

Warhammer: Mark of Chaos

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Warhammer Mark of Chaos

autor: Korneliusz „Khornel” Tabaka

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](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Kampania Imperium – Akt I	8
Misja 1 – Bitwa o wzgórze	8
Misja 2 - Odsiecz	10
Misja opcjonalna - Obóz Orków	12
Misja 3 – Obrona miasta	14
Misja 4 – Szturm na twierdzę	16
Kampania Imperium – Akt II	18
Misja 1 – Szczury wyłazą spod ziemi	18
Misja 2 – Zbieranie wojsk	21
Misja 3 - Jaskinia szczurów	24
Misja opcjonalna - Ruiny	27
Misja 4 - Bitwa na moście	28
Misja opcjonalna - Pojedynek	31
Misja 5 - Odsiecz	32
Kampania Imperium – Akt III	34
Misja 1 - Na ratunek braciszce	34
Misja opcjonalna - Eskortą karawany	37
Misja 2 - Wyprawa po miecz	39
Misja 3 - Obrona obozu	41
Misja 4 - Świątynia Chaosu	42
Misja 5 - Twierdza chaosytów	44
Kampania Imperium – Akt IV	46
Misja 1 - Szturm na twierdzę	46
Misja opcjonalna - Obóz Orków	48
Misja 2 - Wyznawcy Nurgla	50
Misja 3 - Obrona Talabheim	53
Kampania Chaosu - Akt I	55
Misja 1 - Zbieranie wojsk	55
Misja 2 - Droga ku chwale	56
Misja opcjonalna - Relikwie	57
Misja 3 - Obrona twierdzy	58
Misja 4 - Test bogów	60
Kampania Chaosu - Akt II	62
Misja 1 - Świątynie bogów	62
Misja 2 - Na pomoc szczurom	63
Misja 3 - Kolejna twierdza do zdobycia	64
Misja opcjonalna - Zaginione miasto	66
Misja 4 - W poszukiwaniu Elfa	67
Misja 5 - Mag elficki znaleziony	69
Kampania Chaosu - Akt III	70
Misja 1 - Przez twierdzę krasnoludów	70
Misja 2 - Latarnie morskie	71
Misja 3 - Nadmorska twierdza	72
Misja 4 - Zdrada	74
Misja 5 - Zamiana w demona	75
Kampania Chaosu - Akt IV	77
Misja 1 - Wielkie działo	77
Misja opcjonalna - Cmentarzysko	78
Misja 2 - Wrogie obozy	80
Misja 3 - Szturm na Talabheim	81



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

Tytułem wstępu

Ponieważ kilka lat temu grywałem w Warhammera Fantasy Battle, do tego Wojownikami Chaosu, wyniosłem z tego okresu przyzwyczajenie, iż jakość jest lepsza nad ilość (tym bardziej, że w RTS-ach trudno zapanować nad masą oddziałów). Dlatego też w każdym obozie w pierwszej kolejności uzupełniałem stan osobowy moich oddziałów do maksimum, następnie dokupywałem zestaw dowódcy (sierżant, muzyk, chorąży – choć dwaj ostatni są mniej przydatni, gdy jesteśmy pewni swego morale), po czym, poczynawszy od najbardziej doświadczonej jednostki, kupowałem najlepszą broń i zbroję (w tej kolejności), na jaką było mnie stać. Jeśli krucho było z kasą, to jednostkom strzeleckim ulepszałem tylko broń – w końcu nie powinni się angażować w walkę bezpośrednią. W międzyczasie dozbierałem swoich bohaterów – głównie w przedmioty, które nie zużywały się po pierwszym użyciu.

Korneliusz „Khornel” Tabaka

Co nieco o bohaterach

W czasie opisywania poszczególnych misji starałem się pisać, jakich zdolności nauczyłem moich herosów. Jednak po zakończeniu obu kampanii wiem, że rozdysponowałbym je trochę inaczej. Nie będę tu teraz wyliczał, jakie dokładnie umiejętności nabyć dla poszczególnych bohaterów, powiem jedynie o najważniejszych ze zdolności i o ogólnych kierunkach rozwoju.

