



Dragon Age: Początek **Atlas Świata**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dragon Age: Początek (Atlas Świata)

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent BioWare Corporation, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska.
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
Rozwój postaci	4
Utworzenie nowej postaci	4
Atrybuty	7
Umiejętności	8
Zaklęcia i talenty	9
Mapy świata gry	26
Mapa 1: Ferelden	26
Mapa 2: Denerim	27
Mapa 3: Głębokie Ścieżki	28
Mapy lokacji	29
Uwagi wstępne	29
Pochodzenie 1: Dalijski elf	30
Pochodzenie 2: Krasnolud plebejusz	33
Pochodzenie 3: Miejski elf	38
Pochodzenie 4: Magin	42
Pochodzenie 5: Człowiek szlachcic	47
Pochodzenie 6: Krasnolud szlachcic	49
Ostagar i Głusza Korcari	54
Lothering	61
Obóz / Świat gry	65
Redcliffe	70
Jezioro Kalenhad	76
Wieża Kręgu	78
Las Brecilian	86
Orzammar	94
Denerim	110
Zburzona świątynia	131
Zestawienia	135
Handlarze	135
Plecaki	139
Przedstawiciele gildii	140
Rzemiosło – Pułapki	141
Rzemiosło – Trucizny	143
Rzemiosło – Ziellarstwo	145
Tomy wiedzy	147
Towarzysze	148
Wstęp	148
Polepszanie i pogarszanie relacji	149
Lista towarzyszy	150
Prezenty – Informacje wstępne	153
Prezenty – Tabelaryczne zestawienie	154
Inne	157
Bestiariusz	157
Osiągnięcia (PC i konsole)	166

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl



W dziale z poradnikami w serwisie GRY-OnLine znajduje się również poradnik, który szczegółowo opisuje zadania (questy) występujące w grze.



Wprowadzenie

Niniejszy atlas świata stanowi uzupełnienie do głównego poradnika do gry *Dragon Age: Początek*, skupiając się na dokładnym omówieniu eksplorowanego w trakcie zabawy królestwa. Całość podzielona została na pięć rozdziałów:

Pierwszy rozdział atlasu skupia się na dwóch zasadniczych kwestiach, a mianowicie na procesie kreacji nowego bohatera oraz na właściwym rozwijaniu zdolności wszystkich członków drużyny. Liczne wskazówki ukazują znaczenie i zastosowanie atrybutów, umiejętności, talentów i zaklęć. Dodatkowo wyjaśniłem w jaki sposób można odblokować ukryte specjalizacje postaci.

Drugi rozdział atlasu jest zdecydowanie najbardziej obszerny, oferując kilka ogólnych map świata oraz kilkadziesiąt bardziej szczegółowe mapki poszczególnych lokacji. Na każdej mapie zaznaczyłem między innymi miejsca odnajdywania cennych skarbów, pozycje handlarzy i przedstawicieli gildii, strefy okupowane przez potwory czy obszary, na których dzieje się coś ciekawego. Ponadto do każdego zestawu mapek z tej samej okolicy dołączona została część tekstowa.

Trzeci rozdział atlasu zawiera różnorakie zestawienia, udzielając cennych informacji między innymi na temat handlarzy i oferowanych przez nich dóbr czy miejsc odnajdywania magicznych tomów. Dodatkowo w rozdziale tym znajdują się szczegółowe tabele związane z rzemiosłem, a konkretnie z opracowywaniem mikstur, warzeniem trucizn i budowaniem pułapek.

Czwarty rozdział atlasu koncentruje się na przedstawieniu dostępnych pomocników i omówieniu zależności rządzących relacjami pomiędzy nimi a głównym bohaterem. Zdecydowanie najwięcej miejsca poświęciłem opisaniu prezentów i pokazaniu miejsc, w których zostały ukryte.

Piąty rozdział atlasu omawia rodzaje przeciwników, z którymi należy sobie radzić w trakcie gry, jak również zawiera pełne zestawienie osiągnięć ze wszystkich trzech wersji gry *Dragon Age: Początek* (przeznaczonej na komputery osobiste i dwóch konsolowych).

