

SpellForce 2: Władca Smoków

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

SpellForce 2

Władca Smoków

autor: Marcin „Little Horror” Jaskólski

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

Wstęp	3
Opis przejścia	5
GÓRA ZIMOWEGO BLASKU	5
ALLUVYAN	9
SIEDMIOGRÓD	16
STRAŻNICA DUCHÓW	28
OKRĘT-MIASTO	39
POWRÓT DO SIEDMIOGRODU	50
POWRÓT NA GÓRĘ ZIMOWEGO BLASKU	54
CYTADELA	57
POWRÓT DO STRAŻNICY DUCHÓW	63
DRAGH'LUR	65
POWRÓT DO CYTADELI	73
OSTOJA	79
SIEDMIOGRÓD I ALLUVYAN	90
ZACHODNIA GARDA	95
WYBRZEŻE MGIEŁ	100
PAŁAC KRÓLA ULFA	104

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



Wstęp

Władca Smoków (oryginalny tytuł brzmi **Dragon Storm**) jest oficjalnym dodatkiem do gry **Spellforce 2: Czas Mrocznych Wojen**, dzięki któremu przedłużymy emocjonującą przygodę w jej świecie. Skoro zdecydowałeś się rozpocząć tę kampanię, zakładam, że jesteś już doświadczonym wojownikiem, a rozgrywka w **Spellforce 2** ma przed Tobą niewiele tajemnic. Pozwól wędrowcze, że pokrótce przedstawię ci sytuację w jakiej się znajdziesz, gdy smocza krew uwolni Cię z lodowatych szponów śmierci, a twoje płuca ponownie napełnią się powietrzem.

Magiczne portale łączące wyspy krainy Eo poczęły tracić swą moc i rozpadać się proch. Było to prawdziwą katastrofą dla ludności tej krainy, były bowiem jednym z najważniejszych czynników scalającymi królestwo w całość. Przerwanie dostaw spowodowało, że widmo głodu zajrzało w oczy wielu nacji. Wybuchła panika i nastąpiła wielka migracja ku żyznym terytoriom. Uciekinierzy chcą przeżyć i znaleźć lepszy dom. Ich armie kroczą naprzód i nic ich nie powstrzyma od upatrzonego celu, nawet jeśli mają budować swoje nowe domy na zgłiszczach domostw innych ludów.

W samym środku tych wydarzeń znajdujesz się Ty... ale nie uprzedzajmy wypadków. To będzie długa, pełna bohaterskich czynów wyprawa i jeśli pozwolisz, pomogę Ci przez nią przejść.



W niniejszej solucji kolorem **zielonym** oznaczone są nazwy misji, kolorem **pomarańczowym** wszelkie ważniejsze przedmioty, natomiast kolorem **brązowym** istotne dla rozgrywki informacje. Jeśli chodzi o przedmioty i informacje to będą one zaznaczone rzadko, jako, że w grze wszelkie artefakty oprócz broni i zbroi, używają się automatycznie. Podobnie jest z informacjami - jeśli jesteśmy w posiadaniu danej wiedzy, nasza postać automatycznie z niej skorzysta. W solucji tej skupiam się na fabule i rozwiązywaniu zagadek. Mogę Ci podpowiedzieć jak wygrać bitwę, ale nie opisuję tego dokładnie, gdyż walkę można rozegrać na dziesiątki sposobów przy wykorzystaniu różnorodnych jednostek. Sposób walki, tak samo jak rozwój bohaterów jest Twoją indywidualną sprawą i nie mnie, skromnemu skrybie, decydować o takich rzeczach.

Opis przejścia

G Ó R A Z I M O W E G O B L A S K U



Zimowy Blask. Kiedy myślę o tamtej fortecy leżącej wśród wiecznych lodów północnych Wietrznych Gór, to spoglądam na początek końca mojej długiej podróży. Po tym jak zdjęto ze mnie runiczne zaklęcie, próbowałem spłacić mój dług i naprawić to, co przez wieki czyniłem pod jego wpływem. Co za ironia, że kiedy w końcu znalazłem śmierć, która miała dać mi wolność, moje uczynki wzruszyły pewnego Szaikana i podzielił się on ze mną swoją smoczą krwią. Nosiciel Dusz nie mógł przewidzieć, że skaże mnie to na dalsze życie w pokucie. Satras zastąpił Halikosa na stanowisku dowódcy Szaikana, a kiedy poszedłem z nim na misję w okolice Góry Zimowego Blasku, byłem jedynie szaikańskim żołnierzem, tak jak wielu innych. Ale tam moje życie niespodziewanie się zmieniło.



Rozgrywka rozpoczyna się w fortecy Zimowego Blasku, tuż po Twoim zmartwychwstaniu. Gdy tylko podniesiesz się na nogi otrzymasz nowe zadania.

