



# Overwatch

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Overwatch

**autorzy: Łukasz "qwert" Telesiński, Kwiść**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8060-406-3

Producent Blizzard Entertainment, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Najważniejsze informacje</b>	<b>4</b>
Porady ogólne	4
Tryby gry	5
Eskorta	5
Szturm	6
Szturm i Eskorta	6
Kontrola	6
System progresji gracza - poziomy i nagrody	7
<b>Bohaterowie</b>	<b>8</b>
Podstawowe informacje	8
Rodzaje bohaterów	9
Bohaterowie polecani na start	10
Charakterystyka bohaterów i ich kontry	15
<b>Mapy</b>	<b>39</b>
Szturm	39
Eskorta	43
Szturm i Eskorta	46
Kontrola	48
Kontrola	50
<b>Overwatch - wymagania sprzętowe</b>	<b>52</b>
Overwatch wymagania sprzętowe PC	52

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 GRYOnline.pl.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie



W poradniku do gry *Overwatch* znajdziesz całą masę przydatnych informacji na temat najnowszej gry od studia Blizzard. Zawiera on opis podstawowych elementów gry, takich jak tryby rozgrywki czy system progresji. Znajdziesz w nim również przydatne porady ogólne.

Duża część poradnika poświęcona została **bohaterom**. W poradniku znajdziesz opis każdego z nich oraz liczne porady dotyczące rozgrywki i skutecznego wykorzystania posiadanych zdolności. Dowiesz się również jak kontrolować poszczególnych herosów. Drugi ważny rozdział dotyczy dostępnych w grze **map**. Do każdej z dostępnych lokacji w trybach **Kontrola** oraz **Szturm** przygotowano porady skierowane zarówno do atakujących, jak i obrońców. Opisane zostały również przydatne **skróty** czy bohaterowie kluczowi do zwycięstwa na danej mapie.

**Overwatch** to FPS-owa propozycja od **Blizzard Entertainment**. Rozgrywka oparta jest na prowadzeniu drużynowych pojedynków 6 na 6 przez co Twój sukces lub porażka jest uzależniony od tego, jak współpracuje cała drużyna. W grze znajdziesz sporo bohaterów o zróżnicowanym charakterze, bardzo ładnie wykonane mapy, całkiem sporo arsenału przy pomocy którego możesz dewastować zarówno wrogów, jak i otoczenie, a także masę frajdy! Blizzard dał graczom możliwość wejścia do futurystycznej przyszłości w której to **Organizacja Overwatch** miała dbać o ład i porządek. Niestety, jak to w większości przypadków bywa, gdy wrzuci się do jednego worka samych super bohaterów o wygórowanym ego, sytuacja staje się dość napięta. Po pewnym czasie **Organizacja** rozpada się ze względu na różnicę poglądów i zaczyna się walka... W tym momencie wkraczasz Ty, aby walczyć o lepsze jutro dla całej ludzkości!

**Łukasz "qwert" Telesiński (www.gry-online.pl)**

# Najważniejsze informacje

## Porady ogólne

- 1.** Niektórzy bohaterowie dysponują tarczą ochronną, która osłania ich od przodu (np. **Bastion** w Konfiguracji Wartownik lub **Reingardt**). **W takim wypadku musisz znaleźć wroga od tyłu, aby zadać obrażenia.** Dzięki temu nie będziesz musiał przebijać się przez potężną tarczę przeciwnika zanim zadasz mu odpowiednie obrażenia.
- 2.** W trakcie przechwytywania punktu strategicznego w obrębie oznaczonego pola musi znajdować się więcej bohaterów atakujących niż broniących, aby zdobyć postęp misji.
- 3.** W trakcie przechwytywania obiektu i jego eskorty **MUSISZ** znajdować się w jego pobliżu, aby zachować progres misji i mieć szansę na wygraną.
- 4.** W trakcie walki nie skupiaj się na **Tanku** w pierwszej kolejności. W pojedynkę i tak zapewne nie uda Ci się go zabić, a bez wątpienia po chwili otrzyma on wsparcie.
- 5.** Zanim użyjesz super zdolności bohatera upewnij się najpierw, że Twoja drużyna będzie miała z tego jakąś korzyść. Akcje typu rambo przeważnie kończą się śmiercią, a zanim ponownie naładujesz umiejętność może minąć trochę czasu.
- 6.** Umiejętności posiadające efekt odrzutu lub ogłuszenia mogą przerwać niektóre umiejętności przeciwnika, a nawet super zdolność!
- 7.** Bronie typu shotgun są skuteczne na krótkim dystansie i w ciasnych pomieszczeniach, a fatalne na dużą odległość.
- 8.** Na każdej z map rozmieszczono apteczki, które podreperują zdrowie Twojego bohatera gdy zajdzie taka potrzeba. Warto poświęcić trochę czasu i pozwiedzać mapki, aby w razie konieczności wiedzieć do którego miejsca się udać.
- 9.** W trakcie wyboru bohatera kieruj się przede wszystkim dobrem drużyny, aby mieć większą szansę na zwycięstwo. Dobrze ułożony team będzie świetnie współpracował na polu walki, a trafnie dobrani bohaterowie mogą korzystać z wielu synergii.
- 10.** Staraj się cały czas monitorować skład drużyny przeciwnika, aby nie zaskoczył Cię w trakcie walki. W grze masz możliwość ciągłej zmiany postaci, więc lepiej jest mieć się na baczności.

