

Rise of the Argonauts

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Rise of the Argonauts

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Liquid Entertainment, Wydawca Codemasters Software, Wydawca PL Codemasters Software.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Umiejętności	5
Apollo	5
Ares	11
Atena	17
Hermes	23
Solucja	29
Jolkos	29
Delfy	34
Mykeny	36
Saria	42
Kythra	47
Tartar/Jolkos	52

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



Wstęp

Serdecznie witam w poradniku do gry *Rise of the Argonauts*, nietypowego erpega akcji, w którym główny nacisk położono na konwersację z napotkanymi postaciami w iście przygodówkowym stylu. Korzystając z niniejszych zapisów będziesz mógł zapoznać się wszystkimi umiejętnościami dostępnymi w grze oraz szczegółowym opisem wykonania wszystkich questów – zarówno głównych, jak i pobocznych.

Przemek „g40st” Zamecki

Porady ogólne

W *Rise of the Argonauts* nie zdobywamy punktów doświadczenia. Zamiast tego zdobywamy tzw. Czyny oraz w trakcie konwersacji poświęcamy wypowiedzi jednemu z czterech bóstw.

Większość czynów otrzymujemy poprzez wykonanie konkretnych zadań związanych z fabułą gry. Są jednak również czyny polegające na zabiciu odpowiedniej liczby przeciwników danego rodzaju, zniszczonych tarcz, dobitych wrogów leżących na ziemi, wykonanych egzekucji, czy też zabicia wrogów używając miecza, włóczni lub maczugi.

Zawsze rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi postaciami. Nawet jeżeli nie wiąże się to z otrzymaniem zadania, to jednak w ten sposób zdobywasz punkty, za które później będziesz mógł wykupować odpowiednie umiejętności.

Wybór odpowiedzi związanej z konkretnym bóstwem wiąże się z profitami związanymi z jednym z czterech rodzajów oręża. Inwestując w Aresa sprawiamy, że więcej punktów będziemy mogli przeznaczyć na umiejętności związane z walką maczugami. Wybierając w odpowiedzi Atenę, będziemy mogli lepiej szkolić się w umiejętności władania włóczniami. Apollo związany jest z tarczą, zaś Hermes z mieczami.

Zdobywanie punktów, które następnie przeznaczamy na zakup umiejętności w większości przypadków polega na wybieraniu konkretnych opcji dialogowych. Pomocą w wyprawie po złote runo służą Jazonowi cztery bóstwa: Ares, Apollo, Atena i Hermes. W trakcie rozmów dialog przypisany konkretnemu dialogowi zawsze znajduje się w tym samym miejscu.



Ares



Hermes



Apollo



Atena

Nie zapominaj również o rozmowach z Argonautami na pokładzie Argo. Dzięki temu możesz zdobyć sporą liczbę dodatkowych punktów.

Kolejność odwiedzania wysp nie ma żadnego znaczenia dla fabuły gry. Jednakże osobiście proponuję skorzystać z takiej kolejności, jak ta podana przeze mnie w poradniku. Dzięki temu problemy z trudnością rozgrywki możesz mieć tylko w trakcie pobytu w Mykenach. Broń, którą zdobędziesz w tym mieście spowoduje, że znacznie łatwiej będzie ci pokonać głównych bossów na pozostałych dwóch wyspach.

Czerwonym kółkiem z cyfrą zaznaczone na mapach są zadania główne. Zielonym kółkiem z literą zadania poboczne. Kółka z czarną obwódką informują, że w tym miejscu na mapie będzie miał miejsce kolejny etap danego zadania. Mniejsze, przekreślone kółka żółte wskazują miejsca, w których znajdują się ołtarzyki. Odnalezienie wszystkich na danej wyspie skutkuje otrzymaniem czynu.

Umiejętności

A p o l l o

R z ą d I

Indomitable Will

1. Typ: Ulepszenie ataku
2. Warunek: brak
3. Efekt: Zapewnia lepszą ochronę w trakcie bloków.

Rallying Presence

1. Typ: Pasywny bonus
2. Warunek: Brak
3. Efekt: Pozwala na przywracanie do walki Argonautów.

Crushing Block

1. Typ: Ulepszenie ataku
2. Warunek: Brak
3. Efekt: Udany potężny blok zadaje obrażenia przeciwnikowi.

R z ą d I I

Heroic Spirit

1. Typ: Pasywny bonus
2. Warunek: Brak
3. Efekt: obrażenia zadawane przez przeciwników znajdujących się w pobliżu Jazona maleją od 10% do 50%.

Final Stand

1. Typ: Pasywny bonus
2. Warunek: Brak
3. Efekt: W stanie State of Grace otrzymywane obrażenia maleją o połowę.

Fortifying Presence

1. Typ: Pasywny bonus
2. Warunek: Brak
3. Efekt: Poziom życia Argonautów zwiększa się o połowę.

Healing Beacon

1. Typ: Boska Moc
2. Warunek: Brak
3. Efekt: Po aktywacji pojawia się słup światła regenerujący życie.

Rząd III

Indomitable Will II

1. Typ: Pasywny bonus
2. Warunek: Indomitable Will
3. Efekt: Zapewnia lepszą ochronę w trakcie blokowania.

Wings of the Gryphon

1. Typ: Ulepszenie ataku
2. Warunek: Brak
3. Efekt: Udany blok powala przeciwnika.

Inspiring Presence

1. Typ: Pasywny bonus
2. Warunek: Fortifying Presence
3. Efekt: Pozwala na powolną regenerację życia Argonautów w czasie walki.

Solar Shield

1. Typ: Boska Moc
2. Warunek: Brak
3. Efekt: Po udanym bloku zadaje obrażenia wrogom.

Healing Beacon II

1. Typ: Boska Moc
2. Warunek: Healing Beacon
3. Efekt: Po aktywacji pojawia się słup światła regenerujący życie wszystkich Argonautów.