

Sacrifice

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sacrifice

autorzy:

Paweł „SPMKSJ” Majchrowicz

&

Paweł „HopkinZ” Fronczak

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](#)

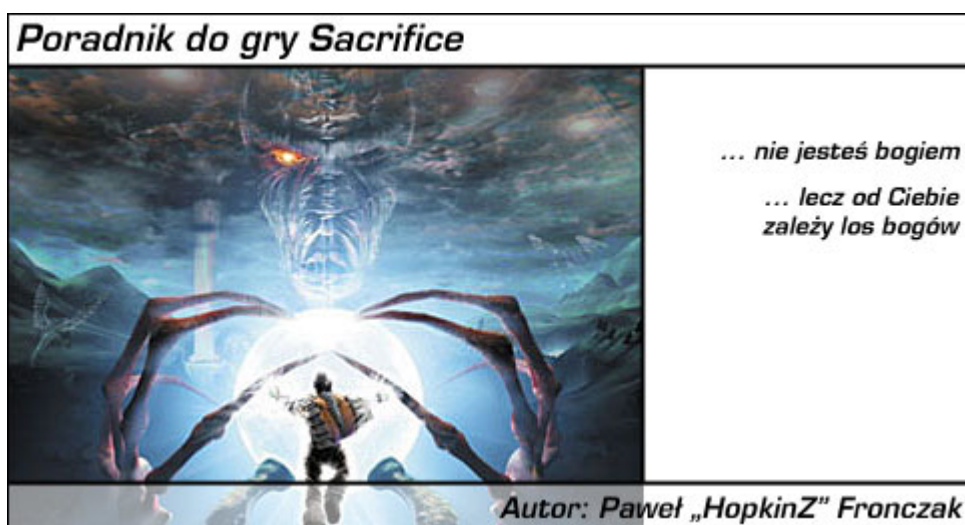
SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Bogowie	4
Sprawy ogólne	5
Formacje	6
Jednostki	7
Jednostki: neutralne	7
Jednostki: Persefona	8
Jednostki: James	11
Jednostki: Stratos	14
Jednostki: Pyro	17
Jednostki: Charnel	20
Czary	23
Czary: zaklęcia konstrukcyjne	23
Czary: zaklęcia podstawowe	25
Czary: mistycyzm (Persefona)	26
Czary: geomancja (James)	28
Czary: magia żywiołów (Stratos)	30
Czary: pyromancja (Pyro)	32
Czary: nekromancja (Charnel)	34

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

Niniejszy poradnik jest, jak nazwa wskazuje, poradnikiem, a nie szczegółowym opisem przejścia gry. Czemu? Ponieważ *Sacrifice* jest produktem, który sprowadza się do zasady: „idź przed siebie i pokonaj wroga”. Jednak wykonanie postawionego Ci zadania jest już o wiele trudniejsze. Dlatego też w tym poradniku pragnę przedstawić wskazówki, pomocne rady i przydatne informacje, które z pewnością ułatwią Wam przejście gry *Sacrifice*.

Bogowie

Grając w *Sacrifice* możemy zdecydować, któremu z pięciu bogów będziemy wierni. Przed początkowymi misjami możemy wybierać między bóstwami, jednak w późniejszych etapach gry zmuszeni będziemy służyć jednemu bogowi. Nie można się temu dziwić. W końcu który bóg zechce przyjąć nas na służbę, gdy przed chwilą rozgromiliśmy jego oddziały, w imię wrogiego mu bóstwa?

Każda kampania opowiada jedną historię, tyle że z różnych punktów widzenia. Tym samym to, co w jednej kampanii było tylko wspomniane, jest głównym wątkiem przygód u innego boga. Dlatego właśnie polecam rozgrywkę tylko jednym bogiem naraz, aby całość akcji była spójna i, oczywiście, zachęcam do przejścia gry z każdym bogiem, gdyż tylko wtedy mamy wgląd na pełną fabułę tego cudownego dzieła, jakim jest *Sacrifice*.

Poinformować chcę również, iż w tym poradniku nie ma żadnych wzmianek o fabule rozgrywającej się w *Sacrifice*, tak więc można go przeglądać bez strachu, iż poznamy zakończenie historii opowiadanej w grze.

Persefona

Pani Natury jest boginią Życia i zarządza krainą Elysium. Chęć służenia bogini Persefonie oznacza podążanie drogą prawa i sprawiedliwości. Cóż, nie zmienia to faktu, że Naszym głównym zadaniem będzie walka. W tym wypadku gromić będziemy siły ciemności. Wraz z nią przyjemnie się będzie grać tym, którzy wolą kierować się dobrymi intencjami i wojować w słusznej sprawie. Jej kampania jest wręcz „zatłoczona” pojedynkami ze sługami zła, lecz poza tym towarzyszy nam cały czas ciekawa fabuła.

