GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0619

Guild Wars: Factions

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Guild Wars: Factions

autor: Korneliusz „Khornel” Tabaka

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp 3
Wyspa Shing Jea 4
Klasztor Shing Jea, Klasztorna panorama, Dziedziniec Linnok 4
Dolina Sunqua 7
Wioska Tsumei, Półwysep Panijang 9
Posiadłość Ministra Cho –miasto oraz misja 11
Ogrody Ran Musu oraz Prowincja Kinyi 12
Zatoka Seitung, Szlak Saoshang oraz Urwisko Jaya 15
Zatoka Haiju 18
Zen Daijun (miasto), Zen Daijun(misja) 20
Miasto Kaineng 22
Rynek, Doki Kaineng 22
Plac Vizunah – misja, kwartał kintajski, kwartał zagraniczny, Podmiasto 25
Korytarz Cienia, Smocza Gardziel – miasto i misja specjalna 28
Centrum Kaineng, Przystań Bejuknan, Pawilon Raisu, Trasa Bukdek 30
Kwartał Naphui – miasto i misja 36
Zakątek Senjiego, Pomost Xaquang 38
Tunele Shenzun 40
Świątynia Tahnnakai– miasto i misja. 41
Korytarz Zin Ku, Dzielnica Sunjiang (teren) 43
Twierdza Maatu, Dolina Pongmei 45
Dzielnica Sunjiang – miasto i misja 47
Las Echovald 49
Drzewoskała (teren), Splątany Zagajnik 49
Drzewoskała – miasto i misja 51
Ruiny Altrumm – miasto i misja specjalna 53
Dwór zu Heltzer 55
Dolina Paproci, Kaplica świętej Anjeki 58
Nadzieja Melandru, Oranżeria Lutgardis 60
Gęstwina Drazach, Akademia Brauer 62
Wieczny gaj – miasto i misja 64
Zbrojownia Vasburgów, Wieczny Gaj (teren), Szlak Morostava 66
Niezmącone Wody (Kurzikowie) – miasto i misja 69
Archiwa Durheim, Wodospady welonu żałobnego 71
Niecka Amatz – miasto i misja specjalna 72
Jadeitowe Morze 73
Szelf Boreas – miasto, misja i teren 73
Kanał Zos Shivros – miasto i misja 75
Świątynia Urodzaju, Niezmącone Wody (teren) 77
Cavalon, Archipelag 79
Góra Quinkai, Nora Włamywaczy 82
Wzgórza Maishang, Osada Bai Pasu, Taras Eredon 84
Wylęgarnia Gyala – miasto i misja 87
Wylęgarnia Gyala (teren), Szyb Lewiatana 90
Samotna Fala, Niezmącone Wody – miasto i misja 93
Schronienie Morskich Podróżników, Krater Rhea 95
Kopalnia Auriosa – miasto i misja specjalna 97
Miasto Kaineng 99
Pałac Raisu – miasto i misja 99
Pałac Raisu (teren), Cesarskie sanktuarium (miasto) 102
Cesarskie sanktuarium (misja), Boska Ścieżka 103

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Witam wszystkich w poradniku do pierwszego dodatku do jednej z najpopularniejszych gier MMO. Skoncentruję się w nim wyłącznie na trybie PvE (człowiek vs. otoczenie) i postaram się opisać, lub choćby zaznaczyć, wszystkie zadania oraz misje, jakie możecie w Factions znaleźć, a także pokazać najważniejsze miejsca we wszystkich krainach oraz miastach, które możecie odwiedzić.

Ponieważ gra zawsze wskazuje miejsce, do którego należy się udać w celu wykonania zadania, nie będę ich zaznaczał na mapkach, chyba że można się do takowego miejsca dostać na kilka sposobów, lub jest to szczególnie trudne. Również opis zadań będzie raczej pobieżny, gdyż większość informacji można znaleźć w swoim dzienniku (domyślnie klawisz „L"). Nie dotyczy to oczywiście zadań skomplikowanych, do których trzeba się specjalnie przygotować. Z kolei misje będą opisane szczegółowo, wraz z mapkami, na których zaznaczę najważniejsze miejsca, przydatne do ich szczęśliwego ukończenia. Zapraszam do lektury.

