

Dungeon Siege II

poradnik bohatera

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon Siege III

(poradnik bohatera)

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca Square-Enix / Eidos, 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	3
Bohaterowie	4
Lucas	4
Katarina	5
Anjali	6
Reinhart	7
Umiejętności i talenty	8
Uwagi ogólne	8
Lucas – Umiejętności	9
Lucas – Talenty	11
Katarina – Umiejętności	12
Katarina – Talenty	14
Anjali – Umiejętności	15
Anjali – Talenty	17
Reinhart – Umiejętności	18
Reinhart – Talenty	20
Bossowie	21
Potwór rzeczny Nishemmu	22
Bandyta Boris	23
Czarownica Vera	24
Wielki bagienny kolos	25
Lord Gunderic	26
Wielka pajęczycza	27
Rajani	28
Drakomir – duch z Krypty Bohaterów	29
Szaman Maru-yatum	30
Starożytny kopacz	31
Bandyta Ehregott	32
Cyklop Ergometheus	33
Automat Sweatcoga	34
Stary Elegant	35
Książę Enjokki	36
Azuniccy porucznicy	37
Bestia bojowa Jayne	38
Archontki wojny i zemsty	39
Jayne Kassyder	40
Spaczony bóg	42
Przedmioty	44
Uwagi ogólne	44
Tabela przedmiotów	46
Mapy	47

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

Niniejszy poradnik służy przede wszystkim zwiększeniu efektywności poczynąń gracza – znajdzie on tu **szereg porad dotyczących kierowania herosami** oraz odpowiedniego **stosowania ich umiejętności**. Nie jest to jednak jedyna treść tekstu – znalazły się w nim również szczegółowe **opisy walk ze wszystkimi ważniejszymi bossami** oraz **mapki z zaznaczonymi epickimi przedmiotami**.

Dungeon Siege III to jedna z ciekawszych gier hack'n'slash ostatnich lat – produkcja bardzo kompleksowa, złożona i nierówna. Sztuka siekania i rąbania wrogów została dopracowana do najdrobniejszych szczegółów – gracze mogą pokierować ruchami jednego z czterech bohaterów i przy pomocy jego umiejętności odesłać w niebyt całe armie wrogów. Rzeźnia nigdy nie była tak spektakularna.

Wszystko to z pewnością pozwoli każdemu graczowi stworzyć niepokonanych bohaterów, wyposażonych w najlepszy ekwipunek i używających śmiertcionośnych umiejętności – żaden wróg nie będzie już stanowił wyzwania.

Dla ułatwienia, zastosowano oznaczenia kolorystyczne:

Czerwony – bohaterowie i wrogowie

Niebieski – umiejętności i talenty

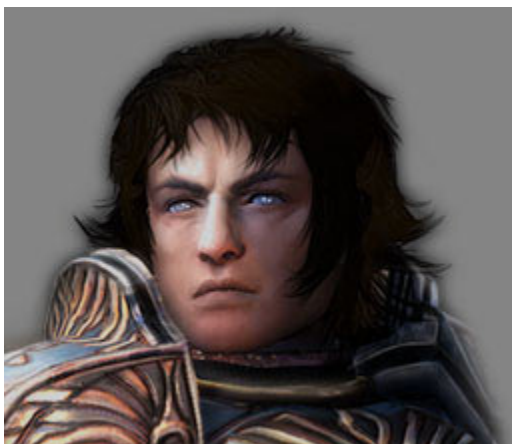
Zielony – przedmioty

Pomarańczowy – zadania

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Bohaterowie

L u c a s



Lucas to klasyczny wojownik – posiada bardzo odporną zbroję i sporo życia, a przy tym zadaje znaczne obrażenia w walce wręcz. Jego podstawowym minusem jest całkowity brak ataków dalekiego zasięgu – można to jednak nadrobić poprzez wykupienie kilku umiejętności, które pozwolą bohaterowi walczyć z kilkoma wrogami na raz lub wykonywać do nich szybkie doskoki. Ogromną przewagą **Lucasa** nad pozostałymi herosami jest to, że jest on bardzo odporny na razy wymierzone przez wrogów – jako, że komputerowe AI ma tendencję do atakowania postaci gracza w pierwszej kolejności (a nie jej kompana), **Lucas** jest dobrym wyborem dla początkujących użytkowników gry.

Najlepszą taktyką podczas kierowania tą postacią jest osłabienie grup wrogów przy pomocy umiejętności takich jak **huraganowe nożyce**, **cios sejsmiczny** czy **cios strażnika**, a następnie szybkie wpadnięcie we wróż zastępy (**tnący zryw**) i eliminacja pozostałych przy życiu Niemilców. Pełną listę umiejętności i ich zastosowania znajdziecie w rozdziale **Umiejętności i talenty: Lucas**.

