

Command & Conquer 3: Gniew Kane'a

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY

Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Command & Conquer 3 Gniew Kane'a

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent EA Games, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Kampania	4
Akt 1 - Powstanie w Rio	4
Akt 1 - To, co nam się należy	8
Akt 1 - Przekonaj go...	11
Akt 1 - Wielki gest...	14
Akt 2 - Klucz do królestwa	17
Akt 2 - Wszystko, co się świeci	20
Akt 2 - Doktor znika	23
Akt 2 - Nadejście MARV	27
Akt 2 - Zdrada Kilian Qatar	31
Akt 2 - Serca i umysły	35
Akt 2 - Tacitus Interruptus	38
Akt 3 - A słowo ciałem się stało	41
Akt 3 - Odzyskanie Tacitusa	45

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

Niniejszy poradnik zawiera szczegółowe rozwiązanie kampanii dla jednego gracza, którą przygotowali twórcy gry *Command & Conquer 3: Gniew Kane'a*. Każdy z trzynastu zawartych w programie scenariuszy został bardzo dokładnie opisany. Oprócz podstawowych informacji oraz wykazu zadań głównych i drugorzędnych, tekst zawiera również wskazówki umożliwiające ich zaliczenie.

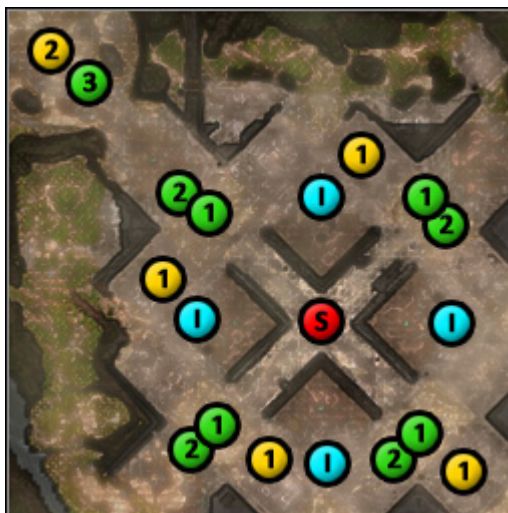
Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że wszystkie scenariusze można ukończyć na różne sposoby. Rozbudowa bazy, przejmowanie iglic i kontrolowanie pól Tyberium, wybór jednostek do armii – wszystkie te czynniki są istotne podczas zabawy i mają ogromny wpływ na ostateczny wynik batalii. W niniejszym poradniku stawiałem głównie na lotnictwo, a zwłaszcza na niezwykle skuteczne w grupie śmigłowce Jad. Nie jest jednak powiedziane, że są to najlepsze jednostki dostępne w grze.

Jak czytać mapki?

W każdym opisie znajdziecie mapkę, pozwalającą w łatwy sposób odnaleźć obiekt, o którym mowa w scenariuszu. Liczby w żółtych kółkach odpowiadają poszczególnym zadaniom **głównym**, a w zielonych celom **drugorzędnym** (nieobowiązkowym). Czerwony punkt **S** odnosi się do miejsca, w którym gracz rozpoczyna zmagania, a niebieskie **I** do iglic Tyberium. Oprócz tego od czasu do czasu mapki zawierają białe kółka z kolejnymi literami alfabetu (**A**, **B** i **C**). Punkty te odnoszą się bezpośrednio do informacji zawartych w tekście.

