

StarCraft II: Wings of Liberty

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

StarCraft II: Wings of Liberty

autor: Daniel „Thorwalian” KazeK

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Blizzard Entertainment, Wydawca Blizzard Entertainment, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
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	4
Informacje podstawowe	5
Kampania – Mar Sara	8
Dzień wyzwolenia	8
Dzień wyzwolenia (Osiągnięcia)	12
Wyjęci spod prawa	14
Wyjęci spod prawa (Osiągnięcia)	18
Godzina zero	21
Godzina zero (Osiągnięcia)	27
Kampania – koloniści	30
Ewakuacja	30
Ewakuacja (Osiągnięcia)	37
Epidemia	40
Epidemia (Osiągnięcia)	45
Bezpieczne Haven	48
Bezpieczne Haven (Osiągnięcia)	53
Upadek Haven	57
Upadek Haven (Osiągnięcia)	63
Kampania – ściśle tajne	66
Diabelskie igraszki	66
Diabelskie igraszki (Osiągnięcia)	73
Witamy w dżungli	76
Witamy w dżungli (Osiągnięcia)	81
Egzorcystka, cz. 1	85
Egzorcystka, cz. 2	90
Egzorcystka, cz. 3	95
Egzorcystka (Osiągnięcia)	100
Ucieczka	103
Ucieczka (Osiągnięcia)	112
Kampania – rebelia	115
Napad stulecia	115
Napad stulecia (Osiągnięcia)	121
Cios w plecy	124
Cios w plecy (Osiągnięcia)	129
Narzędzie zniszczenia	132
Narzędzie zniszczenia (Osiągnięcia)	138
Medialna ofensywa	141
Medialna ofensywa (Osiągnięcia)	148
Droga do prawdy, cz. 1	153
Droga do prawdy, cz. 2	159
Droga do prawdy (Osiągnięcia)	164
Kampania – artefakt	168
Wpadamy i zabieramy	168
Wpadamy i zabieramy (Osiągnięcia)	174
Wykopalisko	177
Wykopalisko (Osiągnięcia)	184
Czynnik Moebiusa	187
Czynnik Moebiusa (Osiągnięcia)	194
Supernowa	198
Supernowa (Osiągnięcia)	206
Paszcza otchłani	209
Paszcza otchłani (Osiągnięcia)	216

Kampania – proroctwo	219
Szepty zagłady	219
Szepty zagłady (Osiągnięcia)	229
Straszliwy czyn	234
Straszliwy czyn (Osiągnięcia)	240
Echa przyszłości	243
Echa przyszłości (Osiągnięcia)	249
W nieskończonej ciemności	253
W nieskończonej ciemności (Osiągnięcia)	260
Kampania – wielki finał	264
Bramy piekieł	264
Bramy piekieł (Osiągnięcia)	272
Rozdarte niebiosy	276
Rozdarte niebiosy (Osiągnięcia)	282
W paszczy bestii, cz. 1	286
W paszczy bestii, cz. 2	293
W paszczy bestii, cz. 3	298
W paszczy bestii, cz.4	301
W paszczy bestii (Osiągnięcia)	303
Ostateczna rozgrywka	307
Ostateczna rozgrywka (Osiągnięcia)	315
Wyzwania	318
Dowództwo taktyczne	318
Droga wstąpienia	328
Za rój	339
Centrum wywiadu	350
Psioniczny szturm	354
Infekcja Zergów	373
Zwiastun śmierci	377
Dobry początek	380
Obrona przed szturmem	384

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 *StarCraft II: Wings of Liberty* zawiera szczegółowy opis misji kampanii dla pojedynczego gracza, jak również sprawdzone rozwiązania powiązanych z nimi Osiągnięć. Oprócz tego znajdziesz w nim rozdział z informacjami podstawowymi na temat gry oraz kompleksowy przewodnik po wyzwaniach.

Oznaczenia **[#1]** odnoszą się do zdjęć towarzyszących opisowi. Znaczniki **[1]** wskazują z kolei miejsca zaznaczone na mapce.

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

Informacje podstawowe

Poniżej znajdziesz spis misji w *StarCraft II: Wings of Liberty*. Ukończenie większości z nich pozwala odblokować konkretną jednostkę, która będzie wtedy dostępna już we wszystkich kolejnych scenariuszach. Informacje o jednostkach oraz o drzewku technologicznym Terran (i innych ras) można uzyskać w grze pod klawiszem F12. Najważniejsze dane na ich temat umieściłem także w opisach poszczególnych misji.