Jacek „Stranger” Hałas

Rozwój postaci

U t w o r z e n i e n o w e j p o s t a c i

WYBÓR PŁCI GŁÓWNEGO BOHATERA

Decyzja odnośnie wyboru płci głównego bohatera nie wpłynie w żaden sposób na jego lub jej współczynniki. Różnic należy się natomiast spodziewać w:

- sposobie rozwiązywania questów – w niektórych przypadkach pożądany rezultat łatwiej będzie osiągnąć mężczyźnie, a w innych kobiecie
- relacjach z poszczególnymi członkami drużyny, zwłaszcza jeśli chodzi o temat romansowania z poszczególnymi towarzyszami
- przebiegu niektórych początkowych opowieści – największe różnice dotyczą historii miejskiego elfa, gdyż grając jako mężczyzna rusza się na ratunek, a grając jako kobieta należy wydostać się z niewoli

WYBÓR RASY I KLASY POSTACI

Cechy poszczególnych ras omówione zostały w poniższej tabeli.

Rasa	Dostępne klasy	Dostępne pochodzenia	Premie	Uwagi
Człowiek	wojownik mag łotrzyk	Człowiek szlachcic Magin	+1 do siły +1 do zręczności +1 do magii +1 do sprytu	Najbardziej wszechstronna ze wszystkich ras, choć dostępne są jedynie dwie początkowe historie.
Elf	wojownik mag łotrzyk	Dalijski elf Miejski elf Magin	+2 do siły woli +2 do magii	Duży wybór historii początkowych, ale z drugiej strony premie do głównych statystyk postaci dotyczą jedynie dwóch atrybutów.
Krasnolud	wojownik łotrzyk	Krasnolud plebejusz Krasnolud szlachcic	+1 do siły +1 do zręczności +2 do kondycji 10% szansy na odparcie magii	Świetne premie do atrybutów, aczkolwiek wybór ograniczony tylko do dwóch wersji pochodzenia i do dwóch klas postaci (krasnoludy nie mogą nabywać magicznych zdolności).

Informacje na temat poszczególnych klas postaci zawarte zostały w poniższej tabeli.

Klasa postaci	Dostępna dla ras	Premie	Dostępne specjalizacje
Wojownik	człowiek elf krasnlud	+4 do siły +3 do zręczności +3 do kondycji	berserker czempion łupieżca templariusz
Mag	człowiek krasnlud	+5 do magii +4 do siły woli +1 do sprytu	mag krwi mistyczny wojownik uzdrowiciel dusz zmiennokształtny
Łotrzyk	człowiek elf krasnlud	+4 do zręczności +2 do siły woli +4 do sprytu	bard łowca skrytobójca szampierz

W poniższej tabeli odnajdziesz informacje na temat początkowych wartości atrybutów w zależności od wybranej rasy i klasy postaci. Więcej informacji na temat tych współczynników odnajdziesz w dalszej części atlasu.

Legenda do tabeli: **SI** – siła, **ZR** – zręczność, **SW** – siła woli, **MA** – magia, **SP** – spryt, **KO** – kondycja. Zielonym kolorem oznaczone zostały najwyższe wartości poszczególnych atrybutów w danej klasie, a kolorem czerwonym – najniższe.

Rasa postaci	Klasa postaci	SI	ZR	SW	MA	SP	KO
Człowiek	Łotrzyk	11	15	12	11	15	10
Elf	Łotrzyk	10	14	14	12	14	10
Krasnlud	Łotrzyk	11	15	12	10	14	12
Człowiek	Mag	11	11	14	16	12	10
Elf	Mag	10	10	16	17	11	10
Człowiek	Wojownik	15	14	10	11	11	13
Elf	Wojownik	14	13	12	12	10	13
Krasnlud	Wojownik	15	14	10	10	10	15

Sugestie:

Wybór klasy wojownika zapewnia w miarę bezstresową rozgrywkę, ale z drugiej strony przypadnie wiele okazji do wykorzystania unikalnych talentów łotrzyka. Na szczęście nie musisz całkowicie zapominać o możliwościach tamtej klasy, bo już w początkowych godzinach rozgrywki do drużyny dołączą przedstawiciele dwóch innych typów. Jeśli zdecydujesz się na tę właśnie klasę to radziłbym grać krasnoludem, głównie z uwagi na wysoką początkową wartość współczynnika kondycji, którą dodatkowo można poprawić przed rozpoczęciem rozgrywki.

