

No Man's Land: Fight For Your Rights!

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

No Man's Land Fight for Your Rights!

autor: Szymon „Wojak” Krzakowski

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.

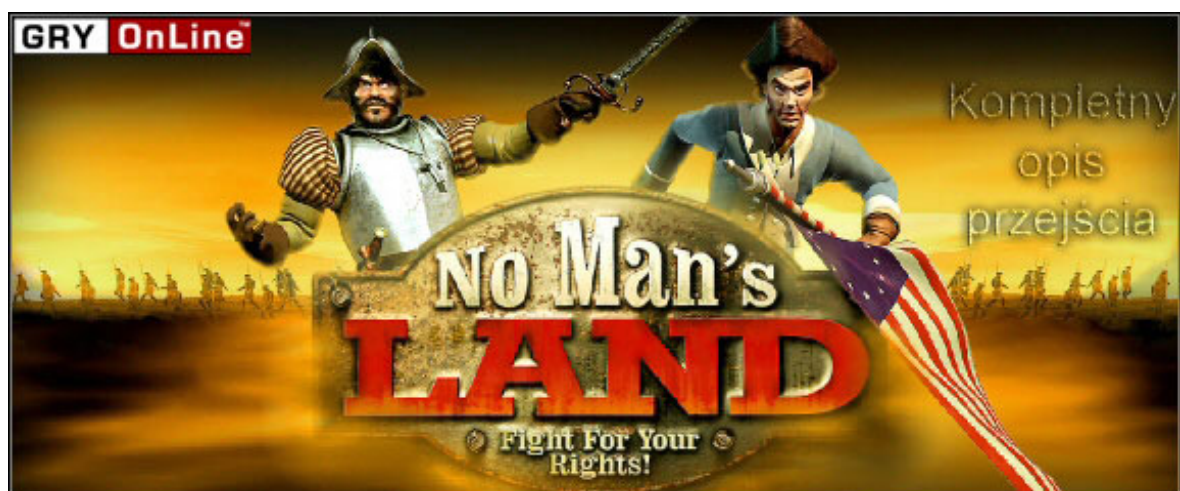
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	3
PORADY OGÓLNE	4
KAMPANIA 1	5
MISJA 1 - HISZPANIE	5
MISJA 2 - HISZPANIE	6
MISJA 3 - HISZPANIE	7
MISJA 4 - HISZPANIE	8
MISJA 5 - HISZPANIE	9
MISJA 6 - HISZPANIE	10
KAMPANIA 2	11
MISJA 1 - LEŚNI INDIANIE	11
MISJA 2 - LEŚNI INDIANIE	12
MISJA 3 - LEŚNI INDIANIE	13
MISJA 4 - LEŚNI INDIANIE	14
MISJA 5 - LEŚNI INDIANIE	15
MISJA 6 - PRERIOWI INDIANIE	17
MISJA 7 - PRERIOWI INDIANIE	18
MISJA 8 - PRERIOWI INDIANIE	19
MISJA 9 - PRERIOWI INDIANIE	20
MISJA 10 - PRERIOWI INDIANIE	21
KAMPANIA 3	22
MISJA 1 - ANGLICY	22
MISJA 2 - ANGLICY	23
MISJA 3 - ANGLICY	24
MISJA 4 - ANGLICY	25
MISJA 5 - ANGLICY	26
MISJA 6 - PATRIOCI	27
MISJA 7 - PATRIOCI	28
MISJA 8 - PATRIOCI	30
MISJA 9 - PATRIOCI	31
MISJA 10 - PATRIOCI	32
MISJA 11 - OSADNICY	33
MISJA 12 - OSADNICY	34
MISJA 13 - OSADNICY	35
MISJA 14 - OSADNICY	36

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

W poradniku niniejszym znajdziecie wzbogacony dodatkowo o mapy kompletny opis przejścia gry „No Man's Land”. Wcześniej jednak polecam zapoznać się z garścią porad ogólnych, dobrze będzie też przed zabraniem się za kampanie ukończyć poprzedzające je Wprowadzenie, dzięki któremu poznacie podstawy rozgrywki i dowiecie się, o co tutaj tak właściwie chodzi.

Poradnik powstał w oparciu o angielską wersję gry, więc większość nazw przełożyłem, pozostawiając obok wersję oryginalną. Wszelako celów misji nie tłumaczyłem dosłownie, ale postarałem się, by dobrze oddawały sens danego zadania. Mimo to korzystając z nich bez problemów ukończycie każdą misję.

