

Seven: The Days Long Gone

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Seven: The Days Long Gone

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-450-8

Producent Fool's Theory, Wydawca IMG.N.PRO, wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	5
Porady na start	5
Wymagania sprzętowe	17
Skradanie się	18
Walka	20
Rozwój postaci	22
Crafting	25
Eksploracja świata	29
Trofea i osiągnięcia	31
Bookworm	31
Burglar	31
Catlike Moves	32
Fancy Enough	32
Faster Than Light	33
Globetrotter	33
Master Alchemist	34
Master Blacksmith	34
Master of Disguise	34
Master of Matter	35
Master of Time	35
Master Thief	35
Melt That Body	36
New Chip New Me	36
Perfectionist	36
Power of Gods	37
Recycling	37
Smoke Screen	37
Stealth Killer	38
There and Back	38
Through the Veins	38
Tightrope Ride	38
Traveller	39
Trapper	40
Watch Your Back	41
What Else Can I Do?	42
FAQ - Najczęściej zadawane pytania	43
Jak przeżyć na początku gry?	43
Ogólne porady	43
Wskazówki do konkretnych sytuacji i lokacji	45
Dlaczego nie zdobywam punktów doświadczenia?	47
Jak zdobywać auryt (złoto) i na co go wydawać?	48
Dlaczego straciłem cały ekwipunek i wszystkie umiejętności?	50
Jak zdobyć lepsze wizy w Seven?	51
Poziom 1	52
Poziom 2	52
Poziom 3	53
Poziom 4	53
Poziom 5	54
Poziom 6	54
Poziom 7	55
Alternatywna metoda zdobywania wiz	55
Czy mogę kontynuować grę po zaliczeniu głównej fabuły?	57

Jak opuścić osadę Lewmer?	58
Jak wydostać się z Mortbane?	60
Gdzie i jak zdobyć dobre przebrania?	63
Przebranie żołnierza technomagów (Technomagi Soldier)	65
Przebranie biomantry (Biomancer)	66
Przebranie strażnika Blackwood (Blackwood Guard)	67
Przebranie pracownika wykopalisk (Excavation Worker)	68
Jak zdobywać karty dostępu i gdzie ich używać?	69
Jak odblokować opcję szybkiej podróży?	70
Gdzie odnajdywać Nektar i do czego służy?	73
Jak odblokować stanowiska do craftingu w Lewmer?	75
Jak zabijać silnych przeciwników?	78
Jak zinfiltrować Port Horyzont?	81
Jaki wpływ ma pogoda na skradanie?	84
Jaki loot jest najważniejszy?	85
Kończy mi się żywność i strzykawki - co robić?	87
Czy przeciwnicy w Seven odradzają się?	88
Jak pokonać dzikiego maga w Trzęsawisku?	89
Dlaczego moje wytrychy nie działają?	93
Jak dotrzeć do sektora 6?	96
Jak zinfiltrować wykopaliska w sektorze 7?	99
Jak zinfiltrować Repozytorium?	102
Główne zadania	104
Duża fucha (The Job) Zadania główne	104
Przylot (Arrival) Zadania główne	107
Kontaktu brak (Lost Contact) Zadania główne	108
Azyl (Sanctuary) Zadania główne	112
W głąb króliczej nory (Down the Rabbit Hole) Zadania główne	115
Ucieczka (Breakout) Zadania główne	121
Wspomnień czar (Memory Lane) Zadania główne	124
Zachowaj to w sekrecie Zadania główne	128
Trzewia bestii Zadania główne	130
Skarbiec (The Vault) Zadania główne	134
Zakończenia gry	138
Wszystkie zakończenia	140
Poboczne zadania	141
Zadania strefy 1 (Wiza 01)	141
Zadania strefy 2 (Wiza 02)	152
Zadania strefy 3 (Wiza 03)	164
Zadania strefy 4 (Wiza 04) Zadania poboczne	193
Zadania strefy 5 (Wiza 05) Zadania poboczne	215
Zadania strefy 6 (Wiza 06) Zadania poboczne	218
Kontrakty technomagów Zadania poboczne	219
Pozostałe zadania	236

