

Avencast: **Rise of the Mage** **PORADNIK DO GRY**



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Avencast: Rise of the Mage

autor: Adrian „SaintAdrian” Stolarczyk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Clockstone Software, Wydawca Lighthouse Interactive, Wydawca PL Nicolas Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Porady i informacje na dobry początek:	4
Opis przejścia	5
The Academy Seminar Rooms Cz.1	5
The Cellar and the Archives	6
Wątek poboczny:	6
The Academy Seminar Rooms Cz.2	6
The Garden	7
The Academy Seminar Rooms Cz.3	7
The Academy Crypt	8
The Academy Seminar Rooms Cz.4	9
The Crystal Caves of Avencast	10
Deep in the Crystal Caves	11
The Soul Magic Path	12
The Blood Magic Path	13
The Hall of the Masters – Great Central Hall cz. 1	14
The Hall of the Masters – The Quarters of the Blood Mages	15
The Hall of the Masters – Planetarium and Mirror Towers cz. 1	16
Wątek główny:	16
The Hall of the Masters – Great Central Hall cz. 2	17
The Hall of the Masters – Eastern Guest Wing	17
The Hall of the Masters – Western Guest Wing	18
Faeries Forest	18
The Hall of the Masters – The Summoning Masters Quarters	19
The Hall of the Masters – The Soul Mages Quarters	20
The Hall of the Masters – Planetarium and Mirror Towers cz. 2	21
The Hall of the Masters – Great Central Hall cz. 3	21
The Archmages Secret Wing – Teraźniejszość cz. 1	22
The Archmages Secret Wing – Przeszłość	23
The Archmages Secret Wing – Teraźniejszość cz. 2	24
The Hall of the Masters – Great Central Hall cz. 3	25
Kyranian Wasteland	25
Fortress of Dimensions – Exterior Fortifications of the Main Gate	26
Fortress of Dimensions – Interior Fortifications of the Main Gate cz.1	27
Fortress of Dimensions – Generator Rooms	28
Fortress of Dimensions – Interior Fortifications of the Main Gate cz.2	28
Fortress of Dimensions – The Kyranians Quarters	29
Fortress of Dimensions – Defensive Fortifications of a Side Gate	30
Kyranian Wasteland	31
Fortress of Dimensions – Kyranian Security Gate	31
Fortress of Dimensions – Halls of the Arts and Palace Entrance	32
Fortress of Dimensions – Palace and Sanctuary	33
Fortress of Dimensions – Large meeting hall of the Kyranians	34

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



W s t ę p

Witaj w świecie magii Avencast. Znajdziesz tutaj opis przejścia wszystkich dostępnych w grze map oraz wszystkich pobocznych zadań w grze. Mam nadzieję, że poradnik ten zawiera wszystko, czego oczekujesz. Milej zabawy!

Adrian „SaintAdrian” Stolarczyk

P o r a d y i i n f o r m a c j e n a d o b r y p o c z ą t e k :

Zdecyduj, w jakie umiejętności i w którą ze szkół magii chcesz inwestować zdobywane punkty doświadczenia.

Nie rozwijaj postaci wszechstronnej, tylko skup się na jednej szkole magii – szkole przyzywania (Summoning), można potraktować jako dodatek do wybranej gałęzi magii.

Oszczędzaj pieniądze na zakup mikstur – większość niezbędnego wyposażenia i tak przyjdzie ci zdobyć lub znaleźć w trakcie gry.

Podczas walki korzystaj z dostępnych skrótów klawiszowych do wybranych czarów, niektórych sekwencji czarów powinno nauczyć się na pamięć.

Umiejętności, które polecam do nauki w pierwszej kolejności to: w przypadku Blood Magic Fire Thrust i Fire Wheel, jeśli chodzi o Soul Magic to Wave of Power i Meteor of Might.

