

Elex

Zadania główne i poboczne

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Elex

Zadania główne i poboczne

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-458-4

Producent Piranha Bytes, Wydawca THQ Nordic / Nordic Games, Wydawca PL CDP.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Mapa świata - zadania	6
Atlas świata	11
Mapa Edan [Goliet] Atlas świata	11
Mapa Abessa [Domed City] Atlas świata	14
Mapa Tavar [Fort] Atlas świata	17
Mapa Ignadon [The Hort] Atlas świata	20
Mapa Xakor [Ice Palace] Atlas świata	23
Zadania główne	25
Rozdział I: Rozpoczęcie łowów	25
Przetrawianie	25
Skradziony sprzęt Rozpoczęcie łowów Zadania główne	30
Schronisko separatystów Rozpoczęcie łowów Zadania główne	31
Matecznik: Siła środka Rozpoczęcie łowów Zadania główne	34
Big Bang Rozpoczęcie łowów Zadania główne	39
Wielka ofensywa Ulbrichta Rozpoczęcie łowów Zadania główne	45
Na skrzydłach wolności Rozpoczęcie łowów Zadania główne	49
Rozdział II: Plany wojenne	51
Staruszek Plany wojenne Zadania główne	51
Zardom's Battle Plan Plany wojenne Zadania główne	52
Rozdział III: Otwarta wojna	54
Konfrontacja z Pielgrzymem Otwarta wojna Zadania główne	54
Wojna z maszynami Otwarta wojna Zadania główne	55
Spotkanie rodzinne Otwarta wojna Zadania główne	56
Poważne podejrzenia Otwarta wojna Zadania główne	58
Uszkodzony reaktor Otwarta wojna Zadania główne	60
Rozdział IV: Sekret Hybrydy	63
Przez lodową pustynię Sekret hybrydy Zadania główne	63
Sprawdzian separatystów Sekret hybrydy Zadania główne	64
Głos elexu Sekret hybrydy Zadania główne	65
Kim jestem? Sekret hybrydy Zadania główne	66
Ostatni lot Sekret hybrydy Zadania główne	67
Finał gry	69
Bitwa o Xakor Finał gry Zadania główne	69
Gniazdo bestii Finał gry Zadania główne	71
Przyszłość Magalanu Finał gry Zadania główne	73
Zadania towarzyszy	75
Towarzysze w Elex	75
Berserker wojownik [Duras] Zadania towarzyszy	81
Na wpół uszkodzona puszką [C.R.O.N.Y. U4] Zadania towarzyszy	88
Sprytny oszust [Ray] Zadania towarzyszy	92
Raś kryszałków [Ray] Zadania towarzyszy	94
Rozgniewana dziewczyna [Nasty] Zadania towarzyszy	97
Podróż samotnego kleryka [Falk] Zadania towarzyszy	99
Elementy techniczne potrzebne Falkowi [Falk] Zadania towarzyszy	101
Wybraniec [Caja] Zadania towarzyszy	105