James

James jest bogiem Ziemi i z wyglądu przypomina trochę język, czy też dużego robala. Ten bóg także stoi po stronie Dobra, jednak nie jest on tak praworządny jak Persefona. Daje swoim wyznawcom wolną rękę, starając się zbytnio nie ingerować w ich sprawy. Jego ziemie nazywane są Glebe. Uważam, że James ma jedną z ciekawszych kampanii w grze. Poza tym sądzę, iż właśnie od tego Boga powinni zacząć początkujący gracze.

Stratos

Stratos, bóg powietrza – najmądrzejszy, najprzezorniejszy i najsprytniejszy z bogów. Tak sam mówi o sobie, więc dorzucić jeszcze należy: najskromniejszy. Stratos jest rozważnym bogiem, a jego podejście do świata jest najbardziej neutralne spośród całej piątki. Rządzi terenami Empyrei. Jego kampania jest równie ciekawa jak u każdego pozostałego bóstwa.

Pyro

Pyro to bóg ognia, który włada terenami Pyroborei. Zdawać by się mogło, że powinien być najokrutniejszym ze wszystkich bóstw. Tak jednak nie jest. Owszem, bóg ten walczy za pomocą ognia i powoduje masę zniszczeń, jednak służąc jemu nie będziemy podbijać w imię Śmierci i Zła. Podczas służby u Pyro poznasz destrukcyjną moc ognia i będziesz delektował się efektownymi walkami. A to sprawia, że te misje rozgrywa się bardzo przyjemnie.

Charnel

Charnel jest bogiem śmierci, wojny i niezgody. To on wprowadza wszelkie konflikty na zgromadzeniach bogów i sprawia mu to wielką radość. Jego tereny to ponura Stygia, gdzie nigdy nie uświadczymy zielonych lasów, ani rozległych jezior. W tych misjach stajemy po stronie zła, aby rozgromić bogów dobra. Kampania Charnela jest także bardzo specyficzna ze względu na wiernych bogu śmierci, ale o tym w dalszej części poradnika.

Sprawy ogólne

Magowie

Twoim głównym zadaniem podczas większości misji, będzie unicestwienie wrogich Magów. Te postacie są inne niż cała reszta jednostek krążących po lokacji. Nie są oni przeznaczeni do walki w zwarciu, lecz do wspierania własnych oddziałów za pomocą czarów. Natomiast same wojska mogą być przywołane też tylko przez Magów. Oni więc rzucają zaklęcia przyzywające oraz zaklęcie tworzące. Tylko oni mogą wyczarować Manalit czy Kaplicę. Mag jest postacią unikalną i musisz pamiętać, aby nigdy nie narażać go na niepotrzebną śmierć.

Śmierć

W *Sacrifice* wcielamy się w postać istoty nieprzeciętnej. W końcu stajemy się sługami bożymi. A jako Wybraniec mamy też całą masę przywilejów. Jednym z nich jest to, iż trudno Nas zabić. Otóż Mag nie może zginąć dopóki istnieje jego Ołtarz. Dlatego też należy zawsze trzymać kogoś przy Naszym głównym budynku, aby nie zostać zaskoczonym przez przeciwnika.

A gdy zginiemy nagle, od przypadkowego pocisku, przechodzimy w formę eteryczną. Nasz Mag zamienia się w ducha, który unosi się nad ziemią i porusza się ze znaczną prędkością. W takiej postaci wciąż możemy wydawać rozkazy Naszym jednostkom, lecz nie możemy czarować. Mimo wszystko, po takiej pozornej śmierci mamy możliwość wygrać potyczkę. A do normalnej formy wrócimy dopiero wtedy, gdy uzbieramy odpowiednią ilość many (na przykład stojąc w pobliżu Naszej Manalitu).

Dusze

W *Sacrifice* nie ma żadnych surowców. Tutaj jednostki możemy przywołać wtedy, gdy mamy odpowiednią liczbę mana oraz dusz.

Po każdym umartym oddziale zostaje na polu bitwy dusza. Niebieska oznacza, iż zmarła jednostka była Naszym sojusznikiem i taką duszę możemy bez problemu zebrać wchodząc na nią. Jeżeli nad ziemią unosi się czerwona dusza, oznacza to, iż tam leży martwy przeciwnik. Aby pozyskać taką duszę, trzeba użyć czaru Nawrócenia.

