



Dragon Age: Początek
Opis przejścia, questy
PORADNIK DO GRY



W dziale z poradnikami w serwisie GRY-OnLine
znajduje się również Atlas Świata, który odsłania
pozostałe tajemnice gry.



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dragon Age: Początek

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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	5
Mapy	6
Mapa M1: Polana	6
Mapa M2: Elfie ruiny	6
Mapa M3: Obóz Dalijczyków	7
Mapa M4: Kurzowisko	8
Mapa M5: Dzielnica gminu	9
Mapa M6: Arena prób	10
Mapa M7: Kryjówka Berahta	11
Mapa M8: Elfie obcowisko	12
Mapa M9: Posiadłość arla - Okolice	13
Mapa M10: Posiadłość arla – W środku	14
Mapa M11: Sale Wieży Kręgu	15
Mapa M12: Pustka	16
Mapa M13: Magazyny w jaskiniach	17
Mapa M14: Piwnice	18
Mapa M15: Zamek Cousland	19
Mapa M16: Pałac królewski	20
Mapa M17: Diamentowy zakątek	21
Mapa M18: Arena prób	22
Mapa M19: Zburzony thaig	23
Mapa M20: Skraj Głębokich Ścieżek	24
Mapa M21: Ostagar	25
Mapa M22: Głusza Korcari	26
Mapa M23: Wieża Ishal	27
Mapa M24: Głęboko w Głuszy	28
Mapa M25: Lothering	29
Mapa M26: Obóz	30
Mapa M27: Redcliffe	31
Mapa M28: Zamek Redcliffe - Piwnice	32
Mapa M29: Zamek Redcliffe	33
Mapa M30: Zamek Redcliffe - Dziedziniec	34
Mapa M31: Zamek Redcliffe - Pustka	35
Mapa M32: Przystań na jeziorze Kalenhad	36
Mapa M33: Wieża Kręgu – Niższe poziomy	37
Mapa M34: Wieża Kręgu – Wyższe poziomy	37
Mapa M35: Czysta Pustka	38
Mapa M36: Inwazja mrocznych pomiotów	39
Mapa M37: Koszmar templariusza	40
Mapa M38: Płonąca wieża	41
Mapa M39: Rozdarty mag	42
Mapa M40: Schronienie demona gnuśności	43
Mapa M41: Obóz Dalijczyków	44
Mapa M42: Las Brecilian – Zachód	45
Mapa M43: Las Brecilian – Wschód	46
Mapa M44: Wyższy poziom ruin	47
Mapa M45: Niższy poziom ruin	48
Mapa M46: Legowisko wilkołaków	49
Mapa M47: Góry Mroźnego Grzbietu	50
Mapa M48: Dzielnica gminu	51
Mapa M49: Kurzowisko	52
Mapa M50: Kryjówka kartelu	53

Mapa M51: Arena prób	54
Mapa M52: Diamentowy zakątek	55
Mapa M53: Orzammar – Inne	56
Mapa M54: Pałac królewski	57
Mapa M55: Thaig Aeducana	58
Mapa M56: Rozstaje Caridina	59
Mapa M57: Thaig Ortana	60
Mapa M58: Okopy umarłych	61
Mapa M59: Kowadło Pustki	62
Mapa M60: Wioska Azyl	63
Mapa M61: Zburzona świątynia	64
Mapa M62: Jaskinie	65
Mapa M63: Próba	66
Mapa M64: Dzielnica targowa	67
Mapa M65: Denerim – Inne	68
Mapa M66: Elfie obcowisko	69
Mapa M67: Opuszczony sierociniec	70
Mapa M68: Elfie obcowisko – Inne	71
Mapa M69: Denerim – Uliczki	72
Mapa M70: Opuszczony budynek	73
Mapa M71: Posiadłość arla Eamona	74
Mapa M72: Posiadłość arla – Okolice	75
Mapa M73: Posiadłość arla – W środku	76
Mapa M74: Posiadłość arla – Loch	77
Mapa M75: Bann na Zachodnim Wzgórzu	77
Mapa M76: Bramy miasta	78
Mapa M77: Dzielnica pałacowa	79
Mapa M78: Fort Drakon	80
Mapa M79: Fort Drakon – Poziom główny	81
Mapa M80: Fort Drakon – Piętro	82
Mapa M81: Fort Drakon – Dach	83
Mapa świata 1: Ferelden	84
Mapa świata 2: Denerim	85
Mapa świata 3: Głębokie Ścieżki	86
Pochodzenie	87
Dalijski elf - Obóz Dalijczyków (Prolog)	87
Krasnolud plebejusz - Kurzowisko (Prolog)	93
Miejski elf - Elfie obcowisko (Prolog)	101
Magin - Wieża Kręgu (Prolog)	114
Człowiek szlachcic - Zamek Cousland (Prolog)	125
Krasnolud szlachcic - Diamentowy zakątek (Prolog)	135
Questy główne	145
Lothering i Trakt Imperialny	145
Arl Redcliffe	146
Przerwany krąg	155
Zagubiony w snach	162
Natura bestii	180
Patronka swego rodu	196
Urna Świętych Prochów	200
Zbierz armię	217
Zjazd możnych	218
Ostateczna bitwa	225
Questy – Lokacje	239
Ostagar	239
Głusza Korcari	254
Lothering	259
Obóz	268
Redcliffe	269
Wieża Kręgu	276
Denerim	289
Las Brecilian	346
Orzammar	358
Towarzysze	414

