

Gods:

Kraina Nieskończoności

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Gods

Kraina Nieskończoności

autor: Malwina „Mal” Kalinowska

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](#)

S P I S T R E Ś C I

WPROWADZENIE	3
SOLUCJA	4
PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI	18

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

Gods to sympatyczny role-playing fantasy. Nie jest to szczególnie trudna gra, ale niektóre kwestie wymagają wyjaśnienia. Ten poradnik przedstawia najbardziej efektywną kolejność odwiedzania poszczególnych lokacji i sposoby rozwiązywania zadań, jakie gracz w nich napotka. Wymienione są też alchemiczne rośliny i najbardziej użyteczne obiekty, jakie można znaleźć na odwiedzanych obszarach. Jeśli ktoś chce szybko przejść przez kluczowe zadania scenariusza, może to zrobić pomijając lokacje oznaczone w poradniku jako „nieobowiązkowe” i zadania określone słowem „poboczne”. Na końcu znajduje się zestaw ogólnych porad dotyczących handlu, metod walki i ulepszania ekwipunku. Tabele broni i cenników szkoleń znajdują się w manualu dołączonym do gry, więc poradnik ich nie obejmuje.

Miłej zabawy i zwycięskich bitew!

Malwina „Mal” Kalinowska

SOLUCJA



Mapa wszystkich lokacji.

Slavingrad

Rozejrzyj się po mieście i zlokalizuj licznych kupców. Na rynku można dostać żywność, wodę i ceramikę, pod karczmą spirytualia, przy głównej drodze obiekty alchemiczne. Nieopodal muru jest kuźnia, a w niej broń i zbroje i tarcze.

Na razie nie można dostać się do księcia.

Zadanie poboczne: Larrisa prosi o przyniesienie mikstur od Darny, żony Piwowara. Nagrodą jest 200 monet i polecenie Vivien siostrze, która uczy alchemii.

Zadanie poboczne: Waradin prosi o przyniesienie koła do wozu od żony Marfy z Wodnego Oczka. Nagrodą jest żywność.

Zadanie: Shandee zaprasza do spotkania z burmistrzem Petrovców. Należy za nim podążyć.



Petrovce

Zadanie poboczne: Tuż za mostkiem stoi Daribor, który prosi o eskortę do młyna dla swoich ludzi. Zaprowadzenie ich na miejsce owocuje zwiększeniem zasobów gotówki. Po kilku dniach można przyjść po nich i odprowadzić znowu do Petrovców.

Zadanie: Burmistrz Darowit poszukuje żony, która zaginęła w Dolinie Szarkana. Nie trzeba się spieszyć z tym zadaniem, ale trzeba je wykonać, by posunąć scenariusz do przodu.

Młyn (lokacja nieobowiązkowa)

Jest tu kupiec, który nabywa zboże i sprzedaje mąkę.

Zadanie poboczne: Miran prosi o płatną eskortę do Slavingradu.

Piowar (lokacja nieobowiązkowa)

Obok piowara stoi Darna, od której należy wziąć mikstury dla Larrisy. Można tu nabyć spirytualia.

Zadanie poboczne: Piowar prosi, by przynieść mu 10 ogonów larw chrapasów, które żyją na Bagnach.



Wodne Oczko (lokacja nieobowiązkowa)

Na prawo od głównej ścieżki mieszka mistrzyni alchemii. By podjąć u niej naukę, należy najpierw wypełnić zadanie dla Larrisy. Za uzyskanie kolejnych stopni alchemicznego wtajemniczenia mistrzyni żąda pewnej ilości alchemicznych komponentów.

Przy młynie stoi kupiec, który korzystnie płaci za wszelką żywność, prócz ryb. Dalej przy wozie – Marfa, od której otrzymuje się koło dla Waradina.

Dolina Szarkana

Na południu lokacji jest obozowisko myśliwych, których można zabić, lub odejść po przeprowadzeniu rozmowy. By znaleźć Eurykę, należy od razu skręcić w prawo i dalej kierować się wąwozem. Euryka twierdzi, że nie kocha męża, więc można przystać na jej pomysł udawania martwej.

Po tej lokacji grasują wilki, a w jeziorku żyją larwy chrapasa. To dobre miejsce, by zapolować zdobywając mięso i skóry na sprzedaż.



Garbarz (lokacja nieobowiązkowa)

Garbarz daje korzystne ceny za wszystkie zdobyte części zwierząt i potworów z wyjątkiem mięsa. Zwykle grasuje tu parę wilków, ale niewielkich.

Petrovce II

Po powrocie do burmistrza można sprzedać mu historyjkę o śmieci żony. Darowit kieruje Vivien do księcia Wołodymira w Slavingradzie i do Gorazda. Gorazd stoi po przeciwnej stronie jeziorka.

Zadanie: Gorazd wysyła Vivien na Kruczą Górę, gdzie jest świątynia strzeżona przez matkę goronów i poszukiwana bogini.

Slavingrad II

Teraz można porozmawiać ze strażnikami, by dopuścili cię przed oblicze księcia Wołodymira.

Na prawo od księcia stoi mistrz, u którego można za pieniądze zdobyć kolejne poziomy specjalizacji wojownika. Później będzie też ewentualnie szkolił inne osoby z drużyny.

Zadanie: Księżę zleca zabicie Władcy Bestii w Przeklętym Lesie.



Bagna (lokacja nieobowiązkowa)

Tutaj w błocie żyją larwy chrapasa. Rośnie też aloes.

