

Black & White 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Black & White 2

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

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.

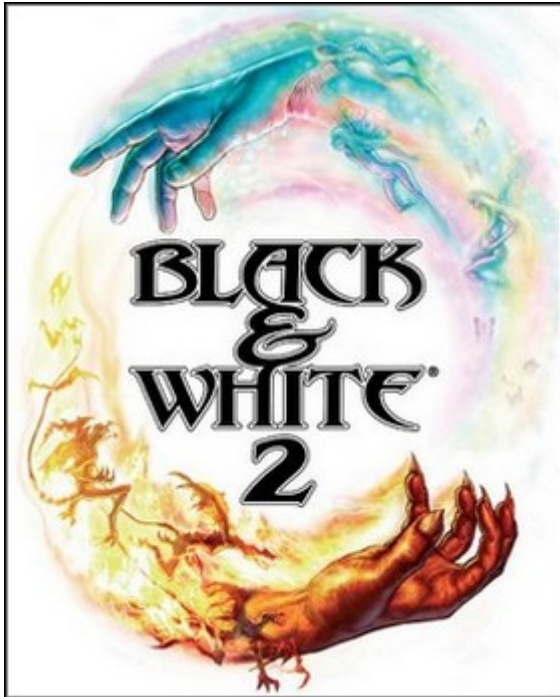
SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
CHOWANIEC	4
WYSPY – objaśnienie	5
WYSPA PIERWSZA	6
Gameplay	6
Zadania	7
WYSPA DRUGA	9
Gameplay	9
Zadania	9
WYSPA TRZECIA	11
Gameplay	11
Zadania	16
WYSPA CZWARTA	18
Gameplay	18
Zadania	21
WYSPA PIĄTA	24
Gameplay	24
Zadania	27
WYSPA SZÓSTA	30
Gameplay	30
Zadania	35
WYSPA SIÓDMA	39
Gameplay	39
Zadania	42
WYSPA ÓSMA	44
Gameplay	44
Zadania	47
WYSPA DZIEWIĄTA	50
STAWIANIE MIAST	55
CUDA	56
CUDA CHWAŃCA	58

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

WSTĘP



Czas rozpocząć zabawę na malowniczo wyglądających wyspach, gdzieś... niewiadomo gdzie. Dzięki swoim boskim umiejętnościom poprowadzisz lud Greków do zwycięstwa nad brutalnymi Aztekami. Trzymając ich silną ręką bądź pomagając w potrzebach, otrzymywać będziesz należną Ci chwałę, którą wykorzystasz do pokonania wszystkich wrogów. Nie mogło również zabraknąć chowańca, Twojego ziemskiego wysłannika, który przy większej lub mniejszej ingerencji pomoże Ci we wszelkich przeciwnościach losu – w bitwach i rozbudowie miast.

Poradnik zawiera gruntowny opis wszystkich dziewięciu wysp, wraz ze szczegółami na temat zadań z srebrnych zwojów (i innych). Ponadto dorzuciłem garstkę cennych porad.

Życzę miłej zabawy!

Łukasz „Crash” Kendryna

CHOWANIEC

Dzięki temu stworzeniu żadne zagrożenie nie powinno wywoływać u Ciebie strachu. Jego siła i umiejętności z dużą łatwością przeciwstawiają się potędze oponentów. Nie będę ukrywał, że jest on stworzony w głównej mierze do bitew, gdyż przy rozbudowie miast często nie można na nim polegać.

Jako dobry

Głównymi zadaniami, którymi Twój pupil powinien się zajmować będąc tym dobrym, jest pomaganie w pracach miejskich. Dzięki umiejętnościom (rolom) budowniczego, zbieracza czy komedianta będziesz mógł zrobić z niego potulnego pupila. Odpowiednio ustawiona rola nakazuje mu rozwijanie wyłącznie wybranej umiejętności, dlatego najlepiej umieszczać go w odpowiednich miejscach. Dla przykładu, gdy postawisz kilka fundamentów i chcesz, by chowaniec pomógł wieśniakom w budowaniu, wybierz rolę budowniczego i przywiąż go do jednego z budynków (pojawi się wokół niego granica, w zasięgu której będzie wykonywał daną pracę).

Możesz go również pozostawić samego sobie ustawiając mu „wolną wolę”. Obserwując go i reagując zaraz po tym, jak wykona jakąś czynność (a wykonuje ich naprawdę duży wachlarz) karz go bądź nagradzaj. W ten sposób pozwalasz wykonywać mu daną pracę lub powodujesz, że nie jej powtórzy. Dzięki temu kreujesz jego charakter.

