

Śródziemie: Cień Wojny

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Śródziemie: Cień Wojny

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-454-6

Producent Monolith Productions, Wydawca Warner Bros. Interactive Entertainment.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy rozgrywki	5
Porady ogólne	5
Rodzaje zadań Podstawy rozgrywki	9
Haedir i odnajdywanie sekretów	10
Trofea i osiągnięcia Podstawy rozgrywki	11
Misje Kelmbrimbora Podstawy rozgrywki	14
Wymagania sprzętowe Podstawy rozgrywki	20
Walka	21
Walka wręcz Walka	21
Skrytobójstwo Walka	23
Walka dystansowa Walka	25
Umiejętności mocy oraz Elfi Gniew Walka	27
Dominacja przeciwników Walka	29
Zdrowie, status postaci i mechanika śmierci Walka	31
Korzystanie z elementów otoczenia Walka	33
Wrogowie	35
Rodzaje wrogów	35
Orki wyższej rangi Wrogowie	38
System Nemezis i rozkazy Wrogowie	41
Twierdza	44
Atak na twierdzę Twierdza	44
Obrony twierdzy Twierdza	45
Rozwój postaci	46
Umiejętności walki	46
Drapieżnik	48
Dystansowe	50
Upiór	52
Jeździec	54
Historia	56
Ulepszanie ekwipunku Rozwój postaci	58
Klejnoty Rozwój postaci	60
Zestawy legendarne Rozwój postaci	63
FAQ	68
Które umiejętności są najlepsze?	68
Które ulepszenia do szturmu na fortecę są najlepsze? FAQ	70
Które ulepszenia do obrony twierdzy są najlepsze? FAQ	72
Drzwi ithildinu - jak je otworzyć (Poematy)? FAQ	75
Które orki najlepiej werbować do armii? FAQ	80
Jak szybko levelować i łatwo werbować orki? FAQ	81
Opis przejścia	82
Prolog: Nowy Pierścień	82
Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	84
Drużyna	84
Oczy Saurona Cienie przeszłości	87
Kamień widzenia Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	89
Ostrze w ciemnościach Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	92
Ziemia niczyja Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	95
Deszcz strzał Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	97
Brama zdrajców Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	99
Arena Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	102
Nim nastanie świt Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	104
Upadek Akt 1 - Oblężenie Minas Ithil	106

Akt 2 - Dojście do władzy	108
Pierścień Władzy Akt 2 - Dojście do władzy	108
13. Dziką naturą Akt 2 - Dojście do władzy	110
Oczy Czarnoksiężnika Akt 2 - Dojście do władzy	113
Podbój Núrnen Akt 2 - Dojście do władzy	115
Trzy wieże Akt 2 - Dojście do władzy	117
Doły Akt 2 - Dojście do władzy	120
Sprzymierzeńcy Akt 2 - Dojście do władzy	121
Krwawy sport Akt 2 - Dojście do władzy	123
Bez zaproszenia Akt 2 - Dojście do władzy	125
Wybrańcy Akt 2 - Dojście do władzy	127
Cena wojny Akt 2 - Dojście do władzy	129
Rytuał Akt 2 - Dojście do władzy	131
24. Zguba Carnán Akt 2 - Dojście do władzy	133
Do Gorgoroth Akt 2 - Dojście do władzy	136
Zastępy Płomień Akt 2 - Dojście do władzy	138
Fetor niesiony przez wiatr Akt 2 - Dojście do władzy	140
Najlepsza Obrona Akt 2 - Dojście do władzy	142
Uszkodzony Akt 2 - Dojście do władzy	144
Zguba Akt 2 - Dojście do władzy	146
Zatruta droga Akt 2 - Dojście do władzy	147
Zwiady Akt 2 - Dojście do władzy	148
Los gorszy od śmierci Akt 2 - Dojście do władzy	150
Ghule i graugi Akt 2 - Dojście do władzy	152
Płonący las Akt 2 - Dojście do władzy	154
Szczęście się odwróciło Akt 2 - Dojście do władzy	156
Ogień z lodu Akt 2 - Dojście do władzy	158
Podbój Gorgoroth Akt 2 - Dojście do władzy	160
Wieża Czarnoksiężnika Akt 2 - Dojście do władzy	162
Armia umarłych Akt 2 - Dojście do władzy	164
Plaga Akt 2 - Dojście do władzy	166
Ogień i furia Akt 2 - Dojście do władzy	168
Ożywienie Akt 2 - Dojście do władzy	170
Akt 3 - Cień i Płomień	172
Świetlisty Władca Akt 3 - Cień i płomień	172
Akt 4 - Wojny Cieni	176
Jak odblokować prawdziwe zakończenie?	176

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

Wprowadzenie

Jeden pierścień, by wszystkich zniewolić. Poradnik do gry Śródziemie: Cień Wojny szczegółowo omawia jej najważniejsze elementy, a także oferuje rozbudowany opis przejścia wszystkich dostępnych zadań. Początkowe rozdziały niniejszego poradnika skupiają się na omówieniu najistotniejszych kwestii związanych z **walką wręcz, walką dystansową, atakami skrytobójczymi oraz eksploracją świata**.

