



**PRZYGOTUJ SIĘ
NA PREMIERĘ
DIABŁO 3**

Pełną wersję poradnika ukończonego w lipcu 2011r. kupisz na www.keye.pl
Symboliczna opłata 3 zł pokryje koszty utrzymania strony
Dziękujemy za wsparcie jakie nam okazujecie!

Krzysztof Lewandowski
Redaktor serwisu www.DiabloBattle.net

DIABŁO

PORADNIK GRACZA (NIE)TRUDNE POCZĄTKI

Krzysztof Lewandowski

Spis treści:

Wstęp	3
1. Przygotowanie komputera	4
2. Opowieść czas zacząć...	9
3. Krainy Sanktuarium	11
4. Bestiariusz	21
5. Klasy postaci	36
6. Ja, mentor...	40
7. W zdrowym ciele zdrowy duch	42
8. Kamienie runiczne	43
9. Starcia z bestiami i PvP	47
10. Zrób to sam... czyli kilka słów o rzemiośle	49
11. Przybyłem, zobaczyłem, zglądziłem... (czyli przypisy i informacje końcowe)	51



Witajcie!

Poradnik ten pomocny będzie każdemu, kto po raz pierwszy zdecydował się na zgłębienie tajników mrocznego świata Diablo. Musimy pamiętać, że dobre przygotowanie sprzętu jest niezbędne do tego, aby w pełni docenić ogrom pracy jaką włożyli producenci w cudowny i pełen szczegółów krajobraz oraz postacie. Trzecia część sagi oferuje nam rozległe przestrzenie naszpikowane różnego rodzaju budynkami, mostami, jeziorami i NPCami.

Nie oznacza to, że do płynnej rozgrywki będziemy potrzebowali bardzo drogiego sprzętu. Silnik gry, który został stworzony specjalnie dla potrzeb nowego Diablo umożliwia osiągnięcie dużej liczby klatek na sekundę na sprzęcie ze średniej półki, a więc bez obaw możemy w dniu premiery ruszyć do sklepu po nowiutką, pachnącą jeszcze studiem płytę z grą.

Poradnik ten został podzielony na jedenaście części, dzięki którym będziesz mógł rozpocząć swoją przygodę z pewnym zapleczem niezbędnej wiedzy na temat rozgrywki.

W części pierwszej znajdziemy informacje dotyczące przygotowania komputera do uruchomienia gry. Jest to niezbędne, żeby cieszyć się płynną grafiką oraz czerpać dużo satysfakcji z wygranych potyczek.

Część druga opisuje historię zawartą w poprzednich dwóch odsłonach trylogii Diablo. Pozwala to przypomnieć sobie losy Mrocznej Trójcy oraz wątków z nimi związanych.

Kolejne rozdziały poradnika opisują świat Sanktuarium, definiują przeciwników, z którymi będziemy musieli się zmierzyć, jak również klasy postaci i profesje z nimi związane. Znajdziesz tu również informacje o kamieniach runicznych i kompanach, którzy pomagają bohaterowi w zmaganiach, a działają na zasadzie towarzyszy zwierzęcych z innych gier tego typu.

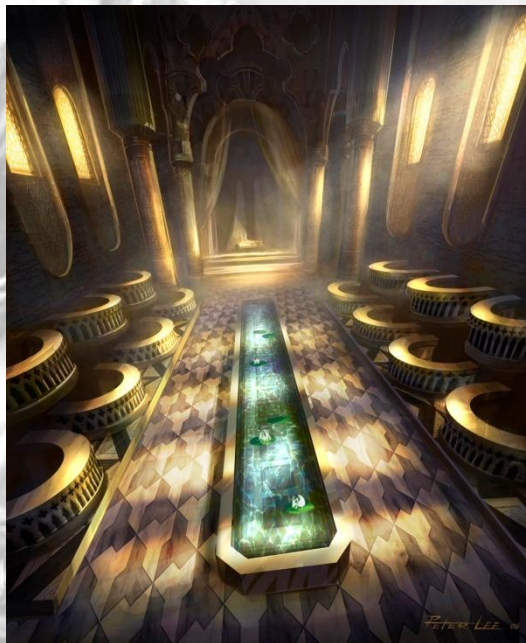
Nie pozostaje mi więc nic innego, jak tylko zaprosić do lektury i życzyć przyjemnej gry.



