



Kingdoms of Amalur: Reckoning
Kraina Dalentarth

PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Kingdoms of Amalur Reckoning (kraina Dalentarth)

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 38 Studios / Big Huge Games, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Well of Souls	4
Into the Light	18
The Hunters Hunted	27
Old Friends, New Foes	32
The Coming Storm	40
Zadania poboczne	42
Odarath I	42
Odarath II	65
Glendara	125
Lorca-Rane	138
Etinmere	147
Webwood	155
Haxhi	177
The Sidhe	198
Miasto Ysa	207
Kamienie Lorestone	238
Wstęp	238
Odarath	238
Yolvan	243
Webwood	246
Etinmere	251
Gorguath	255
Glendara	259
Haxhi	263
The Sidhe	267
Summer's End	270
Dalentarth	274
Castle Windemere	279
Spring	282
Summer	287
Fall	292
Mapy	294
Mapa świata	294
M1 – Odarath I	295
M2 – Odarath II	296
M3 – Glendara	297
M4 – Lorca-Rane	298
M5 – Etinmere	299
M6 – Webwood	300
M7 – Haxhi	301
M8 – The Sidhe	302
M9 – Miasto Ysa	303

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

Niniejszy poradnik do gry *Kingdoms of Amalur: Reckoning* poświęcony jest krainie **Dalentarh. Znajdziesz w nim pełen opis wszystkich związanych z tą lokacją zadań głównych oraz pobocznych, a także dział poświęcony ukrytym w Dalentarh Kamieniom opowieści (Lorestone). **Tekst został dodatkowo wzbogacony dużą ilością ilustracji oraz mapek, które znacznie ułatwiają poruszanie po olbrzymim świecie Amalur.****

Na mapach zostały zaznaczone wszystkie elementy, którą mogą się w jakikolwiek sposób przydać podczas przygody:

- podziemia
- cele misji
- zleceniodawcy zadań
- skarby
- kapliczki
- notatki
- ukryte przejścia
- kamienie opowieści (lorestone)

Legenda

Agarth **M3(2)** – oznacza, że Agarth znajduje się w Odarath I (mapa **M3**) w miejscu z numerem 2. Tego typu odwołania odnoszą się tylko do 9 największych map umieszczonych w rozdziale „Mapy”.



– punkt na mapie



– skarb



– kapliczka



– Lorestone (kamienie opowieści)



– skarb lub sekretne przejście dostępne tylko dla postaci z odpowiednio wysokim współczynnikiem „Detect Hidden”

Michał „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Well of Souls

Mapa Well of Souls



- 1 – Miecz
- 2 – Encel
- 3 – Stojak na broń
- 4 – Magiczna rzeźba
- 5 – Zbrojownia
- 6 – Laboratorium



Gdy wstępna animacja dobiegnie końca, pobiegnij w stronę zaznaczonego na mapie punktu. Po drodze możesz przeczytać notatkę leżącą na stole z lewej oraz przeszukać (A) szkielet leżący na wschodzie (za głazami).



Punkt na mapie wskaże ci drugie zwłoki, przy których znajdziesz swoją pierwszą broń – Rusty Longsword. Aby się w nią wyposażyć, wciśnij **START**, a następnie wybierz po kolei zakładki **Inventory** → **Weapons** → **Primary**. Znajdziesz tam zdobyty miecz. Z prawej strony umieszczono również okienko statystyk, wskazujące poziom zniszczenia przedmiotu, jego podstawowe obrażenia oraz dodatkowe zdolności. Wybierz broń wciskając **A**.



Gdy drzwi zostaną otwarte, przebiegnij na drugą stronę i kieruj się cały czas prosto. W pewnym momencie drogę zablokują ci dwa olbrzymie szczury. Do ich pokonania musisz użyć zdobytego wcześniej miecza. Ciosy główną bronią wyprowadzasz wciskając przycisk **X**. Po walce biegnij dalej przed siebie, pamiętając o niszczeniu napotkanych skrzyń i beczek. Czasami znajdują się w nich cenne monety.



Po krótkim biegu powinieneś napotkać na swojej drodze gнома. Zeskocz na dół wciskając **A**, a następnie pokonaj nadbiegających napastników. Podczas walki, oprócz ataków staraj się również korzystać z uników. Wykonuj się je przyciskiem **B**, a kierunek wybiera gałką lewego analoga.



Gdy walka dobiegnie końca, porozmawiaj z ocalonym niziołkiem. Jeśli chcesz wyciągnąć od niego jak najwięcej informacji, na początku zawsze wybieraj opcje dialogowe z lewej strony. Opcje z prawej posuwają rozmowę do przodu, lecz rzadko mają wpływ na przebieg lub zakończenia zadania. Jeśli taki wpływ się pojawi, zostanie on opisany w poradniku. We wszystkich innych przypadkach, możesz bez zastanowienia wybierać dowolne opcje dialogowe, nie martwiąc się o skutki dokonanego wyboru.



Po krótkim wstępie otrzymasz 3 eliksiry leczące, a forma dialogu zmieni się. Zamiast kółka z odpowiedziami pojawi się lista istotnych wątków. Jeśli chcesz możesz wysłuchać informacji na temat każdego z nich lub wybrać opcje na szczycie listy, a następnie zakończyć rozmowę (**B**). Zawsze staraj się wysłuchać tego co ma do powiedzenia rozmówca na zaznaczony na niebiesko temat, gdyż często są to dość istotne informacje. W tym przypadku dowiesz się, gdzie znajduje się gnom o imieniu Hugues.