

# Hunted:

# Kuźnia Demona

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Hunted: Kuźnia Demona**

**autor: Robert Frąć**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent inXile entertainment, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
<b>Prolog: Fontanna Elishy</b>	5
<b>Rozdział 1: Miasto Dyfed</b>	12
<b>Rozdział 2: Lochy Dyfed</b>	25
<b>Rozdział 3: Puszcza Govad</b>	42
<b>Rozdział 4: Miasto Llyr</b>	56
<b>Rozdział 5: Mury Kala Moor</b>	64
<b>Rozdział 6: Kala Moor</b>	72

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](http://www.gry-online.pl)





## Wprowadzenie

Poradnik do gry *Hunted: Kuźnia Demona* zawiera opis przejścia trybu przygody wraz z dodatkowymi zagadkami prowadzącymi do ukrytych skarbów. W opisie poszczególnych rozdziałów zawarta została lokalizacja wszystkich jeńców, kamieni śmierci oraz smoczych łez, które pomogą poznać fabułę świata gry i wzmocnić prowadzonych bohaterów.

### Użyte oznaczenia:

[1], [2] – cyfry w nawiasach kwadratowych odwołują się do screenów znajdujących się bezpośrednio nad tekstem, w którym występują. Jedyńka oznacza lewy, a dwójka prawy obrazek.

**Kolorem niebieskim** oznaczone zostały kryształy i smocze łzy, czyli przedmioty wpływające na rozwój zdolności bojowych bohaterów gry.

**Kolorem zielonym** oznaczone zostały zwłoki (zwane kamieniami śmierci) oraz jeńcy znajdujący w trakcie gry.

**Kolorem brązowym** oznaczeni zostali przeciwnicy.

Robert Frać ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

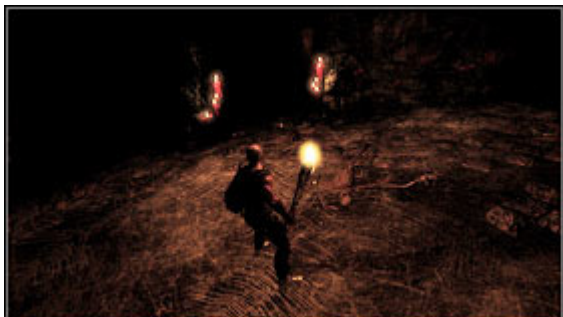
## Porady ogólne

- W trakcie przechodzenia gry natrafimy na pojemniki ze srebrzystym płynem wzmacniającym na pewien czas naszych bohaterów, znajdują się one najczęściej na arenach trudniejszych starć z przeciwnikami. Jeżeli skusimy się i skorzystamy z nich chociaż raz, na końcu gry obejrzymy „złe zakończenie”
- Gra została wypełniona dużą ilością niezwykle ciemnych pomieszczeń, w których bardzo trudno cokolwiek dostrzec. Możemy rozjaśnić otoczenie używając pochodni, rozpalonych strzał lub zaklęcia „ogień piekielny”. Możemy również spróbować poprawić widoczność zwiększając wartość gamma znajdującą się w opcjach obrazu, korzystajmy z tej możliwości jak najrzadziej by nie zepsuć klimatu gry.
- Chowanie się za zasłonami słabo ochroni nas przed wybuchającymi strzałami i kulami ognia, pamiętajmy jednak, że ta zasada działa w obie strony.
- Po walkach możemy uzupełnić zapasy fiolek z życiem i maną, robimy to rozbijając urny, dzbany i tym podobne pojemniki. Jeżeli zacznie nam czegoś brakować podczas walki rozejrzyjmy się dookoła bo polegli przeciwnicy często pozostawiają po sobie przydatne łupy.
- Zbieranie smoczych łez odblokowuje umiejętność doładowania ataków kompana magią, które znacznie zyskują na skuteczności. Aby doładować towarzysza należy przytrzymać przycisk odpowiedzialny za użycie czaru podczas jego rzucania.
- Magiczne bronie podnoszone w czasie gry mają określoną ilość ładunków wykorzystywanych podczas trafienia w przeciwnika. Gdy ładunki się wyczerpią nie ma powodu by nie wymienić oręża na inny nawet nie magiczny.
- Złoto znajdowane podczas przechodzenia trybu przygody nie ma na nią wpływu, wykorzystywane jest natomiast w trybie tygla.
- Rozwiązanie zagadek związanych z czterema sarkofagami pozwoli nam na zdobycie niezwykle potężnych broni na początku ostatniego rozdziału.

