

Faery:

Legends of Avalon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Faery: Legends of Avalon

autor: Piotr „MaxiM” Kulka

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Spiders, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Avalon	4
Zadania główne	4
Zadania poboczne	8
Mapy	11
Avalon	11
Yggdrasil	14
Zadania główne	14
Zadania poboczne	21
Mapy	25
Yggdrasil	25
Latający Holender	28
Zadania główne	28
Zadania poboczne	38
Mapy	41
Latający Holender	41
Miasto Miraży	44
Zadania główne	44
Zadania poboczne	53
Mapy	57
Miasto Miraży	57
Znajdźki	60
Avalon	60
Yggdrasil	63
Latający Holender	67
Miasto Miraży	71

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



Wprowadzenie

Gra *Faery* nie jest grą liniową i często będziesz musiał stanąć przed trudnym wyborem, nie mając świadomości jakie będą jego konsekwencje. Niniejszy poradnik pomoże Ci odnaleźć optymalne, a zarazem najbardziej opłacalne rozwiązania wszystkich zadań, które czekają Cię w tej magicznej krainie. Znajdziesz tutaj również taktyki, a nawet filmy, które pomogą Ci podczas najtrudniejszych potyczek. Ponadto w poradniku zawarte są mapy, z dokładnie zaznaczonymi wszystkimi lokacjami i wszystkimi skrzynkami (wraz z opisem ich zawartości). Dzięki temu na pewno nic nie przeoczysz i nigdy się nie zgubisz.

Masz do dyspozycji baśniową księgę (swoisty dziennik), w którym znajdziesz opisy postaci, przedmiotów i umiejętności występujących w *Faery*.

Najważniejszą rzeczą, jaką powinieneś zapamiętać zanim zaczniesz grać jest to, by po wykonaniu każdego **głównego zadania** w danej lokacji porozmawiać z **każdym** jej mieszkańcem. Jest to jedyna metoda, która da Ci pewność, że odnajdziesz wszystkie dostępne w grze przedmioty i będziesz miał bogaty zapas wszelakich mikstur. Czasem będziesz musiał nawet wrócić po rozmowie z Oberonem, do świata, który już uratowałeś i porozmawiać ze wszystkimi jego mieszkańcami ponownie. Jeśli będziesz się tego trzymał i oprócz tego odnajdziesz wszystkie poukrywane skrzynki, wszystkie 80 przedmiotów dostępnych w grze wyląduje w twoim ekwipunku.

Kompletując swoją drużynę, zadbaj o jej zróżnicowanie. Każda z postaci, która się do Ciebie przyłączy specjalizuje się w konkretnej szkole magii: ogień, woda, ziemia, powietrze, elektryczność i okazjonalnie trucizna. Dobierz swoich kompanów tak, by ich zdolności nie dublowały się. W ten sposób będziesz miał pewność, że żaden przeciwnik Cię nie zaskoczy. Porady co do tego, jakiej szkoły magii użyć podczas najważniejszych bitew znajdziesz w poniższym opisie.

Mała rada zanim przejdziemy do rozgrywki. Gra *Faery* oryginalnie powstała na platformę Xbox 360 i sterowanie było zrobione z myślą o padzie do tejże konsoli. O ile mysz i klawiatura w wersji PC sprawiają się poprawnie, o tyle korzystanie z wyżej wymienionego kontrolera znacznie poprawi komfort kontroli lotu i ruchu kamery. Jeśli jednak nie posiadasz takiego sprzętu, nie przejmuj się, gdyż sterowanie nie będzie tutaj przeszkodą.

Piotr „MaxiM” Kulka (www.gry-online.pl)

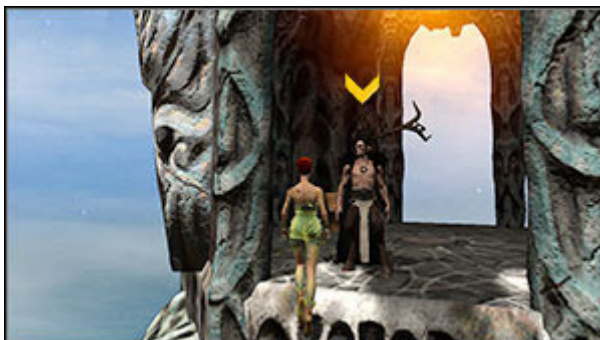
Avalon

Z a d a n i a g ł ó w n e

Z 1.1. P r z e b u d z e n i e

Odszukaj chochliczki i przedstaw się królowi Oberonowi.

