

Empire Earth II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Empire Earth II

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Trening	4
Jednostki	6
Korea	7
Misja 1	7
Misja 2	13
Misja 3	17
Misja 4	22
Misja 5	28
Misja 6	34
Misja 7	40
Misja 8	45
Niemcy	50
Misja 1	50
Misja 2	56
Misja 3	63
Misja 4	68
Misja 5	72
Misja 6	76
Misja 7	83
Misja 8	89
Ameryka	94
Misja 1	94
Misja 2	99
Misja 3	105
Misja 4	110
Misja 5	117
Misja 6	123
Misja 7	130
Misja 8	136
Punkty Zwrotne	143
Normandia - Alianci	143
Normandia - Niemcy	149
Trzy królestwa - Wei	153
Trzy królestwa - Wu	159

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

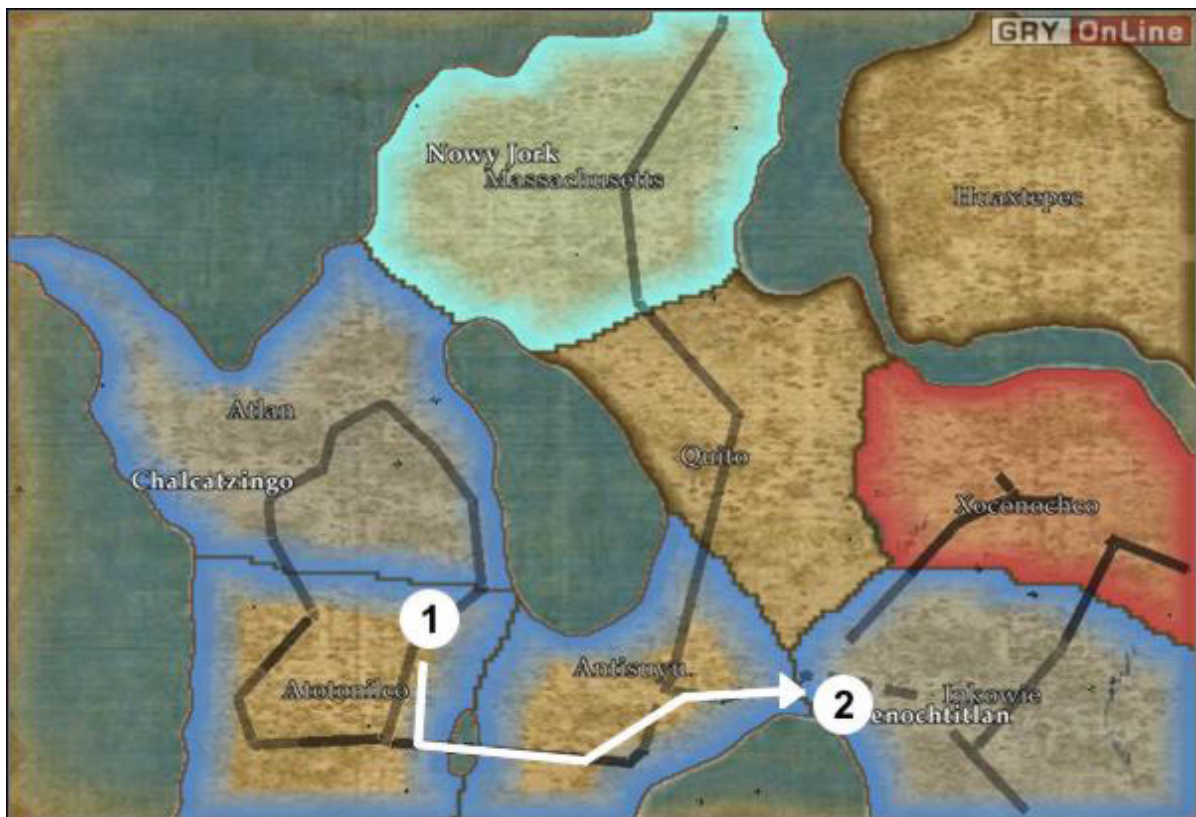


Witam w nieoficjalnym poradniku do Empire Earth II. Ponieważ w samej grze znajduje się mnóstwo informacji – w postaci misji treningowych i encyklopedii – starałem się, by informacje nie były dublowane. Dlatego w poradniku tym znajdziecie to, czego nie ma w grze ani w instrukcji – opis przejścia wszystkich misji, włącznie z punktami zwrotnymi. Opisy okraszone są obrazkami i mapami, które niewątpliwie ułatwią orientację w grze. Kolor strzałek jest taki sam jak kolor gracza, którego dotyczą, natomiast numery obrazków w lewym górnym rogu odnoszą się do punktów na mapie. Po tym krótkim wyjaśnieniu zapraszam do lektury.

