

Warhammer 40,000: Dawn of War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Warhammer 40.000 Dawn of War

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

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

Wprowadzenie	3
Wskazówki	3
Jednostki	4
Scenariusz 1 - Planet Fall	6
Scenariusz 2 - Infiltration	8
Scenariusz 3 - Under Siege	10
Scenariusz 4 - Destroy the Xenos	12
Scenariusz 5 - A New Lead	14
Scenariusz 6 - Into the Maw	16
Scenariusz 7 - Sacrifice	18
Scenariusz 8 - The Chapel	20
Scenariusz 9 - Unholy Ceremony	22
Scenariusz 10 - An Old Friend	24
Scenariusz 11 - All Out War	26

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

Warhammer 40,000: Dawn of War to pierwsza strategia rozgrywająca się w uniwersum systemu bitewnego Warhammer 40,000, która jest naprawdę dobra nie tylko ze względu na to, że jej akcja toczy się w tak znanym świecie. Niestety, jest ona niezbyt długa. Gra posiada dość prostą mechanikę rozgrywki, a dwanaście misji wystarczy na zaledwie na dwa-trzy wieczory dobrej zabawy. Jednak mimo to zapraszam do korzystania z poniższego materiału, zwłaszcza wtedy, gdy okaże się, że któryś z fragmentów gry jest dla Was zdecydowanie zbyt trudny.

Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski

Wskazówki

Rozgrywka opiera się na systemie kontrolowania punktów strategicznych „rozrzuconych” po mapie. Im więcej ich przejmiesz, tym więcej będziesz dostawał surowców (tj. punktów rekwizycji i energii) potrzebnych do produkcji jednostek i budowy kolejnych konstrukcji. Korzystaj z możliwości ulepszania ich, aby umożliwić im obronę podczas ataków wroga.

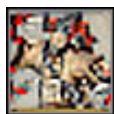
Każda jednostka posiada specjalny panel, dzięki któremu możemy ją ulepszać. Da się na przykład dodawać nowych członków oddziału, dowódców do tegoż (aby polepszyć morale i zwiększyć siłę rażenia) czy kupować dla nich dodatkową broń.

W walce uczestniczą również bohaterowie, którzy są o wiele silniejsi od zwykłych piechurów. Jednak istnieje możliwość dołączania ich do oddziałów, dzięki czemu mogą na przykład zmieścić się z nim razem w jednym transporterze czy lądowniku.

W prawym dolnym rogu ekranu gry można zauważyć okienka z informacjami o budynkach, ulepszeniach czy jednostkach, na które wskazujemy kursorem. Znajdziesz tam sporo ciekawych informacji, jak na przykład ta, przeciwko jakiemu typowi jednostek zaznaczony oddział spisuje się najlepiej.

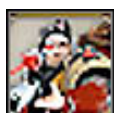
Jednostki

Serwitor



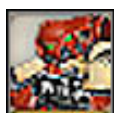
Jednostka, która służy nam do budowania wszelkich konstrukcji. Przy takiej budowie gry, jak w *Warhammer 40,000: Dawn of War*, jest ona niezbędna w każdej misji.

Drużyna Zwiadowców Marines



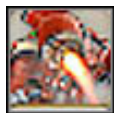
Dzięki nim możemy sprawnie zbadać mapę, ale walczyć to już raczej skutecznie nimi nie powalczymy.

Kosmiczni Marines



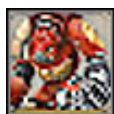
Podstawowy oddział szturmowy w grze. W pierwszych misjach będzie on Twoim jedynym, choć później – mimo pojawiania się nowych jednostek – warto nadal z nich korzystać, głównie ze względu na sporą wszechstronność. Można ich wyposażać w różnego rodzaju broń, która jest szczególnie skuteczna w pojedynkach z poszczególnymi typami jednostek.

Drużyna Szturmowych Marines



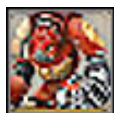
W przeciwieństwie do jednostki opisanej powyżej – Drużyny Szturmowe Marines walczą przy pomocy broni białej, a nie strzelają z broni palnej. Co za tym idzie, nie można kupować im różnego rodzaju broni. Ja korzystałem z Kosmicznych Marines, gdyż są oni jednostką bardziej wszechstronną i tańszą.

Drużyna Terminatorów



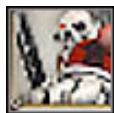
Terminatorzy są najsilniejszym gatunkiem piechoty po tej stronie konfliktu. Niestety, aby móc je produkować, potrzebujemy mieć przejęty Relikt, co czasami nieco utrudnia sprawę. Już dwa-trzy oddziały Terminatorów stanowią bardzo duże zagrożenie. Nie możemy do nich dodawać dowódców.

Drużyna Terminatorów Szturmowych



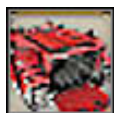
Jest to druga wersja Terminatorów. Wykorzystuje ona do walki jedynie broń białą, przez co musimy walczyć nimi w zwarciu. Jak wyżej – do ich produkcji wymagany jest Relikt.

Konsyliarz



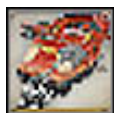
Jednostka ta służy do leczenia rannych żołnierzy na polu bitwy. Wpływa także korzystnie na morale tychże.

Transporter Rhino



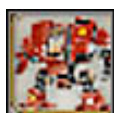
Transporter, który służy do przewożenia piechoty z miejsca na miejsce. Nie jest ona szczególnie przydatna. Ja wykorzystałem ten transporter tylko w jednej misji, później poszedł w odstawkę. Jeden Rhino może przewozić naraz tylko jeden oddział piechoty i nic więcej.

