

The Banner Saga 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Banner Saga 3

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-560-4

Producent Stoic, Wydawca Versus Evil.

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 gry	7
Przemierzanie świata gry	7
Rozwój postaci	13
Walka	19
Jak zaimportować sejwy (stan gry) z The Banner Saga 2 do The Banner Saga 3?	25
Trofea i Osiągnięcia	27
Lista trofeów	27
Opis przejścia	59
Rozdział 16	59
Rozdział 17	64
Rozdział 18	67
Rozdział 19	73
Rozdział 20	80
Rozdział 21	84
Rozdział 22 - Zakończenia	97

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

Nieoficjalny poradnik do gry *The Banner Saga 3* oferuje komplet informacji i wskazówek pomocnych w szczęśliwym doświadczeniu do finału przygody. Poradnik otwiera strony z różnorodnymi **poradami** na temat funkcjonowania podstawowych elementów gry. Mechanika rozgrywki nie zmieniła się znacząco w stosunku do poprzednich odsłon cyklu, ale mimo wszystko przypominamy **jak wygrywać bitwy w systemie turowym, jak zarządzać karawaną, jak rozwijać bohaterów, jak utrzymywać wysokie morale** czy **jak radzić sobie z trudniejszymi przeciwnikami**. Całość uzupełnia **zestawienie osiągnięć**. Oprócz pełnej listy trofeów wraz z ich wymaganiami dodaliśmy też nasze autorskie komentarze w jaki sposób można je odblokować.

Najważniejszą część poradnika stanowi **opis przejścia wszystkich nowych rozdziałów gry Banner Saga 3**. Solucja skupia się przede wszystkim na **decyzjach i ich konsekwencjach** oraz na **omówieniach trudniejszych walk**. Wiele potyczek w grze *The Banner Saga 3* cechuje się unikalnymi założeniami (np. przeszkodami na polu bitwy czy możliwością pojawienia się wrogich posiłków). Ostrzegamy o tego typu utrudnieniach i podpowiadamy jak reagować na nie. W opisie przejścia uwzględniliśmy również **mniejsze wydarzenia**, które mogą załączać się w trakcie podróży. Dodatkowo zestawiliśmy **dostępne zakończenia gry**.

The Banner Saga 3 to finałowa część sagi wykreowanej przez studio Stoic. Ponownie przenosimy się do skutego lodem świata czerpiącego inspirację z nordyckiej mitologii. Naszym zadaniem ponownie staje się dowodzenie karawaną podróżującą po lodowej krainie. Musimy umiejętnie troszczyć się o członków karawany dzięki rozwiązywaniu sporów oraz dbaniu o zapasy i utrzymywanie morale na wysokim poziomie. Regularnie musimy też brać udział w walkach, które rozgrywane są w systemie turowym. Potyczki są bardzo ważnym elementem gry, wymuszając wydawanie poprawnych poleceń, jak najlepsze wykorzystywanie umiejętności własnych wojowników i radzenie sobie z różnorodnymi przeciwnościami losu.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Ważne informacje na temat opisu przejścia zawartego w poradniku

The Banner Saga 3 umożliwia zaimportowanie sekwencji z poprzednich odsłon serii. Ma to na celu przede wszystkim przeniesienie postępów, bohaterów oraz decyzji podjętych w pierwszej i drugiej części *The Banner Saga*. Niektóre sceny w opisywanej grze mogą w mniejszym bądź większym stopniu różnić się w Twojej kampanii w stosunku do informacji zawartych w poradniku. Może to być właśnie wynikiem wcześniejszych innych wyborów. **Na potrzeby przygotowania niniejszego poradnika skorzystaliśmy z najbardziej neutralnego rozwiązania i wybraliśmy "czysty" nowy zapis**, tzn. opcję, z której należy też skorzystać w przypadku braku posiadania starych sekwencji.

Kampania w *The Banner Saga 3* jest ponownie nieliniowa. Postaraliśmy się jak najdokładniej opisać wszystkie wybory. Warto tu jednak z kolei wiedzieć, że **niektóre dodatkowe wydarzenia** (np. wystąpienie jakiegoś problemu czy spotkanie jakichś osób podczas podróży karawany) **mogą mieć charakter losowy**. Mogą one w rezultacie np. załączyć się w nieco innym momencie. Nie przejmuj się więc zbytnio jeśli nie odblokowałeś jakiejś sceny z opisu przejścia. Jest szansa, że może ona zostać uaktywniona w innym momencie gry.

Sterowanie w grze The Banner Saga 3

Sterowanie w *The Banner Saga 3* jest nietypowe. Gra nie posiada standardowej klawiszologii, albowiem **wszystkie polecenia można wydawać z użyciem myszy**. W taki właśnie sposób możesz kontrolować swoje jednostki na polu bitwy, wybierać opcje dialogowe czy ustalać skład drużyny i odblokowywać nowe umiejętności bohaterów.

