

Orcs Must Die!

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Orcs Must Die!

Śmierć orkom

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Robot Entertainment, Wydawca Robot 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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Pułapki	4
Bronie	9
Tkaczki	11
Przeciwnicy	14
Opis przejścia	17
Etap 1 – Korytarz	17
Etap 2 – Rozwidlenie	19
Etap 3 – Narożnik	21
Etap 4 – Łaźnie	23
Etap 5 – Aleja biegaczy	25
Etap 6 – Wiadukt	27
Etap 7 – Bliźniacze sale	29
Etap 8 – Przerwa obiadowa	33
Etap 9 – Strumień	36
Etap 10 – Grząski grunt	39
Etap 11 – Komnata chaosu	42
Etap 12 – Przesmyk	46
Etap 13 – Arena	49
Etap 14 – Balkon	52
Etap 15 – Wieża	54
Etap 16 – Biblioteka	57
Etap 17 – Most	61
Etap 18 – Pola rzezi	64
Etap 19 – Odrodzenie	67
Etap 20 – Brama	70
Etap 21 – Wspinaczka	72
Etap 22 – Ciasnota	75
Etap 23 – Schody zguby	80
Etap 24 – Finał	83
Osiągnięcia (Steam)	87

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



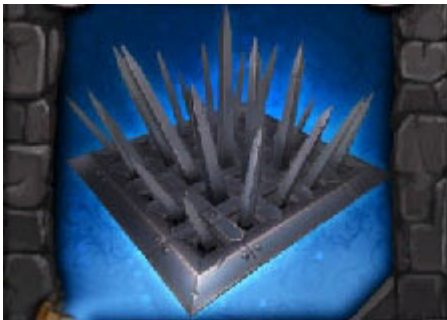
Wprowadzenie

Poradnik do gry *Orcs Must Die! Śmierć orkom* pomoże Ci kiedy dzikie hordy orków przebijają się przez magiczne szczeliny i zalewają świat swoimi zielonymi cielskami. W poradniku zawarto wszystkie informacje na temat dostępnych narzędzi zagłady, przeciwników, zaklęć i osiągnięć. Nie zabrakło też opisów wszystkich 24 misji wzbogaconych mapami, obrazkami i filmami. Skupiono się w nich na dwóch poziomach trudności: maga bitewnego oraz koszmaru. Dlaczego tak? Ponieważ przechodząc kampanię za pierwszym razem nie dysponujemy całym asortymentem pułapek i czarów, co ma miejsce w przypadku poziomu koszmar. Dlatego też taktyka na poszczególnych etapach może się nieco różnić. Czym jeszcze koszmar różni się od niższego poziomu trudności? Tym, że między atakami nie ma żadnych dłuższych przerw, a wśród atakujących wrogów są również silniejsi, niż ci w podstawowej kampanii. Szczegółowo opisane fale kolejnych ataków dotyczą poziomu maga bitewnego. Warto też dodać, że zastosowane w poradniku taktyki są jednymi z wielu. *Orcs Must Die!* oferuje bowiem graczowi ogromną swobodę w odpieraniu hord orków.

W tekście na **niebiesko** zaznaczono pułapki oraz oznaczenia z mapy, na **pomarańczowo** nazwy przeciwników, a na **zielono** rodzaje stosowanej broni.

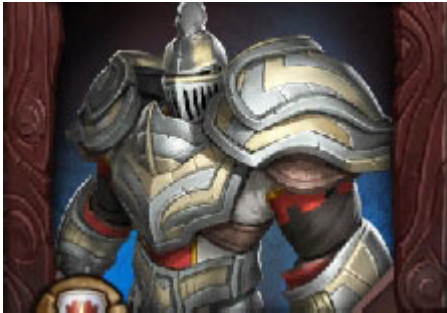
Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Pułapki

Nazwa	Opis	Ulepszenia
 Kolce	Podstawowa pułapka przydatna zwłaszcza podczas początkowych etapów. Zadaje średnie obrażenia wszystkim, którzy na nią wejdą. Jej niezaprzeczalnym atutem jest bardzo niska cena, dzięki czemu można nią pokryć spory obszar za stosunkowo małe pieniądze. Cena: 300	Zatrute kolce – na moment spowalniają przeciwników.
 Smola	Pułapka, która nie zadaje obrażeń, ale spowalnia przeciwników. Bardzo przydatna w połączeniu na przykład z machającą maczugą, maszynką do mięsa albo w sytuacjach, w których chcemy zyskać na czasie. Cena: 400	Lepka smoła – pułapka jeszcze bardziej spowalnia przeciwników.
 Ściana strzał	Bardzo przydatna pułapka przydająca się praktycznie przez cały okres gry. Jest stosunkowo tania, a zadaje spore obrażenia całym grupom wrogów, którzy wejdą w jej zasięg. Cena: 600	Powiększona ściana strzał – strzały są wystrzeliwane z większej odległości.
 Rozrywkowa baryłka	Czasem tego typu baryłki są już ustawione na niektórych etapach. Jest stosunkowo tania, ale tylko do jednokrotnego wykorzystania. Aby ją zdetonować wystarczy celny strzał z kuszy, oczywiście najlepiej dokonać tego, kiedy jest ona otoczona przez dużą liczbę wrogów. Cena: 200	Baryłka ekstrarozrywkowa – pułapka zadaje większe obrażenia na większym obszarze.

