

The Lord of the Rings Online: **Shadows of Angmar**

PIERWSZE KROKI, PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Pierwsze kroki	4
Hobbici: A Road through the dark	4
Ludzie: Jail Break	5
Ludzie i Hobbici - Archet	6
Ludzie i Hobbici: The Assault on Archet	10
Krasnoludy: Into the Silver Deep	11
Krasnoludy: Thorin's Gate	12
Elfy: The Refuge of Edhelion	16
Elfy: Thorin's Gate	17
Krasnoludy i Elfy – Skorgrim's Tomb	21
Reflecting Pools	23
Rasy i klasy	24
Rasy	24
Klasy	25
Zawody (Crafting)	28
Monster Play	31

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

Witaj w naszym podręczniku dla początkujących graczy, którzy chcą wejść w magiczny świat Śródziemia! *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* to gra z gatunku MMO – co znaczy, że tysiące graczy z całego świata jednocześnie zajmują się poszukiwaniem w niej przygód. Niniejszy poradnik nie jest skierowany do starych wyjadaczy gatunku; stanowi za to idealną pomoc dla nowicjuszy, którzy nie mają doświadczenia z tego typu grami. Z tego względu omawiamy w nim tylko początkowy etap gry, starając się jednak wszystko ująć w sposób możliwie najbardziej szczegółowy i jasny.

LOTRO nie jest typowym MMORPG-iem. W porównaniu do konkurencyjnych tytułów dużą rolę odgrywa w nim fabuła oraz wykonywanie questów nie polegających tylko i wyłącznie na walce. Nie jest to miejsce dla graczy-cyborgów, którzy potrafią przez 12 godzin siedzieć w lesie i zabijać niedźwiedzie, by zdobyć wielkie ilości doświadczenia – o nie, w tej produkcji o wiele bardziej opłaca się pomóc hobbickiej kucharce dostarczyć jabłecznik do klienta, albo zebrać leśne jagody na zlecenie wygłodniałego strażnika. Nie lękaj się więc wielkich słów „Massively Multiplayer”, tylko podejdź do tej gry jak do bardzo rozbudowanego tytułu typu action-RPG. A że czasami przyjdzie ci zawrzeć sojusz z innymi graczami i wspólnymi siłami uderzyć na obozowisko orków? No cóż, tym większa frajda! Kto wie, może spotkasz tam i autora tych słów, leniwie kurzącego fajkę na tle sielskiego krajobrazu Shire?

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

Pierwsze kroki

H o b b i c i : A R o a d t h r o u g h t h e d a r k

Porozmawiaj z listonoszem Tookiem (*Postman Took*), a gdy zostanie ci przydzielona misja, zaakceptuj ją (*Accept*) i wyjdź na zewnątrz używając drzwi za twoimi plecami. Idź wzdłuż ścieżki aż zobaczysz *Boundera Boffina*. Porozmawiaj z nim, a następnie zbadaj zawartość pobliskiego pakunku (*Satchel*). Weź ze środka broń (jest ona dopasowana do klasy twojej postaci) i uzbrój się w nią, otwierając okno ekwipunku (*I*) i dwukrotnie klikając na jej ikonkę. Ponownie porozmawiaj z Boffinem i poczekaj, aż otworzy on przed tobą drzwi.



Oczyść drogę, atakując dwa pająki (stosowną komendę wydajesz klikając PPM na przeciwniku), po czym raz jeszcze zagadaj do Boffina. Idź za nim aż dojdziecie do dużej pajęczyny. Gdy Boffin zacznie ją przecinać, zajmij się trzema pajakami, które się zjawiają. Gdy ci się to uda, idź za swym towarzyszem. Nie uda mu się otworzyć drzwi do chaty, porozmawiaj więc z nim i przejdź przez kolejne drzwi. Dojdiesz do miejsca, gdzie zobaczysz mrocznego jeźdźcę. Po krótkiej scenie zostaniesz uratowany przez *Amdirę* i jego świtę. Poczekaj, aż NPC skończą rozmawiać z Boffinem, po czym porozmawiaj z obydwojema wybawcami. I tak zakończysz swojego pierwszego *instance'a* (fabularny epizod wyrwany z „ogólnego” świata, w którym znajdują się wszyscy gracze) w Śródziemiu.

