

Spellforce 2: Czas Mrocznych Wojen

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Spellforce 2 Shadow Wars

autor: Andrzej „Rylak” Rylski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Act: Shadow Dance.....	6
Act: Threatened Homelands	14
Chapter: Nightsong and the Message for the King	14
Chapter: the Catapults of Underhall.....	37
Chapter: The Bows of Dun Mora.....	54
Chapter: Rescue for the Iron Fields	65
Act: Ur the Patriarch.....	80
Chapter: The Clans	80
Chapter: The Shadow Ring.....	86
Chapter: The Black Mirror	102
Chapter: The Storm on Dragh'Lur	117
Act: Malacay	125
Chapter: The Rebellion	125
Chapter: the Hunt	130
Chapter: Father	144

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

Zapraszam do lektury kompletnego poradnika do gry Spellforce 2: Shadow Wars. Zanim jednak przystąpisz do przejścia kampanii, proponuję zapoznać się z pewnymi zasadami, których warto się trzymać, a także kilkoma wyjaśnieniami ułatwiającymi zrozumienie moich podpowiedzi.

1. Korzystanie z mapy

Do wszystkich lokacji sporządziłem mapy z oznaczeniem najważniejszych punktów. Wyjątkiem jest Sevenkeeps – siedziba Króla Ulfa. W tym mieście, z powodu olbrzymiej ilości bohaterów niezależnych i odwiedzanych miejsc, musiałem mocno ograniczyć liczbę oznaczeń na mapie. Nie oznacza to, że będziesz miał kłopoty z odnalezieniem właściwych osób, w mieście jest mnóstwo oznaczonych Journey Stones (o tym dalej), ułatwiających przemieszczanie się z miejsca na miejsce. W trakcie gry, mapa danej krainy wyświetlana jest w prawym, dolnym rogu ekranu. Wszystkie postaci, z którymi musisz porozmawiać oznaczone są białymi kropkami. Co więcej, sprawdzając kolejne zadania w Quest Book, także zerkaj na mapkę – miejsce, w które musisz się udać zostanie podświetlone.

2. Portale i Journey Stones

W trakcie podróży niejednokrotnie będziesz korzystał z Portali (do podróżowania między wyspami) i Journey Stones (teleportujesz się między jednym a drugim Journey Stone, zarówno w obrębie jednej krainy, jak i na inne wyspy). Portale nie zawsze są aktywne, bardzo często uaktywnienie Portalu jest Twoim głównym zadaniem. Zdarza się też tak, że przez niektóre możemy przejść tylko raz. Nie należy się tym martwić, bo pozostaną nam Journey Stones (raz aktywowane działają zawsze). Z podróżowaniem za pomocą Journey Stones związane są pewne komplikacje. Otóż, jeśli chcemy się teleportować na inną wyspę, dotyczy to całej drużyny. Natomiast wewnątrz jednej krainy przenosi się tylko główny bohater! Czasami wystarczy, że tylko jedna postać się przeniesie, ale zdarzają się takie sytuacje, że będziesz potrzebował pomocy przyjaciół z drużyny. W takich przypadkach teleportuj głównego bohatera i skorzystaj z jego unikalnej mocy – przyzywania reszty postaci do siebie. W ten sposób przywołasz, z dowolnego miejsca na mapie, kolejnych członków zespołu (jednego po drugim). Jest to dosyć uciążliwe, ale nic się z tym nie da zrobić (być może to wina błędu w grze).

3. Ekwipunek i zbieranie skarbów

W trakcie rozgrywki znajdziesz całe mnóstwo przedmiotów. Są trzy sposoby na zdobycie ekwipunku: znalezienie, otrzymanie w nagrodę za wykonanie zadania, oraz nabycie u handlarza. Podstawowa zasada to przeszukiwanie wszystkich napotkanych skrzyń i ciał zabitych wrogów. Przedmioty dzielą się na dwie kategorie: takie, które możemy sprzedać i takie, które nie są na sprzedaż. Te drugie z reguły potrzebne są do wykonania jakiegoś zadania, więc zabieraj je zawsze ze sobą. Wielu przedmiotów możesz używać dopiero po osiągnięciu odpowiedniego poziomu doświadczenia, dlatego po awansie na wyższy poziom przeglądaj i uzupełniaj ekwipunek. To, co jest już nieprzydatne sprzedawaj (nie musisz porównywać cen u kupców, pieniędzy będziesz miał aż za wiele). Zawsze pamiętaj o tym żeby przeszukiwać dokładnie okolicę w poszukiwaniu skrzyń

ze skarbami. W grze występuje tak wiele quest items, że nie zaznaczam ich na mapie. Właściwie to nie ma takiej możliwości byś zgubił drogę w danej lokacji, więc możesz śmiało badać wszelkie zakamarki. Jeśli jesteś atakowany, sprawdź teren już po zniszczeniu wroga.