Kampania

A k t 1 - P o w s t a n i e w R i o

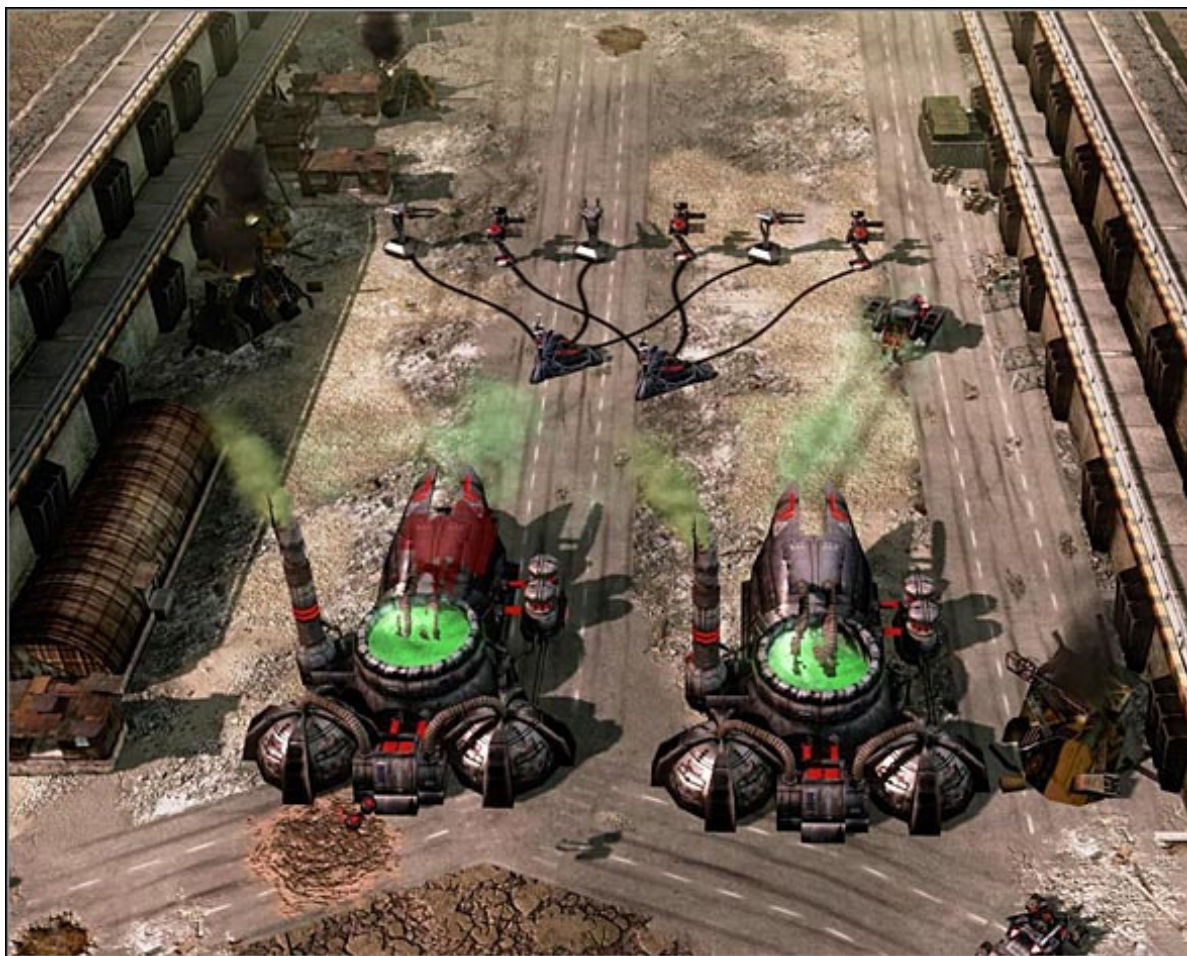


Pierwszy scenariusz nowej kampanii przeniesie Cię do Brazylii. Kane pragnie abyś wywołał zamieszki w Rio de Janeiro, niszcząc obiekty administracji GDI. Równając z ziemią wskazane budynki, przyciągniesz uwagę miejscowych fanatyków, którzy chętnie przyłączą się do bitwy przeciwko dotychczasowym władcom tego terenu.

Zmagania rozpoczynasz w środkowej części mapy. Baza jest niemal kompletna – od początku dysponujesz dwiema rafineriami Tyberium, fabryką pojazdów oraz koszarami. Z racji tego, że na Twoim koncie znajduje się spora ilość gotówki (niemal dwadzieścia tysięcy dolarów), możesz od razu znacząco zwiększyć swoje siły zbrojne.

Zanim jednak zaczniesz trenować nowe jednostki, zadбай o należyłą ochronę bazy. Każdą z dróg prowadzących do Twojej siedziby, warto wzmocnić Szatkownicami i wieżyczkami laserowymi. Co prawda w początkowej fazie rozgrywki nie będziesz w ogóle atakowany, ale później sytuacja się zmieni. Dzięki stacjonarnym środkom obronnym nie będziesz musiał przejmować się wrogimi najazdami.

Gdy baza będzie już dobrze chroniona, rozpocznij trening jednostek. Stwórz kilkanaście łażików i motocykli szturmowych (z przewagą tych drugich), a także kilka oddziałów piechoty.



Zadbaj o ochronę bazy na początku zmagania, dzięki czemu później będziesz mógł ją pozostawić bez opieki.

1 – Zdobądź stacje radiowe GDI

Nieopodal wrogich budynków administracyjnych stoją należące do GDI stacje radiowe. Ich zdobycie nie jest konieczne do ukończenia misji, ale wskazane. Jeśli uda Ci się przejąć wszystkie cztery konstrukcje, Kane umożliwi Ci budowę czołgów Skorpion, które znacznie ułatwią dalsze zmagania.

