

Earth 2160

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Earth 2160

autor: Michał „Wolfen” Basta

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
Wskazówki	4
Eurasian Dynasty (ED)	5
Krater Hawkingsa	5
Milczenie w bazie FOX-5	7
Przerwany przekaz	9
Rebelia na Tytanie	11
Relikt	13
Przybywamy w pokoju	15
Jeden przeciwko wszystkim	17
Lunar Corporation (LC)	19
Pozdrowienia z przeszłości	19
Relikt	21
Mars	23
Dla dobra ludzkości	25
Marsport port kosmiczny	27
Więźniowie	29
Pod osłoną komety	31
United Civilised States (UCS)	33
Lodowa trumna	33
Portal	35
Wrakowisko	37
Zagubione dusze	39
Ukryta gwiazda	40
Eden	42
Prawdziwy Eden	44
Morphidzi	46
Przebudzenie	46
Ukryta gwiazda	48
Eden	50
Abyss	52
Mars	54
X-345	56
Eden	58

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

Witam w poradniku do gry Earth 2160. Na początek małe słówko o oznaczeniach, na które natkniecie się w solucji. Wszystkie mapki zostały oznaczone czerwonymi oraz zielonymi kółkami z cyframi w środku. Ich odpowiednikami w tekście są nawiasy kwadratowe z odpowiednim numerem oraz kolorem. Jeśli na mapie występuje zielone koło z cyfrą 7, to w tekście jest ono oznaczone jako **[7]**, analogicznie wygląda to np. z czerwoną 4 - **[4]**. Dodatkowo od czasu do czasu pojawia się oznaczenie **[screenx]** gdzie x jest nr 1 lub 2. Jeśli występuje jedynka to oznacza pierwszego screena nad tekstem, jeśli jest dwójka to jest to drugi obrazek. To w sumie tyle słowem wstępu, zapraszam do dalszej części poradnika.

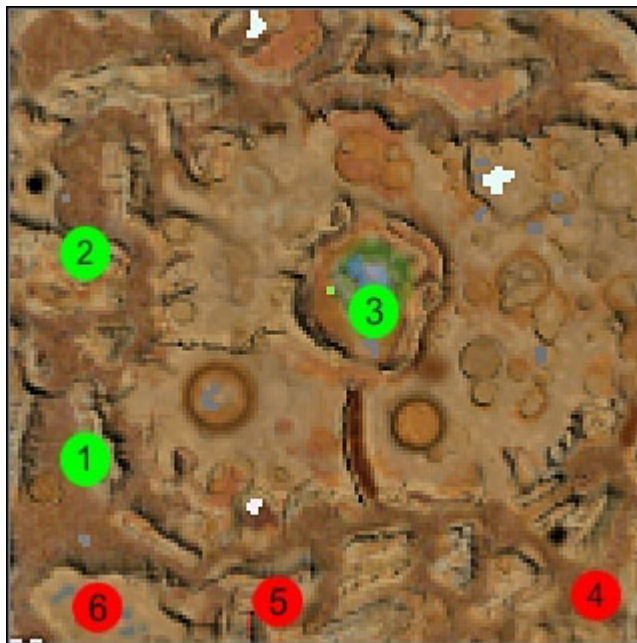
Wskazówki

W poniższym tekście chciałbym zaprezentować kilka cennych wskazówek oraz porad, które powinny ułatwić rozgrywkę wszystkim, którzy stykają się z Earth 2160 po raz pierwszy. Chciałbym jednocześnie zaznaczyć, że nie zawarłem tutaj opisu struktur oraz jednostek, ponieważ są one świetnie i wyczerpująco opisane zarówno w samej grze, jak i na stronie głównej produkcji (<http://www.earth2160.pl/>).

