



Overlord II

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Overlord II

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Triumph Software, Wydawca Codemasters Software, Wydawca PL Codemasters Software
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Miniony	6
Zadania główne	7
Prolog	7
Hunting Grounds	12
Nordberg Sanctuary	18
Nordberg Town	20
Tower	23
Nordberg Sanctuary (raz jeszcze)	24
Nordberg Town (oblężenie miasta)	31
Nordhaven	39
Everlight Reef	42
Everlight Jungle	48
Everlight Facility	52
Everlight Temple Outskirts	58
Everlight Temple	61
Everlight Temple Outskirts (raz jeszcze)	64
Everlight Town	66
Empire Harbor	70
Empire Heartland	75
Empire Sewers	80
Empire Arena	87
Wasteland Main	92
Wasteland Sanctuary Town	102
Wasteland Sanctuary Depths	104
Wasteland Sanctuary Town (raz jeszcze)	114
Empire Hills	119
Empire City	126
Empire Palace	130
Zadania poboczne	135
Kill a hundred baby seals	135
Kill a thousand gnomes	137
Control Nordberg Town	139
Nordberg Commune	141
Control Everlight Town	144
Everlight Rebellion	146
Pancerz i uzbrojenie	149
Broń	149
Hełmy	149
Pancerze	149
Siedziba Overlorda	150
Sala Tronowa (Throne Room)	150
Koszary (Minion Burrows)	154
Kuźnia (Foundations)	159
Apartament (Private Quarters)	162
Ulepszenia dodatkowe	169
Zdrowie	169
Mana	171
Destrukcja i dominacja	173



Wstęp

W poradniku do gry *Overlord II* znajdziesz informacje na temat prowadzenia rozgrywki, uzbrojenia, opancerzenia, siedziby Pana Ciemności, a także różnych sposobów przechodzenia gry. Nie brakuje tu także opisu przejścia misji głównych i pobocznych, a także wskazówek ułatwiających znalezienie ukrytych artefaktów.

Informacje na temat ważnych miejsc oznaczono kolorem **niebieskim** (znacznik w tekście: **[1]**). O artefaktach informuje kolor **pomarańczowy** (znacznik w tekście: **[A]**). W poszukiwaniu wiadomości o przejściach do innych lokacji rozglądaj się za kolorem **zielonym** (znacznik w tekście: **[P1]**). Ważne informacje lub ciekawostki na temat gry oznaczono **tekstem pogrubionym**.

Maciej „Sandro” Jałowiec

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

Porady ogólne

1. Zawsze przeszukuj skrzynki, kuferki, pojemniki, itd. Pomijając już tak oczywiste kwestie jak wyszukiwanie napojów leczniczych i uzupełniających manę, musisz szukać kul energii (tzw. Lifeforce), kryształów i broni. Bez nich praktycznie nie da się prowadzić rozgrywki;
2. Kule energii występują w czterech odmianach – brązowy, czerwony, zielony i błękitny. Odpowiadają one za produkcję Twoich pomocników, Minionów. Innymi słowy, zbierając kule energii zapewniasz sobie rozwój armii;
3. Jeżeli uważasz, że kule energii stanowią dla Ciebie problem (a raczej ich brak), zainwestuj w hełm o nazwie **The Evil Eye**. Dzięki niemu każda zebrana kulka liczy się jako dwie;
4. Najbardziej ekonomicznym wyjściem jest przejmować umysły mieszkańców podbitych miast. Dzięki temu w miastach produkowana jest broń, kule energii i spore ilości pieniędzy;



Pieniądzy nigdy za wiele!

5. Broń i pancerz można albo produkować w miastach (trzeba sobie przejąć umysły mieszkańców, by zajęli się płatnerstwem), albo zdobywać na wrogach. Jest to ważne, gdyż dobrze opancerzeni i uzbrojeni brązowi pomocnicy lepiej walczą i szybko zdobywają doświadczenie;
6. Zawsze staraj się wysłać przodem brązowych, trzymając z tyłu paru czerwonych. Ci ostatni będą razić wroga na odległość, wspierając swoich kumpli na przedzie. Niebieskich warto ustawić dokładnie między tymi dwoma grupami, tuż za plecami brązowych. Gdy któryś z wojowników polegnie, niebiescy zajmą się wskrzeszeniem go;
7. Zielonymi atakuj wtedy, gdy masz okazję obejść przeciwnika od tyłu;
8. Twoja horda Minionów może liczyć maksymalnie 50 sługusów. Zaczynasz od 15. Dodatkowych 30 można zdobyć wyszukując elementy totemu Minionów (jest ich sześć, każdy podnosi liczebność

hordy o 5). Informacje na temat totemu znajdziesz w rozdziale **Koszary (Minion Burrows)**. Ostatnie 5 Minionów zagwarantuje Ci hełm o nazwie **The Infernal Commander**;

