

Wizardry 8

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Wizardry 8

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Wprowadzenie	3
Kompletowanie drużyny	5
Szkic historyczno - etnograficzny	7
Uwag kilka o toczeniu bojów ciężkich	10
Gdy komuś nijak nie udaje się przeżyć	11
Wielka Przygoda	13
Mapa	14
Zbroje i oręż wykonywane na zamówienie	14
Bonusowe labirynty	15
Lower Monastery	18
Upper Monastery	20
Arnika Road	22
Arnika-Trynton Road	23
Arnika	24
Trynton	28
Trynton Upper Branches	29
Rattkin Tree	31
Swamp	32
Marten's Bluff	34
Lower Marten's Bluff	35
Mine Tunnels	39
Northern Wilderness	40
Umpani Base Camp	41
Mt Gigas Caves	43
Mt Gigas Upper Caves	44
Mt Gigas Water Caves	46
Mt Gigas Peak	47
Mountain Wilderness	48
Rapax Rift	49
Rapax Courtyard	51
Rapax Castle Main Level	52
Rapax Castle Cellar	54
Upper Rapax Castle	55
Savant Tower	57
South East Wilderness	58
Wilderness Clearing	59
Bayjin	61
Bayjin Shalows	62
Sea Caves	63
Ascension Peak	64
Cosmic Circle	66

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



Wcale nie uważam, żeby Nasrudin był szczególnie leniwy. Podejrzewam nawet, że gdybym ja miał za sobą ponad dwa tysiące lat życia, i dla oddychania wymyśliłbym jakiś łatwiejszy sposób. Tak sobie to przynajmniej tłumaczę patrząc, jak pieczone ziemniaki same wyłazą z ogniska, otrząsają się z popiołu, obierają nawzajem ze skórek i nagutkie wnoszą się delikatnie, kawałek po kawałku do ust starego, rozwalonego na mchu hultaja. Coś mi to przypomina... Mógłby choćby dla przyzwoitości pogrzebać czasem kijem w ognisku, sparzyć się odrobinę, żeby mi przykro nie było.

- *Tobie nie jest przykro, tylko się na mnie wściekasz. Nazywaj uczucia po imieniu.*

Jego głos zabrzmiał w mojej głowie z pominięciem uszu. Do tego, że mu się nie chce ust otwierać przy mówieniu, przywykłem już dawno, lecz sam fakt jego gmerania w moim umyśle wciąż działał na mnie jak płachta na byka.

- *Coraz ciężiej z tobą wytrzymać. Zresztą już z dwustuletnim elfem trzeba by się bobu ze śmietaną najeść, żeby się dogadać. Co dopiero z takim próchnem jak ty!*

Nasrudin usiadł. O własnych siłach. „Chyba mnie jednak lubi”, pomyślałem.

- *Marudzisz. Opowiadaj lepiej, co tam u ciebie słychać.*

Wzruszyłem ramionami i dałem się udobruchać. Ale nic za darmo – zanim się odezwałem, zjadłem dwa ziemniaki, pół przepiórki i popiłem całość dzbankiem piwa.

- *Zabiłem Dark Savanta – powiedziałem tak beznamiętnie, jak umiałem. – A przedtem jeszcze Kyę Mordrayn wraz z Pelendralaarem. Wchodzi mi to w krew.*

- *I co, lepsi byli od Kerghana?*

- *Jeden pryszcz.*

Stary elf pokręcił głową z pobłażaniem i udał, że bez reszty pochłonoło go dłubanie w zębach pośpiesznie wyczarowaną wykałaczką. Obaj jednak wiedzieliśmy, jakie pytanie wisi w powietrzu i jaka odpowiedź na nie czeka.

- *A za Arcanum nie tęsknisz trochę? Nie wpadłbyś kiedyś do Granta na jednego?*

- *Och... ty ciągle swoje. Dobrze wiesz, że bym wpadł. Co więcej, chętnie bym zamienił nawet Dark Savanta na jeszcze jedną szansę usieczenia Kerghana, ale nie mam kiedy. Zwyczajnie nie mam na to czasu. Koniec, kropka i basta.*

Mój stary towarzysz nie lubił, gdy przemawiałem do niego jak do dziesięciolatka. Najwyraźniej cieszył się, że ma dwa tysiąclecia na karku. Może nawet traktował naszą przyjaźń jako formę wyrozumiałości ze swojej strony. Nie miało to jednak większego znaczenia i dlatego spojrzał na mnie nie bez sympatii, gubiąc po drodze dobre tysiąc pięćset lat ze swojego wieku.

