

The background image is a digital artwork of a futuristic city at night. In the foreground, there are several large, circular, pixelated structures that look like arenas or arenas. The city is filled with lights and buildings. In the sky, there is a large, glowing, pixelated sphere that resembles a planet or a large moon. The overall color scheme is dark blue and black with bright white and yellow lights.

Battlefleet Gothic: Armada

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Battlefleet Gothic: Armada

autor: Łukasz Wiśniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-382-0

Producent Tindalos Interactive, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
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	4
Interfejs gry	4
Tryby gry i frakcje	17
Poziomy doświadczenia	20
Rodzaje misji	21
Formowanie floty	23
Sterowanie i rozmieszczanie jednostek	24
Wymagania sprzętowe	28
Battlefleet Gothic: Armada wymagania sprzętowe PC	29
Porady	30
Mechanika gry	30
Walka	32
Warsztat	34
Jednostki	35
Imperial Navy	35
Chaos	58
Ork Pirates	81
Eldar Corsairs	96
Warsztat Okrętów	110
Podstawowe Informacje	110
Interfejs i modyfikacje	113
Warsztat Imperialnych	117
Warsztat Chaosu	133
Warsztat Orków	149
Warsztat Eldarów	166
Kampania	182
Podstawy	182
Prolog - Omens of Darkness	188
Rozdział I - The Hand of Darkness	193
Rozdział II - The Eye of Night	207
Rozdział III - Surprise Attack	218
Rozdział IV - 12th Black Crusade	220
Rozdział V - Imperium Resurgent	249
Misje Specjalne	253
Misje Poboczne	259

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



Poradnik do *Battlefleet Gothic: Armada* zawiera **szczegółowy opis przejścia kampanii** dla jednego gracza ze wskazówkami dotyczącymi ukończenia zadań głównych i misji pobocznych. Dodatkowo w poradniku znajdziesz wszystkie niezbędne informacje dotyczące kampanii i porady dotyczące jej mechanik. Poradnik zawiera również szczegółowy **opis wszystkich frakcji** dostępnych w grze. W poradniku zostały opisane również wszystkie dostępne w grze jednostki wraz z ich oceną i porównaniem w oparciu o klasę i nację. Znajdziesz tutaj również dostępne **możliwości modyfikacji** okrętów i ocenę ich przydatności w walce. Opisane zostaną wszystkie podstawowe mechaniki odnoszące się do modyfikacji wyposażenia. Poradnik zawiera również rozdział porady ogólne w którym zostały zebrane informacje kluczowe do prowadzenia działań w Sektorze Gothic. Poradnik opisuje wszystkie dostępne tryby misji w ramach rozgrywki w kampanii i poza nią oraz porady dotyczące doboru jednostek do konkretnego rodzaju misji.

W poradniku do Battlefleet Gothic: Armada znajdziesz:

- wszystkie niezbędne informacje dotyczące mechaniki gry
- wyróżnienie rodzajów misji dostępnych w toku kampanii i poza nią
- kompletną listę dostępnych w grze jednostek dla każdej ze stron konfliktu
- ocenę poszczególnych jednostek i porównanie ich zastosowań w oparciu o klasę okrętów
- porady dotyczące kampanii i jej mechanik
- wszystkie informacje dotyczące warsztatu okrętów
- ocenę dostępnego w grze uzbrojenia
- pełen opis modyfikacji dla każdej z nacji oraz ich zastosowania
- szczegółowy opis przejścia kampanii dla pojedynczego gracza
- rozdział "Porady ogólne" zawierający zbiór najważniejszych porad

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Interfejs gry



Interfejs gry zawiera wiele użytecznych funkcji i przydatnych informacji.

- 1 i 2. Jednostki twojej i wrogiej floty
- 3. Cel misji
- 4. Ograniczenia czasowe misji
- 5. Oznaczenia na mapie
- 6. Status okrętu
- 7. Mini-mapa
- 8. Statystyki okrętu
- 9. Dane identyfikacyjne
- 10. Uzbrojenie okrętu
- 11. Rozkazy bezpośrednie
- 12. Ustawienia inicjacji
- 13. Sterowanie okrętem
- Interfejs przeciwnika

W lewym górnym rogu ekranu będą dostępne **wszystkie jednostki twojej floty**. Za pośrednictwem ikon poszczególnych statków możesz łatwo kontrolować, które jednostki są do dyspozycji. Jednostki, które ulegną zniszczeniu lub uciekną z pola bitwy automatycznie znikną z listy, dzięki czemu możesz mieć pełny wgląd w **liczebność swoich sił** bez nieustannego sprawdzania sytuacji na mini-mapie. Jednostki zgromadzone na powyższej liście możesz zaznaczać klikając na nich LPM. Lista ta, jest użyteczna również podczas rozmieszczania jednostek przed bitwą.