Najbardziej przydatną rolą, którą polecam rozwijać (kupując jej kolejny poziom w pasku narzędzi, w dziale daniny) jest zbieractwo. Dzięki temu zwiększasz szybkość wzrostu surowców, które później z łatwością samemu wykorzystujesz do rozbudowy (gdy robi to podopieczny zajmuje do dużo czasu i jest mało efektywne). Ponadto możesz go wykorzystywać do pozyskiwania surowców spoza linii wpływów.

Jako zły

W przypadku, gdy chcesz, by jego osobowość była negatywna (w sensie moralnym), maksymalnie wykorzystuj rolę wojownika. Jego siła jest tak duża, że sam w niektórych misjach z łatwością pokonuje wielkie zastępy armii nieprzyjaciela. Priorytetowo daninę wydawaj na podnoszenie tej umiejętności, gdyż jest niezwykle ważna.

Jego siłę można dodatkowo zwiększyć kupując mu możliwość stosowania magii. To ona z bardzo dużą łatwością niszczy wojska. Najbardziej przydatna wydaje się kula ognia, dzięki niej zabija z większej odległości (unikając obrażeń) łuczników, którzy nawet nie reagują. Kule ognia może również rzucać poza mury przeciwnika, by niszczyć stacjonujące tam oddziały i budynki. Niezwykle przydatna jest też sposobność uzdrawiania. Stosuje ją w chwili zagrożenia własnego życia, jak również życia sojusznicznych jednostek.

Chowaniec idealnie nadaje się jako mur obronny, oczywiście nie dosłownie. Gdy nasze miasto usytuowane jest tak, że droga do niego prowadzi tylko przez jedno miejsce, umieszczamy tam chowańca (przywiązując go smyczą wojownika), a ten wykańcza wszystkich zbliżających się napastników.

WYSPY – objaśnienie

Każda wyspa, którą opisałem, składa się z dwóch większych działów: gameplay i zadania. W pierwszym opisałem, w jaki sposób prowadzić właściwą rozgrywkę – rozbudowę i bitwy. W dziale 'zadania' znajduje się opis do misji ze srebrnych zwojów i z zakładki 'zadania specjalne'. W niektórych przypadkach napomniałem co nieco o poleceniach z innych działów (jak miasto czy chowaniec), lecz przez ich częste powtarzanie się i ogólnie łatwość nie fatygowałem się pisać o rzeczach oczywistych.

Większość z wysp opisałem w dwojaki sposób (w działach gameplay). Akapity rozpoczynające się kolorem **pomarańczowym** przeznaczone są dla osób chcących przejść grę będąc dobrym bogiem i ten opis zazwyczaj jest skromniejszy, gdyż strategia takiej rozgrywki powtarza się na większości z wysp. Akapity zaczynające się od koloru **niebieskiego** to te, w których znajduje się opis do strategii i taktyk wojennych. Znajdziesz tu szerszy opis i więcej wskazówek.

WYSPA PIERWSZA

G a m e p l a y

Wyspa pierwsza to nic innego jak trening z podstawowymi elementami gry. Etap nie jest trudny i nie powinieneś mieć z nim problemów.



Na samym początku czeka Cię ważny wybór, spośród czterech (lub pięciu) chowańców musisz wybrać tego, z którym przejdziesz przez resztę problemów. Nie różnią się one właściwościami, dlatego wybór zależy od gustu.

Następnie zostaniesz przeprowadzony przez lekcję posługiwania się kamerą. Poznasz wszystkie sposoby kierowania nią. Jeśli grasz po raz pierwszy, radzę zapoznać się z tym (i nie klikać srebrnego zwoju – v. 1.1).



Kolejnym krokiem do zapoznania się ze wszystkimi aspektami sterowania jest odsłonięcie dwóch brązowych zwojów. Dzięki nim nauczysz się przenosić obiekty (w tym przypadku kamienie z czerwonego okręgu) i wyznaczać prace wyznawcom (farmera, drwala, rodzica i budowniczego). Słuchaj uważnie 'sumienia', bo dokładnie objaśnia, jak się to robi.

Krainę ukończysz uaktywniając wskazany przez kamerę złoty zwój usytuowany na zboczu góry.

Z a d a n i a

Problem z głazem



Jednym z pierwszych zadań ze srebrnego zwoju jest wyrzucenie kamienia z ogrodu pewnego chłopca. Zadanie bardzo proste: podnosisz kamień i wynosisz lub wyrzucasz go z zagrody.

Nagroda: 5 000 daniny

Przenoszenie Nomadów



Kolejnym zadaniem jest przeniesienie pięciu Nomadów uwięzionych na 'wyspie' pomiędzy spadającym wodospadem. Zwyczajnie ich podnoś ręką, tylko uważaj, by nikim nie rzucić.

Nagroda: 1 000 daniny