Po pierwsze – grze brakuje aktywnej pauzy, dlatego ciężko jest używać zbyt wielu umiejętności, które trzeba za każdym razem aktywować, a nie dać Boże jeszcze wskazywać cel. Dlatego też w większości przypadków decydowałem się przede wszystkim na umiejętności pasywne, które działają cały czas. Tym bardziej, że nie zużywają one naszej mocy magicznej.

Po drugie – pięć umiejętności, które każdy powinien mieć (jeśli to w danej armii możliwe). *Kula ognista, ojciec cierni, wieczny sługa, ulubiony sługa oraz kradzież duszy.*

Po trzecie – praktycznie każdym herosem warto zainwestować w pasywne umiejętności z drzewka dowodzenia (choć takie jak zmniejszające koszt poruszania się po trudnym terenie, czy zwiększające przyrost doświadczenia wydają mi się zbędne – chyba, że są potrzebne do innych, lepszych zdolności). Na podstawie tego, jakimi zdolnościami dany heros dysponuje, można zdecydować, do jakiego rodzaju wojsk go przyłączyć.



Właśnie umiera Książę Elfów na swym wielkim smoku...

Po czwarte – praktycznie nie ma sensu inwestować w drzewko pojedynków. Nasz bohater albo ma wyższy poziom, albo lepsze przedmioty (na ogół oba naraz), a do tego wrogiego herosa zawsze można trochę zmiekczyć regimentami. Ewentualnie Thorgarowi można wydać troszkę punktów w tej dziedzinie, gdyż on będzie miał dużo okazji do walki sam na sam.

Po piąte – kolejność. Magowie powinni najpierw inwestować w drzewko walki, natomiast fizyle w dowodzenie.

Po szóste – przekazywanie przedmiotów. Nie wiem, w jakiej wersji zostanie wydana gra w Polsce, ale w edycji angielskiej jedyny sposób na przekazanie przedmiotu pomiędzy bohaterami polegał na wyrzuceniu na ziemię danego skarbu i podniesienie go wybranym bohaterem. Na szczęście patch poprawiał ten błąd i można już było wymieniać się przedmiotami w miastach. Niestety do dziś nie odkryłem jak przenieść sztandar z bohatera do oddziału.

Jednostki

W tym fragmencie poradnika postaram się wam przybliżyć rodzaje wojsk dostępne w grze oraz zaproponować garść uniwersalnych porad dotyczących ich wykorzystania w bitwie. Nie będę omawiał wszystkich poszczególnych jednostek, a co najwyżej pewne bardzo charakterystyczne dla danej armii.

- **Piechota** – pod tą nazwą kryją się wszelkie jednostki piesze walczące wręcz. Jest podstawą każdej armii (zwłaszcza u Skawenów). Spełnia dwojaką rolę – przede wszystkim stanowi mur odgradzający strzelców od przeciwnika. Po drugie służy jako bagno, w którym mają utknąć siły wroga, aby kawaleria mogła spokojnie zaatakować go z boku. Wszystkie armie dysponują interesującymi jednostkami tego typu, które świetnie spełniają wymienione wyżej role.
- **Strzelcy** – wszelkiego rodzaju jednostki piesze zdolne razić przeciwnika na odległość. Nie licząc armii Chaosu, stanowi główną siłę mającą na celu zniechęcić wroga do walki, albo przynajmniej nieźle go przetrzebić. Dobrze rozstawione i odpowiednio osłaniane potrafią bardzo znacząco wpłynąć na przebieg bitwy. Najlepiej stawiać je na jakimś wzniesieniu w towarzystwie artylerii i magów, żeby zwiększyć im pole rażenia. Dodatkowo dobrze jest u podstawy takiego wzgórza ustawić piechotę blokującą do niego dostęp.



A tu mała sprzeczka pomiędzy Skawenami a Imperium.

