

# Fantasy Wars

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Fantasy Wars**

**autor: Karol "Karolus" Wilczek**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Ino-Co, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Cenega  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Wstęp</b>	3
<b>Porady</b>	4
<b>Legenda</b>	5
<b>Ludzie</b>	<b>9</b>
<b>Misja 1: Wiatr na stepach</b>	9
<b>Misja 2: Wiatr w oczy</b>	11
<b>Misja 3: Ratunek w ostatniej chwili</b>	13
<b>Misja 4: Powrót do Derenhalle</b>	15
<b>Misja 5: Los Freiburga</b>	17
<b>Misja 6: Równiny Leranse</b>	20
<b>Misja 7: Generałowie Leranse</b>	22
<b>Misja 8: Skrzydła Versonu</b>	24
<b>Misja 9: Opuszczone miasto</b>	26
<b>Misja 10: Krwawe fale</b>	28
<b>Orkowie</b>	<b>30</b>
<b>Misja 1: Podbicie goblinów</b>	30
<b>Misja 2: Zwiad bojem</b>	32
<b>Misja 3: Łączenie w całość</b>	34
<b>Misja 4: Upadek Irlandu</b>	36
<b>Misja 5: Upadek Freiburga</b>	38
<b>Misja 6: Ziemie rycerzy</b>	40
<b>Misja 7: Wojna w przestworzach</b>	42
<b>Misja 8: Pułapka na króla</b>	44
<b>Misja 9: Upadek Versonu</b>	46
<b>Misja 10: Ku ostatniemu morzu</b>	48
<b>Elfy</b>	<b>50</b>
<b>Misja 1: Tajna misja</b>	50
<b>Misja 2: Ofris</b>	53
<b>Misja 3: Zdemaskowanie</b>	55
<b>Misja 4: Przełom</b>	57
<b>Misja 5: Rycerze Miecza</b>	59
<b>Misja 6: Zemsta Ugrauma</b>	61
<b>Misja 7: W akcie desperacji</b>	63
<b>Misja 8: Ostatnia bitwa</b>	65

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie



## W s t ę p

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry *Fantasy Wars*. W niniejszym tekście skupiłem się przede wszystkim na opisie poszczególnych misji. Znajdziesz tu szczegółowe mapy z najważniejszymi miejscami oraz rozmieszczeniem wojsk przeciwnika. W każdej misji podany jest sposób rozwiązania zarówno zadań głównych jak i dodatkowych. Możesz również sprawdzić, jaka nagroda czeka za podbicie danej miejscowości i przez jaką obronę będziesz musiał się tam przebić. Polecam przeczytanie działu „Porady”, w którym zamieściłem podstawowe wskazówki, pomocne szczególnie na początku gry. Mam nadzieję, że poradnik okaże się przydatny i pozwoli z przyjemnością zagłębić się w świat *Fantasy Wars*.

**Karol "Karolus" Wilczek**

## P o r a d y

*Fantasy Wars* to przede wszystkim gra taktyczna. Każdy Twój ruch musi być przemyślany, a wszystkie właściwości terenu i umiejętności pojedynczych oddziałów odpowiednio wykorzystane. Jeżeli pošlesz swoje wojsko na przeciwnika „bez ładu i składu”, na pewno przegrasz. Gra jest dosyć trudna, więc nie przejmuj się tym, że prawdopodobnie będziesz po kilka razy powtarzać tę samą misję.

