

SpellForce: Zakon Świtu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Spellforce

The Order of Dawn

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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

1. Wstęp	3
2. Cenne porady na start	3
2.1 Sterowanie postaciami	3
2.2 Walka, zdobywanie doświadczenia	4
2.3 Handel, zdobywanie przedmiotów i czarów	4
3. Kreacja i prowadzenie głównej postaci	5
3.1 Informacje podstawowe	5
3.2 Skille – walka	5
3.3 Skille – magia	5
3.4 Rozwijanie postaci	6
4. Warstwa RTS	7
4.1 Rasy	7
5. Opis przebiegu kampanii singleplayer	9
5.1 Informacje wstępne	9
5.2 [PROLOG] TUTORIAL	10
5.3 [ROZDZIAŁ 1] Greyfell	18
5.4 [ROZDZIAŁ 1] Liannon	26
5.5 [ROZDZIAŁ 1] Eloni	34
5.6 [ROZDZIAŁ 1] Leafshade	46
5.7 [ROZDZIAŁ 1] The Shiel	55
5.8 [ROZDZIAŁ 1] Wildland Pass	68
5.9 [ROZDZIAŁ 1] Icegate Marsh; Pozostałe questy	77
5.10 [ROZDZIAŁ 2] Northern Windwalls	86
5.11 [ROZDZIAŁ 2] Southern Windwalls	93
5.12 [ROZDZIAŁ 2] Stoneblade Mountain	101
5.13 [ROZDZIAŁ 2] Greydusk Vale	109
5.14 [ROZDZIAŁ 2] Howling Mounds	117
5.15 [ROZDZIAŁ 2] Whisper	126
5.16 [ROZDZIAŁ 2] Godwall	134
5.17 [ROZDZIAŁ 2] Mulandir	141
5.18 [ROZDZIAŁ 2] Farlorn's Hope	146
5.19 [ROZDZIAŁ 2] The Rift	157
5.20 [ROZDZIAŁ 3] Frost Marsh	162
5.21 [ROZDZIAŁ 3] Southern Godmark	169
5.22 [ROZDZIAŁ 3] Nightwhisper Dale	174
5.23 [ROZDZIAŁ 3] Breathing Forest	182
5.24 [ROZDZIAŁ 3] Sharrowdale	186
6. Questy	193
6.1 Questy obowiązkowe	193
6.2 Questy dodatkowe aktywowane w Greyfell	197
6.3 Questy dodatkowe aktywowane w Liannon	200
6.4 Questy dodatkowe aktywowane w Eloni	201
6.5 Questy dodatkowe aktywowane w Leafshade	202
6.6 Questy dodatkowe aktywowane w The Shiel	203
6.7 Questy dodatkowe aktywowane w Wildland Pass	203
6.8 Questy dodatkowe aktywowane w Southern Windwalls	204
6.9 Questy dodatkowe aktywowane w Stoneblade Mountain	206
6.10 Questy dodatkowe aktywowane w Greydusk Vale	206
6.11 Questy dodatkowe aktywowane w Howling Mounds	207
6.12 Questy dodatkowe aktywowane w Godwall	207
6.12 Questy dodatkowe aktywowane w Farlorn's Hope	208

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

Spellforce

THE ORDER OF DAWN

1. Wstęp

Witaj w poradniku do gry „Spellforce”. Został on podzielony na dwie części. Na początek wyjaśniam kilka podstawowych spraw, o których niekoniecznie musisz wiedzieć, podpowiadam jak stworzyć i prowadzić postać a także jak postępować w przypadku każdej z sześciu dostępnych ras. Druga część poradnika to obszerna solucja do wszystkich plansz wzbogacona spisem wszystkich questów (obowiązkowych i dodatkowych). Miłego grania i czytania!

2. Cenne porady na start

Zanim wystartujesz dobrze byłoby zapoznać się z poniższymi poradami. Mam tu na myśli przede wszystkim te osoby, które nie miały do tej pory kontaktu z podobnymi tytułami. Fanatycy „Warcrafta III” i jego klonów mogą od razu przejść do właściwej solucji, nie znajdziecie tu bowiem nic co mogłoby Was szczególnie zaskoczyć.

