

Warcraft III: Reign of Chaos

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Warcraft III Reign of Chaos

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
I. Budowle, jednostki i wynalazki	3
1. Ludzie	4
2. Orkowie	7
3. Nieumarli	10
4. Nocne Elfy	13
II. Kampania dla jednego gracza	16
1. Prolog: Eksodus Hordy.	16
2. Kampania Ludzi: Plaga Lordaeronu.	18
a. Rozdział pierwszy: Obrona Strahnbradu.	18
b. Rozdział drugi: Klan Czarnej Skały.	19
c. Rozdział trzeci: Zaraza i Spustoszenie.	20
d. Rozdział czwarty: Kult Potępionych.	21
e. Rozdział piąty: Marsz Plagi.	22
f. Rozdział szósty: Ubój.	23
g. Rozdział siódmy: Brzegi Northrendu.	24
h. Rozdział ósmy: Niezgoda.	26
i. Rozdział dziewiąty: Ostrze Mrozu.	27
3. Kampania Nieumarłych: Ścieżka Potępionych.	28
a. Rozdział pierwszy: Pełznąć przez Prochy.	28
b. Rozdział drugi: Wykopując Trupy.	29
c. Rozdział trzeci: Wieczne Królestwo.	30
d. Rozdział czwarty: Klucz Trzech Księżyców.	31
e. Rozdział piąty: Upadek Silvermoon.	33
f. Rozdział szósty: Czas Czarnej Skały.	34
g. Rozdział siódmy: Oblężenie Dalaranu.	35
h. Rozdział ósmy: Pod Płonącym Niebem.	36
4. Kampania Orków: Inwazja na Kalimdor.	37
a. Rozdział pierwszy: Lądowanie.	37
b. Rozdział drugi: Długi Marsz.	38
c. Rozdział trzeci: Okrzyk Wojennej Pieśni.	39
d. Rozdział czwarty: Duchy Ashenvale.	40
e. Rozdział piąty: Łowca Cieni.	42
f. Rozdział szósty: Tylko dla Wiwern.	43
g. Rozdział siódmy: Wyrocznia.	44
h. Rozdział ósmy: Niech Prowadzą Cię Demony.	45
5. Kampania nocnych elfów: Koniec Wieczności.	47
a. Rozdział pierwszy: Wrogowie u Bram.	47
b. Rozdział drugi: Córki Księżyca.	48
c. Rozdział trzeci: Przebudzenie Furiona.	49
d. Rozdział czwarty: Druidzi Powstają.	50
e. Rozdział piąty: Bracia Krwi.	51
f. Rozdział szósty: Dziedzictwo Ognia i Smutku.	52
g. Rozdział siódmy: Zmierzch Bogów.	53

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

Nie ma powodu do wielkich wstępów, ale jedno zastrzeżenie powinno się tu znaleźć. Dotyczy ono bowiem stylu prowadzenia przeze mnie walk, a tym samym większości udzielanych przeze mnie porad. Nie było moim zamiarem (nawet nie czułbym się na siłach), by w poradniku wyczerpać strategiczne i taktyczne techniki, jakie można przyjąć i stosować w strategiach czasu rzeczywistego. Jest ich kilka. Ja zwykle preferuję rozwiązania stricte siłowe w myśl zasady, że większy, silniejszy, bogatszy i liczniejszy zawsze ma rację. Dlatego opisy przechodzenia kolejnych misji zwykle bazują na tym, by zapewnić swoim podkomendnym silne zaplecze gospodarcze, a następnie zmiażdżyć wroga przeważającymi siłami – aczkolwiek nie aż tak przeważającymi, by pojawiły się kłopoty z ich utrzymaniem. Również z tego powodu, jeśli nie jestem do tego zmuszony, staram się nie korzystać z jednostek, które łatwo giną w boju, a to sprawia, że stosunkowo rzadko korzystam z usług kapłanów, znachorów etc. Myślę jednak, że jeden dobry sposób na jedną misję w zupełności wystarcza – innych zaś zawsze można poszukać.

I. Budowle, jednostki i wynalazki

Podane przeze mnie poniżej tabele powinny w zasadzie doskonale same się tłumaczyć, lecz do kilku mniej jasnych rozwiązań, które przyjąłem powinienem się jednak przyznać.

