:

- Opis przejścia misji głównych
- Opis przejścia misji pobocznych
- Opis craftingu
- Opis łączenia zaklęć jak i dobrych kombinacji.
- Porady do rozgrywki oraz walki
- Spis umiejętności

Marcin "Xanas" Baran, Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Podstawowe porady



- **Staraj się używać mikstur leczniczych, gdy twoja postać może zginąć.** Zaklęcia wskreszenia są o wiele droższe od mikstur.
- **Patrz gdzie stąpasz i co robisz.** Przykładowo: podpalona postać, która wejdzie na pole oleju spowoduje wielki wybuch
- **Włamywanie się do domów i kradzież jest dobrym sposobem na zarobek o ile cię nie nakryją.** Na początku zostaniesz ostrzeżony, ale jeśli npc przyłapią cię kilka razy to w końcu zaatakują
- **Jeśli chcesz mieć łatwiej w walce znajdź sobie dwóch towarzyszy.** Drużyna może składać się z czterech postaci. Ci, których zamienisz w późniejszej rozgrywce będą na ciebie czekali w lokacji "Poza Czasem", do którego możesz dostać się za pomocą ikony portalu po prawej stronie ekranu
- **W walce możesz przechowywać punkty akcji na kolejną turę.** Będziesz mógł wtedy wykorzystać umiejętności, na które nie stać cię w pierwszej turze
- **Podczas konwersacji w trybie kooperacji, gdy postacie się ze sobą nie zgadzają to system wybiera, która z wypowiedzi wejdzie w życie.** Można oczywiście się rozdzielić i wtedy każdy będzie sam decydował o przebiegu danego zadania
- **Możesz łączyć i manipulować żywiołami magii.** Dla przykładu, gdy użyjesz magii powietrza który nadaje status "chilled" na mokrym przeciwniku będziesz miał wysokie prawdopodobieństwo zamrożenia go
- **Staraj się dokładnie analizować pole walki.** Jeśli są na nim jakieś beczki z trucizną lub olejem lepiej by przeciwnicy byli, blisko gdy eksplodują. Oczywiście olej będzie potrzebował także trochę ognia
- **Cyfra pod nazwą każdej z twoich postaci** jest to stosunek, jaki tam ma do osoby, którą obecnie kontrolujesz. Im niższa tym bardziej się te postacie nie lubią

- **Pamiętaj, że poprzez przeszkodę nie trafisz nawet, jeśli będziesz miało 100% szansy na trafienie**
- **Zawsze warto mieć w drużynie uzdrowiciela.** Walka jest wtedy mniej kosztowna, a taki może zostać wyposażony nawet w zaklęcia wskrzeszenia
- **Jeśli potraktujesz ogniem istotę ognia to ją uzdrowisz.** Ten sam mechanizm działa dla każdego żywiołu. Ponadto Zombie leczy ich własna trucizna
- **Każdy ma swój ekwipunek,** dlatego jeśli misja polega na przyniesieniu czegoś to misje musi zakończyć osoba, która podniosła dany przedmiot
- **Przeciwdziałanie jest ważnym elementem walki.** Podczas walki z ognistym przeciwnikiem lepiej sprowadzić deszcz, ponieważ zmniejszy ryzyko podpalenia, a także osłabi przeciwników
- **Jeśli postać NPC w rozprawie z tobą wykazuje wrogość są trzy możliwe opcje:** posiadasz wyciągniętą broń, rozmawiasz postacią towarzysza zamiast bohatera głównego, poziom nastawienia (Attitude) wobec ciebie jest niski (np. po nakryciu na kradzieży) - należy wtedy ofiarować danej osobie wartościowy przedmiot (lub kilka mniejszych)
- **Próbuj handlu z mieszkańcami,** nierzadko przypadkowy obywatel może posiadać nawet i legendarny przedmiot
- **Uważaj ze sprzedażą cennych obiektów, szczególnie fabularnych** - nierzadko po powrocie do handlarza po kilku dniach może już nie posiadać twojego przedmiotu
- **Liczba zdolności jest ograniczona, niezależnie od poziomu danej umiejętności** - nie da się więc nauczyć wszystkich zdolności dla, na przykład, danej szkoły magii i z części trzeba zrezygnować (szczegóły znajdziesz w rozdziale poświęconym czarom).
- **Handlarze otrzymują nowy towar za każdym razem, gdy twoje postacie awansują na wyższy poziom.** Jeśli nie możesz znaleźć pożądanej umiejętności, wróć do handlarza po "wbiciu" wyższego poziomu.
- **Zawsze posiadaj przy sobie znaczną ilość gotówki** - niektóre okazje zdarzają się tylko raz, jeśli napotkasz legendarny przedmiot u przypadkowego przechodnia, wysoko prawdopodobne jest, że później nie będzie go już posiadał
- **Nie staraj się za wszelką cenę wykonać jednej misji od razu** - wiele wątków jest ze sobą wymieszanych i ściśle połączonych i bez ukończenia zadania pobocznego nie można kontynuować wątku głównego
- **Pamiętaj, aby tworzyć drużynę różnych postaci o różnych specjalizacjach** - w późniejszych etapach gry przeciwnicy bywają odporni na magię lub odwrotnie - na obrażenia niemagiczne
- **Używaj granatów!** "Na papierze" nie zadają one może aż takich obrażeń, jakie jest w stanie wyprowadzić twój wojownik z dwoma broniąmi, bądź łucznik wyposażony w legendarny łuk, ale zawsze dodają one dodatkowy efekt (np. ogłuszenie, podpalenie, czy ślepotą), które są znacznie cenniejsze, niż zadane szkody.
- **Daj granaty postaci, która walczy w zwarcu i nie posiada zaklęć.** Wojownik skupiający się na walce na bliskim dystansie wiele zyska, gdy będzie mógł cisnąć granat w grupę wrogów skrywających się za obłokiem gazu (bądź w nim), lub gdy po prostu nie jest w stanie do nich dotrzeć. Granaty na łuczniku czy magu to nie zbrodnia, jednak mają oni wystarczające zdolności bojowe, by się bez nich obejść.