1 i 2. Jednostki twojej i wrogiej floty

W lewym górnym rogu znajduje się lista jednostek twojej floty, a w prawym lista wszystkich jednostek wchodzących w skład sił przeciwnika. Należy zwrócić uwagę na fakt, że na tej drugiej liście **widoczne będą jedynie te statki, które udało się zidentyfikować**. Za pośrednictwem tej listy możesz łatwo ocenić tonaż okrętów przeciwnika, bowiem **okręty o największym tonażu będą zilustrowane większymi ikonami**. Raz zidentyfikowane jednostki wroga pozostaną na liście do czasu zniszczenia ich, bądź ucieczki z pola bitwy.

3. Cel misji

W lewej części ekranu, nad interfejsem właściwym gry wyświetlana będzie informacja o celu aktualnej misji. Informacje te są istotne bowiem będzie tam informacja np. o ilości wrogich jednostek, które należy zniszczyć żeby ukończyć misję lub **czas na wykonanie głównych założeń** misji, który zazwyczaj jest inny, niż **czas przeznaczony na misję**.

4. Ograniczenia czasowe misji

Jeśli misja nie ma żadnych dodatkowych celów, które muszą być zrealizowane w krótszym okresie, to ten **licznik jest najważniejszym odnośnikiem**. Punkt widzenia jest uzależniony od strony zajmowanej w konkretnym starciu. Jako atakujący staraj się wypełnić cel misji przed upływem czasu na zegarze. Jako obrońca możesz zwodzić przeciwników grając na czas. **Kontroluj stan zegara**, żebyś nie został zaskoczony przez upływ czasu na chwilę przed wypełnieniem celu misji.

5. Oznaczenia na mapie

Na polu bitwy znajdziesz kilka **strategicznych obiektów**. Ich położenie jest losowe przy każdym wczytaniu misji aczkolwiek zawsze najważniejsze obiekty zostaną umiejscowione na mapie. Przed rozlokowaniem jednostek na mapie warto włączyć tą opcję i **sprawdzić gdzie się znajdują**. Po zaplanowaniu i rozpoczęciu działań możesz wyłączyć dodatkowy widok, żeby zapewnić sobie lepszą przejrzystość pola bitwy. W każdej chwili możesz włączyć oznaczenia dodatkowych obiektów wciskając lewy ALT.

6. Status okrętu

Opcja interfejsu umożliwiająca **zmianę statusu okrętu**. Warto kontrolować stan tego okna, żeby mieć kontrolę nad swoimi okrętami. W ramach statusu są dostępne trzy opcje:

1. **zaprzestanie ostrzału** - statek nie będzie prowadził ostrzału wrogich jednostek nawet jeśli znajdują się w zasięgu
2. **ostrzał wrogich obiektów** - statek nie zaprzestanie ostrzału wrogich jednostek nawet jeśli w tym samym czasie otrzyma rozkazy dotyczące np. przemieszczenia
3. **odwołanie rozkazu** - użyteczne, żeby odwołać błędnie wydany rozkaz zanim statek zacznie go wykonywać

Okno statusu jest bardzo ważne. Jeśli próbujesz zniszczyć jak najszybciej wybrany statek, a przez przypadek zaznaczyłeś zaprzestanie ostrzału to statek nie odda żadnego strzału nawet będąc w bliskiej odległości. Jest to rozkaz użyteczny z punktu widzenia np. ucieczki z pola bitwy albo przemieszczania. Podczas zaprzestania ostrzału statek nie będzie przyjmował pozycji umożliwiającej ostrzał i obracał się, przez co szybciej dotrze do ustalonego celu.

Ostrzał wrogich obiektów to rozkaz, który powinien być zaznaczony na początku każdego starcia. Okręt mimo zmiany rozkazów albo konieczności przemieszczenia, będzie zachowywał pozycję umożliwiającą wymianę ognia.

Odwołanie rozkazu statusu. Można wyłączyć wybrany status, dzięki czemu mamy pełną kontrolę nad okrętem i nie wykona żadnych akcji do czasu, aż nie otrzyma konkretnych rozkazów za pośrednictwem pozostałych paneli interfejsu.

