

Warhammer 40,000:

Dawn of War II - Chaos Rising

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Warhammer 40,000: Dawn of War II – Chaos Rising

autor: Daniel „Thorwalian” KazeK

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Relic Entertainment, Wydawca THQ Inc., Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Kampania	4
Wstęp	4
Zimne powitanie	5
Wezwanie pomocy	12
Powstanie przy Anielskiej Kuźni	18
Krew i lód	25
Ratunek	32
Powrót brata	38
Powstanie w Legis	44
Krwawa Ręka	48
Klucz do Przeszłości	54
Kosmiczne Relikwie	59
Obrona Stolicy	63
Lord Chaosu	67
Rajd na Calderis	74
Kara za grzechy	80
Rozgrywka w Zakonnej Twierdzy	85
Osiągnięcia	92

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

Poradnik do gry *Warhammer 40.000: Dawn of War II – Chaos Rising* zawiera wszystkie niezbędne informacje na temat kampanii, która stawia przed użytkownikiem możliwość podjęcia różnych decyzji, mających wpływ nie tylko na samą rozgrywkę, ale i na zakończenie. O konsekwencjach tych wyborów przeczytacie więcej na kolejnej stronie. W ostatnim rozdziale przybliżyłem ponadto spis osiągnięć. Poradnik powstał w oparciu o rozgrywkę na poziomie trudności *Kapitan*.

Daniel „Thorwalian” Kazek (www.gry-online.pl)

Kampania

W s t ę p

W *Chaos Rising* uwzględniono status splugawienia bohaterów sterowanych przez gracza, który zmniejsza się lub wzrasta pod wpływem decyzji podjętych na polu bitwy lub używanego sprzętu. Szczegółowych informacji na ten temat dostarcza instrukcja do gry. W poradniku możliwe rozwiązania zostały oznaczone kolorem **brązowym** (splugawienie) oraz **pomarańczowym** (pozostanie w czystości).



Zło sukcesywnie zdobywa dusze naszych bohaterów

Ścieżka jaką podążysz ma decydujący wpływ na zakończenie gry, choć istnieją też i inne warunki, które należy spełnić. Oto jak w szczególności się one prezentują:

- Musisz wybrać czystość wypełniając misję zgodnie z zasadami moralnymi, dodatkowo należy zgładzić Konsyliarza Galana oraz najlepiej pozostawić przy życiu Apollo Diomedesa w misji Rajd na Calderis.
- W tym wypadku nie zabijasz Galana i przypuszczasz atak na Diomedesa, czyli robisz na odwrót; za to na koniec zostaniesz uznany za zdrajcę (razem z Gabrielem Angelosem).
- Neutralne rozwiązanie, jeśli wykonasz podmisję ukierunkowane obojętnie czy to na splugawienie, czy odkupienie (zabijanie Krwawych Kruków, zagłada Galana ale i Diomedesa), karą będzie opuszczenie zakonu i życie na wygnaniu.
- W czwartej ewentualności twój pasek splugawienia powinien być zajęty więcej niż w połowie, w konsekwencji w oczach Gabriela Angelosa staniesz się heretykiem, a z takimi wiadomo co się robi.
- Możesz też stać się nowym Lordem Chaosu, trzeba tylko zapewnić wszystkim drużynom pełny zakres splugawienia.

Z i m n e p o w i t a n i e



Legenda:

- 1) Drużyna Avitusa.
- 2) Drużyna Tarkusa.
- 3) Radiostacja.
- 4) Centrum komunikacyjne.
- 5) Alternatywna droga.
- 6) Punkt ewakuacyjny.

Początek pierwszej misji to w zasadzie krótkie przypomnienie możliwości Twoich bohaterów, prezentacja zagrożeń z jakimi mogą się spotkać oraz metod ich wyeliminowania. Jeśli jesteś nowym graczem, zwróć baczną uwagę na pojawiające się z lewej strony ekranu podpowiedzi, które systematycznie będą przybliżać mechanikę rozgrywki i prawidłą nią rządzące.

Na starcie oprócz Zakonnego Dowódcy, pod Twoją komendą znajduje również Cyrus. Oswój się z talentami obu charakterów. Zdolność skoku szturmowego pierwszego z nich będziesz miał okazję przetestować już teraz, gdyż program wymaga od Ciebie przedostania się na drugą stronę muru. Cyrusem z kolei podłóż coś wybuchowego pod bramę, dzięki czemu lodowa planeta Aurelia stanie wreszcie przed Tobą otworem.



[#1] – Pierwsza krew

Głównym celem jest zlokalizowanie i skompletowanie innych drużyn [1, 2]. Podążaj dróżką ucząc się jak uzupełniać swoje zapasy z porzrzuconych tu i ówdzie kontenerów. Za chwilę zauważysz brygadę Imperialnych Gwardzistów [#1], którzy po krótkiej wymianie zdań otworzą ogień. Pamiętaj o skoku szturmowym Dowódcy, czy też jego umiejętności szarży lub okrzyku. Przeciwnicy siedzą również w dwóch bunkrach, z którymi w mig poradzi sobie Cyrus i jego wybuchowe zabawki.



[#2] – Kłopotliwa baszta za moment rozleci się na kawałki

Kontynuując podróż nadziejesz się na obleganą przez wrogów wieżę strażniczą **[#2]**. Najlepiej wejdź wówczas Cyrusem w tryb infiltracji i niezauważony rzuć w budynek ładunkiem burzącym. Od tej pory nic już przeszkodzi Ci w dotarciu do Avitusa i jego ekipy ciężkiego wsparcia. Do odnalezienia pozostał jeszcze jeden kompan.



[#3] – Wstajemy kolego

Idź w kierunku zaznaczonym na mapie, a natkniesz się na pułapkę zastawioną przez gwardzistów. Z drugiej strony świadkiem wydarzeń będzie jednak Tarcus, który jak na prawdziwego taktyka przystało, ściągnie na siebie nieprzyjacielski ogień, tak abyś Ty mógł wykończyć oponenta. Ma Ci to zademonstrować jak w świecie Dawn of War II Twoje drużyny mogą wspaniale się uzupełniać. Na koniec podejdź do padniętego weterana przywracając mu świadomość prawym klawiszem myszki bądź pakietem stymulantów **[#3]**.