2.1 Sterowanie postacią

Od razu zaznaczam, iż poniższych informacji nie należy traktować jak przedruku z instrukcji obsługi, to jedynie zestaw wskazówek, dzięki którym można prowadzić postać w bardziej efektywny sposób. „Spellforce” oferuje dwa typy widoków: tradycyjny (izometryczny) oraz z perspektywy trzeciej osoby. Zasada jest taka, iż przez 90% czasu gry powinno korzystać się z tego pierwszego. Widok TPP jest bardzo niewygodny, szczególnie jeśli eksploruje się otwarte plansze. Nie ma on żadnego praktycznego zastosowania a jedynym jego celem jest uprzyjemnienie doznań płynących z samej zabawy. Radziłbym również pozostawić włączoną opcję, która automatycznie nakierowuje kamerę na północ, dzięki temu można uniknąć ewentualnych pomyłek przy czytaniu solucji czy nawet samodzielnym badaniu mapki.

Inna niezbyt przydatna innowacja to możliwość atakowania przeciwników na dwa sposoby. Oprócz tradycyjnego klikania na oponentach można wybierać który z bohaterów ma zaatakować danego stwora. Aby tego dokonać należy na niego kliknąć (przeciwnika) a następnie wybrać odpowiednią ikonę z tych, które są widoczne pod sylwetkami bohaterów. Ponownie jednak chciałbym zaznaczyć, iż system ten jest dość niewygodny i dobrze jest pozostać przy tradycyjnym operowaniu armią.

Na koniec jeszcze drobna sprawa: koniecznie uaktywniaj wszystkie mijane głązy Bindstone, dzięki którym w przypadku śmierci będziesz mógł rozpocząć zabawę od najbliższego checkpointu. Generalnie jednak należy się starać, aby postać nie ginęła. Mnie udało się bez większych problemów ukończyć grę bez zgonu głównego bohatera. Zupełnie inna sprawa to jego pomocnicy, których przyzywa się w specjalnie wyznaczonych do tego celu monumentach. Oni przez znaczną część gry będą ginęli dość szybko, na szczęście ponownie ich przyzwanie przebiega przeważnie bezproblemowo.

Jeśli nie czujesz się zbyt pewnie w takich grach to przed przystąpieniem do zabawy koniecznie ukończ tutorial, dla pewności opisałem go we właściwej solucji. Dobrze byłoby też wykorzystać co najmniej kilka minut na zaznajomienie się z interfejsem czy dostępnymi skrótami.

2.2 W a l k a , z d o b y w a n i e d o ś w i a d c z e n i a

Generalnie mamy tu do czynienia z dwoma typami walk. Te, w których aktywny udział biorą przyzywane jednostki przypominają bitwy, z którymi mieliśmy do czynienia w wielu popularnych RTS-ach. Istotną rolę odgrywa wtedy odpowiednie ułożenie jednostek. Na pierwszy ogień wystawiaj wojowników i wszystkie te jednostki, które dobrze radzą sobie w walce wręcz lub cechują się sporą wytrzymałością. Drugą linię powinni zapełniać magowie i to zarówno ci dysponujący czarami ofensywnymi, jak i kapłani. Na tyłach powinni natomiast przyzczać się łucznicy, zasięg wystrzelianych przez nich pocisków jest niemal zawsze wystarczający i nie musisz się obawiać tego, że nie osiągną one wybranych wcześniej wrogów. Taktyka przechodzenia misji zależy od typu mapy, niektóre premiuja szybkie wypadki na wroga terytorium, z kolei w innych nie warto się przesadnie śpieszyć. Wszystkie te aspekty zostały zaznaczone w odpowiednich miejscach solucji. Niezmiernie ważne jest natomiast to, aby nie doprowadzać do zbyt częstych walk w wąskich przesmykach. Dobrze jest wtedy odczekać na ruch wroga i w czasie gdy będzie zajęty przeprowadzaniem jednostek dokonać ataku przy użyciu łuczników czy magów. Nieco inaczej wyglądają walki, w których bierze udział cała drużyna. W tym przypadku herosi powinni oblegać pierwszą linię i to niezależnie od profesji. Zauważ, że śmierć jednego z bohaterów nie jest tak bolesna, wystarczy go bowiem ponownie przyzwać a nie trzeba poświęcać kolejnych, niejednokrotnie cennych surowców.

