

Warhammer 40,000: Dawn of War III

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Warhammer 40,000: Dawn of War 3

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-402-7

Producent Relic Entertainment, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Rozgrywka	5
Punkty i jednostki elitarne	5
Detektory	10
Rodzaje obrażeń i pancerzy	11
Uzupełnianie utraconych jednostek w oddziałach	13
Fazy eskalacji	15
System osłon i ukrywanie jednostek	17
FAQ	20
Jak zwiększyć przyrost zasobów?	20
Co daje rozwój jednostek elitarnych?	22
Czym są obrażenia nieuchronne?	23
Jak poradzić sobie z jednostkami wroga ukrytymi za ciężką osłoną?	24
Kampania - opis przejścia	25
Misja 1 - Obrona Twierdzy Varlock	25
Misja 2 - Mania Wielkości	33
Misja 3 - Fałszywi Prorocy	43
Misja 4 - W Obronie Lojalności	54
Misja 5 - Karierowicz	64
Misja 6 - Niebezpieczna propozycja	74
Misja 7 - Nadciąga Ciemność	83
Misja 8 - Dbaj o Swoich	91
Misja 9 - Wizja, Podstęp, Pięść	96
Misja 10 - Podstępne knowania	104
Misja 11 - Krwawy Gambit	109
Misja 12 - Pogoń za Piękną	115
Misja 13 - Przebudzenie olbrzyma	120
Misja 14 - U Boku Przyjaciół	128
Misja 15 - Starcie Lewiatanów	134
Misja 16 - Księżę Burzy	139
Misja 17 - Wędrowcy	145
Porady	149
Porady ogólne	149
Osiągnięcia	152
Kosmiczni Marines	164
Cechy i sposób rozgrywki	164
Dostępne jednostki elitarne	167
Jak grać Kosmicznymi Marines?	171

Eldarzy _____	173
Cechy i sposób rozgrywki _____	173
Dostępne jednostki elitarne _____	176
Jak grać Eldarami? _____	179
Orkowie _____	182
Cechy i sposób rozgrywki _____	182
Jednostki elitarne _____	185
Jak grać Orkami? _____	189
Aneks _____	191
Wymagania sprzętowe _____	191

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Warhammer 40,000: Dawn of War III* zawiera wszelkie informacje potrzebne do pełnego zrozumienia tego tytułu. **Znajdziesz tutaj szczegółowy opis przejścia wszystkich 17 misji**, które wchodzi w skład kampanii dla pojedynczego gracza, a także komplet filmów, które przedstawiają przebieg każdej z nich. Dodatkowo, w poradniku zawarto **dokładny opis wszystkich dostępnych w grze frakcji, Space Marines, Eldarów i Orków**, wraz z ich cechami charakterystycznymi, jednostkami, budynkami i doktrynami. Co więcej, **znajdziesz tutaj informacje dotyczące sposobu rozgrywki każdą z nich**, w każdym dostępnym trybie w grze, od początkowych minut starcia, aż do jego końca.

W poradniku nie zabrakło informacji dotyczących kwestii związanych z rozgrywką, zarówno tych prostszych, jak poruszanie się po mapie, zbieranie surowców, wznoszenie budynków i wydawanie poleceń, jak i tych bardziej zaawansowanych, odnoszących się do rekrutowania jednostek elitarnych, korzystania ze zdolności specjalnych jednostek i frakcji, czy dostosowywania doktryn pod konkretny styl rozgrywki. **W tekście znajdziesz także rozdziały poświęcone poradom**, tak ogólnym, jak i tym związanym z konkretnymi frakcjami, czy trybami w grze. **Tekst uzupełniony jest także o rozdziały z kategorii FAQ** (Najczęściej Zadawane Pytania), **gdzie znajdziesz rozwiązania najbardziej nurtujących cię problemów**. Poradnik zawiera także informacje dotyczące wymagań sprzętowych, sterowania, czy dostępnych osiągnięć i sposobów ich pozyskania.

Poradnik stworzony został w oparciu o poziom trudności normalny, lecz wszelkie różnice między nim, a poziomem trudnym, zostały zaznaczone w tekście.

Poradnik do gry *Warhammer 40,000: Dawn of War III* zawiera:

- Opis przejścia wszystkich misji kampanii dla pojedynczego gracza, wraz ze sposobem rozwiązywania celów pobocznych. Każda z misji uzupełniona jest dodatkowo filmem przedstawiającymi jej przebieg;
- Porady dotyczące rozgrywki, takie jak wydawanie poleceń, rozbudowa bazy i rekrutacja jednostek, pozyskiwanie zasobów, czy korzystanie z doktryn;
- Informacje na temat wszystkich dostępnych w grze ras (Kosmiczni Marines, Eldarowie i Orki), wraz z informacjami dotyczącymi grania każdą z nich, jak i przeciwko nim;
- Porady do trybu wieloosobowego;
- Spis osiągnięć, wraz ze sposobem ich odblokowania;
- Komplet rozdziałów z grupy FAQ (Najczęściej Zadawane Pytania), w których znajdziesz odpowiedzi na najbardziej nurtujące cię pytania.

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Rozgrywka

Punkty i jednostki elitarne

Jednostki elitarne, a przede wszystkim sam mechanizm ich działania, to nowość w najnowszej odsłonie serii *Warhammer 40,000 Dawn of War*. We wcześniejszych częściach gracz miał dostęp do jednostek bohaterów, w trójce też on jest, jednak znacząco się zmienił. Dzieje się to z dwóch powodów - konieczności doboru jednostek przed rozpoczęciem rozgrywki i zdobycie odpowiedniej ilości surowca, by je najać.



