

Windchaser

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Windchaser

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Chimera Entertainment, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Techland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Jednostki	4
Miejsce szkolenia - fort	4
Miejsce szkolenia – Akademia (koncentracja)	5
Miejsce szkolenia – Acheron (chaos)	6
Miejsce szkolenia – Forteca (dyscyplina)	7
Ulepszenia statku	8
Kampania 1	10
Misja 1 – Początek podróży	10
Misja 2: Wojna reformacyjna	14
Misja 3: Odpowiedzialność	23
Misja 4: Wybraniec	30
Misja 5: Pustynia Kor	35
Misja 6: W nieznane	40
Misja 7: Zwiastun nadziei	44
Misja 8: Na końcu świata	45
Misja 9: Koniec świata	47
Kampania 2	48
Misja 10: Przebudzenie	48
Misja 11: Kusząca prowincja	52
Misja 12: Klucz do sukcesu	56
Misja 13: Wyścig z czasem	61
Misja 14: Starożytny plan	64
Misja 15: Potęgą nadziei	66

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

Windchaser to produkcja niemieckiego studia Chimera. W grze wcielamy się w grupę śmiałków, którzy zmagają się ze złą, potężną istotą, próbującą powrócić do pełni sił. Tytuł skupia się na taktycznych pojedynkach i odpowiednim konstruowaniu oddziałów. Poradnik przedstawia poszczególne jednostki, ulepszenia tytułowego statku (Wichrolapa) oraz przede wszystkim kompletny opis przejścia wszystkich misji.

Większość informacji potrzebnych do rozpoczęcia zabawy zawarto w całkiem przejrzystej instrukcji do gry. W poradniku nie powtarzamy tych kwestii, przechodząc od razu do oceny przydatności poszczególnych wojowników, przedmiotów, ulepszeń oraz wskazując jak przejść całą grę. W wielu momentach możliwe są inne drogi i różne kombinacje, chociaż przeważnie trzeba jednak spełnić pewne kryteria.

Szymon „Hed” Liebert

Jednostki

Jednostki w grze dzielą się na: nowicjuszy oraz dwa wyższe stopnie. Pierwszy z nich szkolimy w forcie, a drugi w trzech szkołach walki. Poniżej prezentujemy listę klas oraz ich umiejętności. Oznaczenie „lider” oznacza umiejętność bierną, która jest aktywna tylko, gdy dana jednostka jest przywódcą drużyny. W przypadku drugiego ataku w nawiasach pojawiają się moce, które można daną umiejętnością kontrować.

M i e j s c e s z k o l e n i a - f o r t



Żołnierz (dyscyplina)

Punkty życia: 408

Obrażenia na sekundę: 8.2

Morale: 288

Umiejętności:

- **Antychaos** (lider) – wrogie jednostki chaosu otrzymują 25% więcej obrażeń
- **Ochrona** – zmniejsza o 25% obrażenia zadawane drużynie, kosztem utraty życia Żołnierza.



Wtajemniczony (koncentracja)

Punkty życia: 277

Obrażenia na sekundę: 6.9

Morale: 275

Umiejętności:

- **Antydyscyplina** (lider) – wrogie jednostki dyscypliny otrzymują 25% więcej obrażeń
- **Zniszczenie** – zadaje obrażenia równe obrażeniom na sekundę jednostki.



Łotr (chaos)

Punkty życia: 334

Obrażenia na sekundę: 8.8

Morale: 215

Umiejętności:

- **Antykoncentracja** (lider) – wrogie jednostki koncentracji otrzymują 25% więcej obrażeń
- **Ujawnienie słabości** – ogłusza losowego przeciwnika na 10 sekund. Ta jednostka otrzymuje dodatkowe obrażenia nawet gdy ogłuszenie minęło.