Zadania poboczne	108
Edan	108
Zadania w Goliet	108
Drugi strażnik	108
Atak mutantów	109
Wyjątkowy kawałek	110
Złe długi (Niezałatwione sprawy)	111
Kłopoty klanu	112
Zakazana technologia	113
Leśna sadzonka	114
Fałszywe nauki	115
Darmowe piwo	116
Tajemnicza aura	117
Czas zbiorów (Harvest Time)	118
Niebezpieczne towary Edan Zadania poboczne	119
Zapasy żywności Edan Zadania poboczne	121
Zawsze jest coś do zrobienia Edan Zadania poboczne	124
W poszukiwaniu wskazówek Edan Zadania poboczne	126
Elex do świątyni many Edan Zadania poboczne	128
Zaginione bez wieści Edan Zadania poboczne	130
Zapasy elexu Edan Zadania poboczne	132
Podróż na nieznaną ziemię Edan Zadania poboczne	134
Brakujący człowiek Edan Zadania poboczne	135
Wygnani bez przyczyny Edan Zadania poboczne	138
Zadania w Edan Edan Zadania poboczne	141
Zguba myśliwego	141
Na polowaniu z Geronem / Czeka	143
Niezbędne by przetrwać	144
Oczyszczanie lasu	145
Paranoja	146
Hałasy w ciemności	147
Podnośnik	149
Tavar	150
Zadania w Forcie Tavar Zadania poboczne	150
Wejść do Fortu w Tavarze	150
Środki obronne	151
Mechaniczny strażnik	152
Dostawa granatów	154
I.O.U.	155
Technologiczne wynalazki	156
Życie i śmierć	157
Złomowy Baron zawsze płaci	158
Arena/ Naszprycuj Dóžego Jima Tavar Zadania poboczne	159
Lepkie łapy Tavar Zadania poboczne	161
Dostawa złomu Tavar Zadania poboczne	163
Kryjówka złodzieja Tavar Zadania poboczne	165
Konfederacja włóczęgów Tavar Zadania poboczne	167
Rozbita jednostka Tavar Zadania poboczne	171
Ciężka strata Tavar Zadania poboczne	173
Zadania w krainie Tavar Tavar Zadania poboczne	175
Zasadzka na karawanę	175
Lek dla myśliwych	176
Sprawdzian odwagi	177
Konwerter w Tavarze	178
Mięso dla Connora	180
Abessa	181
Zadania w Mieście pod Kopułą Abessa Zadania poboczne	181
Zawodowy zbir	181
Spisywanie umowy	183
Prawo pobytu	185
Embargo na broń	186
Środki bezpieczeństwa	187
Wolne miejsca	188
Gra umysłu	189
Zamknięcie Abessa Zadania poboczne	190

Dodatkowe ręce do pracy Abessa Zadania poboczne	192
Dziwny mechanizm Abessa Zadania poboczne	194
W imieniu Szponów Abessa Zadania poboczne	198
Konflikt w Abessie Abessa Zadania poboczne	207
Łowca nagród Abessa Zadania poboczne	208
Zadania w krainie Abessa Abessa Zadania poboczne	211
Konwerter w północnej Abessie	211
Splądrowanie przez łupieżców	213
Ignadon	215
Zadania w The Hort Ignadon Zadania poboczne	215
Jedzenie dla Kleryków	215
Kwestia wiary	217
Przyczyna i skutek	219
Twardy jak stal	220
Ze starego w nowe	221
Wstęp dozwolony Ignadon Zadania poboczne	222
Ostateczne ustalenia Ignadon Zadania poboczne	224
Pod wpływem substancji Ignadon Zadania poboczne	226
Zadania w krainie Ignadon Ignadon Zadania poboczne	230
Runners	230
Neighbor Troubles	231
Xacor	232
Zadania w krainie Xacor Xacor Zadania poboczne	232
The Converter in East Xacor	232
The Converter in West Xacor	233
Zadania frakcji	234
Berserkerowie	234
Dołączenie do frakcji Berserkerów	234
Awans do rangi Wojownik Berserkerowie Zadania frakcji	236
Awans do rangi Paladyn Berserkerowie Zadania frakcji	240
Banici	244
Dołączenie do frakcji banitów (Pustynne sępy)	244
Awans do rangi Egzekutor	245
Awans do rangi Kapitana Banici Zadania frakcji	248
Klerycy	251
Dołączenie do frakcji Kleryków (Sprzymierzeńcy w technologii) Zadania frakcji	251
Awans do rangi Emisariusz Klerycy Zadania frakcji	253
Awans do rangi Regent Klerycy Zadania frakcji	257

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

Nieoficjalny **opis przejścia** do *Elex* zawiera bardzo szczegółowe omówienia questów gry. Poradnik podzielony został na kilka dużych rozdziałów. Pierwszy rozdział to **opisy przejścia wszystkich zadań głównego wątku fabularnego**, czyli tych, których zaliczenie wymagane jest do dotarcia do ścisłego finału przygody. Kolejny rozdział to **opisy przejścia zadań towarzyszy**. Opisy tych misji informują jak odnaleźć danego towarzysza, jak na stałe przyłączyć go do drużyny oraz w jaki sposób pomóc mu żeby pozyskać w ten sposób zaufanego sojusznika.