Questy – Gildie	425
Nieregularni Blackstone’a	425
Tablica Kantora	427
Kolektyw magów	430
Drobne przysługi	433
DLC	438
Mapa DLC1: Szczyt wojownika	438
Mapa DLC2: Twierdza	439
Mapa DLC3: Wioska Honnleath	440
Mapa DLC4: Piwnica Wilhelma	441
Mapa DLC5: Thaig Cadasha	442
Twierdza Strażnika	443
Kamienny więzień	461

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 *Dragon Age: Początek* zawiera bardzo szczegółowe opisy zadań wykonywanych w trakcie rozgrywki, włącznie z przedstawieniem ich możliwych rozwiązań, które z racji dużej nieliniowości zabawy w znacznym stopniu się między sobą różnią.

Questy podzielono na cztery zasadnicze kategorie:

Pierwsza grupa questów to zadania zlecane na samym początku gry i uzależnione od pochodzenia (sześć opcji do wyboru).

Druga grupa questów to zadania główne, których wykonanie jest wymagane do pomyślnego ukończenia gry.

Trzecia grupa questów to zadania powiązane z konkretnymi lokacjami, wśród których nie zabrakło wyzwań pobocznych.

Czwarta grupa questów to drobne zadania zlecane przez poszczególne gildie Fereldenu i w takiej właśnie postaci pojawiające się w dzienniku głównego bohatera.

Do tekstu dołączonych zostało ponad 80 map poszczególnych lokacji, których zadaniem jest ułatwienie odnalezienia określonych miejsc czy postaci w świecie gry. We właściwym poradniku znajdują się ponadto odniesienia do tych map i schemat przedstawia się tu następująco:

(Mx, y) – x oznacza numer mapy, a y pozycję na mapie

Przykład: oznaczenie **(M10, 5)** mówi, że na mapie o numerze 10 należy udać się do miejsca oznaczonego cyferką 5.

Zastosowane zostały również oznaczenia kolorystyczne: **czerwony** kolor dotyczy postaci, **niebieski** – lokacji, **zielony** – przedmiotów, a **pomarańczowy** – unikalnych wariantów zachowania w trakcie rozmów.

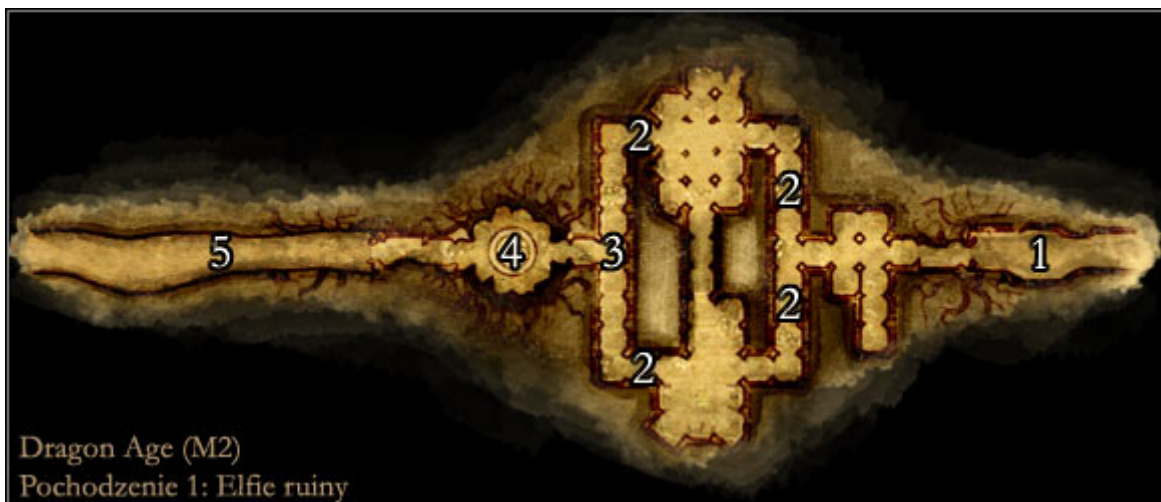
Jacek „Stranger” Hałas

Mapy

Mapa M1: Polana



Mapa M2: Elfie ruiny



Mapa M3: Obóz Dalijczyków

