



# Dragon Age: Początek **Atlas Świata**

## PORADNIK DO GRY

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

# **Dragon Age: Początek (Atlas Świata)**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent BioWare Corporation, 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

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>                 | <b>3</b>   |
| <b>Rozwój postaci</b>               | <b>4</b>   |
| Utworzenie nowej postaci            | 4          |
| Atrybuty                            | 7          |
| Umiejętności                        | 8          |
| Zaklęcia i talenty                  | 9          |
| <b>Mapy świata gry</b>              | <b>26</b>  |
| Mapa 1: Ferelden                    | 26         |
| Mapa 2: Denerim                     | 27         |
| Mapa 3: Głębokie Ścieżki            | 28         |
| <b>Mapy lokacji</b>                 | <b>29</b>  |
| Uwagi wstępne                       | 29         |
| Pochodzenie 1: Dalijski elf         | 30         |
| Pochodzenie 2: Krasnolud plebejusz  | 33         |
| Pochodzenie 3: Miejski elf          | 38         |
| Pochodzenie 4: Magin                | 42         |
| Pochodzenie 5: Człowiek szlachcic   | 47         |
| Pochodzenie 6: Krasnolud szlachcic  | 49         |
| Ostagar i Głusza Korcari            | 54         |
| Lothering                           | 61         |
| Obóz / Świat gry                    | 65         |
| Redcliffe                           | 70         |
| Jezioro Kalenhad                    | 76         |
| Wieża Kręgu                         | 78         |
| Las Brecilian                       | 86         |
| Orzammar                            | 94         |
| Denerim                             | 110        |
| Zburzona świątynia                  | 131        |
| <b>Zestawienia</b>                  | <b>135</b> |
| Handlarze                           | 135        |
| Plecaki                             | 139        |
| Przedstawiciele gildii              | 140        |
| Rzemiosło – Pułapki                 | 141        |
| Rzemiosło – Trucizny                | 143        |
| Rzemiosło – Ziolarstwo              | 145        |
| Tomy wiedzy                         | 147        |
| <b>Towarzysze</b>                   | <b>148</b> |
| Wstęp                               | 148        |
| Polepszanie i pogarszanie relacji   | 149        |
| Lista towarzyszy                    | 150        |
| Prezenty – Informacje wstępne       | 153        |
| Prezenty – Tabelaryczne zestawienie | 154        |
| <b>Inne</b>                         | <b>157</b> |
| Bestiariusz                         | 157        |
| Osiągnięcia (PC i konsole)          | 166        |

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.

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



W dziale z poradnikami w serwisie GRY-OnLine znajduje się również poradnik, który szczegółowo opisuje zadania (questy) występujące w grze.



## Wprowadzenie

Niniejszy atlas świata stanowi uzupełnienie do głównego poradnika do gry *Dragon Age: Początek*, skupiając się na dokładnym omówieniu eksplorowanego w trakcie zabawy królestwa. Całość podzielona została na pięć rozdziałów:

**Pierwszy rozdział** atlasu skupia się na dwóch zasadniczych kwestiach, a mianowicie na procesie kreacji nowego bohatera oraz na właściwym rozwijaniu zdolności wszystkich członków drużyny. Liczne wskazówki ukazują znaczenie i zastosowanie atrybutów, umiejętności, talentów i zaklęć. Dodatkowo wyjaśniłem w jaki sposób można odblokować ukryte specjalizacje postaci.

**Drugi rozdział** atlasu jest zdecydowanie najbardziej obszerny, oferując kilka ogólnych map świata oraz kilkadziesiąt bardziej szczegółowych map poszczególnych lokacji. Na każdej mapie zaznaczyłem między innymi miejsca odnajdywania cennych skarbów, pozycje handlarzy i przedstawicieli gildii, strefy okupowane przez potwory czy obszary, na których dzieje się coś ciekawego. Ponadto do każdego zestawu map z tej samej okolicy dołączona została część tekstowa.

**Trzeci rozdział** atlasu zawiera różnorakie zestawienia, udzielając cennych informacji między innymi na temat handlarzy i oferowanych przez nich dóbr czy miejsc odnajdywania magicznych tomów. Dodatkowo w rozdziale tym znajdują się szczegółowe tabele związane z rzemiosłem, a konkretnie z opracowywaniem mikstur, warzeniem trucizn i budowaniem pułapek.

**Czwarty rozdział** atlasu koncentruje się na przedstawieniu dostępnych pomocników i omówieniu zależności rządzących relacjami pomiędzy nimi a głównym bohaterem. Zdecydowanie najwięcej miejsca poświęciłem opisaniu prezentów i pokazaniu miejsc, w których zostały ukryte.

