

Command & Conquer 4: Tyberyjski Zmierzch

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Command & Conquer 4: Tyberyjski Zmierzch

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

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

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Prolog	5
Beginning of the End	5
Bad to Worse	8
Hard Choices	11
Kampania GDI	13
Spontaneous Outbursts	13
Cold Hard Truth	15
Transport Down	18
Insurrection	20
Lockdown	22
To Kill a Prophet	24
For All Humanity	27
Kampania Nod	29
Things Fall Apart	29
Further Complications	31
The Harder They Fall	33
Reversal of Fortune	36
Heresy's Reward	38
Bleed Out	40
The End of All Things	43
Osiągnięcia	46
GDI	46
Nod	52

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 *Command & Conquer 4: Tyberyjski Zmierzch* zawiera zbiór ogólnych porad dotyczących zasad rozgrywki, opis przejścia misji składających się na prolog oraz kampanie GDI i Nod, a także spis osiągnięć przygotowanych w ramach gry.

Każdy opis został podzielony na sekcje według zadań. Kolorem **zielonym** oznaczone są te sekcje, które dotyczą zadań głównych, natomiast kolor **pomarańczowy** został przypisany do zadań pobocznych. Kolejność opisywanych w poradniku celów została dobrana w sposób, w jaki najwygodniej jest je wykonywać. Poradnik zawiera także mapy z zaznaczonym miejscem rozpoczęcia misji i lokacjami związanymi z realizacją poszczególnych zadań. Obrazki opatrzone stosownym komentarzem pomogą natomiast w lepszym zrozumieniu sytuacji panującej w grze. Przedstawione rozwiązania nie są jedynymi dostępnymi, lecz skutecznymi proponowanymi metodami. Opis dotyczy domyślnego poziomu trudności.

Maciej „Sandro” Jałowicz

Porady ogólne

- Rozpoczynając zabawę, wybierasz swoje MCV (Mobile Construction Vehicle, inna nazwa: Crawler). Do dyspozycji masz trzy rodzaje tego pojazdu – ofensywne, defensywne i wsparcie. Ofensywne MCV ma to do siebie, że wzywa na pole bitwy ciężkie pojazdy, które świetnie sprawdzają się w szturmach i walkach naziemnych. MCV defensywne szkoli piechociarzy i umożliwia wznoszenie struktur defensywnych, takich jak bunkry czy wieżyczki strzelnicze. Tego typu arsenał świetnie się sprawdza zwłaszcza w walce przeciwko lotnictwu. Ostatni typ MCV zapewnia wsparcie w postaci maszyn latających i wozów przeciwlotniczych. Decydując się na MCV wsparcia możesz wykonywać szybkie i sprawne ataki z powietrza, lecz Twoje zdolności przechwytywania budynków są mocno ograniczone;
- Zawsze staraj się mieć w swojej armii 2-3 inżynierów. Taka ekipa może naprawiać Twoje pojazdy naziemne, co zdecydowanie wydłuża żywotność Twoich jednostek na polu bitwy. Pamiętaj, że inżynierowie nie potrafią naprawiać maszyn latających. Do tego celu służą jednostki typu Spanner (po stronie GDI) lub Scalpel (po stronie Nod);
- W miarę możliwości przejmuj wszystkie napotkane po drodze budynki. Artyleria, działa przeciwlotnicze, dodatkowe strefy lądowania dla MCV i inne – tak naprawdę nigdy nie wiadomo, kiedy może Ci się to wszystko przydać. A już na pewno lepiej żeby wróg nie miał tych wszystkich zabawek w swoich rękach. Pamiętaj, że tylko jednostki naziemne mogą przejmować budynki;
- Wrogie jednostki naziemne pozostawiają po sobie tzw. znajdźki w postaci zielonych lub niebieskich skrzynek. Jeżeli jedna z Twoich jednostek zbierze zieloną, jej poziom doświadczenia wzrośnie o 1, dzięki czemu będzie lepiej strzelać i zyska na wytrzymałości (na najwyższym poziomie dodatkowo uzyska zdolność regeneracji). Jeżeli zbierze niebieską, dostanie ulepszenie do uzbrojenia. Co więcej, zebranie jakiegokolwiek skrzynki przywraca część energii. Niekiedy możesz natknąć się na stacje generujące niebieskie i zielone skrzynki. Odwiedzaj je kiedy tylko możesz;
- Zbieraj porozrzucane po mapie kryształki. Czerwone i zielone dodają Ci punktów, które możesz potem wydawać na ulepszenia dla swoich jednostek. Zebranie czerwonego kryształki dodaje punkty natychmiastowo, natomiast zielone trzeba jeszcze przenieść w pobliże swojego MCV, by móc czerpać z niego korzyści. Istnieją jeszcze niebieskie kryształki. Te, po zebraniu, mogą zostać zdetonowane, najlepiej w pobliżu wrogich jednostek. Pamiętaj, że jednostka przewożąca niebieski lub zielony kryształ porusza się zauważalnie wolniej;
- Jeżeli wrogie jednostki wjadą do Twojej strefy lądowania MCV, nie przejmuj się tym zbyt. Jeśli każesz MCV wylądować na przeciwnikach, siła uderzenia zniszczy wrogów i będziesz mieć spokój;
- Staraj się w pierwszej kolejności inwestować w zdolności dotyczące najszerszej grupy jednostek. Są to: poprawa celności (Accuracy Boost), poprawa szybkości (Speed Boost), poprawa zasięgu (Range Boost) i poprawa przeładowania (Refire Boost). W następnej kolejności wykup drugi poziom zaawansowania technicznego (Tier II). Dalsze wybory uzależnione są od rodzaju wykorzystywanych przez Ciebie jednostek. Osobiście bez problemu dawałem sobie radę w kampanii bez dodatkowych zdolności;
- Inżynierowie są stosunkowo tani i potrafią wskakiwać na klify dzięki plecacom odrzutowym. Dzięki temu są świetnymi zwiadowcami i zbieraczami czerwonych kryształków.

