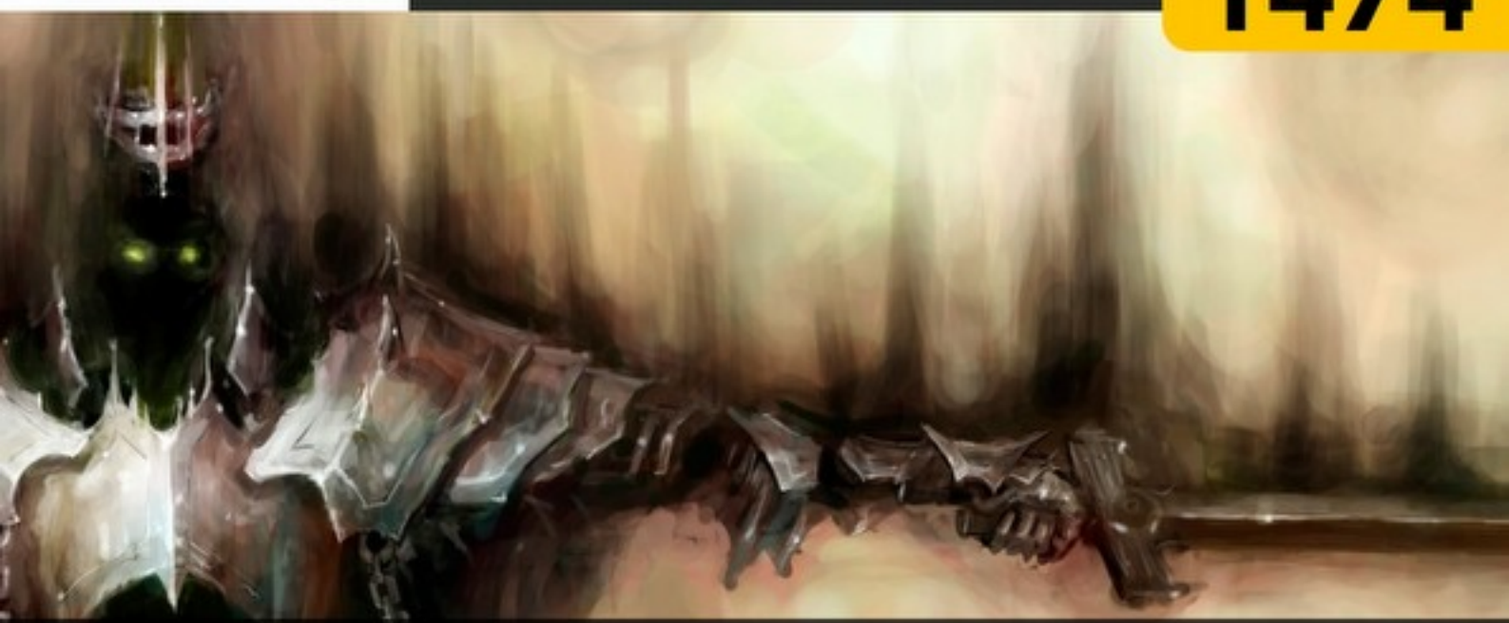
GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1474



Age of Wonders III

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Wonders III

autor: Norbert „Norek” Jędrychowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Triumph Software, Wydawca Triumph Software, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie 4
Podstawy 5
- **O poradniku** 5
- **Podstawowe informacje o grze** 6
- **Garść porad** 10

Mapa świata 14
- **Interface i podstawowe informacje** 14
- **Eksploracja mapy** 17
- **Budynki i miejsca na mapie strategicznej** 21

Miasta 27
- **Podstawowe informacje** 27
- **Rozbudowa imperium** 30
- **Dostępne budowle** 33

Walka 38
- **Interface** 38
- **Podstawowe informacje** 40
- **Bitwy** 45
- **Wskazówki** 53

Bohaterowie 56
- **Podstawowe informacje** 56
- **Rozwój bohatera** 57
- **Umiejętności bohaterów** 60

Rasy i jednostki 79
- **Ogólne informacje** 79
- **Elfy (High Elf)** 83
- **Ludzie (Human)** 84
- **Orkowie (Orc)** 85
- **Gobliny (Goblin)** 86
- **Krasnoludy (Dwarf)** 87
- **Drakoni (Draconian)** 88

Klasy 89
- **Ogólne informacje** 89
- **Arcydruid (Arch Druid)** 91
- **Drednota (Dreadnought)** 96
- **Rogue** 101
- **Sorcerer** 105
- **Theocrat** 108
- **Warlord** 112
- **Specjalizacje** 116