Jako nawiasy kwadratowe ([1], [2] etc) przedstawiłem kolejne cele misji, brązowe litery zaś (**A**, **B** itd.) to zaznaczone na mapie punkty. Jeśli obok celu misji znajduje się gwiazdka (np. [2*]), to oznacza to, iż jest to zadanie dodatkowe i tym samym wykonywać go nie trzeba. Zazwyczaj jednak po wypełnieniu tego typu celów otrzymuje się jakąś nagrodę (najczęściej dodatkowe surowce).

PORADY OGÓLNE

- Ukończ „Wprowadzenie”. Nie tylko poznasz w nim bohaterów, z którymi zetkniesz się w trakcie dalszych kampanii, ale przede wszystkim nauczysz się podstaw gry, a to z pewnością Ci się przyda.
- W trakcie rozgrywki gromadzisz trzy surowce: złoto, drewno oraz żywność. Złoto zdobywasz tylko w kopalniach, drewno wyłącznie podczas wyrębu drzew, żywność zaś możesz pozyskać na kilka różnych sposobów. Możesz postawić w odpowiednim miejscu pole, zabić kręcące się w okolicy zwierzęta bądź łowić ryby (Anglicy).
- W każdej niemal misji wrogowie atakują regularnie niewielkimi grupami. Zawsze nadchodzą tą samą drogą, więc stawiając wieże strażnicze zapewnisz sobie spokój. Najlepiej buduj dwie wieże i wypełnij je ludźmi, a dodatkowo w jednej z nich umieść działo.
- Korzystaj ze specjalnych zdolności bohaterów. Są naprawdę bardzo przydatne i z pewnością ułatwią Ci ukończenie misji.
- Indianie potrafią pływać i przechodzić między drzewami. Korzystaj z tego szczególnie wówczas, gdy zauważysz, że wodą bądź lasem można dostać się niezauważenie na tyły wrogiego obozu.
- W pierwszej kolejności poza kolejnością niszcz wrogie działa. Potrafią naprawdę nieźle przyłożyć. Pamiętaj również tym samym, by za wszelką cenę chronić własne armaty.
- Grając Indianami pamiętaj o tym, by „wynaleźć” płonące strzały. Łucznikom znacznie lepiej idzie wówczas niszczenie wrogich budynków.
- Kontrolowani przez Ciebie ludzie nie za bardzo radzą sobie z utrzymaniem formacji. Najlepiej ustawiać ich zawsze za pomocą komendy „Hold Position” – masz wtedy pewność, że na pewno nie będą ignorować atakujących ich wrogów, ale też nie pobiegą za nimi na drugą część mapy.
- Rozkaz „Hold Position” przydaje się zarówno podczas obrony, jak i podczas ataku. Ustawieni w tej formacji strzelcy natychmiast rozstrzelają każdego nadchodzącego wroga bez większych strat własnych.
- Każda ze stron konfliktu posiada budynek, który umożliwia leczenie rannych jednostek. Wystarczy tylko podejść do takiej budowli, a zdrowie automatycznie zacznie się regenerować.
- Grupuj jednostki. Dzięki temu nie będziesz miał problemów z przełączaniem się podczas walki między poszczególnymi rodzajami zbrojnych.
- Pamiętaj o tym, że poszczególne rodzaje jednostek z jednymi wrogami radzą sobie lepiej, a z innymi gorzej. Łucznicy na przykład nie działają zbyt wiele w walce z konnicą, ale za to bez problemu wystrzelają silnych (i niezbyt szybkich) zbrojnych.
- Ogradzanie osady palisadą zbyt wiele nie daje. Lepiej postawić wieże strażnicze i wypełnić je strzelcami.
- Atakując wrogi obóz najpierw niszcz wieże strażnicze (aby nie przeszkadzały Twoim ludziom), następnie budynki „produkujące” żołnierzy, a dopiero na końcu pozostałe budowle (domy, pola, kopalnie itd.).

