

Mage Knight

Apocalypse

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Mage Knight Apocalypse

autor: Marcin „Hamster” Matuszczyk

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
Kilka uwag na początek	4
Bohaterowie	5
Janos Freeborn	5
Kithana	6
Chela	7
Sarus	8
Tal Windstrider	9
Umiejętności	10
Janos Freeborn	10
Chela	13
Tal Windstrider	16
Sarus	19
Kithana	22
Zadania	25
Rozdział 1 - Silverholt	25
Rozdział 2 - Firefather	26
Rozdział 3 - Ashton	27
Rozdział 4 - Chrys a'lara	28
Rozdział 5 - The Vale Of Dawn	29
Rozdział 6 - Apocalypse	30
Mapy	31
Tutorial	32
Silverholt gate	33
Brigand camps	33
Silverholt	34
Abandoned Quarries	35
Firefather	35
The Rain temple	36
The fist	37
Abandoned temple	38
Ashton	39
Blassted lands	40
Aridaxis	41
The Altar of power	42
Chrys a'lara	43
Mauzoleum	44
Sacred cavern	45
The shyft tunnels	46
The vale of dawn	46
Frozen river	47
Winter Keep	48
Fallen citadel	49
Vungra divide	50
Apocalypse	51

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

Mage Knight Apocalypse to gra z gatunku action/RPG. Rozgrywka ma miejsce w rozbudowanym świecie Mage Knight. Wcielając się w jednego z pięciu wojowników, masz za zadanie odszukać źródło zła i powstrzymać nieczne moce za wszelką cenę. Głównym bossem gry jest pięciogłowy stwór o wielkiej sile, czyli Smok Apokalipsy. Aby go unicestwić, wszystkie ludy muszą się zjednoczyć i wybrać najsilniejszego przedstawiciela, który będzie pomagał Ci w dalszej wędrówce. W każdym rozdziale przyłączy się do Ciebie jeden sprzymierzeniec. Życzę miłej zabawy.

Marcin „Hamster” Matuszczyk

Kilka uwag na początek

1. Wybór postaci na początku gry nie wpływa na fabułę, jest ona taka sama dla każdego bohatera.
2. Rozwój umiejętności postaci zależy od tego, jak często używasz danego skill'a. Zależy to od stylu gry np. jeśli korzystasz przez cały czas z czarów ogniowych, to po jakimś czasie zostanie odblokowana następna umiejętność. Który skill otworzy następny, możesz sprawdzić w drzewie umiejętności.
3. Każdy martwy przeciwnik pozostawia po sobie pieniądze a niekiedy sakiewkę z różnymi rzeczami. Warto zawsze przejrzeć jej zawartość, bo czasem są tam rzadkie przedmioty.
4. Jeśli zginiesz, pojawisz się w najbliższym punkcie zapisu. Są to duże różowe kryształy, po zbliżeniu się do których uruchamiasz automatyczny zapis gry (autosave). W wyniku śmierci niczego nie tracisz, czas gry się nie cofa, więc możesz powrócić w miejsce, gdzie zginąłeś i dalej walczyć z przeciwnikiem. Twoi towarzysze również pojawią się po swojej śmierci przy savepoincie, gdy tylko się do niego zbliżysz. W tym punkcie możesz też wytworzyć runę (ikona obok mapy). Dzięki niej będziesz mógł teleportować się do każdego miejsca zapisu, w którym stworzyłeś runę.
5. Jeśli chcesz, aby członek drużyny zaatakował konkretnego wroga, powinienes kliknąć na komendę atak, a następnie na potwora.
6. Do każdej części ekwipunku możesz dodać kamień magiczny z konkretną mocą. Należy wyświetlić w tym celu zakładkę kuźni (forge) i do środkowego koła przeciągnąć element, który chcesz ulepszyć. Do jednego przedmiotu można dodać 3 kamienie jednocześnie (pozostałe koła).
7. Podczas walki zalecałbym kamerę najbardziej oddaloną od bohatera, ponieważ łatwiej jest namierzyć przeciwnika, w trakcie wędrówki - na odwrót.
8. Korzystanie ze skill'i jest ograniczone, każde ich użycie zabiera jakąś ilość many.
9. W zależności od tego, jaką grasz postacią, w każdym rozdziale przyłączy się do Ciebie inny sojusznik - jeden z bohaterów, którego nie wybrałeś rozpoczynając grę.

Bohaterowie

J a n o s F r e e b o r n



Karłowaty kanonier

Od wielu pokoleń karły z Silverholt były niewolnikami w kopalni magicznych kamieni pod Atlantean. Jedna rodzina zachowała dumę nawet w tych ciężkich warunkach. Nazwali się oni Freeborn, aby pamiętać, że nawet jeśli mają skute nogi, ich duch nie poddaje się i pewnego dnia się uwolni.

