

King's Bounty: Legenda

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

King's Bounty: Legenda

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Katur Interactive, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Małżeństwo	11
Zadania główne	18
Wstęp	18
Misje	18
Zadania poboczne	36
Wstęp	36
Grenwort	36
Błotne Moczary	52
Las Verlon	62
Arlania	73
Wyspy Zachodnie	83
Wyspy Wschodnie	91
Górny Hadar	100
Dolny Hadar	105
Kopalnie Taronu	110
Szczyty Ardanu	112
Mehgard	116
Magiczna Dolina	118
Dolina Tysiąca Rzek	120
Wielki Las	126
Szare Pustkowia	131
Dolina Śmierci	134
Kraina demonów	135
Inne zajęcia	139
Wstęp	139
Grenwort	139
Arlania	140
Wyspy Zachodnie	141
Kraina demonów	143

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



Wstęp

Niniejszy poradnik stanowi uzupełnienie instrukcji dołączonej do gry. W tekście znajdziesz informacje, które ułatwią Ci wykonanie wszystkich misji z głównego wątku fabularnego, a także szczegółowe opisy ponad dziewięćdziesięciu zadań pobocznych. Oprócz tego w poradniku zawarto kilkanaście wskazówek dotyczących prawideł rządzących grą oraz wykaz kobiet, które można poślubić w trakcie zabawy. Życzę Przyjemnej lektury!

Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

Porady ogólne

Do minimum ogranicz walki z silnymi stworami

Zdecydowana większość oddziałów wojskowych krążących po mapach wykazuje wrogie zamiary wobec Twojej osoby - jednostki ruszą do ataku w chwili, gdy tylko Cię zobaczą. Nie zawsze warto walczyć ze stworami, mimo wysokich premii w postaci punktów doświadczenia oraz złota. Czasem lepiej jest uniknąć natarcia i salwować się ucieczką. Dlaczego? Jeśli wrogi oddział jest zbyt silny, jego pokonanie może zostać okupione dużymi stratami. Pamiętaj, że większość sklepów ma ograniczoną liczbę jednostek w swojej ofercie i z czasem odbudowanie armii będzie co raz trudniejsze, zwłaszcza gdy bazujesz na mniej popularnych oddziałach i preferujesz walkę w zwarciu.

Używaj okrętów

Korzystaj ze statków, nawet jeśli ich cena wydaje się wygórowana. Okręty pozwalają dostać się w miejsca niedostępne drogą lądową i zebrać czekające tam przedmioty (często zdarza się, że nie są one w ogóle chronione). O ile to możliwe, po odwiedzeniu nowej krainy zawsze zaczynaj jej eksplorację od akwenów wodnych. Statki można kupić w portach od miejscowych handlarzy.



Większość spotykanych podczas gry oddziałów spróbuje Cię zaatakować. Możesz wykorzystać to, że wrogie jednostki będą podążać za Tobą i tym samym odciągnąć je od skarbów lub wyprowadzić na niekorzystny dla nich teren.

Wykorzystuj słabości przeciwników

Przed rozpoczęciem walki sprawdzaj, jakie jednostki wchodzi w skład wrogiej armii i wyciągaj z tego wnioski. Sprawność niektórych wojsk uzależniona jest od terenu, na którym toczy się bitwa, dlatego czasem dobrze jest wywabić przeciwników na obszar dla nich niekorzystny. Dobrym przykładem są tu ożywieńcy, którzy w trakcie walki na cmentarzu automatycznie dostają bonus do morale, zwiększając tym samym współczynniki ataku, obrony i szansy na trafienia krytyczne. To samo tyczy się pory dnia. Nieumarli lepiej radzą sobie w walce, jeśli potyczka rozgrywa się w nocy.

Kumuluj Punkty Szału

Jeśli czeka Cię wyjątkowo trudna potyczka, np. z wrogim bohaterem, warto przystąpić do niej z większą liczbą *Punktów Szału* na koncie. Licznik można nabić wcześniej korzystając z różnych przedmiotów, a także walcząc z mniej wymagającym wrogiem. Po każdej bitwie niewykorzystane *Punkty Szału* zaczynają powoli przepadać, dlatego jak najszybciej zaatakuj kolejnego przeciwnika.



Przykładowa mapa prowadząca do ukrytego skarbu.

Szukaj ukrytych skarbów

W trakcie eksploracji terenu nie jeden raz trafisz na ukryte skrzynie, które można wykopać za pomocą łopaty. Miejsca w których schowano skarby oznaczane są za pomocą świetlistego promienia – w kufrach najczęściej znajduje się złoto, ale można zdobyć w ten sposób także inne przedmioty. Podczas rozgrywki otrzymasz również na specjalne mapy, które wskazują miejsce ukrycia wyjątkowo atrakcyjnego skarbu. Ich odnalezienie nie jest proste – najpierw trzeba zorientować się jaką okolicę przedstawia pergamin, a następnie udać się w to miejsce i wykopać kufer.

