

Ground Control 2: Operation Exodus

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Ground Control 2 Operation Exodus

autor: Artur „Arthek” Dąbrowski

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
Garść porad	4
Jednostki	5
Northern Star Alliance	5
Viron Nomads	8
Solucja - Tutorial	11
Tutorial Mission 1	11
Tutorial Mission 2	12
Solucja – NSA	14
01 – Rat Catcher	14
02 – Calling the Shots	16
03 – Smells Like Victory	17
04 – Falling Down	19
05 – All That is Dear	21
06 – Silent Wolf	22
07 – Raw Deal	24
08 – Snow Drift	26
09 – Errand Boy	27
10 – Stealing Beauty	28
11 – She Sells Sanctuary	29
12 – Push	30
Solucja – Viron	32
01 – Inverted Momentum	32
02 – Asphyxiation	33
03 – Aiming for the Teeth	34
04 – It Came from the Swamps	36
05 – Long Distance Call	38
06 – Cities in Dust	40
07 – Carved in Sand	41
08 – Dead But Dreaming	43
09 – Head on the Door	44
10 – Reptile House	45
11 – Unlocking the Sky	46
12 – Nothing Left to Burn	48

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

„Ground Control II” jest jednym z najlepiej wykonanych RTS-ów, w jakie miałem okazję zagrać przez ostatnie kilka lat. Jest to wspaniała opowieść opatrzona świetnym gameplay’em i bardzo efektowną oprawą wizualną. Dla fanów tego gatunku jest to pozycja obowiązkowa. W niniejszym poradniku znajdziecie dokładne opisy wszystkich misji, jednostek występujących w grze, a także garść porad na dobry początek.

Poradnik został opracowany na podstawie rozgrywki w trybie Normal. Moim zdaniem nie jest on ekstremalnie trudny, ale potrafi dostarczyć sporo satysfakcji, więc sądzę, że jest to optymalny wybór dla większości graczy. Ci jednak, którzy zdecydują się grać w trybie Easy, mogą sobie odejmować kilka jednostek od liczb, które podałem w opisach, a ci, którzy wybrali tryb Hard, muszą trochę sobie ich dodawać (jakaś 1/3 z podanych ilości). Życzę powodzenia!

Artur „Arthek” Dąbrowski

Garść porad

Jednostki znajdujące się na terenach pagórkowatych i w lasach otrzymują bonus do celności. Warto zwrócić na to uwagę podczas walki z trudniejszym przeciwnikiem, gdyż takie działanie może nam ją sporo ułatwić.

Bardzo dobrym miejscem do prowadzenia ostrzału są budynki. Jednostki znajdujące się na wysokich piętrach rozmaitych konstrukcji są zdecydowanie trudniejszym celem dla wroga.

Każda jednostka posiada dwa tryby – podstawowy i drugorzędny. Niekiedy zmiana na ten drugi może być bardzo pożyteczna. Na przykład Engineer Centuroid po stronie Viron'ów leczy jednostki jedynie w trybie drugorzędnym.

Pamiętaj, że w punktach kontrolnych możesz prowadzić dodatkowy ostrzał z powietrza. W sytuacjach kryzysowych jest to bardzo ciekawa możliwość. Zestawienie aktualnie posiadanych broni znajdziesz na panelu w prawym-dolnym rogu, pod nazwą Weapons (wyświetli się ono po prawej stronie ekranu).

Twój transportowiec nie musi wracać do bazy od razu po wyładowaniu zamówionych jednostek. Możesz ustawić jego status tak, aby zostawał na polu bitwy i pomagał ci w walce z przeciwnikiem. Uczynisz to w prawym-górnym rogu – komendy Return/Stay. Podczas wzmożonych ataków wrażeń wojsk jest to bardzo przydatne wsparcie.

Wiedz, że im więcej jednostek posiadasz, tym wolniej przybywają ci kolejne AP (za nie kupujesz wojsko). W górnym panelu znajdziesz informacje o ilości aktualnie posiadanych punktów oraz jednostek, a także procentowe przedstawienie liczby pojazdów i piechurów, które możesz zamówić, aby zappełnić ich limit.

