

Dragonshard

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dungeon & Dragons Dragonshard

autor: Maciej „Elrond” Myrcha

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
Struktura wojsk	5
Informacje podstawowe	5
Kilka wskazówek przed rozgrywką	6
Order of the Flame (Zakon Płomienia)	7
Lizardfolks (Jaszczuroludzie)	14
Kampania Lizardfolks	21
Rozdział I – Invaders!	21
Rozdział II – On the Offensive	25
Rozdział III – Resurrection of Darroc	29
Rozdział IV – Harnessing the Beasts of War	35
Rozdział V – Gift of the Dragon Fathers	39
Rozdział VI – Under Siege	45
Rozdział VII – Defend the Heart of Siberys	50
Kampania Order of the Flame	52
Rozdział 1 – Entering the Ring	52
Rozdział 2 – The Forgotten City	57
Rozdział III – Hostile Natives	64
Rozdział IV – Citadel of Scales	72
Rozdział V – An Unexpected Threat	79
Rozdział VI – Redemption	85
Rozdział VII – Claiming the Heart of Siberys	91

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

Przed Wami nieoficjalny poradnik do gry *Dragonshard*, ambitnego dzieła będącego połączeniem strategii czasu rzeczywistego oraz gier fabularnych czyli RPG. Niestety, jak sami zapewne to zauważycie, twórcy gry poszli na pewne uproszczenia, aby ta symbioza gatunków funkcjonowała na przyzwoitym poziomie – nie oznacza to jednak, iż gra jest „do bani”. Wprost przeciwnie, wciąga na długie godziny, aczkolwiek gracze szukający „czystych” RTS-ów czy RPG-ów poczuć się zawiedzeni. Ale nie przynudzam dłużej, do dzieła Panowie (i Panie).

Z czym to się je?

Rozgrywka odbywa się na dwóch planach (przeważnie) – na powierzchni oraz w podziemiach. Upraszczając, powierzchnia to w większości zabawa strategiczna natomiast w podziemiach (Khyber) toczą się wydarzenia fabularne (w większej części). Naszym zadaniem jest umiejętne połączenie tych dwóch nurtów, tak aby zarówno czerpać z rozgrywki zabawę jak i ukończyć zwycięsko kolejne misje. W każdym z rozdziałów czekają na nas zadania główne jak i poboczne. Wykonanie zadań głównych jest warunkiem koniecznym do ukończenia danego rozdziału, zadania poboczne natomiast stanowią ubarwienie głównego wątku jak i dobry sposób na zdobycie doświadczenia, złota czy magicznych przedmiotów.

Warstwa strategiczna

W większości strategii czasu rzeczywistego aby wybudować budynki czy wytrenować wojsko, potrzebne są nam surowce. W tym temacie *Dragonshard* nie odstaje od gatunku – mamy dwa surowce, które służą rozwojowi – złoto oraz tytułowe dragonshards czyli smocze łuski. Łuski występują wyłącznie na powierzchni w postaci jasnoniebieskich kryształów. Mogą być zbierane przez wszystkie nasze jednostki oprócz latających. Nie obawiajcie się gdy zapas łusek na planszy wyczerpie się – od czasu do czasu podczas burzy łuski spadają na ziemię i ponownie możemy rozpoczynać zbiory. Ze złotem jest zupełnie inna sprawa – znajdujemy je głównie pod ziemią (Khyber) gdzie występuje w skrzyniach lub po prostu leżąc na podłodze (czasami zostaje po pokonanych wrogach). Drugi sposób na zdobycie złota to podatki (zależne od liczby budynków) – procentowy wskaźnik widoczny jest u dołu ekranu – w ciągu sekundy przybywa tyle złota ile wskazuje liczba.

Warstwa fabularna

Gry RPG kojarzą się głównie z rozwojem postaci i zyskiwaniem doświadczenia. Nie inaczej jest i w *Dragonshard*. Doświadczenie zdobywamy pokonując wrogów, wykonując zlecane zadania oraz znajdując odpowiednie zwoje. Zgromadzone punkty doświadczenia możemy następnie wykorzystać do awansowania naszych wojowników na wyższe poziomy, co owocuje m.in. zwiększeniem punktów życia i magii danej postaci czy dostępem do potężniejszego czaru.

