

Disciples II: Odrodzenie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Disciples III: Odrodzenie

autor: Adam „T_bone” Kusiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent .dat, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Kampania imperium ludzi	6
Akt I: Spadająca Gwiazda	6
Akt II: Panowanie inkwizytora	8
Akt III: W poszukiwaniu drogi	10
Akt IV: Opór	13
Akt V: Zamieć	16
Akt VI: Na krawędzi	19
Kampania legionów potępionych	21
Akt I: Dzikie Ziemie	21
Akt II: Serce Smoka	23
Akt III: Wbrew przeciwnością	26
Akt IV: Przebudzenie ducha	28
Akt V: Porażka	31
Akt VI: Odrodzenie	33
Kampania przymierza elfów	35
Akt I: Prośba druida	35
Akt II: Inwazja potępionych	37
Akt III: Nadzieja na pokój	39
Akt IV: Próby ducha	41
Akt V: Wojownicy	44
Akt VI: Rozdroża	46
Akt VII: Anielskie serce	48
Jednostki imperium ludzi	50
Wojownicy	50
Łowcy	55
Magowie	56
Jednostki wsparcia	58
Jednostki legionów potępionych	62
Wojownicy	62
Łowcy	65
Magowie	66
Jednostki wsparcia	70
Jednostki przymierza elfów	73
Wojownicy	73
Łowcy	75
Magowie	78
Jednostki wsparcia	81

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



Wstęp

Poradnik do gry *Disciples III: Odrodzenie* przedstawi wam, w przystępny sposób możliwości wszystkich trzech stron konfliktu, dostępnych w grze. Dowiedzie się także, co czeka was w poszczególnych scenariuszach zawartych w kampaniach. Dzięki tym wskazówkom będziecie w stanie sprawnie sprostać czekającym was wyzwaniom. Warto zauważyć, że większość zadań pobocznych w grze, można wykonać „po drodze” do zadania głównego. Niektóre zadania poboczne, mimo że klasyfikowane pod taką nazwą, są tak naprawdę konieczne do ukończenia danego aktu.

Orientacje w tekście i na mapach ułatwi wam szereg oznaczeń. Wszystkie istotne dla gry lub zadania postaci oznaczone są na **zielono**. Lokacje związane z głównymi zadaniami oznaczone są w tekście **pomarańczowymi literami** (na mapie białe litery), miejsca odnoszące się do zadań pobocznych przedstawione są za pomocą **brązowych liczb** (na mapie czerwone liczby). **Niebieskie oznaczenia** odnoszą się do obszaru, którym warto się zainteresować niezależnie od zadań.

Adam „T_bone” Kusiak (www.gry-online.pl)