Na koniec kilka słów o zdobywaniu doświadczenia. W przeciwieństwie do wielu innych gier w „Spellforce” gracz karany jest za ciągłe atakowanie tych samych jednostek. Objawia się to tym, iż za każdą kolejną jednostkę danego typu dostajemy coraz mniej doświadczenia. W niektórych miejscach dobrze jest więc zrezygnować i nie atakować na przykład niewielkich obozów, których wyburzenie nie zaowocuje żadnymi wymiernymi korzyściami. Zdecydowanie warto natomiast wypatrywać tych przeciwników, z którymi nie walczy się zbyt często.

2.3 H a n d e l , z d o b y w a n i e p r z e d m i o t ó w i c z a r ó w

Podobnie jak w przypadku drugiej części „Diablo” niemal wszystkie przedmioty, które odnajdujemy w skrzyniach czy przy ciałach wrogów są losowane. W niektórych sytuacjach dobrze jest więc powtarzać walki (stosując taktykę load/save :-)), szczególnie jeśli mocny przeciwnik wyrzucił wyjątkowo nieprzydatny przedmiot. To samo tyczy się skrzyń, generalnie zasada jest taka, że czym mocniej są ona bronione tym lepsze przedmioty powinny się w nich znajdować. Wyjątek to postaci, które mają wpływ na przebieg zabawy (np. posiadają przedmioty potrzebne do zaliczenia określonych questów). W tym przypadku zawsze posiadają te same rzeczy, o których wspominam oczywiście w solucji.

W trakcie gry spotyka się wielu kupców przy czym zdecydowanie przodują Ci, którzy handlują czarami. Ja jako miłośnik walki wręcz czułem się wręcz lekko dyskryminowany gdyż mój wojownik nie miał zbyt wielu dostawców, u których mógłby się solidnie dozbroić. W przypadku handlarzy zasada jest taka, że przy pierwszej rozmowie przedmioty są losowane i pozostają już tak na stałe. Jako że nie mają oni przeważnie zbyt dobrych rzeczy nie warto oszczędzać i gdy tylko można warto kupować te przedmioty, które chociaż nieznacznie wzmocnią jednego z bohaterów. Nie możesz przy tym zapominać o dozbrajaniu pozostałych herosów, powinni oni dysponować zbliżonym ekwipunkiem do tego, którym obławowany jest główny bohater.

Uważnie rozglądaj się gdyż wszystkie obiekty zawierające przedmioty są oznaczone specjalną poświatą. Tyczy się to zarówno skrzyń jak i poległych wrogów.

3. Kreacja i prowadzenie głównej postaci

Poniżej odnajdziesz szereg wskazówek odnośnie prowadzenia głównej postaci. Od razu jednak chciałbym zaznaczyć, iż czynność ta ma wyjątkowo nieskomplikowany przebieg. Stworzenie dobrego herosa, który bez problemu poradzi sobie nawet z 5-6 wrogimi jednostkami, nie stanowi tu większych problemów. Jedyne o co musisz zadbać to regularne dozbrajanie go w najlepsze dostępne przedmioty. Porady są nakierowane na postać wojownika, którą grało mi się zdecydowanie najprzyjemniej aczkolwiek myślę, że Ci, którzy zdecydowali się na inny typ postaci także znajdą tu dla siebie coś interesującego.