Kampania Wspólnoty 123
Bund na Północy – solucja 123
Nawiedzone Nirvenkiln – solucja 131
Machinacje – solucja 138
Obowiązki służbowe – solucja 144
Wyspy Rockshoal – solucja 150
Ostatnia szansa – solucja 154
Zagłada fałszywego boga – solucja 158
Koniec starych tradycji – solucja 164
Kampania Elfiego Dworu 169
Rada praźródeł – solucja 169
Ziemie obiecane – solucja 174
Odrodzenie wiary – solucja 180
Szafirowy Archipelag – solucja 185
Podziemna Erupcja – solucja 190
Przeciwko cieniom – solucja 195
Dzika magia – solucja 199
Furia starożytnych – solucja 204
Mapy do kampanii 210
Bunt na Północy 210
Nawiedzone Nirvenkiln (Powierzchnia) 212
Nawiedzone Nirvenkiln (Podziemia) 214
Machinacje 216
Obowiązki służbowe 218
Wyspy Rockshoal (Powierzchnia) 220
Wyspy Rockshoal (Podziemia) 222
Ostatnia szansa (Powierzchnia) 224
Ostatnia szansa (Podziemia) 226
Zagłada fałszywego boga (Powierzchnia) 228
Zagłada fałszywego boga (Podziemia) 230
Koniec dawnych tradycji (Powierzchnia) 232
Koniec dawnych tradycji (Podziemia) 234
Rada praźródeł (Powierzchnia) 236
Rada praźródeł (Podziemia) 238
Ziemie obiecane (Powierzchnia) 240
Ziemie obiecane (Podziemia) 242
Odrodzenie wiary (Powierzchnia) 244
Odrodzenie wiary (Podziemia) 246
Szafirowy Archipelag 248
Podziemna Erupcja (Powierzchnia) 250
Podziemna Erupcja (Podziemia) 252
Przeciwko cieniom (Powierzchnia) 254
Przeciwko cieniom (Podziemia) 256
Dzika magia (Powierzchnia) 258
Dzika magia (Podziemia) 260
Furia starożytnych 262
Wymagania sprzętowe 264

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 GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

W poradniku do gry ***Age of Wonders III*** znajduje się opis **wszystkich najważniejszych elementów rozgrywki, a także szczegółowe porady dotyczące dwóch kampanii i ich zakończeń.** W solucji znalazło się więc **wytłumaczenie podstawowych zagadnień rozgrywki**, gdzie znajdują się objaśnienia najważniejszych terminów oraz podstaw rozgrywki. W rozdziale ***Mapa świata*** zostały opisane **wszystkie możliwości dostępne na mapie strategicznej gry**, a także budowle na jakie można natrafić podczas rozgrywki. W poradniku zawarto również **szczegółowy opis miast i ulepszeń**, które mogą zostać w nich zbudowane. Nie zabrakło rozdziałów obszernie opisujących **rasy oraz klasy,** dostępne dla nich jednostki, czary oraz specjalne umiejętności, które czynią daną klasę bądź rasę wyjątkową. W rozdziale ***Bohaterowie*** zawarty został **gruntowny opis możliwości, jakie stoją przed głównymi postaciami rozgrywki.** Prawdziwym *„last, but not least"* jest rozdział ***Walka***, gdzie zawarte zostały **informacje na temat toczenia potyczek oraz większych bitew, dane dotyczące oblężeń miast oraz wskazówki pozwalające na wygrywanie każdego starcia.** Całości dopełnia **szczegółowa deskrypcja kampanii znajdujących się w grze** – ścieżki fabularnej *Wspólnoty* oraz *Elfiego Dworu*. ***Age of Wonders III*** jest kolejną, czwartą już odsłoną cyklu strategii turowych, którego autorem jest holenderskie studio Triumph. Akcja gry przenosi gracza do fantastycznego świata, zamieszkałego przez różnorodne rasy oraz klasy. Zadaniem gracza jest budowa własnego imperium, złożonego z wielu unikalnych jednostek. Bohaterowie eksplorują mapy, odkrywają nowe lokacje, a także toczą emocjonujące bitwy, które są esencją rozgrywki w ***Age of Wonders III***. Twórcy zadbali o mnogość jednostek oraz terenów, na których graczom przyjdzie toczyć potyczki.

Kampania główna pozwala wcielić się w bohatera walczącego po jednej z dwóch stron – *Imperium Wspólnoty* lub *Trybunału Wysokich* Elfów, utworzonego po zjednoczeniu mrocznych i leśnych elfów. Gracz rozpoczyna kampanię jako postać neutralna i to jego własne wybory prowadzą do pozostania neutralnym lub skręcenia w stronę dobra, czy zła.

Poradnik do gry *Age of Wonders III* zawiera:

– szczegółowy opis 2 dostępnych w grze kampanii wraz z przedstawieniem dostępnych zakończeń.