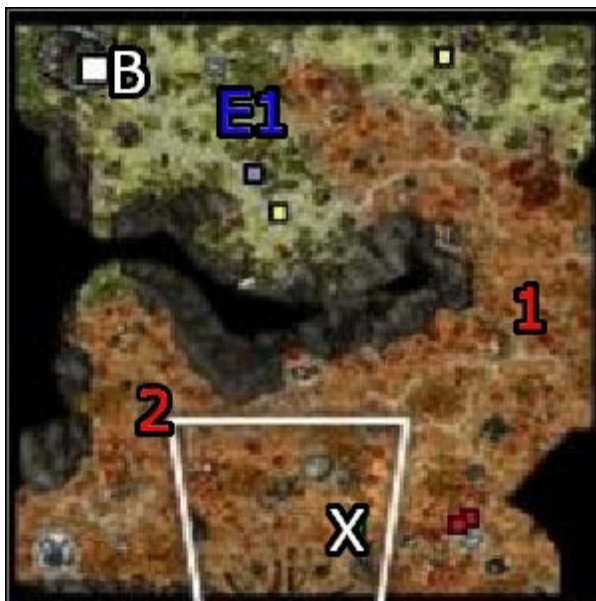
Porady ogólne

- Pierwszym ważnym krokiem przed rozpoczęciem jakiejkolwiek kampanii w grze, jest wybranie klasy lorda. Decyzja ta ma duży wpływ na to, jak odczuwamy rozgrywkę. Przykładowo klasa „Watażka” wybrana dla legionów potępionych sprawia, że ich armie odzyskują 15 punktów zdrowia na turę. Jest to szczególnie przydatne, bowiem legiony cierpią na brak jednostek leczących. Gdy planujemy położyć nacisk na magię należy wybrać „Arcymaga”, a jeśli chcemy ułatwić sobie rozwój finansowy, „Mistrz gildi” będzie w sam raz.
- Walka w *Disciples III: Odrodzenie*, to nie tylko mapa taktyczna, nigdy nie należy zapominać o możliwości użycia magii na mapie strategicznej. O wiele łatwiej jest pokonać odpowiednio zmiękzonego wcześniej przeciwnika. Wzmocnienie własnych sił czarami również niejednokrotnie sprawia, że nasze straty w danym starciu mogą być o wiele mniejsze.
- W miarę możliwości należy odwiedzać wszystkie domki, fontanny, monumenty, jakie mijamy na mapie. Nigdy nie wiadomo kiedy przydadzą się dodatkowe punkty do statystyk. Jeśli mamy odpowiednio dużo złota zawsze należy zaopatrzyć się u sprzedawców w odpowiednie mikstury, zwoje, czy podnieść poziom jednostki.
- W przypadku słabej kondycji finansowej pomocna może być sprzedaż artefaktów czy zbędnych mikstur.
- Zajmuj każde napotkane miasto, stanowią one niezwykle pomocne zaplecze, szczególnie, gdy jesteśmy zmuszeni szybko uleczyć nasze oddziały.
- Pierwszym budynkiem, jaki należy postawić w stolicy jest zawsze świątynia, pozwalająca leczyć nasze oddziały. Dobrym drugim wyborem jest wieża magiczna.
- Walki o węzły strażników mogą okazać się bardzo trudne lub być formalnością. Użycie na nich magii przed samą walką, na wyższych poziomach jest często marnowaniem zasobów. Warto jednak korzystać z możliwości przywoływania różnorodnych golemów, jednorożców, czy ogarów. Zadają one przyzwoite obrażenia i często są odporne na magię stosowaną przez strażnika. Kiedy już dojdzie do walki na mapie taktycznej, należy skupić się na samym strażniku, jeśli go wyeliminujemy, nie będziemy musieli zabijać przywołanych przez niego istot.
- Metoda obrony węzła strażnika zależy w dużej mierze od jego poziomu. Jeśli Przeciwnik nie posiada dużej ilości jednostek dystansowych, pomocne będzie utworzenie muru z żywiołaków czy innych przywoływanych przez strażnika stworzeń. Dzięki temu wróg zostanie wpierw zatrzymany, a następnie ulegnie pod naporem przewagi liczebnej. Na wyższych poziomach, możliwość użycia „trucizny” może przyspieszyć zgubę oddziałów wroga.
- Rozwijanie niedoświadczonej armii może być poważnym utrudnieniem, jeśli zabierzemy się, za to zbyt późno. Powodem tego jest poziom potworów znajdujących się na mapie w późniejszych częściach aktów. Uwagę należy skupić przede wszystkim na głównym bohaterze.

- Jeśli na polu bitwy obecne są pola dające bonusy jednostkom magicznym, walczącym wręcz czy dystansowym, należy jak najbardziej dążyć do ich wykorzystania. Z drugiej strony pod żadnym pozorem nie warto walczyć bezpośrednio z przeciwnikiem okupującym pole premiujące walkę wręcz.
- Najprzydatniejsze zdolności jednostek i bohaterów to te, które pozwalają pozbawić wroga ruchliwości lub zmniejszające zagrożenie z ich strony. „Transformacja” silnego wroga w wieśniaka czy chochlika lub jego „paraliż” to zawsze dobre posunięcie.
- Przed użyciem danego rodzaju magii na celu, warto sprawdzić jak wysoka jest jego odporność na ten rodzaj czarów.
- Jeśli przeciwnik otrzymuje bardzo niskie obrażenia od naszych ataków, przydatne będzie skorzystanie z odpowiedniego zwoju zmniejszającego pancerz przeciwnika.
- Jednostki przywoływane w czasie walki, nie wchodzą w jej skład po zakończeniu bitwy. Dlatego nie należy ich oszczędzać, powinny aktywnie odwracać uwagę od naszych głównych oddziałów.
- Jeśli przeciwnikowi przeżyją jedynie jednostki leczące, będzie on próbował wycofać się z walki. Nigdy nie zostawiaj ich na sam koniec.
- Armia imperium prezentuje wyrównany poziom wszystkich jednostek, jednak na tle innych nie jest zbyt wytrzymała. Jej siłą są doskonałe jednostki leczące oraz przyzwoite oddziały do walki na dystans. Stąd prezentuje ona w walce klasyczny układ rozstawienia wojownicy-łucznicy- magowie, kapłanki. Dodatkowo jej żołnierze bardzo sprawnie nabierają doświadczenie.
- Legiony potępionych stawiają na siłę uderzenia i wytrzymałość. Armie demonów są pozbawione leczenia, występuje ono, co najwyżej w formie "pożarcia"- zdobycia zdrowia kosztem wroga. Ich siła to walka w zwarciu, zadawanie ogromnych obrażeń. Asystują przy tym nie mniej groźne gargulce oraz zastępy magów. O ile wyjątkowo magowie nie cechują się specjalną siłą uderzeniową, posiadają szereg przydatnych umiejętności wspierających.
- Przymierze elfów słynnie głównie ze swych łuczników. Kawaleria jest szybka i zadaje przyzwoite obrażenia, jednak jest bardzo wrażliwa, co predysponuje ją do stosowania taktyki- uderz i uciekaj. Siła magów i kapłanów przymierza nie jest rewelacyjna nadrabiają to, jednak oddziaływaniem na wszystkie cele na mapie.