9. Staraj się wychodzić z gry, gdy dochodzisz do nowego teleportu i wykonywany jest autozapis. W przeciwnym wypadku może dojść do denerwujących sytuacji, w których np. ścieżka zostaje zablokowana i nie można tejże blokady pokonać, bo teleport po jej drugiej stronie jeszcze nie został otwarty;

10. Jeżeli masz mało zdrowia lub many, a droga do jakiegokolwiek teleportu jest zablokowana, bacznie rozglądaj się za napojami leczniczymi i uzupełniającymi energię magiczną. Twórcy przewidzieli takie kłopotliwe sytuacje i umieścili w odpowiednich miejscach odpowiednie przedmioty, bez których przejście gry byłoby niemożliwe.

Miniony

Cała gra opiera się na wykorzystywaniu małych psotliwych stworzonek, tzw. sługusów (po angielsku Minions, po polsku potocznie Miniony). Miniony dzielą się na cztery rodzaje. Każdy z nich wyróżnia się wyglądem, cechami i umiejętnościami.



Brazowi uwielbiają walczyć wręcz. To właśnie ten typ Minionów dostajesz na samym początku gry. Im też w pierwszej kolejności powinna należeć się broń i zbroja znaleziona w świecie gry. Potrafią radzić sobie z większością przeciwników. Kiepsko wypadają jednak w starciach z dużymi wrogami (np. Gargantuan).

Brazowi potrafią ujeżdżać wilki. Siedząc na tych stworzeniach lepiej radzą sobie w walce i dysponują całkiem niezłą szarżą. Ponadto mogą przeskakiwać przepaście i dostawać się do miejsc niedostępnych dla Overlorda.



Czerwoni jako jedyni potrafią razić wrogów na odległość. Rzucają we wrogów ognistymi kulami, które nie tylko w tradycyjny sposób odbierają energię, ale i stwarzają szansę na podpalenie przeciwnika – wówczas nieprzyjaciel traci całe mnóstwo energii w ciągu paru dodatkowych sekund. Co więcej czerwoni mogą gasić płonące barykady. Pod względem wytrzymałości wydają się słabsi od brązowych, ale lepsi od niebieskich.

Czerwoni mogą jeździć na salamandrach. Zwiększa się wówczas ich skuteczność bojowa (zwierzęta też pluja ogniem).



Zieloni to skrytobójcy. Gdy się nie ruszają, są niewidoczni dla wroga. Co więcej, zyskują olbrzymi bonus do obrażeń, gdy atakują wrogów od tyłu. To oznacza, że gracze z odrobiną fantazji mogą z ich wykorzystaniem tworzyć pułapki. Atak frontalny w ich wykonaniu nie ma jednak takich szans na powodzenie jak w przypadku brązowych Minionów. Zieloni mogą też likwidować opary trucizny na barykadach. Ich wytrzymałość jest porównywalna do tej, jaką dysponują czerwoni.

Zieloni mogą ujeżdżać pająki. Dzięki nim są w stanie chodzić po ścianach, co czasami ułatwia prowadzenie rozgrywki.