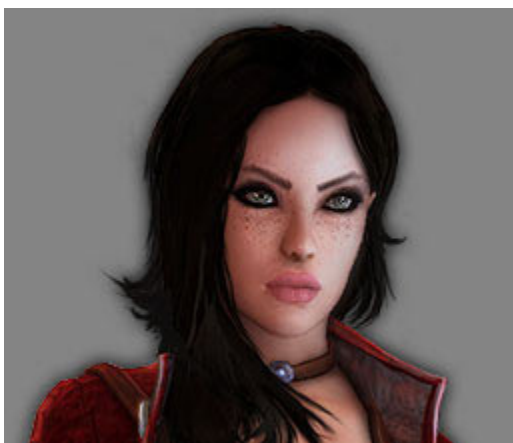
Jak każdy inny bohater, **Lucas** posiada dwa tryby walki: pojedynczy oraz grupowy. W pierwszym dzierży krótki miecz oraz tarczę, w drugim zaś ogromne dwuręczne ostrze. Jako, że tarcza gwarantuje herosowi znaczne bonusy do obrony i innych cech, podczas eksploracji Ehb warto przemieszczać się właśnie w tym trybie – bohater będzie dzięki temu zawsze przygotowany na nagły atak wrogów. Gdy ci będą już niedaleko, warto jednak przełączyć się na opcję grupową – umiejętności związane z mieczem dwuręcznym są znacznie bardziej niszczycielskie w starciu z wieloma przeciwnikami. Jak nie trudno się domyślić, tryb pojedynczy będzie nam z kolei doskonale służył podczas walk z bossami.



Lucas świetnie nadaje się na towarzysza dla dowolnego z pozostałych bohaterów – jego rolą powinno być odwracanie uwagi od postaci gracza oraz zadawanie jak największych obrażeń przeciwnikowi.

Jeżeli gramy **Anjali**, po raz pierwszy spotkamy **Lucasa** w klatce więdźmy **Very** (zadanie **poszukiwanie ocalałych**), a jeżeli **Reinhartem** lub **Katariną**, po wejściu do bioluminescencyjnej jaskini (zadanie **na szlaku**).

K a t a r i n a



Ta piękna dziewczyna o uroczym akcencie to propozycja dla graczy, którzy preferują walkę dystansową nad brutalną siłę. Wyposażona w potężny karabin o naprawdę niesamowitym zasięgu oraz dwa pistolety, **Katarina** potrafi poradzić sobie z praktycznie każdym wyzwaniem. Nie jest jednak pozbawiona wad – jako kobieta jest dość krucha, w związku z czym nie powinna pchać się na pierwszą linię frontu – tam zdecydowanie lepiej posłać **Lucasa** albo **Anjali**.

Podstawową bronią **Katariny** jest karabin – dzięki niemu możemy wygrywać walki, zanim te się na dobre rozpoczną. Jako, że nasza strzelba zadaje naprawdę niesamowitą ilość obrażeń, a podrasowana przez odpowiednie umiejętności i talenty staje się jeszcze potężniejsza, będzie to z pewnością najczęściej używana przez nas broń. Pistolety sprawują się nieźle tylko w sytuacjach krytycznych – na ogół wtedy, gdy nasza bohaterka zostanie otoczona przez wrogów i nie będzie miała się gdzie odturlać. W takim wypadku zwykle wystarczy kilka celnych wystrzałów oraz użycie [rytuału strażniczego](#), by wyjść cało nawet z najgorszych opresji.

Katarina to prawdziwa ruchoma artyleria – jeżeli będziemy używać karabinu, warto zainwestować w talenty takie jak [snajperka](#), [pewna ręka](#), [pierwszy cios](#), [krytyczna precyzja](#) oraz [szał łowów](#). W połączeniu z umiejętnościami [strzał w serce](#) i [strzelecka furia](#) sprawiają one, że najpotężniejsi bossowie padną na kolana już po kilku wystrzałach (i krytykach rzędu 1500 obrażeń). Pełną listę umiejętności i ich zastosowania znajdziecie w rozdziale **Umiejętności i talenty: Katarina**.



Nasza wystrzałowa dziewczyna najlepiej sprawdza się jako towarzyszka dla **Lucasa**, ewentualnie **Anjali** (jeżeli właśnie którymś z nich kieruje gracz). **Reinhart** nie będzie miał z niej zbyt dużego pożytku, ponieważ oboje szybko padną pod ciosami wrogów.

Katarinę będziemy mogli przyłączyć do drużyny przy wejściu do bioluminescencyjnej jaskini (zadanie [na szlaku](#)).

A n j a l i



Archontka to najbardziej uniwersalna z postaci dostępnych w grze – w jednym trybie (ludzkim) doskonale posługuje się swoją włócznią, rzeżąc przy jej użyciu całe zastępy wrogów, natomiast przechodząc w ognistą postać, staje się doskonałym wsparciem zasięgowym – prawdziwą płonąącą armatą.

