

Empire

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Empire

autor: Dawid „Kthaara” Zgud

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cyanide Studio, Wydawca Paradox Interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Rozdział I – The Dark Arising	4
Arriving North of Hell	4
Causing the Disease	7
Slay the King	9
Seek and Retrive	11
Rozdział II – The Once and Coming King	14
For Whom the Cowbell Tolls	14
Every Thorn has its Rose	17
End of the Witching Hour	19
To Tame a Realm	21
The Slayer of Giant-Killers	23
Rozdział III – The Sovereignkiller	25
Runnin' with the She-Mage	25
The Gateway to Kind of Hell	27
Under the Mountain	29
A Thousand Seasons in the Abbys	31
Rozdział IV – The Lord of the Kings – wariant A	33
Fight Fireballs with Explosives	33
Communications Meltdown	35
Be Slick or be Dead	37
No Retreat, No surrender	39
Kill'em All	41
Rozdział IV – The Lord of the Kings – wariant B	43
Amassing Force	43
Council, Bloody Council	45
A Fine Day to Kill	47
Breaking the Law-Man	49
No Peace for the Wicked	51
Porady ogólne	53
Podziemia	53
Powierzchnia	54
Mieszkańcy lochu	54
Index Dungeonis	56
Opis elementów gry	57
Baal – Abaddon	57
Jednostki – Minions	61
Jednostki – Soulless	63
Komnaty	65

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

Poradnik do gry *Impire*, zawiera kompletny opis przejścia, mechaniki, bohatera, jednostek oraz komnat. W *Impire* naszym zadaniem jest zwiększenie wpływu naszego złego demona. Nie znaczy to jednak, że mamy mniej obowiązków – rozwijanie podziemnego księstwa jest nie mniej wciągające niż spowodowanie ujęcia kolejnej grupy dobrych bohaterów, którzy przyszli Cię usunąć z tego świata.

W poradniku znajdziesz następujące elementy:

- **Podstawy** – Aby dobrze zarządzać naszym podziemnym księstwem należy poznać kilka przydatnych opcji. W tym rozdziale znajduje się szereg informacji pomocnych w ciągu całej podróży z naszym demonem.
- **Solucja** – Opis przejścia kampanii zawierający szczegółowe wyjaśnienia, co trzeba zrobić by zakończyć wszystkie zadania pomyślnie (w obu ścieżkach) oraz jak można sobie pomóc przy walkach z Bossami występującymi w większości misji.
- **Baal–Abaddon** – Bohater, jak na demona przystało, dziwne nosi miano. Jednak dzięki tej części poradnika żadna z trzech ścieżek rozwoju nie będzie dla Ciebie tajemnicza.
- **Zaklęcia, Jednostki, Komnaty** – W tej części poradnika przedstawione zostały informacje które pozwolą w pełni wykorzystać potencjał zarówno Baala jak i jego poddanych. Można też szukać tutaj porad jak stworzyć skuteczny Oddział i w jakiej kolejności budować Komnaty by rozwój przebiegał pomyślnie.

Dawid „Kthaara” Zgud (www.gry-online.pl)

Rozdział I – The Dark Arising

A r r i v i n g N o r t h o f H e l l

Przed każdą misją poświęć trochę czasu na dobrze przygotowanie się do jej wykonania. Czyli wykonuj sporo rajdów po materiały i złoto abyś miał świetnie wyposażoną armię zanim zderzysz się z rzeczywistością misji.

Ta misja to przede wszystkim samouczek. Pokazuje jak zarządzać naszym podziemnym królestwem. Poszczególne opcje są udostępniane z postępowaniem w grze.

Zadanie główne: **Slay Malister Cruely**

Nasz doradca nie lubi swojego kumpla z roku na demonologii. Życzy sobie żebyśmy go zgładzili.

To główny wątek w tej misji. Rozwijają się w poszczególne etapy samouczka:

- **Przywołaj** dwóch **Robotników (Worker)**
- Napraw **Grzybiarnię** i **Skład**
- Zabij **Piorunem Berserka** w drugim pomieszczeniu
- Wybuduj **Żłobek (Nursery)** i przywołaj dwóch **Berserków** i stwórz z nich oddział
- Przekop się do kolejnych pomieszczeń i aktywuj **Baalem dźwignię**
- Zabij **Zwiadowcę (Scout)** i przywołaj jednego w **Żłobku**
- Aktywuj kolejną **dźwignię** i zabij **Kapłana (Priest)** (Kapłan wśród demonów!) oraz przywołaj go

Warto tworzyć oddziały w taki sposób by wśród czterech jednostek zawsze znajdował się **Kapłan**. Nasze jednostki nie grzeszą intelektem, więc taki wolny **Kapłan** nie będzie wiedział, że ma leczyć jednostki w pobliżu.