- Poleć do Marilou **[M1.1 punkt 2]**.
- Poleć na szczyt wieży **[M1.1 punkt 1]**.
- Porozmawiaj z królem Oberonem.



- Odszukaj istotę, która chciałaby się do Ciebie przyłączyć:

Aby dowiedzieć się, jakiej istoty należy szukać, poleć z powrotem na dół i spytaj o towarzysza chochliczkę Marilou bądź Rybaka Brona **[M1.1 punkt 2 lub 11]**.

- Zwerbuj istotę o imieniu Aziel **[Z1.2]**.
- Odszukaj drugą istotę, która chciałaby dołączyć do grupy:

O kolejnego potencjalnego towarzysza do drużyny spytaj wioskową szwaczkę Arachne lub satyra Marsjasza **[M1.1 punkt 3 lub 9]**.

- Zwerbuj Berta **[Z1.3]**.

Z 1.2. Z w e r b u j i s t o t ę o i m i e n i u A z i e l

Zapytaj czy Aziel chce dołączyć do drużyny.

- Odszukaj istotę imieniem Aziel na plaży:

Poleć na plażę tuż pod wieżą **[M1.1 punkt 15]**, spotkasz tam Aziela/Azielę (płeć tego towarzysza zależy od płci głównego bohatera). Aziel ma problemy z Goblinami i poprosi Cię o pomoc. Po skończonej walce Aziel poprosi Cię również o pomoc w eksporacji pobliskiej jaskini. Od tej chwili stanie się on twoim towarzyszem i wręczy Ci Opaskę z zestawu Leczniczego.

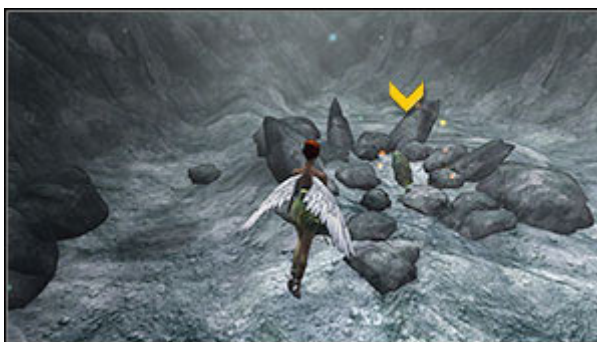


- Wejdź do smoczej jaskini, jak prosi Aziel [**M1.1 punkt 12**].
- Przebij się przez jaskinię do skarbu:

W jaskini napotkasz dwa rodzaje wrogów – gobliny i kraby. W walce z krabami stosuj ataki magiczne, ponieważ ich pancerze chronią je przed normalnymi atakami. Na końcu jaskini odnajdziesz pozostawione smocze jajo. Porozmawiaj o nim z Aziel i przygotuj się na walkę z **Krabem olbrzymim**. W walce z tym bossem stosuj tylko i wyłącznie ataki magiczne (ogień i elektryczność sprawdzają się najlepiej). Kiedy życie Kraba olbrzymiego spadnie do połowy, wycofa się on na tyły i przywoła pomagierów. Walkę można dokończyć na dwa sposoby: szybki lub opłacalny. Aby szybko rozprawić się z olbrzymem, nie zwracaj uwagi na przywołane istoty i skup się na nim wszystkie kolejne ataki. Jeśli jednak zdecydujesz się na metodę bardziej opłacalną, zacznij od eliminowania wszystkich przywołanych przez Kraba istot. Kiedy już się ich pozbędziesz, znów skieruj swoje magiczne ataki na olbrzyma. W zależności od tego jak szybko się z nim rozprawisz, może on przywołać pomocników jeszcze kilka razy. Taki sposób walki zaowocuje większą ilością doświadczenia zdobytego po walce.



- Ty i Aziel musicie wrócić do Oberona [**M1.1 punkt 1**].



Oberon skrytykuje twój wybór pierwszego towarzysza, ale nie przejmuj się tym. Po krótkiej rozmowie zleci Ci odnalezienie kolejnej istoty chętnej do podróży [**Z.1.3**].

Z 1.3. Zwerbuj Berta

Zapytaj Berta, czy nie chciałby do Ciebie dołączyć.

- Odszukaj Berta w pobliżu luster **[M1.1 punkt 10]**:

Berta prześladowają dwaj złośliwi bracia, Tom i William. Pomóż Bertowi w przepędzeniu ich, a dowiesz się, że Ci sami brutalnie powyrywali stronicę z jego książki. Zgódź się pomóc mu w ich odnalezieniu.