Ten dzień nadszedł z wybuchem powstania Black Powder. Karły dołączyły do walki, aby zmierzyć się z oprawcami, a pas pobliskich gór stał się ich nowym domem.

Wierząc w wolność, wyznaczyli najwaleczniejszego, czyli Janosa Freeborna do starcia z ich ciemężycielami. Stał on się jednym z najbardziej zaciekle wojowników powstania Black Powder. Robił wszystko, aby zwyciężyć. Freeborn znalazł wielu przyjaciół, pozostając bardzo lojalnym wobec tych, którzy go szanowali.

Janos zamiast paska many ma wskaźnik ciepła. Jeśli jest on zapełniony, nie można użyć żadnego skill'a, aby go zmniejszyć, należy zastosować Coolant potion.

Umiejętności:

Fizyczne - ręczne ataki bronią i tarczą, a także karłowy opór przeciw magii.

Broń - wszystkie bronie z użyciem czarnego proszku. Nawet przez mieszanie różnych naboí możesz stworzyć oślepiające błyski, umyślne odbicie się czy ładunki wybuchowe.

Materiały wybuchowe - rzucanie granatów lub innych bomb, mogą być one połączone z magią, gdy zamoczysz w nich kamienie magii.

K i t h a n a



Wampir nocnych ostrzy

Kithana jest wampirem i wygnańcem z jej narodu - Newcropolis.

Rodzina Kithany należała do domu Uhrlik, który został zniszczony podczas konfliktu z innym domem wampirów zwanym Vladd. Kithana przebywała wówczas z dala od domu, dlatego straszna klątwa ominęła jej rodzinę i przyjaciół.

Teraz została dziennym wampirem na terenie, gdzie martwych nie darzą miłością. Jednakże trening w zabijaniu przydał się jej. Ostatecznie zwróciła uwagę Solonava, który czasem korzystał z jej usług w zamian za informacje, mogące w przyszłości doprowadzić do zdjęcia klątwy z domu Uhrlik.

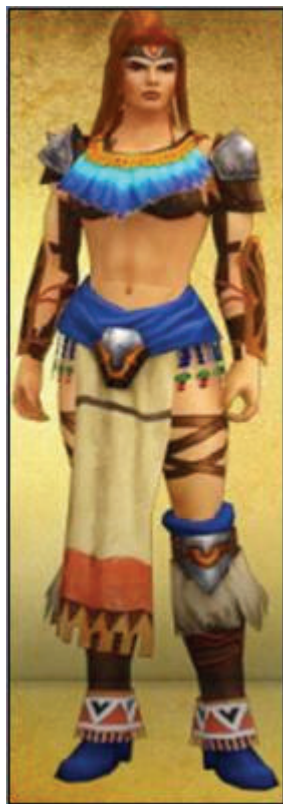
Umiejętności:

Nekoromanceryczne - nekoromanceryczne wampiry mają zdolność przyzywania umarłych, tworząc zombie lub golem, aby je kontrolować; posiadają też umiejętności zmartwychwstania i zarażania.

Fizyczne - uderzają przeciwników w krytyczne punkty, zadając im ból i czyniąc obrażenia. Jest to ich największym atutem w walce wręcz.

Wampirzyste - krwiożercze umiejętności odzyskiwania energii, takie jak wysysanie krwi z innych, przybieranie postaci nietoperza, oglądanie podziemnego świata.

C h e l a



Łowczyni Amazonka

Amazonki pochodzą z różnych plemion i książęcych rodów, mimo tego znalazły sposób, żeby dojść do porozumienia w głównych sprawach, co pozwala im działać jako jednolitemu narodowi. Niedawno Amazonki sprzymierzyły się z powstańcami Black Powder, dając im dostęp do ogromnego obszaru (z czarnym proszkiem) w górach wulkanicznych.

Jak większość Amazonek Stu Wiosek, łowczyni Chela trenowała sztuki walki i wraz z siostrami u boku brała udział w bitwach przeciwko wielu wrogom. Dodatkowo Chela ma duchowe więzi z kilkoma bogami (którzy przyjmują postać zwierząt) i wykorzystuje je, aby polepszyć swoje wojownicze umiejętności.

Umiejętności:

Postawa niedźwiedzia - część postawy niedźwiedzia skupia się na sile i mocy. Amazonki zyskują siłę w tej postawie, aby polepszyć swoje umiejętności w walce wręcz.

Postawa jaguara - to szybkość i zręczność. Amazonki przewidują, kiedy wróg będzie uderzał i przemieszczają się w inne miejsce, gdzie można kontratakować.

Postawa orła - te umiejętności dotyczą strzelania z łuku. Amazonki specjalizują się w dystansowym strzelaniu, zawsze noszą ze sobą łuk - gotowy, aby wystrzelić w odpowiednim momencie.