Miejsce szkolenia – Akademia (koncentracja)



Inkwizytor

Punkty życia: 338

Obrażenia na sekundę: 9.9

Morale: 507

Umiejętności:

- **Arcykoncentracja** (lider) – zaczynasz walkę z 80 punktami koncentracji. Wrogie jednostki dyscypliny otrzymują dodatkowe obrażenia.
- **Dotyk nieskończoności** – wysysa całą koncentrację. Leczy 15% życia Inkwizytora i sprawia, że ataki drużyny wysysają życie wrogom.



Magister

Punkty życia: 406

Obrażenia na sekundę: 8.3

Morale: 507

Umiejętności:

- **Prawość** (lider) – zmniejsza efekty obniżające morale drużyny (w tym naturalną degenerację). Zwiększa efekty podnoszące morale drużyny.
- **Zew sprawiedliwości** (strach) – przywraca 15% morale i zmniejsza koszt użycia umiejętności. Ataki drużyny obniżają morale wroga.



Biskup

Punkty życia: 338

Obrażenia na sekundę: 8.3

Morale: 575

Umiejętności:

- **Prakoncentracja** (lider) – zmniejsza obrażenia od wojowników dyscypliny. Zwiększa leczenie drużyny i zmniejsza leczenie wrogów.
- **Przepojenie strachem** (strach) – leczy 10% życia drużyny. Zamienia część obrażeń w punkty życia.

M i e j s c e s z k o l e n i a – A c h e r o n (c h a o s)



Fechmistrz

Punkty życia: 486

Obrażenia na sekundę: 15.8

Morale: 225

Umiejętności:

- **Arcychaos** (lider) – zaczynasz walkę z 80 punktami chaosu. Wrogie jednostki koncentracji otrzymują dodatkowe obrażenia.
- **Wir powietrzny** – wysysa wszystkie punkty chaosu, ale za to oferuje najpotężniejsze ogłuszenie w grze.



Strzelec

Punkty życia: 405

Obrażenia na sekundę: 15.8

Morale: 270

Umiejętności:

- **Atak z zaskoczenia** (lider) – morale wroga spada o 20 punktów na sekundę.
- **Precyzyjny strzał** (rytuał) – ogłusza wroga i zwiększa obrażenia, jakie on otrzymuje. Gdy przeciwnik zginie podczas trwania umiejętności to ogłuszenie przenosi się na następnego wojownika.



Egzekutor

Punkty życia: 405

Obrażenia na sekundę: 17.9

Morale: 225

Umiejętności:

- **Prachaos** (lider) – zmniejsza obrażenia zadawane drużynie przez jednostki koncentracji.
- **Dotyk śmierci** (rytuał) – ogłusza wroga i zadaje dodatkowe obrażenia po minięciu czasu aktywności umiejętności (za każdą sekundę jej ładowania się).

M i e j s c e s z k o l e n i a – F o r t e c a (d y s c y p l i n a)



Szturmowiec

Punkty życia: 768

Obrażenia na sekundę: 8.1

Morale: 270

Umiejętności:

- **Arcydyscyplina** (lider) – zaczynasz walkę z 80 punktami dyscypliny. Wrogie jednostki chaosu otrzymują dodatkowe 20% obrażeń.
- **Szarża** (taktyka) – wyczerpuje wszystkie punkty dyscypliny, ale zwiększa obrażenia jednostki o 20% za każde poświęcone 10 punktów stylu walki.



Zbrojny

Punkty życia: 871

Obrażenia na sekundę: 6.8

Morale: 270

Umiejętności:

- **Pradyscyplina** (lider) – zmniejsza o 25% obrażenia zadawane członkom drużyny przez jednostki chaosu.
- **Obrona** (taktyka) – przywraca 10% punktów morale drużyny. Zmniejsza obrażenia członków drużyny o 25%.



Wojownik

Punkty życia: 768

Obrażenia na sekundę: 6.8

Morale: 324

Umiejętności:

- **Żelazne serce** (lider) – zwiększa o 20% punktów wszystkie efekty obniżające odnawianie morale wroga. Zmniejsza efekty odnawiające morale wroga
- **Niepowstrzymane natarcie** (taktyka) – odbija 20% punktów obrażeń na przeciwników.