Prolog

B e g i n n i n g o f t h e E n d



1 – Locate the VIP Convoy

Po rozpoczęciu misji przesuń ekran na północ, by mieć na widoku konwój VIP-owski.

2 - Locate your Deploy Zone

W następnej kolejności przesuń ekran jeszcze bardziej na północ, by zobaczyć strefę lądowania.

3 - Rendezvous with the VIP Convoy

Jeden z przycisków interfejsu (tuż koło minimapy) zostanie podświetlony. Naciśnij go, następnie wybierz jedyne dostępne, ofensywne MCV. Dzięki temu będzie można wybrać miejsce lądowania Twojej maszyny. Jako miejsce lądowania wybierz obszar wewnątrz zaznaczonej na zielono strefy lądowania.



Strefy lądowania oznaczone są siatką, najczęściej zielonego koloru.

Teraz naciśnij podświetlony przycisk po prawej stronie ekranu. Służy on do rozkładania MCV.

Po rozłożeniu MCV uzyskasz możliwość wzywania czołgów na pole bitwy. Wezwij więc trzy maszyny typu Wolf. Żeby móc kontynuować misję, musisz zniszczyć skały znajdujące się na południowy wschód od Twojego MCV. Każdym swoim czołgom rozkruszyć skały. Gdy już to zrobisz, każ swojemu MCV z powrotem złożyć się do postaci maszyny kroczącej (w tym celu musisz zaznaczyć MCV i kliknąć podświetlony przycisk interfejsu). Gdy już to zrobisz, każ wszystkim swoim jednostkom udać się w pobliże konwoju VIP-owskiego.

4 - Defend the VIP Convoy

Wygląda na to, że VIP o którego się tutaj rozchodzi to Kane, we własnej osobie. Jego wóz wkrótce ruszy w drogę, a Twoim zadaniem jest go ochraniać. Zostaniesz zaatakowany przez parę piechociarzy i maszyny latające typu Venom. Konwój uruchomi swoje pole siłowe, więc przez jakiś czas będzie niewrażliwy na ataki wroga. W tym czasie bez problemu wykończyc wszystkich swoich wrogów korzystając z czołgów typu Wolf.



Transportowiec Kane'a jest wyposażony w pole siłowe.

Gdy już będzie po walce, rozłóż swojego MCV i wezwij na pole bitwy trzy maszyny typu Hunter. Następnie spakuj MCV i ruszaj dalej, wraz z konwojem.

Natkniesz się na kolejnych przeciwników – tym razem będzie to cięższy sprzęt, czyli czołgi. Dysponując Hunterami bez trudu je rozwalisz, tym bardziej że będą one koncentrować ogień na konwoju, a ten przecież ma swoje pole siłowe. Gdy już będzie po walce, ruszaj dalej za VIP-em

5 - Destroy the Nod Roadblock

Wraże siły Nod utworzyły blokadę złożoną z Obelisków, a to oznacza, że Twoje pojazdy nie dadzą rady się przez nią przebić. Trzeba więc odrobinę zmienić taktykę. Rozłóż swoje MCV, a czołgom każ zniszczyć atakujące jednostki Nod. Wezwij na pole bitwy trzy pojazdy artyleryjskie typu Shockwave. Wyślij je do zniszczenia Obelisków.