

# King's Bounty: Nowe Światy

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **King's Bounty: Nowe Światy**

**autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Katauri 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

|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>  | <b>4</b>   |
| <b>Porady ogólne</b> | <b>5</b>   |
| Mapy żeglugi         | 5          |
| Rodzaje misji        | 6          |
| Medale               | 7          |
| Oswojony smok        | 9          |
| Zaklęcia wędrowca    | 11         |
| Adrenalina orków     | 12         |
| <b>Towarzysze</b>    | <b>14</b>  |
| Wstęp                | 14         |
| Jimmy Kraud          | 15         |
| Cynriel              | 16         |
| Elenhel              | 17         |
| Moldok               | 18         |
| Mroczny Moro         | 19         |
| Agvares              | 21         |
| Gaudi                | 22         |
| <b>Początek</b>      | <b>23</b>  |
| <b>Zadania</b>       | <b>25</b>  |
| Debir                | 25         |
| Szkarłatny wiatr     | 48         |
| Bolo                 | 51         |
| Zardzewiała Kotwica  | 56         |
| Verona               | 60         |
| Montero              | 65         |
| Kopalnie Montero     | 67         |
| Tekron               | 71         |
| Wielki Kanał         | 72         |
| Dersu                | 75         |
| Uzala                | 80         |
| Umkas                | 84         |
| Elon                 | 86         |
| Bezimienna           | 94         |
| Sheterra             | 100        |
| Reha                 | 104        |
| <b>Kontrakty</b>     | <b>111</b> |
| Debir                | 111        |
| Szkarłatny wiatr     | 114        |
| Bolo                 | 117        |
| Zardzewiała Kotwica  | 119        |
| Verona               | 120        |
| Świątynia Miłości    | 121        |
| Montero              | 122        |
| Kopalnie Montero     | 123        |
| Tekron               | 126        |
| Uzala                | 129        |
| Umkas                | 130        |
| Elon                 | 131        |
| Bezimienna           | 133        |
| Sheterra             | 134        |
| Reha                 | 137        |
| <b>Zakończenie</b>   | <b>138</b> |

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| <b>Inne zadania</b>       | <b>140</b> |
| <b>Czempion Areny</b>     | <b>146</b> |
| Wstęp                     | 146        |
| Gildie                    | 150        |
| Najemnicy                 | 154        |
| Arena                     | 158        |
| Kontrakty                 | 166        |
| <b>Strażniczka Korony</b> | <b>173</b> |
| Wstęp                     | 173        |
| Wyspa Brist               | 176        |
| Kryształowa Dolina        | 179        |

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Pierwsza część poradnika *King's Bounty: Nowe Światy* (lub *Pakiet Dodatków*) poświęcona została poradom ogólnym na temat rozgrywki. W drugiej, najobszerniejszej, znajdziesz wszystkie niezbędne informacje o kampanii „Marsz orków”, czyli przegląd towarzyszy jakich główna bohaterka może zaangażować w przygodę oraz obszerne opisy wszystkich zadań i kontraktów. Na końcu w wyczerpujący sposób opisane zostały mini-kampanie „Czempion Areny” i „Strażniczka Korony”.

**Daniel „Thorwalian” Kazek** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))



# Porady ogólne

## M a p y ż e g l u g i

Na każdym lądzie można odkryć specjalne żółte pergaminy, na których zapisano dane nawigacyjne nowych wysp lub kontynentów Teany. Z reguły tych niezwykle rzadkich map broni jakaś formacja zbrojna, najczęściej dużo silniejsza od spacerujących w pobliżu grup. Jeśli się zdarzy, że podniesiesz mapę znanego Ci lądu, program zamieni ją na losowo wybrany zwój Magii Wędrowca.



Pożółkły pergamin prowadzi do nowych krain.

Schowanie do plecaka mapy nie oznacza, że od razu będziesz mógł przenieść się do nowej krainy. Najpierw należy wpakować swoje cztery litery na obojętnie jaki statek, który można nabyć na każdym lądzie. Opcję dalekiej podróży aktywujesz wtedy ikonką w lewym, dolnym rogu ekranu lub naciskając klawisz T.

## R o d z a j e   m i s j i

W grze istnieją zaledwie dwa zadania główne, polegające na dotarciu do świata Teany, a następnie odnalezienia w nim ośmiu Kamieni Bogów. Cała reszta to zadania przybliżające nas do tego celu albo typowo poboczne, nie mające większego wpływu na główny wątek.



Zlecenie na głowę kłusownika z wyspy Umkas.

Oprócz tego spotkasz się z kontraktami, które wymagają od Amelii likwidowania wskazanych bohaterów. Po zabiciu wyznaczonego celu umowa zostaje automatycznie wypełniona, tak więc nie trzeba wracać po nagrodę do zleceniodawcy. Co ważne, o istnieniu niektórych kontraktów możesz nigdy się nie dowiedzieć, jeśli przed ich parafowaniem zabijesz daną postać. Aby tego uniknąć, uważnie przestuduj odpowiedni dział tego poradnika.

## M e d a l e

Medale przyznaje się za konkretne osiągnięcia, o których dowiesz się najeżdżając kursorem na ikonkę odznaczenia w panelu postaci. Zaraz po rozpoczęciu zabawy zalecam przeanalizować bonusy dawane przez order, warunki ich wręczania, aby później w pełnej świadomości pracować na ich rzecz.

To, że odznaczenia walnie przyczyniają się do wzrostu wartości bojowej Amelii widać gołym okiem. Dodatkowe dowodzenie, więcej doświadczenia po walce, lepsza odporność na obrażenia czy usprawnienie wybranych jednostek to tylko niektóre z generowanych przez nie efektów. Każdy order ma trzy stopnie, a poziom trudności w ich uzyskaniu stopniowo wzrasta.



Triumf strategii.

Kilka słów na temat medalu *Wielka strategia*. Wbrew temu co sugeruje programowy opis, nie chodzi o zwykłe wygrane starcia. Muszą to być zwycięstwa bez strat własnych, o co jak być może wiesz, bardzo trudno. Jeśli podczas gry nie wykształcisz u siebie odpowiedniej strategii, bądź bazujesz na mało odpornych jednostkach, zalecam pozostawić przy życiu niektóre nieprzyjacielskie grupki i wywołać burdy później, kiedy już zwiększysz swoją siłę. Na ratunek poległym w walce możesz użyć czaru wskrzeszania albo np. skorzystać z paladynów, którzy mają daj przywracania do życia wszystkich wokół.