



Dragon Age: Inkwizycja przewodnik po grze

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dragon Age: Inkwizycja przewodnik po grze

autorzy: Jacek "Stranger" Hałas & Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-857-1

Producent BioWare Corporation, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Historia Dragon Age	6
Historia Thedas	6
Fabuła Dragon Age: Początek	10
Fabuła Dragon Age II	17
Zarys fabuły Dragon Age: Inkwizycja	23
Świat gry Dragon Age: Inkwizycja	25
Dostępne lokacje	27
Postacie w Dragon Age: Inkwizycja	32
Sterowanie	35
PC	35
X360	38
PS3	39
XONE	40
PS4	41
Tworzenie postaci	42
Rasy i płeć	42
Klasy	43
Poziom trudności	44
Dragon Age Keep	45
Kreator wyglądu	45
Rozwój postaci	46
Awansowanie na wyższe poziomy doświadczenia	46
Atrybuty	48
Umiejętności	50
Specjalizacje	52
Inwentarz	54
Profity (perki) Inkwizycji	56
Lista umiejętności	57
Umiejętności wojownika	58
Umiejętności łotrzyka	69
Umiejętności maga	80
Unikalna umiejętność Inkwizytora	91
Towarzysze	92
Lista towarzyszy	92
Dobór towarzyszy	97
Spotykanie z towarzyszami	98
Romanse	99
Blackwall	100
Cullen	101
Dorian	102
Józefina (Josephine)	104
Kassandra (Cassandra)	105
Sera	107
Solas	109
Żelazny Byk (The Iron Bull)	110
Mniejsze romanse i drobne sceny	111
Bestiariusz	113
Walka	118
Pole bitwy	118
Mikstury, toniki i granaty	120
Rodzaje przeciwników	121
Sterowanie wojownikami na polu bitwy	124
Sterowanie łotrzymi na polu bitwy	126
Sterowanie magami na polu bitwy	128
Stany (Status Effects)	130
Rozmowy z postaciami niezależnymi	132

Eksploracja świata gry	133
Odblokowywanie nowych obszarów świata	133
Eksploracja okolicy	135
Ważne lokacje na mapie	140
Zamykanie szczelin (Rift) łączących świat gry z Pustką	142
Wierzchowce (Mounty)	145
Pytania i odpowiedzi	147
Jak szybko zdobywać doświadczenie?	147
Jak szybko się wzbogacić?	150
Jak otwierać zamki?	152
Jak pokonać demona pychy (Pride Demon) na początku gry?	153
Jak odnajdywać i zabijać smoki?	157
W jakiej kolejności badać lokacje na początku gry?	160
Co zrobić gdy natrafię na zbyt silnych przeciwników?	163
Czy muszę sterować całą drużyną?	165
Jak rozpoznawać ważne wybory fabularne?	166
Handlarze	167
Podstawy craftingu	168
Tworzenie - broń i zbroja	169
Ulepszenia - broń i zbroja	170
Tworzenie i ulepszenia - mikstury	171
Crafting - Zestawienia	173
Zestawienie mikstur i ich ulepszeń	173
Zestawienie toników i ich ulepszeń	175
Zestawienie granatów i ich ulepszeń	180
Przepisy - mikstury, toniki i granaty	185
Zioła	187
Surowce	190
Zarządzanie Inkwizycją	192
Azyl (Haven) i mniejsze twierdze	193
Podniebna Twierdza (Skyhold) - główna siedziba Inkwizycji	195
Pozyskiwanie sojuszników	197
Punkty władzy (Power) oraz wpływy Inkwizycji (Influence)	199
Zapotrzebowania (Requisition) Inkwizycji	202
Główni doradcy bohatera	204
Sala wojenna (War Room)	206
Profity (perki) Inkwizycji	211
Agenci Inkwizycji	216
Osiągnięcia	220
Dragon Age: Inkwizycja - wymagania sprzętowe	224
PC - informacje ogólne	224
Dragon Age: Inkwizycja wymagania sprzętowe PC	225

