

Worms Forts: Obleżenie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Worms Forts: Obleżenie

autor: Łukasz „Verminus” Malik

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 |
| Czym to się je? | 4 |
| Garść porad | 5 |
| Krótki przegląd budynków i broni | 6 |
| Kampania egipska | 10 |
| Misja 1 | 10 |
| Misja 2 | 12 |
| Misja 3 | 14 |
| Misja 4 | 16 |
| Misja 5 | 18 |
| Kampania grecka | 20 |
| Misja 6 | 20 |
| Misja 7 | 22 |
| Misja 8 | 24 |
| Misja 9 | 26 |
| Misja 10 | 28 |
| Kampania japońska | 30 |
| Misja 11 | 30 |
| misja 12 | 32 |
| Misja 13 | 34 |
| Misja 14 | 36 |
| Misja 15 | 38 |
| Kampania średniowieczna | 40 |
| Misja 16 | 40 |
| Misja 17 | 42 |
| Misja 18 | 44 |
| Misja 19 | 46 |
| Misja 20 | 48 |
| Oświadczenie | 50 |

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

O Worms Forts: Oblężenie słów kilka

W najnowszej odsłonie kultowej serii *Worms* zaszło sporo zmian, najistotniejszą z nich jest wprowadzenie budynków, które nasze dziarskie robaczki mogą stawiać. Zmienia to diametralnie taktykę, którą musimy przyjąć i stwarza ogromne możliwości pokonania przeciwnika. Niniejszy poradnik pomoże (mam nadzieję) bezboleśnie przejść w nowy wymiar Robaczych doznań, bo z nowymi Wormsami można bawić się równie dobrze jak z poprzednimi grami z serii. Poradnik powstał na podstawie **polskiej wersji językowej** gry.

Co zawiera ten poradnik?

- Z czym to się je? – krótki opis zasad rządzących *Worms Forts: Oblężenie*
- Garść porad – czyli jak grać żeby wygrać
- Krótki przegląd budynków i broni – opis wszystkich budynków plus subiektywny wybór najlepszych i najgorszych broni występujących w grze
- Szczegółowy opis przejścia kampanii – czyli... szczegółowy opis przejścia kampanii ;-)
- Oświadczenie

Czym to się je?

Cel gry

Cel gry jest prosty – wyeliminować drużynę/drużyny przeciwnika. Możemy to uczynić na kilka sposobów:

- zniszczyć twierdzę wroga;
- zabić wszystkie robaki przeciwnika;
- zbudować cud i utrzymać go przez dwie tury.

UWAGA: Podanie wyżej założenia nie muszą dotyczyć wszystkich misji, być może narzuconym przez twórców, jedynym warunkiem zwycięstwa będzie np. zniszczenie twierdzy i inne sposoby będą w tym wypadku nieskuteczne. Cele misji możemy w każdej chwili sprawdzić naciskając klawisz Esc.

Zasady

Rozgrywka w grze *Worms Forts: Oblężenie*, podobnie jak w poprzednich odsłonach serii przebiega w **systemie turowym**. Co to w praktyce oznacza? To bardzo proste, raz ruch wykonujemy my, a raz nasz przeciwnik. Podczas tury możemy postawić nowy budynek, a następnie wykonać jedną z dostępnych akcji, tj.:

- zaatakować przeciwnika;
- zabezpieczyć naszą bazę za pomocą belki lub naprawić uszkodzony budynek za pomocą przycisku naprawa;
- uzupełnić naszą drużynę – jeżeli, których z naszych robali poległ w walce, przywracamy go do życia, jednak aby to uczynić musimy mieć wybudowany szpital!
- dowolnie poruszać się po mapie (np. za pomocą plecaka raketowego);
- opuścić turę.

Garść porad

- Wszystkie budynki, które stawiamy, muszą być połączone z twierdzą, jeżeli połączenie zostanie zerwane przez zniszczenie budynku, który stanowił najsłabsze ogniwo, nasza fortyfikacja zamienia się w gruz. Kluczowych połączeń nie budujemy więc za pomocą niezwykle słabych wież.
- Jeżeli jednak dopuściliśmy do powstania najsłabszego ogniwa, chrońmy je ze wszystkich sił, otoczmy je mocniejszymi budynkami, a jeżeli jest to niemożliwe, osłońmy go za pomocą belek.
- Nie zapominajmy o niezwykle użytecznym narzędziu, jakim jest naprawa. Zostawmy go sobie na czarną godzinę, gdy nasza twierdza (lub inny ważny budynek) jest już praktycznie zniszczona. Budowla zostanie całkowicie odbudowana, a to da nam sporą przewagę czasową.
- Przy stawianiu budynków specjalnych takich jak farbka broni czy laboratorium korzystajmy z osłon terenowych. Budynki są na tyle ważne, że priorytetem przeciwnika będzie ich zniszczenie. Nie ułatwiamy mu tego.
- Gdy wróg wybudował fabrykę broni i nie zebrał wszystkich paczek, nic nie stoi na przeszkodzie, aby za pomocą plecaka raketowego lub na piechotę podkraść się do jego bazy i „pożyczyć” sobie kilka cennych paczuszek. ;-)
- Trebuszet plus laboratorium to niewyobrażalnie potężna broń, która może zmienić losy bitwy, dlatego lepiej poćwiczmy jej użycie np. tworząc w grę dla dwóch graczy, aby pograć z samym sobą.
- Pamiętajmy, że kilka broni (m.in. bomba kasetowa, wyrzutnia lodówek) ma możliwość ustawienia czasu detonacji, jest to przydatne przy próbie trafienia w ciężko dostępne miejsca, gdyż w razie spudłowania możemy jeszcze liczyć na detonację broni nad fortyfikacją przeciwnika.
- Komputerowy przeciwnik jest niezwykle celny i rzadko pudłuje, dlatego na początku zniszczmy jego najpotężniejsze budynki, aby nie mógł z nich korzystać. Jeszcze raz przypominam o zasadzie najsłabszego ogniwa!
- Mimo, iż robale w najnowszej części nauczyły się naprawdę wysoko skakać, to schodzenie podwójnym saltem z budynku nie jest najlepszym pomysłem, zakończy się zwykle straceniem tury i kilku punktów życia.
- Na czas tury przeciwnika zeskakujmy z budynków, zwłaszcza słabych. Zniszczony budynek wybucha dodatkowo raniąc nasze robaki. Zawsze po oddaniu strzału jest parę sekund na zeskok.
- Jeżeli zależy nam, aby w ciągu dwóch najbliższych tur wróg nie zajął danej pozycji kluczowej, skorzystajmy z broni mordercze chili. Oczywiście na początku warto by było poćwiczyć celność. :-)
- Staruszce i nosorożcowi możemy w ograniczonym stopniu nadawać kierunek, w którym mają się poruszać oraz podskakiwać. 30-kilowym kanarkiem i małpiatkami możemy tylko podskakiwać. Nie zapominajmy, że te bronie możemy wcześniej zdetonować naciskając lewy przycisk myszy.