- Do podanych w tabelach wymagań nie ma zastosowania zasada przechodniości. Tzn. nie piszę, że trening Kanonierów wymaga Tartaku i Kuźni, jeżeli samo postawienie Warsztatu ich wymaga. To z lenistwa.
- Większość jednostek ma podanych kilka charakterystyk. Są to oczywiście ich charakterystyki na poszczególnych stopniach ich rozwoju. Te jednak zależą mogą od różnych czynników. W przypadku Kapłana od treningu w Tajemnym Sanktuarium, w przypadku Rycerza od opracowanych w Kuźni udoskonaleń itp.
- Gdy podaję siłę ataku bohaterów, to po pierwsze nie wiem, po co to robię, a po drugie jest to ich siła absolutnie początkowa.
- W polskim tłumaczeniu, jakkolwiek bardzo dobrym, brakuje pełnej zgodności względem tego, czy wielocłonowe nazwy i tytuły pisać na modłę polską czy angielską. Ponieważ jednak w większości przypadków, w grach komputerowych przynajmniej, zaczyna obowiązywać jednak angielski schemat – każący wszystkim słowom prócz przyimków pisać z dużej litery – zatem i ja tak będę to czynił.
- HP to skrót od pHunkty Pżycia. :-)

1. Ludzie

a. Budowle.

Budowla (HP)	Wymagania	Złoto/Drewno	Jednostki	Wynalazki/Funkcje
Ratusz, Town Hall (1500)	---	450/150	Chłop, Milicja	Pozwala na zamianę Chłopów w Milicję na 45 sekund; zapewnia 12 jedn. żywności
Twierdza, Keep (1800)	---	320/110	Chłop, Milicja	tak jak Ratusz
Zamek, Castle (2000)	Ołtarz królów	390/130	Chłop, Milicja	tak jak Ratusz
Koszary, Barracks (1500)	---	240/80	Piechur, Strzelec, Rycerz	Obrona, Długie Strzelby, Szkolenie Wierchowca
Tartak, Lumber Mill (900)	---	170/-	---	Udoskonalone i Zaawansowane Zbieranie Drewna, Udoskonalone, Zaawansowane i Mistrzowskie Budownictwo
Kuźnia, Blacksmith (1200)	---	240/57	---	Żelazne, Stalowe i Mithrilowe Miecze oraz Zbroje; Czarny, Rafinowany i Nasycony Proch; Zbroja Ćwiekowana, Wzmocniona i ze Skóry Smoka
Farma, Farm (500)	---	80/20	---	zapewnia 6 jedn. żywności
Ołtarz Królów, Altar of Kings (900)	---	300/100	Arcymag, Król Góry, Paladyn	pierwszy heros: 5/-/-, drugi: 500/100/5 oraz Twierdza, trzeci: 500/100/5 oraz Zamek
Tajemne Sanktuarium, Arcane Sanctum (1050)	Twierdza	210/70	Kapłan, Czarodziejka	Zaawansowane i Mistrzowskie szkolenie Czarodziejki oraz Kapłańskie, Magiczny Strażnik
Warsztat, Workshop (1200)	Twierdza, Kuźnia	230/90	Żyrokopter, Kanonierzy, Czołg Parowy	Gyrocopter Bombs, Flare
Wieża Obserwacyjna, Scout Tower (500)	---	80/20	---	---
Wieża Strażnicza, Guard Tower (600)	Tartak	140/60	---	atakuję jedn. naziemne i latające: 23-27/6
Wieża Strzelnicza, Cannon Tower (600)	Warsztat	200/100	---	atakuję jedn. naziemne i drzewa: 90-111/5
Hodowla Gryfów, Gryphon Aviary (1200)	Zamek, Tartak	250/120	Gryfi Jeździec	Młoty Burzy

b. Jednostki.