KAMPANIA 1

MISJA 1 - HISZPANIE
THE BLOCKADE (BLOKADA)

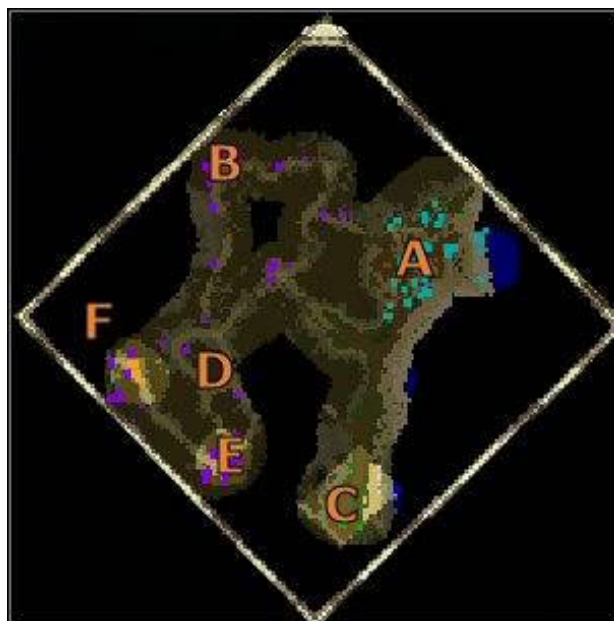


CELE MISJI:

- POKONAJ PIRATÓW I ZNISZCZ PORTY [1]
- WYKOŃCZ DRAKE'A [2]

Kapitan Esteban Carvinez, którego losy śledzić będziesz w tej kampanii, dopiero przybył na niewielką wyspę (A), a już ma pełne ręce roboty. Okazuje się bowiem, że okoliczni piraci pod wodzą niejakiego Drake'a napadli niedawno na obóz Hiszpanów i lada chwila mogą zrobić to ponownie. Trzeba ich więc uprzedzić, ale najpierw lepiej się do tego przygotować. Przede wszystkim poślij część swoich ludzi (kolonistów) do budowy kopalni złota, bo będziesz za chwilę potrzebować spore ilości tego surowca. Z pewnością zauważyłeś już, że większość pobliskich budynków jest poważnie uszkodzona, więc "wyprodukuj" trochę nowych kolonistów (jakkolwiek by to nie brzmiało) i każ im je naprawiać. Właściwie nie warto czekać i rekrutować nowych jednostek, w zupełności wystarczy Ci to, co masz. Zaznacz swoje okręty wojenne i poślij je do punktu B, gdzie napotkasz najpierw wrogi statek transportowy, a potem kilka okrętów wojennych. W międzyczasie powinny dotrzeć posiłki, więc dołącz je do swoich jednostek i zniszcz porty [1]. Na wschodzie, w okolicach punktu C, pojawi się okręt Drake'a. Trzeba przyznać, że jest wyjątkowo twardy i niełatwo go zniszczyć, ale i tak nie będziesz musiał tego robić [2] - ucieknie, gdy tylko mocniej mu przyłożysz. Drake będzie się co prawda zarzekał, że jeszcze Cię dopadnie, ale nie zmienia to faktu, że zwycięstwo jest Twoje.

MISJA 2 - HISZPANIE
DARK MENACE (PONURA GROŹBA)



CELE MISJI:

- ODEPRZYJ ATAK INDIAN **[1]**
- ZNAJDŹ I ZABIJ SZAMANA **[2]**
- UWOLNIJ UWIĘZIONYCH ŻOŁNIERZY **[3*]**
- URATUJ FARMERÓW **[4*]**

Po raz kolejny kapitan Carvinez dopiero co przybył na wyspę (A), a już sytuacja wygląda niezbyt ciekawie. Obóz atakowany jest przez grupę Indian, więc jak najszybciej rozpraw się z nimi **[1]**. Po chwili dostaniesz do dyspozycji kolejnego (obok Carvinea) bohatera - Mendozę. Z rozmowy z nim dowiesz się, że Indianie coś kombinują i w pobliżu grasuje jakiś demon, a ściślej - umiejący przywoływać dzikie zwierzęta szaman. Trzeba się go jak najszybciej pozbyć **[2]**, ale wcześniej warto wypełnić dwa inne cele, które co prawda do zaliczenia misji nie są wymagane, ale ich ukończenie będzie bardzo przydatne. Pamiętaj, by poruszać się po lesie ostrożnie, bo zamieszkujące okolicę wilki i niedźwiedzie wręcz uwielbiają wyskakiwać zza drzew i atakować. Ruszaj więc na północny zachód (do punktu B), gdzie znajduje się pilnowane przez kilku Indian "więzienie". Zabij strażników i uwolnij swoich żołnierzy **[3*]**, a chętnie się oni do Ciebie przyłączą. Teraz wróć do obozu (A) i poślij jednostki do punktu C. Mieszkający tam farmerzy są atakowani, więc pomóż im **[4*]**, a potem zabierz ich ze sobą - nie są może zbyt silni, ale zawsze to jakaś pomoc. Masz już wystarczająco dużo jednostek, toteż możesz w końcu stawić czoła szamanowi. Ruszaj do punktu D i pokonaj kilka niedźwiedzi, a następnie skieruj się do E. Szaman o wdzięcznym imieniu Penegashea poskacze, pokrzyczy, przyzwie zwierzę i ucieknie. Tobie zaś nie pozostaje chwilowo nic innego, jak tylko wybić wilka i Indian, a następnie gonić szamana. Idź więc na północ (uważaj na kilku wrogów), a dojdiesz po chwili do punktu F. Penegashea nie ma zamiaru się poddać - najpierw zwymusza Twoich ludzi, a potem pomacha rękami i obok stojącego niedaleko totemu pojawią się dzikie zwierzęta. Zabij je jak najszybciej, a potem zniszcz totem, bo inaczej szaman znowu kogoś przyzwie. Na koniec Penegashea zdecyduje się walczyć bardziej tradycyjnie, ale zabicie go nie powinno już stanowić większego problemu.