Nazwa	Opis	Ulepszenia
 Łucznik	W bezpośrednim starciu łucznicy są bardzo słabi, ale jeśli ustawić dużą ich ilość na niedostępnym dla przeciwników miejscu, to sięją prawdziwe spustoszenie zwłaszcza z rozwiniętą umiejętnością płonąca smoła u tkaczki stali. Oprócz autobalist jako jedyni mogą prowadzić ogień do jednostek latających. Cena: 600	Łucznik-czempion – łucznicy są tańsi o 100.
 Barykada	Dosyć drogie, ale przydatne przedmioty pozwalające blokować wrogom drogę lub znacząco ją wydłużać (jeśli stworzymy odpowiedni „labirynt”). Należy pamiętać, aby zawsze zostawiać chociaż wąską ścieżkę dla wrogów, ponieważ inaczej po prostu zniszczą oni barykadę. Jeśli jednak będzie między elementami barykady wytyczona ścieżka, to przeciwnicy będą szli tak, jak ją ustawimy. Barykadę mogą zniszczyć saperzy albo przypadkowy atak któregoś z wrogów. Cena: 700	Tańsza barykada – cena barykady maleje o 100.
 Pułapka sprężynowa	Przydatne narzędzie w miejscach, w których możemy rzucać przeciwników do wszelkiego rodzaju basenów z kwasem czy lawą. Znacznie zyskuje na efektywności po opracowaniu ściśniętych sprężyn u wróżki stali, dzięki czemu jest w stanie wyrzucić w powietrze również ogry. Czasami zdarza się, że wyrzut jest tak mocny, iż przeciwnicy zamiast lądować w kwasie lub lawie przelatują na przykład do drugiego korytarza. Zdarza się to rzadko, ale jednak. Cena: 600	Krasnoludzka sprężyna – cena pułapek sprężynowych maleje o 100.

Nazwa	Opis	Ulepszenia
 Ścienne ostrza	Zadają duże obrażenia wrogom, którzy przejdą obok nich (nie dotyczy ogrów), ale wymaga trochę czasu na ponowne załadowanie. Raczej średnio przydatna, chyba że dysponujemy nadmiarem pieniędzy. Cena: 800	Stalowe ostrza ścienne – broń zadaje jeszcze większe obrażenia.
 Spychacz	Przydatna pułapka ścienna we wszystkich miejscach, gdzie można zepchnąć wrogów do basenu z lawą lub kwasem. Szczególnie użyteczna w kilku egzemplarzach postawionych obok siebie i wspomagana przez pułapkę ze smołą. Jej plusem jest niska cena. Cena: 300	Dopalony spychacz – spychacze dodatkowo ogłuszają ofiary.
 Pułapka parowa	Unosi wrogów w powietrze. Otrzymują oni obrażenia podczas spadania na ziemię. Raczej mało przydatna. Cena: 400	Pułapka ciśnieniowo-parowa – pułapki są tańsze o 100.
 Siarka	Dość droga, ale przydatna pułapka podpalająca wszystkich wrogów, którzy po niej przejdą. Bardzo dobrze sprawdza się w momencie ataku dużej liczby szybkich koboldów, każdy który po niej przebiegnie od razu ginie. Cena: 700	Zaklęta siarka – działanie pułapki siarkowej utrzymuje się dłużej.

Nazwa	Opis	Ulepszenia
 Machająca maczuga	Świetna, ale bardzo droga pułapka, która co kilka chwil uruchamia maczugę miażdżącą wszystko na swojej drodze (w sumie na długości trzech pól). Atakuje znacznie częściej niż pułapki wymagające naładowania, a jeśli ustawimy takie 2 lub 3 i dodatkowo spowolnimy wrogów pułapkami ze smołą, to praktycznie nikt nie będzie w stanie się prześlizgnąć. Można ją jednak używać tylko na nisko ustawionych sufitach. Cena: 1500	Nakręcana maczuga – maczuga nie musi wracać po ataku do pozycji wyjściowej.
 Paladyn	Potężni wojownicy świetnie sprawdzający się w walkach wręcz nawet z przeważającymi wrogami. Należy ich jednak wspomagać w walkach z łownymi gnolli oraz ogrami, ponieważ są dość wrażliwi na ich ataki. Podczas korzystania z paladynów warto zainwestować u tkaczki stali w zbroję strażnika (zdrowie paladynów regeneruje się) oraz w hartowane ostrza (ataki rycerzy ogłuszają wrogów). Cena: 1200	Paladyn–czempion – paladyni są tańsi o 200.
 Miażdżyciel	Pułapka sufitowa zadająca spore obrażenia wszystkim, którzy pod nią wejdą. Po ataku wymaga jednak nieco czasu do ponownego załadowania. Cena: 500	Rozdrabniający miażdżyciel – pułapka dodatkowo ogłusza rywali.