Jednostka (HP/mana)	Wymagania	Złoto/Drewno/Jedzenie	Atakuje: Siła/Zbroja, Zaklęcia
Chłop, Peasant (220)	---	90/-/1	5-6/0, naziemne i drzewa
Milicja, Militia (220)	---	-/-/1	naziemne i latające: 12-13/4 13-15/6 14-17/8 15-19/10
Piechur, Footman (420)	---	160/-/2	naziemne: 12-13/2 13-15/4 14-17/6 15-19/8
Strzelec, Rifleman (520)	Kuźnia	240/30/3	naziemne i latające: 18-24/0 19-28/2 20-32/4 21-36/6
Rycerz, Knight (800)	Zamek, Tartak, Kuźnia	290/60/4	naziemne: 21-29/6 22-34/8 23-39/10 24-44/12
Czarodziejka, Sorceress (250/200) (325/300) (400/400)	---	180/20/2	naziemne i latające: 11-14/0, Spowolnienie 12-18/0, Niewidzialność 13-22/0, Polimorfia
Kapłan, Priest (220/200) (295/300) (370/400)	---	160/10/2	naziemne i latające: 8-9/0, Uzdrawienie 9-11/0, Rozpraszanie Magii 10-13/0, Wewnętrzny Ogień
Żyrokopter, Gyrocopter (350)	---	220/60/2	latające: 25-30/2 26-36/4 27-42/6 28-48/8
Kanonierzy, Mortar Team (380)	---	210/70/3	naziemne i drzewa: 52-64/0 53-77/2 54-90/4 55-103/6
Czołg Parowy, Steam Tank (700)	Zamek	230/60/3	budynki: 45-55/2 46-66/4 47-77/6 48-88/8
Gryfi Jeździec, Gryphon Rider (650)	---	330/70/4	naziemne i latające: 45-55/0 46-66/2 47-77/4 48-88/6
Arcymag, Archmage	---	---	naziemne i latające: 21-27/3, Zamieć, Przywołanie Żywiołka Wody, Aura Świętości, Grupowa Teleportacja
Król Góry, Mountain King	---	---	naziemne: 26-36/2, Pocisk Burzy, Uderzenie Gromu, Uderzenie, Awatar
Paladyn, Paladin	---	---	naziemne: 24-34/4, Święty Błask, Boska Tarcza, Aura Oddania, Wskrzeszenie
Żywiołek Wody, Water Elemental (450) (675) (900)	---	---	naziemne i latające: 21-29/0

