



# Expeditions: Viking

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Expeditions: Viking

autor: Mateusz Kozik

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-392-1

Producent: Logic Artists, Wydawca IMG.N.PRO, Wydawca PL Cenega S.A.  
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>Podstawy rozgrywki</b>	<b>4</b>
Porady ogólne	4
Towarzysze a twoje decyzje	8
<b>Eksploracja mapy świata i obozowanie</b>	10
Surowce i rozbudowa wioski	15
<b>Broń i przedmioty dodatkowe w walce</b>	17
Walka	21
Tworzenie bohatera i statystyki	25
<b>Zdolności</b>	<b>28</b>
<b>Władanie bronią</b>	28
<b>Ofensywne zdolności</b>	33
<b>Zdolności wsparcia</b>	36
<b>Zdolności użytkowe i pasywne</b>	39
<b>Aneks</b>	<b>41</b>
<b>Wymagania sprzętowe</b>	41

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 GRYOnline.pl.

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

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Expeditions: Viking* to mnóstwo praktycznych porad, które pomogą Ci stworzyć wymarzoną postać i rozpocząć rozgrywkę w brutalnym świecie Wikingów. Gra stanowi połączenie strategii taktycznej oraz klasycznej gry RPG z elementami zarządzania, dlatego skupiliśmy się na opisanu jej mechaniki. W poradniku znajdziesz porady dotyczące walki oraz wyboru uzbrojenia, doboru drużyny i umiejętności. Gra pozwala na podejmowanie wielu pokojowych decyzji oprócz łupienia i grabienia. Przeczytasz tutaj opis zależności między twoimi decyzjami, a reakcjami twoich towarzyszy. Dodatkowo, gra posiada ciekawą mechanikę obozowania, która jest nierozłącznym elementem gry. Jest ona rozłożona na czynniki pierwsze w niniejszym tekście. Kreacja bohatera, jak i ścieżka rozwoju towarzyszy posiada wiele możliwości, które również są opisane w tym poradniku.

Gra *Expeditions: Viking* skupia się na erze wikingów, którzy rozpoczynają zamorskie podróże, rajdy oraz okres eksploracji. Czeka cię wiele bitew, politycznych intryg oraz religijnych waśni. Wszystko na drodze do zdobycia chwały potęgi i bogactwa. Twoim celem jest zabezpieczenie swojej pozycji jako przywódcy klanu oraz bezpieczeństwa i dobrobytu twojej rodzimej wioski. Do tego celu będziesz musiał wybrać się na wyspy Brytyjskie, aby złupić bogactwa, rozpocząć lukratywny handel lub zawiązać sojusze. Dzięki temu, nikt nie podważy pozycji twojego klanu w Danii!

## Niniejszy poradnik do gry *Expeditions: Viking* zawiera:

- Duża ilość porad ogólnych, niezbędnych do rozpoczęcia rozgrywki;
- Opis wpływu twoich decyzji na towarzyszy w drużynie;
- Informacje na temat poruszania się po mapie świata;
- Porady na temat obozowania;
- Ogólny opis uzbrojenia oraz porady dotyczące walki;
- Opis umiejętności oraz wskazówki odnośnie tworzenia postaci.

**Mateusz Kozik** (www.gry-online.pl)

# Podstawy rozgrywki

## Porady ogólne

**Gra posiada dość trudny próg wejścia**, więc bardzo ważne jest odpowiednie stworzenie twojej postaci. Jeśli początkowo gra nie będzie iść po twojej myśli np. chcesz grać bardziej dyplomatycznie, to nie bój się rozpocząć od nowa. Inaczej możesz narzekać na źle dobrane umiejętności przez resztę gry. Owszem, uzupełniasz swoje braki dobierając odpowiednich towarzyszy, jednak nie zawsze możesz na nich liczyć, a część umiejętności ma wpływ tylko na głównego bohatera. **Warto wypróbować swoją postać i po godzinie lub dwóch zacząć od nowa z bardziej przemyślanym bohaterem.** Więcej o kreacji postaci w dalszych rozdziałach.



**W grze nie ma klasycznego zdobywania doświadczenia ani poziomów!** Zamiast tego, jedyne co zdobywasz, to punkty zdolności (skill points), które zużywasz na naukę nowych umiejętności lub ulepszanie starych.