- *Ja poczekam...*

Tak czy owak moje umiłowanie Arcanum oraz obu Falloutów ani na jotę nie zmienia faktu, że gra w ósmą część Wizardry oraz jej ukończenie sprawiły mi niekłamaną przyjemność. Wprawdzie nie ma to być recenzja tylko poradnik, lecz nie potrafię się powstrzymać od wystukania na klawiaturze kilku słów od siebie. Wydaje mi się nawet to dość uczciwe, by dać Wam, czytelnikom pewien obraz moich uczuć, jakie wobec tej gry żywię. Przede wszystkim śpieszę oznajmić, iż jest to gra wspaniała – godne zwieńczenie kultowej serii. (Nie wierzę, że SirTech nie pokusi się o wyprodukowanie dziewiątki, gdy ósemka tak dobrze im wyszła.) Od początku do końca piękna jest

zarówno jej fabuła jak i grafika jej towarzysząca, tudzież uzupełniająca całość muzyka, efekty dźwiękowe i czytane teksty. Wprawdzie sam engine 3D nie jest rewolucyjny – delikatnie rzecz ujmując – lecz zbudowana na nim scenografia poszczególnych lokacji potrafi nieraz zachwycić. Również zastosowany w Wizardry rozwój postaci nie pozostawia wiele do życzenia, mnogość zaś dostępnych ras i klas potrafi przyprawić o nie lada problemy decyzyjne przy kompletowaniu drużyny.

Jest jednak jedno ale, które wprawdzie nie jest raczej w stanie nikogo od gry odstręczyć, jednakże po pierwsze może się przyczynić do przedwczesnego znudzenia, po drugie zaś znakomicie utrudnia wyssanie z niej wszystkich soków w sensownym czasie. Mam na myśli ilość walk, które przyjdzie stoczyć przemierzając połacie planety Dominus. Żeby nie być gołosłownym, przytoczę tu swój przykład: kończywszy grę moja drużyna miała na koncie prawie cztery tysiące zabitych, co jest wynikiem o tyle chwalebnym co i wynikiem umęczenia. Piszę jednak o tym przede wszystkim dlatego, by po trosze się wytłumaczyć z tego, czemu mój poradnik być może nie wyczerpuje całości tematu, chociaż aby zaistniał w obecnej postaci, zmuszony byłem ponad połowę gry przejść trzema różnymi ścieżkami. Wielokrotnie bowiem pojawia się sytuacja, w której po kilku dniach gry (wypełnionych walkami) okazuje się, że idąc inną ścieżką (przez te kilka dni) da się (po tych kilku dniach :-)) otworzyć sobie inne możliwości dla kontynuacji przygody na Dominusie. Wobec powyższego czynię krok samobójczy – jakem autor niniejszego poradnika – i gorąco Was, którzy te słowa czytacie, zachęcam do potraktowania ich jako zapisu wątków z całą pewnością w grze istniejących, a przez to do samodzielnego poszukiwania dróg lub kombinacji, których istnienia mogą nawet nie podejrzewać. Skoro bowiem wiem o możliwości zakończenia gry z pomocą pięciu w miarę odrębnych zestawów okoliczności temu towarzyszących, to czemu nie miałby istnieć szósty?

UWAGA (od redakcji): Jeżeli nie jesteś hardcore'owym graczem RPG (na przykład grałeś jedynie w gry z serii Baldur's Gate), wysoce wskazanym jest abyś w opcjach gry ustawił:

- "Poziom trudności" przełączył na nowicjusz (jest to tak na prawdę poziom trudności walk prowadzonych z częścią generowanych losowo przeciwników - są oni łatwiejsi do pokonania). W Wizardry 8 poziom Nowicjusz jest odpowiednikiem trybu Normal w innych grach RPG. Tryby Normal i Expert są przeznaczone dla prawdziwych "twardzieli".
- Włączył "Uproszczona interakcja z postaciami" - podobnie jak w przypadku wspomnianego wyżej poziomu trudności, także i tutaj włączenie tej opcji spowoduje przystosowanie możliwości dialogowych gry dla potrzeb graczy nie mających aż tak dużej styczności z hardcore'owymi pozycjami gatunku cRPG .

