

poradnik do gry
King's Bounty:
Wojownicza
księżniczka

Poradnik zawiera 114 stron i 297 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

King's Bounty: Wojownicza księżniczka

autor: Daniel „Thorwalian” KazeK



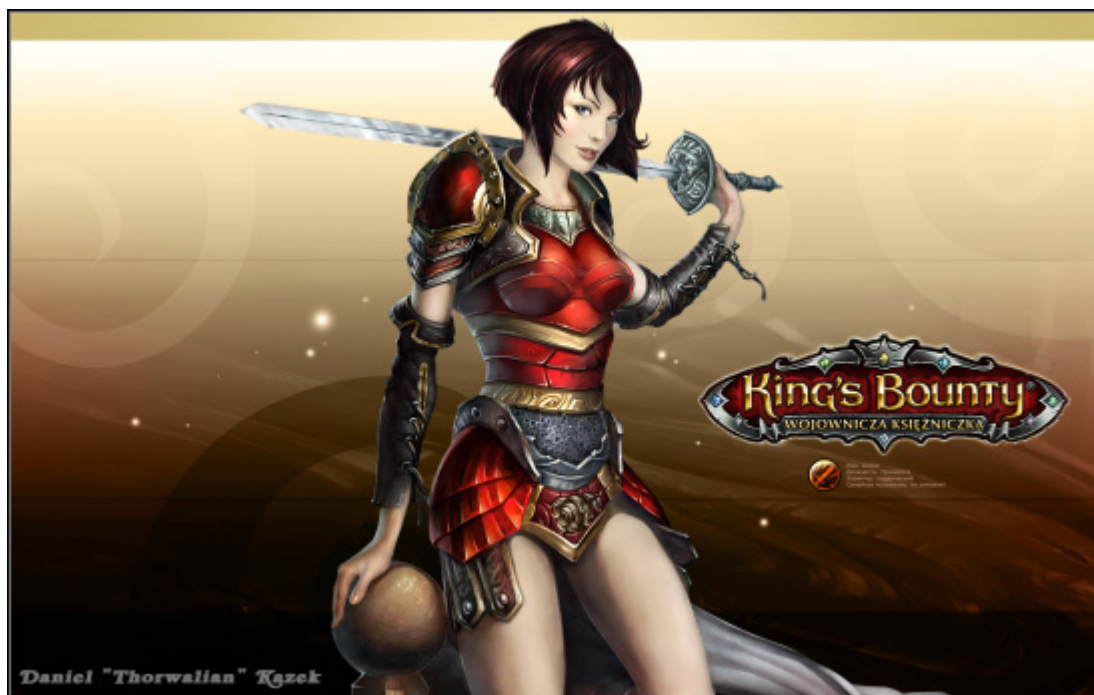
(c) 2009 GRY-OnLine S.A.

Producent Katakuri 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

Wprowadzenie.....	3
Porady ogólne	4
Mapy żeglugi.....	4
Rodzaje misji.....	5
Medale.....	6
Oswojony smok	8
Zaklęcia wędrowca	10
Towarzysze	11
Wstęp	11
Jimmy Kraud.....	12
Cyngiel	13
Elenhel.....	14
Moldok.....	15
Mroczny Moro	16
Agvares	18
Gaudi	19
Początek.....	20
Zadania	21
Debir.....	21
Szkarłatny wiatr	27
Bolo	28
Zardzewiała Kotwica.....	31
Verona	34
Montero	39
Kopalnie Montero.....	41
Tekron	45
Wielki Kanał.....	46
Dersu	49
Uzala	54
Umkas	58
Elon	60
Bezimienna	66
Sheterra	71
Reha	74
Kontrakty	81
Debir.....	81
Szkarłatny wiatr	84
Bolo	87
Zardzewiała Kotwica.....	89
Verona	90
Świątynia Miłości	91
Montero	93
Kopalnie Montero.....	94
Tekron	96
Uzala	99
Umkas	100
Elon	101
Bezimienna	103
Sheterra	104
Reha	107
Zakończenie	108
Inne zadania	110



