

Silverfall

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silverfall

autor: Krystian „GRG” Rzepecki

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Wymagania i konfiguracja	4
Umiejętności (Skills)	4
Zadania główne	14
Help the Survivors of Silverfall	14
Find the Archmage in Cloudworks	23
The Silverfall sources	34
The princess and the crown	43
Free Kara	55
In the belly of the world	64
The incarnation of nothingness	71
Zadania poboczne	73
Refugee camp	73
Silverfall	86
Mangrove	91
Cloudworks	94
Gaian	102
Graybay	104
Steelight duchy	106

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



W s t ę p

Silverfall to typowa gra hack'n'slash, w której gracz kieruje poczynaniami bohatera ratującego świat przed siłami zła. Gra ma sporo błędów, są one jednak usuwane wraz z pojawianiem się kolejnych poprawek. Ten poradnik tworzony był w oparciu o wersję 1.12, mimo że dostępna była już wersja 1.16. Dlaczego? Niestety, późniejsze poprawki, korygując liczne błędy, uniemożliwiły ukończenie jednego z głównych zadań w grze (The Gaian druids). Dopiero po wykonaniu tego zadania, można bez obaw zastosować patch nowszy niż 1.12 – a stany gry pozostaną. Co ciekawe, do angielskiej wersji gry pasują w pełni patche francuskie. Jest to o tyle istotne, że do wersji francuskiej kolejne poprawki wydawane są znacznie szybciej.

W y m a g a n i a i k o n f i g u r a c j a

Silverfall jest grą bardzo kiepsko zoptymalizowaną, przez co na szybkim sprzęcie będzie działać co najwyżej dobrze, natomiast użytkownicy posiadający „starsze” konfiguracje mogą rwać włosy z głowy w takt rwania się obrazu... Podstawowe minimum do gry to 1GB ramu i karta graficzna GeForce 6800GT. Procesor ma mniejsze znaczenie. Istotna jest aktualizacja gry do najnowszej wersji (1.14 w chwili pisania tego poradnika) i porządna defragmentacja dysku. Przy pomocy setupu można ustawić wiele detali wpływających na prędkość gry i eksperymentować aż do uzyskania zadowalającej gracza prędkości i jakości grafiki. Szczęśliwie dla niektórych - grać można nawet w rozdzielczościach 640x480 i 800x600, mimo że setup tego nie przewiduje. Aby ustawić taką rozdzielczość, skorzystaj z setupu, wybierając odpowiedni poziom detali, a potem otwórz plik „GfxOptions_ScreenResolution.xml” znajdujący się w katalogu Silverfall\Data\Config\ i zmień rozdzielczość na preferowaną. W podanym katalogu znajdują się też inne pliki konfiguracyjne, dzięki którym można dokładniej ustawić różne efekty graficzne w grze (pamiętaj o wykonaniu kopii zapasowych modyfikowanych plików!). Posiadaczom low-endowych konfiguracji polecam rozdzielczość 800x600, detale na „medium” i grę w oknie. Gra się przyzwoicie i wygląda to nieźle, jest tylko jeden mankament... podczas dokonywania zakupów u sprzedawców, okienka zachodzą na siebie, uniemożliwiając dostęp do części asortymentu.

U m i e j ę t n o ś c i (S k i l l s)

W Silverfall podzielono umiejętności postaci na trzy grupy główne, które z kolei dzielą się na podgrupy. Sam schemat rozwoju wygląda niemal identycznie jak znany z klasycznego Diablo II. Podstawową różnicą jest to, że w Silverfall nie wybieramy na początku gry profesji, a rasę postaci (każda rasa ma unikalne zdolności). Dopiero rozwijając odpowiednie gałęzie umiejętności w czasie gry i wykonując poszczególne zadania, nadajemy swojej postaci konkretny charakter. Postać może rozwijać się w kierunku Technologii lub Natury, a prowadzą do tego odpowiednie zadania, które wpływają na zmianę współczynnika procentowego zaangażowania w obydwie aspekty. Odpowiednio wysoki poziom np. Natury pozwoli postaci korzystać z wielu interesujących broni i typów zbroi niedostępnych dla postaci rozwijanej w kierunku Technologii. Technolog natomiast ma dostęp do całego wachlarza broni palnej oraz mechanicznych urządzeń. Są możliwe również drogi pośrednie np. 1/3 Natury i 2/3 Technologii. W grze można także spotkać Skill masterów (pierwszego z nich - już na początku gry), dzięki którym da się definiować na nowo podział punktów na poszczególne umiejętności.

Combat (Melee, Shoot, Technique)

Wszelkiego typu umiejętności związane z walką bezpośrednią i dystansową przy pomocy broni, a także zdolności związane z techniką walki.

Magic (Element, Light, Shadow)

Zdolności posługiwania się magią i panowania nad umysłem, uzdrawiania oraz przywoływania istot.

Other (Race, Nature, Technology)

Umiejętności, dzięki którym postać jest rozwijana w jednym z dwu kierunków: Natury lub Technologii. Są tu także zdolności unikalne dla każdej z ras.