Powyższe ustawienia w żadnym przypadku nie zmniejszają możliwości jakie Wizardry ma do zaoferowania graczom - obniżają jedynie ilość czasu jaki musi poświęcić normalny gracz na ukończenie gry, głównie zmniejszając ilość czasu potrzebnego na walki toczone z losowymi przeciwnikami. Bardziej rozbudowany komentarz autora poradnika na ten temat znajdziecie w rozdziale "Gdy komuś nijak nie udaje się przeżyć..."

Kompletowanie drużyny

Wybierając członków swojej ekipy, tudzież towarzyszy broni należy pamiętać o tym, że zdecydowaną większość czasu poświęconego grze przyjdzie spędzić na toczeniu walk. Dlatego aby sobie życie ułatwić warto zebrać pod swoją komendą odpowiednią siłę. Ósmej części Wizardry nie ma najmniejszych szans ukończyć zespół wykształconych naukowców, dysponujących dodatkowo nieprzeciętnymi zdolnościami negocjacyjnymi, jeśli nie będą występować pod ochroną grupy twardzieli zdolnych osłonić ich własną pierśią, gdy zdarzy się taka konieczność. Przyznaję, że ja sam poszedłem nieco na łatwiznę, a tym samym odebrałem sobie część przyjemności wynikającej z ciągłego kombinowania, jak przetrwać, gdyż podczas pierwszego podejścia do gry szybko się zorientowałem, jak niebezpieczną planetą jest Dominus i dlatego zabrałem na wycieczkę szóstkę lizzardmen-wojowników o imionach kolejno: One, Two, Three, Four, Five i Six. Zresztą Six był z nich najweselszy. :-) Gdy kończyłem grę moja ekipa dysponowała sumaryczną siłą ognia (no, mieczy i toporów) na poziomie nawet 1000 HP na turę, a gdybym lepiej dbał o wyposażanie ich w najnowocześniejszy rynsztunek, wówczas mogliby zadawać i dwa razy więcej obrażeń. Śpieszę jednak dodać, że nie jest możliwe ukończenie gry w takim składzie, bez pomocy z zewnątrz. Dzieje się tak za sprawą czarów. Nietrudno sobie wyobrazić, co się działo w zespole moich twardzieli, gdy po raz pierwszy wpakowałem ich w walkę z mocno magicznymi jednorożcami, gdy jedna połowa moich ludzi pod wpływem magii zwariowała, a druga zmieniła front...

Lekarstwem na wszelkie niedostatki w drużynie stają się oczywiście NPC-e, chętni do wstąpienia w szeregi gracza, których na Dominusie spotkać można wystarczającą ilość. Oto lista tych, o których wiem, być może niekompletna:

NPC	klasa	lokacja
Myles	rogue	Arnika
Vi Domina	Walkiria	Arnika
Urq	psionic	Arnika
Madras	gadgeteer	Trynton Upper Branches
Saxx	bard	Umpani Base Camp
Sparkle	ranger	Umpani Base Camp
Glumph	wojownik	Bayjin
RFS-81	mnich	Mine Tunnels
Tantris	samuraj	Mine Tunnels
Sexus	mag	Rapax Castle Main Level
Drazic	ninja	Wilderness Clearing
Rodan Lewarx	lord	Wilderness Clearing

Najprzydatniejszym jednakże dodatkiem do mojej drużyny okazała się Vi Domina (postać sama z siebie uwikłana w mactwa Dark Savanta), gdyż w chwili spotkania była już w stanie uczyć się zaklęć, będąc zaś walkirią nie brakowało jej siły fizycznej tak, bym musiał ją szczególnie chronić. Wytrenowana i doedukowana stała się z czasem moim podręcznym zasobnikiem zaklęć i dzięki niej wyszedłem zwycięsko ze wszystkich walk, nawet tych na wskroś przesyconych magią. Niestety nie każdy NPC pójdzie za drużyną w dowolne miejsce i należy mieć to na względzie. Na przykład ulubiona przeze mnie Vi nie zapuści się z własnej woli ani na tereny znajdujące się we władzy Rapaxów, ani w okolice Bayjin. Zresztą jest to generalna zasada, że w najniebezpieczniejszych miejscach drużyna będzie zdana wyłącznie na samą siebie...