Wprowadzenie

Poradnik do gry *King's Bounty: Wojownicza Księżniczka* zawiera szereg porad ogólnych na temat rozgrywki, przegląd towarzyszy jakich główna bohaterka może zaangażować w przygodę oraz oczywiście obszerne opisy wszystkich zadań i kontraktów. Pierwszy rozdział stanowi uzupełnienie informacji jakie zostały spisane na potrzeby wersji podstawowej gry. Jeśli więc szukasz bardziej elementarnych wskazówek, odsyłam do naszego poradnika poświęconego grze *King's Bounty: Legenda*.

Daniel „Thorwalian” Kązek

**Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel. (+48 12) 626 12 50, fax. (+48 12) 626 12 70**

(c) 2002-2009 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.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Porady ogólne

M a p y ż e g l u g i

Jedną ze zmian jakie wprowadzono na potrzeby dodatku jest inny sposób przemieszczania się głównej bohaterki między lądami. Charakterystyczna mgiełka, która zwyczajowo prowadziła do innych krain zastąpiona została systemem map.



Pożółkły pergamin prowadzi do nowych krain.

W praktyce wygląda to tak, że właściwie na każdym lądzie można odkryć specjalne żółte pergaminy, na których zapisano dane nawigacyjne nowych wysp lub kontynentów Teany. Z reguły tych wyjątkowych 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.

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. 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

Podstawową różnicą w stosunku do pierwowzoru jest istnienie zaledwie dwóch zadań głównych, polegających 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 przestudiuj odpowiedni dział tego poradnika.

M e d a l e

Kolejna nowość w *Wojowniczej Księżniczce*. Medale przyznaje się za konkretne osiągnięcia, przy czym o wymaganiach dowiesz się najeżdżając kursorem na ikonkę odznaczenia. Naprawdę polecam zaraz po rozpoczęciu zabawy poświęcić chwilę na przeanalizowanie niesamowitych właściwości orderów, warunków wręczania, by później w pełnej świadomości pracować na ich rzecz.

To, że ordery walenie 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 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.

Osobny komentarz należy się również *Zabójcy smoków*. Zdobyć pierwszego stopnia tego odznaczenia wymaga zaledwie zaslachtowania jednego smoka. Nagroda jest bardzo przydatna, bowiem przyspiesza zdobywanie doświadczenia przez Twojego smoczka. Okazję do ubicia pierwszego skrzydlatego gada będziesz miał prawdopodobnie na wyspie Zardzewiałej Kotwicy, do czego doprowadzi spotkanie z uśmiechniętym Bonsu (opis w *Innych zadaniach*). Medal *Poszukiwaczki skarbu* oddziałuje z kolei na punkty wprawie naszej bohaterki, a przyspieszysz go otwierając skrzynie również inna polu bitwy, nawet te wykopywane przez Twoje zwierzątko.



Zombie w potrzasku.

Zdecydowanie najtrudniejszym orderem do zdobycia jest *Traperka*, wręczany osobie biegłej w zakładaniu pułapek. Wpadający w nią wrogі oddział musi jednak zginąć, co jest najtrudniejszym etapem naszych starań. Chodzi o to, że stworzona magicznie pułapka zadaje dość niewielkie obrażenia (zależy od intelektu) i mało tu pomagają nawet usprawnienia samego czarar. Szukaj więc albo słabego przeciwnika albo staraj się używać zasadzki na formacjach będących już na wymarcu.

Na koniec mała notka odnośnie *Anioła stróża*. Jeśli nie masz zwyczaju korzystać z wyszczególnionych czarów, nie zaszkodzi w już praktycznie wygranym starciu rzucić jakąś kamienną skórą czy bożą zbroją. Tak tylko, żeby poprawić sobie statystyki. Występowanie niektórych medali zależy od wybranej profesji.