Następna kategoria to **opisy przejścia zadań frakcji**. Są to unikalne misje, których główny bohater może podejmować się dopiero po tym jak przyłączył się do danej frakcji (berserkowie, banici, klerycy) oraz dostatecznie awansował w jej szeregach. Zaliczanie tych questów pozwala na pozyskiwanie na uniklanych elementów ekwipunku zarezerwowanego tylko dla członków ugrupowania. Ostatnia grupa to **opisy przejścia pobocznych zadań gry**. Questy te podzielone zostały krainami, w których są rozpoczynane. Dodatkowo na osobne strony przeniesione zostały te zadania, które rozgrywa się podczas pobytu w głównych miastach gry (Goliet, Miasto Pod Kopułą, Fort, The Hort).

Każde z opisanych w naszym poradniku zadań zawiera informacje na temat **sposobu jego odblokowania, jego przebiegu, podejmowanych decyzji i ich konsekwencji** (niekiedy są one długofalowe i mogą znacząco wpłynąć na wygląd świata gry) oraz ewentualnych **nagród z tytułu jego zaliczenia** (punkty doświadczenia, Elexit, unikalne artefakty). Poradnik uzupełnia ponadto strona z **mapą świata**, na której zaznaczone zostały najważniejsze lokacje questowe oraz miejsca rozpoczynania tych pobocznych zadań, które odblokowywane są podczas przemierzania pustkowi.

Elex to ogromna gra RPG autorstwa studia Piranha Bytes, które w przeszłości zasłynęło kolejnymi częściami serii *Gothic*. Nowa produkcja zawiera wiele podobieństw do *Gothica*, ale sporo jest w niej też zupełnie nowych elementów. Najważniejszą zmianą jest sam świat gry. Przenosimy się na planetę Magalan, która ucierpiała w wyniku uderzenia meteorytu. W nowym postapokaliptycznym środowisku magia oraz zaawansowana technologia współistnieją obok siebie, a na dodatek na planecie pojawił się tajemniczy tytułowy pierwiastek elex, który ma szereg wartościowych zastosowań. Gra daje ogromną swobodę w temacie wyboru sposobu rozwoju głównego bohatera, jak również pozwala na przyłączenie się do jednej z trzech bardzo różniących się między sobą frakcji. Każda z nich pozwala prowadzić rozgrywkę w inny sposób i oferuje inne questy.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Mapa świata - zadania



[Kup książkę](#)

Copyright © GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa do treści, zdjęć itp. należą do ich prawowitych właścicieli. Publikacja nie może być sprzedawana lub udostępniana bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A. Poradnik w wersji WWW znajduje się na [tej stronie](#).

Legenda Elex - Opis przejścia - Mapa świata

	Ważne lokacje questowe
	Mniejsze questy

Opis Elex - Opis przejścia - Mapa świata

	1 - Miejsce rozpoczęcia gry. Ruiny, w których rozpoczyna się gra. Możesz je zbadać na początku gry lub powrócić do nich później.
	2 - Małe obozowisko. Ruiny te stają się miejscem odpoczynku dla drużyny od momentu dołączenia pierwszego towarzysza. Możesz je też odwiedzić na samym początku gry podróżując z Durasem (quest "Survive").
	3 - Wioska Goliet. Lokacja ta jest siedzibą frakcji berserków. Możesz odebrać wiele nowych zadań oraz porozmawiać z Ragnarem na temat sposobu dołączenia do berserków.
	4 - Miasto Pod Kopułą. W mieście przebywają członkowie wszystkich głównych frakcji i od wielu z nich możesz odebrać poboczne questy. W celu uzyskania dostępu do miasta musisz zaliczyć quest "Locked Out" lub znaleźć tajną drogę przez kanały.
	5 - Matecznik. Wioskę tę zamieszkują przyjaźnie nastawione osoby i odwiedza się ją w ramach głównego questu "Matecznik - siła środka".
	6 - Motel Sandy Pines. W motelu tym ukrywa się Ray, który na początku gry ukradł ekwipunek Jaxa. Odnalezienie tej osoby jest częścią głównego zadania "Skradziony sprzęt".
	7 - Fort. Lokacja ta jest siedzibą frakcji banitów. Możesz odebrać wiele nowych zadań oraz porozmawiać z Williamem na temat sposobu dołączenia do banitów.
	8 - Konwerter w południowej Abessie. Lokacja ta jest kryjówką Albów-separatystów dowodzonych przez Sestaka.