- Pamiętaj, że główni bohaterowie, przewijający się po polu bitwy, nie mogą zginąć. Jeśli chcesz zwiększyć ich przeżywalność to przeszukuj każdy zakamarek mapy i zbieraj wszystkie znalezione przedmioty (apteczki, bronie, pancerze itp.).
- Jeśli chcesz zmienić ekwipunek, wejdź w ekran inventory (domyślnie klawisz „I”) i przeciągnij broń lub pancerz na postać bohatera z lewej.
- W każdej misji staraj się opracować jak najwięcej wynalazków (najlepiej jeśli uda ci się wynaleźć wszystkie), dzięki czemu będziesz mógł stworzyć dużo bardziej elastyczną, a co za tym idzie efektywną armię. Dodatkowo nie będziesz musiał tracić funduszy na ich rozwój w kolejnych misjach.
- Dokładnie czytaj opisy wszystkich budynków, jednostek oraz technologii, bo nie raz i nie dwa może się zdarzyć, że przez nieuwagę wyślesz na czołgi wroga jednostki z bronią przeciwlotniczą.
- Zanim rozpoczniesz produkcję oddziałów na wielką skalę, stwórz kilka rodzajów różnych maszyn (inne działo, inny pancerz itp.), wyślij je do walki i sprawdź, która najlepiej radzi sobie z przeciwnikiem. Kiedy to ustalisz rozpocznij masową produkcję najefektywniejszej jednostki.
- Nigdy nie ograniczaj swojej armii do jednego typu maszyn. Zawsze staraj się mieć zarówno oddziały z bronią naziemną, przeciwlotniczą, a nawet samoloty. Nie polecam korzystania z jednostek strzelających zarówno w cele naziemne jak i powietrzne, ponieważ z czasem ich efektywność drastycznie spada.
- Jeśli wybierasz się do bazy przeciwnika, to zawsze bierz ze sobą maszyny do przełamywania umocnień (te o największym zasięgu, poczynając od 15 w górę). Wprawdzie z czasem zastąpisz je bronią specjalnymi, jak np. rakiety czy Rippery, ale podczas ataku naziemnego nie zapominaj o nich.
- Podczas szturmowania wrogich fortyfikacji zawsze najpierw niszczyć działa i rób duże wylomy w murach, a dopiero po oczyszczeniu terenu wchodzić do środka. Jeśli w bazie znajduje się dużo jednostek przeciwnika, to postaraj się je najpierw wyciągnąć na przedpole, wykończyć je i dopiero potem przystąpić do szturmowania.
- Nie żałuj funduszy na rozbudowę dział i umocnień, które często ratują skórę przed zagładą. Miej na nie oko szczególnie podczas misji, w których przeciwnik często cię atakuje. Pamiętaj również, aby podczas obrony mieć w zanadrzu jakieś szybkie jednostki (np. samoloty), które szybko rozniosą artylerię wroga.
- W czasie atakowania nigdy nie zapominaj o ciągłej budowie i stałym podsyłaniu świeżych jednostek. Pamiętaj, że kiedy wszystko idzie świetnie to lepiej jest wcisnąć pauzę i skupić się do budowy nowych wojsk, niż po paru chwilach bezmyślnego ataku, rozpocząć odwrót i wszystko zacząć od nowa.

Eurasian Dynasty (ED)

K r a t e r H a w k i n g s a



Rozpoczynamy na południowym zachodzie [1]. Początkowo podlega nam tylko główny bohater - Michael, który nie może zginąć. Podnieś leżącą niedaleko apteczkę i wyrusz na północ. Idąc kraterem natkniesz się na mały oddział wrogiej piechoty. Zniszcz go i podnieś snajperkę, która została po poległym żołnierzu. Przejdź do plecaka (klawisz I) i zamień dotychczasowy karabin na nową broń, po czym ruszaj dalej. Przy rozbitym wraku transportowca spotkasz grupę żołnierzy [2].



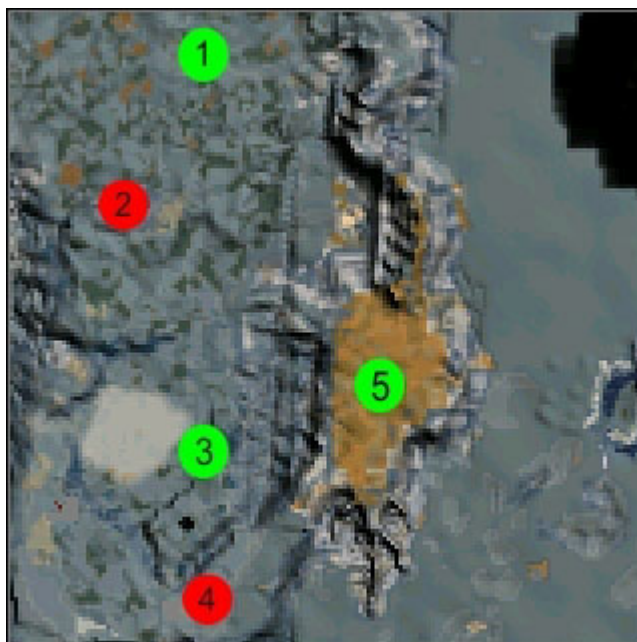
Zaznacz wszystkich i wyrusz z nimi na północ, a następnie za zakrętem skróć na południe. Natkniesz się na kamienie blokujące przejście [screen1], na szczęście wystarczy w nie kilkakrotnie strzelić, aby droga stała się otworem. Skieruj się na wschód i przyszykuj się na pojedynek z dość liczny przeciwnikiem. Po jego pokonaniu dojdź do małego jeziora [3], gdzie rozpoczniesz rozbudowę bazy. Postaw Centrum Kolonii, dwa Generatory, Magazyn, Wyjście, Koszary oraz