3.1 Informacje podstawowe

Na początek musisz dokonać wyboru czy chcesz grać gotową postacią czy też stworzyć ją od podstaw. Tę pierwszą opcję polecam tylko tym, którzy mają do czynienia z takim typem gry po raz pierwszy. Uwaga! Gotowe postaci mają odgórnie przygotowane ścieżki rozwoju, na które nie możesz w żaden sposób wpłynąć! Nie warto więc sobie psuć zabawy i dobrze jest stworzyć herosa od podstaw.

Wybór płci nie ma żadnego wpływu na przebieg rozgrywki, jedyna różnica to zmienione kwestie dialogowe w niektórych rozmowach. Wszystkie zadania zalicza się natomiast w identyczny sposób.

3.2 Skille – walka

Do wyboru mamy tu trzy ścieżki rozwoju – lekkie sztuki walki (Light Combat Arts), ciężkie sztuki walki (Heavy Combat Arts) oraz walkę na odległość (Ranged Combat). Postać wojownika powinna skupić się na jednej z dwóch pierwszych przy czym dozwolone jest jednoczesne rozwijanie kilku ścieżek. Dobrze jest jednak przy tym szczególnie skoncentrować się na jednej z nich i rozwijać ją do maksimum.

Lekkie sztuki walki - Do wyboru mamy cztery specjalizacje przy czym osobiście polecałbym skoncentrować się na lekkich mieczach, w trakcie gry pojawia się ich stosunkowo dużo przez co już w początkowym stadium rozgrywki można dysponować niezłym orężem. To samo tyczy się lekkich zbroi, przez długi czas będzie wpadało się na dobre pancerze, które świetnie ochroną nawet typowego wojownika.

Ciężkie sztuki walki – Podobnie jak wcześniej, do wyboru są cztery specjalizacje. Mnie osobiście najlepiej grało się postacią wytrenowaną w obsłudze ogromnych mieczy. Absolutnie nie powinienś się do nich zrażać, szczególnie do tych oburęcznych. Mniej więcej w połowie gry można dysponować naprawdę porządnym mieczykiem. Kolejny priorytet to ciężkie zbroje, dobrze jest rozwinąć je do maksimum. Nie radziłbym natomiast inwestować punktów w tarcze, jest ich mało i są przeważnie kiepskie. Dobra zbroja wsparta innymi magicznymi przedmiotami w zupełności wystarczy.

Walka na odległość – Dobrze byłoby rozwijać ją równocześnie z lekkimi sztukami walki, tak aby móc korzystać z niektórych lepszych zbroi. Wybór jest niewielki, osobiście skłaniałbym się w stronę łuków. W grze pojawia się znacznie więcej i bez problemu można znaleźć dla siebie jakiś dobry egzemplarz.

3.3 Skille – magia

Do wyboru mamy aż cztery ścieżki rozwoju, każda z nich to oddzielna szkoła magii. Dobrze jest wybrać jedną z nich i pozostać już przy niej aż do samego końca. Z moich obserwacji wynika, że najprzyjemniej gra się postacią osoby władającą białą magią. Może ona dysponować świetnymi czarami już w początkowej fazie rozgrywki a także zapewnia dostęp do kilku świetnych przedmiotów.

Biała magia – Trzy specjalizacje do wyboru przy czym ja szczególną uwagę zwracam na dwie pierwsze: drogę życia i natury a to dlatego, że świetnie się uzupełniają. Ta pierwsza oferuje przede wszystkim te czary, dzięki którym można w łatwy i szybki sposób wyleczyć siebie lub całą drużynę. Droga natury udostępnia natomiast wiele ofensywnych zaklęć (także zatruwających!).

Czarna magia – Wbrew pozorom nie jest ona tak potężna jak mogłoby się wydawać. Mamy tu trzy specjalizacje do wyboru przy czym tak naprawdę warto jedynie zainteresować się tą pierwszą (droga śmierci). Mamy tu całą masę zaklęć ofensywnych. Zdecydowanie nie polecam przekleństw, są one słabe i dość krótko działają. Ci, którzy lubią działać w grupie mogą zdecydować się na nekromancję aczkolwiek nie liczcie na żadne rewelacje.

