

Władca Pierścieni: Powrót Króla

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Lord of the Rings The Return of the King

autor: Paweł „turi” Turalski

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

Wstęp	3
Porady ogólne	4
System gry	4
Wskazówki	5
Postacie	6
Dodatki	7
1. Droga Gandalfa Białego	8
Helm`s Deep	8
The road to Isengard	10
Minas Tirith – top of the wall	14
Minas Tirith – courtyard	19
2. Droga Aragorna, Legolasa oraz Gimliego	21
Paths of the dead	21
The King of the Dead	24
The sauthern gate	26
Pelennor Fields	29
3. Szlak Froda i Sama	32
Escape from Osgiliath	32
Shelob`s Lair	37
Cirith Ungol	41
4. Ziemie Mordoru	45
The Black Gate	45
The Crack of Doom	46

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

EA wydała w teorii drugą i ostatnią część gry na podstawie ekranizacji kultowej powieści J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”. Błyskotliwi orientują się zapewne, iż powinna to być trzecia część tejże gry. Cóż mogę powiedzieć... EA wcale się tym nie przejmowała i zmieściła „trzy” w „dwóch”...

EA zdecydowała się podzielić grę na trzy ścieżki, które zbiegają się w późniejszym czasie. Przeżywając przygodę po raz pierwszy, będziecie mogli grać tylko i wyłącznie określonymi postaciami w danym etapie. Na dzień dobry gra rzuca nas na głęboki wody, czyli w środek toczącej się bitwy pod murami Helmowego Jaru. Misja ta stanowi pewien wyjątek, bowiem można w niej grać tylko Gandalfem – nawet po przejściu gry! Dopiero, kiedy obronimy Jar, staniemy przed wyborem „ścieżki” i określonej doń postaci. Ja osobiście kontynuowałem grę czarodziejem, toteż od tego zacząłem opis. A, byłbym zapomniał – z uwagi na specyficzny gatunek gry, nie rozpisywałem się nazbyt, tylko podawałem określone czynności, bez których tryby fabuły nie mogłyby się kręcić. Zresztą tu nie sposób się zgubić, gdyż gra prowadzi nas jak po sznurku.

Przed wami znajduje się poradnik do LOTR:ROTK . Jak pewno zauważyliście, jest on podzielony na dwie części – w pierwszej znajdują się porady ogólne, różnego rodzaju wskazówki oraz opis wszystkich dodatków. Druga natomiast, przedstawia czysty (z obrazkami) opis przejścia tegoż tytułu. Najlepiej, abyście przeglądali wpierw część pierwszą, a potem – jeśli wciąż nie będziecie mogli sobie poradzić, zabrać się za człon drugi. Wszystko jasne? No to zaczynamy!

Porady ogólne

S y s t e m g r y

Kontynuacja nie została jakoś zgoła odmieniona. O ile starzy wyjadacza poczują się pewno jak w domu, tak laicy mogą mieć na początku nieco problemów ze zrozumieniem tych wszystkich – z pozoru kuriozalnych opcji. Wszystko kręci się wokół doświadczenia, które zdobywamy podczas walki. Przedstawione jest ono za pomocą „numeracji levelowej” od 2 do 10. Na wyższy punkt doświadczenia można przejść tylko wtedy, gdy wyrzniemy w pień określoną liczbę przeciwników, za których dostajemy ustalone punkty- wszystko zależy od stylu w jakim ich wykończyliśmy (od Fair do Perfect). Najprościej mówiąc: gdy niebieski pasek dojdzie do końca otrzymujemy promocję w postaci przejścia na wyższy level. Aby nasze doświadczenie osiągnęło apogeum należy zdobyć 145 000 punktów. To ważne, bowiem przechodząc na wyższy level stajemy przed możliwością nabycia dodatkowych umiejętności („kupujemy” je za punkty, które zebraliśmy wykańczając służby Saurona), które możemy nabyć po przejściu misji- przypominam, iż ograniczone są one przez poziom doświadczenia, który posiadamy. Umiejętności możemy jednorazowo nabyć dla wszystkich członków drużyny pierścienia (prawa kolumna), lecz wtedy zostaniemy bardziej oskubani ze swego dorobku.

Co ciekawe - podczas jednej misji (teoretycznie) możemy jednorazowo awansować o kilka leveli wzwyż, po przez wyzwanie kolejno napływających natrętów; z tym, że jest to kwestia przeżycia na polu walki i... chęci – mi osobiście nie chciałoby się ślęczyć kilka godzin nad jedną mapą tylko po to, by być „good man”. A może są tacy?

