



Hearthstone: Klątwa Naxxramas

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Hearthstone: Klątwa Naxxramas

autor: Patryk "Irtan" Grochala

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Blizzard Entertainment, Wydawca Blizzard Entertainment
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ę c i

Wprowadzenie	3
Opis dodatku	4
Rewir Arachnidów	6
Anub'Rekhan - Normalny	6
Anub'Rekhan - Heroiczny	8
Wielka Wdowa Ferlina - Normalny	10
Wielka Wdowa Ferlina - Heroiczny	12
Maexxna - Normalny	14
Maexxna - Heroiczny	16
Wyzwania klasowe	18
Rewir Zarazy	23
Nicz Siewca Zarazy - Normalny	23
Nicz Siewca Zarazy - Heroiczny	25
Heigan Nieczysty - Normalny	27
Heigan Nieczysty - Heroiczny	29
Ochydziarz - Normalny	31
Ochydziarz - Heroiczny	33
Wyzwania klasowe	35
Rewir Zbrojnych	39
Instruktor Razuwiusz - Normalny	39
Instruktor Razuwiusz - Heroiczny	41
Gotyk Źniwiarz - Normalny	43
Gotyk Źniwiarz - Heroiczny	45
Czterech Jeźdźców - Normalny	47
Czterech Jeźdźców - Heroiczny	49
Wyzwania klasowe	51
Rewir Konstruktyw	56
Pacior - Normalny	56
Pacior - Heroiczny	58
Grobulus - Normalny	60
Grobulus - Heroiczny	62
Glut - Normalny	64
Glut - Heroiczny	66
Thadius - Normalny	68
Thadius - Heroiczny	70
Wyzwania klasowe	72
Leże Źmija Mrozu	77
Szafiron - Normalny	77
Szafiron - Heroiczny	79
Kel'Thuzad - Normalny	81
Kel'Thuzad - Heroiczny	83
Wyzwania klasowe	85

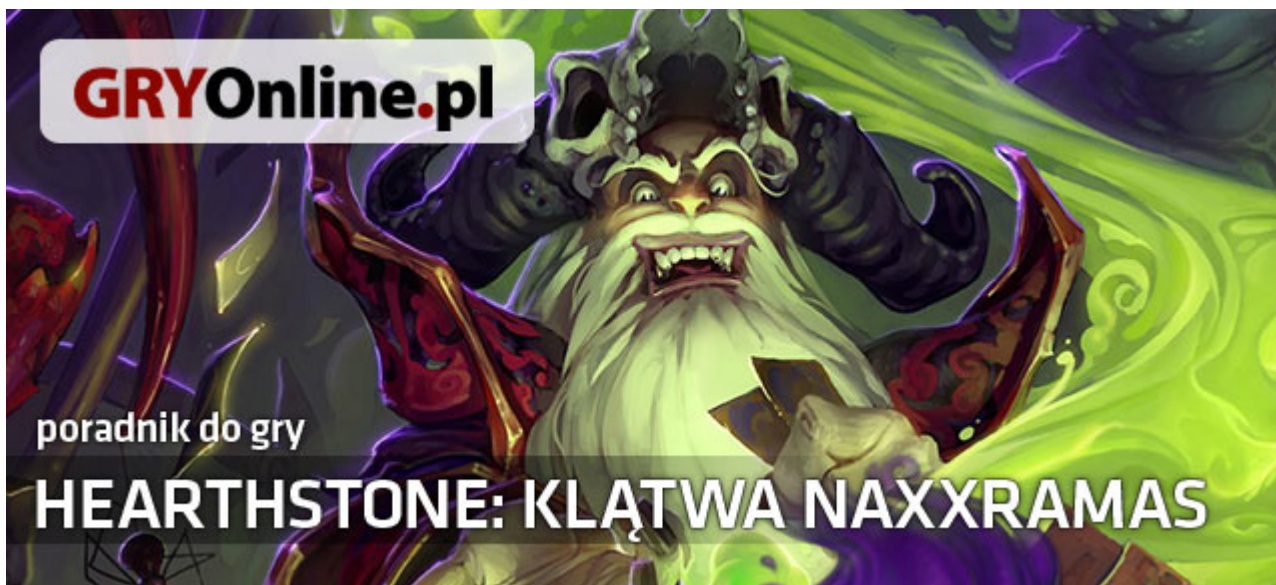
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

