

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

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

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
Interface rozgrywki	5
Osiągnięcia, zakończenia i wybory	7
The Magic Mirror	27
Podziemia	27
Legowisko smoka	38
Brawurowa ucieczka	44
Tournament of Hopeful Knights	48
Zwariowany handlarz	48
Przeprawa przez rzekę	60
Test rycerskości	65
Oko szkaradnej bestii	70
Finding Achaka	83
Przygotowania do wyprawy	83
Pomoc dla Achaki	87
Duel of Strength	99
Dyniowa latarnia	99
Ustniki trolli	104
Pojedynek z Acornem	112
Duel of Speed	115
Ratowanie Triumphy	115
Wyścig	118
Championship Duel of Wits	121
Droga do areny	121
Gra planszowa	124
King's Quest - wymagania sprzętowe	128
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.
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 młodości i stara się przybliżyć jej wydarzenia, które doprowadziły do objęcia przez niego tronu w Królestwie Davenport. 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)

Sterowanie

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

Interface rozgrywki

King's Quest - Interface



Opis King's Quest - Interface

	Nasz bohater - Nasza postać, którą sterujemy w czasie rozgrywki.
	Nasz ekwipunek - Ikona, która symbolizuje nasz ekwipunek. Aby go otworzyć, musimy kliknąć klawisz TAB.
	Obiekt - Przykładowy obiekt, z którym możemy wejść w interakcję.
	Interakcja - 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**".