- Dowiedz się, dokąd odleciały wszystkie stronicę:

Aby dowiedzieć się gdzie szukać stronic, zapytaj o nie Marilou **[M1.1 punkt 2]**, Gorczyczkę **[M1.1 punkt 7]** oraz Rybaka Brona **[M1.1 punkt 11]**.

- Zabierz stronicę, która wpadła do wody **[Z1.4]**.
- Zabierz stronicę z pierwszego piętra wieży **[Z1.5]**.
- Zabierz stronicę z gniazda mewy **[Z1.6]**.
- Zanieś stronicę Bertowi:

Po tym jak zwrócisz wszystkie trzy stronicę, Bert przyłączy się do twojej drużyny i wręczy Ci Bransoletę z Zestawu Wody.

- Przedstaw Berta Oberonowi.

Po rozmowie z Oberonem na temat Berta, król poleci Ci udać się jednej z sąsiednich krain, gdzie obumiera pradawne drzewo Yggdrasil. Zgódź się zbadać tą sprawę **[Z2.1]**.

Z 1.4. Odzyskaj pierwszą stronicę

Odszukaj stronicę księgi Berta, która wpadła do morza.

- Poproś Rybaka Brona o radę:

Bron poinformuje Cię, że w odnalezieniu zatopionej kartki może pomóc syrena. Aby ją wezwać, potrzebna Ci będzie koncha rybaka. Bron chętnie Ci ją pożyczy w zamian za przysługę. Zgódź się na to.

Pomóż rybakowi Bronowi:

Pocziwego Brona dręczy pewna chochliczka, która przeszkadza mu w pracy. Znajdziesz ją przy sieciach rybackich obok domu Brona.

- Walcz z psotną chochliczką.
- Poproś rybaka Brona, żeby pożyczył Ci konchę.
- Wezwij syrenę Marynę z jej skały na morzu:

Udaj się na skałę, z której Bron przywołuje syrenę **[M1.1 punkt 6]** i zadmij w konchę. Poproś przybyłą syrenę o pomoc w odnalezieniu zatopionej kartki. Po chwili Maryna wróci z przemoczoną kartką.

- Daj stronicę Bertowi.

Z1.5. Odzyskaj drugą stronicę

Odszukaj stronicę i ją napraw.

- Pomów z chochliczką, która znalazła stronicę:

Okazuje się, że chochliczka Mariliane zamieszkująca pierwsze piętro wieży króla **[M1.1 punkt 8]** odnalazła jedną ze stronic. Kiedy dowie się, że to zguba Berta, chętnie Ci ją odda. Niestety wcześniej pocięła ją by uszyć sobie z niej sukienkę.

- Poproś Arachne o naprawienie strony:

Zleć do wioski i porozmawiaj ze starą szwaczką **[M1.1 punkt 3]**, a ta ochoczo zszyje kartkę.

- Daj stronicę Bertowi.

Z1.6. Odzyskaj trzecią stronicę

Odszukaj stronicę księgi Berta, którą zabrała mu mewa.

- Odszukaj gniazdo mewy.

Podleć do gniazda w którym siedzi mewa **[M1.1 punkt 4]**. Okaze się, że mewa wcale nie ma zamiaru opuścić gniazda i trzeba będzie ją z niego wywabić. Aby odwrócić uwagę mewy potrzebna będzie ryba.

- Poproś rybaka Brona o rybę.

Niestety Bron oddał ostatni połów goblinom zamieszkującym smoczą jaskinię, więc nie może Ci pomóc.

- Idź do jaskini i poproś goblina o rybę **[M1.1 punkt 12]**.

Ulecz goblina

Okazuje się, że jeden z goblinów jest ranny. W rozmowie z Aziel postanów pomóc goblinom.

- Daj miksturę leczniczą rannemu goblinowi:

Wdzięczne goblina bez oporów oddadzą Ci jedną ze swoich ryb.

- Połóż rybę pod gniazdem mewy:

Wróć do gniazda mewy. Niedaleko niego znajduje się odpowiednie miejsce do podłożenia ryby **[M1.1 punkt 16]**. Gdy już ją tam umieścisz, mewa wyjdzie z gniazda, dając Ci czas na jego przeszukanie.

- Zabierz stronicę z gniazda.



- Daj stronicę Bertowi.