

Command & Conquer: Renegade

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Command & Conquer Renegade

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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
MP: Porady	3
Podsumowanie	4
MP: Budynki	5
Objaśnienia	5
Charakterystyka	5
MP: Mapy	6
C&C_UNDER	6
C&C_ISLANDS	7
C&C_HOURLASS	8
C&C_CITY	8
C&C_CANYON	9
C&C_MESA	10
C&C_FIELD	10
C&C_WALLS	11
C&C_COMPLEX	12
C&C_VOLCANO	12
Misja 00: The Scorpion Hunters	13
Misja 01: Rescue and Retribution	14
Misja 02: Armored Assault	18
Misja 03: The Plot Erupts	23
Misja 04: Stowaway	27
Misja 05: Deadly Reunion	30
Misja 06: The Grip of the Black Hand	35
Misja 07: Obelisk of Oppression	37
Misja 08: Evolution of Evil	41
Misja 09: All Brains, No Brawn	44
Misja 10: Tomorrow's Technology Today	46
Misja 11: Stomping on Holy Ground	50

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

Command & Conquer: Renegade, rozwinięcie komputerowego hitu – strategii czasu rzeczywistego Command & Conquer, kolejna gra z serii FPP, uznana przez niektórych zapalonych graczy za marną i po prostu nudną. Pozornie tak można by lakonicznie podsumować tę produkcję. Czy aby jednak twierdzenie, że Renegade jest naprawdę aż tak zły, miało sens? Według mnie – absolutnie nie!

Tryb dla pojedynczego gracza przypomniał mi stare czasy, gdy na moim blaszaku królował Duke Nukem 3D. Wiem, porównanie, co najmniej dziwne, ale dosadnie tłumaczące główne zasady rozgrywki – strzelaj do wszystkiego, co się rusza, zbieraj tysiące przedmiotów i naboji po drodze, szukaj sekretów... co więc odróżnia tę grę od setek innych FPP? Przede wszystkim: niezwykła atmosfera! Tytułowy bohater, Havoc, który chyba pół swojego życia spędził na siłowni, jak nic przypomina starego dobrego Duke'a. Nieważne, czy było to zamierzone, czy też nie – i tak „Renegatowi” bliżej do „księcia” niż przykładowemu Serious Sam'owi.

Druga sprawa, przemawiająca na korzyść Renegade to tryb dla wielu graczy, a dokładnie jego wersja „C&C Mode”. Tutaj wszyscy gracze są podzieleni na dwie grupy – NOD i GDI. Każda grupa posiada własną bazę, a zadaniem przeciwnika jest oczywiście ją zniszczyć. Coś pięknego – całość wygląda jak strategia, tylko że gracz nie steruje poczynaniami jednostek sam, a z pomocą dziesiątek graczy z całego świata! Zapaleni stratedzy – lepiej odstawcie Red Alert 2, Tiberium Sun, czy wszelkie inne eRTeeSy na półkę! Nadszedł czas na Renegade'a!

Niniejszy poradnik przeprowadzi Cię szczegółowo przez wszystkie dostępne misje dla pojedynczego gracza, wskaże wszystkie sekretne zadania, jakie udało mi się odnaleźć i w końcu – wprowadzi w podstawy gry wieloosobowej. Mam nadzieję, że te informacje pomogą Tobie, Graczu w dogłębnym poznawaniu świata Command & Conquer.

MP: Porady

Kilka uwag na początek

Postanowiłem napisać coś więcej o rozgrywce wieloosobowej w C&C Renegade. Głównie dlatego, iż całkiem nowy i niespotykany wcześniej tryb C&C Mode może wydawać się graczom pierwszy raz stykającym się z tym tytułem nudny i ogólnie – bezsensowny. Dwie drużyny NOD i GDI, dysponujące każda własnymi bazami obejmującymi podstawowe budynki produkcyjne oraz czasami również struktury obronne, muszą wygrać z przeciwnikiem w określonym czasie. Tak pokrótce lakonicznie podsumuję ten typ rozgrywki. Jeśli chcecie dowiedzieć się o nim więcej, zapraszam do wglębnienia się w dalszą część porad przeznaczonych dla trybu wieloosobowego.