- **Kawaleria** – główna siła uderzeniowa każdej armii (jedynie Skaweny jej nie posiadają). Potrafi niezwykle skutecznie uderzyć na wroga, ale jest bardzo narażona na utknięcie. Należy nią tak manewrować, żeby jak najszybciej przepędzić przeciwnika. Ogólnie zasada jest taka – samotnym oddziałem kawalerii można zaatakować jedynie przetrzebiony oddział wroga lub jego strzelców (ewentualnie maszyny bojowe). W celu zniszczenia regimentu piechoty dobrze jest użyć dwóch oddziałów jeźdźców, najlepiej atakujących z różnych stron, lub najpierw związać go własną piechotą, a następnie zaszarżować z boku. Podobnie jest z niszczeniem wrogiej jazdy, choć jest większa szansa, że skuteczny atak szybciej złamie kawalerię niż piechotę.
- **Potwory** – wszelkiego rodzaju przerośnięte stwory o stosunkowo dużej wytrzymałości i liczbie punktów życia. Generalnie zawsze wołałem brać ze sobą dodatkowy regiment zamiast takiej bestii. Jedynie wyrdspawn'y wydawały się sensowne ze względu na zasięgowy atak i możliwość ich tworzenia przy pomocy pierścienia.
- **Machiny** – zalicza się do niej zarówno tarany, wieże oblężnicze, jak i miotacze wszelakich pocisków. Osobiście nie używałem pierwszych dwóch, mury wołałem zniszczyć przy pomocy dział. A skoro już o nich mowa – skutecznie zastosowane potrafią bardzo mocno wpłynąć na chęć przeciwnika do walki. Ja polecam używać ich jako jeden oddział i wszystkimi atakować pojedynczy cel. Uwaga – są bardzo powolne, mało mobilne i stosunkowo rzadko strzelają. Do tego jak już w coś trafią to ranią zarówno swoich jak i wrogów. Dlatego też należy uważać, żeby nie strzelać zbyt blisko własnych wojsk.

Co się zaś tyczy najbardziej charakterystycznych jednostek i ich wykorzystania, to pogrupuję je armiami:

- **Imperium** – jest to bardzo zrównoważona armia – nie ma w niej jakiś regimentów szczególnie się wyróżniających, ale za to wszystkie dobrze ze sobą współpracują. Wystarczy osłonić armaty i strzelców swoją piechotą, wspomóc ją kawalerią i powinno być dobrze :)



Proces projektowania bohatera Nurgla.

- **Wysokie Elfy** – ich podstawową siłą są niesamowici strzelcy. Jeśli walczymy z przeważającymi siłami przeciwnika warto zmienić im tryb strzelania na *płonące strzały* – dzięki temu wróg będzie szybciej tracił chęć do bójki. Dodatkowo włóczęnicy świetnie nadają się do osłony łuczników, a balisty są najbardziej mobilną artylerią w całej grze.
- **Skaweny** – moja taktyka w ich przypadku jest następująca – zmieknąć przeciwnika salwami z dział, potem rozpocząć ostrzał strzelcami, zaszarżować piechotą na wroga i dobić go kulami spaczenia. Nie korzystałem z ogrów, ze względu na ich nieprzewidywalność po

zabiciu ich „obsługi, ani z miotaczy spaczenia, gdyż te mogły bardzo skutecznie przetrzebić również moje szeregi.

- **Chaos** – zdecydowanie ofensywna armia, choć mając od dyspozycji odpowiednie wzgórze, ze dwie armatki i miotaczy toporków – można się skutecznie bronić. Wojownicy Chaosu, zarówno piesi jak i na koniach, są najtwardszym regularnym wojskiem w grze – bardzo ciężko ich złamać i sporo się trzeba namęczyć, żeby ich pozabijać. Do tego demony (zwłaszcza Khorne’a) stanowią świetne uzupełnienie tej armii. Jako jedyna dysponuje regularnym latającym oddziałem – dobry do niszczenia wrogich strzelców, choć jednocześnie tylko oni są w stanie trafić furie Chaosu. Odpowiednio użyte mogą być bardzo pomocne. Ponadto dobrze jest przed szarżą ostrzelać z armat wrogich strzelców.

Koniec wstępu

To w sumie na tyle informacji ogólnych. Niestety ja grałem w wersję angielską, dlatego też wszelkie tłumaczenia nazw umiejętności i oddziałów są mojego autorstwa. Mam nadzieję, że będą one przynajmniej podobne, do tych w polskiej edycji.