Aktualnie wybrane jednostki elitarne widoczne są przy lewej krawędzi ekranu.

Jednostki elitarne pełnić mogą jedną z kilku ról, takich jak:

- **Zabójca (Assassin)** - Zabójcy zadają znacznie większe obrażenia niż pozostałe elity, są w stanie poruszać się szybciej po polu walki czy, bardzo często, teleportować z miejsca na miejsce. Zwiększone obrażenia i mobilność mają jednak cenę - elity te są bardzo wrażliwe na obrażenia. Doskonale nadają się do szybkiej eliminacji celów i działań zaczepnych.
- **Kontrola tłumu (Crowd Control)** - jednostki elitarne z tej grupy posiadają zdolności, które są w stanie uciszyć, ogłuszyć, bądź przemieścić wrogie oddziały, często też są w stanie wywoływać te efekty i zadawać obrażenia obszarowe. Jednostki tę służą w głównej mierze do uprzykrzenia życia wrogowi - dzięki nim znacząco osłabisz, bądź całkowicie wyłączysz wrogie oddziały z walki. Mają one też swoje minusy - efekty ograniczające kontrole działają często krótko, a same jednostki elitarne z tej grupy nie nadają się za bardzo do otwartej walki.

- **Niszczyciel (Nuker)** - jednostki z tej grupy posiadają umiejętności, które zadają olbrzymie obrażenia pojedynczym celom, a bardzo często też całym grupom wrogów na danym obszarze. Są podobni do Zabójców, z tym, że skupiają się raczej na eliminacji dużych grup jednostek przy pomocy swoich zdolności, gorzej radzą sobie z walką z pojedynczymi celami.
- **Wsparcie (Support)** - jednostki z tej grupy posiadają zdolności, które, najogólniej rzecz biorąc, służą do wzmacniania sojusznicznych jednostek. Mogą leczyć, nakładać tarcze czy nawet teleportować sprzymierzone oddziały. Są przeciwieństwem jednostek elitarnych z grupy kontrola tłumu - zamiast szkodzić przeciwnikom, pomagają sojusznicznym oddziałom. Podobnie jak jednostki ze wspomianej grupy, nie za bardzo nadają się do otwartej walki, gdyż zadają stosunkowo niewielkie obrażenia.
- **Tank** - jednostki z tej grupy charakteryzują się olbrzymią wytrzymałością, co sprawia, że bardzo ciężko się ich pozbyć. Często posiadają też zdolności, które pozwalają się im leczyć, bądź ograniczyć w jakiś sposób obrażenia otrzymywane od wrogów. Doskonale nadają się do nękania wroga i ograniczania jego swobody - są w stanie dosłownie przykleić się do przeciwnika i zadawać mu ciągłe obrażenia. Jednostki elitarne z tej grupy doskonale radzą sobie z praktycznie wszystkimi jednostkami w grze, są jednak wrażliwi na ataki dystansowe.

Co ciekawe, jednostki elitarne w większości przypadków należą do więcej niż jednej grupy. Elity z kategorii Tank często są więc dobrymi jednostkami kontroli tłumu, zabójcy często posiadają cechy niszczycieli i tak dalej.

Samo wezwanie jednostki elitarniej jest banalnie proste - wystarczy wybrać jej portret zlokalizowany przy lewej krawędzi ekranu (bądź wcisnąć klawisz F1-F3) i wskazać miejsce, w którym ma się pojawić. Jednakże, zanim w ogóle pomyśli się o rekrutacji, trzeba ustawić ją tak, by była dostępna podczas rozgrywki. O ile kampania dla pojedynczego gracza w dużej części narzuca to, jakie elity będziemy mieć tam dostępne, o tyle podczas starć wieloosobowych gracz ma pełną dowolność. Każdy może "wziąć ze sobą" na pole walki do 3 jednostek elitarnych. Ustawić można to tak w oknie konfiguracji jednostek elitarnych (przycisk przenoszący na ten ekran dostępny jest przy górnej krawędzi głównego menu), jak i już po dołączeniu do rozgrywki. W tym drugim przypadku, aktualnie wybrane jednostki elitarne podejrzeć można przy lewej krawędzi ekranu - klikając na dowolną z nich, możesz wejść do ekranu dostosowania jednostek i ją zmienić.



Nowe jednostki elitarne trzeba sobie najpierw odblokować.

Drugą sprawą jest fakt, iż jednostki elitarne trzeba sobie najpierw odblokować. Domyślnie, każdy nowy gracz będzie miał dostęp do trzech podstawowych jednostek elitarnych - pośród których znajduje się "lider" frakcji (bohater, którego używa się podczas misji kampanii - Gabriel Angelos dla Space Marines, Macha dla Eldarów i Gorgutz dla Orków), jak i najdroższa dostępna dla frakcji elita, a zarazem jedna z kilku najsilniejszych jednostek w grze w ogóle. **Dla każdej z frakcji przygotowane zostały dodatkowe jednostki elitarne** - część z nich to podrasowane oddziały, które normalnie można rekrutować (jak Drednot walczący na dystans), a pozostałe to po prostu unikalne postaci (coś na wzór bohaterów z trzeciej części Warcrafta). Wreszcie, **jednostki elitarne odblokować można przy pomocy Czaszek (Skulls)**, waluty, która służy właśnie do tego celu (jak i odblokowywania nowych doktryn). Ilość dostępnych Czaszek sprawdzić możesz w prawym dolnym rogu ekranu (ich sposób zdobywania opisany został w oddzielnym rozdziale).