

Warlords: Battlecry III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Warlords Battlecry 3

autor: Andrzej „Calypso” Mielczarek

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
Informacje wstępne	4
I. KAMPANIA	6
Misja 1 - Sundering Isle	6
Misja 2 - Ssrathi Ambush	7
Misja 3A - Attack Kalpaxotl	8
Misja 3B - Ssrathi Defence	8
Misja 4A - Siege Kalpaxotl	9
Misja 4B - Defend Kalpaxotl	9
Misja 5 - Visit the Seers	10
Misja 6 - Explore the Wastes	11
Misja 7- The Runelord	12
Misje 8, 9, 10 - Siege of Famine, Siege of Death, Siege of Plague	13
Misja 11 - Approach the Fortress	16
Misja 12 - Seal the Door	17
II. RASY	18
BARBARIANS	18
DAEMONS	23
DARK DWARVES	27
HIGH ELVES	32
DARK ELVES	37
DWARVES	42
EMPIRE	46
FEY	49
KNIGHTS	52
MINOTAURY	56
ORC	60
PLAGUELORDS	64
SSRATHI	68
SWARM	71
UNDEAD	74
WOOD ELVES	78
III. BOHATER	82
Atrybuty	82
Zdolności	88
Przedmioty	88
Rodzaje bohaterów	89
Magia	90
1. Healing Magic	91
2. Summoning Magic	92
3. Nature Magic	93
4. Illusion Magic	94
5. Necromancy Magic	95
6. Pyromancy Magic	96
7. Alchemy	97
8. Rune Magic	98
9. Ice Magic	99
10. Chaos Magic	100
11. Poison Magic	101
12. Divination Magic	102
13. Arcane Magic	103
Zdolności bohaterów	104
Zdolności rasowe	104
Zdolności klasowe	110
IV. OUTRO	117



Wprowadzenie

Skoro już tu jesteś, to prawdopodobnie interesujesz się jedną z ostatnich, klasycznie dwuwymiarowych, strategii czasu rzeczywistego. Technika rozwija się nieubłaganie i dzisiaj gry, które nie posiadają wspaniałej, dopracowanej w najmniejszych szczegółach, grafiki trójwymiarowej oraz zapierających dech w piersiach efektów świetlnych nie mają tak naprawdę racji bytu. Możliwe, iż wielu z nas trochę tęskni za czasami, kiedy każdą grę odkrywało się powoli i stopniowo, gdyż ubóstwo audiowizualne musiało być całkowicie rekompensowane przez treść i głębię. Dzisiaj już praktycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by każda gra wyglądała jak marzenie. Jednak, jak się okazuje, gry robione w starym stylu nadal są niezwykle cenione przez doświadczonych graczy. Taką właśnie przyszło mi zajmować się w ciągu ostatnich miesięcy: niezwykle obszerną, bogatą w treść i multum możliwości. Po prostu: Warlords Battlecry 3.

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

Informacje wstępne

Chociaż grafika może przywoływać na myśl pierwszego Warcrafta, zaś filmy są niemal całkowicie zastąpione statycznymi rysunkami, nie można odmówić programowi atmosfery. Nie o tym jednak będzie traktował napisany przeze mnie tekst - jest to w końcu poradnik, a nie appendix do recenzji czy nostalgiczny felieton jakiegoś zacofanego i staromodnego stratega. Na samym początku chciałbym zaznaczyć, iż nie da się do WBC3 napisać poradnika, który w pełni opisywałby i wyjaśniał wszystkie występujące zagadnienia. Gra jest niesamowicie obszerna - RTS, oferujący niemal 100 odgórnie zaplanowanych i pieczołowicie przygotowanych bitew, 16 zupełnie odmiennych ras, skomplikowany system rozwoju bohatera z więcej niż setką zdolności, ponad 200 artefaktami oraz 28 profesjami i grą online, z powodzeniem mógłby zostać „rozłożony” na conajmniej trzy, cztery dzisiejsze produkcje. Muszę się jednocześnie przyznać, iż kontakt z wcześniejszymi częściami serii miałem ograniczony - jednym zdaniem, nad żadną z poprzednich części nie spędziłem tyle czasu, co nad WBC3. I przyznaję, iż każda godzina z tą grą była wyjątkowa.



Zważywszy na tak duże skomplikowanie merytoryczne oczywistym staje się fakt, iż nie da się opisać i przedstawić wszystkiego bezbłędnie, pomijając już to, iż nikt nie jest doskonały. Dlatego też zachęcam wszystkich fanów gry do dyskusowania na tematy związane bezpośrednio z nią, jak i z poradnikiem, prostowaniem błędów, które popełniłem oraz uzupełnianiem jego zawartości. Mając ograniczoną ilość czasu, musiałem skupić się na konkretnych rzeczach, jednocześnie starałem się napisać wszystko w miarę przyjaźnie i jak najlepiej. O tym, w jakim stopniu mi się to udało, możecie ocenić już tylko Wy, czytelnicy.