Teraz parę słów wyjaśnienia. Po pierwsze, w przypadku zbrojmistrzów zaznaczyłem jedynie poziom zbroi, którą możecie u nich nabyć. I tak:

- Poziom 1 – z takim zaczynacie grę.
- Poziom 2 – wojownik: 35; łowca i zabójca: 25; pozostali: 15;
- Poziom 3 – wojownik: 50; łowca i zabójca: 40; pozostali: 30;
- Poziom 4 – wojownik: 65; łowca i zabójca: 55; pozostali: 45;
- Poziom 5 – wojownik: 80; łowca i zabójca: 70; pozostali: 60;

Po drugie: zarówno po stronie Kurzikowej, jak i Luksońskiej znajdziecie po dwie misje, w których możecie walczyć z innymi graczami z przeciwnej frakcji. Nagrodą za nie jest doświadczenie, a także punkty uznania Baltazara oraz frakcji, po której stronie walczycie. Przed każdą z nich znajdziecie miasto, z którego można normalnie korzystać, jednak nie znajduje się w nim nic ciekawego, poza standardowym zestawem (kupiec, schowek, najemnicy). Dlatego też oraz ze względu na to, że owe misje należą do trybu PvP (gracz vs. gracz), nie opisywałem ich w niniejszym poradniku.

Po trzecie: wszystkie lokacje (miasta i krainy) pisałem kursywą, natomiast imiona postaci, które możecie spotkać w grze, pogrubiłem. Jeśli czasem wydaje się wam, że jakiś fragment treści jest pisany niekonsekwentnie pod względem ortografii, najprawdopodobniej jest to efekt tłumaczenia gry, gdyż starałem się pisać wszystkie nazwy własne tak, jak to widziałem w trakcie rozgrywki.

Po czwarte: Każda z frakcji ma zadanie, które polega na zdobyciu 10000 punktów ich uznania. Zauważyłem, że łatwiej je zdobyć po stronie Kurzików, gdyż oferują oni więcej zadań do tego momentu. Ponadto ta strona, zwłaszcza misja w *Wiecznym Gaju*, wydaje się prostsza.

Po piąte, trochę prywaty na koniec: pozdrawiam kolegów z gildii Ancient Guardian of Darkness [GoD], którzy pomogli mi w stworzeniu tego poradnika.

Wyspa Shing Jea

Klasztor Shing Jea, Klasztorna panorama, Dziedziniec Linnok

Klasztorna Panorama

Gdy rozpoczynamy grę postacią z Factions, na początku znajdziemy się w Klasztornej panoramie. Tam mamy do wyboru albo skorzystać z krótkiego samouczka (trzeba wtedy porozmawiać z **Instruktorem Ng**), albo przejść od razu do *Klasztoru Shing Jea* (trzeba podejść do **Ludo**, który stoi przy bramie).

Klasztor Shing Jea

Kolekcjonerzy:

Hao Zhang (1 Pazur Demona Oni)

Klasztorny Kwatermistrz (1 Klasztorny Kredyt)

Klasztorny Kwatermistrz (3 Klasztorne Kredyty)

Rzemieślnicy:

Kambei, **Moon Ahn** , **Nu Leng** (zbroje, poziom 2)

Hiroyuki (uzbrojenie)

Gildie:

Kumiko (symbole gildii)

Akoto (rejestracja gildii)

Najemnicy (poziom 3):

Lukas (strażnik)

Yuun (szybki strzelec)

Taya (uzdrowicielka)

Kisai (elementalistka powietrza)

Mai (zabójczyni)

Aeson (spirytualista)

Kupcy i handlarze:

Er Ming, Jichow (kupcy)

Akina (handlarz barwnikami)

Yimou (handlarz materiałami)

Kyouko (handlarz rzadkimi materiałami)

Okamoto (handlarz runami)

Schowki:

Dwie **Agentki Xunlai** (schowek)

Przedstawiciel Xunlai (ulepszenie schowka)

Nauczyciele:

Zhao Di (umiejętności)

Arena:

Bauyuun (strażnik areny)

Pozostali:

Kapitan Zinghu

Arcymistrzyni Amara (trener mnichów)

Arcymistrz Greico (trener łowców)

Arcymistrz Kaa (trener mesmerów)

Arcymistrzyni Kuju (trener nekromantów)

Arcymistrzyni Lee (trener zabójców)

Arcymistrzyni Quin (trener rytualistów)

Arcymistrz Vhang (trener elementalistów)

Arcymistrz Zhan (trener wojowników)

Instruktor Ng

Ludo

Garbarz Neing

Suhkaro

Yazoying

Zadania:

Ludo:

- Tworzenie Drużyny - należy dołączyć do drużyny przynajmniej jednego najemnika, po czym wyjść z miasta do *Doliny Sunqua* i zaraz za bramą porozmawiać z **Ludo**.

Kapitan Zinghu:

- Pojawienie się nagów – należy udać się do *Wioski Tsumei* i tam porozmawiać z **Siostrą Choi Ju**, po czym, w *Dolinie Sunqua*, wyeliminować nagów. Jest to dość trudne początkowo zadanie, dlatego też dobrze jest je rozpocząć właśnie z *Wioski Tsumei*, gdzie najemnicy mają 6 poziom.

