

Command & Conquer: Red Alert 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Command & Conquer Red Alert 2

autor: Łukasz „Dzujo” Kujawa

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

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Opis HUDa | 4 |
| Alianci - opis jednostek | 5 |
| Piechota | 5 |
| Pojazdy | 7 |
| Siły powietrzne | 9 |
| Siły morskie | 9 |
| Sowieci - opis jednostek | 11 |
| Piechota | 11 |
| Pojazdy | 13 |
| Siły powietrzne | 14 |
| Siły morskie | 15 |
| Alianci - struktury | 16 |
| Budynek | 16 |
| Struktury obronne | 19 |
| Sowieci - struktury | 21 |
| Budynek | 21 |
| Struktury obronne | 23 |
| Strategia | 25 |
| Alianci | 25 |
| Sowieci | 27 |
| Taktyka walki | 29 |
| Opis kampanii - Alianci | 30 |
| Misja 1 – Lone Guardian | 30 |
| Misja 2 – Eagle Dawn | 31 |
| Misja 3 – Hail to the Chief | 32 |
| Misja 4 – Last Chance | 33 |
| Misja 5 – Dark Night | 34 |
| Misja 6 – Liberty | 35 |
| Misja 7 – Deep Sea | 36 |
| Misja 8 – Free Getaway | 37 |
| Misja 9 – Sun Temple | 38 |
| Misja 10 – Mirage | 39 |
| Misja 11 – Fallout | 40 |
| Misja 12 – Chrono Storm | 41 |
| Opis kampanii - Sowieci | 42 |
| Misja 1 – Red Dawn | 42 |
| Misja 2 – Operation Hostile Shore | 43 |
| Misja 3 – Big Apple | 44 |
| Misja 4 – Home Front | 45 |
| Misja 5 – City of Lights | 46 |
| Misja 6 – Sub Dive | 47 |
| Misja 7 – Chrono Defense | 48 |
| Misja 8 – Desecration | 49 |
| Misja 9 – The Fox and the Hound | 50 |
| Misja 10 – Weatherd Alliance | 51 |
| Misja 11 – Red Revolution | 52 |
| Misja 12 – Polar Storm | 53 |
| Zakończenie | 54 |

Wprowadzenie



*„Do prowadzenia wojny potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze”,
Napoleon Bonaparte*

Maksyma ta doskonale oddaje główny sens gry Command & Conquer: Red Alert 2, wydanej w roku 2000 przez EA. Zdobywanie funduszy na rozbudowywanie bazy i swoich sił, a potem atak na przeciwnika to trzon zabawy z tym tytułem. A wszystko przedstawione jest w formie klasycznego RTS-a. Osadzony dwadzieścia lat po wydarzeniach z pierwszej części, przedstawia świat podzielony na dwa obozy - ZSRR i Alianci. Z tą różnicą w stosunku do naszej historii, że Hitler nigdy nie doszedł do władzy, a Sowietci stanowią największe zagrożenie dla świata. Gracz zostaje wciągnięty między militarny konflikt między Wschodem a Zachodem. Dany jest mu wybór między demokracją a komunizmem. Jednak w tym przypadku, niezależnie od wyboru, zabawa będzie świetna...

Mój poradnik zaczyna się od opisu jednostek oraz struktur, zarówno Aliantów jak i Sowietów. Dalej znajdziecie przedstawienie strategii rozbudowywania i niszczenia baz, a także taktykę walki. Na zakończenie przygotowałem opis kampanii obu stron. Wpierw jednak, opis HUDa. Powodzenia generale.

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Opis HUDa

HUD



The screenshot shows the main HUD interface. At the top, a green '1' points to the gold resource counter. Below it, a green '2' points to the mission objective icons. A green '3' points to the tactical map. A green '4' points to the repair and sell icons. A green '5' points to the construction icons. A green '6' points to the unit selection grid. A green '7' points to the energy level indicator at the bottom left.

