

Divinity II: Ego Draconis

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Divinity II

Ego Draconis

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Larian Studios, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Cenega Poland.
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	4
Garść porad	5
Mapa świata	7
Lista zadań	8
Zadania główne	8
Zadania poboczne	9
Mapy #1	11
M1 Farglow	11
Farglow	12
Zadania główne	12
Sekrety	13
Mapy #2	14
M2 Broken Valley	14
M2.1 Village	15
M2.2 Tomb	16
M2.3 Watermill Basement	17
M2.4 Secret Passage	18
M2.5 Lost Cavern	19
M2.6 Old Cave	20
M2.7 Forgotten Outpost	21
M2.8 Derelict Tunnels	22
M2.9 Bandit Camp	23
M2.10 Dark Cave	24
M2.11 Maxos Temple	25
M2.12 New Miners' Dig	26
M2.13 Miller's Storage	27
Broken Valley	28
Zadania główne	28
Zadania poboczne	35
Sekrety	42
Mapy #3	44
M3 Sentinel Island	44
M3.1 Vacca's Cave	45
M3.2 Laiken's Study	46
M3.3 Battle Tower Interior	47
M3.4 Forlorn Cave	48
Sentinel Island	49
Zadania główne	49
Zadania poboczne	54
Sekrety	56
Mapy #4	57
M4 Throne Room	57
Battle Tower	58
Zadania główne	58
Zadania poboczne	59
Sekrety	64
Mapy #5	65
M5 Orobas Fjords	65
M5.1 Broken Valley	67
M5.2 Primordial Cave	68
M5.3 Sinister Cavern	69
M5.4 Dark Cave	70
M5.5 Imps' Lair	71
M5.6 Lost Tomb	72
M5.7 Depleted Ore Mine	73
M5.8 Stone's Flying Fortress	74
M5.9 High Hall Mines	75

M5.10 Mysterious Cave	76
M5.11 Raze's Flying Fortress	77
M5.12 Kali's Flying Fortress	78
M5.13 Red Hammer Tribe	79
M5.14 Well Cave	80
M5.15 Orobas Crypt	81
M5.16 Bone Burrow	82
M5.17 Stone's Greenery	83
M5.18 Stone's Pasagge	84
M5.19 Fortress Headquarters	85
M5.20 Mine	86
M5.21 Geshniz's Headquarters	87
M5.22 Raze's Headquarters	88
M5.23 Kali's Storage	89
M5.24 Kali's Headquarters	90
M5.25 Rayhun's Headquarters	91
M5.26 Needleman Storage	92
M5.27 Keara's Flying Fortress	93
M5.28 Keara's Headquarters	94
Orobas Fjords	95
Zadania główne	95
Zadania poboczne	101
Sekrety	107
Mapy #6	109
M6 Aleroth	109
Aleroth	110
Zadania główne	110
Sekrety	112
Osiągnięcia (Achievements)	113

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

Poradnik do gry *Divinity II: Ego Draconis* zawiera kompletny opis ścieżki, jaka czeka wszystkich śmiałków gotowych sięgnąć po tytuł Smoczego Rycerza. Znajdziesz tutaj opis zadań głównych i pobocznych oraz sekretów, a także zestawienie osiągnięć. Wszystko zostało wzbogacone mapami każdej z lokacji, jaką przyjdzie Ci odwiedzić. Całość sporządzona w przejrzysty i nieskomplikowany sposób, który powinien ułatwić Ci błyskawiczne poruszanie się po stronach poradnika.

Artur „Arxel” Justyński

Garść porad

- Wybór klasy na początku ma znikome znaczenie – otrzymujesz tylko jedną umiejętność oraz +4 punkty do obrony przed atakami powiązanymi z kierunkiem, który obrałeś;
- Łuk to przydatna broń tylko w początkowej części gry, dobrze przemyśl inwestowanie w umiejętności łucznicze;
- Upadki z dużych wysokości w żaden sposób nie wpływają na stan Twojego zdrowia;
- Przy pomocy klawisza „Q” zmieniasz swoją postać z człowieka na smoka i odwrotnie (dopiero po uzyskaniu takiej możliwości, czyli zdobyciu Bitewnej Wieży);
- Po naciśnięciu klawisza „U”, po prawej stronie wysunie się zakładka, dzięki której możesz w dowolnej chwili przenieść się do swojej Bitewnej Wieży (dopiero po uzyskaniu takiej możliwości, czyli zdobyciu Bitewnej Wieży);
- Klawisz „F” służy jako aktywna pauza, możesz ją aktywować w dowolnym momencie gry, zmieniając tym samym na przykład ustawienie skrótów do umiejętności na pasku szybkiego wyboru;
- Niektóre teleporty nie umożliwiają wyboru miejsca docelowego;
- Nie wszystkie zadania musisz rozwiązać drogą siłową;
- W grze napotkasz iluzjonistów, dzięki którym możesz całkowicie zmienić wygląd swojej postaci.
- Rozmawiaj z każdym – zawsze dowiesz się wielu ciekawych informacji, czytaj także myśli, poznasz hasła do skrytek, lokalizację przedmiotów itd. Im wyższa jest „cena” odczytania myśli, tym ciekawsze informacje jesteś w stanie uzyskać. Jeżeli zaś jest bardzo niska, nie dowiesz się prawdopodobnie niczego konkretnego.
- W grze niestety nie jesteś w stanie kompletować drużyny ani ludzi do pomocy;
- Możesz za to stworzyć własną kreaturkę, która będzie Twoim kompanem i skutecznie będzie odwracała uwagę przeciwników – taką możliwość zaoferuje Ci nekromanta (po wypełnieniu jednej z początkowych misji bądź później, po zdobyciu Bitewnej Wieży). Ponadto możesz przyzywać nieumarłych/duchy/demony;
- Wystarczy, że będziesz tylko posiadał w ekwipunku zwój z formułą, alchemik będzie w stanie przygotować miksturę;
- Zaplanuj od samego początku, w które umiejętności będziesz inwestował – masz podgląd do wszystkich od samego startu gry;
- Staraj się zbierać wszystkie napotkane rośliny – posłużą Ci później przy kreacji mikstur oraz zaklinaniu przedmiotów.
- Pod postacią smoka jesteś w stanie unikać ataków balist, lecz jesteś bezsilny przeciwko pociskom samonaprowadzającym;
- Nie jesteś w stanie atakować jednostek naziemnych, kiedy jesteś smokiem.

Legenda

Naberius M2.6(1) – oznacza, że **Naberiusa** znajdziesz w **Old Cave** (mapa **M2.6**) w miejscu z numerem **1**.

Na mapach nie zostały zaznaczone wszystkie postacie/miejsca – tylko te najważniejsze.

Kolor brązowy – oznaczenie zadań

Kolor niebieski – oznaczenie map oraz konkretnych miejsc na danej mapie

Kolor pomarańczowy – oznaczenie postaci

Kolor zielony – oznaczenie przedmiotów



Przejścia do innych lokacji.



Wszelkie skrzynie (również te złote).



Wszelkie klucze.



Wszelkie książki itp.



Normalny teleport – umożliwia wybór miejsca docelowego spośród wcześniej już odwiedzonych.



Specjalny teleport – działa tylko w jedną stronę, brak możliwości ustawiania miejsc docelowych.



Ważne cele (np. sety magika/łucznika/wojownika w Latających Fortecach Damiana).



Strefa, w której nie możesz być smokiem.

Mapa świata