Misje główne:

Akt: Koniec Świata Rohena

Zrób co tylko zdołasz, aby ocalić jak największą liczbę istot przed skutkami rozpadu portalu. Portale stworzone przez Rohena - dawnego maga Kręgu, tracą swą magiczną moc i rozpadają się.

Rozdział: Zimowy Blask

Pomóż krasnoludom z Góry Zimowego Blasku. Toczy się walka o opanowanie Fortecy Zimowego Blasku, jego portalu i możliwości ucieczki w cieplejsze i bardziej żyzne rejony.

Yasha

Porozmawiaj z Yashą, krewną półelfa którego uratowałeś/łaś.

Szept

Porozmawiaj z półelfem Szeptem, który zawdzięcza Ci życie.

Misje poboczne:

Wspomnienia z Eo

Uzupełnij swoją kolekcję obiektów wspomnieniowych. Z czasów życia Runicznego Wojownika pozostał ci pewien nawyk, który dotyczy też Ciebie jako Szaikana. Zbierasz wspomnienia - przedmioty przypominające ci o przeszłości i przeżytych wydarzeniach. Rzeczy, które po powrocie z martwych przypominają ci historię świata.

Na początku porozmawiaj z Yashą (widnieje nad nią znak wykrzyknika). Otrzymasz dwie nowe misje **Przebudzenie** i **Ekwipunek**. Wypełnisz je rozdzielając punkty doświadczenia i pobierając wyposażenie ze skrzynki obok, którą wskaże Ci Yasha. Podejdź do półelfa Szeptę i porozmawiaj z nim. Staniesz się świadkiem rozmowy pomiędzy Satrasem - dowódcą Szaikan, a krasnoludem Skjadirem Krwawym Toporem. Okaze się, że Szaikanie się wycofują. Jako, że w fortecy pozostali jeszcze cywile, decydujesz się tu zostać.



Aby umożliwić krasnoludom ucieczkę, musisz zatrzymać ataki potworów (misja: **Chwila Spokoju**). To wymaga zamknięcia bramy Fortecy Zimowego Blasku, jednak jest ona zepsuta. Aby ją naprawić potrzebujesz dwóch sprężyn z księżycowego srebra. Jedną z nich posiada siostra Szeptę - Wichura,

którą należy jak najszybciej odnaleźć (misje: **Dwie Sprężyny i Wichura**). Położenie siostry Szepta zaznaczone jest na mapie (południowy zachód). Twierdza jest wciąż atakowana przez potwory, więc po drodze czeka Cię kilka walk. Szept dołączy do Ciebie, a jego umiejętności okażą się wielce przydatne. Gdy tylko znajdziesz Wichurę, przyłączy się ona do waszej drużyny i wskaże położenie drugiej sprężyny z księżycowego srebra. Zabierz ekwipunek z pobliskiej skrzyni i ruszaj po drugą sprężynę (znajduje się ona na północnym wschodzie).



Gdy zdobędziesz drugą sprężynę, otrzymasz nowe zadanie: **Do Skjadira**. Znajduje się on nieopodal, więc zanieś mu obie sprężyny. Skjadir stwierdzi, że wrota zostały naprawione i poprosi Cię o zamknięcie wrót za pomocą dźwigni (położenie dźwigni zaznaczone jest na mapie na wschodzie) (misja: **Mechanizm**). Zabierz ekwipunek leżący koło dźwigni i uruchom mechanizm. Wrota zostaną zamknięte, a obrońcy twierdzy uzyskają cenny czas. Wróć do Skjadira i porozmawiaj z nim. Przydziel Ci on kolejne zadanie (**Do Sal Niethalfa**). W fortecy pozostało czterdziestu krasnoludzkich robotników, których trzeba doprowadzić do portalu. Problem w tym, że wroddy magowie rozpętali na zewnątrz potężną burzę śnieżną i w drodze do portalu krasnoludy muszą ogrzewać się przy ogniskach, inaczej zamarną.



Na początku pozostaw krasnoludy w fortecy, a sam ze swoją drużyną oczyść z potworów drogę do portalu, co uczyni Twoje zadanie łatwiejszym. Pamiętaj, że nawet wybicie wszystkich stworów niezupełnie załatwi sprawę, gdyż wciąż pojawiają się nowe. Musisz się też śpieszyć - brama w każdej chwili może zostać zdobyta. Na swej drodze do portalu napotkasz cztery zrujnowane chaty w których płoną ogniska - to właśnie w tych miejscach krasnoludy mogą skryć się przed mrozem. Gdy dojdiesz do drugiej chaty, niespodziewanie pojawią się potwory które rzucają się na Szepta.