**Piąty rozdział** atlasu omawia rodzaje przeciwników, z którymi należy sobie radzić w trakcie gry, jak również zawiera pełne zestawienie osiągnięć ze wszystkich trzech wersji gry *Dragon Age: Początek* (przeznaczonej na komputery osobiste i dwóch konsolowych).

**Jacek „Stranger” Hałas**

# Rozwój postaci

## U t w o r z e n i e   n o w e j   p o s t a c i

### WYBÓR PŁCI GŁÓWNEGO BOHATERA

Decyzja odnośnie wyboru płci głównego bohatera nie wpłynie w żaden sposób na jego lub jej współczynniki. Różnic należy się natomiast spodziewać w:

- sposobie rozwiązywania questów – w niektórych przypadkach pożądany rezultat łatwiej będzie osiągnąć mężczyźnie, a w innych kobiecie
- relacjach z poszczególnymi członkami drużyny, zwłaszcza jeśli chodzi o temat romansowania z poszczególnymi towarzyszami
- przebiegu niektórych początkowych opowieści – największe różnice dotyczą historii miejskiego elfa, gdyż grając jako mężczyzna rusza się na ratunek, a grając jako kobieta należy wydostać się z niewoli

### WYBÓR RASY I KLASY POSTACI

Cechy poszczególnych ras omówione zostały w poniższej tabeli.

| Rasa      | Dostępne klasy             | Dostępne pochodzenia                       | Premie                                                                           | Uwagi                                                                                                                                                                   |
|-----------|----------------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Człowiek  | wojownik<br>mag<br>łotrzyk | Człowiek szlachcic<br>Magin                | +1 do siły<br>+1 do zręczności<br>+1 do magii<br>+1 do sprytu                    | Najbardziej wszechstronna ze wszystkich ras, choć dostępne są jedynie dwie początkowe historie.                                                                         |
| Elf       | wojownik<br>mag<br>łotrzyk | Dalijski elf<br>Miejski elf<br>Magin       | +2 do siły woli<br>+2 do magii                                                   | Duży wybór historii początkowych, ale z drugiej strony premie do głównych statystyk postaci dotyczą jedynie dwóch atrybutów.                                            |
| Krasnolud | wojownik<br>łotrzyk        | Krasnolud plebejusz<br>Krasnolud szlachcic | +1 do siły<br>+1 do zręczności<br>+2 do kondycji<br>10% szansy na odparcie magii | Świetne premie do atrybutów, aczkolwiek wybór ograniczony tylko do dwóch wersji pochodzenia i do dwóch klas postaci (krasnoludy nie mogą nabywać magicznych zdolności). |

Informacje na temat poszczególnych klas postaci zawarte zostały w poniższej tabeli.

| Klasa postaci | Dostępna dla ras           | Premie                                              | Dostępne specjalizacje                                                 |
|---------------|----------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Wojownik      | człowiek<br>elf<br>krasnod | +4 do siły<br>+3 do zręczności<br>+3 do kondycji    | berserker<br>czempion<br>łupieżca<br>templariusz                       |
| Mag           | człowiek<br>krasnod        | +5 do magii<br>+4 do siły woli<br>+1 do sprytu      | mag krwi<br>mistyczny wojownik<br>uzdrowiciel dusz<br>zmiennokształtny |
| Łotrzyk       | człowiek<br>elf<br>krasnod | +4 do zręczności<br>+2 do siły woli<br>+4 do sprytu | bard<br>łowca<br>skrytobójca<br>szampierz                              |

W poniższej tabeli odnajdziesz informacje na temat początkowych wartości atrybutów w zależności od wybranej rasy i klasy postaci. Więcej informacji na temat tych współczynników odnajdziesz w dalszej części atlasu.

Legenda do tabeli: **SI** – siła, **ZR** – zręczność, **SW** – siła woli, **MA** – magia, **SP** – spryt, **KO** – kondycja. Zielonym kolorem oznaczone zostały najwyższe wartości poszczególnych atrybutów w danej klasie, a kolorem czerwonym – najniższe.

| Rasa postaci | Klasa postaci | SI | ZR | SW | MA | SP | KO |
|--------------|---------------|----|----|----|----|----|----|
| Człowiek     | Łotrzyk       | 11 | 15 | 12 | 11 | 15 | 10 |
| Elf          | Łotrzyk       | 10 | 14 | 14 | 12 | 14 | 10 |
| Krasnod      | Łotrzyk       | 11 | 15 | 12 | 10 | 14 | 12 |
| Człowiek     | Mag           | 11 | 11 | 14 | 16 | 12 | 10 |
| Elf          | Mag           | 10 | 10 | 16 | 17 | 11 | 10 |
| Człowiek     | Wojownik      | 15 | 14 | 10 | 11 | 11 | 13 |
| Elf          | Wojownik      | 14 | 13 | 12 | 12 | 10 | 13 |
| Krasnod      | Wojownik      | 15 | 14 | 10 | 10 | 10 | 15 |