4. Umiejętności

W Spellforce 2 mamy do czynienia z podziałem umiejętności na dwie podstawowe klasy: Walka i Magia. W ramach tych dwóch klas dochodzi do dalszego podziału na szereg kategorii. System rozwoju jest skonstruowany tak, by nie pozwolić graczowi na rozwijanie jego bohatera tylko w jednej klasie. Jest to ściśle związane z rozdzielaniem skill points, po prostu żeby wejść na pewien poziom jednej klasy musisz rozdać określoną ilość punktów umiejętności. A to jest możliwe tylko w przypadku rozwijania więcej niż jednej umiejętności. Polecam skoncentrowanie się na maksymalnie dwóch umiejętnościach, w ten sposób szybciej osiągniesz wysoki poziom każdej z nich.

5. Taktyka walki

Najważniejsze są dwie zasady, jedna dotyczy walk toczonych przez drużynę, druga dowodzenia armią. Kiedy prowadzisz bohaterów zawsze staraj się atakować w pierwszej kolejności jednostki strzelające, rzucające czary i najsłabsze. Dopiero później zajmij się najsilniejszymi przeciwnikami. Ich zabicie z reguły trwa dłużej i jednostki strzelające mogą Ci w tym czasie wyrządzić sporo szkód. Kiedy dowodzisz armią podstawową zasadą jest stawianie w pierwszej kolejności wieżyczek obronnych. Przeciwnik atakuje Cię falami a lepiej, żeby zajmował się wieżyczkami niż niszczył Twoje budynki. Posiadanie silnej obrony da Ci także możliwość wypadów na teren wroga. Nawet, jeśli ten urządzi kontratak linia wież wsparta niewielkim oddziałem powinna sobie poradzić. Wieżyczki stawiaj zawsze, nawet, kiedy wydaje Ci się, że przeciwnik już nie ma możliwości ataku. Jednostki kierowane przez komputer mnożą się w ekspresowym tempie i zawsze mogą znaleźć drogę do Twej bazy.

6. Rozbudowa bazy i rekrutacja wojsk

W trakcie rozgrywki poprowadzisz do boju wojska kilku ras: ludzi, Elfów, Krasnoludów, Orków, Mrocznych Elfów i Cieni. Niezależnie od tego, którą armią dowodzisz prawie zawsze stawiaj na ilość a nie jakość. Z reguły nie ma sensu rozbudowywać maksymalnie bazy, lepiej powołać dużo słabszych jednostek, które wystarczą by pokonać wroga, jeśli wesprzesz je bohaterami. Ja stawiałem na grupę jednostek opancerzonych (piechota lub kawaleria), wspieranych przez dużą liczbę jednostek strzelających i rzucających czary. Po dodaniu bohaterów miałem armię zdolną zmiażdżyć każdego rywala. Najmniejsze zaufanie miałem do jednostek latających: są najdroższe i mało odporne na taki wroga. Zdarzają się również sytuacje, kiedy to powołanie niektórych jednostek jest konieczne do zaliczenia misji – zawsze zostaniesz o tym powiadomiony (po prostu dostaniesz takie zadanie). Dla ułatwienia gry, przed każdą bitwą podam kilka wskazówek odnośnie taktyki.

7. Quest Book i opisywanie zadań

Quest Book to bardzo przydatne narzędzie opisujące wszystkie zadania, które otrzymałeś (z podziałem na główne i poboczne, oraz wykonane i niewykonane). Ja w swoim poradniku również wyszczególniam zadania, ale według innej, własnej klasyfikacji. W Quest Book często zadanie składa się z serii pomniejszych wyzwań. Ja nie wyszczególniam wszystkich, tylko te, które mają największe znaczenie dla akcji (czasami są to tylko główne polecenia, czasami także te pomniejsze). Natomiast na koniec każdego rozdziału wypisuję tylko te główne. Może się to wydawać niekonsekwentne, ale zapewniam, że wykonasz w ten sposób każde możliwe zadanie. Zadania, które dostajesz wyróżniłem w tekście czcionką w kolorze pomarańczowym.