Akcję zdobywania i niszczenia budynków wroga rozpocznij od niewielkiego kompleksu, który znajduje się w prawym, dolnym rogu mapy. Skieruj swoje wojska w tym kierunku, a następnie pozbadź się patrolujących okolicę przeciwników. Nie przejmuj na razie wskazanego przez Kane'a budynku, ale zniszcz zlokalizowane nieopodal centrum administracyjne GDI, wraz z chroniącymi go działkami przeciwpancernymi. Uważaj na posiłki – wróg przyśle kilka transportów z powietrza, a także nowe jednostki tunelami metra.

Po zrównaniu z ziemią pierwszego centrum, przejmij stację radiową. Natychmiast zadbaj o jej ochronę, budując nieopodal Szatkownice i wieżyczki laserowe. Stacjonarne środki obronne przydadzą się w późniejszej fazie rozgrywki.

1 – Zniszcz centra administracyjne GDI

Twórz nowe jednostki i niszczone kolejne centra administracyjne. Wpierw zajmij się budynkiem na południu, a następnie tym na zachodzie. Najlepiej chronione jest północne centrum – zanim dobierzesz się do konstrukcji, będziesz musiał w pierw uporać się z grenadierami ukrytymi w oknach stojących w pobliżu wieżowców.

Oczywiście oprócz niszczenia wskazanych przez dowództwo budynków, musisz skupić się na przejmowaniu kolejnych stacji radiowych. Nie wydawaj jednak pieniędzy na dodatkową obronę tych ostatnich konstrukcji. Istotne jest, aby chroniona była tylko jedna stacja, a o to zadbałeś wcześniej, tworząc wieżyczki w prawym, dolnym rogu mapy.



Centrum na północy chronione jest przez grenadierów ukrytych w wieżowcach.

W trakcie eksploracji terenu odkryjesz również położenie czterech iglic Tyberium (na powyższej mapce oznaczonych niebieskim znaczkiem **I**), które można przejąć sabotażystą w celu przyspieszenia przyływu gotówki. Warto poświęcić trochę czasu na zdobycie tych budynków. Pieniądze przydadzą się do powiększenia sił zbrojnych o czołgi typu Skorpion.

2 – Broń zdobytych stacji radiowych

Sprawa jest banalnie prosta. Frakcja rozłamowa będzie atakować zdobyte przez Ciebie stacje radiowe. Generalnie możesz pokusić się o ochronę wszystkich obiektów, budując w ich pobliżu stacjonarne środki obronne (lasery do walki z pojazdami i Szatkownice do eliminowania piechurów), ale nie jest to konieczne. Wystarczy utrzymać przy życiu tylko jeden budynek, aby pomyślnie wykonać to zadanie. Jeśli skorzystałeś z mojej wcześniejszej rady, taka konstrukcja znajduje się w prawym, dolnym rogu mapy.

3 – Użyj skanowania profilu energetycznego

Frakcja rozłamowa ukrywa swoje budynki za pośrednictwem wież zakłócających, rozsianych po całej mapie. Na szczęście Kane raz na jakiś czas pozwoli Ci skorzystać z urządzenia skanującego, który jest w stanie wykrywać wrogie elektrownie. Aby pomyślnie wykonać trzecie i ostatnie zadanie dodatkowe w tej misji, należy raz skorzystać ze skanera.



Przeciwnik podda się po zrównaniu z ziemią placu budowy.

2 – Zniszcz plac budowy frakcji rozłamowej

Główny budynek frakcji rozłamowej zlokalizowany jest w lewym, górnym rogu mapy. Aby zaliczyć misję należy go zniszczyć, co nie jest specjalnie trudne – wystarczy zebrać do kupy armię, wjechać do wrogiej bazy i zrównać wskazaną przez Kane'a konstrukcję z ziemią. Instalacje chronione są przez kilka wieżyczek, a także przez bunkry złożone ze Zwiadowców – nowej jednostki, która pojawia się wyłącznie w dodatku *Gniew Kane'a*. Te ostatnie są niezwykle silne, warto zatem umieścić w armii kilkanaście czołgów typu Skorpion. Duża siła ognia załatwi problem.

Jeśli chcesz pobawić się dłużej, nie wjeżdżaj od razu do wrogiej bazy, ale zajmij się niszczeniem pozostałych budynków wroga, rozsianych po całej mapie. Za pomocą skanera lokalizuj należące do frakcji rozłamowej elektrownie i niszc je. Pozbawiony energii przeciwnik będzie łatwiejszy do pokonania. Bez względu na to, którą metodę wybierzesz, misja zostanie zaliczona dopiero po zlikwidowaniu placu budowy.