MISJA 3 - HISZPANIE CURSE OF GOLD (KLĄTWA ZŁOTA)



CELE MISJI:

- DOSTAŃ SIĘ DO OBOZU I POZBAĐ SIĘ NĘKAJĄCYCH CIĘ DUCHÓW **[1]**
- ODBUDUJ OBÓZ I PRZEJMIJ KOPALNIĘ ZŁOTA NA PÓŁNOCNYM WSCHODZIE **[2]**
- ZNAJDŹ STARĄ KOPALNIĘ ZŁOTA **[3*]**

W tej misji początkowo masz jednego bohatera mniej (z przyczyn bliżej nieznanych znika Mondoza), ale za to otrzymujesz w zamian innego - misjonarza Padre Rodrigo. Potrafi on wyganiać duchy, więc korzystaj z tego, gdy tylko jakieś zobaczysz - a już za moment z pewnością się na kilka natkniesz. Opuść bezpieczne okolice klasztoru (**A**) i ruszaj drogą najpierw na południe, a następnie na zachód. W okolicach punktu **B** Twoi ludzie znajdą dwóch martwych Hiszpanów. Rodrigo zdecyduje się uczcić pamięć zmarłych krótką modlitwą, ale przerwą mu pojawiające się nagle zjawy. Pozbądź się ich, a następnie idź do punktu **C**, gdzie czeka już kilku kolonistów. Teraz trzeba odbudować obóz (**D**), więc postaw odpowiednie budynki i rozpocznij rekrutację jednostek. Do pomyślnego ukończenia misji wystarczy Ci 15 swordsmenów, 10 pikemanów i 15 konkwistadorów. W międzyczasie, zanim stworzysz taką armię, zaznacz te jednostki, które są już gotowe do walki, i poślij je do punktu **D**. Po pozbyciu się kilku duchów dojdiesz do totemu (**E**) - podobnego do tego, który niedawno widziałeś. Pamiętasz z pewnością, że wtedy trzeba go było zniszczyć, a teraz oczywiście musisz zrobić dokładnie to samo **[1]**. Sprawę nękających Cię zjaw można już więc uznać za zamkniętą, teraz czas zająć się Indianami. Twoim głównym celem jest dotarcie do północnej części mapy **[2]**, ale drogi doń pilnują dwa wrogie obozy. Najpierw ruszaj do punktu **F** - wybij wszystkich Indian i zniszcz znajdujące się tutaj budynki (wieże strażnicze również). Jeśli Twoi ludzie mocno ucierpieli, możesz "wyprodukować" im wsparcie, albo też wybudować klasztor i wyleczyć rannych. Bądź co bądź, zanim udasz się na północ, skieruj się najpierw na zachód - a ściślej do punktu **G**. Schowana jest tam stara kopalnia **[3*]**, której odkrycie sprawi, że otrzymasz 1000 sztuk złota. Teraz możesz już spokojnie ruszać na północ. Najpierw zajmij się Indianami pilnującymi wejścia do obozu (**H**), a następnie tymi schowanymi za palisadą (**I**). Nie powinieneś mieć z nimi problemów, ale pamiętaj, by zniszczyć wieże strażnicze, bo bez tego misja nie zostanie zaliczona.