

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie II

autor: Daniel „Kull” Sodkiewicz

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

Wstęp	3
Siły Zła	4
Siły Zła 1 - Lorien	4
Siły Zła 2 – Szara Przystań	6
Siły Zła 3 -Shire	9
Siły Zła 4 - Fornost	11
Siły Zła 5 – Mroczna Puszcza	14
Siły Zła 6 – Zwiędłe Wrzosowiska	16
Siły Zła 7 – Erebor	18
Siły Zła 8 – Rivendeli	21
Siły Dobra	23
Siły Dobra 1 - Rivendell	23
Siły Dobra 2 – Wysoka Przełęcz	25
Siły Dobra 3 – Wrzosowiska Etten	27
Siły Dobra 4 – Góry Błękitne	29
Siły Dobra 5 – Szara Przystań	31
Siły Dobra 6 – Kelduina	34
Siły Dobra 7 – Erebor	36
Siły Dobra 8 – Dol Guldur	38
Moce Sił Zła	41
Moce Sił Dobra	43

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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



Wstęp

Bitwa o Śródziemie 2 to wyśmienita gra strategiczna, której misje dla pojedynczego gracza stają się wyzwaniem jedynie na wyższym poziomie trudności. Powiadam Wam, nie warto rozpoczynać kampanii single player na łatwym poziomie. Jedynie poziom średni i zaawansowany dostarczy odpowiedniej dawki rozrywki. Właśnie z myślą o tego typu zabawie, stworzony został poniższy poradnik i solucja.

Gra posiada bardzo przyzwoity samouczek, który szczegółowo wyjaśnia zasady rządzące światem BFME2. Zakładam, że każdy z Was zapoznał się z tym tutorialiem, dzięki czemu obeszło się w poradniku bez nauki podstaw rozgrywki i obsługi interfejsu programu.

Kilka słów wyjaśnienia należy się również w kwestii obsługi samego poradnika. Tekst ilustrowany jest screenami, do których treść odwołuje się za pomocą numeracji w postaci: **#1**, **#2**, **#3** ... itd. Wprawne oko gracza zauważy również dwukolorowe cele misji. **Kolor zielony** oznacza, iż są to cele dodatkowe.

Na koniec warto jeszcze dodać, iż w przypadku problemów z zawieszaniem się gry, pierwsze co robimy, to aktualizujemy sterowniki karty graficznej – u mnie pomogło. Nie należy także przechodzić obojętnie obok udostępnionych łatek, poprawiających wykryte w grze błędy.

To byłoby na tyle, zapraszam do gry i dalszej lektury.

Daniel „Kull” Sodkiewicz

Siłły Zła

S i ł y Z ł a 1 - L o r i e n

Cele misji:

- Zbuduj jaskinię goblinów.
- Wyszkol w jaskini dwie hordy goblinów.
- Zbuduj tunel.
- Zbuduj szczelinę.
- Ulepsz szczelinę, aby szkolić trole.
- Wyszkol trola jaskiniowego w ulepszonej szczelinie.
- Przekrocz rzekę i zniszcz dwa nadrzewne domy elfów.
- Zniszcz twierdzę Lothlorien, Karas Galadhon.
- Rozbuduj obronę swej fortecy za pomocą 2 ulepszeń.
- Uwolnij wszystkich trzech olbrzymów.
- Przywróć pokonanego bohatera do życia w fortecy (gdy zginie).

Na początku wypełniamy nieskomplikowane zadania związane z rozbudową bazy (w tym ulepszenie obrony fortecy **#1**) i armii. Pierwszym poważnym wyzwaniem, będzie zniszczenie elfów stacjonujących za rzeką **#2**. Na podbój wroga wyruszamy dopiero, gdy zbudujemy maksymalnie dużą ilość wojsk. Wielkość naszej armii ogranicza populacja, nie wyszkolimy więc więcej niż kilka oddziałów. Należy przy tym pamiętać, aby stworzyć zróżnicowane wojsko, składające się ze wszystkich trzech dostępnych jednostek: goblinów wojowników, goblinów łuczników i trolli jaskiniowych. Podczas starć nie należy przejmować się dostępnym bohaterem - nie oszczędzamy jego zdrowia. Gdy zginie, można go wskrzesić w fortecy.





Po drugiej stronie rzeki warto wybudować wyjście z tunelów, za ich pomocą szybciej będziemy mogli transportować gobliny z bazy prosto na pole walki. Nie należy również zapominać o możliwości posiadania mocy **#3** (punkty niezbędne do ich odkrycia zdobywamy podczas walki). Możemy je aktywować poprzez przycisk A - **#4**, a używać przez skróty umieszczone w miejscu B - **#4**.