1. Ilość funduszy
2. Pokazanie celów misji
3. Mapa taktyczna
4. Ikona naprawa i sprzedaż
5. Ikony budowy (od lewej)
 - budynki
 - struktury obronne
 - piechota
 - pojazdy bojowe
6. Możliwe do wybudowania jednostki
7. Ilość energii w bazie

HUD Dolny



The screenshot shows the bottom HUD bar with six icons. Below each icon is a green number from 1 to 6.

1. Nadanie numeru grupie jednostek
2. Nadanie grupie jednostek kolejnego numeru
3. Nadanie grupie jednostek określonej formacji
4. Wyznaczenie miejsca gdzie ma się udać jednostka
5. Rozpoczęcie patrolowania danego fragmentu
6. Wyznaczenie punktów ruchu dla jednostki

Alianci - opis jednostek

Twoje wojsko to podstawa zwycięstwa, znajomość swoich sił i sił przeciwnika jest konieczna do pełnego sukcesu. Większość jednostek walczy ze sobą na zasadzie: papier, nożyce, kamień. Na jednostkę A najlepsza jest jednostka B, trzeba po prostu zapamiętać te schematy. Dzięki nim będziesz dominował na polu bitwy.

Opis każdej jednostki obejmuje kilka podpunktów.

- **CHARAKTERYSTYKA** – opis jednostki i jej możliwości. Słabe i mocne strony. Jak ją wykorzystywać, czego nie robić etc.
- **KOSZT** – ile kosztuje dana jednostka
- **POTRZEBNE BUDYNKI** - struktury potrzebne do stworzenia danej jednostki

P i e c h o t a

GOVERNMENT ISSUE (GI), standardowa piechota

- Tani, ale użyteczni. GI najlepiej sprawują się przeciwko piechocie przeciwnika. Z pojazdami da sobie radę jedynie większa grupa, jednak należy pamiętać, że każdy pojazd może ich przejechać! Doskonałym pomysłem jest ufortyfikowanie budynków przy użyciu GI. Mogą oni także ulepszać pojazdy IFV. Po naciśnięciu dwa razy prawego przycisku, GI rozłożą wokół siebie okopy. Jest to szczególnie przydatne przy bronienu jakiegoś obszaru.
- 200
- Baraki

ENGINEER, inżynier

- Bardzo ważna jednostka, nie tylko w kampanii. Najważniejszą funkcją inżynierów jest możliwość przejęcia budynku, zarówno wroga jak i neutralnego. Inżynier jest jednak „jednokrotnego użytku”. Po zajęciu budynku znika. Inżynier może naprawić most, budynek, rozbroić zaminowaną strukturę. Inżynier nie ma broni.
- 500
- Baraki

ROCKETEER, raketnik

- Praktycznie to piechota uzbrojona w trochę cięższą broń i możliwość latania. Jednostki nie zdolne do obrony przed lotnictwem. Wystarczy jeden strzał obrony przeciwlotniczej (flak cannon, patriot) i po zabawie. Dlatego buduj większe ich skupiska. Używaj do ataku na piechotę i słabsze pojazdy.
- 600
- Baraki oraz lotnisko

SPY, szpieg

- James Bond w Red Alercie. Najważniejsza jego zdolność to kamuflaż i możliwość sabotażu budynków przeciwnika. Szpieg nie ma broni, przyjmuje jedynie formę wskazanego przeciwnika (ale nie ma jego zdolności). Jego największym przeciwnikiem są psy wartownicze. Po infiltracji określonych budynków otrzymujemy:
- Baraki - wszystkie powstające jednostki piechoty otrzymują status weterana.
- Fabryka - wszystkie powstające pojazdy otrzymują status weterana
- Rafineria - kradzież wszystkich pieniędzy, jakie znajdują się w rafinerii
- Elektrownia - tymczasowo wyłącza prąd
- Laboratorium - otrzymujemy możliwość budowy specjalnej jednostki piechoty
- 1000
- Baraki i laboratorium