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Przewodnik po grze *Dragon Age: Inkwizycja* koncentruje się na omówieniu **wszystkich najważniejszych elementów** tej kolejnej RPG-owej produkcji autorstwa studia BioWare. Nadrzędnym założeniem niniejszego przewodnika jest przygotowanie gracza do rozpoczęcia swojej przygody z grą, aczkolwiek omawia on również wiele bardziej zaawansowanych kwestii i może też w rezultacie przydać się osobom doskonale zaznajomionym z poprzednimi częściami serii *Dragon Age*. Na początkowych stronach przewodnika zamieszczone zostały rozdziały dotyczące **utworzenia głównego bohatera** (wybór rasy, klasy, wyglądu itp.) oraz **rozwoju postaci** (atrybuty, umiejętności, specjalizacje i inne). Nie jest oczywiście tak, że poradnik skupia się wyłącznie na głównym protagoniście, bo w przewodniku znajduje się również duży rozdział na temat **dostępnych towarzyszy**. Dużo miejsca w poradniku zarezerwowano również na rozdział dotyczący **staczenia walk**, z którego można dowiedzieć się między innymi na temat sugerowanych sposobów rozgrywania potyczek i bardziej zaawansowanego dowodzenia całą drużyną. Przewodnik omawia także szereg drobniejszych kwestii, poruszając między innymi tematy **odbywania rozmów, zamykania szczelin, eksploracji świata gry** czy **craftingu**. Jednym z ważniejszych podpunktów niniejszego poradnika jest ten z **najczęściej zadawanymi pytaniami i odpowiedziami na nie**. Zapoznanie się z zawartością wspomnianego rozdziału pozwoli w łatwy sposób rozwiązać wiele potencjalnie istotnych problemów, dotyczących chociażby braku gotówki, napotkania silnych potworów czy niedostatecznie szybkiego awansowania na wyższe poziomy doświadczenia. Ostatnim dużym rozdziałem przewodnika jest ten dotyczący **zarządzania Inkwizycją**. Odgrywa on bardzo ważną rolę, gdyż jest to zupełnie nowy element w serii *Dragon Age*. Z rozdziału tego można dowiedzieć się między innymi na temat **zasad działania twierdz, zdobywania władzy i wpływów, wysyłania swoich doradców na misje** czy **pozyskiwania profitów (perków) Inkwizycji**. W trzeciej odsłonie serii *Dragon Age* wcielamy się w zupełnie nowego bohatera i stajemy na czele tytułowej Inkwizycji. W trakcie rozgrywki musimy poradzić sobie zarówno z problemem wojny domowej pomiędzy templariuszami i magami jak i z nowym bardzo poważnym problemem - pojawiającymi się w różnych zakątkach Thedas szczelinami łączącymi świat gry z równoległym wymiarem zwanym Pustką.

UWAGA - Poradnik ten jest jednym z trzech, które przygotowaliśmy do gry *Dragon Age: Inkwizycja*. Jeżeli szukasz szczegółowych informacji o świecie gry i map dostępnych lokacji to zapoznaj się z naszym atlasa świata. Jeśli z kolei jesteś zainteresowany omówieniami pojawiających się w grze questów to przejdź do poradnika z opisem przejścia gry.



Zawartość przewodnika do gry *Dragon Age: Inkwizycja*:

- Informacje i wskazówki na temat **utworzenia nowej bohatera** oraz **rozwoju postaci**
- **Zestawienie dostępnych towarzyszy** oraz podpowiedzi odnośnie skutecznego **zarządzania całą drużyną**
- Porady w kwestii **staczania walk**
- Informacje na temat **odbywania rozmów z postaciami niezależnymi, zamykania szczelin, eksploracji świata gry, craftingu** oraz **korzystania z wierzchowców (mountów)**
- Lista **najczęściej zadawanych pytań i odpowiedzi na nie**
- Kompleksowe informacje na temat **zarządzania Inkwizycją** (odblokowywanie twierdz i dostępne w nich aktywności, zdobywanie władzy i wpływów, doradcy i wysyłanie ich na miejsce, zdobywanie profitów Inkwizycji)
- Zestawienie dostępnych **osiągnięć** (achievementów)

Jacek "Stranger" Hałas & Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Historia Dragon Age

H i s t o r i a T h e d a s

Przygotowując grę *Dragon Age: Początek*, studio BioWare wykreowało duży i bogaty świat fantasy, który na przestrzeni lat rozrósł się jeszcze bardziej za sprawą kolejnych gier, a także książek, komiksów etc. Aby ułatwić Wam powrót do Thedas po tych trzech latach, które minęły od premiery *Dragon Age II*, w niniejszym artykule przytaczamy (oczywiście w skrótovej postaci) historię owego świata, zestawiając wydarzenia, które ukształtowały sytuację, w której przyjdzie odnaleźć się Inkwizytorowi. Po "historii powszechnej" streszczamy wydarzenia z obu poprzednich gier z serii (w wydzielonych tekstach), więc kto nie grał, a zamierza kiedyś nadrobić zaległości, niech nie zapuszcza się zbyt głęboko, aby nie wyrządzić sobie szkody **gigantycznymi spoilerami**.