Samej magii również należy się słów kilka. Przede wszystkim smutna wiadomość dla wszystkich kochających się w fireballach: magia ofensywna jest bardzo słaba w porównaniu z dobrym mieczem. Wprawdzie zaklęcia mające wroga zranić lub zabić spełniają czasem swoją funkcję, lecz w praktyce tylko w przypadku przeciwników znajdujących się na znacznie niższym poziomie. Teoretycznie kilku doświadczonych magów byłoby w stanie spalić paroma fireballami grupę atakujących, zanim ci się zbliżą, lecz w praktyce ci magowie zwykle nie będą mieli dość czasu na rzucenie tych kilku zaklęć (niestety maga znacznie łatwiej zabić czarami niż wojownika, gdyż większe znaczenie mają tu punkty życia niż niewielka wrodzona odporność na magię). Generalnie wszystkie co fajniejsze czary ofensywne o działaniu obszarowym nadają się przeciwko plagom chorowitych insektów, ale nie na uzbrojonych po zęby zakapiórów. Dopóki zaś gracz nie będzie dysponować zaklęciem wskrzeszania, dopóty utrzymanie przy życiu rzeszy magów, gadgeteerów, bardów czy psioniców może się okazać bardzo kosztowne.

Inaczej rzecz się ma z zaklęciami defensywnymi, których dostępność, jak już pośrednio wspominałem, jest niezbędna dla ukończenia gry. Przede wszystkim mam na myśli zaklęcia podnoszące odporność na magię (magic screen) oraz oddziaływania psychiczne (soul shield), tudzież podnoszące armor class drużyny (armorplate). Pierwsze dwa okażą się niezbędne podczas walk, w których przeciwnik będzie się starał wykorzystać siłę ekipy gracza przeciw nim samym, ostatnie odda wielkie przysługi podczas walk ze stworzeniami ziejącymi ogniem lub trucizną. Wszystkie one okażą się już dostępne z początku gry i warto się w nie zaopatrzyć przed wyprawą w zachodnie i północne rejony planety Dominus.

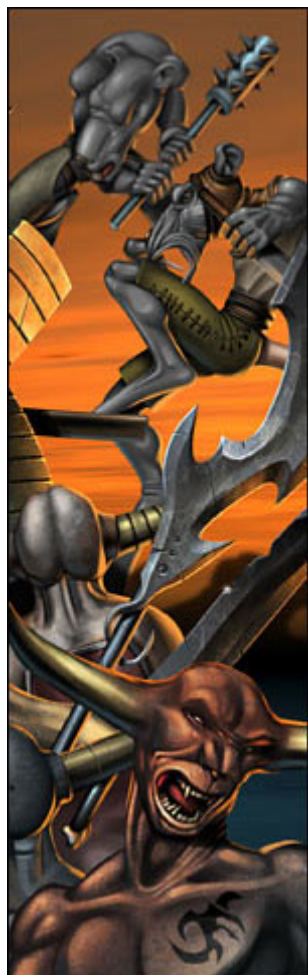
Otwieraniem zamków oraz identyfikowaniem przedmiotów również nie ma absolutnej konieczności zawracać sobie głowy przy wyborze podopiecznych. Po pierwsze dobrze się do tych czynności nada Myles, którego można spotkać zaraz na początku gry, po drugie z identyfikowaniem przedmiotów nie będzie mieć problemów również Vi Domina, gdy pozna odpowiednie zaklęcie, a otwieranie nawet najtrudniejszych zamków nie sprawi najmniejszego kłopotu grupie siłaczy. Trochę inaczej rzecz się ma z zamkami wspartymi magią, które potrafią trochę krwi napsuć, jeśli nikt w drużynie nie potrafi sobie z nimi poradzić inaczej niż na siłę. Ale chyba nie warto poświęcać postaci niemal tylko do tej czynności, zważywszy że to walki a nie otwieranie zamków dyktuje rytm upływu czasu na Dominusie. Pamiętać jednak należy o tym, że nie każdy NPC pójdzie za drużyną w dowolne miejsce, więc jeśli ktoś jest szczególnie przywiązany do jakiegoś rodzaju aktywności erpegowej, wówczas musi wziąć to pod uwagę. Przy okazji niejako śpieszę Was uspokoić, że postać, która opuści drużynę wróci w miejsce, w którym ją poznaliśmy lub inne, o którym zwykle sama powie i nic jej się po drodze nie stanie.



Ostatnia moja porada dotycząca doboru postaci do drużyny jest banalna: należy wykorzystywać wrodzone cechy ras w połączeniu z obieraną dla nich profesją, by maksymalnie podnieść potrzebne współczynniki. Oczywiście można dobrać sobie sześciu ludzi i każdy z nich da sobie radę w dowolnym zawodzie, jednak wojownik-lizardman będzie zadawał silniejsze ciosy, a elf-mag szybciej się potrzebnych zaklęć nauczy. To chyba oczywiste podobnie jak i uwaga, by w rozwoju każdej postaci dążyć do jej specjalizacji – grupa fachowców w swoich dziedzinach będzie znacznie bardziej użyteczna niż zespół przeciętniaków.