Combat – Melee

Hand to hand (walka wręcz)	Zwiększa zdolności bojowe – szansę trafienia przeciwnika i ilość zadawanych obrażeń. Zdolność pasywna.
Defensive stance (postawa obronna)	Atak z pozycji obronnej – zwiększa obronę kosztem siły zadawanych wrogowi obrażeń.
Counterattack (kontratak)	Po udanym odparowaniu ciosu następuje silne kontruderzenie, które nie może zostać zablokowane.
Smash (roztrzaskanie)	Potężny cios niszczący tymczasowo zbroję przeciwnika.
Berserker (szał bojowy)	Silny atak niszczący zbroję permanentnie, nie może być parowany.
Berserker charge (szarża)	Umożliwia atak z dystansu, zwiększając siłę uderzenia.
Knockdown (powalenie)	Cios przewracający przeciwnika i powodujący jego większą wrażliwość na zadawane obrażenia przez krótki okres.
Volley of punches (seria uderzeń)	Umożliwia pięciokrotne uderzenie przeciwnika przy użyciu broni ręcznej.
Knowledge of injuring attacks (wiedza o raniących uderzeniach)	Cios zadany bronią ręczną powoduje otwarcie ran na kilka sekund.
Master of hand weapons (mistrz broni ręcznej)	Zwiększa efektywność broni ręcznych.
Double attack (podwójny atak)	Umożliwia zadanie silnego podwójnego ciosu przy użyciu broni jednoręcznej.
Critical knowledge (wiedza o obrażeniach krytycznych)	Zwiększa szansę zadania obrażeń krytycznych przy pomocy broni jednoręcznej.
Master of small arms (mistrz broni lekkiej)	Zwiększa efektywność broni jednoręcznej.
Circular attack (atak kolisty)	Pozwala zadać cios bronią dwuręczną, który trafia wszystkich wrogów znajdujących się wokół.
Stun knowledge (wiedza o obezwładnianiu)	Cios może wytrącić z równowagi przeciwnika i obezwładnić go na krótką chwilę.
Master of heavy weapons (mistrz broni ciężkiej)	Zwiększa efektywność broni dwuręcznej.

Combat - Shoot

Long range shot (daleki strzał)	Zwiększa zdolność wykonywania dalekich strzałów. Zdolność pasywna.
Aiming stance (postawa namierzająca)	Zwiększa możliwość trafienia i zadania większych obrażeń na dystans oraz dystans strzału.
Head shot (strzał w głowę)	Bardzo precyzyjny strzał, zadający znaczące obrażenia.
Element shot (magiczny strzał)	Strzał zadający obrażenia od żywiołów, nie może zostać zablokowany.
Rapid fire (stały ostrzał)	Zwiększa szybkość wykonywania strzałów kosztem zadawanych obrażeń i szansy trafienia.
Reflex shot (szybki strzał)	Umożliwia szybsze strzelanie do pobliskich wrogów.
Multiple shots (wielokrotny strzał)	Wystrzeliwuje kilka pocisków za jednym razem.
Disabling arrow (strzała spowalniająca)	Trafienie przeciwnika powoduje jego znaczne spowolnienie na krótki okres.
Wounding arrow (strzała raniąca)	Trafienie przeciwnika powoduje otwarcie ran na krótki okres.
Master of bow and arrow (mistrz łuku)	Zwiększa efektywność posługiwania się łukami.
Destabilizing quarrel (powalający bełt)	Strzał powoduje powalenie przeciwnika.
Explosive quarrel (wybuchowy bełt)	Bełt może eksplodować po trafieniu w cel, raniąc pobliskich przeciwników.
Master of crossbow (mistrz kuszy)	Zwiększa efektywność posługiwania się kuszami.
Weakning shot (pocisk osłabiający)	Specjalny pocisk redukujący atrybuty przeciwnika.
Stun shot (pocisk obezwładniający)	Zwiększa szansę obezwładnienia wroga.
Master of firearms (mistrz broni palnej)	Zwiększa efektywność posługiwania się bronią palną.

Combat – Technique

Glimpse (zauważenie)	Zwiększa szansę na znalezienie magicznych przedmiotów wyższego poziomu.
Master of armour (mistrz zbroi)	Zwiększa efektywność noszonego pancerza.
Armour penetration (penetracja zbroi)	Ciosy i strzały potrafią penetrować zbroję przeciwnika, zadając mu większe obrażenia.
Deadly weapons (śmiercionośna broń)	Zwiększa efektywność wszystkich typów broni.
Rapid missiles (szybkie strzały)	Zwiększa prędkość wszystkich strzał, bełtów i pocisków.
Speed (szybkość)	Zwiększa szybkość poruszania się bohatera.
Master of dodging (mistrz uników)	Zwiększa szansę na wykonanie uniku przed ciosem lub strzałem.
Reflexes (refleks)	Bohater ma większą szansę na wykonanie uniku, parowania ciosu i uniknięcie ciosu krytycznego.
Master of critical blows (mistrz ciosów krytycznych)	Zwiększa szansę zadania obrażeń krytycznych.
Master of parrying (mistrz parowania ciosów)	Zwiększa umiejętność parowania ciosów w walce wręcz i postawie obronnej.
Endurance (wytrzymałość)	Bohater jest odporniejszy na działanie trucizn oraz ciosy i strzały powodujące otwarcie ran, obezwładnienie.
Poisoned weapons (zatruta broń)	Ciosy zadawane bronią powodują zatrucie przeciwnika.
Corrosive poison (trucizna korodująca)	Redukuje pancerz przeciwnika.
Weakening poison (trucizna osłabiająca)	Redukuje szybkość poruszania się wroga oraz jego siłę i zręczność.
Concentrated poison (skoncentrowana trucizna)	Zwiększa szansę zatrucia przeciwnika i czas działania trucizn.