

King's Bounty: Nowe Światy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

King's Bounty: Nowe Światy

autor: Daniel „Thorwalian” Kazek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Katura Interactive, Wydawca 1C / Cenega, 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

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	5
Mapy żeglugi	5
Rodzaje misji	6
Medale	7
Oswojony smok	9
Zaklęcia wędrowca	11
Adrenalina orków	12
Towarzysze	14
Wstęp	14
Jimmy Kraud	15
Cyngiel	16
Elenhel	17
Moldok	18
Mroczny Moro	19
Agvares	21
Gaudi	22
Początek	23
Zadania	25
Debir	25
Szkarłatny wiatr	48
Bolo	51
Zardzewiała Kotwica	56
Verona	60
Montero	65
Kopalnie Montero	67
Tekron	71
Wielki Kanał	72
Dersu	75
Uzala	80
Umkas	84
Elon	86
Bezimienna	94
Sheterra	100
Reha	104
Kontrakty	111
Debir	111
Szkarłatny wiatr	114
Bolo	117
Zardzewiała Kotwica	119
Verona	120
Świątynia Miłości	121
Montero	122
Kopalnie Montero	123
Tekron	126
Uzala	129
Umkas	130
Elon	131
Bezimienna	133
Sheterra	134
Reha	137
Zakończenie	138

Inne zadania	140
Czempion Areny	146
Wstęp	146
Gildie	150
Najemnicy	154
Arena	158
Kontrakty	166
Strażniczka Korony	173
Wstęp	173
Wyspa Brist	176
Kryształowa Dolina	179

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

Pierwsza część poradnika *King's Bounty: Nowe Światy* (lub *Pakiet Dodatków*) poświęcona została poradom ogólnym na temat rozgrywki. W drugiej, najobszerniejszej, znajdziesz wszystkie niezbędne informacje o kampanii „Marsz orków”, czyli przegląd towarzyszy jakich główna bohaterka może zaangażować w przygodę oraz obszerne opisy wszystkich zadań i kontraktów. Na końcu w wyczerpujący sposób opisane zostały mini-kampanie „Czempion Areny” i „Strażniczka Korony”.

Daniel „Thorwalian” Kazek (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

M a p y ż e g ł u g i

Na każdym lądzie można odkryć specjalne żółte pergaminy, na których zapisano dane nawigacyjne nowych wysp lub kontynentów Teany. Z reguły tych niezwykle rzadkich map broni jakaś formacja zbrojna, najczęściej dużo silniejsza od spacerujących w pobliżu grup. Jeśli się zdarzy, że podniesiesz mapę znanego Ci lądu, program zamieni ją na losowo wybrany zwój Magii Wędrowca.



Pożółkły pergamin prowadzi do nowych krain.

Schowanie do plecaka mapy nie oznacza, że od razu będziesz mógł przenieść się do nowej krainy. Najpierw należy wpakować swoje cztery litery na obojętnie jaki statek, który można nabyć na każdym lądzie. Opcję dalekiej podróży aktywujesz wtedy ikonką w lewym, dolnym rogu ekranu lub naciskając klawisz T.

R o d z a j e m i s j i

W grze istnieją zaledwie dwa zadania główne, polegające na dotarciu do świata Teany, a następnie odnalezienia w nim ośmiu Kamieni Bogów. Cała reszta to zadania przybliżające nas do tego celu albo typowo poboczne, nie mające większego wpływu na główny wątek.



Zlecenie na głowę kłusownika z wyspy Umkas.

Oprócz tego spotkasz się z kontraktami, które wymagają od Amelii likwidowania wskazanych bohaterów. Po zabiciu wyznaczonego celu umowa zostaje automatycznie wypełniona, tak więc nie trzeba wracać po nagrodę do zleceniodawcy. Co ważne, o istnieniu niektórych kontraktów możesz nigdy się nie dowiedzieć, jeśli przed ich parafowaniem zabijesz daną postać. Aby tego uniknąć, uważnie przestuduj odpowiedni dział tego poradnika.

M e d a l e

Medale przyznaje się za konkretne osiągnięcia, o których dowiesz się najeżdżając kursorem na ikonkę odznaczenia w panelu postaci. Zaraz po rozpoczęciu zabawy zalecam przeanalizować bonusy dawane przez ordery, warunki ich wręczania, aby później w pełnej świadomości pracować na ich rzecz.

To, że odznaczenia walnie przyczyniają się do wzrostu wartości bojowej Amelii widać gołym okiem. Dodatkowe dowodzenie, więcej doświadczenia po walce, lepsza odporność na obrażenia czy usprawnienie wybranych jednostek to tylko niektóre z generowanych przez nie efektów. Każdy order ma trzy stopnie, a poziom trudności w ich uzyskaniu stopniowo wzrasta.



Triumf strategii.

Kilka słów na temat medalu *Wielka strategia*. Wbrew temu co sugeruje programowy opis, nie chodzi o zwykłe wygrane starcia. Muszą to być zwycięstwa bez strat własnych, o co jak być może wiesz, bardzo trudno. Jeśli podczas gry nie wykształcisz u siebie odpowiedniej strategii, bądź bazujesz na mało odpornych jednostkach, zalecam pozostawić przy życiu niektóre nieprzyjacielskie grupki i wywołać burdy później, kiedy już zwiększysz swoją siłę. Na ratunek poległym w walce możesz użyć czaru wskrzeszania albo np. skorzystać z paladynów, którzy mają daj przywracania do życia wszystkich wokół.