Trudności z odnalezieniem się w nowym świecie mogą mieć nawet najlepsi gracze, a to głównie dlatego, iż zmieniono diametralnie aspekt rozgrywki. Nie ma tu miejsca na akcje pojedynczego żołnierza, samotnie niszczącego całe bazy i koszącego kilkoma strzałami setki przeciwników. Tutaj postawiono na rozgrywkę drużynową, ale na skalę tak wielką, iż nie można nawet marzyć o zwycięstwie bez pomocy kolegów z teamu!

Ogromne zróżnicowanie dostępnych jednostek jeszcze bardziej pogłębia różnicę pomiędzy innymi gramami FPP. Każdy przedstawiciel danej formacji wojskowej jest przeznaczony do innego celu – zwykły karabinier poradzi sobie z lekką piechotą, grenadier czy facet z miotaczem ognia nadadzą się do niszczenia pojazdów i struktur... i tak można by wymieniać bez końca. Ogólnie chodzi o odpowiednie dobieranie oręża do przeciwnika. Po prostu atak z karabinem maszynowym na Mammoth Tank'a wywoła tylko śmiech na sali.

Kolejną niespotykaną dotąd nowością są pojazdy. To głównie na nich spoczywają obowiązki neutralizowania wrogich struktur obronnych oraz budynków. Głównie, gdyż dysponują ogromną siłą

rażenia, w porównaniu ze zwykłym żołnierzem. Ale jak możecie się tego domyślić, pojedynczy pojazd raczej niczego nie wskóra – tutaj potrzeba pracy drużynowej. Wszystkie pojazdy są też oczywiście podzielone wedle przydatności w walce z żołnierzami czy innymi pojazdami – dlatego można mówić o niezliczonej ilości taktyk prowadzących do zwycięstwa.

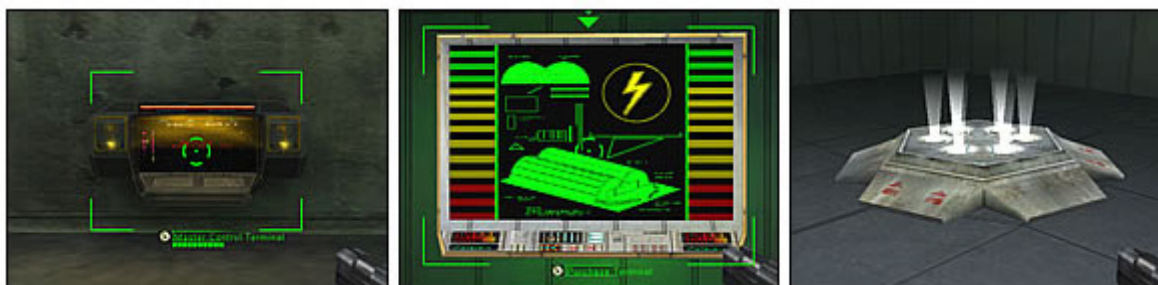
Wspominałem o profesjach, pojazdach, ale jak to można zdobyć, zapytacie. Otóż potrzebne są do tego kredyty. Podczas gry obie drużyny są w posiadaniu budynku zwanego Rafinerią (Refinery), dzięki czemu gotówka sama napływa na konta wszystkich graczy. Jednak jest to powolny proces. Można go przyspieszyć walcząc – każde trafienie w przeciwnika dodaje pewną liczbę kredytów, a jego unicestwienie – zależnie od zniszczonego celu – od kilkudziesięciu do kilkuset kredytów! Dodatkowym sprzymierzeńcem jest Tiberium Harvester – żniwiarka, zbierająca Tiberium ze specjalnych pól. Jeśli dotrze pełna do Rafinerii, każdy z graczy dostanie po 300 kredytów gratis.

W każdym budynku znajduje się obiekt zwany Master Control Terminal (w skrócie MCT, nazywany w dalszej części przez mnie po prostu terminalem). Jeśli chcesz zniszczyć budynek, to właśnie tutaj należy się dostać (grając oczywiście żołnierzem, jeśli korzystasz z pojazdu, musisz ostrzeliwać budynek z zewnątrz). To najbardziej czułe miejsce całej struktury, doskonale nadaje się na podłożenie ładunków wybuchowych. Kilka takich niespodzianek i cała struktura legnie w gruzach.