W s k a z ó w k i

Istotną kwestią podczas pierwszego podejścia do gry jest selekcja umiejętności naszych bohaterów. Nie należy kierować się wrażeniem w stylu: „o, ten dużo kosztuje, pewnie jest dobry”. Poniższe podpowiedzi mają także za zadanie ułatwić przejście, co bardziej trudniejszych etapów w grze.

To, co powinniście nabyć na samym początku to podstawowy trzy-ciosowy kombos oraz parry. Zbicie jest, szalenie ważne, bowiem pozwala szybko i skutecznie wykończyć przeciwnika. Rozróżniamy trzy rodzaje parry: na Uruk –Hai, orków i ludzi. Każde zbicie wyspecjalizowane jest tylko w jednej rasie – tzn. nie można stosować zbiccia orków na ludzi itd. Co ważne, podczas wykonywania jakiegokolwiek techniki z parry jesteście nietykalni! Może być ono również wykorzystywane jako zwykły blok bez kontry. Przydałoby się także, abyście mieli „dodatkowe wzmocnienia” dla strzałów (niebieskie, ogniste itp.), albowiem wtedy nie będziecie musieli walić w Mumakile po kilkanaście razy. Naturalnie można zwiększać siłę wystrzału poprzez mocniejsze naciągnięcie cięciwy, ale to jak wiadomo trwa... zbyt długo. Kolejna sprawa to swoiste wycucie podczas walki. Starajcie się dobierać odpowiednią składankę do sytuacji. Podczas ostrej zadymy zapamiętajcie o dobieciu, bowiem nie ma na to czasu (chyba, że Legolasem...). Tarcze antagonistów najlepiej zniszczyć jednym mocnym uderzeniem (trójkąt) i kontynuować napór.

Paths of the Dead

TIP1: Grając obojętnie, jaką postacią nigdy nie stój tuż obok magicznych gładów, z których wychodzą umarli, bowiem mogą przejść również przez Ciebie, a wtenczas można pożegnać się nawet z praktycznie całym paskiem energii.

TIP2: Na dusze umarłych nie działają żadne zbiccia!

The King of the Dead

TIP: Nie stosuj na bossie zbyt długich kombosów, gdyż wtrąci się on między twoje uderzenia i mocno Cię pokiereszuje. Używaj parry jako blok.

Shelob`s Lair

TIP1: Jeśli chcesz szybko i efektywnie wykończyć pająki to nie obejdzie się bez zdolności zwanej „Final Judgment”

TIP2: Gdy Sheloba po większym łomocie wejdzie na skały poszczuje Cię mniejszymi pajęczakami. Żebyś czasem nie wpadła na pomysł obrzucenia jej wtenczas nożykami, bowiem sprowokują ją to do zejścia na plac, a wtedy może być ciężko!

Pelennor Fields

Według mnie jest to najtrudniejszy etap w grze. Należy osłaniać Eowinę i Merrego przed nadchodzącymi Olifantami i przylatującym Nazgulem. Do tego trzeba zadbać o własną skórę bo Sauron wysłał przeciw nam pokaźną gromadkę. Wszystko musi być dopięte na ostatni guzik! Więc tak...

TIP: Bez dopakowanych strzałów i parry będziesz miał szalenie ciężko. Czas płynie nieubłaganie i bawienie się w kombosy z natrętami to cenne sekundy w plecy. Tutaj właśnie z pomocą przychodzi parry – dwa cięcia i szybki powrót do zadania priorytetowego. Kiedy zostaniesz zmuszony do zmiany wzgórza, by powstrzymać Mumakila nie angażuj się w walkę na nizinie. Jeśli wszystko zgrasz dobrze w czasie to przejdziesz to piekielko.

The Crack of Doom

TIP: Ciekawy sposób na Golluma. Stań na brzegu skarpy i gdy zauważysz, że leci w twoją stronę odskocz Frodem chyżo na bok, po czym atakuj Smeogla serią cięć dopóki nie utraci równowagi – potem wiadomo.

P o s t a c i e

Różnice w zdolnościach postaci nie są jakoś straszliwie odczuwalne, aczkolwiek da się je zauważyć. W tym skupiłem się na trzech wojownikach.