Dalsza część poradnika to m.in. **bogato ilustrowany opis przejścia, który pozwoli ci bezproblemowo ukończyć grę**. Poznasz sposób na przechodzenie kolejnych zadań głównych oraz dowiesz się jak odblokować i ukończyć wszystkie misje poboczne. Wiele rozdziałów zostało poświęconych na to, by jak najlepiej omówić ukryte sekrety w grze i ułatwić dotarcie do nich.

W poradniku dowiesz się jak rozwinąć Taliona tak, by stał się prawdziwą maszyną do zabijania. Dowiesz się również o wszystkim o najlepszym ekwipunku oraz metodach na zdobycie klejnotów. Wiele miejsca zostało również poświęconych na dokładny opis mechanizmów rozwoju i podbijania fortec. Poradnik zamykają strony z omówieniem dodatkowych wyzwań oraz możliwymi osiągnięciami do odblokowania.

W poradniku do gry *Śródziemie: Cień Wojny* znajdziesz:

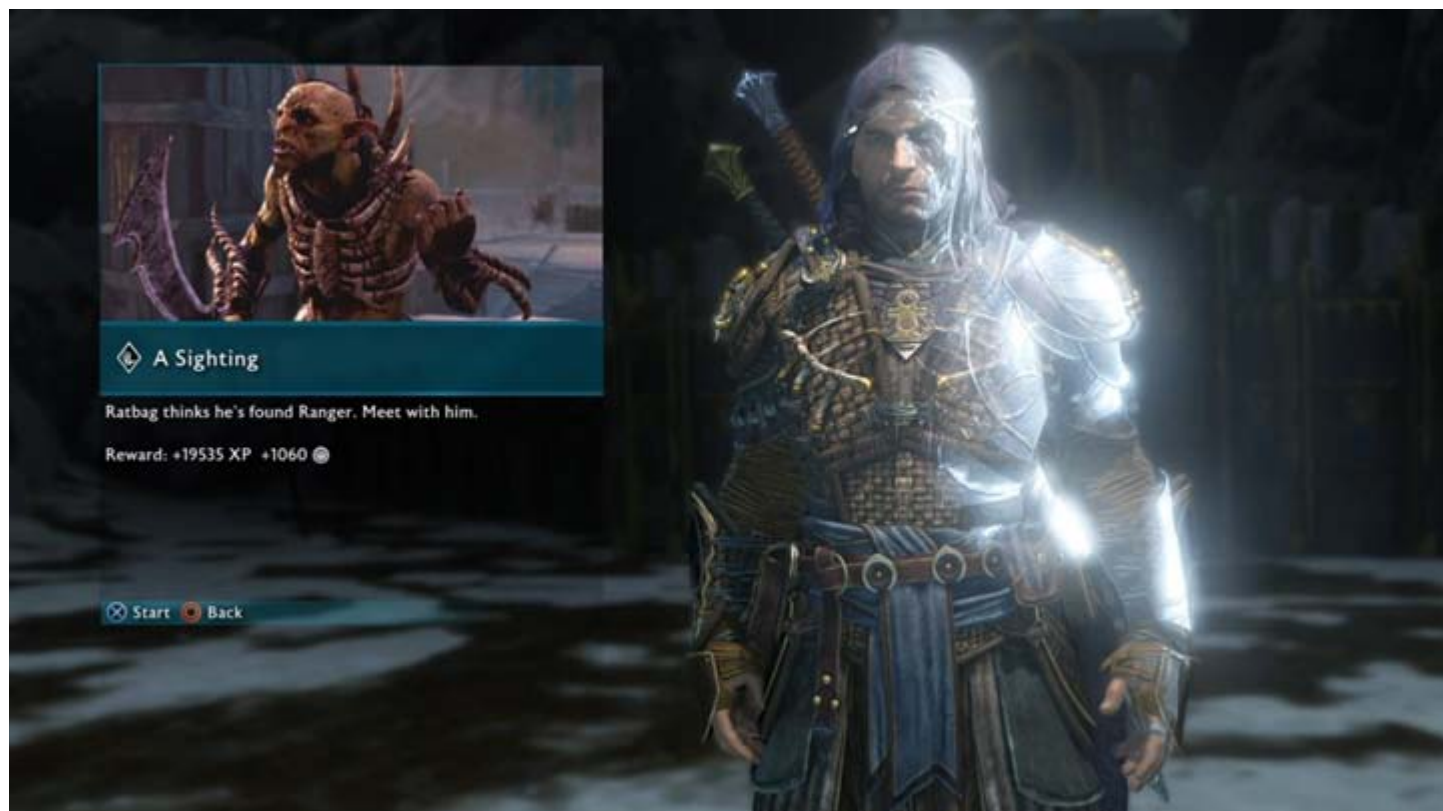
1. Porady dotyczące prowadzenia walk, działań skrytobójczych oraz eksploracji świata;
2. Omówienie mechanik związanej z systemem Nemezis;
3. Opis i omówienie rozwoju głównego bohatera;
4. Szczegółowy i bogato ilustrowany opis przejścia głównego wątku fabularnego;
5. Spis i omówienie wszystkich misji pobocznych w grze;
6. Wskazanie sekretów gry,
7. Omówienie zasad rozwoju i podbijania fortec;
8. Informacje na temat dodatkowych wyzwań;
9. Spis osiągnięć.

Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

Porady ogólne

Nim rozpoczniesz właściwą rozgrywkę, przeczytaj poniższe porady, które ułatwią ukończenie gry i pozwolą zrozumieć ci niektóre mechanizmy rozgrywki:



W grze znajdziesz ponad 40 misji fabularnych i wiele dodatkowych, by np. wzmocnić swoją armię.

1. **Misje.** Gra jest znacznie bardziej rozbudowana od poprzedniej odsłony i oferuje więcej wyzwań. Praktycznie w każdym momencie rozgrywki znajdziesz wiele różnych misji, które pozwolą ci wzmocnić swoją postać, zrekrutować silnych kapitanów itp. Począwszy od aktu drugiego, będziesz mógł przenosić się do różnych obszarów świata i wykonywać tam różne misje. Staraj się zawsze robić misje na bieżąco i jeśli któraś okaże się za trudna, po prostu skup się na innym zajęciu.
2. **Podział na akty.** Gra podzielona jest na akty i wiele mechanik odblokowywanych jest dopiero z twoimi postępami. Jeden z największych smaczków gry, a więc rekrutacja kapitanów, tworzenie armii i szturmowanie dostępne są dopiero w akcie drugim. Potraktuj pierwszy akt przygód jako rozbudowany samouczek, w którym przede wszystkim nauczysz się sprawnie kontrolować swoją postać.



Możesz rekrutować innych orków i np. sprawić, by jeden z nich został twoim osobistym strażnikiem.

1. **Bodyguard.** Nawet tak silna postać jak Talion potrzebuje ochroniarza w postaci mocarnego orka. Zadbaj o to, by jak najszybciej zrekrutować silnego orka, którego wezwiesz w krytycznym momencie. Najlepiej zapolować na orka, który umie przyzywać inne stworzenia lub który jest naprawdę wytrzymały (posiada np. tarczę). Taki bodyguard odciągnie uwagę innych i ułatwi np. wycofanie się i uleczenie.
2. **Kapitanowie.** Dokoła kapitanów orków, walki z nimi i rekrutacji kręci się cała oś gry. Staraj się zawsze poznać słabe strony kapitana z którym walczysz i wykorzystuj jego słabość, by go pokonać. Niektórzy przeciwnicy boją się bestii, ataków skrytobójczych czy pajaków. Inni z kolei unicestwią jednym ciosem twojego wierzchowca, będą odporni na ataki łukiem itp. Warto wiedzieć wcześniej z kim masz do czynienia i wybrać strategię walki pod daną sytuację.



W walce zawsze staraj się dominować osłabionych kapitanów.

1. **Liczebność wrogów.** Wrogowie mają zawsze przewagę liczebną i bywa to bardzo kłopotliwe. Szczególnie, gdy np. chcesz zabić danego kapitana - w czasie walki z nim czeka cię zalew pobocznych wrogów. Co gorsze, bardzo często do walki z jednym kapitanem dołączają inni, a wtedy może być naprawdę ciężko. Dlatego zawsze staraj się być szybki i precyzyjny - znając słabość wroga, skup się na jej wykorzystaniu, pokonaj przeciwnika i jak najszybciej zmień swoje położenie.
2. **Przejmowanie przeciwników.** Przed rozpoczęciem walki z danym kapitanem itp. Zawsze staraj się przejąć okolicznych łuczników, co da ci sporą przewagę w walce. Koniecznie staraj się również przejmować Karagory/Graugi, które naprawdę bardzo pomagają w potyczkach.
3. **Badaj otoczenie.** Przeważnie gra da ci pewien cel, jak np. dominacja kapitana, ale tylko od ciebie zależy jak wypełnisz misję. Poświęć sporo czasu na dokładną analizę otoczenia, wejdź w Świat upiorów (odpowiednik trybu detektywistycznego), by sprawdzić liczebność wrogów i znaleźć ważne elementy, które możesz wykorzystać do walki. Na początku pozostań w ukryciu i spokojnie planuj swoje kroki, gra nigdy nie każe cię za wolne tempo.