

BattleForge

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

BattleForge

autor: Michał „aRusher” Urbanek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Phenomic, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Interfejs	6
Interfejs podczas walki	6
Interfejs w Forge	9
Spis kart	11
Ogień	11
Mróz	38
Natura	67
Cień	96
Przykładowy scenariusz	129
Encounters with Twilight	129
Siege of Hope	137
Defending Hope	146
The Soultree	152
PvP – Decki i strategie	159
Słowniczek pojęć	166

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



Wstęp

Witaj w poradniku do *BattleForge* – gry nie tyle bardzo trudnej, co dosyć rozbudowanej. Znajdziesz tutaj opis wszystkich 200 kart, które zostały udostępnione graczom z dniem premiery. W poradniku zamieściłem także solucję do czterech pierwszych scenariuszy z kampanii dla jednego gracza – podczas lektury poznasz zawiłości rozgrywki PvE i zaznajomisz się z czterema podstawowymi taliami, które otrzymasz tuż po założeniu konta. Zdecydowałem, że opisywanie pozostałych scenariuszy miałyby się z celem, gdyż każdy z graczy posiada inny zestaw kart, a w konsekwencji stosuje inną strategię. Jeśli masz problem ze stworzeniem swojej pierwszej talii, zajrzyj do rozdziału, w którym opisałem przykładowe deckbuildy wraz ze strategiami, które można stosować, posiadając dany zestaw kart. Polecam również zapoznanie się z ogólnymi poradami do gry. Gdybyś nie rozumiał jakiegoś wyrażenia, jego znaczenie najpewniej znajdziesz w mini słowniczku.

Michał „aRusher” Urbanek

Porady ogólne

W całym poradniku karty poszczególnych żywiołów – **Ognia** (Fire), **Mrozu** (Frost), **Natury** (Nature) i **Cienia** (Shadow) zostały oznaczone odpowiednimi kolorami tak, by po przeczytaniu nazwy karty od razu było wiadomo, z jakiej talii ona pochodzi.

- Podczas zabawy w PvE, szczególnie na początku swojej przygody z grą, używaj połączeń Natury z kartami innych żywiołów lub czystej talii zielonej. Przemawiają za tym bardzo użyteczne zaklęcia obszarowe (np. **Ensnaring Roots** czy **Hurricane**) już przy pierwszym Orbie. Dzięki nim można zatrzymać przeciwników i bez wielkiego pośpiechu wybić ich co do jednego, chociażby przy użyciu **Windweavers** – wspaniałych łuczniczków Natury. Nieocenione znaczenie mają też wielkie możliwości leczenia zielonej talii – ich umiejętne użycie często decyduje o zwycięstwie podczas batalii, także w PvP.
- Oglądaj powtórki swoich ostatnich potyczek – sprawdź, co można było zrobić lepiej, w którym miejscu mogłeś podjąć korzystniejszą decyzję. Patrz, który z graczy lepiej wykorzystuje reguły rządzące rozgrywką. **Zwracaj uwagę na zmiany Energii** – zarówno tej posiadanej, jak i obecnej w Void.
- Nie czyń samotnych wypraw do siedziby przeciwnika – nie licz na to, że pojedynczą jednostką niepostrzeżenie zniszczysz jego Orba – ten bowiem strzela i potrafi obronić się przed słabszymi pojedynczymi wojakami. Co innego większa grupka – element zaskoczenia zawsze jest dla Ciebie korzystny, a nuż przeciwnik tak zajął się wykonywaniem jednej akcji, że zapomniał na moment o reszcie mapy.
- Nie zapominaj o typie broni przywoływanych przez siebie jednostek. W lewym dolnym rogu każdej karty, obok miecza lub łuku, znajduje się literka, która określa dla jakiego rozmiaru przeciwników atak jednostki wynosi 150% początkowej wartości. S oznacza małe, M średnie, L duże, a XL bardzo duże. Sprawdź też jakiego rozmiaru jest Twoja jednostka (literka na lewo od Punktów Życia) i staraj się w miarę możliwości nie wysyłać jej przeciwko stworom, które mają taki właśnie typ broni. Oręż może być czasem typu „specjalnego” – w takim przypadku zamiast literki jest gwiazdka, a posiadająca ją jednostka nie ma zwiększonego ataku dla żadnych przeciwników. Niektóre stwory mają zdolność zmieniania swojego typu broni (**Spearman**, **Ghostspears**). Przykładowo, broń naszego wojaka jest z początku typu M, a po skorzystaniu z umiejętności zmienia się (także wyglądem) – od teraz jednostka skuteczniejsza jest przeciwko rozmiarowi S.
- Zniszczenie Power Wella/Monumentu przeciwnika jest o wiele bardziej priorytetową sprawą od wybicia jego jednostek. Po pierwsze dlatego, że redukujesz ilość otrzymywanej przez niego Energii/liczbę jego Orbów. Poza tym za zniszczone Power Welle/Monumenty przeciwnik nie dostaje żadnej Energii, w przeciwieństwie do zabitych jednostek czy pokruszonych budynków (które zwracają 90% kosztów przywołania do puli Void).
- Pilnie strzeż swoich Orbów i Power Welli, gdyż nie dostajesz zwrotu Energii w przypadku, gdy przeciwnik je zniszczy. Istnieją jednak wyjątki od tej reguły – czasem, gdy oponent zabrał się np. za niszczenie twojego Power Wella, Ty – zamiast zużywać Energię na jednostki do jego obrony, możesz zaatakować jego bazę i wykorzystać zachowaną tam Energię. Takie sytuacje zdarzają się jednak rzadko. Staraj się, by przeciwnik nie postawił budynku w pobliżu Twojej bazy, nigdy bowiem nie skończy się to dla Ciebie dobrze.
- Miej zawsze w zapasie stwory mogące ranić cele powietrzne. W przeciwnym wypadku poniesiesz porażkę, pod naporem ataków takich jednostek jak **Skyfire Drake** czy **War Eagle**.
- Nie buduj niepotrzebnych murów – one też kosztują. Nie stawiaj zbyt wielkiej liczby Power Welli, bo dobry przeciwnik zaatakuje, a Ty nie będziesz miał czym ich obronić. Nie możesz

