



SpellForce 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

SpellForce 3

autor: Sara Temer

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-494-2

Producent Grimlore Games, Wydawca THQ Nordic/Nordic Games, wydawca PL CDP.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Porady na start	4
Interfejs	6
Tworzenie i rozwój postaci	10
Rozwój postaci	12
Księga zaklęć	13
Zarządzanie obozem	14
Rasy i jednostki w Spellforce 3	17
Kampania	20
Prolog - Zdławić rebelię	20
Szturm na fortecę	22
Szara Twierdza - Kapral	24
Liannon - Źródło zarazy	27
Szara Twierdza - Nie sądz, a nie będziesz sądzony	31
Farlornowa Nadzieja - Kontakt w Farlornowej Nadziei	34
Droga do Mulandiru	38
Mulanidir - Zaginione Miasto	40
Cień Drzew - Skażenie Kampania, solucja	43
Farlornowa Nadzieja - Uchodźcy cz. 1	46
Iskanderska głusza - Uchodźcy cz. 2	48
Światłość - Uchodźcy cz. 3	50
Podnóże Barga Gor - Walka o władzę	53
Mulanidir - Sekret Zmieniokształtnych	56
Ostrze Aonira - Piach i proch	58
Światłość - Syn marnotrawny cz.1	62
Nieznana wyspa - Syn marnotrawny cz.2	66
Oko - Krew nie woda	70
Mulanidir - Brutalna pobudka	72
Ostrze Aonira - Niezachwiana stanowczość	75
Stare Haalāyash & Stary Klasztor	78
Podnóże Barga Gor - Bardzo długie pojednanie	82
Skanderska Głusza - Wiekuista klatka	83
Skwarna Pustynia - Oaza - Dziedzictwo Zniszczenia	85
Oko - Więzienie umysłu	87
Podnóże Gór Wietrznych - Rządca dusz	90
Oko - Żmudny sojusz	92
Złoty Trakt - Ostateczna próba	94
Szara Twierdza - Komu bije dzwon	95
Dostań się na dziedziniec	95
Zielone wybrzeże	98

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

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Spellforce 3* zawiera **szczegółowy opis przejścia kampanii** wraz z misjami pobocznymi oraz **objaśnienia znajdujących się w grze mechanik**. Dodatkowo znajdziesz tutaj opis wszystkich dostępnych w grze ras, wraz z posiadanymi przez nich jednostkami.

Nasza solucja to pełny i praktyczny opis przejścia do gry, który pomoże Ci przejść *Spellforce 3* od początku do końca. Mapy do *Spellforce 3* z pewnością pomogą namierzyć każdy skarb i każdego przeciwnika:

Poradnik do gry *Spellforce 3* zawiera:

1. szczegółowy opis przejścia kampanii wraz z misjami pobocznymi;
2. wskazówki dotyczące tworzenia postaci;
3. objaśnienie jak wygląda zarządzanie w strategicznej warstwie gry;
4. opis trzech znajdujących się w grze ras wraz z ich jednostkami.

Sara Temer (www.gry-online.pl)

Podstawy

Porady na start

W tym rozdziale znajdziesz garść porad przydatnych podczas rozgrywki w Spellforce 3. Zostały one podzielone na te dotyczące strategicznego aspektu gry oraz te związane z elementami RPGowymi.

Warstwa RPG

Pamiętaj o aktywowaniu menhirów. Przy nich twoi bohaterowie mogą odrodzić się w przypadku śmierci. Dodatkowo stanowią punkty szybkiej podróży w obrębie mapy.

Gdy jeden z twoich bohaterów polegnie, masz zawsze jeszcze trochę czasu na ocucenie go. Najlepiej w takim przypadku odciągnij za pomocą innego bohatera bądź jednostek wroga od konającej postaci, zaś drugim bohaterem ocuć go.

Eksploruj, eksploruj, eksploruj. Staraj się podczas misji zajrzeć w każdy kąt na mapie. Możesz znaleźć wiele użytecznych przedmiotów, zapasów, a także trafić na **misje poboczne**. Dodatkowo za każdego zabitego przeciwnika twoi bohaterowie zyskują doświadczenie, więc warto zawsze wyczyścić mapę z wszelakich potworów.

Miej zawsze większy zapas eliksirów życia i skupienia. To podstawowe eliksiry, które nie raz mogą wyratować twoich bohaterów. Znajdziesz je często podczas eksplorowania mapy, możesz je też zakupić u kupców (choć są dosyć drogie).

W przypadku walki z silnymi, sprawiającymi ci trudność przeciwnikami, warto przeanalizować ich ataki i efekty jakie nakładają na twoich bohaterów. Listę aktualnie nałożonych na postać efektów znajdziesz u dołu ekranu w oknie jednostki. Możesz wtedy łatwo przystosować się do sposobu walki wroga. Jeśli np. jego ataki blokują twoim bohaterom używanie zdolności, to staraj się unikać kontaktu z nim i walczyć na dystans.

Po wykonaniu misji możesz często wybrać sobie nagrodę z pewnej puli. W tym celu kliknij informacje o możliwości wybrania nagrody w prawym górnym rogu na liście śledzonych misji.

