

Divinity: Dragon Commander

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Divinity: Dragon Commander

autor: Arek „Skan” Kamiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Larian Studios, Wydawca Larian Studios, Wydawca PL CDP.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

Wprowadzenie	3
Podstawowe informacje	4
Faza Kruka	5
Generałowie	7
Doradcy	16
Księżniczki	20
Faza Ryzyka	28
Zapoznanie i porady ogólne	28
Karty	31
Budynki	32
Jednostki	33
Faza Bitwy	38
Podstawy	38
Budynki	41
Faza Smoka	42
Wprowadzenie	42
Sterowanie	43
Smocze umiejętności	44
Opis przejścia	47
Akt I	47
Akt II	51
Akt III	56

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: Dragon Commander* pomoże graczom zaplątanym w sieci obowiązków smoka-króla zapoznać się ze wszystkimi aspektami rozgrywki tej nietypowej produkcji. Dokładnie opisuje wszystkie tryby gry, wliczając w to zarówno elementy RPG, strategiczne oraz zręcznościowe, związane z ciężkim życiem smoka z jetpackiem, który zamiast skupiać się wyłącznie na prowadzeniu wojny musi także dbać o popularność wśród poddanych i rozpieszczanie swojej księżniczki.



Faza Ryzyka to tylko jeden z czterech trybów rozgrywki

W skład poradnika wchodzi:

- objaśnienie poszczególnych trybów gry i szereg porad dla każdego z nich;
- szczegółowy opis wątków fabularnych generałów i księżniczek, wraz z konsekwencjami podjętych decyzji;
- lista jednostek, budynków i smoczych umiejętności;
- opis przejścia kampanii.

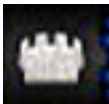
W poradniku, dla lepszej czytelności decyzji i ich wpływów zastosowano oznaczenia kolorystyczne dla **wzrostu** oraz dla **spadku** relacji z poszczególnymi rasami. Same decyzje oznaczono cyfrowo, kolorem **pomarańczowym**, w takiej kolejności, w jakiej się pojawiają. Jeśli jakaś decyzja jest wynikowa (pojawi się tylko po wyborze odpowiedniej opcji), to jest ona zaznaczona odpowiednim numerem w konsekwencjach wyboru.

Arek „Skan” Kamiński (www.gry-online.pl)

Podstawowe informacje

Dragon Commander to specyficzny tytuł, którego zakwalifikowanie do konkretnej grupy gier może sprawiać trochę trudności. W większym lub mniejszym stopniu przeplata się tu gra RPG (Faza Kruka), strategia turowa (Faza Ryzyka), RTS (Faza Bitwy) i gra zręcznościowa (Faza Smoka). Poszczególne tryby są ze sobą związane i reakcją łańcuchową wynikają jeden z drugiego. Faza Kruka to główne centrum dowodzenia, w którym odbywasz rozmowy ze swoimi poplecznikami i podejmujesz decyzje polityczne. Bezpośrednio z Kruka przenosisz się do fazy Ryzyka, czyli strategicznej mapy świata. W tej fazie wykonujesz ruchy wojsk, które naturalnie prędzej czy później doprowadzą do bitwy z wrogiem i rozpoczęcia trzeciej fazy, w której już bezpośrednio kierujesz poczynaniami bitewnymi w czasie rzeczywistym. Dodatkowo w czasie walki, po upływie odpowiedniego czasu, możesz zmaterializować swoją główną postać – smoka – i przejąć nad nim kontrolę, rozpoczynając część zręcznościową. Pierwsze dwa tryby są kluczowe i nieodłączne, natomiast dwa ostatnie można, a czasem trzeba pomijać, oddając wynik poszczególnych potyczek w ręce losu i matematyki.

Szczegółowe informacje o poszczególnych trybach znajdziesz w rozdziałach ich poświęconym. Warto jeszcze wiedzieć o podstawowych surowcach występujących w grze. Są to:

	Złoto – Podstawowy zasób, zbierany z każdego posiadanego regionu. W poszczególnych krajach można wybudować kopalnię złota, by podwoić zdobywane zasoby. Złoto wydawane jest na żołd dla generałów (ale tylko, gdy pošlesz któregoś do boju), tworzenie nowych jednostek, stawianie budynków i zakupu kart. Przychód złota na turę danej prowincji jest także równy liczbie żołnierzy, które można w niej wyprodukować.
	Punkty badań – Podobnie jak złoto, otrzymywane w każdej turze z każdej kontrolowanej prowincji. Zużywa się je do odblokowywania nowych smoczych umiejętności, nowych jednostek oraz ulepszeń.
	Ludność – łączna liczba rekrutów danego kraju gotowa do walki, którą można wykorzystać w czasie fazy Bitwy. Produkcja każdej jednostki w tej fazie będzie zużywać część rekrutów ze swojej puli. Gdy wykorzystasz maksimum nie będziesz mógł wytworzyć więcej jednostek w czasie bitwy. By powiększyć ludność przejmij kontrolę nad całym placem budowy (wliczając w to wieżyczki) oraz wybuduj cytadele.
	Wsparcie – Podobnie jak ludność, jest to zasób używany w czasie trybu walki do produkcji jednostek, ale także do budowy budynków i aktywowania smoka. Wsparcie zależy od popularności wśród rasy, która zamieszkuje dany teren. W czasie walki można je również zwiększać budując nowe cytadele.
	Umocnienia – Umocnienia decydują o ilości gotowych fortyfikacji obronnych na starcie bitwy w trybie rzeczywistym. Poziom umocnień zwiększa się z każdą turą, w której sprawujesz kontrolę, ale zależy również od stanu pobliskich krajów . Kraj otoczony sojusznickimi regionami będzie maksymalnie rozbudowywał swoje umocnienia. Z kolei sąsiadując z wrogimi krajami, lub wojskami poziom umocnień będzie sukcesywnie maleł . Na przykład: jeden region graniczący z dwoma, w tym jednym wrogim może mieć maksymalnie 50% umocnień. A region graniczący z trzema, spośród których kontrolujesz tylko jeden, będzie miał maksymalnie 30%.