### **T e r e n :**

W tej grze niezwykle istotny jest teren, po którym poruszają się oddziały. Świat *Fantasy Wars* pełen jest różnorodnych krajobrazów: równin, wzgórz, lasów, rzek, bagien, wiosek, miast itd. Każdy z oddziałów w zależności od tego, na jakim terenie aktualnie się znajduje, dostaje bonusy lub kary do ataku i obrony. Konnica w lesie walczy gorzej, natomiast zwiadowcy czują się tam jak ryba w wodzie. Premie za teren pokazują się, kiedy – mając wybrany oddział – najeżdżasz myszką na miejsce, w które chcesz się udać. Dowiedz się, jakie rodzaje wojsk preferują dane tereny, a gdzie otrzymają one największe kary i wykorzystuj to podczas bitew. Staraj się również wyprowadzać nieprzyjaciela w pole, czyli na nieodpowiedni dla niego teren. Największe kary dostają zazwyczaj oddziały znajdujące się w rzece lub na bagnach. Jest to doskonały moment do zaatakowania ich. Sam też musisz pamiętać o tym, że przeprawa przez rzekę może się dla Ciebie skończyć fatalnie, jeżeli po drugiej stronie czekają oddziały przeciwnika. Od terenu zależy także szybkość poruszania się. Oddziały takie jak np. zwiadowcy przyzwyczajone są praktycznie do każdego rodzaju terenu i niezależnie od tego, czy muszą przejść przez las, równinę czy też dzicz, będą szły podobnym tempem. Konni rycerze czują się za to dobrze jedynie na równinach i jakkolwiek inny teren znacznie ich spowolni. Podsumowując – od tego, w jaki sposób wykorzystasz otoczenie, może zależeć wynik pojedynczej bitwy.

### **D o ś w i a d c z e n i e :**

Kolejnym niezwykle istotnym aspektem gry jest zdobywane doświadczenie. Punkty doświadczenia przydzielane są zarówno bohaterom jak i zwykłym jednostkom. Jedyna różnica polega na tym, że bohaterowie mogą dojść do 10, a zwykłe oddziały maksymalnie do 5 poziomu. Przy każdym awansie wybieramy jeden z trzech dostępnych zwojów, czyli po prostu umiejętności. W ten sposób możemy jeszcze bardziej wyspecjalizować swoje oddziały. Z każdym poziomem wzrasta również umiejętność obrony i ataku. Pamiętaj o tym, że Twoja armia przechodzi z misji do misji, co powoduje, że doświadczony oddziały są jeszcze cenniejsze. Różnica między weteranami, a nowicjuszami jest ogromna, dlatego musisz wyjątkowo dbać o doświadczony jednostki.

### **W s k a z ó w k i i i n f o r m a c j e :**

- Zaklęcia mają nieograniczony zasięg.
- Korzystaj z umiejętności specjalnych bohaterów i oddziałów.
- Zostaw łuczników i kuszników za pozostałymi oddziałami, aby dać im wsparcie strzeleckie.
- Zastawiaj zasadzki zwiadowcami i uważaj na pułapki zastawione na Ciebie.
- Wysyłaj zwiadowców lub jednostki latające na rozeznanie terenu.
- Przekazanie artefaktu innej jednostce pomiędzy misjami jest darmowe.
- Lecząc swoje oddziały i uzupełniaj ich braki, kiedy w pobliżu nie ma wroga.
- Rób przemyślane zakupy nowych oddziałów, ponieważ złota w grze jest niewiele.
- Sprzedawaj niepotrzebne już jednostki.
- Zwiedzaj planszę i zajmuj znajdujące się na niej miejscowości. Zawsze możesz znaleźć trochę złota lub nawet artefakt czy też chętny do przyłączenia się oddział.
- Maksymalny początkowy limit jednostek w całej grze to 17.

## L e g e n d a

### T e k s t :

**100 \$** – ilość sztuk złota

**100 PD** – ilość zdobytych punktów doświadczenia

**Kolor niebieski** – artefakty i przedmioty magiczne

**Kolor brązowy** – wrogie oddziały

**Kolor zielony** – Twoje oddziały

„Pochyły tekst w cudzysłowie” – zadania

Lokacja **(5)** – cyfra w nawiasie wskazuje miejsce na mapie, w którym znajduje się dana lokacja, np. Hatdorf **(1)** oznacza, że miejscowość Hatdorf umieszczona jest na mapie pod numerem 1.