Przejdę teraz do ogólnego przedstawienia modułów, z jakich składa się poradnik.

0. INFORMACJE WSTĘPNE - właśnie czytacie.

I. KAMPANIA - opis przejścia wszystkich misji związanych fabularnie z Gorgonem, piątym Mrocznym Jeźdźcem. Nie, nie sile się na opisanie *wszystkich* występujących w WBC3 misji. Oczywiście, przeszedłem wszystkie, nawet te diabelnie trudne, osadzone na wyspie Zhur (udostępnione w wersji 1.03), jednak szczegółowy opis przejścia poszczególnych scenariuszy z poradami dla wszystkich ras i klas postaci wymagałby pracy nie jednego, ale całego sztabu ludzi. Limit cudów, które mogłem wykonać w 2004 roku, został już niestety wyczerpany :). Dlatego też przedstawiam porady dotyczące scenariuszy wymaganych do zakończenia linii fabularnej WBC3.

II. RASY - dział, w którym znajdziecie w miarę konkretny opis wszystkich występujących w grze ras. Główny nacisk położyłem tutaj na jednostki, gdyż to one świadczą o unikatowości ras i różnorodności możliwych zagrywek taktyczno-strategicznych. Przybliżyłem również informacje dotyczące możliwości rasy pod względami rozwojowymi oraz gospodarczymi. Predyspozycje konkretnych ras w procesie tworzenia bohatera ze względu na organizację i przejrzystość zdecydowałem się przenieść do całkowicie osobnego działu.

III. BOHATER - wszystko, co dotyczy procesu kreacji oraz prowadzenia głównej postaci. Jest to jeden z najsmakowitszych wątków w całej grze, gdyż daje olbrzymie możliwości, pozostawiając graczowi niczym nieskrępowane i nieograniczone pole do manewru. Nie zgodzę się, iż w poprzednich częściach system i mechanika bohatera była ciekawsza - według mnie projekt zastosowany w WBC3 jest równie interesujący. Niemniej jednak, starałem się w miarę rzetelnie przedstawić wszystkie 28 dostępnych profesji oraz 16 możliwych ras, oraz załączyć w miarę obiektywne spojrzenie na ich możliwości. Zdecydowałem się również dołączyć listę wszystkich występujących w grze przedmiotów.

IV. OUTRO - znacznie mniej ciekawe od tego, które zobaczymy w grze :)

Na koniec wstępu jeszcze tylko jedna, istotna sprawa. Cały poradnik pisałem w oparciu o obecnie obowiązującą wersję gry, 1.03 (choć duża część moich doświadczeń pochodzi z 1.00 i 1.02), nietrudno się więc domyślić, iż posiadam angielską wersję gry. Nie widziałem jeszcze jej polskiego odpowiednika, więc w żaden sposób nie mogę się do niego odnieść. Z obserwacji jednakże wiem, iż polscy gracze mogą mieć bardzo duże problemy z uzyskaniem łątek do rodzimej wersji (francuskie i niemieckie z tego co wiem nadal nie otrzymały jeszcze wersji 1.03, mimo, iż ta jest dostępna już od dobrych kilkunastu tygodni). Głęboko wierzę, iż zarówno polski wydawca, jak i Enlight, dopełnią obowiązku i zachowają się wobec graczy należycie. Wersja 1.00 do zbyt stabilnych nie należy, także rasy i ich możliwości są nieco niezrównoważone. Niemniej jednak, WBC3 to gra, w którą można grać latami, bez względu na język czy wersję, dlatego też życzę wszystkim czytającym te słowa - miłej lektury i obyście zawsze znajdowali w poradnikach dokładnie to, czego szukacie.

I. KAMPANIA

W opisach poszczególnych misji skupiłem się na radach i uwagach, nie da się napisać dokładnej solucji pod 16 ras. Skupiłem się na znalezieniu słabych stron wroga oraz na przedstawieniu stosowanej przez niego strategii - tak, aby można było samemu dobrać odpowiednie jednostki i przyjąć właściwą taktykę. Tylko w początkowych misjach (gdzie nie ma możliwości rozwoju bazy) zdecydowałem się opis 'krok po kroku'.

