

# King's Quest

## A Knight to Remember

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# **King's Quest A Knight to Remember poradnik do gry**

**autor: Kuba "Zaan" Zgierski**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8060-250-2

Producent The Odd Gentlemen, Wydawca Sierra Entertainment Inc., Wydawca PL Licomp Empirical Multimedia  
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>Sterowanie</b>	<b>4</b>
<b>Interface rozgrywki</b>	<b>5</b>
<b>Osiągnięcia, zakończenia i wybory</b>	<b>7</b>
<b>The Magic Mirror</b>	<b>27</b>
Podziemia	27
Legowisko smoka	38
Brawurowa ucieczka	44
<b>Tournament of Hopeful Knights</b>	<b>48</b>
Zwariowany handlarz	48
Przeprawa przez rzekę	60
Test rycerskości	65
Okno szkaradnej bestii	70
<b>Finding Achaka</b>	<b>83</b>
Przygotowania do wyprawy	83
Pomoc dla Achaki	87
<b>Duel of Strength</b>	<b>99</b>
Dyniowa latarnia	99
Ustniki trolli	104
Pojedynek z Acornem	112
<b>Duel of Speed</b>	<b>115</b>
Ratowanie Triumphy	115
Wyścig	118
<b>Championship Duel of Wits</b>	<b>121</b>
Droga do areny	121
Gra planszowa	124
<b>King's Quest - wymagania sprzętowe</b>	<b>128</b>
PC - informacje ogólne	129
King's Quest - wymagania sprzętowe PC	129

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

# Wprowadzenie








Poradnik do pierwszego epizodu **King's Quest** to szczegółowy opis przejścia wszystkich rozdziałów historii opowiedzianej w grze. Zawiera nie tylko **charakterystykę poszczególnych poziomów**, ale również ukazuje miejsca odnalezienia **trofeów** możliwych do zdobycia w trakcie rozgrywki. Standardowo materiał składa się z kilku części, a mianowicie **sterowania, objaśnienia interfejsu oraz solucji głównego wątku fabularnego**. W publikacji nie zabrakło oczywiście **zestawienia wymagań sprzętowych** w wersji minimalnej oraz zalecanej. **King's Quest** to już dziewiąta odsłona wręcz legendarnej serii gier przygodowych, w których sterujemy losami Króla Grahama. W najnowszej części przenosimy się do fantastycznego uniwersum za sprawą retrospekcji starszego już protagonisty. Opowiada on bowiem wnucze swoje niezwykle historie z młodzińskich lat i stara się przybliżyć jej wydarzenia, które doprowadziły do objęcia przez niego tronu w Królestwie Daventry. Warto wspomnieć, iż jest to dopiero drugi King's Quest zrealizowany w trójwymiarowej grafice, którego od daty wydania swojego poprzednika dzieli aż siedemnaście lat.

**Poradnik do pierwszego epizodu gry *King's Quest* zawiera:**

- sterowanie,
- interface rozgrywki,
- opis przejścia głównego wątku fabularnego wraz z zaznaczonymi trofeami (osiągnięcia),
- wymagania sprzętowe.

**Kuba "Zaan" Zgierski** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Sterowanie





	Poruszanie się postacią
	Wybieranie/Strzelanie
	Wyjście (z zakładki)
	Interakcja
	Ekwipunek

# Interface rozgrywki

## King's Quest - Interface



## Opis King's Quest - Interface

	<b>Nasz bohater</b> - Nasza postać, którą sterujemy w czasie rozgrywki.
	<b>Nasz ekwipunek</b> - Ikona, która symbolizuje nasz ekwipunek. Aby go otworzyć, musimy kliknąć klawisz TAB.
	<b>Obiekt</b> - Przykładowy obiekt, z którym możemy wejść w interakcję.
	<b>Interakcja</b> - Ikona, która oznacza, że możemy wejść teraz w interakcję z jakimś elementem.

W niniejszym rozdziale możesz dokładnie przyjrzeć się interfejsowi rozgrywki w **King's Quest**. Każdy jego element został oznaczony odpowiednim symbolem i opisany w czytelny sposób, tak aby żaden z początkujących graczy nie miał problemów ze swobodnym rozpoczęciem zabawy. Ze względu na fakt, iż nie jest on zbyt rozbudowany, w zasadzie ogranicza się tylko do paru kwestii. Na ekranie zawsze widzimy naszego **głównego bohatera**, którym sterujemy za pomocą kombinacji klawiszy **WSAD**, a także pełno **interaktywnych elementów**. Te z kolei uaktywniamy **spacją**. Ponadto z lewym górnym rogu ekranu widnieje ikonka symbolizująca **nasz ekwipunek** - możemy dostać się do niego przyciskiem **TAB**.

# Osiągnięcia, zakończenia i wybory

## Napping on the Job



Pierwsze osiągnięcie.

Przemierzając jaskinię pod studnią w pierwszym rozdziale gry, bardzo szybko natrafimy na **łóżko stojące na ziemi**. Jeżeli wejdziemy z nim w interakcję **3 razy z rzędu**, to odblokujemy osiągnięcie na Steam: "**Napping on the Job**".