

Władca Pierścieni: Wojna na Północy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Władca Pierścieni Wojna na Północy

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Snowblind Studios, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady	3
Postacie	3
Współczynniki	4
Specjalne umiejętności	4
Ekwipunek	4
Zadania poboczne	5
Walka	6
Rozdział 1	8
Bree	8
Główna brama Fornostu	12
Mury obronne	23
Dzielnice zewnętrzne	27
Dzielnice wewnętrzne	33
Cytadela	43
Wnętrze cytadeli	48
Rozdział 2	51
Bród Sarn	51
Wzgórza Kurhanów	52
Kurhan Amon Gorthad	64
Rozdział 3	73
Rivendell	73
Zimne Góry	76
Wysokie Wrzosowiska	86
Kamienna Rozpadlina	96
Rozdział 4	98
Rivendell	98
Górska przełęcz	99
Wnętrze góry	105
Komnata z bramą	110
Rozdział 5	112
Nordinbad	112
Cieniste ścieżki	114
Zasnute pajęczynami ostępy	119
Leśne moczary	123
Serce sieci	129
Rozdział 6	132
Góry Szare	132
Rozdział 7	146
Nordinbad	146
Rozdział 8	154
Karn Dum	154
Cytadela Karn Dum	162

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

Poradnik do gry **Władca Pierścieni: Wojna na Północy** zawiera dokładny, bogato ilustrowany opis przebiegu wątku głównego i wszystkich zadań pobocznych. Gra ma charakter liniowy, dlatego z poradnikiem gracz nie powinien ominąć żadnego zadania. Polecamy także przeczytać kilka wskazówek dotyczących gry, które na pewno ułatwią odnalezienie się na północy Śródziemia (znajdują się tam również porady odnośnie osiągnięć – prócz tych, które są w tekście opisu rozdziałów).

W tekście **pogrubioną czcionką** zostały oznaczone wszelkie nazwy postaci, miejsc i przedmiotów. **Kolorem brązowym** zaznaczyłem cele głównych zadań, **kolorem zielonym** – zadania poboczne i czynności z nimi związane, **kolorem pomarańczowym** – sytuacje, w których można lub zdobywa się jakieś osiągnięcie (achievement), zaś **kolorem niebieskim** – wszystkie sekrety.

Piotr „Ziuziek” Deja (www.gry-online.pl)

Porady

P o s t a c i e

W grze możesz wybrać jedną z trzech postaci. Tak naprawdę nie ma znaczenia, kogo wybierzesz, gdyż każdą z trzech postaci – obrońcę, strażniczkę wiedzy czy strażnika – da się wyszkolić na postać zarówno świetną w walce wręcz lub doskonale walczącą na dystans. Nie da się jednak nauczyć wszystkiego, dlatego musisz się zdecydować, w którą stronę rozwiniesz swoją postać. Jest jednak parę różnic, o których warto wiedzieć:

- **Eradan** – strażnik-człowiek. Korzysta z łuku przy walce dystansowej, potrafi odkryć ślady stóp, które prowadzą do różnych ukrytych miejsc. Może także odczytywać znaki innych strażników – znaki te prowadzą do ukrytych miejsc z przedmiotami (sekrety).
- **Farin** – krasnoludzki obrońca. Ma kuszę do walki dystansowej i potrafi znajdować żyły złota znajdujące się na skalnych ścianach (jest to źródło dodatkowego dochodu). Do tego może niszczyć popękane ściany, aby dostawać się do ukrytych pomieszczeń (sekrety).
- **Andriel** – elficka strażniczka wiedzy. Strzela magicznymi pociskami i może zbierać przeróżne rośliny i grzyby, aby potem przygotowywać z nich magiczne mikstury lub ciasta o specjalnych właściwościach (po przygotowaniu 15-tu takich mikstur zaliczysz **[OSIĄGNIĘCIE] Mistrz zielarski**). Potrafi też rozpoznawać fałszywe ściany (oznaczone błękitnym okręgiem), za którymi znajdują się ukryte pomieszczenia (sekrety).