Oprócz myszki możesz korzystać z następujących klawiszy:

1. **ESCAPE** pozwala na wyświetlenie okna pauzy. Możesz dodatkowo załadować wcześniejszy stan gry (wszystkie sejwy są wykonywane automatycznie, w grze nie ma manualnych zapisów), zmienić poziom trudności, ustawić inny język, zmodyfikować ustawienia dźwięku czy przełączać się pomiędzy grą w oknie i na pełnym ekranie.
2. **SPACJA** może być używana w zastępstwie za myszkę do przewijania dialogów.
3. **Klawisze numeryczne** mogą być używane do wybierania dialogów z listy. Także i w tym przypadku jest to alternatywna metoda dla zaznaczenia ich kursorem myszy.

Gra *The Banner Saga 3* w wersji PC dodatkowo oferuje **wsparcie dla kontrolerów**. Możesz używać pada zamiast myszy.

Wymagania sprzętowe The Banner Saga 3

The Banner Saga 3 podobnie jak poprzednie odsłony cyklu ma **bardzo niskie wymagania sprzętowe**. Wynika to z zastosowanego silnika oraz z faktu, że gra jest przystosowana również do działania na tabletach. *The Banner Saga 3* bez żadnych problemów uruchomi się na kilkuletnim sprzęcie, a nawet na wielu laptopach nieprzystosowanych do grania.

Do uruchomienia gry wymagane jest **2GB pamięci RAM**, przy czym rekomendowane jest dysponowanie **4GB**. Oprócz tego gra potrzebuje około **6GB wolnej przestrzeni na twardym dysku**.

The Banner Saga 3 **nie posiada wbudowanych opcji konfiguracji ustawień graficznych**. Nie można nawet zmienić rozdzielczości, która automatycznie dopasowywana jest do aktualnej rozdzielczości monitora. Jedynym wyjątkiem jest opcja przełączania się pomiędzy prowadzeniem rozgrywki w oknie oraz na pełnym ekranie.

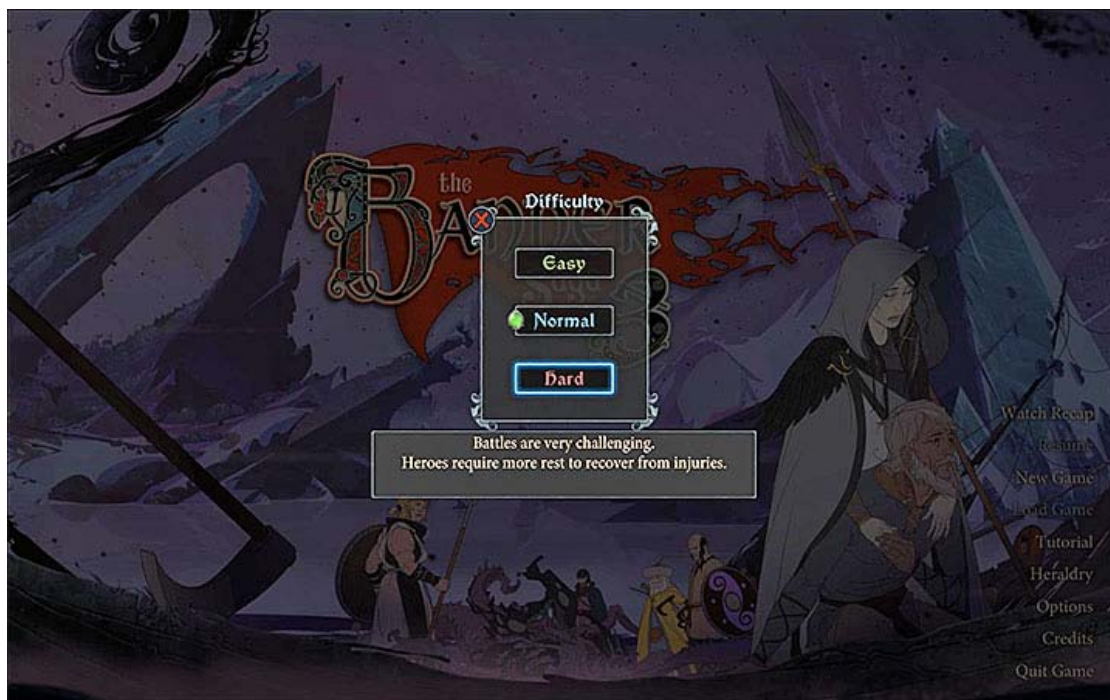
W trakcie przygotowywania poradnika nie doświadczyliśmy żadnych problemów z działaniem gry czy wyświetlaniem obiektów na ekranie.