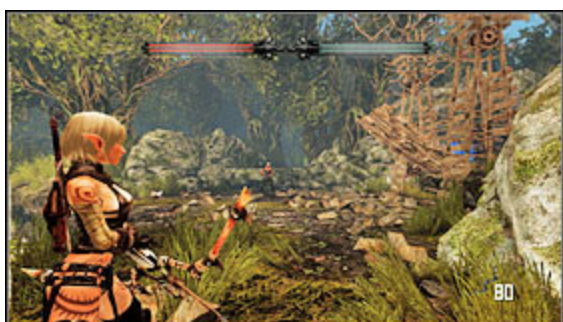
# Opis przejścia

## Prolog: Fontanna Elishy

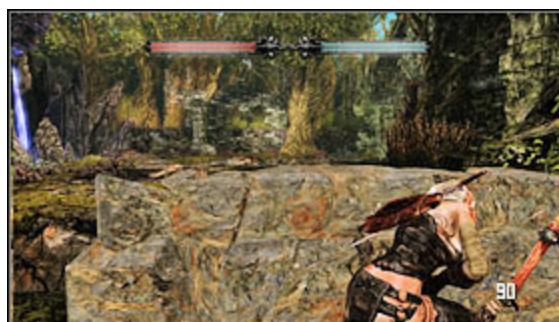
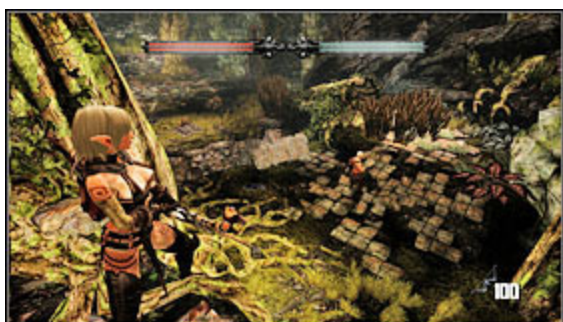
### Sekcja 0.1: Bojowa arena



Grę przyjdzie nam rozpocząć w ciemnym pomieszczeniu jako wojownik uzbrojony tylko w tarczę i pochodnię, a naszym jedynym towarzyszem jest kobiecy głos szepczący z ciemności. Bohatera należy skierować w stronę korytarza oznaczonego przez kilka świec [1]. Podążając cały czas przed siebie dojdziemy do pomieszczenia, w którym ukaże się nam demon [2]. Jego widok wybudzi naszego bohatera ze snu i po obejrzeniu cut-scenki rozpoczniemy grę dwójką bohaterów.

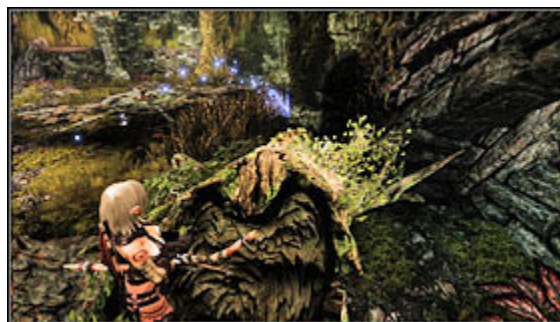


Pierwszym zadaniem do wykonania jest odnalezienie fontanny Elishy. Na tym etapie gry sterujemy elfką E'larą. Podążając za naszym towarzyszem dotrzemy do zwodzonego mostu [1], gdzie dowiemy się, że aby zobaczyć istotne miejsce lub wydać rozkaz naszemu kompanowi należy wcisnąć „E”. Zobaczymy w ten sposób liny podtrzymujące most [2], które należy zestrzelić otwierając tym samym dalszą drogę.

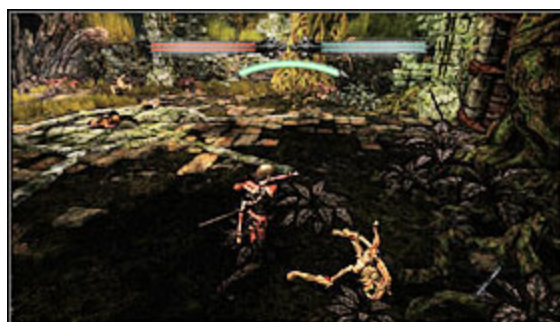
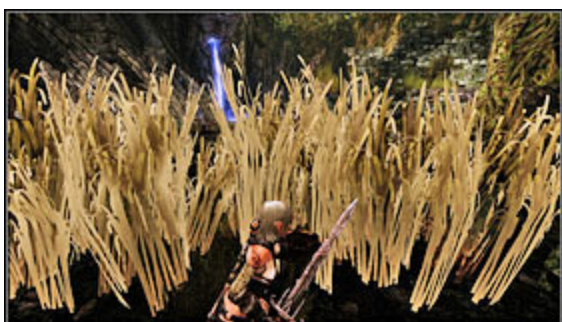


Podążając dalej podniesiemy kołczan ze strzałami i natkniemy się na pierwszych przeciwników [1], którzy będą od nas oddzieleni przepaścią. Z za niewielkiego murku [2] będziemy mogli bezpiecznie wystrzelać **pełzaki**, po czym ruszymy za Caddockiem.