N a m a p a c h :

a) kolorem żółtym oznaczone są miejsca, które mają związek z głównym wątkiem gry,

b) kolorem zielonym miejsca związane z wątkiem pobocznym (może się zdarzyć, że element związany z wątkiem pobocznym nie jest oznaczony, gdyż w tym samym miejscu znajduje się element związany z wątkiem głównym),

c) kolorem czerwonym wyjścia z lokacji (nie dotyczy portali).

W t e k ś c i e :

a) kolorem **pomarańczowym** opisane są miejsca, których występowanie (z powodu ich ważności) zaznaczone jest na mapach lokacji i są związane z wątkiem głównym gry,

b) kolorem **zielonym** opisane są miejsca, których występowanie zaznaczone jest na mapach lokacji i są związane z wątkiem pobocznym gry,

c) kolorem **brązowym** imiona osób, które przyjdzie ci na swej drodze spotkać,

d) kolorem **niebieskim** nazwy przedmiotów.

Opis przejścia

The Academy Seminar Rooms Cz. 1



Wątek główny:

Rozpoczynasz w pokoju w [01]. Porozmawiaj z **Xivariusem**. Zabierz ze swojej ławki **Textbook** oraz **Adept's Staff** stojący przy drzwiach. Zaraz po wyjściu z sali, automatycznie zostajesz przeniesiony do pomieszczenia w [02]. Tam po rozmowie z **Malvaremem**, dostajesz zadanie **Q:Malvaren: The Three Seal**. Idź do [03] i porozmawiaj z **Horatiem**. Dostaniesz zadanie **Q:Horatio's Seal**. Jeśli wygrasz wszystkie walki na arenie, otrzymasz **Horatio's Bracers** oraz wykonasz zadanie **Q:Horatio's Seal**.

W pokoju w [04] znajdziemy **Della Gustera**, który przydzieli ci zadanie **Q:Della Gustera's Seal**. Idź teraz do pokoju w [05] i porozmawiaj z **Archibaldem**. Dostaniesz zadanie **Q:Archibald's Seal**. Udaj się do [5.1] i pogadaj z **Kaliosem** – weź od niego **Fertiliser** oraz **Key to the Storage Room**. Otwórz zdobytym kluczem pomieszczenie w [5.2] i zabierz **Ice Spray Spell of Extinguishing Fires**.

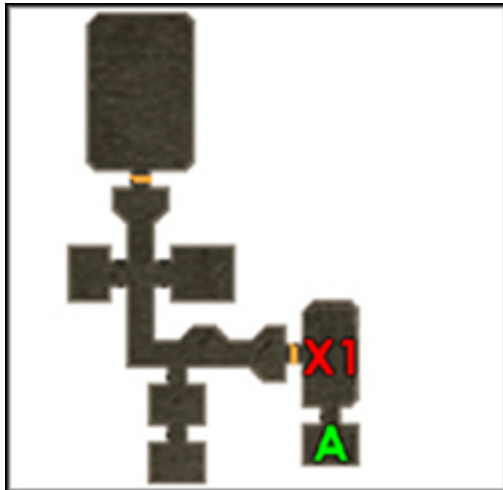
Wątek poboczny:

Porozmawiaj z **Rufusem** w [A]. Pokonaj go 2 razy. Za pierwszym razem dostaniesz **Bread Roll**, a następnie 10 Guilders. Teraz udaj się do **Gorlina** znajdującego się w [B]. Dostaniesz zadanie **Q:Gorlin: The Book**. W bibliotece w [B1], w środkowym regale po lewej stronie znajduje się tom **Non-fiction book: The Black Sparkling Niger**. Uwaga na bibliotekarza, jeśli zostaniesz wykryty

to wyrzuci cię. Daj książkę **Gorlinowi**, a wykonane zostanie zadanie **Q:Gorlin: The Book**. Dostaniesz również **Gorlin's Rainbow Ring** oraz **Gorlin's Magic Trading Scroll**, którym można w każdej chwili przyzywać wysłannika sprzedawcy.