**Gra pozwala na kilka schematów rozgrywki.** Możesz być agresywnym, wojującym łupieżcą (typowy wiking). Możesz być też pokojowym handlarzem szukającym sojuszników i nowych szlaków handlowych. Nic nie stoi na przeszkodzie aby pomieszać te dwa style, aby wybierać to bardziej korzystne momenty dla siebie. Wszystko zależy od ciebie i tego jakim chcesz być wikingiem.

**W grze jest 9 surowców.** Najważniejsze to kosztowności (Valuables), swoista waluta w grze, będąca zbiorowym przedstawieniem pieniędzy, skarbów oraz biżuterii, która stanowi podstawę do wymiany. Oprócz tego możesz zdobyć drewno (Wood) potrzebne do rozbudowy wioski. Przedmioty z odzysku i skóry (salvage, hides) służą nie tylko do rozbudowy wioski, ale też do tworzenia i naprawy zbroi oraz broni. Racje oraz mięso (rations, meat) do twoje jedyne pożywienie. Te pierwsze nie mają daty ważności, ale mięso dość szybko się psuje. Możesz sam tworzyć racje żywnościowe w obozach albo zakupić je w miastach. Medykamenty oraz zioła (medicine, herbs) służą do leczenia twoich rannych towarzyszy. Zioła zamienisz w medykamenty używając umiejętności "witchcraft". Ostatni "surowiec" to niewolnicy (thralls). Są bardzo wartościowym towarem, a wykorzystasz ich do przyspieszania prac konstrukcyjnych w twojej osadzie. Poza tym znajdziesz takie przedmioty jak ubrania, kije, fiołki itp. Służą one do produkcji przedmiotów dodatkowych takich jak pochodnie, pułapki czy napoje wzmacniające.



**Podczas zwiedzania plansz możesz opróżnić skrzynki, beczki i inne przedmioty.** Czasami są to tylko materiały do tworzenia przedmiotów dodatkowych, ale zdarzają się też kosztowności i surowce. Jeśli pojawi się czerwona ikonka podczas wybierania takich przedmiotów, będziesz musiał to ukraść. W przypadku niepowodzenia, czekają cię konsekwencje. Aby ułatwić sobie namierzenie tych przedmiotów, trzymaj wciśnięty ALT, który podświetli wszystkie przedmioty, drzwi oraz postacie.

**Misji fabularnych nie możesz przegrać tzn. gra zawsze będzie miała rozwiązanie i historia potoczy się dalej.** Wszystko przekłada się na to, co stracisz albo zyskasz oraz jak to obije się na twojej reputacji z drużyną, mieszkańcami czy innymi postaciami. Np. w pierwszej poważnym zdarzeniu na początku gry (pojedynek z twoim bratem) gra sugeruje, że musisz wygrać. Inaczej nie obejmiesz władzy nad klanem. Jeśli jednak przegrasz, inny towarzyszy zabije twojego brata z zaskoczenia. W ten sposób jednak nie będziesz mógł zrekrutować swojego brata do drużyny oraz zdecydujesz o losie swojego pomocnego towarzysza (możesz go wygnąć, przyłączyć do drużyny lub zabić). Takich decyzji oraz rozwoju wypadków jest o wiele więcej.



**Decyzje. W prawie każdej rozmowie staniesz przed jakąś decyzją, gdzie nawet wybór odpowiedzi (agresywna czy pokojowa) ma wpływ na grę.** Jeśli spotykasz postać z portretem innym niż ciemna sylwetka, możesz być pewien, że jest to ważna postać w grze. Po niektórych wyborach konwersacji, możesz zobaczyć w prawym górnym rogu, czy miała wpływ na twoich towarzyszy. Każdy z nich jest opisany 4 cechami np. honorowy, przebiegły czy pokojowy. Twoje decyzje oraz sposób rozmawiania, odbiją się na relacjach z twoją drużyną (nawet z tym członkami, przebywającymi w obozie). Bardziej przychylnie tobie towarzyszy będą lepiej i chętniej walczyć. Poza tym, postacie neutralne mogą zostać twoimi wrogami lub przyjaciółmi, a okoliczni mieszkańcy mogą zacząć się ciebie obawiać albo sympatyzować.