#### Sugestie:

Wybór klasy wojownika zapewnia w miarę bezstresową rozgrywkę, ale z drugiej strony przypadnie wiele okazji do wykorzystania unikalnych talentów łotrzyka. Na szczęście nie musisz całkowicie zapominać o możliwościach tamtej klasy, bo już w początkowych godzinach rozgrywki do drużyny dołączą przedstawiciele dwóch innych typów. Jeśli zdecydujesz się na tę właśnie klasę to radziłbym grać krasnodem, głównie z uwagi na wysoką początkową wartość współczynnika kondycji, którą dodatkowo można poprawić przed rozpoczęciem rozgrywki.

Mój zdecydowany faworyt jeśli chodzi o klasę postaci to łotrzyk. Należy się oczywiście liczyć z tym, że w trakcie walk będziesz musiał w większym stopniu polegać na swoich pomocnikach, ale z drugiej strony będziesz mógł w większym stopniu wykorzystywać unikalne zdolności przedstawicieli tej klasy. W szczególności mam tu na myśli włamywanie się do skrzyń, z czego warto będzie korzystać już od początkowych minut gry. Jeśli zdecydujesz się na tę właśnie klasę to radziłbym zagrać człowiekiem.

Jeśli zaś chodzi o maga, klasę tę polecam jedynie bardziej doświadczonym graczom, gdyż w większym stopniu niż w dwóch pozostałych przypadkach należy dbać o prawidłowy rozwój głównego bohatera. Musiałbyś starannie dobierać kolejne zaklęcia, tak by z jednej strony dysponować czarami ochronnymi, a z drugiej nie stać się zupełnie bezbronnym uczestnikiem kolejnych potyczek. Jeśli zdecydujesz się na tę właśnie klasę to radziłbym zagrać elfem, a to dlatego, że już na starcie najważniejsze atrybuty tej klasy (siła woli i magia) będą znajdowały się na wyższym poziomie.

## WYBÓR POCHODZENIA GŁÓWNEGO BOHATERA

W moim przekonaniu najwięcej uwagi powinien poświęcić wybraniu właściwej rasy i klasy postaci, tak by dopasować postać do preferowanego stylu rozgrywki. Decyzję odnośnie pochodzenia zostaw sobie na sam koniec i wybór ten postaraj się uzależnić od podjętych wcześniej decyzji. Więcej informacji na temat treści i sposobu ukończenia każdej z początkowych opowieści odnajdziesz w głównym poradniku. Poniższa tabela zawiera podstawowe informacje na temat każdej z sześciu wersji prologu.

| Nazwa pochodzenia   | Wymagania klasowe                       | Orientacyjny czas gry | Uwagi                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------|-----------------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Człowiek szlachcic  | Człowiek wojownik<br>Człowiek łotrzyk   | 1,5 godziny           | Opowieść ta w początkowej fazie zabawy obfituje w wiele rozmów i łatwych questów. Druga część prologu to już zdecydowanie więcej walk, ale generalnie całość w dobry sposób pozwala zapoznać się z podstawami gry.                 |
| Dalijski elf        | Elf wojownik<br>Elf łotrzyk             | godzina               | Zdecydowanie najkrótsza historia ze wszystkich i na dodatek jedna z prostszych. Przez cały czas towarzyszy Ci elf, odwiedzane lokacje są małe, a po drodze wpadniesz na tylko jednego magicznego przeciwnika.                      |
| Krasnolud plebejusz | Krasnolud wojownik<br>Krasnolud łotrzyk | 2 godziny             | Jedna z prostszych do ukończenia historii, głównie dlatego, że zakłada walkę wyłącznie z innymi krasnoludami, a nie z mrocznymi pomiotami. Na dodatkowe profity może liczyć łotrzyk, bo do zbadania jest dużo zamkniętych skrzyń.  |
| Krasnolud szlachcic | Krasnolud wojownik<br>Krasnolud łotrzyk | 2,5 godziny           | Wybranie tej opowieści wpłynie przede wszystkim na jeden z głównych questów związanych z Orzammarem w dalszej części gry. Jest ono też dłuższe i trudniejsze od historii opowiadającej losy plebejusza z Kurzowiska.               |
| Magin               | Człowiek mag<br>Elf mag                 | 2,5 godziny           | Jedno z najdłuższych wprowadzeń do gry i zarazem jedno z trudniejszych. Zaletą tej opowieści jest możliwość zdobycia cennych punktów doświadczenia i przedmiotów już we wczesnym stadium rozgrywki.                                |
| Miejski elf         | Elf wojownik<br>Elf łotrzyk             | 2 godziny             | Jedna z ciekawszych opowieści. Jej ukończenie nie powinno Ci sprawić dużych kłopotów, gdyż pewnego przygotowania wymagają jedynie dwie ostatnie walki. Ciekawostką jest odmienny przebieg opowieści w zależności od wybranej płci. |