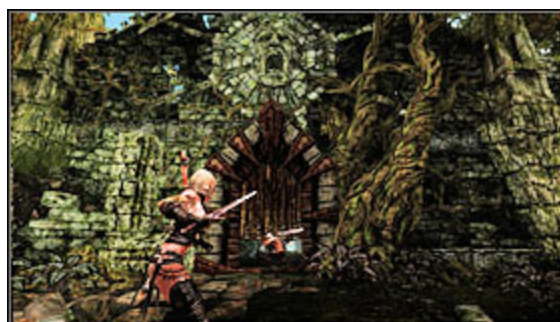
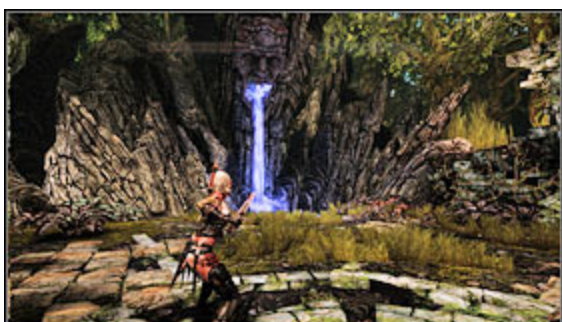




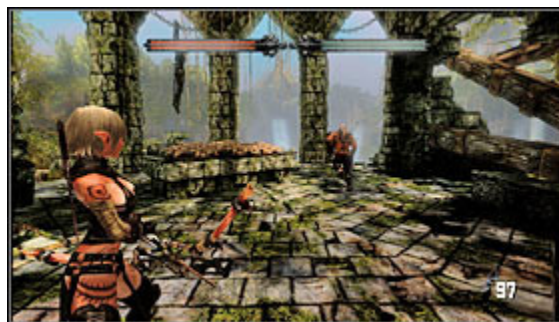
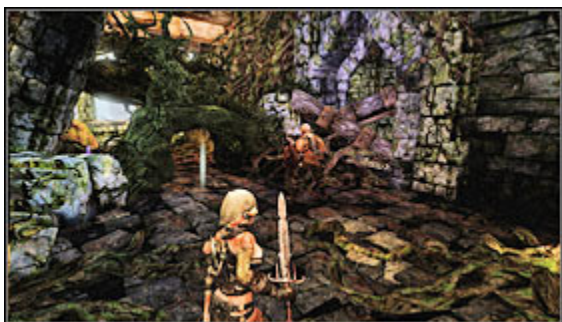
W tym miejscu dowiemy się, że po wciśnięciu „Z” z aktualnie sterowanej przez nas postaci wypuszczone zostaną dwa świetliki nazwane „ścieżką serafiny” [1]. Niebieski prowadzi nas do kolejnego etapu naszego zadania, a czerwony do naszego kompana. Tak więc podążamy przez zwalone drzewo za niebieskim świetlikiem [2].



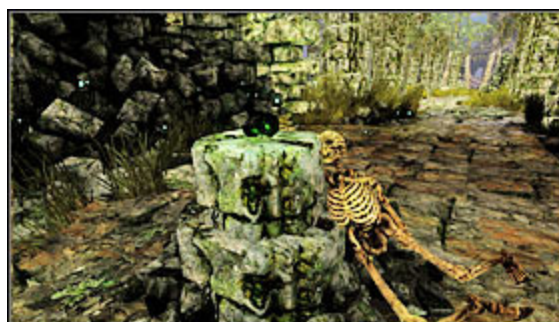
Dotrzemy w ten sposób na drugą stronę niewielkiej przepaści i znajdziemy się pośród wysokiej trawy, przez którą nie da się strzelać z łuku. Należy zmienić „postawę” na walkę mieczem i wyciąć sobie dalszą drogę przez zarośla [1]. Jak tylko wytniemy przeszkodę ponownie zaatakują nas **pelzaki**, stosunkowo łatwe do ubicia. Wystarczy wykonywać cięcia mieczem i blokować ciosy przeciwników tarczą [2], niestety nie jest ona zbyt wytrzymała i dość szybko rozpadnie się na kawałki.



W rogu areny naszych zmagania z robalami znajduje się szukana przez nas fontanna Elishy [1], do której należy podejść i zacerpnąć wody. Po krótkiej cut-scenie pomożemy otworzyć naszemu kompanowi wrota oznaczone „wrzeszczącą twarzą” [2]. Wszelkiego rodzaju akcje wspólnie naszych bohaterów wykonujemy przez naciśnięcie „E”.



Po pokonaniu wrót wejdziemy do dość mocno zaniedbanego korytarza [1], przecisniemy się pod konarem drzewa, aby znaleźć się w okrągłym pomieszczeniu z kamiennym ołtarzem przysypanym kośćmi [2]. Możemy tutaj znaleźć kołczan ze strzałami leżący na prawo od zachwycającego się widokiem Caddoca.



Po opuszczeniu pomieszczenia kierujemy naszych bohaterów drogą wiodącą pod szkieletem smoka [1], dojdziemy w ten sposób do dziwnie wyglądającego czarno zielonego „kamienia śmierci” [2] by po raz pierwszy spotkać Serafinę.