

Star Wars: Empire At War

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars Empire at War

autor: Krzysztof „KristoV” Piskorski

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
O grze	4
Szkolenie imperialne	5
Walka w przestrzeni	5
Modelowe starcie kosmiczne	10
Walka na planetach	11
Modelowa bitwa lądowa	16
Bohaterowie Imperium	17
Kampania Imperium	18
Misja 1: Thyferra - początek	19
Misja 2: Zgnieć, zabij, zniszcz	21
Misja 3: Zagrożenie ze strony piratów	23
Misja 4: Podbój Genosis	25
Misja 5: Atak na Mon Calamari	27
Misja 6: Kłopoty na Kashyyku	29
Misja 7: Nowa broń.	30
Misja 8: Forteca Rebelii	32
Misja 9: Zdradziecki Moff	33
Misja 10: Spotkanie z Imperatorem	35
Misja 11: W pogoni za księżniczką	36
Misja 12: Zniszczenie Aldeerana	38
Misja 13: Koniec Rebelii	39
Szkolenie Rebelii	40
Walka w przestrzeni	41
Modelowe starcie kosmiczne	46
Walka na planetach	48
Modelowe starcie naziemne	52
Wykorzystanie sojuszników	52
Rajdy	52
Kampania Rebelii	53
Misja 1: Sabotaż na Kuat	54
Misja 2: Interpretacja sieci	56
Misja 3: Kradzież myśliwca typu X	57
Misja 4: Akcja ratownicza na Kessel	59
Misja 5: Okradanie bogatego	60
Misja 6: Oswobodzenie z imperialnej niewoli	62
Misja 7: Najwyższa oferta	63
Misja 8: Pomoc dla Sokoła Millenium	64
Misja 9: Igła w stogu siana	65
Misja 10: Pożyczony czas	66
Misja 11: Postępować z ostrożnością	67
Misja 12: Obrona Mon Calamari	68
Misja 13: Ostatnia bitwa	69

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 poradniku, poświęconym *Star Wars: Empire at War*. Dowiesz się z niego, jak skutecznie dowodzić siłami Rebelii oraz Imperium i jak przejść obie dostępne w grze kampanie. Na początek zaznaczę, że gra nie jest trudna. Nie musisz być wybrańcem mocy, żeby przejść ją w 2-3 dni. Dlatego najlepiej zrobisz ustawiając poziom trudności na najwyższy. W przeciwnym wypadku misje nie sprawią żadnego problemu, a nie o to przecież chodzi.

Kolejność rozgrywania kampanii jest w zasadzie dowolna. Piszę „w zasadzie”, bo jednak nieco lepiej zabrać się na początek za kampanię Imperium. Gra rebeliantami jest bardziej wymagająca – trudniej o przewagę w galaktyce, bitwy wymagają odrobiny finezji oraz dobrego poznania cech i umiejętności jednostek. Imperium z kolei polega na brutalnej sile, ciężkich okrętach i potężnym zapleczu ekonomicznym – stąd jest łatwiejsze dla osoby, która nie poznała jeszcze tajników gry. Jeśli rozegrasz kampanie na odwrót (zaczynając od Rebelii) może się okazać, że pierwsza wyda ci się miejscami trudna i frustrująca, a druga będzie po niej banalnie prosta.

Poradnik podzielony jest na dwie części – tę poświęconą Imperium i tę poświęconą Rebelii. Każda z części składa się z kolei z dwóch elementów: solucji oraz poradnika taktycznego.

Krzysztof „KristoV” Piskorski

O grze

Empire at War to fuzja dwóch, a w zasadzie trzech RTS-ów. W trybie galaktycznym zarządzasz produkcją i rozwojem planet, a także przygotowujesz ataki. Są jeszcze dwa tryby taktyczne (kosmiczny i lądowy), które służą do rozstrzygnięcia starć. To one pchają do przodu fabułę. Planeta, która jest celem następnej misji, jest najczęściej wyróżniona czerwonym krzyżykiem. Opis i szczegółowe cele zadania możesz przeczytać w holokronie.



W *Empire at War* musisz walczyć w kosmosie oraz na powierzchni planet. Na dodatek każda ze stron konfliktu stosuje inną taktykę.

Pomiędzy misjami zawsze masz chwilę, by poszaleć po mapie galaktyki. Ostatnie zadania mogą wymagać rozbudowanych sił - lepiej zawnoczyć je przygotować. Dlatego właśnie w solucji między opisami zadań znajdują się krótkie punkty "Podbój", gdzie wskazują jak najlepiej przygotować się do kolejnych starć.

Pamiętaj też, że w menu "rozgrywka" możesz zmienić prędkość gry w bitwach i na mapie galaktyki. O ile tą pierwszą lepiej zostawić bez zmian (starcia są bardziej dynamiczne), o tyle drugą proponuję zmniejszyć o jeden. W przeciwnym wypadku dni galaktyczne będą gnały jak szalone, a że nie możesz atakować gdy pojawiają się "gadające głowy", często stracisz masę czasu przez odprawy związane z misją. Nie mówiąc już o tym, że przy dużej liczbie planet nim ustawisz kolejkę budowy w jednej części Imperium, w innej produkcja dawno się skończy a fabryki będą leżeć odłogiem.

