

Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Command & Conquer 3 Wojny o Tyberium

Część I: Kampania dla jednego gracza

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Kampania GDI	5
GDI – Prolog	5
GDI – Pentagon	9
GDI – Baza lotnictwa w Langley	12
GDI – Hampton Roads	15
GDI – Biały Dom	18
GDI – Casabad	21
GDI – Aleksandria	24
GDI – Kair	27
GDI – Chorwacja	30
GDI – Albania	34
GDI – Sarajewo	38
GDI – Monachium	42
GDI – Stuttgart	45
GDI – Kolonia	49
GDI – Berno	52
GDI – Rzym	55
GDI – Strefa Zero	58
Kampania Nod	61
Nod – Prolog	61
Nod – Baza Sił Lotniczych Andrews	64
Nod – Biały Dom	67
Nod – Hampton Roads	70
Nod – Waszyngton	73
Nod – Pustynia Amazońska	76
Nod – Wybrzeże Atlantyku	79
Nod – Słowenia	82
Nod – Sarajewo	86
Nod – Australijski busz	89
Nod – Mury Sydney	92
Nod – Śródmieście Sydney	95
Nod – Ayers Rock	98
Nod – Północne Włochy	102
Nod – Wzgórza Włoskie	105
Nod – Operacja Sztylet	108
Nod – Wieża Kane’a	112
Kampania Scrin	115
Scrin – Londyn	115
Scrin – Monachium	118
Scrin – Chorwacja	121
Scrin – Granica 19	124

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

Pierwsza część poradnika do gry *Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium* zawiera szczegółowe rozwiązanie do wszystkich misji kampanii dla jednego gracza. Opisy scenariuszy zostały skonstruowane w taki sposób, aby uwzględnić w nich nie tylko zadania główne, ale również cele bonusowe. Dokładne wskazówki dotyczące przyjętego przeze mnie schematu oraz legendę do mapek, znajdziesz poniżej.

Uwaga! Porady zaprezentowane w poniższym rozwiązaniu nie są jedynymi skutecznymi metodami na pokonanie danego problemu. Gra jest skonstruowana w taki sposób, że pewne rzeczy można wykonać zupełnie inaczej, stosując odmienną taktykę oraz inne jednostki. W solucji tej starałem się uwzględnić najlepsze moim zdaniem rozwiązania.

Jak czytać opisy misji?

W opisie każdej misji znajdziesz **cele główne** (trzeba je wykonać, aby ukończyć etap) i **cele bonusowe** (ich zaliczenie nie jest konieczne, aby przejść do kolejnej misji) – oznaczone odpowiednimi kolorami. Liczba stojąca obok wymienionego zadania pomoże określić Ci jego położenie na zamieszczonych obok mapkach.

W przeważającej większości opisów, cele misji nie są ułożone w prawidłowej kolejności. Taki wariant został zastosowany wyłącznie dla Twojej wygody. Czytając rozwiązanie, będziesz mógł zobaczyć w jaki sposób ukończyć scenariusz od początku do końca, zaliczając przy okazji wszystkie dostępne cele główne oraz bonusowe.

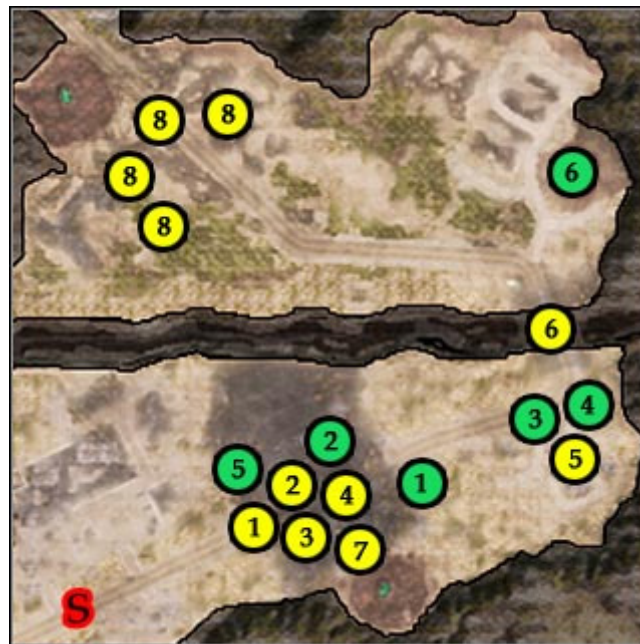
Oznaczenia na mapkach

- **Liczby** – odpowiadają zadaniom – żółte **głównym**, zielone **bonusowym**;
- **Białe litery** – oznaczenie punktu, do którego odwołuje się dany fragment tekstu;
- **Czerwona litera S** – miejsce, w którym rozpoczyna się dany etap;
- **Czerwona litera X** – skrzynki, do których odwołuje się dany fragment tekstu;
- **Litery T** – wskazują pola Tyberium, do których odwołuje się dany fragment tekstu.

Kampania GDI



GDI - Prolog



1 – Ustal, w jakim stanie znajduje się posterunek GDI.