Przeniesienie postępów z The Banner Saga 1 i 2



Na przeniesienie postępów z dwóch poprzednich części serii możesz zdecydować się tuż po rozpoczęciu nowej kampanii w *The Banner Saga 3*, a konkretnie tuż po wyświetleniu ekranu z powyższego obrazka. Gra wyszuka wszystkie dostępne sejwy na twardym dysku i zaoferuje ich zaimportowanie. **Jeśli nie posiadasz żadnych sejwów to musisz utworzyć nowy "czysty" save.** Gra pozwoli ci jedynie wybrać czy główną karawaną ma dowodzić Rook czy Alette. Wszystkie pozostałe rzeczy zostaną odgórnie narzucone przez grę bez możliwości jakiegokolwiek ingerencji.

Jaki wybrać poziom trudności?



Poziom trudności możesz zmienić jeszcze przed rozpoczęciem kampanii w *The Banner Saga 3* ORAZ dodatkowo w dowolnym momencie gry. Ta druga cecha staje się szczególnie przydatna wtedy gdy natrafisz na wyjątkowo silnych przeciwników czy bossa, z którym zupełnie nie możesz sobie poradzić.

1. Na **niskim poziomie trudności** przeciwnicy są słabi i mogą pojawiać się w mniejszych ilościach. Członkowie drużyny nie doznają kontuzji jeśli zostaną powaleni w trakcie bitwy. Oznacza to, że można od razu wystawiać ich do kolejnych walk bez konieczności czekania aż odzyskają pełną sprawność.
2. Na **normalnym poziomie trudności** przeciwnicy oferują domyślny poziom wyzwania i może być ich do pokonania nieco więcej niż na niskim poziomie. Członkowie drużyny doznają kontuzji jeśli zostaną powaleni w trakcie bitwy. Oznacza to, że potrzebują kilku dni na powrót do pełni sił. Przez ten czas nie możesz ich wystawiać do bitew i musisz wybierać innych dostępnych bohaterów z listy.
3. Na **wysokim poziomie trudności** przeciwnicy są jeszcze bardziej wymagający, tj. częściej korzystają z silnych umiejętności i podejmują mądrzejsze decyzje na polu bitwy. Członkowie drużyny tak samo jak na normalnym poziomie doznają kontuzji jeśli zostaną powaleni, przy czym potrzebują więcej czasu żeby odzyskać pełną sprawność. Zwiększa to ryzyko, że nie będziesz mógł wystawić do kolejnej bitwy kompletu bohaterów.

Na potrzeby ukończenia kampanii po raz pierwszy rekomendujemy normalny poziom trudności. Zalecamy również rozegranie samouczka dostępnego z poziomu menu głównego gry. Pozwala on na przypomnienie sobie najważniejszych mechanik związanych ze staczaniem walk w grze.

Dodatkowe uwagi:

1. Nie wszystkie bitwy w grze są obowiązkowe. Niektórych możesz unikać dzięki wybieraniu określonych opcji dialogowych. To samo dotyczy tych bitew, w których przeciwnicy atakują falami. Możesz uciec po pokonaniu pierwszej czy drugiej fali jeśli odnotujesz, że większość bohaterów doznała kontuzji lub została poważnie osłabiona.
2. Jeśli jakaś bitwa kompletnie nie pójdzie po Twojej myśli to warto rozważyć załadowanie wcześniejszego stanu gry po to żeby ją powtórzyć lub żeby jej ewentualnie uniknąć. *The Banner Saga 3* w określonych momentach kampanii tworzy automatyczne sejwy.

Podstawy gry

Przemierzanie świata gry w The Banner Saga 3

W niniejszym rozdziale znajdziesz najważniejsze informacje na temat przemierzania świata w grze *The Banner Saga 3*. Przebiega to na bardzo zbliżonych zasadach do wcześniejszych odsłon serii, tak więc skupiliśmy się bardziej na przypomnieniu najważniejszych mechanik gry aniżeli na ponownym kompleksowym opisanu całego procesu.

Rodzaje karawan

W grze *The Banner Saga 3* **świat gry przemierzają dwie różne karawany i przełączasz się pomiędzy nimi w kolejnych rozdziałach kampanii** (np. w rozdziale 16 dowodzi się karawaną 1, w rozdziale 17 karawaną 2, w rozdziale 8 ponownie karawaną 1 itd.). Obie karawany różnią się m.in. rodzajami wchodzących w ich skład jednostek i zmiany te wskazane zostały w dalszej części rozdziału.



Pierwszą karawaną dowodzi **Rook lub Alette**. Personalia lidera tej karawany są rezultatem ważnej decyzji podjętej jeszcze w pierwszej części serii (Rook mógł zginąć lub Alette mogła zginąć, nie było możliwe utrzymanie obu tych postaci przy życiu). Jeśli nie posiadasz sekwencji z poprzednich odsłon *Banner Sagi* to wyboru lidera możesz dokonać na samym początku gry. W skład karawany Rooka/Alette wchodzi grywalni bohaterowie, członkowie klanu, wojownicy i varlowie. **Wymusza też ona dbanie o poziom zapasów jeśli nie chcesz żeby zaczęło spadać morale.**