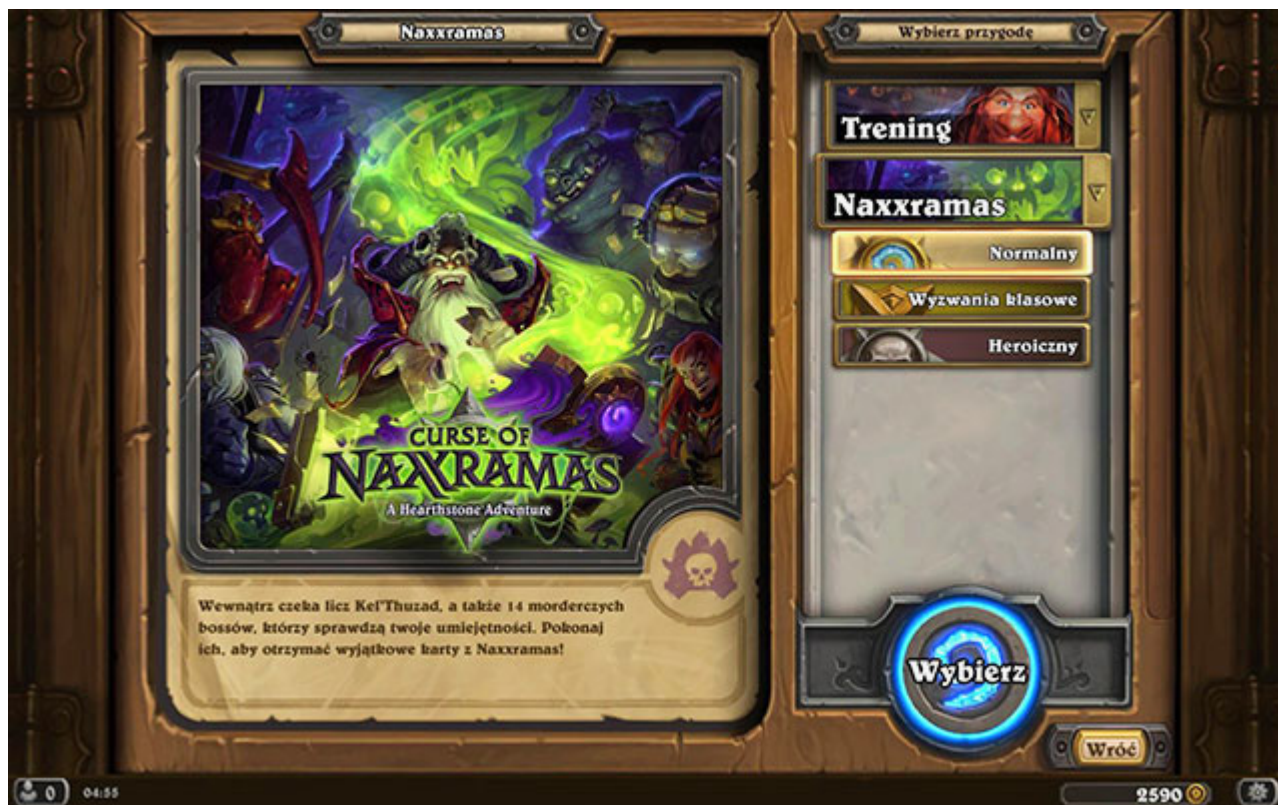
Wprowadzenie



Poradnik do *Klątwa Naxxramas*, czyli pierwszej przygody do gry *Hearthstone*, to bogate źródło informacji na temat występujących w grze kart oraz przeciwników. Z poradnika dowiesz się jak przejść wszystkie pięć skrzydeł foretecy i pokonać wszystkich występujących w nich bossów. W tekście podano talie polecane do konkretnych starć oraz proste taktyki umożliwiające szybkie zakończenie starć. Poradnik pozwala na ukończenie gry zarówno w trybie normalnym, jak i heroicznym. Opisano również wyzwania klasowe, mające formę logicznych zagadek, do których rozwiązania trzeba użyć przygotowanych przez twórców talii. Z poradnika dowiesz się także, jakie nagrody czekają na ciebie za pokonanie konkretnych przeciwników. *Klątwa Naxxramas* to pierwszy dodatek skupiające się na rozgrywce dla jednego gracza, stworzone z myślą o popularnej sieciowej grze karcianej *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, której akcja osadzona została w uniwersum serii *Warcraft*, autorstwa studia Blizzard Entertainment. *Hearthstone* zadebiutowało oficjalnie w połowie marca 2014 roku. Popularność tytułu była ogromna jeszcze w trakcie jego wielomiesięcznych beta-testów. Świetne przyjęcie produkcji sprawiło więc, że w kwietniu tego samego roku deweloperzy zapowiedzieli wprowadzenie trybu rozgrywki single player, którym jest *Klątwa Naxxramas*. W trakcie zabawy z *dodatkiem* gracze mogą przemierzyć pięć fragmentów nekropolii Naxxramas, znanej z gry *World of Warcraft*. Są to kolejno *Rewir Arachnidów*, *Rewir Zarazy*, *Rewir Zbrojnych*, *Rewir Konstruktorów* oraz *Leże Żmija Mrozu*. Dostęp do poszczególnych części budowli otrzymujemy, wykorzystując złoto zdobyte w grze, bądź płacąc prawdziwymi pieniędzmi za pomocą systemu mikrotransakcji.