Magia żywiołów – Ponownie trzy specjalizacje przy czym zdecydowanie najlepsza z nich to magia lodu. W stosunkowo szybkim czasie będziesz mógł zamrażać swoich przeciwników co w niektórych miejscach odgrywa kluczową rolę. Mam tu na myśli przede wszystkim tych bossów, którzy są szybcy a w walce wręcz zadają wyjątkowo mocne ciosy. Żywioł ziemi jest praktycznie bezużyteczny, natomiast na ogień można się zdecydować, ale trzeba się na nim całkowicie skoncentrować.

Magia umysłu – Mamy tu dość nietypowe specjalizacje tak więc opiszę każdą z nich. Oczarowanie dobre jest, ale gdy kończy się grę po raz drugi. Wtedy można sobie pozwolić na taki wybór, jeśli grasz po raz pierwszy a na dodatek nie miałeś kontaktu z podobnymi tytułami to lepiej zdecyduj się na coś innego. Zdecydowanie nie polecam drogi ofensywnej, mało tu przydatnych czarów, w ostateczności możesz się na nią zdecydować w roli uzupełnienia dla innej specjalizacji. Droga defensywna jest zupełnie nieprzydatna, większość czarów opiera się na transferze many. Moim zdaniem nie warto tracić cennych punktów na jej rozwój.

3 . 4 R o z w i j a n i e p o s t a c i

I na koniec małe podsumowanie. Wybrałem trzy postaci – wojownika, łucznika i maga. Do każdego z tych bohaterów podałem PRZYKŁADOWĄ drogę rozwoju. Sądzę, iż bardzo szybko wypracujesz swój sposób, ja mogę tylko wybrane rzeczy ZASUGEROWAĆ.

WOJOWNIK: Przede wszystkim, musisz wybrać czy chcesz zdecydować się na postać zwinną, ale kiepsko opancerzoną czy może na kolosa, który jest powolny, ale ciężko go ukatrupić i zadaje przy tym wyjątkowo silne ciosy. Osobiście polecam tę drugą opcję. Jeśli chodzi o współczynniki, absolutny priorytet to siła i stamina, na te parametry musisz przeznaczać możliwie jak najwięcej punktów. Okazjonalnie możesz przeznaczać trochę punktów na zręczność i zwinność aczkolwiek nie jest to absolutnie konieczne. Podstawowa umiejętność to ciężkie sztuki walki, musisz przeznaczać możliwie jak najwięcej punktów na rozwój specjalizacji. A jakich? Moja rada to ciężkie miecze i broje, nie warto natomiast inwestować w tarcze. Pozostałe punkty możesz przeznaczyć na lekkie broje, w początkowej fazie gry odnajdziesz ich bowiem całkiem sporo.

ŁUCZNIK: Ponownie musisz dokonać wyboru – możesz stworzyć łucznika z „domieszką” maga lub wojownika. W tym przypadku polecam pierwszy wariant, dzięki któremu będziesz mógł korzystać z podstawowych czarów leczących. Jeśli jednak zdecydujesz się na miks łucznik-wojownik to powinieneś zainwestować w lekkie sztuki walki. W przypadku współczynników przede wszystkim powinieneś rozwijać zręczność oraz mądrość. Okazjonalnie możesz też przeznaczać po kilka punktów na siłę. Łucznik, jak sama nazwa wskazuje, powinien specjalizować się w łukach (umiejętność: walka na odległość). To na co jeszcze się zdecydujesz zależy już tylko i wyłącznie od Twoich preferencji.

MAG: Tak jak wspomniałem, najlepiej gra się białym magiem. Ma on do dyspozycji świetne czary leczące, do których dokłada całą masę zaklęć ofensywnych. W przypadku parametrów masz trzy priorytety: mądrość, charyzmę i inteligencję. Podstawowa a zarazem jedyna umiejętność to biała magia, inwestuj w te specjalizacje, które Twoim zdaniem będą najbardziej przydatne. Absolutnie nie powinieneś oszczędzać na drodze życia, dzięki której będziesz mógł szybko i bezproblemowo leczyć swą postać a nawet całą drużynę.