Trening

Przed rozpoczęciem gry w kampanie czy punkty zwrotne, musisz koniecznie przejść kampanię treningową – dla Azteków. Nie ma sensu tłumaczyć wszystkiego, co w praktyce można przećwiczyć w misjach. Pierwsza misja zapoznaje z ogólnymi komendami, wydobywaniem surowców i sposobami poruszania się po ekranie opcji, druga uczy walki lądowej i budowy struktur, trzecia walki morskiej, transportu i handlu, natomiast czwarta – z walką powietrzną, systemem koron, technologiami i atakiem nuklearnym.

Właściwie przez wszystkie trzy misje i połowę czwartej gracz jest prowadzony całkowicie za rączkę i nie ma szansy przegrać, czy ponieść porażkę. Schody zaczynają się w misji czwartej, bo tam nie masz już przeważającego liczebnie wojska i musisz sam je wybudować i sam zaatakować wroga. Wróg zaatakuje cię po tym jak zrzucisz na niego bombę atomową, i jeśli odpowiednio się nie przygotujesz, to zniszczy twój silos i pobliski posterunek. Poniżej znajduje się mapa misji:



Jednak nawet wtedy nie warto rozpaczać – bo dopiero wtedy właśnie zaczyna się prawdziwa zabawa. Przez całą misję możesz budować jednostki lub zrobić to dopiero, jak dostaniesz zadanie zaatakowania Inków i zniszczenia ich głównego budynku. Dlatego rozpocznij budowę wojsk – spójrz do punktu **(1)**.



Masz tutaj dwa budynki, w którym produkowane są jednostki – po lewej jest to fabryka, po prawej – koszary. Na pewno masz bardzo dużą ilość surowców, więc po prostu zacznij produkować jednostki. W tym samym czasie odkrywaj technologie. Ustaw punkty zbiórki (sposób ich ustawiania był objaśniony w pierwszej misji treningowej), tak aby wojska zbierały się w jednym miejscu. Pokazuje to powyższy obrazek. Znajdź także lotnisko i produkuj samoloty – ustaw punkt zbiórki w innym miejscu. Teraz musisz czekać, aż będziesz miał przynajmniej kilkadziesiąt jednostek, im więcej tym lepiej. Do tego dołączą samoloty. Teraz lądowe jednostki (wraz z przywódcą militarnym!) oznacz jako grupę 1, a samoloty – jako grupę 2. Teraz spójrz na obrazek **(2)** i punkt **(2)** na mapie.



Najpierw przeprowadź wojska lądowe drogą pokazaną przez białą strzałkę na mapie. Potem dołącz samoloty (są szybsze i nie muszą używać mostów). A potem... atakuj! Najpierw samolotami zniszcz wieżyczki przeciwlotnicze, a jednostkami lądowymi posterunki i wrogie jednostki. Potem po prostu pacyfikuj teren. Gdy już sytuacja będzie opanowana, a wokół zostaną tylko struktury przeciwnika, zostaw jednostki – niech same niszczą przeciwnika. Ty natomiast wróć się do bazy i wybierz kilku obywateli, a następnie rozkaż im iść na terytorium Inków – do **(2)**. Tam najpierw zniszcz wojskiem centrum miejskie Inków, a potem wybuduj swoje. To zakończy misję.

Jednostki

Dokładny opis każdej z jednostek znajdziecie w encyklopedii, więc tutaj nie ma sensu podawać tych samych opisów. Jednak tabela powinna Wam pomóc w szybkim przypomnieniu sobie, co i czym atakować. Jak wicie, jednostki podzielone są na sześć typów, a każdy typ ma jakieś premie – większą i mniejszą – gdy atakuje inne typy. Poniższa tabela przedstawia wszystkie typy jednostek i pokazuje, czy kierując danym typem atakować od razu, atakować z zastanowieniem, czy lepiej szybko uciekać.

Górny rząd to typy jednostek, które atakują, natomiast lewy – to potencjalne ofiary. Oznaczenia znajdują się pod tabelą.

	Lekka piechota	Ciężka piechota	Lekka jazda	Ciężka jazda	Lekka artyleria	Ciężka artyleria
<i>Lekka piechota</i>	–	x	–	o	o	X
<i>Ciężka piechota</i>	o	–	X	–	x	o
<i>Lekka jazda</i>	–	o	–	x	X	o
<i>Ciężka jazda</i>	X	–	o	–	o	x
<i>Lekka artyleria</i>	x	o	o	X	–	–
<i>Ciężka artyleria</i>	o	X	x	o	–	–

„O” – typ zyskuje dużą premię wobec atakowanego celu;

„o” – typ zyskuje mniejszą premię wobec atakowanego celu;

„–” – typ nie zyskuje, ani nie traci premii wobec atakowanego celu;

„x” – typ nie zyskuje premii, natomiast atakowany cel ma mniejszą premię;