Warstwa strategiczna

Podczas etapów strategicznych powinieneś jak najszybciej zająć dodatkowe sektory, a także skupić się na szybkiej rozbudowie głównego budynku w posiadanych przez ciebie sektorach. Da ci to dostęp do większej liczby **tragarzy** (robotników), a także zwiększy **limit populacji** wykorzystywany przy werbunku jednostek. Dodatkowo, w przypadku twojego startowego sektora, jego rozbudowa da ci dostęp do kolejnych budynków oraz jednostek.

Kontroluj posiadane zasoby. Dobrze jest przejrzeć w których sektorach jakie surowce masz dostępne i w jakiej ilości - możesz to łatwo sprawdzić otwierając **mapę ogólną** w lewym dolnym rogu. Na tej podstawie zaplanuj ich wydobycie. Dodatkowo, jeśli któryś z posiadanych przez ciebie sektorów jest zagrożony **ewakuuj zgromadzone w nim zasoby**, by ich nie stracić w przypadku przejścia sektora.

Nim zaatakujesz na wroga zbierz dość sił by całkowicie wykorzystać limit populacji. W innym przypadku, zwłaszcza na wyższym poziomie trudności, twoje siły mogą się okazać niewystarczające by zwyciężyć. Po przejściu jednego z wrogich sektorów umocnij się na nim i uzupełnij siły przez kontynuacją natarcia.

Narażone na ataki sektory zabezpiecz wieżyczkami obronnymi. Mają one dosyć sporą siłę ognia, więc są w stanie przetrzymać atak wroga do czasu przybycia twoich sił, a nawet często mogą samodzielnie odeprzeć atak. Warto też poświęcić część tragarzy obsługujących główny budynek w sektorze na obsadzenie wieżyczek.

Wykorzystuj menhiry by szybciej przemieszczać jednostki na front. Między napotkanymi w grze menhirami możesz otwierać portale przez które mogą podróżować zarówno twoi bohaterowie, jak i zwykłe jednostki. Jeden menhir znajduje się w twoim startowym sektorze, zaś pozostałe będą rozsiane po mapie.

Interfejs

W tym rozdziale znajdziesz szczegółowe omówienie interfejsu gry. Dla większej przejrzystości poszczególne elementy zostały opisane osobno.

- Bohaterowie
- Minimapa
- Menu konstrukcji
- Okno jednostek/budynków
- Zarządzanie drużyną

Bohaterowie



W każdej misji kampanii będziesz miał do dyspozycji bohaterów. W lewym górnym rogu znajdziesz ich portrety wraz z dodatkowymi opcjami, które ułatwiają zarządzanie nimi.

1. **Portret** - pomaga w orientacji przy wydawaniu rozkazów bohaterom. Po śmierci bohatera zmienia on kolor na czerwony i wyświetla czas jaki pozostał na reanimację postaci.
2. **Paski życia i skupienia** - informują o aktualnym stanie zdrowia danego bohatera oraz o posiadanych punktach skupienia (czyli inaczej many).
3. **Podręczny ekwipunek** - znajdziesz tu trzy, wybrane z twojej księgi zaklęć czary, podstawowe mikstury uzdrowienia oraz skupienia oraz dodatkowy zużywalny przedmiot który możesz przypisać do postaci w menu ekwipunku.
4. **Przełącz grupę działania** - pozwala zmienić zestaw aktualnie wybranych czarów.
5. **Przełącz kamerę podążającą** - po włączeniu tego kamera będzie zablokowana na głównej postaci, może być przydatne podczas sekwencji w których dowodzisz wyłącznie bohaterami.
6. **Przełącz zaznaczenie bohatera** - uaktywnia poświatę wokół bohaterów co pozwala ich łatwiej zlokalizować pośród żołnierzy.
7. **Ładunki wskrzeszające** - pozwalają natychmiast przywrócić poległych bohaterów do życia.



Dodatkowo u dołu ekranu znajdziesz **wskaźnik postępu doświadczenia zdobywanego przez bohaterów** (1) oraz odnośnik do okna **zarządzania drużyną** (2) - więcej o nim poniżej.

Minimapa



W lewym dolnym rogu znajdziesz minimapę, na którą możesz nakładać dodatkowe filtry:

1. **Znacznik misji** - pokazuje gdzie masz do wykonania jakąś misję.
2. **Jednostki** - zaznacza na mapie położenie twoich i wrogich jednostek.
3. **Sektory** - pokazuje granice sektorów wraz z kolorystyczną informacją do kogo należą.
4. **Budynki** - pokazuje lokalizację wniesionych budynków - raczej niespecjalnie użyteczne, możesz to odznaczyć.
5. **Zasoby** - pokazuje lokalizację poszczególnych zasobów - przydatne, kiedy nie możesz się zorientować gdzie na mapie znajduje się np. kamień.

Mapę możesz powiększyć wybierając **Pokaż mapę ogólną** (6) - tu możesz dodatkowo sprawdzić w którym sektorze ile surowców się znajduje. Przydatna jest też opcja **Przełącz widok ekonomii** (7), po wybraniu jej gra stale pokazuje lokalizację zasobów oraz to ilu robotników pracuje w poszczególnych budynkach.