

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.

[Kup książkę](#)

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: Obleżenie 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 powstawał na podstawie **polskiej wersji językowej** gry.

Co zawiera ten poradnik?

- Z czym to się je? – krótki opis zasad rządzących *Worms Forts: Obleżenie*
- 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 zeskakujemy 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

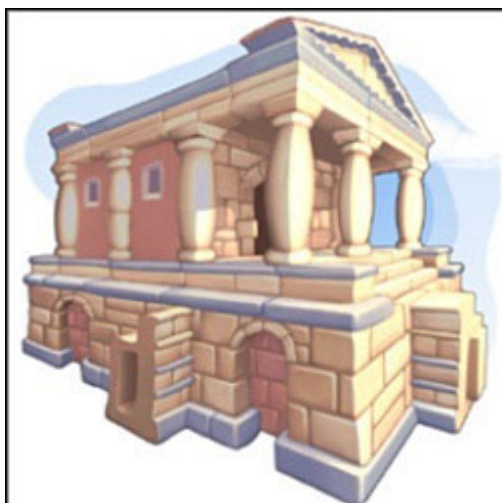
Punkty kluczowe: 2

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 twierdzą. 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.