

Knights of the Temple: Infernal Crusade

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Knights of the Temple

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Bohaterowie	4
Umiejętności	5
Kombosy	5
Ataki specjalne	7
Umiejętności Magiczne	9
Opis przejścia	11
Misja 1: The Monastery of Belmont	11
Misja 2: Outside the Monastery of Belmont	13
Misja 3: The Catacombs	15
Misja 4: The Correctional Facility of Belmont	17
Misja 5: West Belmont	19
Misja 6: East Belmont	21
Misja 7: The Harbour	23
Misja 8: Acre – The Ancien City	25
Misja 9: Showdown in Acre	27
Misja 10: Showdown in Acre, continued	28
Misja 11: The Saracen Leader	30
Misja 12: A way out	32
Misja 13: A way out, continued	34
Misja 14: The Holy City of Jerusalem	35
Misja 15: On Top of Jerusalem	38
Misja 16: Below Jerusalem	40
Misja 17: Petra – The Lost City	42
Misja 18: The Treasury of Petra	45
Misja 19: The Treasury of Petra, continued	47
Misja 20: This is Hell	48
Misja 21: On the Edge of Abyss	50
Misja 22: Back to Belmont	52
Misja 23: Belmont Transformed	55
Misja 24: The Catacombs Revisited	57
Misja 25: The Collapsing Monastery	59
Misja 26: Belmont Possessed	61
Misja 27: The End is Near	63
Misja 28: The End is Near, continued	65
Misja 29: Evil in the House of God	66

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



Wprowadzenie

Knights of the Temple: Infernal Crusade to interesująca gra zręcznościowa, oferująca ciekawą fabułę oraz sporą dawkę grywalności. Jako Paul, jeszcze początkujący Templariusz, gracz musi pokonać dziesiątki poziomów, bronionych przez rozmaitych przeciwników, by w końcu uratować piękną Adelle. Ten iście szczytny cel będzie wymagał od gracza sporych umiejętności o charakterze zręcznościowym a także pewnych, aczkolwiek niewielkich, zdolności rozwiązywania problemów logicznych.

Poradnik ten opisuje cały proces przechodzenia gry, wraz z propozycjami rozwiązania napotkanych po drodze zagadek. Dla osób preferujących grę na wyższym poziomie trudności przygotowałem również charakterystykę wraz z opisem przydatności poszczególnych umiejętności głównego bohatera, tych specjalnych, jak również magicznych. Słowem – każdy znajdzie coś dla siebie.

Zapraszam

Zodiak

Bohaterowie

**PAUL**

To młody i waleczny człowiek, który od wczesnej młodości marzył, by pójść w ślady ojca i zostać Templariuszem. Całe swoje życie poświęcił doskonaleniu umiejętności, wymaganych od wszystkich młodych mężczyzn, chcących dołączyć do Zakonu.

Jego ojciec złożył najwyższą, możliwą ofiarę na polach bitewnych świętych ziem. Mimo iż Paul nie zdołał go nigdy poznać, od kiedy tylko nauczył się mówić, chciał dowiedzieć się jak więcej o życiu swego protoplasty. Przemierzał wiele mil, po to tylko, by zbliżyć się do podróżujących Templariuszy. I właśnie wtedy dowiedział się, jakie naprawdę będzie jego przeznaczenie.

Od najmłodszych lat szkolił się we władaniu mieczem i dziś, bez wątpienia, jest w stanie podołać próbie wstąpienia do Zakonu i stania się Rycerzem Świętyni.

**ADELLE**

Gdy Adelle była dzieckiem, wiele dziwnych rzeczy działo się wokół jej miejsca zamieszkania. Przechodzący obok ludzie mogli znaleźć się pod wpływem magicznych mocy, dzięki którym często zdarzało się, że ciężko chorzy nagle ozdrowiali. Wielu ludzi uważało, że to Adelle jest przyczyną tych dziwnych zjawisk i w końcu wielu z nich rozpoznało w niej znak od Boga i ogólnie zaczęto uważać ją za Wybraną.