Jeśli przeszedłeś jakiś poziom jedną postacią i dziwisz się, że pomimo dokładnego przeszukania go nie znalazłeś wszystkich sekretów, to wiedz, że każda postać ma po prostu własne. Są też sekrety związane z zadaniami pobocznymi dla wszystkich postaci.

W s p ó ł c z y n n i k i

Tak jak już zostało to napisane, musisz zdecydować się, w którą stronę rozwinięsz swoją postać. Pierwszą składową rozwoju są współczynniki – siła, zręczność, wytrzymałość i wola. Jeśli twoja postać ma tylko walczyć wręcz, przy awansowaniu wybierz siłę, jeśli na dystans – zręczność. Podnoś również wytrzymałość i wolę, aby zwiększać zdrowie (inaczej życie twojej postaci) oraz moc (potrzebna wszystkim postaciom do korzystania ze specjalnych umiejętności).

Awans na 20. poziom nie powinien być problemem, co zaowocuje zaliczeniem dwóch osiągnięć: **[OSIĄGNIĘCIE] Obrońca Północy** i **[OSIĄGNIĘCIE] Czempion Północy**.

S p e c j a l n e u m i e j ę t n o ś c i

Odgrywają ogromne znaczenie. Po pierwsze, w walce bez możliwości korzystania z nich, byłoby o wiele trudniej. Czytaj opisy umiejętności i korzystaj z tych, które w danej chwili mogą się przydać. To jednak nie wszystko – podczas awansowania na wyższy poziom możesz przeznaczyć punkt na rozwój jednej z trzech „szkół”, a trzeba przyznać, że te umiejętności naprawdę mają ogromny wpływ na twoją postać.

Dlatego jeśli np. grasz krasnoludem i chcesz walczyć wręcz broniąmi dwuręcznymi, upewnij się, że podwyższyłeś umiejętność Ciężka broń (z drzewka Zamaszystego ataku) do maksimum, a także inwestujesz punkty współczynników w siłę. To oczywiście tylko przykład, ale już na początku gry warto pomyśleć, jaką postacią chcemy grać.

Dodatkowo ze specjalnymi umiejętnościami związane są osiągnięcia: **[OSIĄGNIĘCIE] Wzorcowy wojownik**, **[OSIĄGNIĘCIE] Mistrz walki** i **[OSIĄGNIĘCIE] Weteran wojenny**. Polegają one na rozdaniu punktów w odpowiedni sposób. Tu mała porada – poszukaj u kupców specjalnego klejnotu (kosztuje 16,000 srebra), który pozwoli ponownie rozdysponować punkty lub tuż przed końcem gry zmień na chwilę postać na inną i rozdysponuj jej punkty umiejętności (zakładając, że nie robiłeś tego wcześniej).

E k w i p u n e k

Odgrywa również niebagatelną rolę. Po pierwsze należy pamiętać, aby naprawiać zniszczone przedmioty u kowali. Po drugie, najlepiej sugerować się ceną (zakładając, że rodzaj przedmiotu nam odpowiada), aby stwierdzić np. który z dwóch pancerzy jest lepszy. Twoja postać może nosić hełmy, naramienniki, nogawice, buty i pancerze, amulety, pierścienie itp. – postaraj się ogólnie, aby każde miejsce na jakiś przedmiot zostało wykorzystane.

Warto tu wspomnieć o dwóch rzeczach. Pierwsze to klejnoty elfickie, które zwiększają współczynniki (niektóre nawet bardzo!) i które można wkładać do przeznaczonych do tego przedmiotów – broni lub części pancerza. Jeśli włożysz taki kamień do przedmiotu po raz pierwszy, zaliczysz **[OSIĄGNIĘCIE] W blasku klejnotów**.