Kampania imperium ludzi

A k t I : S p a d a j ą c a G w i a z d a



Zadania główne:

Dowiedz się, w którym miejscu spadła gwiazda.

Przygodę rozpoczynamy obok stolicy [B]. Zaraz na wschód od drogi znajdziemy pierwszych łatwych przeciwników- gobliny, bronią one podejścia do źródła many życia. Ważne jest zdobycie fontanny życia [E1], która pozwoli nam na leczenie jednostek w początkowym stadium rozgrywki. Kierując się wzdłuż drogi na południe spotkamy wieśniaka, który zdradzi nam, gdzie spadła gwiazda [X]. W wiosce możemy zająć pierwszy węzeł strażnika, rozszerzając nasze wpływy.

Lambert musi dotrzeć do miejsca upadku gwiazdy.

Podążając na północny-wschód spotkamy pierwszego strażnika lasu, z racji jego siły nie należy wdawać się z nim w walkę. Kontynuując marsz trafimy na kolejny węzeł strażnika do zajęcia.



Warto badać każdy obiekt na mapie.

W miejscu upadku gwiazdy znajdziemy Inoel.

Na tym etapie pojawiają się patrole elfów, nieskutecznie atakujące naszych strażników. Wchodząc do południowych krain **[1]** spotkamy pierwsze grupy orków. Lokalny mieszkaniec, po uratowaniu z zasadzki orków będzie miał dla nas dodatkowe zadanie- **Uwolnić wieśniaka z rąk zielonoskórych**. To dobry moment, aby sprawdzić jak dobrze rozwija się nasza stolica. Posiadanie wieży magicznej oraz co najmniej jednego tytana z rekrutowanego w zrujnowanej świątyni jest nieodzowne. W południowych lasach odnajdziemy **Inoel**, która wybroni się przed zasadzką orków i dołączy do naszej drużyny.

Eskortuj Inoel do stolicy imperium.

Wracając do stolicy **[B]**, napotkamy łowcę czarownic **Ferre**, który wda się z nami w walkę. Dzięki **Inoel** i jej zdolności grupowego leczenia, walka ta nie należy do trudnych.

Zadania poboczne:

Uwolnij wieśniaka z rąk zielonoskórych.

Kierując się od miejsca otrzymania zadania **[1]** na zachód napotkamy na drodze pierwszego trolla. Jest to wymagający przeciwnik i walka, z nim wymaga przygotowań. Najważniejsze, to zmiekczyć przeciwnika magią na mapie strategicznej, a dopiero potem przejść do starcia. Stosując taktykę „uderz i uciekaj”, leczenie oraz siłę naszego tytana przeciwnik nie będzie już takim zagrożeniem.



Trolle to początkowo największe wyzwanie.

Obóz, w którym przetrzymywany jest wieśniak

Idąc wzdłuż drogi na północ **[2]**, napotkamy obóz i armię z trollem, tym razem jest ona odporna na magię. Konieczne będzie wzmocnienie swoich sił magią ochronną oraz zaopatrzenie się w dużą liczbę zwojów. Najważniejsze są eliksiry leczące oraz zwoje zadające przeciwnikowi obrażenia. W drugiej kolejności należy pamiętać o eliksirach przywrócenia, czy zwojach pozwalających na przywoływanie żywiołów.