Została pobłogosławiona uczuciami miłości i współczucia. Gdy dorosła, nauczyła się władać mocami, które w niej tkwiły, stając się przy tym osobą bardzo religijną. Posiadała ogromną wiedzę, nadal jednak często chodziła do kościoła, by razem z duchownymi zagłębiać się w arkana nauki.

Jej wioska była niewielka i ludzie raczej stronili od obcych, dlatego też mistyczne umiejętności tej młodej kobiety były trzymane w tajemnicy. Aż do teraz.

**ARCYBISKUP**

W przeszłości był księdzem, który całkowicie poświęcił się pomocy biednym i chorym. Jednak jakieś 30 lat temu założył wraz ze swoimi braćmi Bractwo Belmont. Jako że był najczystszy i najmądrzejszym sługą Boga, został wybrany na Arcybiskupa. Pod jego pieczęcią Bractwo stało się świętym miejscem, w którym mnisi zgłębiali swoją wiedzę, czytając gęsto zapisane zwoje rękopisów.

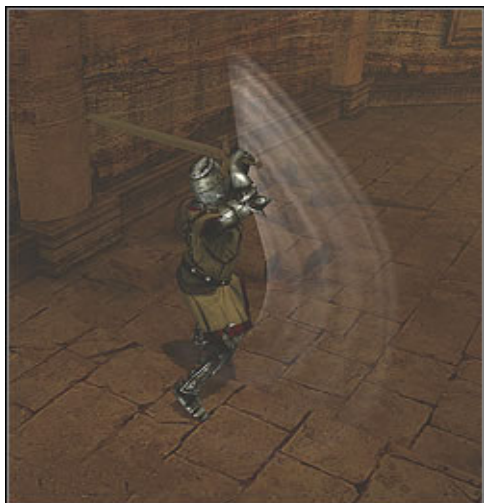
Biskup zawsze był człowiekiem pomocnym, dającym strawę i złote monety najbardziej potrzebującym. Żył wedle boskich praw, ale pewnego dnia jego zachowanie zmieniło się. Stał się zamknięty w sobie i bardzo cichy.

Krążyły plotki, że jakiś obcy człowiek wstąpił do Bractwa, by tam móc zdobywać wiedzę. Twierdzono również, że Biskup zmarł. Jednak od pewnego czasu pojawiły się pogłoski, że w nocy po ulicach wędruje ktoś bardzo podobny do... starego Biskupa.

Umiejętności

K o m b o s y

Kombosy to zestaw ciosów, następujących jeden po drugim w niewielkim odstępie czasu. Podczas gry w KotT główny bohater będzie uczył się nowych ciosów w miarę postępów w grze. W poradniku znajduje się opis, oznaczający, kiedy bohater dostaje nową umiejętność (+). Wszystkich kombosów jest w sumie 6.

**Underhand Swing Combo**

Kombinacja klawiszy: **Q, Q, W**

Prosty, aczkolwiek skuteczny zbiór szybkich ciosów, zakończony silnym uderzeniem, skierowanym od dołu w górę. Często wykorzystywany sposób ataku, głównie ze względu na prostotę klawiszową oraz skutecznie zadawane obrażenia.

**Backhand Swing**

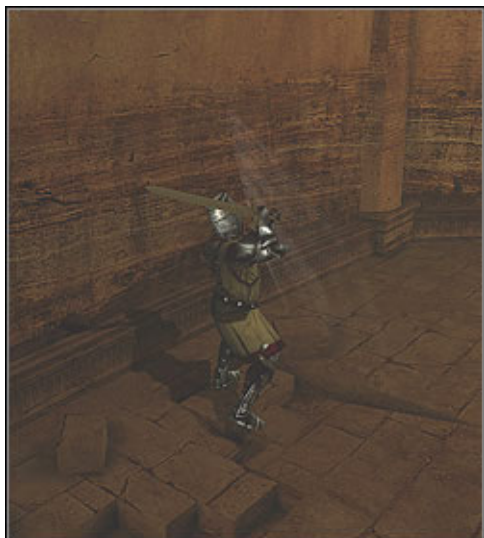
Kombinacja klawiszy: **Q, Q, Q**

Podobny sposób walki jak prezentowany powyżej, lecz tym razem po serii krótkich uderzeń następuje jedno, niezwykle silne, skierowane z góry ku dołowi. Warto stosować na przemian z poprzednim zestawem ciosów.