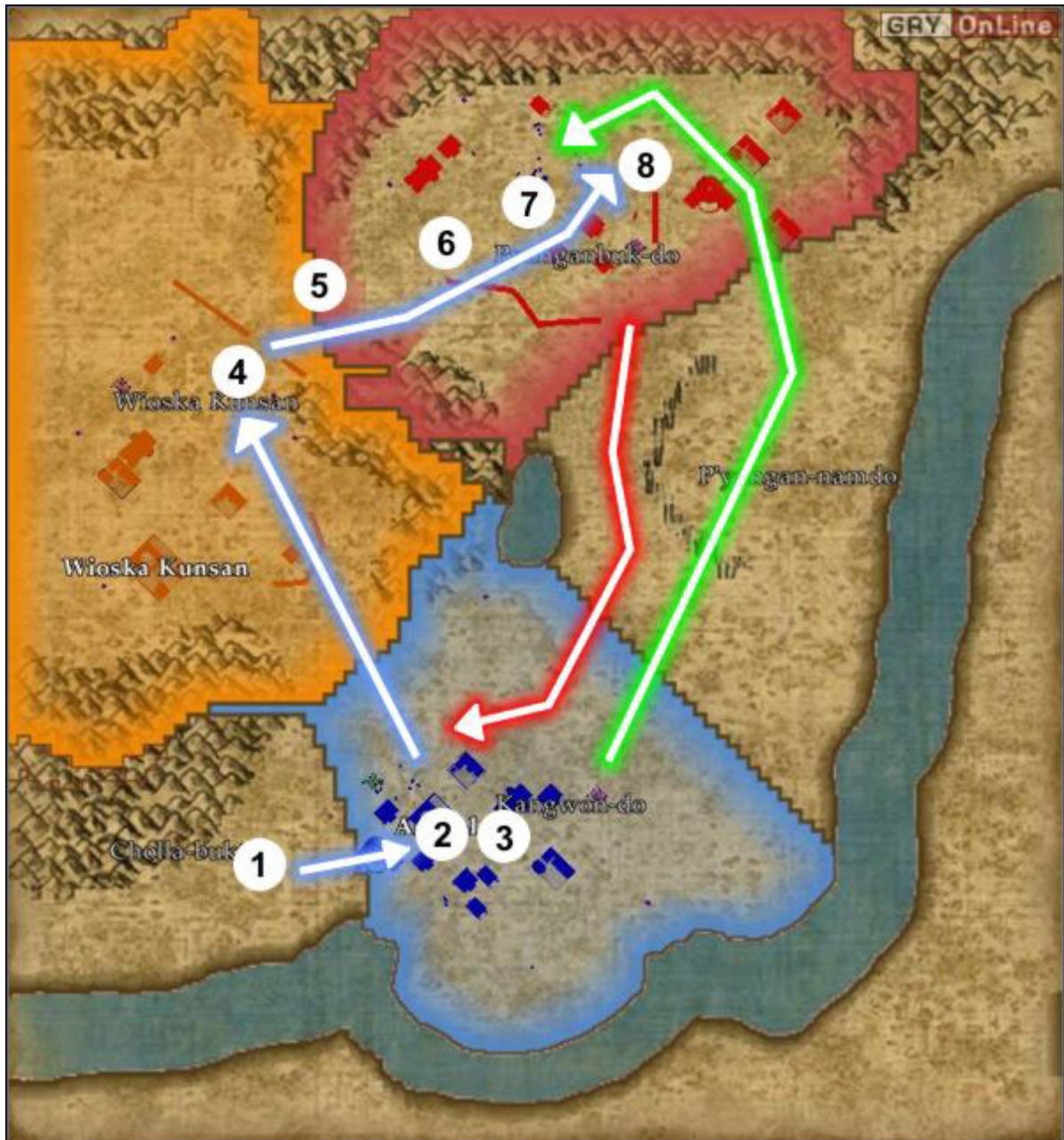
„X” – typ nie zyskuje premii, natomiast atakowany cel ma mniejszą premię.

Przykładowo, mając oddział jednostek należących do typu ciężkiej jazdy, najlepiej jest atakować **lekką piechotę** – dobrze też jest przetrzepać skórę **ciężkiej artylerii**. Nic nie stracimy, ani nic nie zyskamy, jeśli zaatakujemy **ciężką piechotę** czy **ciężką jazdę**. W ostateczności powinniśmy natomiast atakować **lekką jazdę** (gdyż ma ona wobec naszych jednostek małą premię), a już bardzo powinniśmy się wystrzegać **lekkiej artylerii**, która wobec ciężkiej jazdy ma premię dużą.

Korea

M i s j a 1

No to zaczynamy od pierwszej misji... Jeśli myślisz że będzie tu łatwo, to grubo się mylisz. Na początku trzeba działać szybko i w odpowiednim czasie podejmować decyzje, bo inaczej nie będziesz miał szansy przeżyć. Potem czeka cię walka, jednak będziesz miał nieograniczoną ilość czasu, żeby się do niej przygotować. Na razie jednak musimy skupić się na założeniu miasta. Pamiętaj – Tangun nie może zginąć, podobnie jak i obywatele (dopóki nie założysz miasta).



Pierwsze co musisz zrobić, to oddzielić obywateli od reszty wojska i zostawić ich w tyle. Lepiej ich do walki nie używać. Resztą natomiast – z wodzem na czele – idź w prawo, aż trafisz do miejsca, które przedstawia obrazek (1).