Wszechstronność **Anjali** jest jej największą zaletą – bohaterka może równie dobrze rzucić się na całą armię wrogów, nie ustępując **Lucasowi** w dziele zniszczenia, jak i ostrzeliwać przeciwników z bezpiecznej odległości (choć nie jest w tym tak skuteczna, jak **Katarina**). Ta dwoistość postaci sprawia, że warto inwestować w praktycznie wszystkie jej umiejętności (łącznie z defensywnymi), z talentów zaś najbardziej opłacają się **promienista wola**, **duchowe wyniszczenie**, **ciepło feniksa**, **bojowość**, **brutalność** oraz **odwet**. Taka kombinacja sprawia, że nasza ognista heroina będzie otrzymywała niewielkie obrażenia, posiadając przy tym dużą szansę na podpalenie wroga – co więcej, jej ataki krytyczne będą miały dodatkowe, często spektakularne efekty.

Podczas gry **Anjali** najważniejsze jest wyczucie momentu – czasami lepiej walczyć jako chodząca pochodnia, czasami jako zwinna włóczniczka. Zwykle w pierwszej formie lepiej poradzimy sobie z bossami, a w drugiej z grupami nieprzyjaciół – nie jest to jednak żelazna zasada. Umiejętności takie jak **rzut włócznią**, **upadek z niebios** (szczególnie potężny – nawet ponad 2000 obrażeń obszarowych!) czy **aura spopielenia** potrafią w jednej chwili zmienić sytuację na polu bitwy. Pełną listę umiejętności i ich zastosowania znajdziecie w rozdziale **Umiejętności i talenty: Anjali**.

Ciekawą taktyką podczas prowadzenia **Anjali** jest nieustanne teleportowanie się z miejsca na miejsce w postaci archontki, połączone z okazjonalnym strzelaniem do wrogów – w ten sposób postać staje się całkowicie nieśmiertelna, a równocześnie bardzo niebezpieczna. Jest to jednak trik dla cierpliwych graczy – mniej spokojni użytkownicy *Dungeon Siege III* powinni natomiast inwestować jak najwięcej w trafienia krytyczne – wiele umiejętności **Anjali** się z nimi wiąże.

Anjali jest doskonałą towarzyszką dla wszystkich typów bohaterów. Po raz pierwszy spotkamy ją w klatce czarownicy **Very** (zadanie **poszukiwanie ocalałych**).



R e i n h a r t



Czarodziej w *Dungeon Siege III* to nielichy orzech do zgryzienia – zdecydowanie propozycja dla cierpliwych i doświadczonych graczy. Wymaga sporej precyzji, dużej dozy wyobraźni, niebywalej zręczności – oraz nieskończonych pokładów spokoju, z racji swego bardzo wąskiego zdrowia. Jeżeli więc ktoś lubi prawdziwe wyzwania, **Reinhart** będzie dobrym wyborem.

Główny problem z tą postacią polega na tym, że jej umiejętności i ataki trzeba często bardzo precyzyjnie wymierzyć. Posługując się magią dynamiczną będziemy zadawać ogromne obrażenia pojedynczym wrogom (w tym czasie mag jest jednak bezbronny), zaś parając się czarami entropii pokonamy całą watahę przeciwników. Dość kłopotliwy jest niestety sposób atakowania niemilców – w dynamicznej formie **Reinhart** będzie próbował z nimi walczyć wręcz (co zwykle kończy się bardzo źle), w entropicznej zaś postara się zadawać poziome ciosy dalekiego zasięgu (wygląda to trochę jak zamiatanie wielką, niewidzialną zmiotką) – trafienie przemieszczającego się celu bywa w tym wypadku bardzo problematyczne.

Jeśli jednak ktoś zdecyduje się na postać **Reinharta**, warto przy jego rozwoju inwestować w takie talenty jak **geniusz!**, **mistrzostwo dynamiki**, **bystra głowa** (w szczególności!), **doświadczony czarodziej** oraz **zniszczenie i odtworzenie**. Z umiejętności najbardziej opłacalne są: **błyskawica**, **geometria anihilacji**, **porażenie prądem** oraz **kreacja przez destrukcję**. Jeżeli zapewnimy **Reinhartowi** odpowiednią osłonę (**pole ochronne**) i nie pozwolimy wrogom przedrzeć się do niego samego, nasz mag zamieni się w prawdziwe oko cyklonu, niszczące praktycznie wszystko na swojej drodze. Przy grze czarodziejem wyeliminowanie kilkunastu wrogów przy pomocy jednego czaru nie jest wcale czymś nieosiągalnym – wymaga jednak długiego rozwijania bohatera. Pełną listę umiejętności i ich zastosowania znajdziecie w rozdziale **Umiejętności i talenty: Reinhart**.



Czarodziej najlepiej współgra z **Lucasem**, chociaż **Anjali** również może być bardzo pomocna. Grając **Reinhartem** powinniśmy natomiast stronić od **Katariny** – nie obroni ona chuderlawego czarownika przed atakami wściekłych wrogów.

Reinharta po raz pierwszy spotkamy w Meisterhallu w Stonebridge, zaraz po zadaniu **mediacje**.