

Warhammer 40,000: Dawn of War II - Retribution

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Warhammer 40,000: Dawn of War II -Retribution

autor: Robert „ochtywzyciu” Frąc

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Misje główne	4
1 - Tajfun Primaris	4
2 - Tajfun Primaris – Świątynne Ruiny Ladonu	10
3 - Calderis – Osada Argus	16
4 - Aurelia – Lodowa Kraina Minos	20
5 - Meridian – Stołeczne Ogrody	26
6 - Tajfun Primaris – Arena Tajfunu	30
7 - Tajfun Primaris – Perymetr Areny	34
8 - Sąd zgnilizny – Punkt Początkowy Primus	38
9 - Cyrene – Bojowe Fortece	42
10 - Cyrene – Jama Maledictusa	46
Misje opcjonalne	52
1 - Calderis – Rzeka Krwi	52
2 - Aurelia – Zakonna Forteca Selenon	56
3 - Meridian – Iglica Golghota	62
4 - Sąd Zgnilizny – Ładownia objęta kwarantanną	67
5 - Tajfun Primaris – Góra Siccaris	70

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 gry *Dawn of War II: Retribution* zawiera opis przejścia kampanii Kosmicznych Marines wraz z misjami opcjonalnymi i zadaniami dodatkowymi, które można wykonać w celu uzyskania dodatkowych bonusów. Poradnik można również wykorzystać w przypadku wybrania innej rasy, gdyż ogólny zarys misji jest podobny, jednak niektóre wskazówki okażą się mniej przydatne.

W opisie przejścia znajdują się odwołania do punktów umiejscowionych na mapach, oznaczone zostały one kolorem **brązowym**.

Nazwy własne zaczerpnięte z gry oznaczone zostały kolorem **niebieskim**, należy zwrócić na nie szczególną uwagę grając inną rasą niż Kosmiczni Marines, gdyż będą się one w większości przypadków znacząco różnić.

Robert „ochtywzyciu” Frąc (www.gry-online.pl)

Misje główne

1 - T a j f u n P r i m a r i s

Opis misji



Misję rozpoczynamy dwójką bohaterów **[M01 punkt 1]**, którzy otrzymali zadanie oczyszczenia pobliskich terenów z wyznawców chaosu **[M01 punkt 2]**.



Przyjdzie nam walczyć z kilkoma lekkimi oddziałami wroga, które nie stanowią zagrożenia dla naszych podkomendnych, po ich pokonaniu odnajdziemy i wskrzesimy poległego bohatera **[M01 punkt 2]**, który pomoże nam w dalszej misji.



Po ulepszeniu żywotności odratowanego żołnierza, zaatakowani zostaniemy z zasadki przez kilka oddziałów, z których jeden zajmie pobliski bunkier **[M01 punkt 3]**, dostaniemy polecenie wykurzenia go przy wykorzystaniu umiejętności specjalnej.



Naszym kolejnym zadaniem jest dostanie się do ufortyfikowanego obszaru, po drodze zostaniemy poinstruowani o możliwości wykorzystania zasłon terenowych do zwiększenia odporności naszych oddziałów i dojdziemy do **nadajnika teleportacyjnego [M01 punkt 4]**. Zrekrutujemy przy nim nasz pierwszy oddział i ruszymy do walki z wrogiem, który nas za chwilę zaatakuje.



Na naszej drodze napotkamy oddział **[M01 punkt 5]**, który po przez ostrzał z broni maszynowej, wprowadzi nasze jednostki w stan przygwożdżenia. By zwiększyć nasze szanse, należy zająć przeciwnika i zaatakować go od boku.



Podążając dalej w kierunku celu naszej misji natkniemy się na obóz orków **[M01 punkt 6]**, przekradnięcie się do niego po zasoby stanie się celem zadania dodatkowego. Wykonywanie takich zadań nie jest konieczne do pomyślnego ukończenia misji, ale zazwyczaj wiążą się z nimi dodatkowe bonusy otrzymywane po ich wykonaniu. Orkowie są zajęci starciem z wojskami chaosu, ale ich przyczółka broni wieżyczka, ma ona ograniczone pole ostrzału i należy do niej podejść od tyłu, gdy ją zniszczymy będziemy mogli bezpiecznie zagarnąć surowce.



Po pokonaniu kilku oddziałów podczas przeprawy przez rzekę dotrzemy do bramy ufortyfikowanego przyczółka, zamiast ruszyć wprost na wroga, możemy rozstawić nasze oddziały za zasłonami i ostrzałem z daleka zmusić jednostki nieprzyjaciela do ataku na nasze pozycje, w ten sposób w miarę bezpiecznie pozbędziemy się kilku oddziałów, co ułatwi szturm na przyczółek **[M01 punkt 7]**. Po zakończeniu starcia możemy pozbierać znajdujące się dookoła zasoby i przejąć **nadajnik teleportacyjny**.



Nasz świeżo zdobyty punkt obronny wkrótce zostanie zaatakowany, korzystając z chwili oczekiwania możemy zwerbować dodatkowe jednostki i rozmieścić swoje oddziały w bunkrze lub za zasłonami. Tak przygotowani z łatwością odeprzemy kilka ataków, z których ostatni otworzy nam dalszą drogę.