Aragorn – syn Arathorna, król Gondoru. Z góry uprzedzam, iż granie tą postacią jest dość trudne – głównie z uwagi na średnią szybkość. Wszystkie zestawy posiadają ogromny potencjał, lecz bez odpowiedniego doboru do sytuacji nie ma mowy o skutecznej grze. Warto czasem odpalić **Lightning Strike**, które mimo swej ospałości niszczy praktycznie wszystkich dookoła. Z rzeczy szybszych polecam **Balrog`s Gambit** (nie szkodzi, iż ma słabutkie pole rażenia) oraz **Dark Deliverance**. Ale najlepszy jest jednak **Swift Justice**. W sytuacjach jeden na jeden najlepsze jest oczywiście **Parry**, albo śmiercionośne na słabszych przeciwników **Orc Hower**.

Gandalf – w sumie jest... najlepszy? Czary rządzą na całej linii – szczególnie ten z „prądami”; sama postać jest odpowiednio szybka i silna by wykończyć za jednym zamachem pokaźną grupkę wielbicieli sojuszu „SS”. Już pierwszym kombosem (**Orc Hower**) będziecie mogli siać spustoszenie. Potem nauczycie się kolejnych zdolności i już nic Was nie powstrzyma... Łatwiutki w sterowaniu i przyjemny w prowadzeniu.

Sam i Frodo – widzisz... małe, a fikają i podskakują jak... Podczas walki skupcie się na dobitce. Tak – zestawami sporo będziecie musieli się napocić, by zarznąć choćby dwóch, trzech orków. Także pamiętajcie – jeśli przeciwnik leży na glebie to od razu go dźgać. Hobici mają najszybsze, a co za tym idzie najlepsze dobitki w grze. Nie zapomnijcie korzystać z wszelakich kotłów z gorącą mazią, pochodni czy leżących wszędzie dzid – na tym niziołki zbierają najwięcej punktów! Gdy poczujecie, że nie dacie już rady zawsze możecie zniknąć...

Gimli i Legolas – topór syna Glóina jest niebywale ostry i krasnolud umie zrobić z niego użytek – jest bardzo silny. Legolas, zaś jest umiarkowanie mocny, lecz nadrabia to niesłychaną szybkością. To żem się rozpisiał he, he.

D o d a t k i

Po każdym przejściu etapu, gra obnaża przed nami dodatki w postaci, krótkich filmików związanych z produkcją gry lub filmu. Poniżej możecie przeczytać listę kolejno odsłaniających się uzupełnień

Ścieżka Gandalfa

[Film concept art](#) – projekty rysunków z filmu Jeremi`ego Bennett`a, John`a Howe`a, Paul`a Lasaine`a oraz Alan`a Lee

[Christopher Lee interview](#) – aktor opowiada o Sarumanie w grze `The Lord of the Rings`

[Ian Mckellen interview](#) – dyskusja aktora na temat gry Gandalfem w `The Lord of the Rings`

Ścieżka Aragorna, Gimliego i Legolasa

[Hobbits on gaming](#) – hobici opowiadają o grze `The Lord of the Rings`

[Game concept art](#) - projekty rysunków z gry

[Film production stills](#) – produkcja filmu `The Lord of the Rings`

Ścieżka Froda i Sama

[Sean Astin interview](#) – aktor opowiada o grze Samem w `The Lord of the Rings`

[Elijah Wood](#) - aktor opowiada o grze Frodem w `The Lord of the Rings`

Ścieżka wspólna

Kiedy ukończysz The Crack of Doom pojawiają się ostatnie dodatki:

[Postacie Merrego, Pippina i Faramira](#) – jak zostali oni potraktowani przez EA, chyba każdy wie. "Masz, pograj se..."

[Palantir of Saruman \(1\)](#) – dwadzieścia walk z sługami Czarnego Władcy – powodzenia:~)

[Billy Boyd interview](#) - aktor opowiada o grze Pippinem w `The Lord of the Rings`

[Dom Monaghan interview](#) - aktor opowiada o grze Merryem w `The Lord of the Rings`

[Andy Serkis interview](#) - aktor opowiada o Gollumie w grze `The Lord of the Rings`

[David Wenham interview](#) - aktor opowiada o grze Faramirem w `The Lord of the Rings`

[Secret codes](#) – kody do gry `The Lord of the Rings`

[Palantir of Saruman \(2\)](#) – aby odblokować drugą kulę Gandalf, Sam (lub Frodo) i Aragorn (lub Legolasem ablo Gimli) muszą posiadać dziesiąty level doświadczenia – powodzenia...

PS: Chciałbym poinformować szanowną korporację EA Games, że krasnoludy są niższe od hobitów!
turi