– wytłumaczenie podstawowych zagadnień rozgrywki.

– porady dotyczące poruszania się na mapie strategicznej oraz eksploracji jej terenów.

– opis pozwalający na szybką i sprawną rozbudowę miast, a także listę dostępnych w nich ulepszeń.

– dokładną charakterystykę ras oraz dostępnych dla nich jednostki i wyjątkowych cech.

– deskrypcję klas wraz z ich specjalnymi jednostkami oraz czarami i badaniami.

– informacje i porady dotyczące bohaterów oraz ich rozwoju i umiejętności.

– porady oraz wskazówki tyczące się toczenia walk i oblężeń na mapie bitewnej.

Norbert „Norek" Jędrychowski (www.gry–online.pl)

Podstawy

O poradniku

Lekki spacerek po malowniczej krainie.

Poradnik do gry ***Age of Wonders III*** został przygotowany na wyższym poziomie trudności (*hard*). Dla graczy początkujących najlepszy na początek będzie oczywiście poziom łatwy (*easy*), który pozwoli na zapoznanie się ze sterowaniem oraz podstawami zarówno walki, jak i rozgrywki. Poziom trudny (*hard*) jest polecany dla graczy, którzy już zaznajomią się z rozgrywką, stoczą kilka bitew, czy ukończą parę misji w kampanii.

Oznaczenia kolorystyczne poradnika

W niniejszym poradniku zostały użyte następujące oznaczenia kolorystyczne:

– kolor **pomarańczowy** oznacza nazwy bohaterów oraz głównych przeciwników w kampanii oraz imiona innych bohaterów,

– kolor **zielony** oznacza możliwe do zbadania ulepszenia oraz wszelkiego rodzaju czary, a także umiejętności oddziałów i bohaterów,

– kolorem **brązowym** zostały oznaczone nazwy jednostek występujących w grze,

– *kursywą* oznaczono angielskie nazwy, opcje dostępne do wyboru w różnych sytuacjach oraz opcje dialogowe dostępne w kampanii,

– **pogrubieniem** natomiast zostały oznaczone miejsca możliwe do odwiedzenia na mapie oraz ważniejsze nazwy, sytuacje oraz porady.

Podstawowe informacje o grze

Klimat aż mrozi krew w żyłach.

W grze ***Age of Wonders III*** przyjdzie Ci wcielić się w lidera, który poprowadzi swoje Imperium od początku, aż do chwalebnego końca. Twoim zadaniem będzie rozbudowa miast, dbanie o odpowiedni zasób surowcowy oraz eksploracja mapy, a przede wszystkim – szkolenie różnorakich jednostek, nauka czarów oraz emocjonujące starcia. To wszystko w magicznym świecie fantasy. Oto podstawowe informacje, które powinieneś wiedzieć, aby móc swobodnie przystąpić do rozgrywki.

