GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0021

Revenant

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Revenant

autor: Jarosław „Sir Dakr” Oziemblewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cinematix Studios, Wydawca SCi / Eidos, Wydawca 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 3
Porady ogólne 4
Opis przejścia 5
- **Pałac Tendricka** 5
- **Miasto Mystheaven** 6
- **Las** 7
- **Wyspa Arkana** 8
- **Wioska Ogroków** 9
- **Jaskinie** 10
- **Starożytne ruiny** 11
- **Podziemia** 12
- **Podziemna Piramida** 13
- **Labirynt** 16

Magia 21
Zaklęcia 22
Magiczne przedmioty 25
Broń 27
Mikstury 29

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 *Revenant* składa się z czterech części:

Porady ogólne – początkującym graczom powinny pomóc utrzymać się przy życiu w tym niegościnnym świecie.

Opis przejścia – wraz z ilustracjami pokazującymi najważniejsze miejsca i postacie powinien pomóc nie zagubić się wśród nieznanych miejsc.

Magia – miejsca ukrycia wszystkich talizmanów i zwojów niezbędnych dla każdego władcy magicznych mocy.

Magiczne przedmioty i broń – lista środków do eksterminacji wrogów.

Kolorem brązowym oznaczone zostały przedmioty, **kolorem pomarańczowym** – postacie a **kolorem zielonym** – najważniejsi wrogowie. Na **niebiesko** przedstawione są miejsca w grze. Ich nazwy w wiekszości zostały zaczerpnięte bezpośrednio z gry dlatego są pozostawione w wersji oryginalnej (angielskiej).

Jarosław „Sir Dakr" Oziemblewski

Porady ogólne

1. Korzystając z każdego typu broni rozwijasz umiejętność z nią związaną. Najlepiej skupić się na jednym rodzaju aby uzyskać maksymalny efekt. Pierwszą a także najlepsza bronią jaką znajdziesz jest miecz dlatego polecam używać właśnie ten rodzaj broni.

2. Umiejętność rzucania zaklęć rośnie z każdym użytym czarem. Jak masz spory zapas butelek many możesz rzucić parę czarów w powietrze aby zwiększyć ich moc.

3. Zawsze mniej na podręcznym pasku mikstury uzdrawiania. W krytycznych momentach mogą ci uratować życie.

4. Jak najczęściej zapisuj. Śmierć postaci oznacza koniec gry.

5. Najważniejsze cechy to Strength i Constitution. Ich wysoki poziom pozwala na używanie najlepszego sprzętu. Dla tych co chcą dużo korzystać z magii równie ważna jest cecha Mind. Jednak o pozostałych też nie należy zapominać.

6. Najpotężniejszym zaklęciem jest niewidzialność. Daje czasowo całkowitą niewrażliwość na ataki fizyczne. Jego użycie pozwala bez żadnych problemów pokonać niemal wszystkich przeciwników dlatego jego nadmierne używanie powoduje, że gra zaczyna by nudna.

7. Pełne zestawy zbroi nie dają dodatkowych profitów dlatego dobieraj każdy element z osobna.

8. Cały czas zmieniaj używany atak. Uderzanie kilka razy z kolei tym samym ciosem powoduje, że zadajesz tylko po jednym punkcie obrażeń.

9. Błękitne teleporty **[#01]** prowadzą do **Tendrick's Palace**. Używaj ich gdy tylko nadarzy się okazja aby uzupełni zapasy, odwiedzić trenera oraz sprzedać niepotrzebny ekwipunek.

10. Zaklęcia o bardzo potężne narzędzia zagłady ale niestety zbyt drogie do ciągłego używania. Dlatego powinny stanowić jedynie wsparcie walki wręcz.

[#01]

Opis przejścia

Pałac Tendricka

Porozmawiaj z **Sardokiem** i **Tendrickiem** **[#02]**. Od nich otrzymasz swoją pierwszą broń i zbroję. Po hwili zaatakuje cię **Rahul**. Pokonaj go, a następnie ponownie porozmawiaj z **Sardokiem** i **Tendrickiem**.

[#02]

Wejdź do **lochu** przejściem w południowozachodniej części **Tendrick's Palace**, w pobliżu zamkniętej na razie głównej bramy i porozmawiaj z **Randem** **[#03]** siedzącym tam w jednej z cel.

[#03]

Ponownie porozmawiaj z **Sardokiem** i **Tendrickiem** stojącymi w **sali tronowej** **[#04]** w północnowschodniej części **Tendrick's Palace**. a następnie wyjdź do miasta **Mistheaven** przez otwartą już bramę w południowozachodniej części **pałacu**.

[#04]

Miasto Mystheaven

Porozmawiaj z **Marynarzem** **[#05]** siedzącym przy drzwiach wejściowych w **karczmie** przy wyjściu z miasta.

[#05]

L a s

Udaj się do **Druhg's Camp** na północny wschód od miasta **Mysthaven** po drodze mijając **cmentarz** i uwolnij przetrzymywanego tam **Jasona** **[#06]** a otrzymasz **Golden Sun Key**.

[#06]

Udaj się do **Ancient Tower** **[#07]** na południe od **Druhg's Camp** i otwórz ją otrzymanym **kluczem**. Wejdź na drugi poziom **Ancient Tower**, zabij **smoka Sidiousa** **[#08]** i weź **Diamond Ring** leżący w jednej ze skrzyń.

[#07]

[#08]