Transportowce V-35 dokonają desantu dwóch drużyn strzelców mających status weteranów. Kiedy piechota znajdzie się na ziemi, zaznacz ją i ruszaj w kierunku zrujnowanej bazy GDI. Aby wypełnić to zadanie, musisz pozbyć się stacjonujących w pobliżu milicjantów. Rozwalenie pierwszej grupy ułatwią Ci dwie wieże, do których możesz posłać swoje wojsko. Bez względu na to, jak pokierujesz armią, powinieneś bez trudu poradzić sobie z żołnierzami Bractwa Nod.

2 – Zbuduj koszary i wyszkol 3 drużyny strzelców GDI.

Gdy baza znów będzie należeć do GDI, kombajn automatycznie wyruszy na pole Tyberium. Po chwili do obozu dotrze MCV, który przeistoczy się w plac budowy. Skonstruuj koszary, a następnie wytrenuj trzy dodatkowe drużyny strzelców.

3 – Zbuduj elektrownię.

Zostaniesz zaatakowany przez grupę fanatyków Bractwa, która zniszczy jedyną elektrownię. Wybierz plac budowy i skonstruuj nowy budynek – zapewni Ci on dostateczną porcję energii do dalszych działań.

4 – Napraw posterunek dowodzenia.

Kolejne zadanie polega na zreperowaniu centrum dowodzenia, które ucierpiało w wyniku wcześniejszych ataków Bractwa. Wybierz odpowiednią ikonę z menu po prawej stronie i rozpocznij proces naprawy.

1 – Zbuduj wieżę obserwacyjną.

Po wykonaniu czwartego zadania zwiększy się pole widzenia. Nieopodal swojej bazy zobaczysz małą placówkę Bractwa, z którego w tym samym momencie ruszy kilka oddziałów piechoty. Jeśli chcesz pomóc swoim strzelcom w eksterminacji wroga, jak najszybciej wybuduj i postaw wieżę strażniczą. Tym samym zaliczysz pierwsze zadanie bonusowe – choć nie mają wpływu na pozytywne zakończenie misji, to jednak niejednokrotnie ułatwią Ci zmagania.



W ataku na bazę Bractwa wykorzystaj drużyny wsparcia raketowego. Strzelcy nie radzą sobie z niszczeniem budynków.

5 – Zniszcz posterunek Nod.

W odkrytej przed momentem osadzie znajdują się dwa budynki, które muszą zostać zniszczone (Ręka Nod oraz Outpost). Poczekaj, aż transportowiec V-35 Wół dokona desantu drużyn wsparcia raketowego i uderz na wrogą placówkę. Nie musisz niszczyć całej bazy, aby zakończyć sukcesem to zadanie. Wystarczy pozbyć się dwóch wspomnianych wyżej konstrukcji.

2 – Zbuduj drugą kolejkę piechoty.

Kolejne zadanie bonusowe dotyczy budowy dodatkowych koszar, które pozwolą Ci szybciej trenować nowe drużyny żołnierzy. Jego wykonanie nie powinno nastroczać Ci jakichkolwiek trudności.

6 – Napraw most.

Na placu boju pojawi się kolejny transportowiec, tym razem sprowadzi on w pobliże zniszczonej placówki Nod dwóch inżynierów. Użyj jednego z techników do reperatury mostu prowadzącego do obszaru zajętego przez siły Bractwa.

3 – Zdobądź jeden z budynków Nod.

Drugi inżynier posłuży Ci do wykonania zadania bonusowego. Przejmij jeden z budynków, który oszczędziłeś podczas wcześniejszego ataku na placówkę Bractwa.

4 – Sprzedaj zdobyty budynek Nod.

Aby wykonać to zadanie, sprzedaj zdobytą wcześniej budowlę. W tym celu użyj ikony sprzedaży, która znajduje się w menu po prawej stronie ekranu.

5 – Zbuduj silos na Tyberium.

Gdy magazyny rafinerii nie będą miały miejsca na nowe Tyberium, program uaktywni kolejne zadanie bonusowe. Tym razem musisz zbudować silos, który pozwoli na kontynuowanie wydobycia cennego minerału.

6 – Zdobądź rafinerię Tyberium.

Na północ od zreperowanego mostu znajduje się unikatowa budowla – urządzenie pompujące Tyberium, które nieustannie zasila konto kontrolującej je frakcji. Stwórz inżyniera, a następnie przejmij tę konstrukcję.

7 – Zbuduj lotnisko.

Drogę do bazy wroga kontrolują czołgi typu Skorpion. Poświęć jeden z oddziałów na bezowocną walkę z maszynami. Gdy pojedynek zakończy się Twoją porażką, otrzymasz kolejne wsparcie od dowództwa – możliwość budowy lotniska. Czym prędzej skorzystaj z tej opcji i poczekaj, aż na lądowisku pojawią się Orki. Dwa samoloty otrzymałeś za darmo, dwa kolejne trzeba będzie stworzyć.