**Fast Stab Combo**

Kombinacja klawiszy: **Q, Q, Q, Q**

Szybki atak krótkich ciosów, zakończony błyskawicznym dźgnięciem, zadającym wiele obrażeń i jednocześnie odpychającym słabszych oponentów. Niestety, przy zadawaniu ostatecznego ciosu jesteś chwilowo narażony na ataki.



Dual Swing Combo

Kombinacja klawiszy: **Q, Q, W, Q**

Jest to ulepszona wersja drugiego kombosa. Po serii szybkich ciosów następuje podwójny atak z uderzenie skierowany ku górze. Niezbyt skuteczna.



Windmill Combo

Kombinacja klawiszy: **Q, Q, W, W**

Ulepszona wersja drugiego kombosa, tym razem bardzo skuteczna. Po serii szybkich uderzeń następuje podwójny silny cios skierowany ku dołowi.



Dual Stab band Swing Combo

Kombinacja klawiszy: **Q, Q, Q, W**

Śmiertelna kombinacja szybkich ciosów, w tym pchnięcia, zakończona silnym uderzeniem skierowanym ku dołowi. Bardzo użyteczna i równie niebezpieczna dla przeciwników.

A t a k i s p e c j a l n e

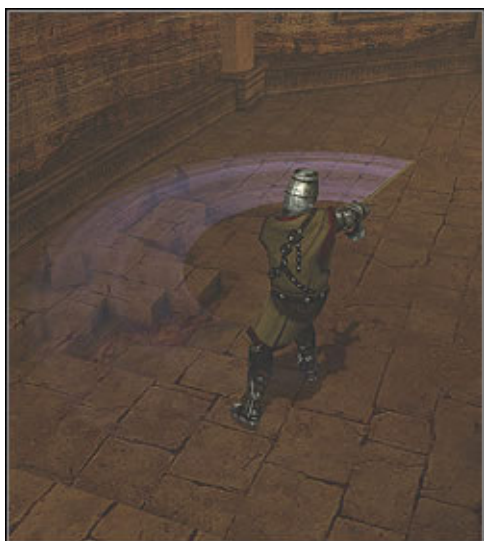
Ataki specjalne to typ uderzeń, wymagających sporych nakładów energii (symbolizuje ją niebieski pasek, zlokalizowany pod stanem zdrowia). Używa się ich trzymając wciśnięty TAB oraz naciskając w tym czasie jeden z czterech odpowiadających im klawiszy. Podobnie jak w przypadku kombosów, nowe ataki specjalne będziesz poznawał podczas gry. Jest ich łącznie 4.



Block Breaker Sweep Attack

Kombinacja klawiszy: **TAB + Q**

Jest to jeden z ciekawszych sposobów ataku, dostępny jako pierwszy z wszystkich specjalnych ataków. Jego specyficznym działaniem jest możliwość obejścia bloku przeciwnika. Promień rażenia to cele w łuku zlokalizowanym przed głównym bohaterem.



Jumping Chop Attack

Kombinacja klawiszy: **TAB + W**

Tym razem sposób ataku poszerzony jest przez obrót, więc swym zasięgiem obejmuje niemalże cały teren dookoła bohatera. Uderzony przeciwnik (jeżeli nie blokował) pada na ziemię. Zadawane obrażenia nie są zbyt wielkie, więc tego ciosu będziesz używał raczej rzadko.