**Na rozmowy możesz wpłynąć** posiadając wysokie statystyki percepcji (perception) oraz rozumu (sense). Pomoże ci również zdolność dyplomacji (diplomacy) oraz przywództwa (leadership). Statystyka finezji (finesse) przyda ci się przy momentach, kiedy będziesz musiał szybko kogoś zaatakować w czasie rozmowy oraz przy kradzieży zawartości ze skrzynek oraz beczek.

**Kiedy szkolisz swojego wojownika w danej dziedzinie broni, staraj się podnosić poziom do maksymalnego, zanim przejdziesz do innej umiejętności.** Dzięki temu, twój bohater będzie zadawał o wiele więcej obrażeń bez potrzeby wymiany broni. Jedynym wyjątkiem jest podnoszenie umiejętności tarczy albo drugiej broni dla łucznika/procarza (aby mógł się bronić w razie zagrożenia).

**W czasie walki eliminuj przeciwników po kolei zamiast walczyć z wszystkimi naraz.** Gra ma trudną mechanikę potyczek. Wojownik z 1 punktem życia dalej jest niebezpiecznym wrogiem a z czasem będziesz spotykał grupy liczniejsze od twoich. Zawsze walcz najpierw z mniejszą grupą wroga i rozdzielaj ich jeśli jest to możliwe. **Zadbaj o dobry ekwipunek, wykorzystaj umiejętności taktyczne (czerwone) odpowiednio do sytuacji i korzystaj z wąskich przejść, aby walczyć tylko z jednym wrogiem na raz.** Wykorzystaj też flankowanie, aby zadać więcej obrażeń - ustaw wojowników po przeciwnych stronach przeciwnika. Zadbaj o kilku towarzyszy z bronią długą (włócznie, oburęczne topory) oraz łuczników/procarzy, którzy również mogą być medykami w razie potrzeby. Nie opuszczaj sąsiedztwa wroga, jeśli to nie jest konieczne - on, jak i ty, masz jeden atak okazyjny w takim przypadku Pamiętaj, że zmęczeni oraz głodni podwładni gorzej radzą sobie w walce.

**Twój główny bohater oraz towarzysze nie mogą zginąć w trakcie potyczki, ale zyskają status "incapacitated".** Im dłużej leżą w tym stanie, tym więcej ran zyskają. Jak pokonasz wroga szybko, to nie zaznasz strat, nawet jeśli pół twojej drużyny leżało na ziemi. Natomiast, jeśli ktoś nabawi się jakiś ran, musisz ich uleczyć w obozie, korzystając z umiejętności twoich towarzyszy. Im ma więcej ran tym jest bardziej niedysponowany i jest większa szansa na zakażenie co może doprowadzić do śmierci towarzysza.



**Obozowanie.** Bardzo ważny aspekt gry. Twoja drużyna będzie mogła odpocząć, najeść się oraz leczyć rany właśnie w obozach. Nie możesz obozować ani regenerować sił w żadnej lokacji jak miasta czy wioski. Są one rozszania po całej mapie (ikonka namiotu) i różnią się dostępem do zwierzyny, rodzajem schronienia oraz bezpieczeństwem lokacji. Czasem są zajęte przez jakiś bandytów czy zwierzyny. Wtedy czeka cię losowy pojedynek, po którym będziesz mógł korzystać z takiego miejsca.

**Twoja drużyna powinna mieć przynajmniej jednego dobrego lekarza** (maksymalnie jeszcze jednego lub dwóch słabszych). Do jego prawidłowego działania, musisz mieć kogoś kto wytwarza medykamenty z ziół, czyli postać z umiejętnością "witchcraft". **Dwóch bardzo dobrych strażników, dobrego łowcę oraz kogoś kto będzie wytwarzał rację żywnościową.** Jeśli będziesz chciał sam wytwarzać broń, koniecznie stwórz towarzysza z osób, które zwerbujesz w Ribe. Czyli: dobrego kowala z wysokimi cechami tworzenia przedmiotów oraz naprawiania. Koniecznie niech ma maksymalną zdolność artystyczną, dzięki czemu przedmioty zyskają cechy specjalne. Mimo wszystko, warto dodać po 1-2 punkty w kilka cech użytkowych (utility skills) dla każdego towarzysza, zwłaszcza w wymienione już pilnowanie, polowanie oraz konserwowanie żywności (guarding, hunting, preserving).