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do *Seven: The Days Long Gone* zawiera komplet informacji pomocnych w zrozumieniu podstaw gry oraz w ukończeniu wszystkich jej misji. Na początkowych stronach znalazły się przede wszystkim **różnorakie porady** pomocne w rozpoczęciu swojej przygody z grą. Dotyczą one między innymi **skutecznego skradania się**, **walki**, **podróżowania po świecie gry** czy **craftingu**. W tej części poradnika zamieściliśmy też rozdział poświęcony **umiejętnościom** oraz **rozwojowi postaci**.

Bardzo ważną część poradnika stanowi rozdział z odpowiedziami na najczęściej zadawane pytania. Podpowiada on m.in. **jak przeżyć na początku gry**, **jak zdobywać wizy pomocne w docieraniu do kolejnych części wyspy**, **gdzie pozyskać dobre przebrania**, **jak zabijać silniejszych przeciwników** czy **jak wykorzystywać zmienną pogodę do skradania się**. Całość przewodnika po grze zamyka rozdział o dostępnych **osiągnięciach**.

Sporo miejsca w naszym poradniku przeznaczyliśmy na **opisy przejścia wszystkich głównych oraz pobocznych zadań**. Każda misja zawiera informacje na temat okoliczności jej odblokowania, jej przebiegu, **podejmowanych decyzji i ich konsekwencji**, a także ewentualnych **nagród** przewidzianych za zaliczanie questów.

Seven: The Days Long Gone to RPG akcji rozgrywany w rzucie izometrycznym i będący dziełem polskiego studia Fool's Theory. W grze przenosimy się do postapokaliptycznego świata. Jest on stylizowany na Średniowiecze, ale oferuje też możliwość obcowania z zaawansowanymi technologiami będącymi pozostałościami po dawnej cywilizacji. W *Seven* sterujemy postacią złodzieja Teriela i w głównej części gry zajmujemy się eksploracją dużej wyspy będącej kolonią karną, na którą zesłany został bohater. To nieprzyjazne i niebezpieczne miejsce, a na dodatek podróżowanie po nim utrudnia fakt, że badane lokacje są często wielopoziomowe i bardzo złożone. Teriel może na szczęście korzystać z różnorakich broni oraz umiejętności, w szczególności tych premiujących prowadzenie działań z ukrycia i zaskakiwanie wrogów.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Podstawy

Porady na start

Poniżej zamieściliśmy szereg podstawowych porad do *Seven: The Days Long Gone*. Przejrzenie ich powinno ułatwić ci zapoznanie się z grą oraz zmniejszyć częstotliwość występowania zgonów, o które w *Seven* jest bardzo łatwo. Uwaga - Wiele z poruszanych tematów szerzej opisaliśmy na odrębnych stronach poradnika.

Często zapisuj stan gry



W grze *Seven* główny bohater Teriel BARDZO ŁATWO może zginąć. Śmierć może być przede wszystkim rezultatem:

1. Ataku przeciwnika lub potwora - Silniejsi wrogowie mogą zabić głównego bohatera 2-3 atakami nie dając mu nawet szans na zorganizowanie ucieczki (mogą go dogonić lub przełączyć się na ataki dystansowe).
2. Spadnięcia w przepaść lub generalnie upadku z dużej wysokości - W *Seven* nie ma żadnych niewidzialnych barier, które uchroniłyby bohatera przed nieprzemyślanymi krokami. Musisz zawsze pilnować się i obracać kamerę jeśli potrzebujesz lepiej rozeznaczyć się w aktualnym położeniu Teriela.
3. Uaktywnienia pułapki czy wejścia w kontakt z aktywnym mechanizmem obronnym (np. w postaci zapory laserowej).