CZEŚĆ 2

OPOWIEŚĆ CZAS ZACZAĆ...

Wszystko zaczęło się około 700 roku, kiedy to Azmodan i Belial dowodzący ogromnymi zastępami piekielnych demonów obrócili się przeciwko Pierwotnym Wcieleniom Zła. Cała sytuacja doprowadziła do tego, że Baal, Mefisto i Diabło musieli opuścić Płonące Piekła i osiąść w świecie, który został nazwany Sanktuarium. W późniejszym czasie zostaje stworzone tak zwane Bractwo Horadrimów dzięki aktywności archanioła Tyraela. Każdy heros zwerbowany do stowarzyszenia otrzymał od założyciela Kamień Duszy. W zamian za to otrzymali zadanie pościgu i uwięzienia trzech szatanów. W 902 roku pierwszy z nich, Mefisto zostaje osaczony i umieszczony w podziemiach dżungli Kedzystan, pod świętym miejscem zakonu Zakarum. Rok później, bractwo dopada kolejnego wygnańca, Baala. Heros o imieniu Tal Rasha wykazuje się niebywałą odwagą próbując uwięzić mroczną kreaturę w Kamieniu Duszy, co ostatecznie mu się udaje. Rok 912 rok jest bardzo nieszczęśliwy dla Diabło, trzeciego z Mrocznej Trójcy, który zostaje pojmany dzięki Jeredowi Cainowi, przywódcy grupy mnichów. Kamień Duszy zostaje przez nich ukryty niedaleko rzeki Talsande i w klasztorze Horadrimów, który zostaje opuszczony około 1080 roku. W pobliżu owego klasztoru niedługo po schwytaniu Diabło, zostaje wybudowane miasto Tristram, które w późniejszym okresie odegra kluczową rolę dla fabuły gry.



W 1264 roku klasztor Horadrimów dzięki lordowi Leoricowi, który przybył z terenów wschodnich do miasta Tristram, został przekształcony w katedrę Zakarum. Leoric ogłosił się królem, a na wolne miejsce, jako swojego doradcę wybiera Lazarusa, który wbrew dobru społecznemu w tajemnicy uwalnia Diabło. Szatan próbuje opanować ciało i duszę Leorica, ale władca dzielnie broniący się przed opętaniem popada w szaleństwo. Każda osoba, która podda w wątpliwość jego rządy zostaje oskarżona o zdradę i skazana na śmierć. Punktem kulminacyjnym jego panowania było wypowiedzenie wojny królestwu Westmarch. Diabło, po nieudanej próbie opętania Leorica, postanawia ponowić atak i uderzyć w jego jedynego syna, Albrechta. Próba kończy się powodzeniem.

CZEŚĆ 8

KAMIENIE RUNICZNE

Cóż to by był za Role Playing Game, bez ulepszania pancerza i broni? Każdy szanujący się goblin, elf, druid czy nawet truposz w każdej grze posiada jakieś znakomite bronie, które niejednokrotnie powalają naszego bohatera za jednym razem... W Diablo 3 również będziemy mogli sobie takową broń ulepszyć za pomocą odpowiednich kamieni runicznych.

Gdyby wziąć pod uwagę całą paletę udostępnionych nam umiejętności, z których możemy wybrać sobie siedem w danej chwili, pozwala to nam na różnego typu łączenie czarów, wyprowadzanie specjalnych ataków, ale także dzięki nim będziemy mogli się aktywnie bronić, albo posługiwać przywoływanymi chowańcami.