Druga sprawa to komplety pancerzy. Trudno jest znaleźć pełny komplet, bo przedmioty w skrzyniach i skrytkach są generowane losowo. Dlatego nie sprzedawaj żadnych przedmiotów, które należą do jakiegoś zestawu i przy każdym kupcu (nieważne, czy jest to NPC, czy teleport) przeglądaj towary i kupuj wszystkie przedmioty, które należą do jakiegoś zestawu – no chyba, że posiadasz już dany przedmiot. Jeśli uda ci się skompletować i założyć choć jeden zestaw w całości, zaliczysz **[OSIĄGNIĘCIE] W gotowości**.

Na koniec kilka ogólnych porad. Niszcz wszelkie skrzynki i beczki, przeszukuj także stopy przedmiotów. Kryją się w nich pociski (strzały lub bełty), mikstury (lecnicze lub regenerujące moc), monety, przedmioty do sprzedania itp. Postaraj się – zanim zaczniesz wydawać pieniądze – zgromadzić 25 000 sztuk złota, co zaowocuje **[OSIĄGNIĘCIEM] Smoczy skarb**. Do tego postaraj się wracać do poziomów i odkrywać wszystkie sekrety. Jeśli odkryjesz ich 25, zdobędziesz **[OSIĄGNIĘCIE] Poszukiwacz**.

Z a d a n i a p o b o c z n e

Gra jest bardzo liniowa, dlatego aby wykonać wszystkie zadania poboczne, trzeba po prostu rozmawiać ze wszystkimi postaciami na wszystkie tematy, wypytywać o szczegóły i godzić się pomagać. Podczas przemierzania poziomów należy niszczyć wszystkie beczki i skrzynki, a także odkrywać sekrety. Warto zwrócić uwagę, że **[ZADANIA POBOCZNE]**:

- **Dzieła Westernesse** (rozdział 1);
- **Elfickie klejnoty** (rozdział 3);
- **Klejnot, którego nie zrodzi żadna kopalnia** (rozdział 5);

...polegają na odnalezieniu określonych przedmiotów, które są ukryte w beczkach lub skrzynkach. Niestety, jest to generowane losowo i istnieje prawdopodobieństwo, że nawet po kilkukrotnym przejściu np. rozdziału 1 nie odnajdziesz wszystkich **Artefaktów z Westernesse** potrzebnych do wykonania tego zadania.

Wykonanie 15-tu (nieważne czy głównych, czy pobocznych) zadań zaowocuje zaliczeniem **[OSIĄGNIĘCIA] Ważne i drobne uczynki**. Wykonanie **[ZADANIA POBOCZNEGO] Jeniec** zaowocuje **[OSIĄGNIĘCIEM] Przyjaciel Leśnego Królestwa**, zaś wykonanie **[ZADANIA POBOCZNEGO] Kult Oka bez Powiek** da ci **[OSIĄGNIĘCIE] Oko bez Powiek**.

Poniżej lista wszystkich zadań pobocznych wraz z rozdziałem, w którym można rozpocząć dane zadanie poboczne:

Nazwa zadania	Rozdział
Arsenał Otto	Rozdział 1
Athelas	Rozdział 2
Dar od Rowliego	Rozdział 1
Dzieła Westernesse	Rozdział 1
Elfickie klejnoty	Rozdział 3
Jeniec	Rozdział 5
Klejnot, którego nie zrodzi żadna kopalnia	Rozdział 5
Kult Oka bez Powiek	Rozdział 1
Miruvor	Rozdział 3
Ostatni synowie Kardolanu	Rozdział 2
Poeta	Rozdział 3
Przezorny zawsze ubezpieczony	Rozdział 1
Słowa wieszczka	Rozdział 1
Wdzięczność Gorina	Rozdział 5
Żywe srebro	Rozdział 3 / 4

W a l k a

Jest to najistotniejsza część gry. Podczas przemierzania krain Północy napotkasz wielu różnych wrogów, ale można ich wszystkich podzielić na kilka grup:

- **Łucznicy** – jak sama nazwa wskazuje, atakują na dystans. Czasami stoją w miejscach niedostępnych, wtedy musisz zdjąć ich za pomocą łuku, kuszy lub magicznych pocisków. Są groźni jedynie na dystans i jedynie w większej liczbie. Łatwo uniknąć ich strzał robiąc częste uniki i biegając zygzakiem, a kiedy już do nich dobiegniesz, kilka ciosów załatwi sprawę.
- **Słabi i szybcy wojownicy** – najczęściej gobliny. Atakują zawsze w ogromnej liczbie i w ten właśnie sposób mogą ci zagrozić. Podczas pierwszych rozdziałów mogą stanowić pewnie niebezpieczeństwo, lecz później przypominają po prostu muchy, od których trzeba się odpędzić. Właśnie na nich najłatwiej zdobyć **[OSIĄGNIĘCIE] Zbudźmy furie, siejmy chaos!** – zabicie czterech wrogów jednocześnie. Po prostu daj się otoczyć i używaj jedynie obszarowych umiejętności – np. zamaszty atak Farina (wycofaj się w czasie, kiedy ta umiejętność będzie się ładowała).
- **Zwykli wojownicy** – najczęściej występujący rodzaj przeciwnika. Atakuje bezpośrednio i jest uśrednieniem wszystkich wrogów, jacy występują w grze. Sami mogą zagrozić ci jedynie w dużej liczbie, choć częściej występują wspólnie z innymi wrogami, np. ciężko opancerzonymi orkami. Tnij lub strzelaj, z tymi przeciwnikami raczej nie będziesz miał problemów.
- **Szybcy wojownicy z dwiema broniąmi** – władają dwiema broniąmi i trudność w walce z nimi polega na tym, że zasypują cię ciosami tak szybko, iż trudno nawet ich zaatakować. Dlatego najlepiej walczyć z dystansu lub wręcz tylko wtedy, jeśli taki wojownik zajęty jest walką z inną postacią. Koniecznie korzystaj ze specjalnych umiejętności i nie daj się złapać w kombinację ciosów takiego przeciwnika – rób szybki unik. Ci wrogowie są też całkiem wytrzymali.
- **Ciężko opancerzeni wojownicy** – od zwykłych wojowników różnią się siłą ciosów, większą wytrzymałością, a także tym, że ich uderzenia praktycznie zawsze powalą twoją postać. Dlatego należy mieć się na baczności i robić częste uniki. Tego typu przeciwnik to doskonały kandydat na porwanie przez **Belerama**, o ile oczywiście dysponujesz wielkimi piórami. Jest w grze parę miejsc, w których zaatakuje cię kilku takich wojowników. O ile z dwoma lub trzema jesteś w stanie dać sobie radę, to większa ich liczba (w otoczeniu innych wrogów) jest naprawdę poważnym niebezpieczeństwem. Korzystanie ze specjalnych umiejętności będzie koniecznością. Inną odmianą są hersztowie orków – atakują w podobny sposób, co pierwszy boss (**Tharzog**), choć są słabsi i mniej wytrzymali. Nadal jednak stanowią poważne zagrożenie.
- **Czarownicy** – można powiedzieć, że jest to taka lepsza wersja łuczników. Atakują na dystans, a ich magiczne pociski mogą ci zadać sporo obrażeń. Czasami też otaczają się ochronną kulą, przez którą nie przeleci żaden twój pocisk. Ale w walce wręcz są słabi i wystarczy kilka ciosów, aby padli. Dlatego ilekroć zauważysz czarownika goblinów lub orków, postaraj się po prostu jak najszybciej do niego dostać.
- **Trolle** – wielkie bestie, których każdy cios odrzuci twoją postać na kilka lub więcej metrów. Silne, dzikie i wytrzymałe, lecz z drugiej strony głupie i powolne. Przy trollach sztukę unikania ciosów musisz opanować do perfekcji. Zadaj trzy lub cztery ciosy, a potem od razu rób unik. Cały czas patrz na zachowanie trolla – tnij, jeśli stoi w miejscu i nic nie robi, ale jeśli zamierza uderzyć, od razu rób unik. Na tym właściwie polega walka. Późniejsze trolle potrafią rzucać kamieniami i złapać twoją postać, a potem pożyć jej głowę (o ile nie będziesz wciskał pokazanego na dole ekranu przycisku).