Zbieraj punkty doświadczenia

Twój podopieczny uzyskuje kolejny poziom wraz z osiągnięciem odpowiedniej ilości punktów doświadczenia. Te ostatnie można zdobyć wykonując powierzone przez bohaterów niezależnych zadania lub walcząc z potworami. Z racji tego że na początku rozgrywki batalie nie przynoszą zbyt wiele punktów doświadczenia (wrogie armie są słabe, co przekłada się na otrzymywane nagrody), lepiej jest skupić się na wykonywaniu misji.

Tabela poziomów doświadczenia przedstawia się następująco:

Poziom	Liczba punktów	Poziom	Liczba punktów
1	0	17	75.000
2	100	18	90.000
3	370	19	106.000
4	900	20	125.000
5	1.800	21	146.000
6	3.100	22	170.000
7	4.900	23	197.000
8	7.300	24	227.000
9	10.400	25	261.000
10	14.000	26	300.000
11	19.000	27	340.000
12	25.000	28	388.000
13	32.000	29	440.000
14	40.000	30	500.000
15	50.000	31	1.000.000
16	60.000		

Mimo że gra oferuje wyłącznie 31 poziomów doświadczenia, nie ma niebezpieczeństwa, że w pewnym momencie Twój bohater przestanie się rozwijać. Osiągnięcie limitu jest bardzo trudne, nawet jeśli zdołasz zabić wszystkie stwory jakie nawiną Ci się pod miecz i pomyślnie ukończysz dostępne zadania poboczne. *King's Bounty* to wręcz wymarzony produkt dla ciułaczy punktów doświadczenia, więc możesz je zbierać bez jakichkolwiek obaw od samego początku zmagania.

Poznaj system przyznawania run

Po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia otrzymasz siedem lub osiem run, które możesz wykorzystać do rozwijania umiejętności Twojego herosa. O tym jakie runy wpadną Ci w ręce, zadecyduje losowanie. Każdy bohater ma określoną z góry szansę na pozyskanie danej runy. Wartości te przedstawiają się następująco:

- **Wojownik** – Runa mocy: 50%; runa intelektu: 35%; runa magii: 15%.
- **Paladyn** – Runa mocy: 25%, runa intelektu: 50%; runa magii: 25%.
- **Mag** – Runa mocy: 20%, runa intelektu: 20%; runa magii: 60%.

Jak to działa w praktyce? Bardzo prosto. Załóżmy że wojownik zdobywa nowy poziom i dostaje siedem run. Dla każdej z nich gra oblicza, jaki typ run otrzymamy, posługując się powyższymi wartościami. Istnieje zatem szansa, że nasz wojownik jakimś cudem pozyska siedem run magii (prawdopodobieństwo takiego wyboru wynosi 15%), ale w tym przypadku moglibyśmy mówić o ogromnym szczęściu. Z reguły przeważającą większość będą stanowić tu runy mocy (50%) – w jednym rzucie otrzymamy ich średnio pięć sztuk.

Dbaj o morale wojsk

Dobrze dobrana armia to połowa sukcesu w bitwie, dlatego powinieneś poświęcić cenny czas na odpowiednie skonfigurowanie swoich wojsk. Nie sztuka zebrać różne oddziały do kupy bez ładu i składu, problem polega na tym, żeby zrobić to z głową. Chcąc przyjąć nową jednostkę do swoich szeregów sprawdzaj nie tylko podstawowe parametry (atak, obrona, obrażenia, itd.), ale również to, czy jej pojawienie się nie wywoła niesnasek wewnątrz armii. Niektóre typy wojsk nie przepadają za sobą i mają negatywny wpływ na morale grupy. A wysokie morale to podstawa, jeśli marzysz o częstym zadawaniu trafień krytycznych, na ogół potwornie dewastujących ofiary.

Współczynnik *Dowodzenie* w jasny sposób określa liczbę jednostek danego typu, które możesz zaciągnąć do swojej armii. Istnieje tylko jeden sposób na przekroczenie narzuconego limitu – nowe wojska muszą przyłączyć się do Ciebie w trakcie eksploracji terenu. Kryje się tu jednak pułapka. Jeśli liczba jednostek jest większa niż pozwala na to *Dowodzenie*, takim oddziałem nie będziesz mógł sterować podczas bitwy. Zbuntowane istoty będą robić to, co im się podoba.



Żona to bardzo dobra inwestycja, podobnie jak przynoszące rozmaite bonusy dzieci.