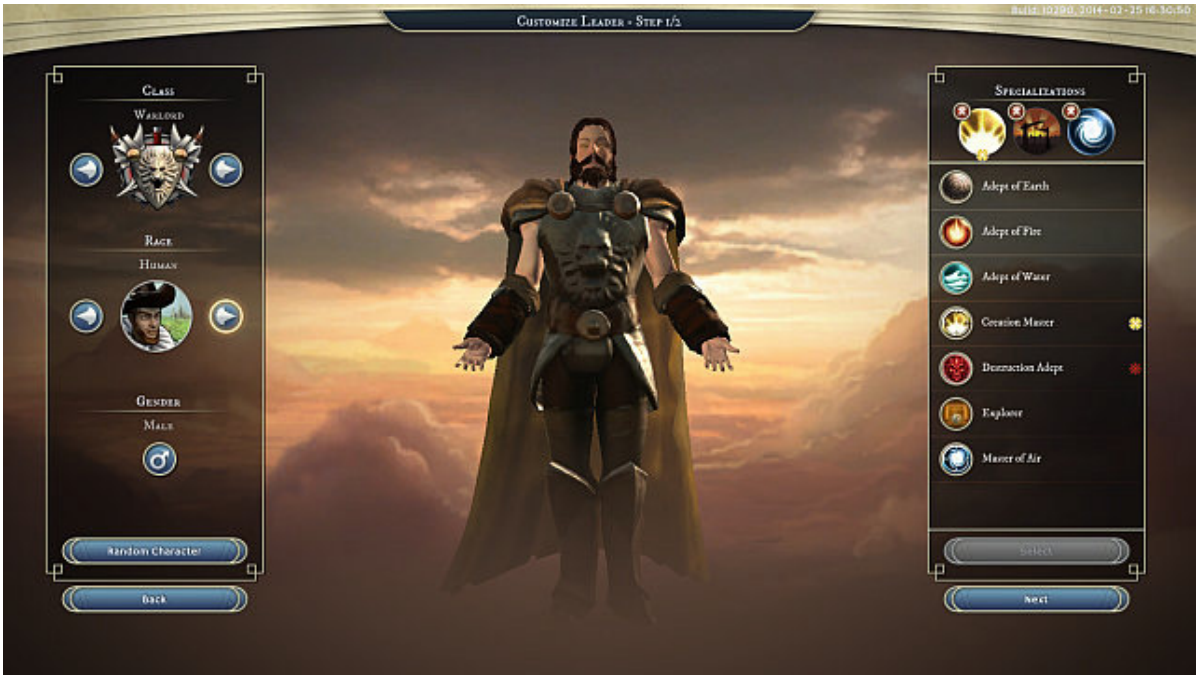
Strategia Turowa

Age of Wonders III jest strategią turową. Oznacza to, że każdy gracz ma określony czas i limitowane „punkty akcji", które może przeznaczyć na wykonywanie ruchu podczas swojej tury. Można więc w tym czasie rozpocząć szkolenie armii, przesunąć bohaterów po mapie, czy przystąpić do oblężenia wrogiego miasta. Po zakończeniu swojego ruchu należy zakończyć turę i poczekać, aż przeciwnik wykona swoje posunięcie. W grze występują dwa rodzaje tur: tury klasyczne oraz tury jednoczesne. W turach klasycznych każdy gracz wykonuje swój ruch po kolei, natomiast w turach jednoczesnych, jak sama nazwa wskazuje, gracze wykonują ruch równocześnie.

Hexy

Zarówno mapa strategiczna jak i bitewna podzielone zostały na sześciokątne pola, zwane hexami. Poruszanie się po obu tych mapach polega właśnie na przemieszczaniu się pomiędzy sąsiednimi sześciokątami. Z każdym pojedynczym hexem może sąsiadować 6 innych, a na każdym jednym może znajdować się jedna armia (złożona maksymalnie z 6 jednostek) lub jedna jednostka (na mapie bitewnej). Wszystkie jednostki znajdujące się na sąsiednim polu w razie ataku dołączą do bitwy, jako wsparcie (maksymalnie więc w bitwie może wziąć udział 7 armii, co daje 42 jednostki).

Bohaterowie



Ekran customizacji bohatera.

Twój lider oraz pomniejsi bohaterowie to najważniejsze jednostki w grze. Zwykle najsilniejsze, posiadające największą ilość punków życia, mogące nosić przedmioty oraz ulepszać swoje umiejętności. W zależności od wybranej rasy oraz klasy początkowo dostępne są różne jednostki, czary oraz badania. Twój lider po Tym, gdy zostanie pokonany w bitwie, odrodzi się po kilku turach w Twojej stolicy (*Throne City*). Utrata zarówno lidera jak i miasta głównego powoduje przegraną.

Surowce

Surowce to motor napędowy Twojego imperium, są potrzebne do produkcji jednostek, rozwoju miast, czy rzucania czarów. W grze występuje 5 głównych rodzajów surowców. Zdobyć je możesz przez eksplorację mapy, handel z innymi graczami, czy z plądrowania wrogich miast. Dodatkowo, Twoje własne miasta produkują określoną ilość każdego z nich.

Złoto – najważniejszy surowiec, wykorzystywany do produkcji nowych jednostek oraz rozbudowy miast. Dodatkowo każda jednostka oprócz złota potrzebnego na produkcję wymaga odpowiedniej ilości tego surowca na utrzymanie.

Mana – surowiec służący głównie do rzucania zaklęć oraz tworzenia przedmiotów. Podobnie jak z jednostkami, niektóre zaklęcia wymagają dodatkowo określonej ilości tego surowca na turę.

Punkty produkcji – każde miasto ma określoną liczbę punktów produkcji, od których zależy jak szybko zostanie ukończone rekrutowanie jednostki, czy budowa budynku. Działa to w następujący sposób: jeżeli posiadasz 50 punktów produkcji, a chcesz wyprodukować jednostkę kosztującą 150 złota, zajmie to 3 tury.

Punkty wiedzy – punkty potrzebne, aby przeprowadzać badania. Każde badanie wymaga określonej ilości tych punktów, których ilość można zwiększyć np. odpowiednimi budynkami.

Populacja – ostatni z surowców określa jak szybko Twoje miasta będą się rozrastać. Na każdy poziom potrzebna jest odpowiednia ilość ludzi, natomiast wzrost ludności można zapewnić przez rozbudowę miasta i odpowiednich budynków. Im wyższy jest owy wzrost tym szybciej miasto będzie się rozwijać i obejmować większe tereny.