Za zdobyte pieniądze można dokonywać modyfikacji jednostek i wybranych budynków. Stanie się to możliwe na krążowniku Hyperion, do którego przeniesiesz się pokonując etap *Godzina zero*. Znajdującą się tam zbrojownię warto odwiedzać po każdej zaliczonej misji, aby przekonać się jakie nowe usprawnienia tam dla nas przygotowano.



Za kredyty da się również kupić najemników. Znajdziesz ich u Gravena Hilla, który przesiaduje w kantine na pokładzie Hyperiona. Inwestując w ten typ jednostek możesz być pewny, że dostaniesz żołnierzy o zwiększonej żywotności oraz o lepszym ataku. Najemników podczas gry znajdziesz w ich bazie, która tak naprawdę jest jedną z wielu możliwych do wzniesienia konstrukcji. Na przestrzeni całej kampanii będziesz mógł uzyskać dostęp do weteranów marines, wypalaczy, maruderów, goliatów, czołgów oblężniczych, wikingów, banshee oraz krążowników. Kiedy wykonasz misję poświęconą takiej jednostce (zwykłej), u Hilla pojawią się reprezentujący ją najemnicy.

Bardzo ważne dla przebiegu gry są również badania nad Zergami i Protosami, które będziesz prowadził w laboratorium. Aby na ich bazie pozwolić sobie na przydatne ulepszenia czy nawet odkryć nowe jednostki, należy zbierać punkty badań. Zapewnisz je sobie odnajdując relikty konkurencyjnych ras lub różnego rodzaju próbki genetyczne. O wszystkim dowiesz się z odprawy danej misji oraz oczywiście z opisu w poradniku.

Uważaj przed aktywowaniem zadania *Brama piekieł*. Nie będzie już wtedy powrotu na mostek Hyperiona i wszystkie nierozegrane wtedy misje przepadną (gra z reguły daje nam wybór następnej). Kampanię jak widzisz poniżej podzielono na siedem zasadniczych rozdziałów.



Misja	Jednostka	Kredyty	Badania	Poprzednia misja
Mar Sara				
Dzień wyzwolenia	marine	-	-	-
Wyjęci spod prawa	sanitariuszka	45 000	-	Dzień wyzwolenia
Godzina zero	-	55 00	-	Wyjęci spod prawa
Koloniści				
Ewakuacja	wypalacz	100 000	+3 Zergi	Godzina zero
Epidemia	piekielnik	110 000	+2 Zergi	Ewakuacja
Bezpieczne Haven	wiking	125 000	+3 Zergi	Epidemia, 8 misji
Upadek Haven	wiking	125 000	+3 Protosi	Epidemia, 8 misji
Ściśle tajne				
Diabelskie igraszki	kosiarz	110 000	+3 Zergi	Godzina zero
Witamy w dżungli	goliat	120 000	+3 Protosi	Diabelskie igraszki
Egzorcystka	duch	125 000	-	Witamy w dżungli, 8 misji
Ucieczka	widmo	125 000	-	Witamy w dżungli, 8 misji

Rebelia				
Napad stulecia	grzechotnik	110 000	+3 Zergi	Po 6 misjach
Cios w plecy	sęp	120 000	+3 Protosi	Napad stulecia
Narzędzie zniszczenia	zjawa	120 000	+3 Zergi	Cios w plecy
Medialna ofensywa	thor	120 000	-	Narzędzie zniszczenia
Droga do prawdy (sekret)	-	125 000	+3 Zergi/+4 Protosi	Medialna ofensywa (sekret)
Artefakt				
Wpadamy i zabieramy	maruder	110 000	+4 Protosi	Godzina zero
Wykopalisko	Czołg oblężniczy	120 000	+3 Protosi	Wpadamy i zabieramy, 8 misji
Czynnik Moebiusa	prom ewakuacyjny	120 000	+3 Zergi	Wykopalisko, 11 misji
Supernowa	banshee	120 000	+4 Protosi	Czynnik Moebiusa, 14 misji
Paszczka otchłani	krążownik	125 000	+4 Protosi	Supernowa
Proroctwo				
Szepty zagłady	-	-	+3 Zergi/+3 Protosi	Wykopalisko
Straszliwy czyn	-	-	+3 Zergi/+3 Protosi	Szepty zagłady
Echa przyszłości	-	-	+4 Zergi/+2 Protosi	Straszliwy czyn
W nieskończonej ciemności	-	-	+3 Zergi/+3 Protosi	Echa przyszłości
Wielki finał				
Bramy piekieł	-	-	-	Paszczka otchłani
Rozdarte niebiosy	-	-	-	Bramy piekieł
W paszczy bestii	-	-	-	Bramy piekieł
Ostateczna rozgrywka	-	-	-	Rozdarte niebiosy/W paszczy bestii