Przed przystąpieniem do ataku na główną siedzibę elfów (północny-zachód), warto wypełnić dodatkowe zadanie – uwolnić trzech olbrzymów **#6**. Znajdują się oni w miejscach zaznaczonych na **#5**. Atak na twierdzę wroga: z trzema olbrzymami, jeźdźcami na koniach, czarami i możliwie dużą do zbudowania armią, nie będzie stanowić dla nas żadnego problemu.



S i ł y Z ł a 2 – S z a r a P r z y s t a ń

Cele misji:

- Zdobądź stocznie.
- Zbuduj trzy czarne okręty.
- Zatop elfickie konwoje uciekające z Szarej Przystani.
- Zniszcz elfickie wieże bojowe broniące plaży.
- Ochroniaj swoje transportowce.
- Pokonaj elfy broniące plaży.
- Zniszcz trzy fortece.
- **Zajmij posterunek.**

Za pomocą korsarzy przejmij dwie widoczne stocznie. Aby to zrobić wystarczy najechać jednym z oddziałów na flagę stojącą przed budynkiem **#1**. Następnie stwórz flotę trzech czarnych okrętów korsarzy **#2**, które stanowią podstawową jednostkę do walki na morzu. Przy pomocy zbudowanych statków niszczymy nadpływające z północnego-wschodu statki elfów.

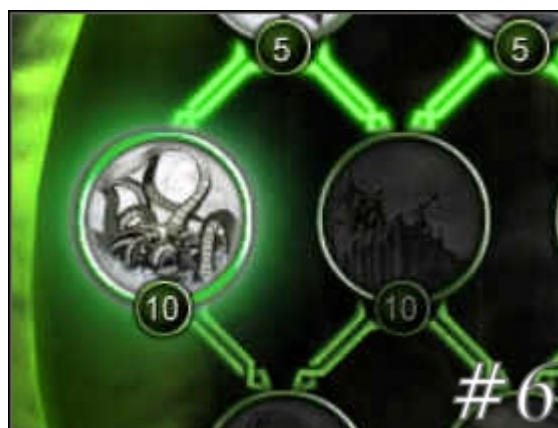


Naszym kolejnym zadaniem jest przygotowanie plaży (na północnym-zachodzie) do inwazji. Znajdują się tam wieże bojowe, które niszczymy przy użyciu okrętu artyleryjskiego zbudowanego w zdobytych na początku misji dokach. Statki z siłami zła zbliżają się do plaży, musimy chronić owe transportowce, aby bezpiecznie dotarły do celu. Będą je chciały zniszczyć statki elfów, które przybędą z północnego wschodu. Wybudowane dotychczas cztery statki nie poradzą sobie z siłami wroga. Musimy stworzyć więcej takich jednostek, najlepiej kilka sztuk czarnych okrętów korsarzy (nie żałujemy pieniędzy na ich budowę, statki te przydadzą się w dalszej części misji).

Gdy zaczną kończyć nam się zapasy, otrzymamy dodatkowe zadanie – zdobyć posterunek wroga znajdujący się w południowo-wschodniej części mapy, ukryto tam sporo surowców. Korsarze znajdujących się obok doków wysyłamy do przejścia kontroli nad tym budynkiem **#3**.



Gdy nasze okręty dotrą na plażę **#4** przejmujemy kontrolę nad atakującymi oddziałami i niszczymy stacjonującą tam siłą wroga. Warto wspomóc nasze oddziały magią, czyli dostępnymi mocami. Gdy uporamy się z pierwszą linią obrony elfów, trzeba jak najszybciej zniszczyć znajdującą się na wzgórzu wieżę i broniące je Enty **#5**.



Po przejęciu kontroli nad piaszczystym terenem, rozbudowujemy na nim bazę, budujemy ulepszenia w skarbcu i szkolimy armię (jakieś osiem oddziałów). Żołnierzami wyruszamy na północny-wschód, gdzie znajdują się nasze kolejne cele – trzy fortece wroga. Nim do nich dotrzemy, po drodze stoczymy kilka nietrudnych do wygrania potyczek. Poważniejsza bitwa będzie mieć miejsce w mieście elfów. Przed zaatakowaniem tego miejsca sugeruję, aby posiąść moc o nazwie – przywołanie czatownika **#6**. Potwór z wielkimi mackami bardzo znacząco zmniejszy liczebność elfickich wojowników **#7**. Przejęcie kontroli nad miasteczkiem nie powinno sprawić większego kłopotu.