4. Warstwa RTS

„Spellforce” nie jest nawet w jednej dziesiątej tak rozbudowany jak chociażby „Warcraft III”, zagrania taktyczne z innych gier RTS w zupełności się więc sprawdzają. Po szczegóły zapraszam do właściwej solucji, przy każdej rozbudowie bazy dokładnie opisałem co należy zrobić i jak przygotować się do odparcia wrogich ataków. Poniżej znajdziesz natomiast kilka wskazówek odnośnie każdej z dostępnych ras. Dobrze obstawienie dróg prowadzących do bazy, czy to przyzwanymi jednostkami czy stawianymi wieżyczkami strzelniczymi (tu w najlepszej sytuacji są elfy), w większości misji w zupełności wystarczy. Nie musisz się zbytnio przejmować rozmieszczaniem budynków, najczęściej do dyspozycji jest spory obszar, który spokojnie wszystko pomieści. Pamiętaj tylko o tym żeby chatki leśniczych stawiać w takich miejscach, aby mogli oni zacząć sadzić drzewka. To samo tyczy się zresztą innych budynków, logiczne jest na przykład to, że chatka rybaka powinna znajdować się niedaleko wody :-)

Przyzywane jednostki możesz od razu odsyłać do obrony bazy a to dlatego, że niemal zawsze do dyspozycji jest kapłan lub inna jednostka lecząca. Wyjątkiem są misje, w których wrogie ataki są wyjątkowo zaciekle. W tym przypadku musisz postawić możliwie jak najwięcej wieżyczek strzelniczych. Nie zapomnij pozostawić przy nich kilku robotników, tak aby mogli je możliwie jak najszybciej reperować. Pamiętaj też o tym, aby zawsze dokładnie badać mapę, dzięki czemu będziesz miał pewność, że wykorzystasz wszystkie znajdujące się na niej surowce.

4 . 1 R a s y

Poniżej odnajdziesz kilka wskazówek odnośnie najlepszych jednostek dla danej rasy. Podpowiadam, które warto przyzywać a które są praktycznie bezużyteczne. W przypadku budynków sprawa jest prostsza. Po pierwsze, jeśli jest to konieczne to bezpośrednio w solucji opisuję co należy postawić. Po drugie, jeśli ma się sporo surowców to nie ma co oszczędzać i warto postawić wszystkie dostępne konstrukcje.

LUDZIE

1. w początkowej fazie gry korzystaj na przemian z rekrutów i skautów
2. gdy tylko będziesz mógł przerzuć się na mocniejsze jednostki, strzelcy są niezwykle przydatni na polu bitwy a dodatkowo można zakupić dla nich upgrade, dzięki któremu ich kusze będą mogły jednocześnie wypuszczać aż dwa bełty
3. obecność kleryków w armii jest wręcz obowiązkowa, nie warto jednak przesadzać z ich ilością, kilku w zupełności wystarczy, moim zdaniem nie warto ich upgrade'ować
4. pozostałych magów możesz sobie odpuścić, dobrzy strzelcy wsparci klerykami niemal przez całą grę w zupełności wystarczą
5. proces przyzywania dwóch najmocniejszych jednostek ludzi jest długotrwały, o ile na Armsmanów można się zdecydować to paladynów w ogóle nie warto przyzywać

ELFY

1. z najsłabszych jednostek w ogóle powinieneś zrezygnować, warto jest odczekać chwilę aż powstaną potrzebne konstrukcje i zdecydować się na coś lepszego
2. elfie łuczniczki powinny stanowić podstawę Twojej armii, musi być ich możliwie jak najwięcej, powinny też mieć upgrade, dzięki któremu chwilowo będą mogły zamrażać wrogów; konieczne muszą otrzymać wsparcie w postaci magów (Healerów), tak aby mogły być na bieżąco leczone