Patryk "Irtan" Grochala (www.gry-online.pl)

Opis dodatku



Pierwsza przygoda

Klątwa Naxxramas jest pierwszą przygodą do *Hearthstone*, oferującą zestaw nowych kart, zastępy sterowanych przez komputer przeciwników oraz specjalne wyzwania w postaci zadań klasowych i trybu heroicznego.

Pełna przygoda Klątwy Naxxramas zawiera:

- Zestaw 30 wyjątkowych kart, które można otrzymać za pokonanie bossów oraz za wyzwania klasowe
- Tryb kampanii z 15 bossami dostępnymi w dwóch trybach: normalnym oraz heroicznym
- 9 wyzwań klasowych, po jednym dla każdej klasy
- Nowy, wyjątkowy rewers karty, będący nagrodą za pokonanie wszystkich przeciwników w trybie heroicznym.

Przygoda została podzielona na 5 rewirów, które są odblokowywane co tydzień. Pierwsze skrzydło jest darmowe przez miesiąc od startu (od 22.07.2014), a wszystkie pozostałe kosztują 5,99€ lub 700 sztuk złota z jeden rewir (2800 za cztery).

Istnieją również specjalne zniżki przy zakupie kilku skrzydeł na raz:

- Pięć skrzydeł: 21,99€
- Cztery skrzydła: 17,99€
- Trzy skrzydła: 13,99€
- Dwa skrzydła: 8,99€

Klątwa Naxxramas posiada 3 tryby, które przeznaczone są wyłącznie do rozgrywki jednoosobowej z komputerowym przeciwnikiem:

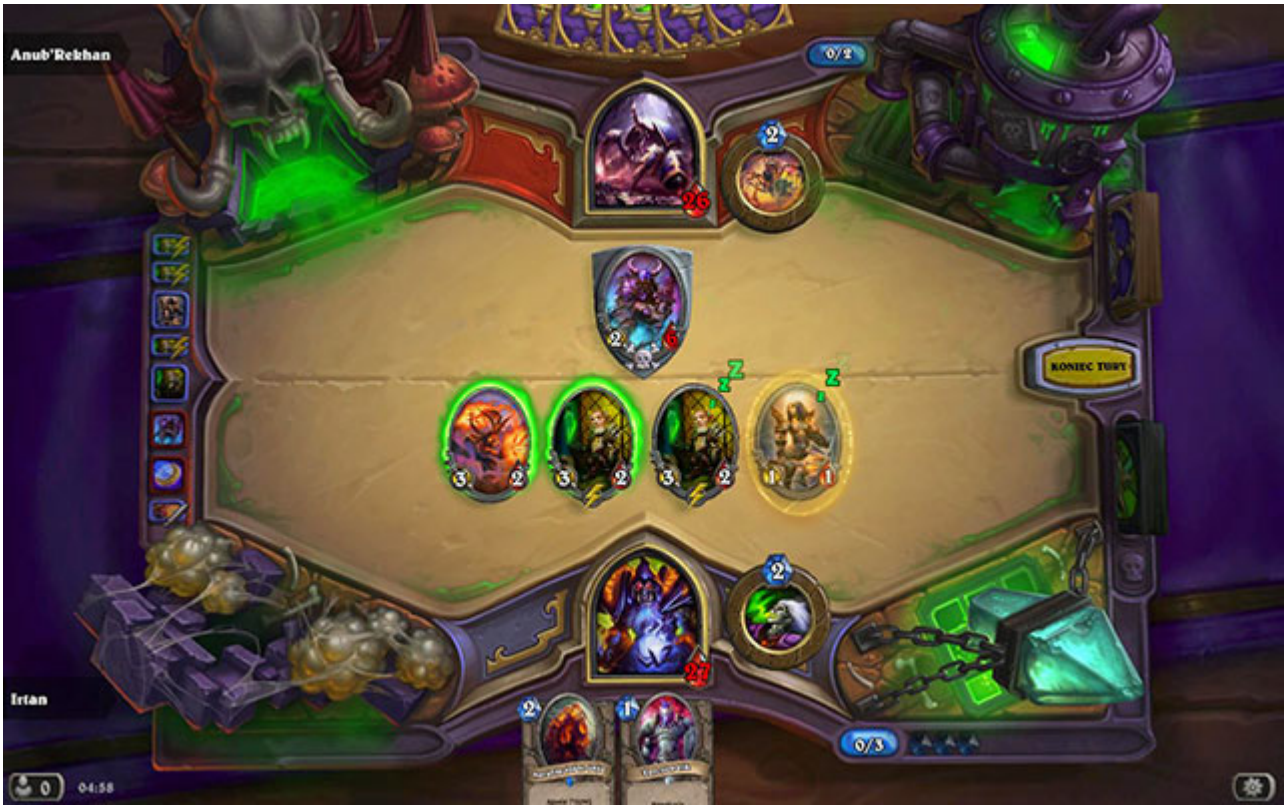
Tryb normalny - główny tryb kampanii. Pozwala wybrać dowolną klasę oraz talię, a następnie zmierzyć się z kolejnymi bossami dostępnymi w danym skrzydle. Za każdego pokonanego przeciwnika gracz otrzymuje wyjątkową kartę neutralną z przygody, a za pokonanie całego skrzydła - legendarną kartę neutralną. Należy ukończyć ten tryb, aby odblokować pozostałe dwa.