Aktywuj kolejną dźwignię i zabij tym razem cztery jednostki. Warto przed lub podczas tej walki potraktować **Zwiadowcę Piorunem** – zginie od razu. Dodatkowo powinniśmy mieć pełny oddział – trzech **Berserków** i jeden **Kapłan**. Po zwycięskiej walce dostaniesz zawartość skrzyni: 25 Złota (Treasure) i zaklęcie **Teleportacji**.

Także wtedy dowiesz się, że przeciwniki nasłali na ciebie **szlachetnych bohaterów**. Jak będziesz miał dwa oddziały (możesz już utworzyć drugi) to bez problemu powinieneś sobie poradzić z nadchodzącym dobrem.

Następnie przejdź przez drzwi w sali ze skarbem, które twój doradca zdołał odblokować. Za nimi zabijesz kolejne cztery jednostki. Po spenetrowaniu pomieszczenia okaże się, że brakuje klucza do drzwi.



Uaktywni się opcja **Rajdów** na powierzchni. Musisz znaleźć znaczek postaci **książki na żółtym tle** – wyślij jeden z oddziałów. Po kilku minutach wróci i odblokuje dalszą część lochu. Teraz musisz wybudować **Kuchnię**, która pozwala na podniesienie poziomu agresji naszych oddziałów.

Dalej w lochu Cruely'ego znajduje się tylko jedna grupa potworków.

Ostatnim etapem jest zabicie **Władcy (Overlord)** co może być dość problematyczne, jeśli nie zna się jego metody działania.



Należy zaatakować go jednym oddziałem (najlepiej najedzonym) a drugim **niszczyć stoły z jedzeniem**. **Władca**, gdy jego życie spadnie do połowy, podchodzi bowiem do takiego stołu i regeneruje się. Po jego zabiciu wykonamy misję i dostaniemy **runę**.

Zadanie dodatkowe: Ballet Academy



Zadanie jest banalnie proste. Wystarczy poszukać na mapie świata miejsca z **baletkami na fioletowym tle**. Wykonaj Rajd w to miejsce a zaliczysz zadanie.

C a u s i n g t h e D i s e a s e

Ta misja nadal posiada pewne elementy samouczka. Jednak zadanie jest tutaj trudniejsze. Także zaczyna się zabawa z wykonywaniem osiągnięć by odblokowywać elementy gry. Od teraz **bohaterowie** stanowią ważny surowiec treningowo – okupowy, ale też stosują ulepszone techniki dostawania się do naszego lochu – stawiają **drabiny** pojawiające się w losowych miejscach.

Zadanie główne: Spread Entrax

Zadanie wymaga od nas na początku abyśmy wykonali Rajd na powierzchnię do miejsca zwanego **City Hall's Archives**. Wyekwipuj i posil oddział i wyślij go na wycieczkę w tamto miejsce.

Gdy wróci, będziesz musiał zabrać się za eksplorację okolicznych podziemi. Na odkrytym już terenie widnieje sześć pomieszczeń. Trzy z nich to pokoje, które możesz naprawić i włączyć do swojego podziemnego królestwa. Są to: **Warsztat**, **Więzienie** i **Sala treningowa**. W jednym z nich jest stół z kartami. W dwóch pozostałych znajdują się skrzynie ze skarbami.

W większość z nich znajdziesz po dwa – trzy **Szkielety** które są bardzo słabymi jednostkami strzelającymi. Pokonasz każdą z takich grupkę pojedynczym oddziałem. Jednak przy otwieraniu skrzyń strzeż się – pojawi się **Fire Warlock**.



Potrafi roznieść oddział oraz **Baala** bardzo szybko. Przy tym posiada dużą ilość życia. Dobrą taktyką na takiego wroga jest zaatakowanie go całą siłą (dwa oddziały) i ubicie go do mniej więcej połowy, **wyteleportowanie** oddziałów i uzupełnienie strat, a następnie ponowne zaatakowanie wroga. W międzyczasie można poprawić mu **Piorunem**, co zatrzyma jego punkty życia na mniej więcej stałym poziomie. Z każdej skrzyni zdobędziemy w ten sposób 10 sztuk złota.

Przed wszystkim musimy dostać się do pomieszczenia z drzwiami – przejdziemy przez nie do kanałów. Dostaniemy tutaj nowe zadanie (**Scirazzia's Heirloom**). Teraz możemy swobodnie eksplorować kanały pod miastem. Co kawałek będziemy atakowani przez **Ratmanów**, ale nie stanowią oni dużego zagrożenia, chyba że naraz zaatakują nas dwa oddziały.