W [C] spotkasz **Severina**, który błaga o pomoc. Zaoferuj mu swoje wsparcie a otrzymasz zadanie **Q:Severin: The Cellar** i zostaniesz przeniesiony do piwnicy.

The Cellar and the Archives



Wątek poboczny:

Zadanie polega na wyeliminowaniu wszelkich przeciwników w piwnicy. Po oczyszczeniu wszystkich pomieszczeń otwórz drzwi do Academy Seminar Rooms w [X1] za pomocą dźwigni w pomieszczeniu w [A].

The Academy Seminar Rooms Cz. 2

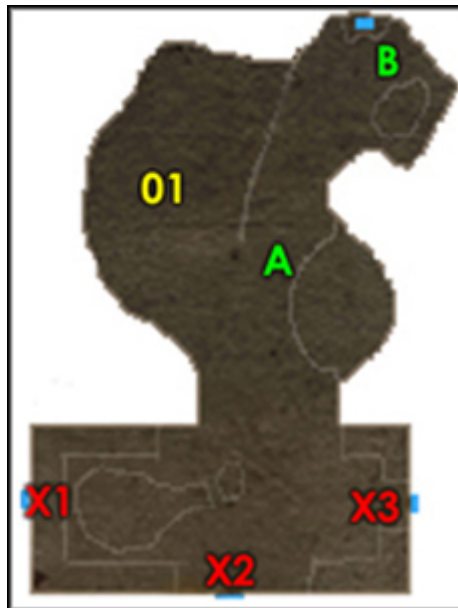
Wątek poboczny:

Po wyjściu z piwnicy pojawiaasz się w [C1]. Porozmawiaj z **Severinem** o pomyślnie wykonanym zadaniu **Q:Severin: The Cellar**. Nagrodą jest 20 Guilders. Idź teraz do punktu w [D]. Porozmawiaj z **Dolciną**. Zaoferuj jej pomoc. Otrzymasz zadanie **Q:Dolcina: The Pink Imp**. Udaj się do pomieszczenia w [D2], gdzie znajduje się Imp, którego musisz zamknąć w klatce w [D1]. Ustaw przesuwające się wagoniki tak, aby Imp w końcu wleciał do klatki. Zamelduj **Dolcinie** o pozytywnie wykonanym zadaniu.

W [E] odszukaj siedzącego przy stole **Hubertusa**. Da ci zadanie **Q:Hubertus: The Bag of Crystals**. Jego torba jest w ogrodzie, do którego prowadzą drzwi [X1] i [X2]. Położenie torby zaznaczone jest na mapie ogrodu.

Idź teraz do [F]. Zacznie z tobą rozmowę niewidzialny **Georgius**. Podejdz do kręcącego się na końcu sali globusa, a porozmawia z tobą ponownie. Dostaniesz od niego misję **Q:Georgius: The Potion**. Idź do **Xivariusa** w [01] i zabierz od niego miksturę **Visibility Potion**, która uczyni **Georgiusa** widzialnym. W podziękowaniu dostaniesz 40 Guilders.

The Garden



Wątek główny:

W punkcie w [01], użyj na korzeniach obu drzew zdobyty wcześniej **Fertiliser**. Jeśli jakieś potwory przeżyły to zajmij się nimi.

Wątek poboczny:

W miejscu oznaczonym [A] natkniesz się na **Swifline**. Zaakceptuj jej wyzwanie, jeśli wygrasz oba to zdobędziesz łącznie 20 Guilders. Idź do [B] i zabierz stamtąd **Bag of Crystals**.

The Academy Seminar Rooms Cz. 3

Wątek główny:

Udaj się do pomieszczenia w [05] i porozmawiaj z **Archibaldem**, poinformuj go o pomyślnie wykonanym zadaniu **Q:Archibald's Seal**. Skieruj się do lokacji The Garden i tam wejdź do wejść do The Academy Crypt w [X3].

Wątek poboczny:

Oddaj **Hubertusowi** jego **Bag of Crystals**. Po zwrocie przedmiotu otrzymasz **Sparkling Crystal**.