

The Bard's Tale: Opowieści Barda

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Bard's Tale

Opowieści Barda

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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	4
Ogólne informacje	5
Tworzenie postaci	6
Artefakty	8
Melodie	9
Amulety	12
Rozdział I	16
Pijany szczur	16
Houton	18
Złowróźbny las	22
Czarci krąg	24
Las Houton	26
Przerywnik	28
Tereny łowieckie	28
Rozdział II	29
Knieja Uroczysko	29
Rozdział III	32
Kirkwall	32
Ukryte urwisko (Farma Finna)	34
Rozdział IV	37
Wysoki gaj	37
Rozdział V	39
Leśna wieża	39
Leśna wieża, poziom 1	40
Leśna wieża, poziom 2	41
Leśna wieża, poziom 3	42
Rozdział VI	44
Górska przełęcz	44
Zamarznięta rzeka	46
Lodowe Grobowce A	47
Komnata pogrzebowa	48
Lodowe grobowce B	50
Rozdział VII	52
Górska wieża	52
Górska wieża, poziom 1	54
Górska wieża, poziom 2	55
Górska wieża, poziom 3	56
Przerywnik	58
Kopiec Ardagh	58
Krąg Carrowmore	59
Rozdział VIII	60
Wschodnie Dounby	60
Stare miasto	62
West Dounby	63
Przerywnik	65
Ruiny Emain Macha	65
Ruiny Tary	66
Rozdział IX	67
Las Finna	67
Finstown	68
Rozdział X	70
Zielona kraina	70
Lochy MacRatha A	72
Lochy MacRatha B	73
Lochy MacRatha C	74

Rozdział XI	76
Stromness	76
Farma	78
Przerywnik	79
Ruiny Dun Ailinne	79
Rozdział XII	81
Kopalnie Firbolgów	81
Podziemna rzeka	83
Jaskinie pływoludzi	84
Wąskie morze	87
Rozdział XIII	88
Wieża na wyspie	88
Wieża na wyspie, poziom 1	89
Wieża na wyspie, poziom 2	90
Wieża na wyspie, poziom 3	91
Rozdział XIV	92
Wieża w Dounby	92

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

The BARD'S TALE™ NIEOFICJALNY PORADNIK DO GRY

Wprowadzenie

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry The Bard's Tale, nietypowego cRPG'a z potężną dawką humoru. Poradnik w dużej mierze składa się z opisu gry – co i jak robić, wraz z konsekwencjami każdej decyzji (bard może często wybierać, czy chce być miły dla napotkanych postaci czy nie).

Pomiędzy rozdziałami opisane zostały lokacje, których wcale nie trzeba odwiedzać, by pchnąć fabułę do przodu ([Przerywnik]), jednak oczywiście polecam to zrobić, gdyż zdobędziemy skarby w postaci srebra i magicznych przedmiotów. Jedną taką lokację można odwiedzić już po pierwszym rozdziale. Pozostałe polecam odwiedzić po rozdziale siódmym, jako że wtedy będziemy mieli dostęp do ulepszanego Odkrywcy (patrz rozdział „Melodie”), a tylko on potrafi otwierać ukryte drzwi. Możemy te lokacje odwiedzić wcześniej oczywiście, ale wtedy nie zdobędziemy tego, co znajduje się za ukrytymi drzwiami. Aha, warto też wspomnieć, że rozdziały drugi i dziewiąty są również opcjonalne. One również nie pchną fabuły do przodu.

W opisach rzeczy wyróżniające się zostały podkreślone odpowiednim kolorem. Oto następujące czcionki, które zostały użyte:

- Czcionką **pogrubioną** zaznaczone zostały przedmioty do zdobycia;
- Czcionką **niebieską** zaznaczone zostały postacie, z którymi można rozmawiać;
- Czcionką **pomarańczową** zostały zaznaczone punkty na mapie określające przejścia do innych lokacji (na mapie – litera w żółtym kole);
- Czcionką **zieloną** zostały zaznaczone punkty na mapie określające ważniejsze miejsca (na mapie – liczba w zielonym kole);
- Czcionką **brązową** zaznaczone zostały nazwy lokacji.