# Tryby gry



Punkt oznaczony w ten sposób należy bronić przez określony czas.

Aktualnie możesz toczyć pojedynki na 12 dostępnych mapach. Każda z nich jest naprawdę dobrze wykonana i posiada wiele zakamarków w których można zacząć się na wroga lub wysokich punktów z których można zabawić się w snajpera. Każda z map ma również punkty w których rozstawione są apteczki z życiem i warto o tym pamiętać, aby w razie konieczności podreperować własne zdrowie, jeśli Twój bohater nie dysponuje zdolnością leczenia. Każdy tryb posiada 3 unikalne mapy, na których można go rozgrywać. Dostępne tryby nie różnią się jednak znacząco i często stanowią wariację tego samego typu rozgrywki.

- Eskorta
- Szturm
- Szturm i Eskorta
- Kontrola

## Eskorta

W pierwszym trybie jedna z drużyn ma za zadanie atakować wybrany cel i później odeskortować go we wskazane miejsce na mapie, a zadaniem drugiej drużyny jest, aby do tego nie dopuścić. W trakcie ataku na cel i jego eskorty bardzo ważne jest, aby znajdować się blisko celu ponieważ w innym wypadku nie otrzymasz żadnego postępu misji! Jeśli znajdujesz się zbyt daleko od eskortowanego pojazdu po prostu stanie on w miejscu, a czas będzie uciekał na Twoją niekorzyść. W tym trybie na pewno przyda się solidny Tank za którym będzie można się schować i prowadzić ostrzał wroga zza jego pleców w trakcie eskortowania obiektu.

## Szturm

W drugim trybie jedna z drużyn ma za zadanie atakować wyznaczony punkt na mapie, a zadaniem drugiej drużyny jest oczywiście uniemożliwienie tego. Po przejęciu jednego punktu trzeba zająć się drugim. W trakcie ataku warto najpierw przemyśleć swoją strategię i sprawdzić kompozycję drużyny przeciwnej (Tabela z aktualnie wybranymi bohaterami widoczna jest po wciśnięciu klawisza "Tab"). Jeśli Twoim zadaniem będzie odbicie punktu, a przeciwnik dysponuje solidnymi jednostkami obronnymi lub snajperami warto zadbać o odpowiednie wsparcie dla drużyny i zabrać ze sobą bohatera, który będzie w stanie przywracać stracone zdrowie. Gdy znajdziesz się po stronie obrońców jedną z lepszych postaci do utrzymywania punktu jest Bastion - jego konfiguracja bojowa ustawiona w odpowiednim miejscu napsuje dużo krwi przeciwnikowi. W obydwu przypadkach rozgrywka kończy się w momencie gdy jedna z drużyn przejmie punkty lub cele w wyznaczonym czasie lub gdy drużyna defensywna skutecznie obroni punkty/cele przed przejęciem. W grze pojawił się również mechanizm "Dogrywki" więc jeśli dobrze Ci idzie i jesteś blisko osiągnięcia wyznaczonego celu możesz uzyskać dodatkowy czas, aby dokończyć misję. Jest to jednak uzależnione od wyników osiągniętych przez całą drużynę więc często można uzyskać jedynie dodatkowych parę sekund - czasem nawet to wystarczy!

## Szturm i Eskorta

Ten tryb to hybryda dwóch poprzednich. Na początku zadaniem drużyny atakującej jest zajęcie wyznaczonego obiektu, a następnie jego eskortowanie do punktu końcowego. Cała drużyna atakująca powinna być dość uniwersalna. Na początku wymagane są postacie mocno ofensywne do zajęcia obiektu, a następnie defensywne, żeby go utrzymać.

## Kontrola

Kontrola to bardziej odmienny tryb od pozostałych. Na dużo mniejszej mapie jest zawsze tylko jeden punkt, który muszą zająć i utrzymać obie wrogie drużyny. Wybór bohaterów powinien być więc uzależniony od aktualnej sytuacji w meczu. Po śmierci zawsze upewnij się czy punkt jest zajęty przez twój zespół czy musicie go dopiero odbić. Dopiero biorąc to pod uwagę wybierz swojego bohatera. Unikalną cechą trybu Kontrola jest fakt, że składa się z kilku rund. Wygrywa ta drużyna, która pierwsza wygra dwie mapy.

# System progresji gracza - poziomy i nagrody



W grze występuje system progresji gracza. Za zdobywanie kolejnych poziomów konta gracze otrzymują skrzynki z łupami dzięki czemu mogą odblokowywać dodatkowe bonusy. Nieważne którym bohaterem będziesz grać ponieważ na końcu rozgrywki zdobyte doświadczenie przypisywane jest do Twojego konta. Po wbiciu pełnego poziomu otrzymujesz skrzynię.



W środku zawsze znajdziesz cztery losowe przedmioty. Mogą to być przedmioty zmieniające wygląd bohaterów (skórki), emotki, zwycięskie pozy, portrety gracza, dodatkowe dźwięki (kwestie mówione przez bohaterów) bądź graffiti. Przedmioty podzielono na klasy: zwykłe, rzadkie, epickie oraz legendarne. W każdej skrzynce znajdziesz jeden gwarantowany przedmiot rzadki lub lepszy. Do otwarcia skrzyni nie jest potrzebny żaden dodatkowy przedmiot, jak np. klucz.