Kamienie runiczne umożliwiają podniesienie statystyk broni jak również jej wygląd. Ekipa programistów oddaje nam do dyspozycji pięć typów kamieni runicznych, z których każdy ma osobną specyfikację i zastosowanie. Owe kamienie to: Szkarłat (*Crimson*), Indygo (*Indigo*), Obsydian (*Obsidian*), Złoto (*Golden*) oraz Alabaster (*Alabaster*). Połączenie każdego z nich, z odpowiednią umiejętnością skutkowało będzie zadawaniem odpowiednio większych obrażeń, czy też nałożeniem na przeciwnika dodatkowego efektu potęgującego moc naszego ataku. Dla ułatwienia, zamiast pisać Szkarłatny Kamień Runiczny, Złoty Kamień Runiczny, będę posługiwał się umownym nazewnictwem – Szkarłat, Złoto. Będzie Wam w ten sposób łatwiej zrozumieć sens wypowiedzi.

Kamienie runiczne również posiadają swoją klasyfikację mocy. Żeby odkryć która kombinacja kamienia runicznego z umiejętnością jest dla nas najlepsza i najbardziej odpowiednia do walki, potrzebujemy czasu i smykałki eksperymentatora. Powinniśmy różnie dobierać zarówno kamienie runiczne jak i zdolności postaci, sprawdzając jednocześnie ich działanie w praktyce. Posłużmy się może przykładem:

CZEŚĆ 9

STARCIA Z BESTIAMI I PVP

Jednym z podstawowych celów i założeń gry jest toczenie niejednokrotnie epickich bojów w iście legendarnym stylu. Będziemy na swej drodze miażdżyć kości różnym potworom, mniej lub bardziej przerażającym. W trzeciej odsłonie gry, na każdą walkę trzeba spojrzeć nie jako na normalną siekaninę z tryskającą po całym ekranie krwią, lecz trochę tak, jak to robimy w strategiach i innych grach osadzonych w świecie fantasy RPG. Wielką rolę odegra tu sfera taktyczna, bez której będzie nam ciężko przedrzeć się przez hordy potworów. Chodzi o to, aby połączyć każdy dostępny nam element na polu walki, chociażby szybkość, umiejętności i osłony, bo przecież wiadome jest, że jeśli schowamy się za zakrętem, to ciężko będzie trafić celnie wroga, ale także przeciwnik nas nie zrani.

Starcia z bestiami nie unikniemy w żadnym zakątku gry. Każda plansza naszpikowana jest istotami, które tylko czekają, żeby nas dorwać. Jeśli chodzi o sposoby walki z bestiami, to nie ma jednoznacznej odpowiedzi, jak skutecznie walczyć. Każdy rodzaj przeciwnika jesteśmy w stanie pokonać na kilka możliwych sposobów, od walki w zwarciu, na miecze, czy też z dystansu, używając zaklęć bądź strzał. Musimy dobrze się przygotować przed spotkaniem fali wrogów, bo natknięcie się na więcej niż dwóch czy trzech może się dla nas źle skończyć. Musimy dynamicznie się poruszać, używać mikstur, odskakiwać od wrogów i chować się, gdy nie mamy zbyt dużo czerwonego płynu w kuli.

Jeżeli będziemy grać na najniższym poziomie trudności, to jasne jest, że wrogowie nie będą zadawali nam bardzo dużych obrażeń, aczkolwiek nie możemy też wtedy sobie tak do końca odpuścić, bo możemy się ciężko zdziwić. Najwyższy poziom trudności polecam tylko i wyłącznie dla weteranów gatunku. Tą szaleńczą walkę o życie w każdej sekundzie, a potem nieopisaną wściekłość gracza, który przeszedł całą mapę tylko po to, by wykończył go ostatni potworek, jest w stanie wytrzymać jedynie najtwardszy i najwierniejszy serii gracz. Dlatego zwykłym zjadaczom chleba, którzy chcą po prostu usiąść przed komputerem i pomłócić troszkę, polecam łatwy, bądź normalny stopień trudności, bez żadnych udziwnień i hardcorowych fali nieumarłych czekających za rogiem.