

StarCraft II: Heart of the Swarm

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

StarCraft II

Heart of the Swarm

autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Informacje podstawowe	4
Zestawienie misji kampanii	6
Kampania – Misje umojańskie	7
Szczur laboratoryjny	7
Szczur laboratoryjny (osiągnięcia)	12
Znowu w akcji	13
Znowu w akcji (osiągnięcia)	18
Rendez-vous	19
Rendez-vous (osiągnięcia)	23
Kampania – Char	24
Dominacja	24
Dominacja (osiągnięcia)	29
Ogień na niebie	30
Ogień na niebie (osiągnięcia)	34
Weterani	35
Weterani (osiągnięcia)	39
Kampania – Kaldir	40
Z zimną krwią	40
Z zimną krwią (osiągnięcia)	44
Zestrzelić posłańca	45
Zestrzelić posłańca (osiągnięcia)	49
Wewnętrzny wróg	51
Wewnętrzny wróg (osiągnięcia)	56
Kampania – Zerus	58
Przebudzenie Przedwiecznego	58
Przebudzenie Przedwiecznego (osiągnięcia)	62
Czas próby	63
Czas próby (osiągnięcia)	67
Supremacja	69
Supremacja (osiągnięcia)	74
Kampania – stacja Skygeirr	75
Plaga	75
Plaga (osiągnięcia)	80
Ręka ciemności	82
Ręka ciemności (osiągnięcia)	88
Upiory otchłani	90
Upiory otchłani (osiągnięcia)	95
Kampania – przestrzeń kosmiczna	97
Z takimi przyjaciółmi...	97
Z takimi przyjaciółmi... (osiągnięcia)	101
Skazaniec	103
Skazaniec (osiągnięcia)	107
Kampania – finał	109
Desant	109
Desant (osiągnięcia)	114
Oblężenie	116
Oblężenie (osiągnięcia)	122
Czas rozliczeń	124
Czas rozliczeń (osiągnięcia)	129

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 *Starcraft II: Heart of the Swarm* zawiera opis przejścia wszystkich dwudziestu misji kampanii dla pojedynczego gracza, wraz ze sprawdzonymi metodami pozwalającymi na zdobycie powiązanych z nimi osiągnięć.

Do każdej z misji załączona została stosowna mapa która doskonale ułatwi rozeznanie w kluczowych obszarach każdego zadania. Kolejnymi liczbami oznaczone zostały lokacje o znaczeniu strategicznym dla wykonania danej misji. Poszczególne litery oznaczają zadania dodatkowe, bądź też przedmioty powiązane z niektórymi osiągnięciami. Wszystkie oznaczenia zostały wyjaśnione w opisie poszczególnych misji.

Sławomir „Asmodeusz” Michniewski (www.gry-online.pl)

Informacje podstawowe



Podobnie jak w kampanii *Wings of Liberty*, tak i w *Heart of the Swarm* będziemy mieli dostęp do własnej bazy wypadowej, na pokładzie której możemy rozwijać nasze jednostki i bohaterów. Dodatkowe informacje o dostępnych dla nas oraz przeciwnika jednostkach jak również podstawowe drzewko technologiczne zergów możemy uzyskać naciskając klawisz F12 podczas trwania misji.



W kampanii dosyć szybko odblokujemy statek kosmiczny zergów Lewiatan, na pokładzie którego znajdziemy kilka interesujących pomieszczeń. Pierwszym z nich jest *komora ewolucyjna* pozwalająca nam na wybranie jednej z trzech dostępnych dla każdej jednostki mutacji, diametralnie zmieniającej jej skuteczność na polu walki. Przykładowo, zerglingi mogą skorzystać z: utwardzonego karapaksu zwiększającego ich punkty życia, adrenalinowego szału zwiększającego częstotliwość ataku lub przyspieszonego metabolizmu pozwalającego na szybkie przemieszczanie oddziałów po mapie. Poza nielicznymi wyjątkami (zerglingi, mutaliski), wybór zdolności pozostawiam do dyspozycji gracza, gdyż nie ma on diametralnego wpływu na obronę taktykę.



Oprócz tego po ukończeniu niektórych misji, dostaniemy możliwość obrania odpowiedniej ścieżki ewolucyjnej dla naszych podopiecznych. Opcję tą uaktywniamy również w *komorze ewolucyjnej* za pomocą przycisku *misje ewolucyjne*. Zostaniemy przeniesieni na powierzchnię jednej z planet, gdzie będziemy mogli przekonać się o wyższości jednej jednostki nad drugą. Ponownie, wybór ten nie wpływa na obrane w poradniku taktyki, lecz umożliwia Tobie, graczowi, opracowanie własnych, być może skuteczniejszych rozwiązań.



Wraz z wypełnianiem kolejnych zadań w misjach nasza postać będzie rosła w siłę. Zakładka *Kerrigan* dostępna z poziomu *Lewiatana* pozwala na wybranie konkretnych zdolności specjalnych przed rozpoczęciem misji. Warto poeksperymentować z nimi, możliwe że znajdziemy własną ulubioną kombinację. Jeśli jednak natrafimy na problem z ukończeniem misji lub zdobyciem któregoś osiągnięcia, przy niektórych misjach podane zostały preferowane moce, które ułatwią dalszą rozgrywkę.

Z e s t a w i e n i e m i s j i k a m p a n i i

Poniżej znajduje się lista wszystkich misji z kampanii *Heart of the Swarm* wraz z otrzymanymi za ich wykonanie nagrodami. W nawiasie podano poziomy Kerrigan, które zdobędziemy za ukończenie zadania głównego oraz zadań pobocznych – razem jest ich 70 (1 początkowy i 69 z misji).

Kampania / misja	Nowa jednostka	Misja ewolucyjna	Poziomy Kerrigan
Misje umojąńskie			
Szczur laboratoryjny	Zergling		
Znowu w akcji			
Rendez-vous	Królowa roju		
Char			
Dominacja	Tępicieł		7 (5+2)
Ogień na niebie		Zergling	3 (0+3)
Weterani	Aberracja	Tępicieł	2 (0+2)
Kaldir			
Z zimną krwią	Karakan		7 (5+2)
Zestrzelić posłańca	Hydralisk		3 (0+3)
Wewnętrzny wróg		Karakan	1 (0+1)
Zerus			
Przebudzenie Przedwiecznego	Mutalisk		3 (0+3)
Czas próby	Nosiciel roju		11 (10+1)
Supremacja		Hydralisk	9 (5+4)
Stacja Skygeirr			
Plaga	Infektor		3 (0+3)
Ręka ciemności		Mutalisk	2 (0+2)
Upiory otchłani	Ultralisk		7 (4+3)
Przestrzeń kosmiczna			
Z takimi przyjaciółmi...			
Skazaniec		Nosiciel roju	11 (9+2)
Finał			
Desant		Ultralisk	
Oblężenie			
Czas rozliczeń			

Kampania – Misje umojańskie

S z c z u r l a b o r a t o r y j n y



Główne zadania:

- Wybierz robotnicę
- Zmutuj wylęgarnię
- Zbierz minerały (300)
- Przekształć nadrzędce
- Zmutuj nieckę rozrodczą
- Przekształć zerglingi (6 sztuk)
- Zniszcz wieżyczki gazowe (3)
- Zniszcz eksterminatora