Wszystko to sprawia, że częste zapisywanie aktualnych postępów powinno być sprawą priorytetową. Grę możesz zapisać z poziomu menu pauzy lub wykonać szybki zapis (F6). Nie liczyć wyłącznie na autosejwy, gdyż gra tworzy je stosunkowo rzadko. Ponadto automatyczne sejwy generowane są zazwyczaj w momencie wykonania ważnego kroku w jakimś zadaniu i to może być problemem jeśli dużo podróżujesz bez podejmowania się nowych questów. Poleganie wyłącznie na autozapisach może doprowadzić do konieczności powtórzenia znacznej części gry w przypadku nagłego zgonu.

Pierwsze zadanie gry to jedynie długi samouczek



Teriel podczas rozgrywania prologu w mieście Hallard dysponuje już zaawansowanymi broniąmi, umiejętnościami oraz gadżetami. Jest to doskonała okazja do tego żeby się z nimi wstępnie zapoznać i zapamiętać sobie te elementy wyposażenia bohatera, które najbardziej ci odpowiadają. Gra niestety nie pozwoli ci zachować tych elementów inwentarza i przepadną one po zaliczeniu pierwszego głównego zadania ("Duża fucha"). Na szczęście będziesz mógł je zacząć stopniowo "odzyskiwać" po awansowaniu do właściwej części gry, tj. po dotarciu na wyspę Peh.

Uwaga - Nie musisz próbować za wszelką cenę skradać się w trakcie zaliczania prologu, bo nawet sytuacja wszczęcia alarmu i przystąpienia do walk ze strażnikami nie będzie miała negatywnych konsekwencji w dalszej części gry. Nie trać też czasu na zbieranie cennych przedmiotów odnajdywanych dzięki eksploracji czy przeszukiwaniu ciał wrogów, bo prawie wszystkie rzeczy BEZPOWROTNIE stracisz po tym jak zostaniesz zesłany na kolonię karną.

Nie próbuj wszystkich atakować



Jak już wspomnieliśmy po zaliczeniu prologu wylądujesz w kolonii karnej na wyspie Peh i utracisz niemal wszystkie przedmioty oraz umiejętności. Będziesz musiał na nowo zająć się ich pozyskaniem. Jest to długi i żmudny proces, tak więc przez początkowe godziny gry główny bohater jest siłą rzeczy bardzo osłabiony. Oznacza to, że większość konfrontacji może doprowadzić do jego natychmiastowej śmierci. Mowa tu w szczególności o strażnikach w miastach (nawet jeśli zdołasz wyeliminować jednego z nich to w wyniku wszczęcia alarmu szybko zjawia się posiłki) oraz o silnych potworach przebywających w świecie gry.

Bardzo cennym ułatwieniem jest to, że możesz używać trybu wykrywania (Sense Mode) do określania poziomu zagrożenia jaki dana osoba sobą reprezentuje. Po najechaniu na nią kursorem wyświetlona zostanie stosowna informacja (przykład na obrazku). Postacie z niskim poziomem zagrożenia powinieneś być w stanie zabić niezależnie od okoliczności, te ze średniego poziomu zagrożenia tylko jeśli dysponujesz już lepszym wyposażeniem i jeśli wybierzesz atak z zaskoczenia, a te z wysokiego poziomu zagrożenia powinieneś całkowicie unikać i nie próbować na nich nawet ataków od tyłu.

Jeśli po rozpoczęciu walk okaże się, że nie radzisz sobie kompletnie z osłabianiem danego przeciwnika to rzuć się jak najszybciej do ucieczki, w trakcie której polegaj na uskokach zmniejszających ryzyko odniesienia obrażeń. Uciekaj do momentu zgubienia pościgu lub skutecznego ukrycia się np. w krzakach (dopiero po zniknięciu przeciwnikom z pola widzenia).