Misja 1 - Sundering Isle

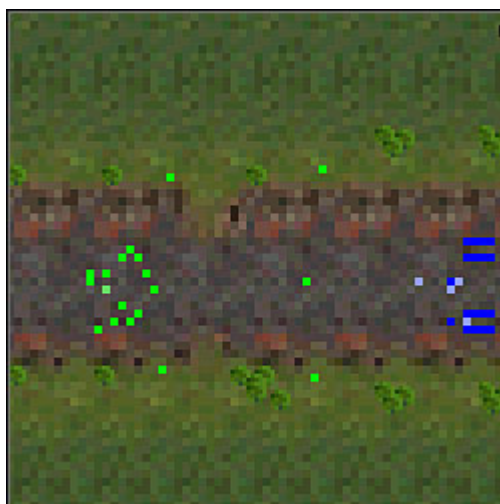


Początek naszej wyprawy, bez budowy bazy. Zanim zaczniemy, będziemy mieli zaszczyt dobrania sobie kilku żołnierzy, wspomagających nas w misji. Wybieramy silne jednostki walczące wręcz - kapitan wesprze nas tylko kilkoma imperialnymi łucznikami, tak więc ktoś musi stanąć w pierwszej linii. Jak pan wąsaty skończy gadać, wyruszamy na zachód, zabijamy dwóch Reaperów (są odporni na zimno, więc lepiej nie brać oddziałów zadających ten typ obrażeń), następnie znowu na zachód, dopóki nie natrafimy na Nightmare'a, któremu będzie towarzyszyć Reaper. Po ich zabiciu dostaniemy nasz pierwszy artefakt (losowy). Wracamy do punktu wyjścia i kierujemy się tym razem na północ. Przywita nas paru Reaperów, których pokonujemy. Następnie kierujemy się na północny wschód, idziemy obok martwego lasu (po prawej stronie) i mordujemy kilku Quasitów i Reopera, którzy bronią drugiego artefaktu (w tym momencie powinniśmy osiągnąć drugi poziom doświadczenia). Bierzemy zdobycz i kierujemy się na zachód, gdzie znowu spotkamy Quasity i Reopera. Po zejściu na dół czeka nas trochę większa bitwa z czterema Reaperami, musimy ich pokonać. Jeśli czujemy się na siłach, możemy zdobyć jeszcze jeden artefakt (jest w południowo-zachodniej części 'czarnego łądu', w razie potrzeby można wrócić do kapitana po kolejną porcję łuczników, jeśli wcześniej tego nie zrobiliśmy), trzeba będzie pokonać ok. 3 Nightmare'ów i ostatnią grupkę Quasitów. Misję kończymy sukcesem po dotarciu do Białej Wieży. Wśród zmasakrowanych zwłok wysokich elfów odnajdziemy jednego niedobitka, który opowie nam o tym, co się wydarzyło. Potem już tylko brawa i 'Victorious'.

*Tips - jeśli obraliśmy rasę, która pozwala nam na wybranie jednostki latającej do bitwy, możemy tę misję przejść bez jednego machnięcia mieczem. Wystarczy wybrać kilka Orzełków (tudzież innych latających stworków) i od razu skierować je w północno-wschodni kraniec mapy. Jeśli chociaż jeden oddział doleci do celu, zakończymy misję sukcesem (ale zyskamy mniej doświadczenia i nie będziemy mieli przedmiotów).

Po skończeniu misji kierujemy się do New Selentia (w razie potrzeby sprzedajemy nieużywane przedmioty), a następnie do Kalpaxotl. W drodze do stolicy Keshanu zostaniemy napadnięci w kanionie przez oddziały ssrathi.

M i s j a 2 - S s r a t h i A m b u s h



Tutaj też nie będziemy mieli do dyspozycji bazy, a bitwa będzie już trudniejsza. Znowuż wybieramy przede wszystkim silne oddziały walczące wręcz (najlepiej odporne na obrażenia fizyczne lub na ogień, np. Dragon Knighty, Knight Lordy etc.), pomoże nam również część armii imperialnej (8 Pikemanów i 8 Łuczników). Po rozpoczęciu misji kapitan poinformuje nas, iż za parę chwil dojadą na miejsce katapulty, które mogą się przydać w razie ewentualnej zasadzki. Jeśli chcemy, możemy poczekać na Katapulty, ale można się obyć bez nich. Jeśli mamy wystarczająco silne oddziały, to grupujemy armię i wysyłamy ją na zachód (najpierw pikinierzy, potem łucznicy wymieszani z naszą właściwą armią). Dostaniemy się pod ogień Snakepriestów, ale to dopiero początek - szybko wyłoni się bohater ssrathi wraz z konkretną obstawą. Jeśli posiadamy dostatecznie silne jednostki, powinniśmy pokonać armię jaszczura (wiele zależy też od szczęścia, jego obstawa jest za każdym razem inna), jeśli nam się nie udaje, to powinniśmy spróbować inną konfigurację jednostek lub poczekać na Katapulty. Snakepriesty mają niestety bardzo duży zasięg, niewiele mniejszy od artylerii, więc trzeba uważać by jej zbyt szybko nie stracić (Katapulty są wrażliwe na ogniste pociski Wężowych Kapłanów).

Szczyśliwie udało nam się dotrzeć do Kalpaxotl. Teraz fabuła potoczy się w zależności od tego, jak rasa naszego hero jest ustosunkowana do ssrathi/imperium. Jeśli jesteśmy wrogami imperium, będziemy musieli bronić stolicy ssrathi(B) przed siłami ludźmi. Jeśli nienawidzimy ssrathi, kupcy wynajmą nas, by wspomóc oblężenie(A). W przypadku, gdy jesteśmy nastawieni neutralnie, ssrathi poproszą nas o pomoc. W zależności od tego, którą stronę wesprzemy, zmieniają nam się stosunki dyplomatyczne z ssrathi i z imperium.