L u d z i e : J a i l B r e a k

Porozmawiaj z *Amdirem*. Poczekaj, aż zabije on strażnika, po czym wyjdź i weź broń ze skrzyni (kliknij na niej PPM). Zamień ją z twym początkowym orężem, po czym raz jeszcze zagadaj do Amdira. Przejdź przez wskazane przez niego drzwi. Musisz pokonać 4 strażników pilnujących *Celandine Brandybuck* – idź przed siebie i walcz z kolejnymi przeciwnikami (pamiętaj o przeszukiwaniu zwłok), aż zobaczysz hobbitkę. Porozmawiaj z nią. Otworzy ona dla ciebie drzwi – przejdź przez nie i pokonaj jeszcze jednego nieprzyjaciela, *Edrika*. Porozmawiaj z *Mundo Sackville-Bagginsem*. Idź za hobbitami i obejrzyj scenkę, w której Amdir staje naprzeciwko *Nazgula*. Gdy potwór odejdzie, podejdź do Amdira i porozmawiaj z nim, po czym raz jeszcze zagadaj do Celandine. Wybierz opcję „*Finish now*”, by ukończyć tę misję.



L u d z i e i H o b b i c i - A r c h e t

M a p a



1 – Archet

2 – Legowisko pajaków

3 – Hunting Lodge

4 – Farma Dirka Mudbricka

5 – Miejsce pobytu szpiega

6 – Bronwe's Folly

7 – Obóz bandytów Blackwold

8 – Legowisko Old Bloodtuska

9 – Farma Sprigleya

Opis przejścia

Znajdujesz się w wiosce o nazwie *Archet* **(1)**. Porozmawiaj z *Kate Henseed* i zgódź się na zlecane przez nią zadanie znalezienia *Amdir*.

UWAGA: Jeśli grasz jako człowiek, miejsce Kate zajmie hobbit *Mundo*. Poza tym drobnym szczegółem, oba cykle misji treningowych są od tego momentu identyczne.

Jest on kilka kroków na południe – leży pod baldachimem przed jedną z chat (zaznaczony jest na mini-mapie znakiem pierścienia). Dostaniesz od niego nieco pieniędzy oraz wybrany model rękawic – materiałowe bądź skórzane. Jeśli twoja postać może używać tych drugich (ich ikona ma niebieską obwódkę), właśnie na nie się zdecyduj; jeśli nie – zgódź się na słabszy model. W podobny sposób powinieneś postępować z większością nagród w nadchodzącym cyklu misji. Zakończ misję (*Finish Now*), a zostanie ci przydzielona następna – *Captain Brackenbrock*. Amdir życzy sobie, byś porozmawiał z tą postacią.



Kapitana znajdziesz w karczmie *The Mad Badger*, kilka kroków od Amdir. Porozmawiaj z nim i wróć do zleceniodawcy. W następnej kolejności każe ci on odszukać trenera właściwego klasie twojej postaci. Ponownie nie musisz szukać daleko – raptem kilka kroków na południowy wschód znajduje się plac, na którym stoją wszyscy nauczyciele. Wybierz tego właściwego i zagadaj do niego. Wybierz opcję dialogową „*Into: Honing your skills*”. Zagadaj raz jeszcze, tym razem wybierając „*Train Skills*” i naucz się jedynej dostępnej w tym momencie umiejętności. W ten sposób poznawać będziesz nowe techniki walki. Pamiętaj, by przeciągać je na pasek szybkiego uruchamiania na dole ekranu, otwierając zakładkę *Skills* na karcie postaci (C) i przeciągając odpowiednią ikonkę na jeden z pustych kwadracików. Wróć do Amdir po kolejny zastrzyk gotówki.

Amdir uzna, że jesteś gotów wziąć się za obronę wioski. Poleci ci porozmawiać z *Dirkiem Mudbrickiem*. Gdy akceptujesz tę misję (*Seeing to the Defence*), zagadaj również do stojącej obok *Celandine Brandybuck* i weź od niej questa *Remedy to the Old Kings*. Opuść wioskę, kierując swe kroki na południe. Porozmawiaj z *Dirkiem* **(4)**, a zostanie ci zlecone zabicie 6 wilków łączących po okolicy. Nic prostszego – pamiętaj tylko o używaniu umiejętności w czasie walki (powinieneś mieć teraz 4 nadające się do boju skille, ułożone pod przyciskami od 1 do 4). Aby upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, skieruj się w stronę *Bronwe's Folly* **(6)**. Znajdziesz tam nie tylko wilki, ale i rośliny *Kingsfoil Leaves*, których zebranie poleciła ci *Celandine* (jak wszystkie tego typu przedmioty w grze, zbierasz je stając tuż przy nich i wciskając PPM). Gdy pokonasz 6 wilków i zbierzesz 4 rośliny, wróć do *Archet*. Pamiętaj też, by zbierać skóry i łapy z ciał martwych zwierząt – sprzedając je w sklepie nieco zarobisz.