Mariaż RTS i RPG

Punktem wyjściowym do budowy naszej potęgi jest baza główna (Nexus), wokół której stawiamy budynki umożliwiające rekrutację i dalszy rozwój naszej armii. Budynki można jednak stawiać tylko i wyłącznie w wyznaczonych do tego miejscach – baza główna posiada ich 16 (4 grupy po 4). Budynki można stawiać również w obrębie tzw. Expansion, które jest pewną odmianą bazy, jednak nie posiada głównej twierdzy i oferuje tylko 4 miejsca do zabudowy. Zarówno Nexus jak i Expansion otoczone są murami, które możemy ulepszać, o ile tylko posiadamy odpowiednią ilość złota i łusek. I tutaj dochodzimy do elementów fabularnych rozgrywki – jeśli zbierzemy odpowiednią ilość punktów doświadczenia możemy awansować na wyższy poziom naszych żołnierzy. Każdy budynek danego rodzaju pozwala na awansowanie o jeden poziom wyżej, jednak jest tutaj kruczek – budynki tego samego rodzaju należy stawiać obok siebie. Jeśli więc chcemy przykładowo awansować Kleryków na 5 poziom, musimy wykorzystać całą grupę (cztery) miejsc pod zabudowę i postawić na nich cztery Lorehold. Jednak żeby nie było tak prosto, twórcy gry udostępnili nam dodatkowo 4 rodzaje budynków, które zbudowane przy innych dają różnego rodzaju bonusy. Powracając do poprzedniego przykładu, możemy zbudować cztery Lorehold aby awansować kleryków na 5 poziom doświadczenia albo postawić tylko trzy Lorehold (ograniczając tym samym poziom doświadczenia do 4), wzmocnione jednak Monument of Clarity, który powoduje, iż rekrutowani Klerycy będą mieli maksymalną ilość punktów energii. Należy dodać, iż po zniszczeniu (bądź stracie) budynku, uzyskany poziom doświadczenia nie zmienia się.

Struktura wojsk

I n f o r m a c j e p o d s t a w o w e

Szkielet naszej armii stanowią dowódcy (Captains), który możemy rekrutować oraz awansować w postawionych budynkach. Każdy awans na wyższy poziom wiąże się ze zwiększeniem maksymalnej ilości punktów życia, energii oraz ilości zadawanych obrażeń. Wpływa on również na zwiększenie liczby żołnierzy, którzy podlegają dowódcy – twórcy gry przygotowali dość ciekawe rozwiązanie w kwestii liczebności armii. Każdy z dowódców stoi na czele oddziału składającego się z żołnierzy w liczbie o jeden mniejszej niż jego obecny poziom doświadczenia – czyli dowódca na poziomie 1 zostaje pozostawiony samemu sobie, podczas gdy dowódca na poziomie 5 wydaje rozkazy 4 podkomendnym. Oprócz tego, iż żołnierze stanowią bardzo pomocną siłę w ataku czy obronie są również swego rodzaju tarczą ochronną dla swojego dowódcy – ciosy nieprzyjaciół dosięgają najpierw ich, tak więc należy starać się utrzymywać swój oddział na maksymalnym poziomie liczebnościowym. Rekrutacja żołnierzy jest banalnie prosta – wystarczy, iż podejdziemy dowódcą w pobliże bazy i odczekamy chwilę (postęp rekrutacji żołnierza widoczny jest jako żółty pasek postępu pod paskami wskazującymi na poziom życia i energii). Awans dowódcy to również ulepszenie posiadanej zdolności bądź też zyskanie dodatkowej – na piątym ostatnim poziomie zaawansowania dostajemy naprawdę potężną moc – przykładowo Kleryk otrzymuje zdolność wskrzeszania sojuszników poległych na polu walki. Osobną kategorię stanowią Champions i Juggernauts, potężne jednostki siejące postrach w szeregach wroga. Oba te rodzaje rekrutowane są w twierdzy w bazie głównej, oba są również bardzo kosztowne. Jeśli chodzi o Champions, w każdym rozdziale możemy posiadać tylko jednego ich przedstawiciela, wybieranego przed jego rozpoczęciem (w wyjątkowych sytuacjach może być ich więcej niż jeden, przykładowo misja ratowania Lady Marryn). Ponieważ Champions sami w sobie są potężni, nie można ich awansować na wyższe poziomy, nie posiadają również żołnierzy. Dodatkowo dysponują różnorodnymi, unikalnymi mocami i umiejętnościami. Są wśród nich bonusy stałe (np. zwiększające szybkość regeneracji życia jednostek), umiejętności przydatne w walce bezpośredniej oraz zdolności, które wymagają swego rodzaju „naładowania” – zależą od ilości zadanych przez Championa obrażeń. Należy również pamiętać, iż obrażenia zadawane przez Championów i należą do kategorii specjalnej – ignorują wszelkie bonusy obronne oraz odporności przeciwników. Juggernauts to jedyne w swoim rodzaju, potężne stworzenia, również bardzo kosztowne w treningu lecz zadające ogromne obrażenia przeciwnikom (np. Phoenix po stronie Order of the Flame). Juggernauts zaliczają się również do jednostek, które nie mogą zbierać surowców.