### C z a s m i s j i i n a g r o d a z a j e j u k o ń c z e n i e :

Przykład:

10 tur – ocena złota: **200 \$**, **Halabardnicy**, **Hełm świętego**

Powyższy opis mówi, że aby zakończyć misję z oceną złota, musisz ją skończyć w nie więcej niż 10 tur, a nagrodą za ukończenie misji w takim czasie są: 200 sztuk złota, nowy oddział Halabardników oraz artefakt Hełm świętego.

### O p i s m i e j s c :

Lokacja **(Oddział)** – wrogi oddział, który znajduje się w danej lokacji

Przykład 1:

**7.** Wóz chorągwi De'Lein **(Włócznicy)** – **100 \$**; **Mistrz Brennok**; „Przejmij wóz De'Leina”

Powyższy opis mówi, że pod numerem 7 na mapie znajduje się wóz chorągwi De'Lein, który zajmowany jest przez wrogi oddział Włóczników. Wchodząc tam, dostaniesz 100 sztuk złota, dołączy do Ciebie Mistrz Brennok i wykonasz zadanie „Przejmij wóz De'Leina”.

Przykład 2:

**6.** Pole bitwy – **50 PD**; **Płonący miecz**; nowe zadanie: „Wyprowadź rycerzy”

Powyższy opis mówi, że pod numerem 6 na mapie znajduje się Pole bitwy, a wchodząc tam otrzymasz 50 punktów doświadczenia, artefakt Płonący miecz i nowe zadanie „Wyprowadź rycerzy”.

## Mapa :



Cyfra wskazuje ważne miejsca na mapie.



Pomarańczowym kolorem oznaczone są oddziały Orków. W tym przypadku GG oznacza Goblinskich grabieżców.



Niebieskim kolorem oznaczone są oddziały Ludzi. W tym przypadku OB oznacza Orły bojowe.



Zielonym kolorem oznaczone są oddziały Elfów. W tym przypadku SO oznacza Strażniczki ognia.



Fioletowym kolorem oznaczone są oddziały nieumarłych. W tym przypadku SK oznacza Szalonych ciężkich kuszników.



Żółtym kolorem oznaczone są ważne dla misji postacie. W tym przypadku IN oznacza Inżyniera. Znaczenie takiego skrótu znajduje się zawsze w opisie misji.

## Opis skrótów dla Orków:

BO – Banda orków

DT – Dzikie trolle

DZ – Dwidmiot

GB – Goblinscy biegacze

GG – Goblinscy grabieżcy

GH – Goblinohieny

GJ – Goblinscy jeźdźcy

GŁ – Goblinscy łucznicy

GN – Goblinscy niszczyciele

GR – Goblinscy rabusie

GS – Goblinscy snajperzy

GZ – Goblinscy zabójcy

HO – Hexer orków

JO – Jazda orków

JP – Jeźdźcy pteranodonów

KA – Kamieniomiot

OB – Orkowie bojowi

OS – Okrutni szaleńcy

PJ – Potężni jeźdźcy

PO – Potężni orkowie

RĘ – Rębacze  
SD – Shoo–doon  
SS – Szaleniec szaleńców  
ST – Goblinscy stalkerzy  
SZ – Szaleńcy  
TB – Trolle bojowe  
WJ – Wódz jeźdźców  
WT – Wódz trolli  
ZE – Goblinski zeppelin  
ZW – Goblinscy zwiadowcy

**Opis skrótów dla Ludzi:**

BA – Balista  
CH – Chłoptwo  
CK – Ciężcy kusznicy  
ET – Elfi tropiciele  
GE – Generał  
HA – Halabardnicy  
HO – Hobilierzy  
KA – Katapulta  
KŁ – Królewscy łucznicy  
KM – Kapłani miecza  
KO – Królewski orszak  
KU – Kusznicy  
ŁU – Łucznicy  
MA – Mag  
MI – Milicja  
MM – Mistrzowie Marcusa  
MR – Mag renegat  
MY – Mieczownicy  
OB – Orzeł bojowy  
OJ – Orli jeździec  
OO – Oszwojony orzeł  
PA – Paladyni  
PR – Piesi rycerze  
RF – Rycerze feudalni