

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie

autor: Adam „Speed” Włodarczak

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.

SPIS TREŚCI

Bitwa o Śródziemie rozpoczęta	3
Strona Dobras	4
Moria	4
Rohan	7
Lothorien	8
Zachodnia Bruzda	10
Amon Hen	13
Wschodni Rohan	16
Zachodni Emnet	18
Skraj Fangornu	19
Fangorn	21
Wrzosowisko	23
Helmowy Jar	24
Isengard	27
Północne Inthilien	29
Rozstaje	32
Kair Andros	34
Osgiliat	37
Jaskinia Szeloby	40
Minas Tirith	43
Środkowe Inthilien	46
Eryn Arnien	47
Las Druadan	48
Ujście Rzeki Entów	49
Eryn Muil	50
Dunharrow	51
Dagorlad	53
Czarne Wrota	56
Siły Zła	58
Isengard	58
Fangorn	60
Wrota Rohanu	62
Amon Hen	63
Rohan	66
Skraj Fangornu	68
Edoras	70
Dunharrow	72
Zachodnia Bruzda	74
Helmowy Jar	76
Bliski Harad	79
Południowe Ithilien	81
Eryn Arnien	84
Rozstaje	88
Osgiliath	90
Kirith Ungol	92
Minas Tirith	94

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



Bitwa o Śródziemie rozpoczęta

Bitwa o Śródziemie, zdaniem wielu maniaków komputerowych, jest grą bardzo dobrą, a zarazem mało skomplikowaną, jednym słowem – prostą. Trudno z tą opinią polemizować, dodam więc od siebie jedynie to, że niniejszy poradnik kierowany jest do osób, które z niewyjaśnionych przyczyn natrafiły w grze na tak zwany martwy moment. Jeśli nie masz pomysłu na przejście konkretnego etapu – zajrzyj koniecznie do tej pomocy i rozkoszuj się dalej swoją grą. Ale tutaj mała uwaga – powodzenie w niektórych misjach zależy od właściwego wykonania etapu poprzedniego, dlatego jeśli masz problem z jakimś zadaniem, najprawdopodobniej poprzednie wykonałeś niewłaściwie.

Opis każdej misji poprzedzony został wyznaczonymi celami oraz – dla ułatwienia – oznakowaną mapką z gry. Całość uzupełniają okolicznościowe obrazki, dobitniej obrazujące opis. Poradnik powstał w oparciu o polskojęzyczną, podstawową wersję gry na średnim poziomie trudności.

Na koniec pozostaje już tylko życzyć powodzenia i zaprosić do lektury, co też pragnę uczynić.

Strona Dobras

M o r i a

Cele misji

- Przejdź Drużyną Pierścienia przez sale Morii
- Wszyscy członkowie drużyny muszą przeżyć
- Zniszcz Balroga



Pierwsza misja jest bardzo prosta. Staraj się zbierać okoliczne punkty doświadczenia równomiernie, tak aby awansować każdym z bohaterów na drugi poziom, a Aragornem – na trzeci (przyda się to, ponieważ może on uzdrawiać pozostałych bohaterów). Koniecznie wykup też na początku Moc Leczenia, która również może się przydać w dalszej walce (jeśli poziom zdrowia danych bohaterów spadnie, zgromadź wszystkich i szybko użyj właśnie tej mocy).



Idź cały czas przed siebie (**#1-#3**). Napotkanych goblinów zlikwidujesz bez większego problemu, uważaj jedynie na czwórkę nieroztropnych hobbitów, którzy zawsze chętni są do walki – trzymaj ich po prostu na tyłach. Napotkanych Trolli jaskiniowych (te duże, opryskliwe i w dodatku niemiłe stworki) skutecznie zabijesz Magicznym wybuchem Gandalfa (**#2**), niezły jest też Atak z wysokości Gimliego. Na moście (patrz obrazek powyżej) nie zatrzymuj się i pędź Drużyną dalej przed siebie.



Pozostaje rozprawić się dużym, aczkolwiek sprawiającym wrażenie roztrzepanego, Balrogiem (#3). Oczywiście wygrana możliwa jest tylko dzięki mocom Gandalfa. Biegając w kółko zyskasz czas na regenerację swoich sił. Cztery, pięć uderzeń w zupełności załatwi sprawę.

R o h a n

Cel misji:

- Zniszcz wszystkie obozy sił zła



Ta misja nie powinna przysporzyć większych problemów. Na początek zbuduj trzy Gospodarstwa, jedną Szkołę Łuczniczą oraz jedną Stajnię. Powołaj do życia dwa oddziały łuczników Rodanu, (którzy zostaną w bazie na wypadek ataku wrogich jednostek) oraz kolejny oddział Jeźdźców Rohanu – praktycznie taka armia w tej misji w zupełności wystarczy.



Udaj się Jeźdźcami oraz Eomerem do punktu **#2**, a następnie wszystkimi jednostkami rusz do zdecydowanego ataku. Wrogie oddziały łatwo zginą pod kopytami rumaków, pozostaje tylko zniszczyć budynki (**#3**) i to wszystko.