7. Mini-mapa

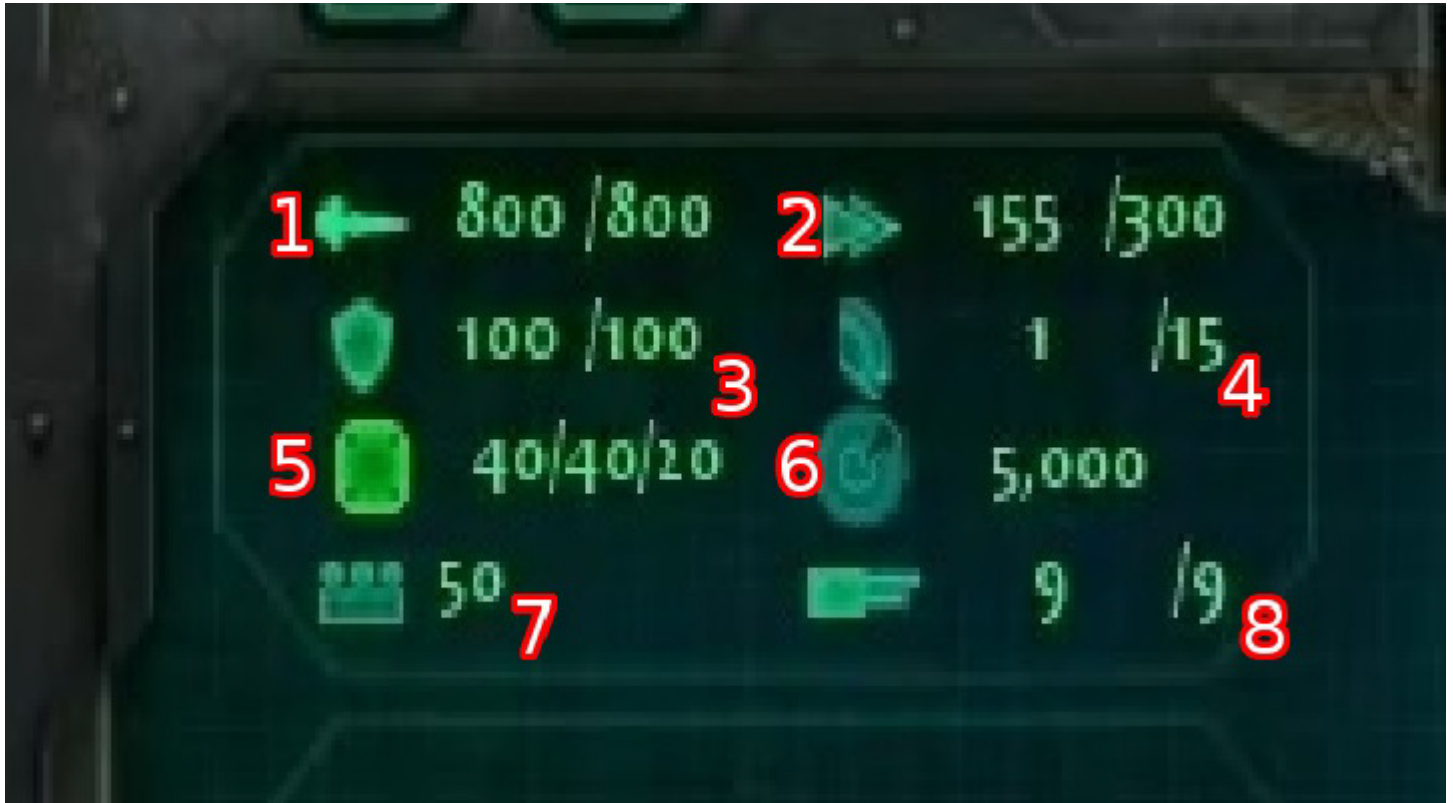
Element niezbędny w każdej grze strategicznej. Na mini-mapie zobaczysz **wszystkie niezbędne informacje** na polu bitwy i możesz w błyskawicznym czasie przełączyć obraz kamery klikając na wybranym miejscu mapy. Jest to szczególnie przydatne podczas prowadzenia bitwy za pośrednictwem kilku oddziałów rozrzuconych po całej mapie.

Oznaczenia obiektów widoczne na mini-mapie:

- zielone punkty - sojusznicze jednostki
- czerwone punkty - jednostki wroga
- niebieskie plamy - chmury gazu
- brązowe plamy - skupiska asteroid
- zielony wielokąt - oznaczenie aktualnej pozycji kamery

8. Statystyki okrętu

Za pośrednictwem interfejsu masz dostęp do ogólnych statystyk zaznaczonego okrętu.



1. Stan kadłuba okrętu

Popularny **pasek "życia"** danej jednostki. Wartość liczbową określa jaką ilość obrażeń statek jest zdolny przyjąć przez całkowitym zniszczeniem. Jeśli wartość **spadnie poniżej 30%** maksymalnej, na statku może dojść do **buntu i ucieczki z pola bitwy**. Poniżej tej wartości jest również możliwość, że statek straci część funkcjonalności i nie będzie można wydać określonych rozkazów.

2. Prędkość statku aktualna / maksymalna.

Ważnym kryterium jest maksymalna prędkość z jaką statek może się poruszać. Na jej podstawie można **wybierać odpowiednie jednostki do każdego typu misji**.

3. Stan tarczy.

Tarcza jest **pierwszym punktem oporu** przed otrzymywanymi obrażeniami. Po zniknięciu tarczy najlepiej na chwilę wycofać się z walki i poczekać aż się zregeneruje. Wartość osłony jest różna dla każdego typu okrętu.

4. Zmiana kursu statku - aktualny manewr / maksymalny zwrot

Ważna informacja związana ze sterownością jednostki. Określa **wartość zwrotu**, który wykona statek w czasie sekundy podczas prowadzenia ostrzału. Wartość aktualna tego wskaźnika będzie się zmieniać w zależności od wydanych rozkazów. Jeśli rozkażemy **wykorzystanie dodatkowych dopalaczy** do wykonania zwrotu, to wartość aktualna znacznie przewyższy maksymalny zwrot.