Bardzo ciekawą zdolnością Viron'ów jest możliwość połączenia dwóch jednostek w jedną, ale za to silniejszą (Meld). Musisz jednak pamiętać, iż nowa jednostka może posiadać zupełnie inne właściwości niż dwie poprzednie.

Jednostki

N o r t h e r n S t a r A l l i a n c e

Light Assault Infantry

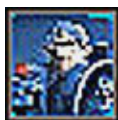


Piechota wyposażona w karabiny szturmowe WS-Mk64. Jest to jednostka wszechstronna.

Tryb drugorzędny: Kierowane pociski zdolne do niszczenia zarówno obiektów powietrznych, jak i naziemnych.

Parę słów: Najprostsze mięso armatnie po stronie NSA. Najlepiej spisują się podczas walki z innymi piechurami. Tryb drugorzędny może się okazać bardzo przydatny, gdy twoim przeciwnikiem będą pojazdy zmechanizowane.

Raptor Sniper

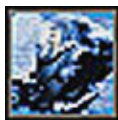


Specjalista od cichych operacji. Wyposażony w urządzenie czyniące go niewidzialnym.

Tryb drugorzędny: Bardzo duży zasięg dzięki wykorzystaniu strzelby snajperskiej „Horn Dart”.

Parę słów: Jednostka najlepiej sprawująca się podczas ostrzału z rozmaitych wieżyczek oraz z gór. Bardzo efektywna przeciwko piechocie, trochę mniej przeciw pojazdom.

Siege Soldier

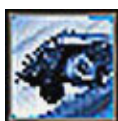


Elitarna piechota w pancerzach o dużej mocy, z zabójczym minigun’em WS „Jitterbox”.

Tryb drugorzędny: W pełni automatyczny szybki ostrzał ze zmniejszoną precyzją.

Parę słów: Zdecydowanie najlepsza jednostka spośród piechurów po stronie NSA. Potrafi sprawić niemałe problemy nawet pojazdom, ale najlepiej spisują się w większych grupach.

Light APC

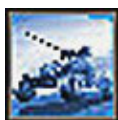


Szybki pojazd do transportu piechoty i rozmieszczalnych konstrukcji.

Tryb drugorzędny: Wypuszcza dym, który zmniejsza pole widzenia przeciwników.

Parę słów: W niektórych misjach pojazd ten jest wręcz niezbędny, aby przewieźć gdzieś kogoś ważnego lub przemieścić piechotę. Możemy dzięki niemu także przemieszczać obiekty takie, jak działka stacjonarne i sensory.

Recon Terradyne

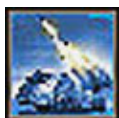


Lekki pojazd zwiadowczy z mocnym, ale powolnym działem.

Tryb drugorzędny: Niewidzialne pole Morlan Industries.

Parę słów: Z początku jedyny poważny pojazd, później schodzi na drugi plan. Skuteczny jest raczej tylko przeciwko piechocie, bo w spotkaniu z pojazdami nie ma zbyt dużych szans, głównie z powodu słabego pancerza.

Rocket Terradyne

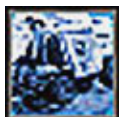


Pojazd przeciwlotniczy, przydatny także przeciwko jednostkom naziemnym.

Tryb drugorzędny: Pole siłowe chroniące od pocisków i granatów.

Parę słów: Z uwagi na słaby pancerz jest to jednostka dobra głównie jako wsparcie przeciwlotnicze dla większych oddziałów lub podczas ochrony jakiegoś punktu. Niekiedy przydaje się ich dodatkowa zdolność, która tworzy pole siłowe, chroniące znajdujące się wewnątrz pojazdy od pocisków i granatów.

Combat Engineer

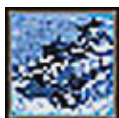


Nieuzbrojony pojazd ze zdolnością naprawiania i leczenia jednostek na polu bitwy.

Tryb drugorzędny: Pojazd automatycznie naprawia powoli pobliskie jednostki.

Parę słów: Zdolność naprawiania i leczenia innych jednostek jest praktycznie niezbędna we wszystkich misjach. Podczas obrony jakiegoś punktu bardzo przydatny jest tryb drugorzędny, dzięki któremu nie musimy samodzielnie wybierać obiektów do naprawy.