Kolejnym ważnym elementem budowy są Purchase Terminals (PC, terminale kupna). To tutaj możemy kupić nowe pojazdy czy upgrade'ować żołnierzy. Nie można oczywiście korzystać z PT we wrogiej bazie, ale nawet w zniszczonym sojuszniczym budynku są one aktywne.

Obrona budynków to najważniejszy element w grze. Stracenie wszystkich struktur oznacza przegraną drużyny. Tak więc grupa powinna mieć wyznaczonych ludzi do pilnowania i naprawiania bazy. Inaczej wróg wdrze się do jej wnętrza i podłoży przekaźnik Ion Storm Cannon lub Nuclear Strike (działo jonowe lub bomba atomowa). Jeśli podłoży je w specjalnie do tego wyznaczonym miejscu (Pedestal) w Hand of NOD lub Infantry Barracks, jego drużyna wygrywa od razu.

Owe przekaźniki może kupić każdy gracz, oczywiście za odpowiednią sumę. Aby go uaktywnić, potrzeba 5 sekund. W tym czasie nie można biec ani strzelać – gracz staje się bezbronny! Ale jeśli aktywacja przebiegnie pomyślnie, należy odczekać kolejne 15 sekund na uderzenie. W tym czasie Inżynierowie przeciwnika mogą rozbroić przekaźnik, więc nie należy zostawiać urządzenia na pastwę losu.



Podsumowanie

Zwycięstwo można osiągnąć przez:

- Podłożenie przekaźnika (Ion Storm Beacon lub Nuclear Strike Beacon) e specjalnych miejscach w Hand of NOD lub w Infantry Barracks.
- Zniszczenie wrogiej bazy, czyli wszystkich budynków w niej się znajdujących.
- Ukończenia gry z największą liczbą punktów, przyznawanych podczas walki, w wyznaczonym czasie.

Kredyty zdobywasz:

- Podczas gry, będąc w posiadaniu sprawnej Rafinerii.
- Podczas walki, za ostrzał i za zniszczenie wrogiego pojazdu, żołnierza czy struktury.
- Kiedy Tiberium Harvester wróci pełny do Rafinerii.







MP: Budynki






Objaśnienia

Pierwszą rzeczą, jaką muszę Wam uświadomić, to wielka różnica pomiędzy tymi samymi budynkami w single- i multi-player! W wersji dla pojedynczego gracza mamy do czynienia z wielopoziomowymi strukturami, tak wielkimi, iż czasami można się po prostu w nich zgubić. Sprawa wygląda zupełnie inaczej podczas gry wieloosobowej – tutaj budynki zostały mocno uproszczone, nie mamy kilkunastopiętrowych gmachów, to co po nich pozostało, to wygląd z zewnątrz. Wnętrze to całkiem inna struktura. Dlatego należy podchodzić do obu wersji inaczej. Jako że poradnik dla pojedynczego gracza wyjaśnia dokładnie gdzie i jak należy się udać, w tym miejscu rozwinę wątek gry wieloosobowej.

Każdy budynek spełnia określoną rolę – wieżyczki chronią bazę przed atakami przeciwnika, Rafineria produkuje kredyty, elektrownia pozwala na szybką i taną produkcję, a pozostałe służą do tworzenia lub upgrade'owania jednostek. Jak z powyższego wynika, cała baza tworzy sprawnie działający organizm. Jeśli jego część zostanie uszkodzona, będzie to miało wpływ na pozostałe. Jeśli Elektrownia (Power Plant) zostanie zniszczona, wszystko podrożeje o 100%, a czas budowy zostanie wydłużony. Postaram się teraz szczegółowo wyjaśnić, do czego wymagane są konkretne budynki – i jak ich strata wpłynie na rozgrywkę.