Prócz tego, na mapie można zauważyć mniejsze kółka, czerwone i niebieskie. Te pierwsze oznaczają grupy przeciwników które napotkasz, te drugie – pułapki, na które musisz uważać.

Przed opisem gry zawarty został sposób tworzenia postaci, spis melodii (czyli towarzyszy, których możemy przywoływać) oraz amuletów, jakie możemy zdobyć (plus sposoby, jak to zrobić). I to wszystko – zapraszam do lektury i życzę przyjemnej zabawy.

Ogólne informacje

W tym rozdziale przedstawiam garść ogólnych informacji o grze, bo niektóre jej aspekty są dość nietypowe jak na cRPG'a, inne nie. Tak czy inaczej polecam się z tymi wskazówkami zapoznać.

Rozmowa – najczęściej to po prostu dialog pomiędzy bardem, a daną postacią, na który nie mamy wpływu. Czasem jednak widać na górze dwie maski, jedną uśmiechniętą, drugą skrzywioną – możemy wybrać, czy chcemy dla napotkanej postaci być mili czy nie. Nie zawsze bycie miłym oznacza większą nagrodę.

Pieniądze – zamiast złota w tej grze środkiem płatności jest srebro. Każdy zebrany przedmiot automatycznie zamieniany jest w srebro, nie musisz go sprzedawać u kupców. Dodatkowo, jeśli np. posiadasz miecz i zdobędziesz lepszy – to ten poprzedni również automatycznie zamieniany jest w srebro.

Walka i żywotność – walczysz wręcz lub strzelając z łuku. Możesz też wykorzystywać ku temu swoich towarzyszy. Ilość energii życiowej wskazuje czerwony płyn w kuli w lewym górnym rogu ekranu. Gdy spadnie do zera – giniesz. Życie powoli się regeneruje, można także leczyć się u kapłanów w miastach czy kapłanów wędrownych (za pieniądze oczywiście). Jeśli strzelasz z łuku to możesz ranić nawet tych przeciwników, których nie widzisz. Najlepiej gra się z mapą włączoną tuż nad bardem – wtedy widać na niej przeciwników w postaci czerwonych kropek.

Towarzysze i energia magiczna – zielony płyn w kuli w lewym górnym rogu ekranu oznacza energię magiczną. Każdy przywołany towarzysz zabiera pewną jej część. Towarzyszom można wydawać cztery rozkazy – by atakowali, by wycofali się, by zostali w miejscu lub by trzymali się przy tobie. Energia magiczna również powoli się regeneruje. Maksymalna liczba towarzyszy zależna jest od instrumentu muzycznego, który posiadasz.

Podróż – gdy wyjdiesz z jakiegoś miasta, zauważysz wielką mapę i duże postacie barda i przeciwników. Jeśli spotkasz się z takim przeciwnikiem, to przeniesiesz się do losowo utworzonej lokacji i będziesz musiał pokonać wszystkich wrogów (ich liczba znajduje się na górze ekranu), aby ją opuścić. Są także inne postacie – koleś z brodą to kapłan, musisz dać mu datek, aby móc wyjść z obszaru. Mały Trow (poznasz jak one wyglądają jeszcze przed wyruszeniem w świat) to kupiec, który może ci sprzedać mapy pokazujące ukryte lokacje – tylko w taki sposób (po kupnie map) możesz zdobyć parę magicznych przedmiotów.

Menu – pierwsze menu to wybór artefaktu (przez 1/3 gry będziesz miał do wyboru jedynie ten artefakt, który dostałeś na początku). Drugie menu to wybór grupy melodii (wspomagające, ofensywne, żywiołowe i użytkowe), a potem odpowiedniej melodii (po cztery melodie na każdą grupę). Trzecie menu to wybór broni (miecz dwuręczny, miecz jednoręczny plus sztylet, łuk albo korbacz). Wreszcie, czwarte menu to wybór magicznych przedmiotów. Opis przedmiotów znajduje się w grze, natomiast dokładniejszy opis melodii i artefaktów jest w poradniku, w następnych rozdziałach.