jednak zostawać w tyle z ich budowaniem, by nie przegrać z powodów ekonomicznych. Staraj się w miarę możliwości mieć o jednego Power Wella więcej niż Twój oponent.

- Wszystkie karty poza zaklęciami w opisach swoich zdolności mogą posiadać cztery następujące znaki:



to atak dystansowy, jednostka może po prostu ranić przeciwników na odległość;



oznacza zdolność aktywowaną, która zaczyna działać po kliknięciu na symbol zdolności, znajdujący się zazwyczaj nad jednostką, po jej zaznaczeniu;



pozwala zmienić tryb działania danej karty. Po dokonaniu zmiany możesz, zależnie od samej karty, zadawać dodatkowe obrażenia kosztem mobilności, atakować tylko cele naziemne/powietrzne i wiele innych;



mówi, że dana zdolność jest pasywna, to znaczy trwa przez cały czas. Niektóre zdolności pasywne działają tylko w odpowiednim trybie działania karty (patrz wyżej).

- W opisach kart bardzo często spotkasz się z określeniami typu: „...deals xx damage to enemies in a yy m radius around its target, up to zz in total”. Oznacza to tyle, że dane zaklęcie, atak obszarowy lub jeszcze coś innego zadaje po „xx” obrażeń przeciwnikom w zasięgu działania o promieniu „yy”, przy czym maksymalnie może zadać „zz” obrażeń. Gdy jednostek jest tyle, że ich liczba pomnożona przez ilość obrażeń „xx” jest większa od „zz”, to zwykle najwięcej obrażeń otrzymuje jednostka najbliższa środka obszaru działania, a kolejne – tym mniej, im bardziej są od niego oddalone.

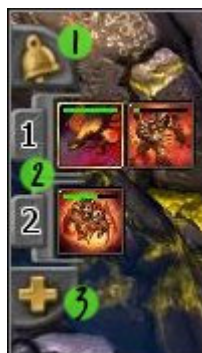
Interfejs

Interfejs w *BattleForge*, gdy już trochę się z nim oswoić, jest naprawdę wygodny. Jednak przy pierwszym kontakcie mnogość przycisków może nieco przerazić. Poniżej znajdziesz opisy poszczególnych jego elementów, przeplatające się z ogólniejszymi informacjami na temat gry.

I n t e r f e j s p o d c z a s w a l k i



Zaznaczone ramkami fragmenty opisane są poniżej:



Ten panel umożliwia grupowanie jednostek. Poszczególnym grupom możesz wydawać różne rozkazy.

- 1** – zaznacza wszystkie jednostki, znajdujące się po polu bitwy. Należy uważać przy używaniu tego narzędzia, bo gdy wydasz np. rozkaz przejścia w dane miejsce, zrobią to wszyscy wojacy, także ci, których zostawiłeś do obrony jakiegoś miejsca;
- 2** – kliknięcie na przycisk z numerkiem zaznacza daną grupę;
- 3** – naciskając na plus, tworzysz nową grupę lub łączysz już istniejącą.



- 1** – opis aktualnych celów misji (w PvE). W potyczkach PvP wyświetlany jest w tym miejscu czas pozostały do końca meczu oraz punkty Twoje i przeciwnika;
- 2** – liczba określająca ilość jednostek (przy czym jedna jednostka nie równa się jeden punkt, jest to zależne od wielkości stwora) posiadanych na polu bitwy – gdy osiągniesz limit w postaci 120 punktów, nie możesz wzywać większej liczby wojaków, dopóki nie uśmierczysz jakichś wcześniej przywołanych;
- 3** – pula Energii. Pokazana tu liczba określa, ile masz Energii potrzebnej do przyzywania jednostek;
- 4** – Void, czyli próżnia. Liczba wewnątrz czaszki mówi o ilości Energii w Void (patrz: słowniczek) a strzałka pokazuje, ile punktów Energii otrzymujesz co dwie sekundy;
- 5** – wartość umieszczona wewnątrz podobizny Power Wella określa, ile Energii mogą wyprodukować posiadane obecnie Studzienki Mocy, zanim jej złoża ulegną wyczerpaniu. Strzałka zaś informuje, ile Energii dodają Ci Power Welle co dwie sekundy (jedna taka struktura to jeden punkt na dwie sekundy);
- 6** – minimapa z zaznaczonymi na niej celami scenariusza;
- 7** – ilość i rodzaj posiadanych Orbów – w tym przypadku są to dwa Orby Ognia;