



**Warhammer 40,000:
Dawn of War - Soulstorm**
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Warhammer 40,000 Dawn of War: Soulstorm

autor: Grzegorz „O.R.E.L.” Oreł

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
Wstęp	3
Dla tych, którzy pierwszy raz stykają się z Warhammerem 40000	4
Rasy	5
Siostry Bitwy	5
Marines Kosmosu	13
Chaos	20
Mroczni Eldarzy	25
Eldarzy	30
Imperium Tau	35
Gwardia Imperialna	42
Orki	46
Kampania singleplayer	54
KAURAVA I	56
KAURAVA II	63
Księżyc KAURAVA II	69
KAURAVA III	73
KAURAVA IV	74
Księżyc KAURAVA IV	78
Podział misji kampanii	81
Multiplayer	82
Gracze	82
Jak grać, by wygrywać?	83
Własne naramienniki i sztandary oraz użyteczne linki	85

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



W s t ę p

Warhammer 40 000 Dawn of War SoulStorm to kolejna część a właściwie samowystarczalny dodatek do popularnej serii RTS, której świat jest odwzorowaniem figurkowej gry bitewnej Warhammer 40 000. *SoulStorm* daje dostęp do wszystkich wypuszczonych w poprzednich dodatkach ras oraz dodaje dodatkowe zakony: Sióstr Bitwy (Sisters of Battle) i Mrocznych Eldarów (Dark Elders). Poradnik ten zawiera opis każdej z ras i kluczowych misji w kampanii oraz opis postępowania w trybie multiplayer.

D l a t y c h , k t ó r z y p i e r w s z y r a z s t y k a j ą s i ę z W a r h a m m e r e m 4 0 0 0 0

Gra to typowy RTS. Na początku bądź od pewnego momentu każdej misji należy zająć się rozbudową bazy głównej. To właśnie w niej zakupisz ulepszenia oraz jednostki. Istotne jest, by być świadomym, że proces rozwoju/budowy oraz zakupu armii dla każdej rasy różni się, choć bazuje na pewnym podobieństwie. Poza różnicami w funkcjonowaniu/rozbudowie baz głównych i jednostek – rasy te wykazują odmienne umiejętności w walce, inne taktyki działania oraz różnorodne zdolności specjalne.

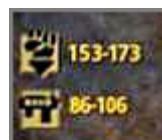
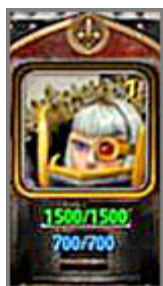
Uwaga! Warto wiedzieć:

- Na każdej mapie występuje limit formacji – zgodnie z silnikiem domyślnym lub zależny od ustawień, czyli 6–4 formacji piechoty/3–6 jednostek sprzętu ciężkiego/zmechanizowanego oraz po jednym bohaterze/jednostce specjalnej wszystkich dostępnych rodzajów na gracza/rasę (indywidualna konfiguracja stosowana jest na serwerach z użyciem modów).
- Najprostszą rasą dla początkujących są Nekroni.
- Od poziomu morale danej formacji/jednostki zależy skuteczność jej obrony oraz ataku.
- By odblokować budynki/obiekty/jednostki specjalne (zwykle superbroń) niezbędne jest posiadanie lokacji/checkpointu z reliktem.
- Aby upewnić się co do szczegółowych właściwości danej jednostki, funkcji, mocy itp., wystarczy najechać na nią kursorem i przeczytać opis w okienku.
- Jednostki znajdujące/przemieszczające się w wodzie otrzymują minus do zadawanych obrażeń z broni dystansowych oraz do szybkości poruszania się.
- Jednostki znajdujące/przemieszczające się w zagłębieniach/kraterach otrzymują bonus do obrony.
- Liczba punktów życia/wytrzymałości jednostek Twoich oraz komputera zależna jest od poziomu trudności bitwy/kampanii (dotyczy wyłącznie single player).
- Do rozbudowy/zakupu jednostek/ulepszeń niezbędne są surowce. By pozyskiwać energię, buduj generatory. Aby zdobywać punkty rekwizycji, zdobywaj punkty kontrolne mapy. Istnieją również „specjalne” surowce dla poszczególnych ras.
- Aby mieć dostęp do wszystkich ras w trybie multiplayer, należy mieć zainstalowane wszelkie dostępne części *Warhammera 40 k.*, po czym uaktywnić je w *SoulStorm* poprzez wpisanie numerów seryjnych (okno pojawi się automatycznie po instalacji poprzednich części/dodatków).
- Ctrl + 1...0 powoduje oznaczenie jednostek. Aby wywołać oznaczoną jednostkę, wystarczy wybrać numer. Skrót ten przydatny jest szczególnie przy oznaczaniu budynków produkcyjnych oraz bohaterów/istotnych formacji ofensywnych.
- Klikając **prawym** przyciskiem myszy na ikonie rekrutacji/dodawania członków składu, ustawisz tryb automatycznego uzupełniania (ludzie będą do składu rekrutowani automatycznie).

Rasy

Siostry Bitwy

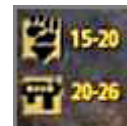
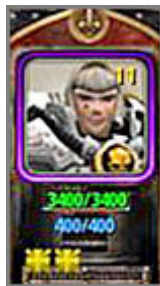
Siostry Bitwy (Sisters of Battle) – rasa/frakcja zakonna z widocznym wszędzie stylem gotyckim. Swą waleczność opiera na wierze, to właśnie ona dodaje jej specjalnych efektów/możliwości wpływających na statystyki oraz morale jednostek. Działanie aktu wiary na poszczególnych jednostkach widoczne jest dzięki aureolom podświetlającym daną postać. Im jaśniejsza aureola, tym większe wsparcie ze strony wiary. Siostry Bitwy wierzą w Imperatora jako w ich boga, a kapłani/misjonarze oraz bohaterzy (Canonnes), w tym spowiednik (Confessor), jeżeli znajdują się w pobliżu swych formacji piechoty – wiarę tę umacniają. Frakcja ta jest jednym z kilku odłamów Imperium, którego wojownicy bazują na fanatyzmie.



Matka Przełożona Selena Agna (Canonnes) – Dowódca (główny). Dobra wytrzymałość typowa dla jednostek tego typu, poza tym przyzwoite obrażenia od walki wręcz oraz broni strzeleckiej. Zwiększa stabilność poziomu morale jednostek znajdujących się w pobliżu, poprawia również poziom wiary wśród piechoty. Jednostka w razie śmierci może zostać wskrzeszona za odpowiednią cenę. Jednostka może dołączyć do większości formacji pieszych. Możliwe ulepszenia obrażeń, wytrzymałości oraz dodanie zdolności specjalnych.



Canonnes ma całkiem przyzwoitą prezencję.



Drużyna Sióstr Bitwy (Battle Sister Squad) – standardowa ciężka piechota sióstr każdego zakonu. Przyzwoita wytrzymałość, morale oraz mierne statystyki siły ognia/walki wręcz. Formacja podatna na ulepszenia pancerza/broni. Maksymalna liczba członków to 11 osób (bez dodania bohaterów), a standardowa to 4. Drużynę można dozbroić w broń ciężką:

- Heavy bolter (ciężki bolter), broń nastawiona przeciwko wrogiej piechocie.
- FLAMER (miotacz płomieni), skutecznie obniża morale wroga.



Zalecane stosowanie drużyny podczas zmasowanych ataków przy boku Dowódców oraz w razie konieczności w celach obronnych. Do drużyny można dodawać bohaterów.