Faza Kruka



Na pokładzie kruka odbywa się część RPG gry

Faza Kruka swoją nazwę bierze od nazwy statku, w którym się odbywa. Kruk to jednostka dowódcza floty. Znajdziesz na niej wszystkie istotne dla fabuły postacie, z którymi możesz porozmawiać. Będziesz tu podejmował kluczowe decyzje odnośnie politycznej i gospodarczej sytuacji w kraju. Każdy wybór będzie ciągnął za sobą określone konsekwencje, z reguły ulepszając stosunki z jedną stroną, a psując z inną. Kruk podzielony jest na 7 części:

Mostek – Główne centrum dowodzenia. Przejdziesz stąd na widok mapy strategicznej (faza Ryzyka). W przypadku ważnych wydarzeń, znajdziesz tu również związane ze sprawą osoby, które szybko podzielą się najnowszymi informacjami.

Sala tronowa – Tu znajdziesz ambasadorów poszczególnych ras, którzy będą regularnie wysuwać propozycję zmian w prawie. Oczywiście jednomyślność i polityka rzadko idą ze sobą w parze, dlatego poszczególne propozycje będą podobać się jednej rasie, ale niekoniecznie już drugiej. Podejmowanie decyzji to wolny wybór gracza. Każda decyzja przyniesie jakieś skutki pozytywne i/lub negatywne, jednakże generalnie najlepszą strategią będzie dbanie przede wszystkim o te rasy, które stanowią przewagę w kontrolowanych regionach, a już zwłaszcza jeśli są to kraje przyfrontowe. Większa popularność u rasy zamieszkałej w danym regionie bezpośrednio przekłada się na większą liczbę wojsk, jakie będziesz mógł wytoczyć w czasie bitwy.

Komnata królowej – W czasie rozgrywki staniesz przed wyborem jednej z czterech księżniczek poszczególnych ras (wszystkich oprócz Impiej, która wyleciała w powietrze, w czasie nieszczęśliwego wypadku). Po dokonaniu wyboru swoją wybrankę znajdziesz w komnacie. Każda królowa będzie miała swój wątek fabularny, czyli kolejną porcję decyzji do podjęcia oraz kolejną porcję konsekwencji do przełknięcia. Dobór żony również zależy w całości od gracza. Nie ma tu „lepszyc i gorszych” wyborów.

Bar – W barze najczęściej znajdziesz swoich generałów, a sporadycznie także ambasadorów. Podziela się oni swoimi opiniami na temat ostatnich wydarzeń i osób. Będziesz tu podejmował decyzje związane ze swoimi dowódcami.

Pracownia inżynierów – Znajdziesz w niej Grumia, głównego inżyniera armii. Za punkty badań odblokujesz tu możliwość zakupu nowych jednostek oraz opracujesz ulepszenia dla nich.

Komnata królewska – zamieszkiwana przez Maxosa, który będzie nakreślał główną część fabularną gry. Za punkty badań wykupisz u niego nowe umiejętności dla swojego smoka. Później znajdziesz w niej również dostęp do siedziby Corvusa.

Corvus – Corvus to demon żyjący w statku (dosłownie), którego jedynym celem i pragnieniem jest jak największy rozlew krwi. W zamian za drobne podarunki, w postaci np. księżniczki (będziesz potem mógł ożenić się z inną, więc jest to sposób na urozmaicenie fabuły) lub możliwości żywienia się na umysłach mieszkańców, będzie ofiarował graczowi potężne karty, niedostępne w inny sposób. Generalnie jest to wyznacznik, między dobrem, a złem w grze. Dłuższe ufanie Corvusowi prędzej czy później wyjdzie bokiem, gdy nie będzie już możliwości dalszego zatajania tajemniczych zniknięć, ale sporadyczny biznes, szczególnie gdy wróg mocno przycisnie do ściany zostanie przyjęty przez ogół społeczeństwa bez większej reakcji. Oczywiście karty zdobyte u Corvusa należy trzymać głęboko na dnie sakwy i wyciągać tylko w najbardziej newralgicznych sytuacjach.

Generałowie



Dowódcy mają istotny wpływ dla losów rozgrywki

Generałowie pełnią istotną rolę dla przebiegu gry. **Jako smok w czasie jednej tury możesz rozegrać tylko jedną bitwę.** Jeśli w ciągu tej jednej tury sytuacja wymusi rozegranie większej ilości potyczek, możesz wystawić generała na dowódcę, by wyraźnie zwiększyć swoje szanse w automatycznym starciu. Jeśli zamierzasz rozegrać automatyczną bitwę, to najlepiej sprawdź, który dowódca daje największą procentową szansę na wygraną. Pamiętaj jednak, że wykorzystanie generała kosztuje państwowy skarbiec złoto. Mężczyźni na początku rozgrywki będą inkasować większą wypłatę, niż panie, ale obie płace mogą zostać zrównane przez decyzję o równouprawnieniu. Generałowie mają własne zdanie i niekoniecznie muszą zgadzać i/lub lubić zarówno z graczem, jak i ze sobą nawzajem. Każdy rozpoczyna grę z dwoma umiejętnościami specjalnymi. Wraz z rozwijaniem ich poszczególnych historii zyskasz szansę na odblokowanie kolejnych skilli.