Krótki przegląd budynków i broni

Budynki w grze *Worms Forts: Oblężenie* są kluczem do zwycięstwa, niestety w instrukcji potraktowano je po macoszemu. Poniżej znajdziecie charakterystykę każdego budynku, liczbę punktów kluczowych, które musimy zająć aby go wybudować, punkty wytrzymałości oraz mój subiektywny wybór najlepszej i najgorszej broni dostępnej z każdego z budynków.

Twierdza



Krótką charakterystyka: Najważniejszy budynek w grze, jego utrata równoznaczna jest z przegraną. Posiadanie twierdzy umożliwia korzystanie z pierwszej kolumny broni z dowolnego miejsca na mapie.

Punkty kluczowe: 1

Punkty wytrzymałości: 1000 + premia za każdy sąsiadujący budynek

Najlepsza broń: bazooka – doskonała do dobijania słabych robaków czy budynków. Przy większych odległościach niezbędna jest perfekcyjna znajomość balistyki. :-)

Najgorsza broń: 30-kilkowy Kanarek - przereklamowany drób, wybierając swoją trasę przemarszu kieruje się chyba prawami Murphy'ego, jak na takie rozmiary, obrażenia zadawane budynkom są za niskie.

Wieża



Krótką charakterystyka: Bardzo słaby budynek, nie starajmy się go używać jako elementu łączącego ważne elementy naszej twierdzy. Jego zaletą są stosunkowo mocne bronie – wyrzutnia kasetowa oraz moździerz

Punkty kluczowe: 1

Punkty wytrzymałości: 100

Najlepsza broń: wyrzutnia kasetowa – zazwyczaj dostępna w dużych ilościach, jest to broń odłamkowa, wyrządzająca zwykle dość dużo szkód. Dodatkowym atutem jest możliwość ustawienia czasu detonacji.

Najgorsza broń: trzęsienie ziemi – co tu dużo mówić, praktycznie bezużyteczne

Kasztel



Krótką charakterystyka: Dużo bardziej wytrzymały od wieży, ciężki do zniszczenia w jednej turze. Zawiera dużo świetnych broni takich jak działko wielolufowe czy mordercze chili

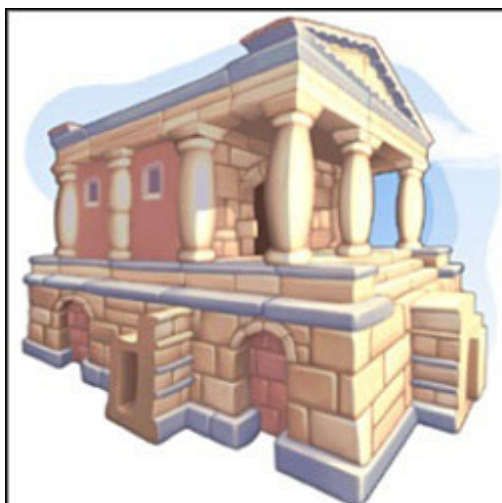
Punkty kluczowe: 2

Punkty wytrzymałości: 250

Najlepsza broń: **nosorożec** – ten gruboskórny zwierzak po prostu przebija się przez fortyfikację wroga siejąc tam ogromne spustoszenie, potrafi nieźle zmasakrować całkiem mocą twierdzę. Możemy nim w ograniczony sposób sterować. Jediną wadą jest trudność w omijaniu nawet małych przeszkód terenowych.

Najgorsza broń: **zrzut min** – przy innych świetnych broniach dostępnych z kasztelu te parę min wypada bardzo blado.

Zamek



Krótką charakterystyka: Niezwykle potężny i wytrzymały, arsenał dostępny na zamku stanowi już bardzo poważnie zagrożenie dla twierdzy wroga.

Punkty kluczowe: 3

Punkty wytrzymałości: 500

Najlepsza broń: **superhipopotam** – odpowiednik superowcy z poprzednich części Wormsów, ogromna siła wybuchu i możliwość kierowania nim to największe zalety. Pamiętajmy, aby przed wystrzeleniem nadać mu odpowiedni kierunek, w przeciwnym wypadku runie na ziemię zanim zdążymy pokierować jego torem lotu.

Najgorsza broń: **ogromna kusza** – duża siła rażenia niestety kontrastuje z dość dużym rozrzutem, raczej nie nadaje się do niszczenia pojedynczych, mocniejszych budowli. Dobrze spisuje się natomiast na duże zgrupowania budynków.