Centrum Produkcyjne. Jednocześnie wyślij dwa transportowe pojazdy (Vologdy) do pobliskiego jeziora. Stwórz dwa kolejne pojazdy wydobywcze i skieruj je na północny wschód, gdzie znajdują się złoża metalu **[screen2]**. Wróć do bazy i nieco bardziej na północy postaw drugie Centrum Kolonii. Rozszerz je o dwa Generatory, Centrum Naukowe, Centrum Zaopatrzenia Amunicyjnego oraz Magazyn. Po uczynieniu tego zbuduj na południu bazy mur składający się z 2-3 części, a na każdej z nich postaw Platformę z działkiem laserowym, co zapewni ochronę przed małymi atakami z południa. W następnej kolejności rozwiń Technologię laserową, a panelu produkcyjnym (klawisz F1) rozkaż wynaleźć Transporter piechoty. Kolejnym krokiem jest stworzenie po 16 żołnierzy z raketnicami oraz z karabinami. Dzięki takiej liczbie zapełnisz w pełni 4 transportowce (oczywiście po ich uprzednim zbudowaniu), które wyślij na południowy wschód **[4]**.



Wysadź wszystkich ludzi w kanonie, skąd zaatakuj wrogie umocnienia **[screen1]**. Piechotą z raketnicami ostrzelaj mury oraz pojazdy, natomiast zwykłym karabinierom rozkaż atakować wrogich żołnierzy. Jeśli chcesz uniknąć tak bezpośredniego starcia, możesz najpierw spróbować postrzelać w porzucane głowy. Umiejętne wykonanie tej czynności spowoduje zniszczenie wieżyczek oraz niektórych pojazdów przeciwnika. Kiedy dostaniesz się do wnętrza bazy, zniszcz barierę, otaczającą sojuszniczych żołnierzy i wróć wszystkimi do własnego kompleksu. Pora zająć się rozbitym transportowcem z tajnymi dokumentami. Załaduj do wahadłowca Michaela z kilkoma zwykłymi żołnierzami i wyślij ich na południe **[5]**. Wysadź wszystkich i załaduj mały garnizon, a następnie podnieś głównym bohaterem ładunek wybuchowy i umieść go przy wraku transportowca. Odsuń się na odpowiednią odległość i poczekaj na eksplozję. Wróć wszystkimi do bazy w celu małego przegrupowania. Pora na ostatnią część misji, czyli szturm na główną bazę wroga, znajdującą się na południowych zachodzie **[6]**. Stwórz około dwudziestu żołnierzy piechoty liniowej i taką samą liczbę wojaków z raketnicami, po czym zapakuj ich wszystkich do transportowców. Baza posiada dwa wejścia, wyślij swoje jednostki do tego na południu (jest słabiej bronione). Po wylądowaniu wystaw do przodu ludzi z karabinami z rozkazem utrzymania pozycji, a tuż za ich plecami ustaw żołnierzy z cięższym sprzętem. Poruszaj się taką tyralierą stopniowo do przodu, eliminując po drodze wszelki napotkany opór. W końcu wejdiesz do środka bazy, a twoim zadaniem stanie się eliminacja wszystkich centrów wroga **[screen2]**. Jeśli podczas wykonywania zadania zacznie brakować ci ludzi, to podciągnij szybko nowe siły. Pamiętaj również o zachowaniu odpowiedniej odległości od budynków, ponieważ niektóre z nich posiadają bardzo niebezpieczne systemy obronne. Kiedy załatwisz wszystkie ważne budowle, misja zakończy się.

M i l c z e n i e w b a z i e F O X - 5



Zbierz wszystkich swoich ludzi, znajdujących się na północy [1] i wyrusz nimi na południe, przez spowite mgłą tereny. Wkrótce natkniesz się na dość rozległy teren, gdzie zaatakują cię wrogie działa [2]. Na szczęście ich pociski są bardzo wolne, więc jeśli będziesz dobrze manewrował swoimi ludźmi to nic się im nie stanie. Wykończ wszystkie działa i ruszaj na południe.



W końcu dotrzesz do sojuszniczej bazy [screen1][3]. Kiedy skończy się krótki dialog z generałem, wyrusz na południowy zachód, gdzie znajduje się lądowisko w kształcie kwadratu. Dołącz nowo przybyłych żołnierzy i wyrusz wszystkimi na wschód, w stronę bramy, a raczej tego co z niej zostało. Weź jednego ze swoich ludzi (tylko nie Michaela) i wejdź nim na otwarty teren [4] z beczkami oraz jak się wkrótce okaże z wrogimi działami. Wycofaj swoich ludzi na bezpieczną odległość i zacznij odpierać małe ataki wrogiej piechoty. Jednocześnie zaznacz Michaela i koło bramy skręć nim na północ, gdzie znajdzie kilka apteczek oraz ładunków wybuchowych [screen2].