Tworzenie postaci

Pierwsze co musisz zrobić to stworzyć swoją postać. Jest tu dużo ograniczeń, ponieważ nie można grać kobietą, ani zmienić rasy głównego bohatera – zawsze będzie nim bard, człowiek. Masz jednak wpływ na kilka istotnych kwestii, które zostały wypunktowane i opisane poniżej.

1. Poziom trudności

Ma wpływ na to, ile punktów będzie liczył każdy współczynnik barda. Na łatwym poziomie będzie ich osiem, na średnim – sześć, na trudnym – cztery., chociaż nie zmienia się nic w kwestii dialogów czy wyborów postaci.

Dodatkowo, od poziomu trudności zależna jest liczba punktów, w których można zapisywać grę. Logiczne – im wyższy poziom, tym mniej takich punktów. Poradnik napisany jest do gry na łatwym poziomie trudności (czyli wskazanie wszystkich punktów do zapisu gry).

2. Współczynniki

W zależności od poziomu trudności startujesz z 4, 6 lub 8 punktami przy każdym współczynniku. Masz jeszcze dwanaście dodatkowych punktów, które możesz rozdzielić jak chcesz. Polecam wszechstronną postać – tj. rozdzielenie punktów równo po wszystkich współczynnikach. Jeśli jednak wolisz się specjalizować, przeczytaj opisy współczynników a będziesz wiedział, któremu dodać punkty, a który zostawić.

Siła – zwiększa obrażenia zadawane bronią do walki bezpośredniej;

Żywotność – im większa, tym więcej punktów życiowych bard posiada;

Szczęście – zapewnia większe powodzenie we wszystkich działaniach;

Zręczność – zwiększa obrażenia zadawane bronią do walki dystansowej;

Charyzma - zmniejsza ceny u kupców;

Rytm – zwiększa współczynniki przyzywanych stworzeń.

3. Talenty

Możesz wybrać jeden z ośmiu talentów dla swojego barda. Reszty będziesz się stopniowo uczył. Oto lista talentów wraz z opisami:

Bronie dwuręczne – bard może używać broni dwuręcznych;

Oburęczność – bard może walczyć trzymając sztylet w jednej dłoni, a miecz w drugiej;

Korbacz – bard może używać korbacza;

Uderzenie tarczą – bard, po zablokowaniu ciosu przeciwnika tarczą, automatycznie nią uderza, ogłuszając wroga;

Szarża tarczą – bardzo silny cios ogłuszający wrogów (wymaga zdolności używania miecza). Aby uaktywnić zdolność przytrzymaj i puść przycisk ataku;

Potężny strzał – bardzo silny strzał, powodujący że pocisk dosłownie przeszywa cel na wylot (wymaga zdolności używania broni dystansowych). Aby uaktywnić zdolność przytrzymaj i puść przycisk ataku;

Uderzenie krytyczne – znacznie większa szansa na trafienie krytyczne, powodujące o wiele więcej obrażeń;

Poszukiwacz skarbów – bard znajduje dodatkowe monety, jeśli zdobędzie jakiś skarb.

Na początek najbardziej godnymi polecenia talentami są dwa ostatnie, gdyż nie wymagają przedmiotów których na początku oczywiście nie posiadasz. A ponieważ walka jest bardziej ważna niż srebro, dlatego też polecam wybrać z talentów trafienie krytyczne.

Po zaakceptowaniu wyboru talentu gra się rozpocznie. W dalszej grze będziesz mógł się uczyć talentów – wybieraj te, które odpowiadają sposobowi w jaki gracz (walka wręcz czy walka bezpośrednia). Jeśli posiadasz psa, to jako pierwszy talent wybierz trening psa – dzięki temu pies będzie mógł atakować przeciwników. Może nie jest on silny, ale skutecznie wprowadza chaos wśród wrogów. Potem dopiero wybieraj talenty według własnego uznania.