

Swashbucklers:

Stal kontra proch

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Swashbucklers: Stal kontra proch

autor: Jaskólski „Little Horror” Marcin

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Akella, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Wydawnictwo Bauer.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Rozwój i wyposażenie postaci	4
Okręt	5
Bitwy morskie	6
Walka postacią	7
Miasta	8
Misje	9
Handel	10
Zadania kurierskie	11
Solucja	12
Hawana - Prolog	12
Hawana - Gubernator	14
Hawana - Buttler	18
Nassau	22
Jacksonville	25
Nowy Orlean - Gubernator	27
Nowy Orlean - Generał Hawkins	32
Plantacja Pedrilla	37

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



Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Swashbucklers: Stal kontra Proch* (angielski tytuł *Blue vs Grey*). W poradniku kolorem **pomarańczowym** oznaczyłem nazwy miejsc, kolorem **niebieskim** imiona postaci, kolorem **zielonym** nazwy portów, a kolorem **brązowym** nazwy zadań.

Jaskólski „Little Horror” Marcin

W grze wcielasz się w postać morskawego awanturnika, kapitana **Abrahama Greya**. Przenosimy się w czasy wojny secesyjnej (1861-1865). Konflikt pomiędzy Północą (Stany Zjednoczone), a Południem (Konfederacja) trwa także na morzu i będziesz mógł się opowiedzieć po którejś z tych stron.



Podstawy

R o z w ó j i w y p o s a ż e n i e p o s t a c i

Nasz bohater opisany jest pięcioma głównymi cechami. Są to punkty życia, energia (niezbędna do wykorzystywania specjalnych zdolności), umiejętności szermiercze, strzeleckie oraz obrona. Punkty życia i energia wzrastają samoistnie wraz z awansowaniem naszej postaci na wyższe poziomy. Równocześnie z awansami otrzymujemy też punkty, które możemy przeznaczyć na rozwój umiejętności bojowych. Punkty doświadczenia otrzymujemy za wykonywanie misji, oraz za wygrane bitwy.



Nasz bohater posiada też plecak, w którym może przenosić uzbrojenie, amunicję, oraz ingrediencje podnoszące poziom energii i życia. Kwestia uzbrojenia nie jest zbyt rozbudowana. Po prostu wraz z rozwojem fabuły w sklepach można zakupić coraz lepszą broń. Nie jest tego dużo i wybór jest oczywisty. Jedyna kwestia którą można rozważyć, jest taka, czy korzystać z broni palnej krótkiej (mała siła rażenia, wysoka szybkostrzelność), czy też z długiej (duża siła rażenia, mała szybkostrzelność).

Dodatkowo nasza postać może się uczyć różnych ciekawych umiejętności. Część z nich może modyfikować podstawowe cechy naszej postaci (np. żywotność). Niektóre z nich działają automatycznie, natomiast do innych (np. uników, ciosów specjalnych), musimy przypisać odpowiedni klawisz.



O k r ę t

Każdy statek może być ulepszany o silniki parowe (dzięki którym przez krótką chwilę możemy przyspieszyć) oraz o dodatkowe bronie (jak na przykład haubice, moździerce, czy też działko Gatlinga). W stoczni można także ulepszyć kadłub i ożaglowanie, dzięki czemu okręt stanie się szybszy i bardziej wytrzymały. Każdy statek wyposażony jest w działa znajdujące się z boku kadłuba. Ta podstawowa broń nie wymaga amunicji, ale jest też najmniej poręczna w użyciu.



Nowe statki możesz zakupić w dużych portach jak **Hawana**, nic nie stoi na przeszkodzie, aby przejść zdobytą jednostkę.

B i t w y m o r s k i e

Wynik bitew morskich zależy od rodzaju statku, jego wyposażenia, oraz twoich umiejętności sterowania i strzelania. Podczas walk morskich musisz w pełni wykorzystywać możliwości swojego okrętu. Jeśli jest to mała i zwrotna jednostka, trzeba wykorzystać jej szybkość, tak aby przeciwnik nie mógł cię trafić. Absolutnie każdy okręt (nawet barka), wyposażony jest w podstawową broń, czyli działa boczne. Amunicja do tych dział jest nieograniczona, jednak aby z nich celnie wystrzelić, musisz się ustawić do przeciwnika bokiem.



Takich ograniczeń nie mają superbronie montowane w specjalnie na to przeznaczonych miejscach. Superbronie (moździerze, czy rakiety) mają ograniczoną amunicję i tylko od ciebie zależy jaki jej zapas zabierzesz ze sobą. Dzięki ulepszaniu statku, możesz zamontować na nim większe silniki i większe superbronie. Oczywiście zależy to także od rozmiarów okrętu – niektóre jednostki da się rozbudować tylko do pewnego stopnia.

Kolejnym istotnym elementem modyfikującym okręt jest silnik parowy. Pozwala on na krótki czas zwiększyć szybkość statku, co jest niezwykle przydatne podczas manewrowania. Musisz bardzo uważać, gdyż silniki te łatwo się przegrzewają, co w konsekwencji może się zakończyć eksplozją. W broń okrętową, amunicję i silniki parowe zaopatrzysz się w stocznicach.

Gdy atakowany przez ciebie statek zostanie już dostatecznie zniszczony, otrzymasz komunikat, że możesz dokonać abordażu. Aby wdrzeć się na pokład statku, musisz oczywiście się do niego zbliżyć. Abordaż zaczyna się walką z załogą, a kończy walką z kapitanem. Po wygranej możesz przejąć cały ładunek statku, a także sam okręt. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zdobyty statek spalić, bądź sprzedać na aukcji.

W a l k a p o s t a c i ą

Dokonując abordażu na wrogi statek (lub też podczas zleczanych misji), rozpoczynamy bezpardonową walkę z wieloma przeciwnikami. Możemy podczas niej korzystać z pięści, broni białej, palnej oraz specjalnych umiejętności przypisanych pod klawisze. W identycznej scenerii będziemy się ścierać z bossami – potężnymi przeciwnikami o dużej odporności i potężnych umiejętnościach bojowych.



Spotkasz się także z innym rodzajem walki wręcz, gdzie stajemy naprzeciw jednego przeciwnika. Są to zwykle kapitanowie statków, bądź też kowboje, z którymi można toczyć pojedynki bokserskie. Podczas takich walk nie możemy korzystać z broni palnej, a nasze możliwości w użyciu umiejętności specjalnych są bardzo poważnie ograniczone. Pokonanie kapitana oznacza przejęcie okrętu który zaatakowałeś. Walki bokserskie toczą się na nieco innej zasadzie. Jako, że nie są to pojedynki na śmierć i życie, walka toczy się do trzech wygranych. Jeśli jednak przegrasz jeden pojedynek, liczba walk które musisz wygrać wzrasta do czterech.

