

Ultima IX: Ascension

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Ultima IX Ascension

autor: Janusz „Solnica” Burda

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Mapa	3
Avatar's House	4
Eastern Britannia	8
Western Britannia	11
Buccaneers Den	13
New Magincia	14
Ambrosia	15
Moonglow	16
Minoc	18
Yew	19
Trinsic	21
Valoria	23
Scara Brae	25
Whell of Soul	25
Serpent Hold	26
Isle of Avatar	26
Isle of Avatar	27
Terfin	27
Dungeon: Despise	28
Dungeon: Hythloth	30
Dungeon: Deceit	32
Dungeon: Covetous	35
Dungeon: Wrong	37
Dungeon: Shame	39
Dungeon: Destard	41
Dungeon: Abyss	44
Dungeon: Guardian's	47

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

Mapa



Avatar's House



Dom Avatara na Ziemi i otaczający go park to miejsce gdzie rozpoczynamy grę. Wszystko co robimy w tej lokacji ma na celu zapoznanie nas z kontrolą postaci i nie będzie miało wpływu na nasz experience i inventory w świecie Briannia. Nie będziemy mogli więc zabrać ze sobą znalezionej tu złota i wyposażenia. Mimo to celowe jest dokładne zwiedzenie tej mapy i wykonanie wszystkich czynności zaplanowanych podczas treningu aby zapoznać się z engine gry.

01 – Avatar's Home

Oto lista czynności zaplanowana przed wyprawą do Britannia:

- Nauka odstawowych ruchów postacią i używania przedmiotów w domu za pomocą myszki i klawiatury
- Ubieranie ubrania – można go znaleźć w łazience
- Wyekwipować się w tool belt
- Wyekwipować się w backpack (szafka z książkami)
- Zabrać klucz ze stołu
- Zabrać kompas z living room
- Zabrać Journala
- Spróbować walki mieczem i łukiem na podwórku domu
- Otwieranie Bramy
- Nauka pływania, skakania i wspinaczki
- Nauka walki z przeciwnikami napotkanymi w ogrodzie

Po wykonaniu tych czynności powinniśmy się udać do Gypsy's Wagon (02)

02 - Gypsy's Wagon

Cyganka w wozie skieruje Avatara do Brytanni. Wcześniej musi on jednak odpowiedzieć na serię pytań które w efekcie wygenerują typ postaci w którą wcieli się w innym wymiarze.

Jest 8 Virtues, z których każda odpowiada konkretnemu typowi postaci. Podczas dokonywania wyborów w odpowiadaniu na pytania należy po prostu zawsze wybierać z dwóch przedstawionych Virtues tą która pozwoli nam wygenerować pożądaną przez nas postać. Inne pytania (te nie zawierające naszej Virtue) nie mają znaczenia. Zmiana typu postaci i parametrów dokona się dopiero po przybyciu do Brytanni.

Oto opis wybranej Virtue i wygenerowane za jej pomocą postaci, zmian które dokonują się w parametrach i ekwipunku startowego znajdująwanego w Tower of Stonegate po pojawieniu się w Brytanni.

Parametry wyjściowe Avatara to:

Strength: Weak

Dexterity: Clumsy

Intelligence: Dim

Hit Points = 30

Mana = 10

Honesty -Mage

Strength: Weak

Dexterity: Clumsy

Intelligence: **Brilliant**

Hit Points = 30

Mana = **30**

Special Ability: Great Capacity in Magic

Ekwipunek: Arms of The Magi, Map of Moonglow, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Honor -Paladin

Strength: **Strong**

Dexterity: Clumsy

Intelligence: **Smart**

Hit Points = **60**

Mana = **25**

Special Ability: Might and Magic Skills are Great

Ekwipunek: Chain Coif, Map of Trinsic, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Humility – Shepherd

Strength: Weak

Dexterity: Clumsy

Intelligence: Dim

Hit Points = 30

Mana = **25**

Special Ability: None

Ekwipunek: Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Compassion – Bard

Strength: Weak

Dexterity: **Proficient**

Intelligence: Dim

Hit Points = 30

Mana = **15**

Special Ability: Great Learn of Combat Skills

Ekwipunek: Target Bow, 42 Arrows, Map of Paws, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Sacrifice – Tinker