8. Zapisywanie stanu gry

Jeśli chodzi o zapisywanie stanu gry to nie wyszczególniam takich momentów w poradniku. Powinieneś stale pamiętać o zapisie i robić to w miarę często. Nigdy nie wiadomo, co się za chwilę zdarzy i nie powinieneś rezygnować z zapisywania tylko dlatego, że dobrze Ci idzie. Co więcej warto jest zapisać grę przed rozmową z bohaterem niezależnym. Bardzo często zdarza się tak, że spotkana postać daje Ci wybór (np. którą broń chcesz otrzymać). Jak będziesz miał zapis będziesz mógł sprawdzić wszystkie możliwości.

9. Drakkar

Drakkar to gra, którą pasjonują się mieszkańcy Sevenkeeps. W mieście spotkasz człowieka, który nauczy Cię reguł gry i zaproponuje rozegranie serii spotkań z najlepszymi zawodnikami Sevenkeeps. Na koniec czeka Cię pojedynek z Drakkar Master Carłą. Uprzedzam, że grasz tylko dla własnej satysfakcji, bo obiecana wielka nagroda to tylko puchar. A oto reguły gry: pojedynek polega na wykładaniu kolejnych płytek, tak by Twoja była mocniejsza od przeciwnika. Na płytkach widnieją postaci: Knight, King i Dragon. Knight bije Dragon; Dragon bije King; King bije Knight. Oprócz figur ważne są także kolory. Najśłabszy jest zielony, później purpurowy i najmocniejszy złoty. Jeśli wyłożone są dwie płytki z takim samym wizerunkiem, decyduje kolor. Jest jeszcze specjalna płytka – Jester. Jester bije każdą inną figurę a sam może być zбитy przez dowolną płytkę koloru zielonego (tylko zielonego). Przegrywa ten zawodnik, który nie może zbić płytki rywala, co znaczy, że większe szanse mają ci, którzy mają więcej płytek. Pierwsze płytki dostaniesz od Drakkar Mentora a kolejne będziesz znajdował w skrzyniach.

To już chyba wszystko, co powinieneś wiedzieć. Możesz teraz zacząć przygodę. Życzę powodzenia.

Act: Shadow Dance

Pierwszy akt przygody jest w zasadzie jednym wielkim tutorialiem. Od początku do końca należy traktować go jako sposobność do zapoznania się z interfejsem, charakterystyką postaci i główną intrygą. Dlatego też specyficznie należy traktować zadania postawione przed graczem: realizacja ich nie wymaga wielkiego wysiłku, wystarczy wykonywać polecenia narratora. Z tego powodu ograniczam się tylko do wyszczególnienia kolejnych questów, nie poświęcając wiele miejsca na szczegółowe opisy. Poradzenie sobie z nimi wymaga tylko podążania do przodu i wykonywania poleceń narratora. Zaczynamy więc.



Wysłuchaj rozmowy z Borem. To Twój brat, który zamierza towarzyszyć Ci w drodze do domu. **Od niego dostaniesz pierwsze zadanie: musicie zabrać ze sobą w dalszą podróż Lyę.** Wasza siostra, (bo to o niej mowa), mieszka w chatce na północ od miejsca spotkania. Ruszacie więc w drogę. Następną kilka chwil to okazja do zaznajomienia się ze sterowaniem postacią i widokami kamery.



Tuż po dołączeniu do brata nadarza się pierwsza sposobność do poznania systemu walki. Drogę zastępuje wam agresywny Wolf. Bor pierwszy rusza do ataku.



Walka nie należy do trudnych. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na przeciwniku. Po chwili wilk pada martwy, to samo spotyka następnego napastnika. Zdobysz odpowiednią ilość punktów by awansować na kolejny poziom. Narrator wprowadzi Cię w tajniki rozwijania postaci. Bor staje się oficjalnie członkiem Twojej drużyny. Bohaterowie walczący u Twego boku, są najsilniejszymi sojusznikami, jakich spotkasz w grze. Od tej pory możesz wydawać dyspozycje obu postaciom.



Wędruj razem z Borem wzdłuż ścieżki, aż do momentu, w którym dotrzesz do bramy. Za wrotami zaczyna się bardziej niebezpieczna okolica, pełna dzikich zwierząt. Narrator zapozna Cię z nowym sposobem atakowania przeciwników. Ruszaj w drogę.



Kolejny zabity wilk zostawia po sobie skrzynię ze skarbami. Zabierz wartościowe przedmioty. Pora na zaznajomienie się z ekranem ekwipunku. Od tej pory zwracaj uwagę czy martwi wrogowie nie zostawiają jakichś przedmiotów.