Charakterystyka

	Infantry Barracks – GDI
	Hand of NOD – NOD <p>Bez tych budynków nie można upgrade'ować żołnierzy, czyli tworzyć lepszych, bardziej zaawansowanych wojaków ani żadnych ich odmian typu Inżynier czy Snajper. Poza tym ich ogromne znaczenie strategiczne polega na umiejscowieniu w nich specjalnego piedestału (Pedestal), przy którym należy aktywować przekaźnik.</p> <p>Zniszcz je jak najszybciej, a przeciwnik nie będzie w stanie produkować ulepszonych jednostek, co po wybiciu wszystkich jego ulepszonych wojaków znajdujących się na polu bitwy, da Ci ogromną przewagę!</p>
	Weapons Factory – GDI
	Airstrip – NOD <p>Zasada działania w tym przypadku jest trochę inna, ale sens pozostał ten sam – produkcja pojazdów. O ile GDI buduje swoje w Fabryce, to NOD sprowadza je „na zamówienie”. Nie ma to i tak większego znaczenia, więc daruję sobie dokładne wyjaśnianie tej sytuacji.</p> <p>Jeśli uda Ci się zniszczyć ten budynek, przeciwnik zostanie silnie osłabiony. Bez pojazdów jest praktycznie bezbronny, co łatwo wykorzystasz do jego anihilacji.</p>
	Tiberium Refinery – GDI & NOD
	Tiberium Harvester – GDI & NOD <p>Po obu stronach konfliktu budynki działają w ten sam sposób, generując cały czas kredyty dla żołnierzy. Harvester zbiera Tiberium z pól znajdujących się na każdej dostępnej mapie. Po napełnieniu zbiornika wraca do Rafinerii. Po kilku chwilach przeznaczonych na przepompowanie tego cennego materiału, każdy gracz (z danej drużyny) otrzymuje dodatkowe 300 kredytów.</p> <p>Zniszczenie Rafinerii to bardzo ważny krok – uniemożliwia budowanie czegokolwiek przeciwnikowi! Niszczenie Harvesterów to szczególnie w początkowej fazie gry zadanie, któremu warto poświęcić więcej niż kilka chwil.</p>

	<p>Power Plant – GDI & NOD</p> <p>Elektrownia to budynek wytwarzający energię potrzebną do szybkiego budowania i upgrade'owania jednostek – jak to wcześniej powiedziałem. Zasada działania jest w obu przypadkach identyczna, więc nie ma tutaj czego wyjaśniać.</p>
	<p>Zniszczenie elektrowni powoduje u drużyny, która ją straciła, wzrost cen budowy i upgrade'u czegokolwiek o 100%. Rośnie również czas potrzebny na budowę pojazdów. Poza tym bez prądu nie działają struktury obronne.</p>
	<p>Advanced Guard Tower – GDI</p> <p>Obelisk – NOD</p> <p>Turret – NOD & GDI</p>
	<p>Budynki obronne mają ogromne znaczenie podczas rozgrywki. Chronią one bazę przed atakami nieprzyjaciela, nie pozwalając zbliżyć się pod sojusznicze budynki. Jednak nie na wszystkich mapach są one dostępne i trzeba umieć radzić sobie i bez nich. Najlepszą strukturą obronną jest Obelisk – jednym strzałem może zniszczyć większość pojazdów i zabić praktycznie każdego żołnierza. Wieżyczka GDI nie jest wcale gorsza. Najśłabsze są zwykłe wieżyczki – dlatego drużyna powinna cały czas je naprawiać.</p>
	<p>Zniszczenie struktur obronnych ma kluczowe znaczenie w podboju reszty bazy. Dopóki ich nie zneutralizujesz, zapomnij o przedostaniu się na teren wrogiego kompleksu. Wyjątkiem są oczywiście mapy, na których nie ma żadnych struktur obronnych oraz te, które pozwalają przejść w osłonięte miejsce przez sieć tuneli.</p>