Ravager Terradyne

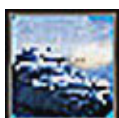


Powolny, ale niezwykle potężny pojazd. Świetny do operacji obronnych.

Tryb drugorzędny: Przełącza boczne pancerze na przód, chroniąc siebie i jednostki obok.

Parę słów: Najpotężniejsza jednostka po stronie NSA. Posiada bardzo dużą liczbę punktów pancerza i ogromną siłę ognia. Umieszczony w trybie drugorzędnym jest bardzo ciężki do zniszczenia, co przydaje się podczas zadań defensywnych.

Liberator Terradyne

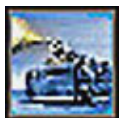


Główny pojazd bojowy z potężnym działem WS-22 „Gouger”.

Tryb drugorzędny: Lekki, ale precyzyjny karabin do likwidowania piechoty.

Parę słów: Przez spory okres kampanii NSA jest to najlepsza jednostka, a głównie ze względu na jej największą zaletę – uniwersalność. W większych grupach stanowi ogromną siłę ognia dla wrażliwych pojazdów, a w trybie drugorzędnym świetnie radzi sobie z wrogimi piechurami.

Assault APC

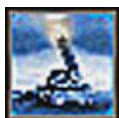


Ciężko uzbrojony transporter, wyposażony w miotacz płomieni.

Tryb drugorzędny: Wystrzeliwuje podpalające granaty.

Parę słów: Przyznam, że nie korzystałem z tego pojazdu zbyt często, jednak przydał się on parę razy podczas transportu piechoty. Jest lepiej uzbrojony od poprzednika (Light APC) i w walce spisuje się całkiem nieźle.

Mobile Artillery

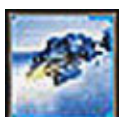


Jednostka do bombardowań na duże odległości. Wymaga obserwatorów, aby być efektywną.

Tryb drugorzędny: Przełącza się w tryb „oblężniczy” dla szybszego i silniejszego ognia.

Parę słów: Niezbyt dobrze opancerzony pojazd, który spisuje się dobrze będąc na tyłach oddziału lub podczas obrony jakiegoś punktu. Nie radzę umieszczać ich w przednich formacjach, gdyż jest wtedy mało efektywny i podatny na straty.

Light Helidyne

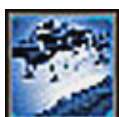


Pojazd lotniczy uzbrojony w pociski GS „Valentine”.

Tryb drugorzędny: Aktywuje turbo-dopalacze dla super przyspieszenia.

Parę słów: Jedyna ofensywna jednostka lotnicza po stronie NSA. Przydaje się jako wsparcie dla oddziałów naziemnych, do walki z powietrznymi przeciwnikami, a także do prowadzenia rekonesansu (zwłaszcza w trybie drugorzędnym).

Transport Helidyne

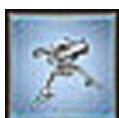


Jednostka do transportowania pojazdów drogą powietrzną.

Tryb drugorzędny: Zwiększa pancerz i wystrzeliwuje kończące się wabiki dla pocisków.

Parę słów: Pojazd przydatny jedynie podczas transportu ważnych dla misji obiektów lub pojazdów. Jest zbyt kosztowny, aby stosować go do masowego przemieszczania wojska.

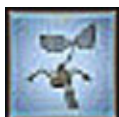
Deployable Sentry Gun



Rozmieszczalny, automatyczny minigun stosowany do wsparcia przeciwpiechotnego.

Parę słów: Jak zostało napisane powyżej, jest to działko do wsparcia przeciwpiechotnego i nadaje się raczej tylko do tego. Przydatne szczególnie podczas obrony lądowiska.

Deployable KZ Sensor



Rozmieszczalny sensor pola, zdolny do wykrywania wrażliwych jednostek. Do wybranej lokacji musi zostać przewieziony przez APC.

Parę słów: Dzięki temu sensorowi możemy zwiększyć zasięg widzenia. Najbardziej przydatny jest podczas obrony lądowiska. Dobrze sprawuje się jako obserwator dla artylerii, która może wtedy strzelać dalej i celniej.