c. Wynalazki

Wynalazek	Wymagania	Złoto/Drewno	Zastosowanie
Obrona, Defend	---	150/100	Piechurzy
Długie Strzelby, Long Rifles	Warsztat	125/75	Strzelcy (większy zasięg)
Szkolenie Wierzchowca, Animal War Training	Zamek, Tartak, Kuźnia	250/200	Rycerze, Gryfi Jeźdźcy (+150 HP)
Udoskonalone Zbieranie Drewna, Improved Lumber Harvesting	Twierdza	100/-	Chłopi (udźwig +5)
Zaawansowane Zbieranie Drewna, Advanced Lumber Harvesting	Zamek	200/-	Chłopi (udźwig +10)
Udoskonalone Budownictwo, Improved Masonry	---	100/100	Budynki (+20% HP)
Zaawansowane Budownictwo, Advanced Masonry	Twierdza	150/150	Budynki (+40% HP)
Mistrzowskie Budownictwo, Imbued Masonry	Zamek	200/200	Budynki (+60% HP)
Żelazne Miecze, Iron Forged Swords	---	100/50	Milicja, Piechurzy, Gryfi Jeźdźcy, Rycerze
Stalowe Miecze, Steel Forged Swords	Twierdza	250/100	Milicja, Piechurzy, Gryfi Jeźdźcy, Rycerze
Mithrilowe Miecze, Mithril Forged Swords	Zamek	400/150	Milicja, Piechurzy, Gryfi Jeźdźcy, Rycerze
Żelazna Zbroja, Iron Plating	---	125/75	Milicja, Piechurzy, Rycerze, Żyrokoptery, Czołgi Parowe
Stalowa Zbroja, Steel Plating	Twierdza	200/125	Milicja, Piechurzy, Rycerze, Żyrokoptery, Czołgi Parowe
Mithrilowa Zbroja, Mithril Plating	Zamek	275/175	Milicja, Piechurzy, Rycerze, Żyrokoptery, Czołgi Parowe
Czarny Proch, Black Gunpowder	---	100/50	Strzelcy, Kanonierzy, Czołgi Parowe, Żyrokoptery
Rafinowany Proch, Refined Gunpowder	Twierdza	250/100	Strzelcy, Kanonierzy, Czołgi Parowe, Żyrokoptery
Nasycony Proch, Inbued Gunpowder	Zamek	400/150	Strzelcy, Kanonierzy, Czołgi Parowe, Żyrokoptery
Ćwiekowana Zbroja Skórzana, Studded Leather Armor	---	100/100	Strzelcy, Kanonierzy, Gryfi Jeźdźcy
Wzmocniona Zbroja Skórzana, Reinforced Leather Armor	Twierdza	150/150	Strzelcy, Kanonierzy, Gryfi Jeźdźcy
Zbroja ze Skóry Smoka, Dragonhide Armor	Zamek	200/200	Strzelcy, Kanonierzy, Gryfi Jeźdźcy
Zaawansowane Szkolenie Czarodziejki, Sorceress Adept Training	---	150/-	Czarodziejki (Niewidzialność)
Mistrzowskie Szkolenie Czarodziejki, Sorceress Master Training	Zamek	250/100	Czarodziejki (Polimorfia)
Zaawansowane Szkolenie Kapłańskie, Priest Adept Training	---	150/-	Kapłani (Rozproszenie Magii)
Mistrzowskie Szkolenie Kapłańskie, Priest Master Training	Zamek	250/100	Kapłani (Wewnętrzny Ogień)
Magiczny Strażnik, Magic Sentry	---	100/-	Wieża (dostrzeganie niewidzialnych jednostek)
Bomby, Gyrocopter Bombs	Zamek	150/100	Żyrokoptery (atak celów naziemnych)
Race, Flare	---	100/50	Kanonierzy (odkrywanie terenu i dostrzeganie niewidzialnych jednostek)
Młoty Burzy, Storm Hammers	---	200/150	Gryfi Jeźdźcy (rażenie do dwóch przeciwników naraz)

2. Orkowie

a. Budowle.

Budowla (HP)	Wymagania	Złoto/Drewno	Jednostki	Wynalazki/Funkcje
Wielki Hall, Great Hall (1400)	---	450/150	Peon	Grabież; zapewnia 10 jedn. żywności
Warownia, Stronghold (1600)	---	310/90	Peon	tak jak Wielki Hall
Forteca, Fortress (1800)	Ołtarz Burz	345/110	Peon	tak jak Wielki Hall
Baraki, Barracks (1200)	---	260/70	Peon, Siepacz, Troll – Łowca Głów	Siła Berserkera, Regeneracja Trolli
Wojenny Młyn, War Mill (1000)	---	240/-	---	Stalowe, Torowe i Arkanitowe Bronie do Walki Wręcz, Bronie Dystansowe oraz Pancerze; Zwykłe, Udoskonalone i Zaawansowane Kolczaste Barykady
Wieża Obserwacyjna, Watch Tower (500)	Wojenny Młyn	180/80	---	atakuje jedn. naziemne i latające: 19-22/3
Legowisko Orków, Orc Burrow (600)	---	170/50	---	atakuje jedn. naziemne i latające: 34-41/2; Orkowie mogą się w nim bronić; zapewnia 10 jedn. jedzenia
Ołtarz Burz, Altar of Storms (900)	---	300/100	Mistrz Ostrzy, Wróżbita, Wódz Taurenów	pierwszy heros: 5/-/-, drugi: 500/100/5 oraz Warownia, trzeci: 500/100/5 oraz Forteca
Dom Duchów, Spirit Lodge (800)	Warownia	225/90	Szaman, Znachor Trolli	Zaawansowane i Mistrzowskie Szkolenie Szamana oraz Znachora
Bestiarnia, Beastiary (1100)	Warownia	230/70	Jeździec, Bestia Kodo, Wiwerna	Spętanie, Bębny Wojny, Zatrute Włócznie
Totem Taurenów, Tauren Totem (1200)	Forteca, Wojenny Młyn	225/90	Tauren	Miażdżenie