Oprócz charakterystyki konkretnych wrogów poniżej zostało podanych kilka ogólnych wskazówek, których trzymanie się nie tylko ułatwi ci walkę, lecz sprawi też, że twoja postać będzie szybciej awansować.

- **Nie daj się otoczyć.** Jest to najgorsza rzecz, jaka może ci się przytrafić w walce z przeciwnikami atakującymi bezpośrednio. Twoja postać, zasypywana ciosami, nie będzie mogła zaatakować. Zrób jak najszybciej unik, aby wydostać się z takiej sytuacji. Staraj się nie walczyć z więcej niż dwoma lub trzema przeciwnikami naraz.
- **Stosuj trafienia krytyczne.** Spoglądaj na przeciwnika, z którym walczysz. Kiedy tylko pojawi się nad nim żółty trójkąt, oznacza to, że za pomocą silnego ciosu możesz zadać krytyczne obrażenia. Nie dość, że szybciej pozbędziesz się przeciwnika, to zdobędziesz także więcej punktów doświadczenia – to najszybszy sposób na zdobycie ich dużej ilości (poza wykonywaniem zadań). Zadanie trzech takich ciosów w ciągu 10 sekund zaowocuje **[OSIĄGNIĘCIEM] Nagła furia**.
- **Tryb bohaterski.** Po zadaniu kilku celnych ciosów bez odniesienia żadnej rany wejdiesz w tryb bohaterski. Im więcej ciosów zadasz, tym większą premię w punktach doświadczenia otrzymasz po zadaniu ciosu krytycznego. Jeśli uda ci się wykonać serię 50-ciu takich ciosów (najłatwiej w walce z jakimś bossem), otrzymasz **[OSIĄGNIĘCIE] Bez wytchnienia**. Z kolei jeśli jednym atakiem wręcz zadasz 1500 obrażeń, zaliczysz **[OSIĄGNIĘCIE] Potężna dłoń**.
- **Celuj w głowę.** Nie dość, że za 50 celnych strzałów w głowę (i jednocześnie takich, które zakończą życie wrogów) otrzymasz **[OSIĄGNIĘCIE] Bystrooki strzelec**, to jeszcze każdy taki strzał zada więcej obrażeń. Jeśli masz odpowiednio dużo zręczności i dobry ekwipunek, to i zdobycie **[OSIĄGNIĘCIA] Uderzenie pioruna** (zadanie 3000 punktów obrażeń atakiem dystansowym) nie będzie takie trudne.

Jeśli chodzi o pozostałe osiągnięcia, to właściwie nie da się przejść gry i zabić mniej niż 600 wrogów (chyba że naprawdę się postarasz), także nie musisz martwić się o **[OSIĄGNIĘCIE] Młot na wrogów** i **[OSIĄGNIĘCIE] Zguba Mordoru**. Jedynie w czasie pierwszego rozdziału (a najlepiej podczas drugiego przechodzenia gry, na poziomie heroicznym) pozwól sobie zadać 25,000 punktów obrażeń, aby otrzymać **[OSIĄGNIĘCIE] Żywa tarcza**. Tego osiągnięcia nie możesz zdobyć podczas żadnego innego rozdziału, zaś innego – **[OSIĄGNIĘCIE] Siła naszego sojuszu** – nie zdobędziesz grając sam (musisz zabić jakiegoś przeciwnika razem z dwoma innymi graczami).