Mój zdecydowany faworyt jeśli chodzi o klasę postaci to łotrzyk. Należy się oczywiście liczyć z tym, że w trakcie walk będziesz musiał w większym stopniu polegać na swoich pomocnikach, ale z drugiej strony będziesz mógł w większym stopniu wykorzystywać unikalne zdolności przedstawicieli tej klasy. W szczególności mam tu na myśli włamywanie się do skrzyń, z czego warto będzie korzystać już od początkowych minut gry. Jeśli zdecydujesz się na tę właśnie klasę to radziłbym zagrać człowiekiem.

Jeśli zaś chodzi o maga, klasę tę polecam jedynie bardziej doświadczonym graczom, gdyż w większym stopniu niż w dwóch pozostałych przypadkach należy dbać o prawidłowy rozwój głównego bohatera. Musiałbyś starannie dobierać kolejne zaklęcia, tak by z jednej strony dysponować czarami ochronnymi, a z drugiej nie stać się zupełnie bezbronnym uczestnikiem kolejnych potyczek. Jeśli zdecydujesz się na tę właśnie klasę to radziłbym zagrać elfem, a to dlatego, że już na starcie najważniejsze atrybuty tej klasy (siła woli i magia) będą znajdowały się na wyższym poziomie.

WYBÓR POCHODZENIA GŁÓWNEGO BOHATERA

W moim przekonaniu najwięcej uwagi powinien poświęcić wybraniu właściwej rasy i klasy postaci, tak by dopasować postać do preferowanego stylu rozgrywki. Decyzję odnośnie pochodzenia zostaw sobie na sam koniec i wybór ten postaraj się uzależnić od podjętych wcześniej decyzji. Więcej informacji na temat treści i sposobu ukończenia każdej z początkowych opowieści odnajdziesz w głównym poradniku. Poniższa tabela zawiera podstawowe informacje na temat każdej z sześciu wersji prologu.

Nazwa pochodzenia	Wymagania klasowe	Orientacyjny czas gry	Uwagi
Człowiek szlachcic	Człowiek wojownik Człowiek łotrzyk	1,5 godziny	Opowieść ta w początkowej fazie zabawy obfituje w wiele rozmów i łatwych questów. Druga część prologu to już zdecydowanie więcej walk, ale generalnie całość w dobry sposób pozwala zapoznać się z podstawami gry.
Dalijski elf	Elf wojownik Elf łotrzyk	godzina	Zdecydowanie najkrótsza historia ze wszystkich i na dodatek jedna z prostszych. Przez cały czas towarzyszy Ci elf, odwiedzane lokacje są małe, a po drodze wpadniesz na tylko jednego magicznego przeciwnika.
Krasnolud plebejusz	Krasnolud wojownik Krasnolud łotrzyk	2 godziny	Jedna z prostszych do ukończenia historii, głównie dlatego, że zakłada walkę wyłącznie z innymi krasnoludami, a nie z mrocznymi pomiotami. Na dodatkowe profity może liczyć łotrzyk, bo do zbadania jest dużo zamkniętych skrzyń.
Krasnolud szlachcic	Krasnolud wojownik Krasnolud łotrzyk	2,5 godziny	Wybranie tej opowieści wpłynie przede wszystkim na jeden z głównych questów związanych z Orzammarem w dalszej części gry. Jest ono też dłuższe i trudniejsze od historii opowiadającej losy plebejusza z Kurzowiska.
Magin	Człowiek mag Elf mag	2,5 godziny	Jedno z najdłuższych wprowadzeń do gry i zarazem jedno z trudniejszych. Zaletą tej opowieści jest możliwość zdobycia cennych punktów doświadczenia i przedmiotów już we wczesnym stadium rozgrywki.
Miejski elf	Elf wojownik Elf łotrzyk	2 godziny	Jedna z ciekawszych opowieści. Jej ukończenie nie powinno Ci sprawić dużych kłopotów, gdyż pewnego przygotowania wymagają jedynie dwie ostatnie walki. Ciekawostką jest odmienny przebieg opowieści w zależności od wybranej płci.

