

poradnik do gry  
**King's Bounty:  
Wojownicza  
księżniczka**

Poradnik zawiera 114 stron i 297 ilustracji

**GRY OnLine**

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

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

# **King's Bounty: Wojownicza księżniczka**

**autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł**



**(c) 2009 GRY-OnLine S.A.**

Producent Katauri 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

<b>Wprowadzenie</b> .....	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b> .....	<b>4</b>
Mapy żeglugi.....	4
Rodzaje misji.....	5
Medale.....	6
Oswojony smok .....	8
Zaklęcia wędrowca .....	10
<b>Towarzysze</b> .....	<b>11</b>
Wstęp .....	11
Jimmy Kraud.....	12
Cyngiel .....	13
Elenhel.....	14
Moldok.....	15
Mroczny Moro .....	16
Agvares .....	18
Gaudi .....	19
<b>Początek</b> .....	<b>20</b>
<b>Zadania</b> .....	<b>21</b>
Debir.....	21
Szkarłatny wiatr .....	27
Bolo .....	28
Zardzewiała Kotwica.....	31
Verona .....	34
Montero .....	39
Kopalnie Montero.....	41
Tekron .....	45
Wielki Kanał.....	46
Dersu .....	49
Uzala .....	54
Umkas .....	58
Elon .....	60
Bezimienna .....	66
Sheterra .....	71
Reha .....	74
<b>Kontrakty</b> .....	<b>81</b>
Debir.....	81
Szkarłatny wiatr .....	84
Bolo .....	87
Zardzewiała Kotwica.....	89
Verona .....	90
Świątynia Miłości .....	91
Montero .....	93
Kopalnie Montero.....	94
Tekron .....	96
Uzala .....	99
Umkas .....	100
Elon .....	101
Bezimienna .....	103
Sheterra .....	104
Reha .....	107
<b>Zakończenie</b> .....	<b>108</b>
<b>Inne zadania</b> .....	<b>110</b>



## Wprowadzenie

Poradnik do gry *King's Bounty: Wojownicza Księżniczka* zawiera szereg porad ogólnych na temat rozgrywki, przegląd towarzyszy jakich główna bohaterka może zaangażować w przygodę oraz oczywiście obszerne opisy wszystkich zadań i kontraktów. Pierwszy rozdział stanowi uzupełnienie informacji jakie zostały spisane na potrzeby wersji podstawowej gry. Jeśli więc szukasz bardziej elementarnych wskazówek, odsyłam do naszego poradnika poświęconego grze *King's Bounty: Legenda*.

**Daniel „Thorwalian” Kozek**

**Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.  
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków  
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70**

(c) 2002-2009 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.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Porady ogólne

## M a p y   ż e g l u g i

Jedną ze zmian jakie wprowadzono na potrzeby dodatku jest inny sposób przemieszczenia się głównej bohaterki między lądami. Charakterystyczna mgiełka, która zwyczajowo prowadziła do innych krain zastąpiona została systemem map.



Późółkły pergamin prowadzi do nowych krain.

W praktyce wygląda to tak, że właściwie na każdym lądzie można odkryć specjalne żółte pergaminy, na których zapisano dane nawigacyjne nowych wysp lub kontynentów Teany. Z reguły tych wyjątkowych 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.

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. 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

Podstawową różnicą w stosunku do pierwowzoru jest istnienie zaledwie dwóch zadań głównych, polegających 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 zabicu 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

Kolejna nowość w *Wojowniczej Księżniczce*. Medale przyznaje się za konkretne osiągnięcia, przy czym o wymaganiach dowiesz się najeżdżając kursorem na ikonkę odznaczenia. Naprawdę polecam zaraz po rozpoczęciu zabawy poświęcić chwilę na przeanalizowanie niesamowitych właściwości orderów, warunków wręczania, by później w pełnej świadomości pracować na ich rzecz.

To, że ordery 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 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.

Osobny komentarz należy się również *Zabójczyni smoków*. Zdobywanie pierwszego stopnia tego odznaczenia wymaga zaledwie zaslachtowania jednego smoka. Nagroda jest bardzo przydatna, bowiem przyspiesza zdobywanie doświadczenia przez Twojego smoczka. Okazję do ubicia pierwszego skrzydlatego gada będziesz miał prawdopodobnie na wyspie Zardzewiałej Kotwicy, do czego doprowadzi spotkanie z uśmiechniętym Bonsu (opis w *Innych zadaniach*). Medal *Poszukiwaczki skarbu* oddziałuje z kolei na punkty wprawie naszej bohaterki, a przyspieszysz go otwierając skrzynie również inna polu bitwy, nawet te wykopywane przez Twoje zwierzątko.



Zombie w potrzasku.

Zdecydowanie najtrudniejszym orderem do zdobycia jest *Traperka*, wręczany osobie biegłej w zakładaniu pułapek. Wpadający w nią wrogí oddział musi jednak zginąć, co jest najtrudniejszym etapem naszych starań. Chodzi o to, że stworzona magicznie pułapka zadaje dość niewielkie obrażenia (zależy od intelektu) i mało tu pomagają nawet usprawnienia samego czaru. Szukaj więc albo słabego przeciwnika albo staraj się używać zasadzki na formacjach będących już na wymarciu.

Na koniec mała notka odnośnie *Anioła stróża*. Jeśli nie masz zwyczaju korzystać z wyszczególnionych czarów, nie zaszkodzi w już praktycznie wygranym starciu rzucić jakąś kamienną skórą czy bożą zbroją. Tak tylko, żeby poprawić sobie statystyki. Występowanie niektórych medali zależy od wybranej profesji.