TANYA, Tania

- Jednoosobowa armia. W kampanii pojawia się tylko w określonych misjach. Dziewczyna może wysadzić w powietrze każdy budynek i jednostkę nawodną. Piechota nie stanowi dla niej problemu, ale pojazdy już tak. Można ją przejechać. Sabotuje także mosty.
- 1000
- Baraki i laboratorium

SEAL, komandosi SEAL

- Dostępni jedynie w singlu. Teoretycznie to męskie wersje Tani, różnica polega na tym, że możesz ich stracić i „odbudować”. Mają jednak niższy zasięg strzału i mniejszą wytrzymałość.
- 1000
- Baraki i laboratorium

CHRONO LEGIONNAIRE, chrono-legionista

- Ciekawa sprawa. Przenosi się w dowolnie wybrany fragment mapy (odsloniętej). Atakując wroga „wymazujemy” go z czasoprzestrzeni. Szybkość wymazywania zależy od ilości legionistów i rodzaju jednostki.
- 1500
- Baraki i laboratorium

PSI-COMMANDO, psi komandos

- Taką jednostkę otrzymują Alianci po infiltracji szpiega w laboratorium Sowietów. Jest to połączenie jednostki Jurij (kontrola umysłu), z jego zdolnościami psi wraz z jednostką SEAL (możliwość podkładania C-4).
- 1000
- Infiltracja sowieckiego laboratorium

CHRONO COMMANDO, chronokomandos

- Połączenie SEAL z możliwościami legionisty. Teraz komandos może przenosić się po całej dostępnej mapie
- 2000
- Infiltracja laboratorium Aliantów

ATTACK DOG, pies bojowy

- Pozornie nie przydatne. Ale jest to jednostka świetna w walce z piechotą (skaczą do gardeł), ale łatwo je zabić. Teoretycznie można stworzyć całe stada, ale w praktyce lepszy jest jeden pojazd przeciwko piechocie :) Podstawowa funkcja to ochrona przed szpiegami.
- 200
- Baraki

P o j a z d y

GRIZZLY BATTLE TANK, czołg bojowy Grizzly

- Standardowy czołg Aliantów. Dobry w pierwszej fazie gry lub na początku rozbudowy bazy. Ciężko radzi sobie z czołgiem Apocalypse. Jego siła leży jednak w ilości. Kilka takich czołgów stanowi już dobry argument. Szczególnie jako wsparcie dla prism tanków, jako pierwsza linia walki.
- 800
- Fabryka broni

INFANTRY FIGHTING VEHICLE IFV, bojowy pojazd piechoty

- Ciekawa jednostka. Standardowo uzbrojona jest w wyrzutnie rakiet, dobrą na cele lotnicze, słabą na jednostki naziemne. Ale jej funkcje można zmieniać zależnie od tego czy w środku umieszczona jest jednostka piechoty. Po pojawieniu się GI, dany IFV lepiej będzie sprawował się w walce z piechotą. Inżynier spowoduje, że jednostka będzie naprawiać inne pojazdy. Ale już chrono-legionista czy SEAL na IFV wpływu nie ma.
- 600
- Fabryka broni

PRISM TANK, czołg pryzmatyczny

- Świetna sprawa. Skondensowana wiązka światła. Po strzale dodatkowo odbiera ona energię pobliskim jednostką. Czym więcej czołgów tym większa siła rażenia. Zasięg odbicia i rażenia dodatkowych celów, zależy od odległości od atakowanej jednostki (im większy, tym mniejsze pole rażenia). Prism doskonale radzi sobie z niszczeniem budynków, także i twoich (jeżeli zaczniesz nieuważnie atakować jednostki wroga znajdujące się blisko twoich struktur).
- 1200
- Fabryka broni i laboratorium