Szkic historyczno - etnograficzny

Dawno, dawno temu, mniej więcej w zeszły piątek bogowie stworzyli świat. W dziele stworzenia pomagała im wielka księga, gęsie pióro oraz trzy artefakty. Gęsie pióro miało tę właściwość, że cokolwiek zostało nim zapisane w wielkiej księdze, stawało się prawdą, niezależnie od tego, czy dotyczyło przeszłości, teraźniejszości czy przyszłości. Trzy artefakty zaś nazywające się kolejno: Astral Dominae, Chaos Moliri oraz Destinae Dominus niosły ze sobą trzy największe siły konieczne światu zarówno, by powstał jak i po to by się rozwijał. Siły te to odpowiednio: życie, zmienność oraz wiedza. Pierwszym światem, który bogowie stworzyli była planeta Dominus, za nią poszły kolejne. Gdy dzieło stworzenia zostało ukończone, bogowie ukryli trzy artefakty przed śmiertelnikami, pióro zaś służyło im dalej w ich boskiej siedzibie.



Stało się jednak coś złego, gdyż boskie pióro zostało skradzione. Mag, który tego dokonał zapłacił za swą zuchwałość najwyższą cenę, jednak pozwoliła ona śmiertelnym na poznanie lokalizacji artefaktów, na których poszukiwanie ruszył kto żyw. Legenda bowiem głosiła, iż ten, który posiada wszystkie trzy, stanie się równy bogom i zasiądzie na ich miejscu. Chwilę tę dawne przekazy nazywały: ascension, czyli swoistym wniebowstąpieniem.

Astral Dominae odnaleziono na planecie Guardia, gdzie krwawy bój o nią stoczyły rasy T'Rang, Umpani oraz sam Dark Savant, który ostatecznie walkę wygrał. Chaos Moliri wpadł w ręce pokojowym odkrywcom rasy Mook. Sprawa z Destinae Dominus miała się nieco inaczej, gdyż od dawien dawna znajdował się on pod opieką Higardi zamieszkujących planetę Dominus. Sto lat temu jednak trzeci artefakt został skradziony przez jednego z nich, Higardiego imieniem Marten, który nawiał z nim w sobie tylko znane miejsce i przepadł bez wieści. Czas Wstąpienia zaś zbliżał się wielkimi krokami.

Na Dominusa zlecieli się wszyscy zainteresowani bądź wejściem w posiadanie boskiej potęgi, bądź dokonaniem krwawej zemsty na Dark Savancie, bądź wiedzeni pobudkami czysto naukowymi. Byli to T'Rangowie, Umpani, Mookowie, Rattkini oraz Helazoidzi. Dołączyli oni do już zamieszkujących planetę ras, z których kilka również miało swój interes w zdobyciu artefaktów: Higardi, Trynnie, Rapaxy oraz Rynjin. Przy czym Dark Savant przywiózł ze sobą Astral Dominae, Mookowie przybyli badać pochodzenie posiadanego przez siebie Chaos Moliri, Destinae Dominus zaś znajdował się gdzieś na Dominusie, lecz tylko nie żyjący już Marten wiedział, gdzie. Stąd całe zamieszanie.

Higardi

Rdzenni mieszkańcy Dominusa. Wierzą, iż Destinae Dominus dostali od ojca wszystkich bogów – Phoonzanga – na znak, iż to oni są wybrańcami, którym dane będzie doświadczyć Wstąpienia, gdy przyjdzie na to czas. Niestety Destinae Dominus, przechowywany w monastyrze pod pieczęcią ojca Anselma został skradziony przez niejakiego Martena. Bracia wraz z Anselmem ruszyli na poszukiwania. Głównym miastem znajdującym się w posiadaniu Higardi jest Arnika.

Trynnie

Niewielkiego wzrostu, porośnięci futrem, sympatyczni acz parający się ustawicznym okradaniem Higardi. Nie mają wielkich aspiracji względem dorównania bogom w czymkolwiek i raczej sen z powiek spędzają im polujące na nich Rapaxy oraz ostatnimi czasy Rattkini. Trynnie wiedzą jednak sporo o losie Martena, gdyż udzielili mu swego czasu schronienia, gdy uciekał ze skradzionym artefaktem. Mieszkają w Tryntonie.