Ścigacz Landa



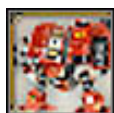
Główną zaletą Ścigacza Landa jest jego szybkość. Potrafi bardzo szybko reagować na polecenia i sprawnie wykonywać zadania zbadania terenu czy likwidacji wrogiego oddziału.

Drednot



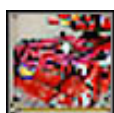
Przez spory okres gry Drednoty są bardzo przydatną jednostką bojową. Posiadają zarówno broń dystansową, jak i kontaktową. Można je ulepszać, dodając nowe działa, dzięki czemu są jeszcze bardziej śmiercionośne.

Drednot Wsparcia



Drugi rodzaj Drednotów. Ten nadaje się bardziej do walki dystansowej i jest równie śmiercionośny jak odpowiednik opisany powyżej.

Whirlwind



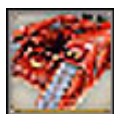
Posiada dużą siłę rażenia, ale osobiście preferowałem Drednotów, nie korzystając z Whirlwind'ów.

Predator



Jest to jedna z mocniejszych jednostek w całej grze. Czołgi te posiadają bardzo dużą siłę rażenia, a na dodatek możemy wyposażyć je w dodatkowe działa, dzięki czemu jest skuteczny przeciw każdemu rodzajowi jednostek.

Korsarz Landa



Niewątpliwie najsilniejsza jednostka po tej stronie konfliktu. Posiada ogromną siłę rażenia i bardzo gruby pancerz. Analogicznie do Terminatorów z piechoty – trzeba posiadać Relikt, aby móc produkować Korsarze Landa.

Scenariusz 1 - Planet Fall



Założ bazę [Establish a Base] - podstawowe

Zaczynasz w południowej części mapy [1]. Na początku dokończ budowę Twierdzy. Następnie wybuduj kilka budynków, o których będzie mówił narrator – Koszary Klasztorne, Zbrojownia i Generator Plazmy.

Przejmij 3 punkty strategiczne [Capture the 3 Strategic Points] - podstawowe

Nieopodal Twojej bazy znajdziesz trzy Punkty Strategiczne (jeden parę kroków na wschód, drugi trochę za nim, a trzeci na północ stąd). Zajmij je wszystkie przy wykorzystaniu oddziałów Marines.

Wybuduj Posterunek nasłuchowy [Build a Listening Post] - podstawowe

Kiedy to uczynisz – skorzystaj z Serwitorów i wybuduj za ich pomocą w każdym z punktów strategicznych Posterunek nasłuchowy. Dzięki temu przyspieszysz napływ punktów rekwizycji.

Odszukaj pierwszy Obóz Orków [Locate the first Ork Camp] - podstawowe

Obóz znajduje się w miejscu, które oznaczyłem na mapce numerem [2]. Zanim się tam udasz, wytrenuj jeszcze ze dwa oddziały Marines i dopełnij je do liczby 8 jednostek w każdym, wykorzystując odpowiednią opcję. Dzięki Zbrojowni możesz również zamienić niektórych Marines w żołnierzy z cięższą bronią, jak na przykład wyrzutnie rakiet.

Zniszcz Obozy Orków [Destroy the Ork Camps] - podstawowe

Gdy będziesz gotowy, skieruj się w stronę bazy Orków i rozpocznij walkę. To jest pierwszy z trzech obozów, które musisz zniszczyć w tej misji. Kiedy będziesz miał go za sobą, udaj się w kierunku północnym.

Zabezpiecz Port Kosmiczny [Secure the Spaceport] - podstawowe

Aby wykonać to zadanie, musisz zająć wszystkie Punkty Strategiczne znajdujące się na polu bitwy. Te, których jeszcze nie zdobyłeś, oznaczyłem na mapie cyferkami [3], [4], [5], [6], [7] i [8].

Obroń Siły Ochronne Tartarusa [Defend the Tartarus Defense Force] - dodatkowe

Tego zadania nie musisz wykonywać, ale w niektórych przypadkach warto pomóc. Na pierwszy oddział natrafisz w pobliżu Punktu Strategicznego oznaczonego na mapce numerem [3]. W dalszej części będziesz musiał pomagać wszystkim napotkanym jednostkom tego typu (opatrzone kolorem niebieskim).

Zniszcz Obozy Orków [Destroy the Ork Camps] - podstawowe

Drugi z obozów znajdziesz na drodze do punktu oznaczonego na mapce numerem [4]. Zniszcz wszystkie budynki wewnątrz i zabij wszystkich Orków.

Zabezpiecz Port Kosmiczny [Secure the Spaceport] - dodatkowe

Teraz skieruj się w stronę trzech Punktów Strategicznych ułożonych w linii. Zajmij wszystkie z nich, pomagając przy okazji sojusznikom znajdującym się w potrzebie. Obok punktu oznaczonego [6] znajdziesz czołg – jeśli uda Ci się go obronić, będziesz mógł z niego skorzystać. Kiedy zajmiesz punkty od [4] do [6], pozostanie Ci ostatni z nich. By się do niego dostać, przejdź pod wielkim łukiem na południe od punktu numer [7]. W tym miejscu natrafisz na ostatni z Punktów Strategicznych. Rozpraw się z tamtejszą grupką Orków, po czym przejmij punkt. Teraz nie rozpoczynaj walk z Orkami w trzecim obozowisku, a udaj się do ostatniego z Punktów Strategicznych [8]. Zabij pobliskich przeciwników, a kolejno zajmij punkt.

Zniszcz Obozy Orków [Destroy the Ork Camps] - podstawowe

Teraz pozostaje Ci zniszczyć trzeci i zarazem ostatni Obóz Orków [8]. Kiedy zrównasz go z ziemią, zakończysz misję sukcesem.

