

The background image shows a dimly lit, stone-walled interior, likely a dungeon or prison. It features several arched windows with metal bars. The floor is made of irregular cobblestones. The lighting is low, with some light coming from the windows, creating a somber and atmospheric scene.

Orcs Must Die! 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Orcs Must Die! 2

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Robot Entertainment, Wydawca Robot Entertainment
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Pałapki	4
Bronie	20
Artefakty	27
Wrogowie	31
Solucja	43
Etap 1 – Krawędź	43
Etap 2 – Tunele	45
Etap 3 – Przepaść	47
Etap 4 – Przeprawa	49
Etap 5 – Wielkie Doliny	51
Etap 6 – Ukryty Parów	53
Etap 7 – Urwisko	56
Etap 8 – Wejście dla służby	59
Etap 9 – Przejścia	62
Etap 10 – Pasaże	65
Etap 11 – Góra i dół	68
Etap 12 – Punkt krytyczny	71
Etap 13 – Odbicie	74
Etap 14 – Klucz	77
Etap 15 – Poskręcane sale	80

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

W poradniku do *Orcs Must Die! 2* znajduje się **szczegółowa solucja**, pokazująca w jaki sposób przebrnąć przez każdy z 15 dostępnych w grze etapów. Dodatkowo do każdej z misji jest przygotowana **mapa**, na której zaznaczono kluczowe elementy. Opisy poszczególnych misji składają się z dwóch części – pierwszy z nich (wraz z informacją pod mapą) odnosi się do poziomu trudności **Mag Bitewny**, drugi dotyczy poziomu **Koszmar**.

Uwagi początkowe

Postacie – w grze pojawia się dwójka bohaterów, posiadających dostęp do nieco innych narzędzi. Przykładowo Mag Bitewny ma w swoim arsenale garłacza, smołę oraz ściany kolców, natomiast czarodziejka berło dominacji, klimatyzator i spryskiwacz kwasowy. W przypadku pułapek różnice są niewielkie (smoła działa na wrogów bezustannie, gdy na nią wejdą, klimatyzator wymaga natomiast przeładowania). Różnice występują w przypadku broni – garłacz trzeba załadować po każdym strzale i posiada on mocniejszy atak, berło zadaje mniejsze obrażenia, ale można przy jego pomocy zauroczyć przeciwnika. Są to szczegóły i tylko od gracza zależy, którą postacią będzie lepiej mu się grało, jednak należy zastrzec, że w poradniku grano czarodziejką. Dlatego należy pamiętać, że klimatyzator = smoła, a spryskiwacz = ściana kolców.

Poziomy trudności – podstawową różnicą między Magiem Bitewnym, a poziomem Koszmar jest to, że występują na nich zupełnie inni przeciwnicy oraz to, że na drugim z nich nie ma dłuższych przerw między falami wrogów (za każdym razem są to tylko trzy sekundy i tylko tyle mamy czasu, jeśli chcemy sprzedać jakąś pułapkę). Ponadto na Magu Bitewnym odblokowujemy dopiero pewne bronie i pułapki, natomiast na Koszmarze od początku mamy dostęp do wszystkich.

Bronie i pułapki – niektóre z nich odblokowujemy w trakcie kampanii na poziomie trudności Mag Bitewny (są zaznaczone pod mapą jako Nagroda), inne należy kupić za zdobyte czaszki. Te zdobywamy przez przechodzenie poziomów (maksymalnie 5 za poziom – 4 za niedopuszczenie żadnego wroga do szczeliny, 1 za zmieszczenie się w czasie), a także za zdobywanie osiągnięć oraz zbieranie ich podczas samych misji (w każdym trybie). Warto zaznaczyć, że w każdej chwili możemy zresetować wszystkie ulepszenia (opcja Zwrot Czach na dole ekranu w „księdze” broni) i dowolnie rozdysponować czachy ponownie. Można korzystać z tej opcji nieograniczoną ilość razy.

Legenda – na mapie zastosowano następujące oznaczenia: **kolor czerwony (W)**, to wejścia przez które na mapie pojawiają się wrogowie, **niebieski (S)**, to szczeliny, które musimy bronić, natomiast **zielonym (P)** oznaczono miejsca rozstawiania pułapek.

Pomysłowość – *Orcs Must Die! 2* jest tytułem, w którym każdy poziom można pokonać na dziesiątki różnych sposobów. W poradniku są przedstawione przykładowe rozwiązania, jednak warto odkrywać swoje własne taktyki.

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Pułapki



Automat z rozrywkowymi baryłkami – co pewien czas wyrzuca z siebie wybuchowe beczki. Aby je zdetonować należy w nie strzelić.



Barykada – służy do blokowania orkom drogi. Jeśli zostawi im się wąską ścieżkę, to będą próbowały nią przejść, natomiast jeśli zupełnie zablokuje im się przejście, to zaczną niszczyć barykady. Są one ponadto bardzo wrażliwe na ataki koboldów-saperów, ale momentami bardzo przydatne, zwłaszcza po obniżeniu ich ceny.



Smola (tylko Mag Bitewny) – bardzo przydatna pułapka spowalniająca przeciwników, którzy w nią wejdą.



Klimatyzator (tylko Czarodziejka) – odpowiednik smoły u maga bitewnego. Zamraża wrogów, którzy na niego wejdą, jednak w przeciwieństwie do smoły wymaga przeładowania.



Krasnolud – rzucający bombami strażnik. Charakteryzuje się dość małą celnością, jednak w ciasnych przejściach z dużą ilością wrogów, potrafią siać prawdziwe spustoszenie. Należy ich bronić przed gnollami.



Ściana strzał (tylko Mag Bitewny) – jedna najbardziej uniwersalnych pułapek. W miarę tania, posiada spory zasięg ataku i powoduje spore obrażenia.



Kwasowy spryskiwacz (tylko Czarodziejka) – odpowiednik Ściany Strzał, równie uniwersalna i godna polecenia w wielu sytuacjach.



Młockarnia – stosunkowo tania, sufitowa pułapka. Sprawuje się świetnie w niskich korytarzach oraz wąskich przejściach, zwłaszcza jeśli ustawi się ich kilka jedna przy drugiej. Należy jednak uważać, ponieważ może wyrzucać przeciwników w nieoczekiwane miejsca. Po użyciu wymaga przeładowania.