Strength: **Strong**

Dexterity: **Nimble**

Intelligence: **Dim**

Hit Points = **60**

Mana = **15**

Special Ability: Mastery of Skills and Mastery of Battle are Great

Ekwipunek: Buckler, Map of Minoc, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Spirituality – Ranger

Strength: **Strong**

Dexterity: **Nimble**

Intelligence: **Smart**

Hit Points = **60**

Mana = **20**

Special Ability: Great Knowledge of The Land

Ekwipunek: Sextant, Gold Key, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Justice – Druid

Strength: **Weak**

Dexterity: **Nimble**

Intelligence: **Smart**

Hit Points = **30**

Mana = **25**

Special Ability: Great Magic and Combat Skills

Ekwipunek: Gnarled Staff, Map of Yew, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Valor – Fighter

Strength: **Powerfull**

Dexterity: **Clumsy**

Intelligence: **Dim**

Hit Points = **90**

Mana = **15**

Special Ability: Inflict and Sustain more Damage in Combat

Ekwipunek: Scimitar, Map of Valoria, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Należy nadmienić iż idea Avatara ma doprowadzić nas do mistrzostwa w każdej z 8 Virtues. Można się więc spodziewać iż im bliżej będzie końca gry tym bardziej zamazywała będzie się początkowa różnica w wykreowanych postaciach i wszystkie będą zbliżały się do ideału. Niemniej jednak wybór dokonany na początku gry ma stosunkowa duże znaczenie w tym jak do tego ideału będziemy dochodzili.

Po dokonaniu wyboru należy udać się do Moongate (03) który pojawi się po rozmowie z Cyganką.

03 – Moongate to Britannia

Ta świecąca brama to teleport który przeniesie nas do świat gry. Należy jeszcze tylko pokonać Gazera (potwora) który przez tą bramę właśnie przedostaje się na Ziemię. Całe szczęście Gazer jest bardzo osłabiony ponieważ brak mu charakterystycznej dla jego świata magii.

Tower of Stonegate

Pojawiamy się tutaj po wejściu w Moongate koło domu Avatara. Stonegate jest jakby dalszym ciągiem tutoriala z tym wyjątkiem iż to co od teraz zrobimy będzie się już liczyło w dalszej części gry. Zadaniem Avatara jest zejście z wieży i dostanie się do teleportu umiejscowionego w jaskini u stóp Stonegate. W wieży mamy do wykonania następujące czynności licząc od góry wieży do jej podstaw:

- Wziąć ekwipunek startowy ze skrzyni na szczycie wieży
- Przeczytać książki
- Wziąć Short Sword i Lampę
- Wziąć Speel Book
- Użyć czaru Ignite na pochodni aby zlikwidować forcefield
- Użyć czar Stone na Rat
- Przełączyć lever
- Wziąć gloves
- Wziąć Lether Boots ze skrzyni
- Użyć czaru Gust na wazie za Kratą
- Wejść na teleporter i ucisnąć guzik na ścianie
- Przekręcić Valve
- Wcisnąć guzik na dnie pustego zbiornika wody
- Wspiąć się na górę i zejść po drabinie
- Użyć czaru Douse na płonącej posadce i na dwóch Brazjerach
- Wyjść z wieży
- Pokonać Wyrmguarda u wylotu jaskini i wziąć jego Scimitar
- Wejść w teleporter

Operacje te doprowadzą nas do hallu w zamku Lorda Britisha w Britanii.

Od tego momentu gra przestaje być liniowa i możemy robić to na co przyjdzie nam ochota. Celem gry jest pokonanie Guardian, złej istoty która próbuje przejąć władzę nad Brytanią. Aby to zrobić musimy odwiedzić osiem Shrines rozrzuconych po całej krainie. Pierwszą osobą z którą powinniśmy porozmawiać jest Lord British w jego zamku.