A t r y b u t y

Drobna uwaga – poniższe wskazówki dotyczą zarówno procesu tworzenia postaci, jak i zarządzania otrzymywanymi punktami rozwoju przy awansach na wyższe poziomy doświadczenia.

PORADY DLA KLASY WOJOWNIKA

Najwięcej punktów warto przeznaczać na rozwój siły i kondycji. Inwestowanie kolejnych punktów w siłę korzystnie wpłynie na wielkość zadawanych przeciwnikom obrażeń oraz na celność uderzeń, co jest oczywiście równie ważną kwestią. Nie zapominaj też, że rozwinięcie siły do poziomu 30, a nawet 40 punktów jest jednym z wymogów jeśli chodzi o używanie najpotężniejszych broni oraz zbroi. Na drugim miejscu postawiłbym kondycję, dzięki czemu nie będziesz musiał zbyt często prosić magów o leczenie czy korzystać z odpowiednich fiolek. Współczynnik ten warto rozwijać zwłaszcza w początkowej fazie gry.

Nieco mniej punktów przeznaczaj na rozwój zręczności, pomocnej między innymi w zwiększeniu szans na wykonywanie poprawnych uników. Jeszcze mniej wydawaj na rozwój atrybutu sprytu, a konkretnie tylko tyle żeby móc odblokować pożądane umiejętności. W minimalnym stopniu proponuję rozwijać siłę woli, a całkowicie pomijać magię.

PORADY DLA KLASY ŁOTRYKA

Najwięcej punktów warto przeznaczać na rozwój sprytu i zręczności. Inwestowanie punktów w spryt pomoże Ci przede wszystkim w odblokowywaniu kolejnych rodzajów ataków, z których będziesz mógł następnie korzystać. Nie warto tu początkowo oszczędzać i w miarę możliwości jak najszybciej przekroczyć barierę 20 punktów. Jeśli zaś chodzi o zręczność, rozwijanie wartości tego atrybutu okaże się kluczowe jeśli podejmiesz decyzję o korzystaniu z łuku lub kuszy, choć nawet jeśli pozostaniesz przy broni białej to i tak nie powinieneś pomijać tego współczynnika.

Nieco mniej punktów przeznaczaj na rozwój siły. Parametru tego nie wolno całkowicie zignorować, bo nie tylko będzie on wpływał na wielkość zadawanych przez Ciebie obrażeń w walce wręcz, ale umożliwi Ci też korzystanie z lepszych pancerzy. Podobnie ma się kwestia z kondycją, zwłaszcza jeśli rzadko będziesz chciał używać broni dystansowych. W minimalnym stopniu proponuję rozwijać siłę woli, a całkowicie pomijać magię.

PORADY DLA KLASY MAGA

Najwięcej punktów warto przeznaczać na rozwój magii i siły woli. W przypadku magii głównym dążeniem jest zwiększenie mocy rzucanych zaklęć, co ma oczywiście niebywałe znaczenie na polu bitwy. Stopniowe inwestowanie punktów w siłę woli pozwoli Ci z kolei zwiększyć pulę dostępnych punktów many, tak żebyś nie musiał zbyt często regenerować jej stanu z pomocą różnorodnych fiolek. Jest to szczególnie ważne w początkowej fazie gry oraz w przypadku zabawy na normalnym lub wysokim poziomie trudności. Oba te parametry warto rozwijać w miarę równomiernie i inwestować w nie więcej punktów od pozostałych współczynników.

Zdecydowanie mniej punktów przeznaczaj na rozwój sprytu oraz zręczności. W tym drugim przypadku dodatkowym atutem jest zwiększanie szansy na stosowanie skutecznych uników. Najmniej punktów radzę wydawać na rozwój kondycji i siły. Dobrze prowadzony mag powinien unikać kontaktu z wrogiem. W trakcie całej kampanii przeznaczenie 10 punktów na kondycję to maksimum. W przypadku siły przeznaczaj tylko tyle punktów ile potrzeba Ci do założenia jakoś odrobinę lepszego pancerza. Nie zapominaj przy tym o współczynniku zmęczenia, tak by go przez przypadek zbytnio nie zwiększyć.