Kapitan Zinghu:

- Źródło nagów – należy udać się do *Zatoki Haiju* i porozmawiać ze **zwiadowcą Shenfaiem**, po czym udać się we wskazane miejsce, pokonać napotkanych nagów i znów wrócić do **zwiadowcy**.

Garbarz Neing:

- Sakwa na pas – należy udać się na *Półwysep Panijang* i porozmawiać z **Hodowczynią Tsiyingju**

Yazoying:

- Wspólna nauka – należy wyjść z *Klasztoru Shing Jea* do *Doliny Sunqua*, po czym spotkać się zaraz za bramą z **Yijo Tahnem**, a następnie eskortować go do bram *Wioski Tsumei*. Po wykonaniu zadania należy porozmawiać z **Siostrą Choi Ju** w tymże miasteczku, a następnie znów z **Yazoying.**
- Każdy z Arcymistrzów/Arcymistrzyń ma po 3 zadania dla swojej klasy postaci. Pierwsze może otrzymać każdy (dla swojej podstawowej profesji, albo podczas wybierania profesji dodatkowej), polega ono na zlokalizowaniu w *Dolinie Sunqua* kolejnego nauczyciela. Pozostałe dwa otrzymuje się już tylko od nauczyciela swojej głównej klasy, przy czym drugie polega na porozmawianiu z **Instruktorem Ng** i przejściu jego testów, natomiast trzecie na wykonaniu pewnego zadania, za które to dostaniemy przedmiot związany z naszą profesją.

Instruktor Ng: poniższe zadania można otrzymać dopiero po wybraniu drugiej profesji i wzięciu odpowiedniego zadania od swojego trenera. We wszystkich przypadkach należy poprosić **Instruktora Ng**, aby wpuścił nas do *Klasztornej panoramy*, po czym musimy pokonać jednego lub dwóch przeciwników, najlepiej wykorzystując umiejętności ofiarowane nam przez **Instruktora Ng**.

- Zaawansowane techniki obronne (wszystkie klasy)
- Łączenie umiejętności (wszystkie klasy)
- Usuwanie przypadłości (Mn, N, Ry)
- Kurs spowalniania (E, Ło, Wo, Z) – przy tym zadaniu naprawdę warto wziąć coś do spowalniania przeciwnika, gdyż nasz cel prawie cały czas ucieka, przez co trzeba się za nim nieźle naganiać.
- Kurs zdejmowania zaklęć (Me, N, Z)
- Ochrona przed klątwami (Me, Mn)
- Przerywanie (E, Ło, Me, Ry, W)

Dziedziniec Linnok

Jest to mały teren, na którym otrzymamy od mistrza Togo kilka zadań głównych. Siedem pierwszych będzie dotyczyło wyboru drugiej profesji – trzeba po prostu porozmawiać z odpowiednim arcymistrzem. W następnym będziemy już musieli konkretnie podać wybraną klasę dodatkową. Z kolei w zadaniu „Formalne zaproszenie", należy spotkać się z **Mistrzem Togo** w *Dolinie Sunqua*, zaraz za bramą *Klasztoru Shing Jea*, po czym podążać za nim, aż do *Posiadłości Ministra Cho*. Ostatnie zadanie, „Mało znana droga", przeprowadzi nas do kolejnego miasta – *Zatoki Seitung*, poprzez *Szlak Saoshang*.

D o l i n a S u n q u a

Kolekcjonerzy:

Seung Kim (5 pierzastych skalpów) - 1

Marik Kuri (3 szczypce mantydów) - 2

Debiro Kuri (5 skór młodych nag) - 3

Hai Lae (3 skorupy młodych kapp) – 4

Zadania:

Wulk Pięść Gór (5):

- Zemsta Yeti – Należy podążać za **Wulkiem** aż do obozu Tengu i pomścić jego towarzyszy – przy tym zadaniu również warto mieć choć 6 poziom, gdyż najpierw trzeba pokonać samego **Wulka**, a potem sporą grupkę Tengu.

Poniższe zadania dotyczą wybranych profesji. Wszystkie zadania zaczynające się od „Znajdź…" polegają na dotarciu do kolejnego nauczyciela:

Jinzo (Z):

- Otwierające uderzenie - należy pokonać 5 przeciwników.
- Znajdź **Panaku**

Mei Ling (Me):

- Oczyszczenie świątyni – należy udać się we wskazane miejsce, a następnie zdjąć klątwę z jednego z mnichów. Ważnym jest, aby zabrać ze sobą choć jedną umiejętność do usuwania klątw. Na szczęście **Mei Ling** oferuje taką.
- Znajdź **Lo Sha**