## A t r y b u t y

Drobna uwaga – poniższe wskazówki dotyczą zarówno procesu tworzenia postaci, jak i zarządzania otrzymywanymi punktami rozwoju przy awansach na wyższe poziomy doświadczenia.

### **PORADY DLA KLASY WOJOWNIKA**

Najwięcej punktów warto przeznaczać na rozwój siły i kondycji. Inwestowanie kolejnych punktów w siłę korzystnie wpłynie na wielkość zadawanych przeciwnikom obrażeń oraz na celność uderzeń, co jest oczywiście równie ważną kwestią. Nie zapominaj też, że rozwinięcie siły do poziomu 30, a nawet 40 punktów jest jednym z wymogów jeśli chodzi o używanie najpotężniejszych broni oraz zbroi. Na drugim miejscu postawiłbym kondycję, dzięki czemu nie będziesz musiał zbyt często prosić magów o leczenie czy korzystać z odpowiednich fiolek. Współczynnik ten warto rozwijać zwłaszcza w początkowej fazie gry.

Nieco mniej punktów przeznaczaj na rozwój zręczności, pomocnej między innymi w zwiększeniu szans na wykonywanie poprawnych uników. Jeszcze mniej wydawaj na rozwój atrybutu sprytu, a konkretnie tylko tyle żeby móc odblokować pożądane umiejętności. W minimalnym stopniu proponuję rozwijać siłę woli, a całkowicie pomijać magię.

### **PORADY DLA KLASY ŁOTRYKA**

Najwięcej punktów warto przeznaczać na rozwój sprytu i zręczności. Inwestowanie punktów w spryt pomoże Ci przede wszystkim w odblokowywaniu kolejnych rodzajów ataków, z których będziesz mógł następnie korzystać. Nie warto tu początkowo oszczędzać i w miarę możliwości jak najszybciej przekroczyć barierę 20 punktów. Jeśli zaś chodzi o zręczność, rozwijanie wartości tego atrybutu okaże się kluczowe jeśli podejmiesz decyzję o korzystaniu z łuku lub kuszy, choć nawet jeśli pozostaniesz przy broni białej to i tak nie powinieneś pomijać tego współczynnika.

Nieco mniej punktów przeznaczaj na rozwój siły. Parametru tego nie wolno całkowicie zignorować, bo nie tylko będzie on wpływał na wielkość zadawanych przez Ciebie obrażeń w walce wręcz, ale umożliwi Ci też korzystanie z lepszych pancerzy. Podobnie ma się kwestia z kondycją, zwłaszcza jeśli rzadko będziesz chciał używać broni dystansowych. W minimalnym stopniu proponuję rozwijać siłę woli, a całkowicie pomijać magię.

### **PORADY DLA KLASY MAGA**

Najwięcej punktów warto przeznaczać na rozwój magii i siły woli. W przypadku magii głównym dążeniem jest zwiększenie mocy rzucanych zaklęć, co ma oczywiście niebywałe znaczenie na polu bitwy. Stopniowe inwestowanie punktów w siłę woli pozwoli Ci z kolei zwiększyć pulę dostępnych punktów many, tak żebyś nie musiał zbyt często regenerować jej stanu z pomocą różnorodnych fiolek. Jest to szczególnie ważne w początkowej fazie gry oraz w przypadku zabawy na normalnym lub wysokim poziomie trudności. Oba te parametry warto rozwijać w miarę równomiernie i inwestować w nie więcej punktów od pozostałych współczynników.

Zdecydowanie mniej punktów przeznaczaj na rozwój sprytu oraz zręczności. W tym drugim przypadku dodatkowym atutem jest zwiększanie szansy na stosowanie skutecznych uników. Najmniej punktów radzę wydawać na rozwój kondycji i siły. Dobrze prowadzony mag powinien unikać kontaktu z wrogiem. W trakcie całej kampanii przeznaczenie 10 punktów na kondycję to maksimum. W przypadku siły przeznaczaj tylko tyle punktów ile potrzeba Ci do założenia jakoś odrobinę lepszego pancerza. Nie zapominaj przy tym o współczynniku zmęczenia, tak by go przez przypadek zbytnio nie zwiększyć.