Pierwsza Plaga

Znane wydarzenia w **Thedas** datują się ponad osiem tysięcy lat wstecz, do zamierzchłych czasów założenia przez elfów legendarnego miasta Arlathan, jednak historia, która jest istotna z punktu widzenia "zwykłego" gracza, zaczęła się kilka tysięcy lat później. Mowa tu o czasach, kiedy ludzie, przybyli z północy, byli już na tyle silni, że sformowali **Imperium Tevinter** - nastąpiło to w roku -1195 Starożytności, blisko dwa tysiące lat po pojawieniu się pierwszych przedstawicieli tej rasy w Thedas. Religijną podstawą państwa był kult **Dawnych Bogów**, potężnych istot mieszkających w mitycznym **Złotym Mieście**, które miało znajdować się w równoległym wymiarze znanym jako **Pustka**. To podobno oni obdarzyli lud, który stworzył Imperium, umiejętnością władania magią, łącznie z najpotężniejszą i najbardziej niebezpieczną jej odmianą: **magią krwi**. Wyjątkowo zdolni adepci tej szkoły zaklęć tytułowali się magistrami, a najpotężniejszy spośród nich zasiadał na tronie jako władca Tevinter, przyjmując tytuł archonta. Dysponując magiczną potęgą, Imperium rozpoczęło ekspansję na szeroką skalę, zamieniając w pył potęgę elfów i docierając aż do południowego skraju **Fereldenu** (w okolicy Głuszy Korcari).



Złote Miasto

W końcu rosnąca pycha i nieustające dążenie magistrów do coraz większej potęgi doprowadziły w roku -395 Starożytności do katastrofy, która jest odczuwalna na całym świecie nawet dziś, prawie półtora tysiąca lat później. Magowie z Imperium odprawili rytuał, który miał na celu otwarcie przejścia przez Zastłonę do Złotego Miasta i danie Tevinterczykom potęgi na poziomie Dawnych Bogów.

Znalazłszy się w **Pustce**, czarodzieje zobaczyli, że Miasto stało się czarne, a Dawny Bóg **Dumat** (który przed wiekami nauczył ich władania magią krwi) zmienił się w złego do szpiku kości **Arcydemon**a, materializującego się pod postacią wielkiego smoka. Jednak magistrowie nie wrócili, by o tym opowiedzieć - sami zostali przemienieni w bezmyślne, krwiożercze potwory, stając się pierwszymi **mrocznymi pomiotami**.

Wkrótce monstrów była horda, a cały znany świat znalazł się w ogniu wojny, padając ofiarą **Pierwszej Plagi**, która trwała prawie dwieście lat. W jej trakcie podziemne mocarstwo krasnoludów zostało rozbite na pojedyncze osiedla (thaigi), a Imperium Tevinter stało się kolosem na glinianych nogach. Wybawienie przyszło z Anderfels - w roku -305 Starożytności w twierdzy Weisshaupt weterani bitew z pomiotami powołali **Szara Straż**, elitarną organizację, która przez kolejne stulecie prowadziła ludzkość do walki z Plagą, aż do ostatecznego zwycięstwa w bitwie na Milczącym Polu w roku -203 Starożytności. Starcie zakończyło się unicestwieniem Dumata i rozproszeniem kontrolowanych przez niego dotychczas pomiotów. I chociaż pod ziemią, na wykutych przez krasnoludów Głębokich Ścieżkach, zmagania z potworami nie ustały, mieszkańcy powierzchniowych krain zyskali kilka wieków spokoju.

Druga Plaga i powołanie Zakonu



Magistrowie z Tevinter zamienieni w potwory, które dały początek Plagom

Koniec Pierwszej Plagi zbiega się w czasie z narodzinami **Andrasty** - kobiety z zamieszkującego północny Ferelden ludu Alamarri, która zapoczątkowała wiarę w **Stwórcę**. Poprowadziła ona swoje plemię do walki z Imperium Tevinter i kto wie czy nie przyczyniłaby się do jego ostatecznego upadku, gdyby nie zdrada ze strony jej męża, Maferatha. Zazdrosny o uwielbienie, jakim darzono Andrastę, i żądny władzy, wydał on żonę na pastwę Tevinterczyków, otrzymując w zamian pozwolenie na zachowanie podbitych ziem (zostawił sobie Ferelden, natomiast przyszłe terytoria **Orlais**, Nevarry i Wolnych Marchii rozdzielił między synów). Męczeńska śmierć kobiety, w połączeniu z niezwykłymi fenomenami, do jakich dochodziło pod jej przywództwem, sprawiły, że głoszone przez nią nauki - zebrane w świętym tekście znanym jako **Pieśń Światła** - stały się fundamentem nowej religii, znanej początkowo jako kult Stwórcy. Na przestrzeni kolejnych dziesięcioleci wiara ta rozprzestrzeniła się po świecie, zdobywając popularność niemal we wszystkich zakątkach Thedas. Na około sto lat przed końcem ery Starożytności powołano nawet pierwszą **Inkwizycję**, by tępiła demony, magów i heretyków. W tym samym czasie postępował upadek Imperium, a jego terytorium zostało doprowadzone mniej więcej do stanu, w jakim znamy Tevinter obecnie.