K i l k a w s k a z ó w e k p r z e d r o z g r y w k ą

- Dragonhards są odnawialne – nie wpadajcie w panikę, gdy zbierzecie już wszystko, po jakimś czasie z nieba spadnie nowa dostawa
- Współczynnik opodatkowania zwiększycie stawiając więcej budynków (zwiększy to także maksymalną ilość dowódców, których możemy wytrenować)
- Jednostki latające oraz Juggernauts nie mogą zbierać surowców, nie mogą także zapuszczać się do podziemi
- Do podziemi mogą schodzić tylko Championi oraz dowódcy bez żołnierzy – w momencie zejścia do Khyberu żołnierze znikają powiększając ilość punktów życia swojego dowódcy. Po wyjściu na powierzchnię wszystko wraca do stanu poprzedniego (no, chyba, że dowódca zginął)
- Uzupełniaj oddział do maksymalnego stanu
- Do podziemi zagłębiaj się mając przynajmniej jednego Rogue – nie dość, że pomoże otworzyć skrzynie ze złotem to jeszcze wykryje i rozbroi pułapki
- Będąc w podziemiach możemy odpoczywać aby odnowić punkty życia (odpowiednia ikona pojawia się przy wizerunku postaci) – należy jednak pamiętać, iż odpoczywająca postać jest bardziej narażona na obrażenia
- Na planszach możemy odnaleźć tzw. Place of Power czyli miejsca mocy – przejęcie kontroli nad nimi powoduje, iż nasza armia zyskuje dodatkowe bonusy (np. zwiększenie ilości zadawanych obrażeń)
- Rekrutacją oraz awansowaniem naszych dowódców możemy zarządzać także za pomocą King Screen (ikona z koroną)
- Zbieraj wszelkie magiczne przedmioty i eliksiry
- Po zakończeniu każdego etapu (a przed rozpoczęciem następnego) mamy możliwość przejścia do „sklepu” i wybrania maksymalnie 3 przedmiotów dla wybranego Championa (możemy również dokonać ich zakupu). Pojawiają się one następnie w nowo rozpoczynanym rozdziale

Order of the Flame (Zakon Płomienia)

Budynki

Budowla	Nazwa	Złoto/Dragonshards	Zastosowanie
	Keep	Budowa pierwszego 450/650 Budowa kolejnego 250/200	Jest to centralny budynek Twojej bazy, który umożliwia stawianie pozostałych budowli. Można tu również rekrutować Juggernauts oraz poległych Championów
	Dwarven Armory	75/100	Umożliwia rekrutację barbarzyńców, członków klanu Hammerfist (Barbarians)
	Lorehold	75/100	Miejsce rekrutacji Kleryków (Cleric)
	Order of the Bow	75/100	Umożliwia rekrutację łuczników (Rangers)
	Artificer's Guild	75/100	Tutaj na nasze wezwanie stają Artificers, pomocni w gromadzeniu większej ilości zasobów oraz przy naprawie Tytanów