

Warhammer 40,000: Dawn of War II

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Warhammer 40,000: Dawn of War II

autor: Marek Maciej „Sandro” Jałowiec

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

Wstęp	3
Kampania	4
Konstrukcja kampanii	4
Rozwój postaci	7
Budynki strategiczne	9
Taktyka walki przeciwko piechocie	11
Taktyka walki przeciwko pojazdom	12
Misje obronne	13
Zabójstwa	15
Główny wątek	20
1. Stań ramię w ramię ze swoimi braćmi (Stand With Your Brothers)	20
2. Odbij wioskę (Retake the Hamlet)	23
3. Prawdziwy przeciwnik (The True Enemy)	26
4. Obrona wrót Argusa (The Defense of Argus Gate)	29
5. Do środka Roju (Into the Hive)	33
6. Pozostałości Mrocznej Ery Technologii (Remains of the Dark Age)	37
7. Anielskie Wrota (Angel Gate)	42
8. Sekrety Anielskiej Kuźni (Secrets of Angel Forge)	45
9. Ostatnia linia obrony (The Last Stand)	49
Tryb wieloosobowy	53
Bohaterowie	53
Jednostki	55
Osiągnięcia (Achievements)	61

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



Wstęp

Z dumą pragnę przedstawić poradnik do gry *Warhammer 40,000: Dawn of War 2* – strategii czasu rzeczywistego osadzonej w świecie wykreowanym przez firmę Games Workshop. W tekście znajdziesz sporo informacji na temat kampanii dla pojedynczego gracza, a także garść porad dotyczących gry w trybie wieloosobowym. Najważniejsze fragmenty misji zostały opatrzone stosownymi obrazkami, dzięki którym treść poradnika jest przystępna nawet dla „niedzielnych” graczy.

Mam nadzieję, że w niniejszym tekście znajdziesz odpowiedzi na wszystkie nurtujące Cię pytania dotyczące zasad prowadzenia rozgrywki. Pragnę życzyć Ci przyjemnej lektury i wielu miłych godzin spędzonych przy grze *Warhammer 40,000: Dawn of War 2*.

Maciej „Sandro” Jałowiec

Kampania

K o n s t r u k c j a k a m p a n i i

Warhammer 40,000: Dawn of War 2 zawiera kampanię składającą się z wielu krótkich i bardzo podobnych do siebie misji. W tym rozdziale pragnę krótko omówić jej konstrukcję.

R o d z a j e m i s j i

W grze możesz wykonywać trzy różne typy zadań. Najważniejsze (i najmniej liczne) są misje, w których popychasz fabułę do przodu. Są one najmniej szablonowe i przeważnie zasadzają się na wykonywaniu stosunkowo oryginalnych zadań (rekonesans, niszczenie budowli, zbieranie próbek, itd.). Zarówno mapki, jak i solucje do tych misji znajdziesz w rozdziale [Główny wątek](#).

Oprócz głównego wątku, od czasu do czasu program podrzuci Ci misje polegające na obronie jakiegoś strategicznego punktu. Są one bardzo schematyczne, każdą z nich przechodzi się w praktycznie taki sam sposób. By wiedzieć, jak radzić sobie w tego typu zadaniach, polecam Twojej uwadze rozdział [Misje obronne](#).

Najliczniejszą grupą zadań są zabójstwa. Polegają one na przedarciu się do dowódcy lokalnej armii wroga (jego legowisko jest zawsze na drugim krańcu mapy, w stosunku do miejsca rozpoczęcia misji) i zabiciu go. Problem z dowódcami polega na tym, że dysponują oni specjalnymi atakami i są bardzo odporni na obrażenia. Można więc żargonowo powiedzieć, że są oni Bossami. Każdy z nich wymaga odpowiedniej taktyki walki; by wiedzieć, jak radzić sobie z tymi przeciwnikami, zajrzyj do rozdziału [Zabójstwa](#). Jeśli nie wiesz, jak walczyć z piechotą i pojazdami stojącymi Ci na drodze do głównego celu, przeczytaj rozdziały [Taktyka walki z piechotą](#) i [Taktyka walki z pojazdami](#).

Miejsce akcji

Misje wykonujesz na różnych planetach – Calderis, Meridian, Tajfun Primaris, itd. Między zadaniami możesz obserwować powierzchnie planet i decydować się, które zadanie wykonać w następnej kolejności. Zadania przydzielone są do odpowiednich sektorów na planecie. Jak widać na zdjęciu poniżej, na planecie znajdują się cztery sektory, z czego w trzech można wykonywać misje.



Między planetami można podróżować. Specjalny podgląd przestrzeni kosmicznej umożliwia podróże międzyplanetarne.



Czas akcji

Każda rozgrywana kampania zajmuje czas. Wiele misji (wszystkie obronne i część zabójstw) ma ograniczony limit czasowy, tj. jeśli nie wykonasz jej w ciągu np. z góry ustalonych 3 dni, musisz liczyć się z przykrymi konsekwencjami swoich działań – stracenie ważnego budynku strategicznego lub rozprzestrzenienie się wrogiej rasy Tyranidów.

Wykonanie każdej misji trwa jeden dzień. Istnieją jednak wyjątki od tej reguły; jeśli dobrze się spiszesz w trakcie wykonywania jakiegoś zadania i otrzymasz odpowiednio dużo punktów doświadczenia, możesz otrzymać możliwość wykonania jeszcze jednego lub nawet dwóch dodatkowych misji w ciągu tego samego dnia.



O co chodzi z tyranidzkim skażeniem?

Po kilku misjach kampanii, na ekranie widoku planety pojawi się wskaźnik tyranidzkiego skażenia. Rośnie on, gdy nie wykonujesz żadnych misji przeciwko Tyranidom. Opada, gdy postępujesz przeciwnie i eliminujesz hordy najeźdźców. Nawet jeśli wskaźnik osiągnie maksymalną wartość na danej planecie, nic strasznego się nie stanie. Zauważ jednak, że jeśli wskaźnik pokazuje niską wartość, to Tyranidzi stawiają mniejszy opór – nie dość, że jest ich jakby mniej, to jeszcze walczą między sobą, ułatwiając Tobie wykonywanie zadań.

Rozwój postaci

Za każdym razem, gdy Twoi ludzie zdobywają nowy poziom doświadczenia, możesz rozdysponować 2 (w przypadku Drednota 4) punkty pomiędzy cztery kategorie:

1. żywotność;
2. walkę dystansową;
3. walkę w zwarciu;
4. energię.

W przypadku każdej z postaci radzę zawsze inwestować jeden punkt w żywotność. Przeznaczenie drugiego punktu zależy od postaci, którą chcemy ulepszyć.



Inwestowanie punktów i dobór wyposażenia to szalenie ważna kwestia w grze.

Dowódca zakonny (Force Commander)

Osobiście proponuję inwestować w walkę dystansową od samego początku. Wszelkie działania związane z walką w zwarciu będzie spełniał Thaddeus. Co więcej, w późniejszych etapach gry na znaczeniu zyskują nowe typy broni, takie jak działka energetyczne, wyrzutnie rakiet, czy miotacze ognia. Mówiąc krótko, uważam że dowódca powinien zająć się strzelectwem.

Tarkus

Tarkus i jego drużyna to oddział składający się z samych strzelców, zatem w jego przypadku proponuję inwestować punkty w walkę dystansową. Tarkusa uzbrajaj zawsze w dobre karabiny (zarówno te bolterowe, jak i energetyczne). Jego ekwipunek dobieraj tak, by zwiększał mu obrażenia zasięgowe.