Tryb heroiczny - ponowna walka z bossami z trybu normalnego, jednak na znacznie wyższym poziomie trudności oraz ze zmodyfikowanymi zasadami (jak np. większa pula życia przeciwnika). Za pokonanie bossów ze wszystkich rewirów w trybie heroicznym, gracz zostanie nagrodzony specjalnym rewersem karty.

Wyzwania klasowe - wyzwania przeznaczone dla poszczególnych klas. Gracz musi pokonać jednego z bossów danego skrzydła przy użyciu specjalnej talii, której skład nie jest znany przed rozpoczęciem walki.

Rewir Arachnidów

A n u b ' R e k h a n - N o r m a l n y



Pierwszy boss i nowy stół

Anub'Rekhan jest pierwszym z bossów Naxxramasu. To stosunkowo łatwy przeciwnik i można go pokonać niemal dowolnym rodzajem talii. Stanowi połączenie czarnoksiężnika oraz maga, dlatego należy oczekiwać kart zaklęć tych właśnie klas.

Moc specjalna: Pajęczy zew (2) - Przyzwij Nerubianina 3/1

Zalecana talia: Czarnoksiężnik - Zoo

Karty neutralne (22)	Karty klasowe (8)
Giermek Argentu (1) x2	Ogień duszy (0) x2
Grubiański Sierżant (1) x2	Płomienny chochlik (1) x2
Nowicjuszka (1) x2	Wędrowiec Pustki (1) x2
Tarczownik (1) x2	Strażnik Zagłady (5) x2
Nożownik (2) x2	
Wilkor alfa (2) x2	
Golem zbożowe (3) x2	
Kapłanka Straceńczego Słońca (3) x2	
Szkarłatny krzyżowiec (3) x2	
Krasnolud z Czarnorytnych (4) x2	
Obrońca Argusa (4) x2	

Powyzsza talia sprawdza się wyśmienicie przeciwko wszystkim normalnym bossom z tego rewiru.

Początkowy etap: Tak jak przy każdej talii Zoo i tutaj powinieneś dobrać karty o niskich wartościach many. Zaczynij zapełniać stół swoimi jednostkami i postaraj się utrzymać przynajmniej jedną kartę z **Prowokacją**, by broniła pozostałe przed ew. **Rumakiem Śmierci (1)**, który posiada zdolność **Szarży**. Nie przejmuj się zbytnio jego specjalną mocą, ponieważ rzadko z niej korzysta.

Środkowy etap: Nie ignoruj minionów przeciwnika. Utrzymuj kontrolę nad polem walki doprowadzając do korzystnych dla siebie wymian. Jedyne zaklęcia w postaci **Ognia dusz (0)** zachowaj na poważne zagrożenia lub karty z **Prowokacją**.

Końcowy etap: Jeśli przez cały czas trzymałeś kontrolę nad stołem, nie powinieneś mieć już problemów z wykończeniem oponenta. Dla dodatkowego ataku wystaw **Strażnika Zagłady (5)**. Pamiętaj jednak, że ta karta usuwa dwie inne losowe karty z twojej ręki, dlatego najlepiej nią zagrać wtedy, gdy jest jedyną kartą w ręce.

Nagroda: **Upiorny Pajęczak (2)**