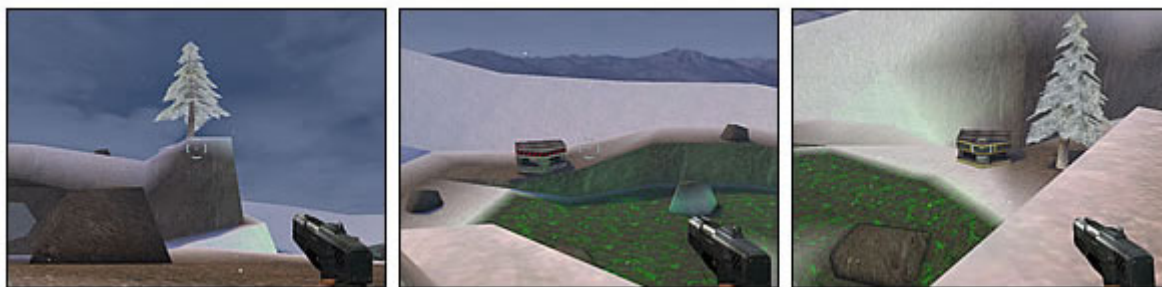
MP: Mapy

C & C _ U N D E R

Na tej mapie możecie poćwiczyć indywidualnie – wystarczy wybrać z menu opcję „Multiplayer Practice”. Mało tutaj miejsca, obie bazy ułożone są praktycznie obok siebie, jednak trasa z jednej do drugiej została mocno utrudniona.



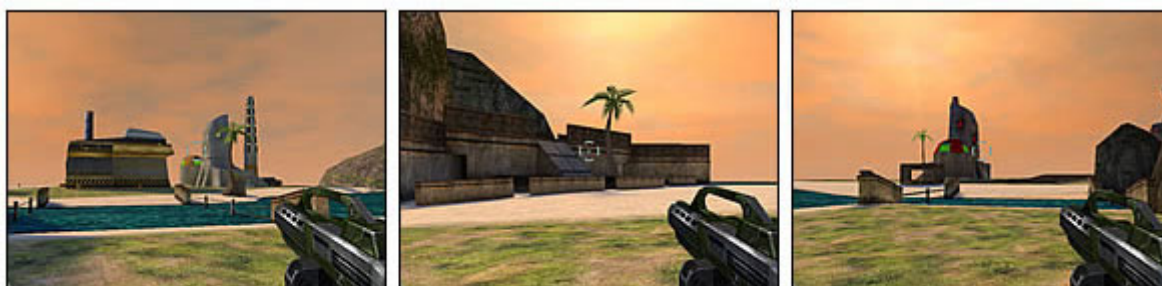
Mamy tu standardowy podział na dwie wersje dotarcia do przeciwnika: na piechotę, skrótami – przez tunele i pojazdami – główną trasą, prowadzącą przez wielkie pole Tiberium. To tutaj, na otwartej przestrzeni, znajduje się wzgórze przeznaczone dla snajperów oraz wyjścia z korytarzy – nie można podejść nimi wprost pod wrogi kompleks.



Ogólnie mapa bardzo ciekawa, daje możliwość rozgrywania szybkich pojedynków. Niestety, wąskie dojścia do baz nie pozwalają na zmasowany atak (czyli na około 10 jednostek atakujących jednocześnie), ale podjazdy z kilkoma żołnierzami w APC to tutaj chleb powszedni. Równie ciężko jest, gdy wybierzesz drogę przez tunele, aż do chwili unicestwienia wrogich struktur obronnych, oczywiście.

C & C _ I S L A N D S

Bardzo duża mapa, jednak akcja toczy się wyłącznie na niewielkich wysepkach, z czego dwie przeznaczone są pod bazy, a dwie kolejne jako teren totalnej destrukcji. Wszystkie wyspy połączone są wąskimi przesmykami, czasami w liczbie dwóch, przez które można przejść (lub przejechać).



Nie zabraknie również czegoś dla graczy lubujących się w bieganiu po korytarzach – te zaś rozległe nie są, jednak za pierwszym razem można się w nich pogubić. A to ze względu na dużą liczbę wyjść – po jednym na każdą wyspę. Na tej mapie przejście pod wrogą bazę jest o tyle ważne, iż można niepostrzeżenie dostać się na specjalną strukturę (przeznaczoną notabene dla snajperów) i z niej razić przeciwników.



Dzięki sporym gabarytom mapy, można spokojnie rozgrywać tutaj pojedynki – masakry. Duża grupa przedostanie się pod wrogie instalacje nawet tunelami, a korzystanie z APC jest o tyle kłopotliwe, iż po drodze ktoś może zniszczyć ów niezbyt wytrzymały środek transportu. W ukryciu się przed wrogim ostrzałem na pewno pomogą skały porzucane po okolicy. Wąskie przejścia pomiędzy wyspami regulują przepływ pojazdów, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby zebrać na nie całkiem pokaźnych rozmiarów armię.