Dusze są rzeczą bardzo ważną. Jeżeli Ci ich zabraknie, nie będziesz mógł przyzywać nowych jednostek. Zawsze dbaj aby mieć ich zapas i staraj się zbierać wszystkie, niebieskie jak i czerwone, dusze z pola walki.

Formacje

K r ą g

Szyk bojowy w postaci kręgu jest bardzo przydatny, gdy zależy nam na ochronie danego budynku lub jednostki. Po wybraniu tej formacji należy prawym przyciskiem kliknąć cel, który jednostki mają chronić, a te „obstawia” go z każdej strony uniemożliwiając atak z zaskoczenia.

F a l a n g a

Falanga jest dobrym wyborem, gdy do boju wysyłamy armię jednostek walczących w zwarcu. Ustawiając je w tym szyku będą pozostawać w niewielkich odstępach od siebie. Oddziały wedrą się między wroga, aby rozpocząć bój.

Poza tym falanga jest świetnym sposobem na to, aby trzymać przy sobie Manahiry. Gdy ustawimy je w tę formację i rozkażemy im nas pilnować, nie będą Nam się pałętać pod nogami.

P ó ł o k r ą g

Ta formacja jest dobra wtedy, gdy zostajesz zepchnięty do obrony. Półokrąg należy utworzyć wtedy z jednostek walczących w zwarcu, natomiast za nimi ustawić swoje oddziały atakujące z dystansu.

L i n i a

Linia jest formacją domyslną. Nasze oddziały ustawiają się jeden koło drugiego, na tyle szeroko, aby koło siebie stanęły wszystkie jednostki. Taki szyk bojowy nie ma specjalnego zastosowania.

K l i n

Stosując klin, nasze jednostki ustawiają się w kształt tworzący odwróconą literę „V”. Ta formacja nadaje się do obrony, aby nieprzyjaciel nie zaszedł nas z flanki, lecz także do ataku, gdy chcemy przedrzeć się przez oddziały nieprzyjaciela.

L u ż n y s z y k

Natomiast ten szyk bojowy ustawia jednostki w rozsypce. Poruszają się one w pewnych odległościach od siebie, a to sprawia, że stają się bardziej odporne na ataki dystansowe.

Jednostki

Jednostki w *Sacrifice* są rzeczą, bez której nie możesz się obejść. Ich głównym zadaniem będzie walka w Twoim imieniu. Do przywołania podwładnego potrzebna jest pewna ilość punktów mana oraz określona liczba dusz.

Zazwyczaj jednostki mają specjalne właściwości. Cechy szczególne oddziałów aktywują się same podczas atakowania wroga lub poruszania się. Natomiast umiejętności specjalne wymagają mana i muszą zostać uaktywnione poprzez kliknięcie ikony z daną umiejętnością.

Pamiętaj też, aby grupować swoje jednostki. Lepszą kontrolę masz nad armią, gdy oddziały do walki w zwarciu znajdują się pod jednym klawiszem, a te atakujące z dystansu pod drugim. Aby zgrupować jednostki zaznacz kilka z nich i następnie wciśnij klawisz control oraz cyfrę od 0 do 9, która ma odpowiadać za dany oddział.

J e d n o s t k i : n e u t r a l n e

Manahir: Pozbawiony rąk, z dużym kryształem w głowie oraz obdarzony wielką głową. Tak właśnie wygląda Manahir, najbardziej przydatne stworzenie w grze.

Ich główną funkcją jest dostarczanie energii mana do Maga, gdy ten jest daleko od swoich Manalitów. Pamiętać należy o tym, iż im więcej masz Manahirów, tym szybciej odzyskujesz manę. Nie można jednak przywołać całej ich armii, ponieważ dusze potrzebne są na Nasze wojska.

Osobiście polecam przywołać trzy lub cztery takie istoty, a następnie kazać im uformować falangę i chronić Maga. Po pierwsze, Manahiry będą znajdować się za magiem i dzięki temu nie będą mu przeszkadzać w czasie walki.

Koszt Mana: 1

Koszt Dusz: 1

Torbiarz: Jest to jednostka, której właściwie nie da się przywołać i nad nią zapanować. Torbiarze pojawiają się tylko wtedy, gdy należy odprawić rytuał profanacji lub gdy trzeba odnieść czerwoną duszę i nawrócić ją na Twoją wiarę.

Te stworzenia są bardzo słabe i płochliwe, toteż kiedy zostaną zranione podczas nawracania dusz, uciekną i nie dokończą rozpoczętej pracy. To samo tyczy się profanacji ołtarzy. Dlatego zawsze uważaj, aby Torbiarze pozostawali w spokoju i mogli czynić, co do nich należy.

Koszt Mana: w zależności od zaklęcia.