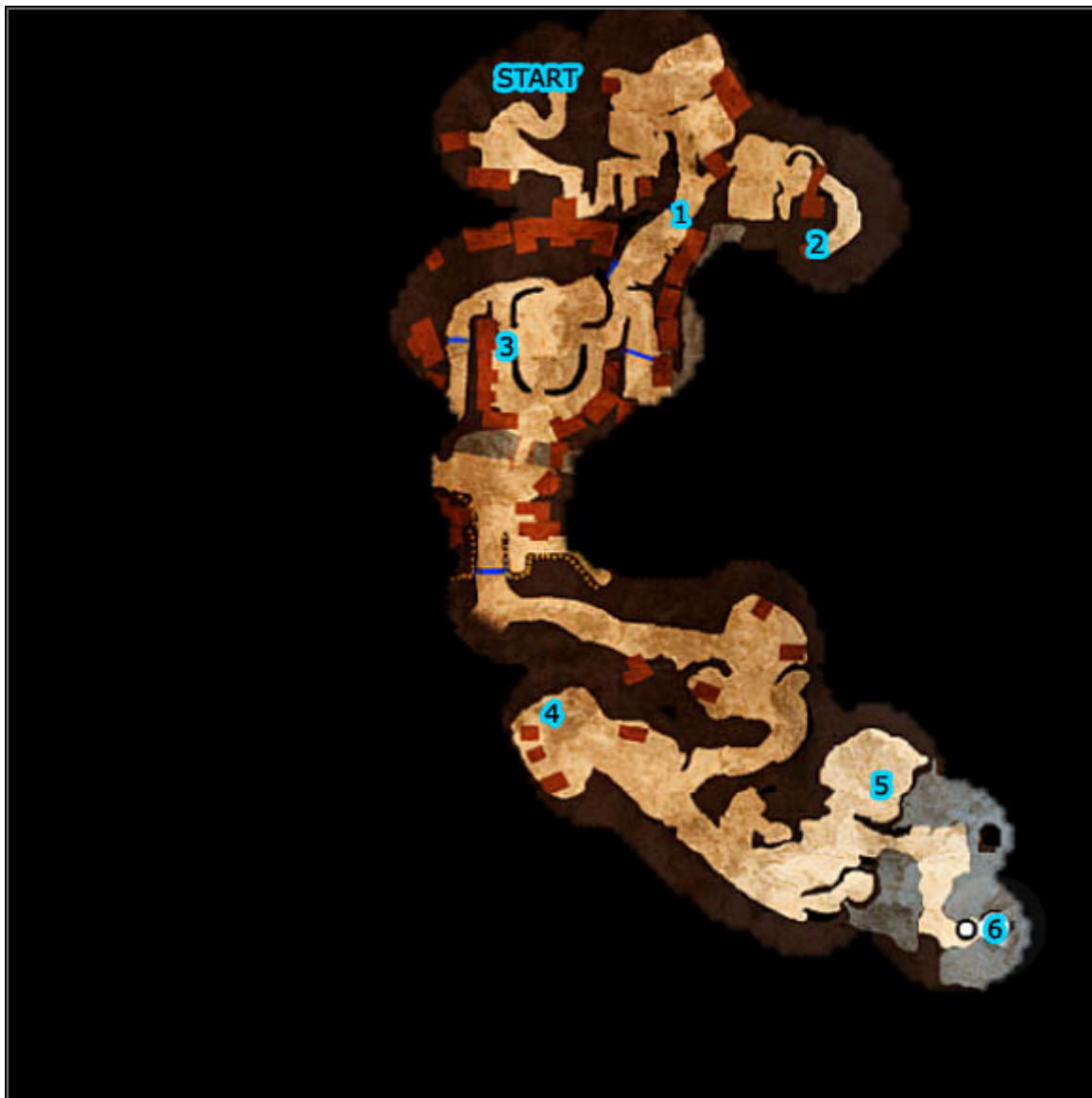
Niebiescy to ostatni typ Minionów, jaki można odblokować. Ich najważniejszą zdolnością jest wskrzeszanie poległych sługusów. Warto więc mieć 5-10 niebieskich w charakterze wsparcia dla pozostałych Minionów. Co więcej, niebiescy jako jedyni potrafią pływać. Dzięki tej umiejętności można dostać się do wielu miejsc niedostępnych ani dla innych sługusów, ani dla Overlorda. Jakby tego było mało, niebiescy są niewidzialni, gdy się poruszają (przy wykorzystaniu opcji Sweep, kiedy to stworki idą bez Overlorda). Niestety, niebiescy są fatalni w boju.

Niebiescy nie potrafią ujeżdżać żadnych stworzeń.

Zadania główne

P r o l o g

Mapa



Legenda:

Ważne miejsca

1. Pijany strażnik miasta Nordberg;
2. Kryjówka dzieci, miejsce w którym znajdziesz przebrania dla Minionów;
3. Wielki fajerwerk;
4. Katapulta Imperium;
5. Potwór Yeti;
6. Zamarznięte jezioro.