Tutaj drobna uwaga: ważne zdarzenia w galaktyce następują w miarę wypełniania zadań, a nie w miarę upływu czasu. Można to wykorzystać dla ułatwienia sobie gry. Jeśli w którymś momencie (najlepiej na początku) podbijesz wszystkie aktywne układy z wyjątkiem obiektu misji, możesz przyspieszyć czas i dowolnie długo kosić kredyty. Po pewnym czasie może zniknąć znacznik misji, ale bez obaw - wciąż można ją wykonać. Posiadanie setek tysięcy kredytów psuje jednak przyjemność płynącą z gry, więc radzę nie nadużywać tego sposobu zarabiania.

Szkolenie imperialne

W imieniu dowódcy stacji witam was na szkoleniu! Za oknami widzicie właśnie wschód księżyca nad Yavin - jeden z piękniejszych widoków w galaktyce. Ale nie zebraliśmy się tutaj podziwiać widoki. Zostaliście wybrani jako najzdolniejsi, najbardziej obiecujący oficerowie imperialnych sił. Wkrótce będziecie wykonywać zadania o priorytetowym znaczeniu dla Imperatora. A wiecie, że Imperator nie znosi porażek. Dlatego słuchajcie dobrze. Robienie notatek i nagrań zakazane - poruszane dziś kwestie nie mogą wyjść poza tą salę.

W a l k a w p r z e s t r z e n i

Na początek zajmiemy się tematem starć kosmicznych, a dokładniej - przeglądem podstawowych okrętów Imperium. Widzę, że wielu z was się dziwi. Wiem: przerabialiście ten temat w szkole oficerskiej, a podręcznik dowodzenia, który każdy z was posiada, poświęca mu sporo miejsca. Wiedziecie jednak, że pewne rzeczy nie mogły trafić do oficjalnych publikacji. Szpiedzy Rebelii są wszędzie.

Proboty

Bardzo tania i szybka w produkcji jednostka, która jest niedoceniana przez wielu młodych oficerów. Zawsze warto mieć w pogotowiu kilka probotów, bo dzięki nim można wiedzieć, dokładnie jakie siły stacjonują we wrogich systemach. Pozwala to nie tylko lepiej się przygotować się do uderzenia, ale też np. atakować szczególnie rozbudowane stacje wtedy, gdy w okolicy nie ma rebelianckiej floty.

Zwiadowcy TIE

Zwiadowcy to jedyne jednostki TIE, które nie znajdują się na standardowym wyposażeniu niszczycieli. Nie używa się ich często, bo są nadzwyczaj wyspecjalizowanymi statkami. Ich zdolność pozwala sondować odległe obszary pola bitwy i przydaje się głównie do lokalizowania celów dla jednostek Broadside. Z tej przyczyny jeśli we flocie jest kilka Broadside'ów, warto też włączyć do niej statki zwiadowcze.

Zwiadowcy TIE są bardzo mało przydatni w walce. Należy zawsze trzymać ich zdala od starć - najlepiej w środku mgławic, lub w polach asteroidów.



Myśliwce typu TIE

To podstawowe myśliwce Imperium. Nie musicie się martwić o ich produkcję. Krążowniki oraz niszczyciele posiadają hangary i taśmy produkcyjne TIE-fighterów, więc straty są uzupełniane przez samych kapitanów. Na początku bitwy każda jednostka liniowa wypuszcza swój kontyngent w przestrzeń. Jeśli eskadra zostanie utracona, statek po pewnym czasie produkuje kolejną.

Myśliwce TIE w większych ilościach potrafią nawiązać równą walkę z myśliwcami Rebelii. Gina jednak błyskawicznie, gdy dostaną się w zasięg szybkostrzelnych działek Koreliańskich korwet. Stąd nie ślijcie myśliwców do walki, kiedy korwety znajdują się w pobliżu - lub też wycofajcie je z zasięgu. Piloci myśliwców TIE są liczni i łatwi do wyszkolenia, ale nie na tyle, by Imperator tolerował trwanie ich na darmo.



Bombowce typu TIE

Produkowane, podobnie jak myśliwce, przez niszczyciele. Bombowce TIE potrafią bardzo szybko zestrzelić fregaty oraz krążowniki Rebelii. Ich torpedy protonowe prześlizgują się pod tarczami, więc łatwo uszkadzają okręt. Zawsze warto od początku kierować ogień bombowców w ważne części statku, czy bazy. Najczęściej będzie to hangar, lub generator tarczy.

Zagrożenie dla bombowców jest takie samo, jak dla myśliwców: średnie statki Rebelii. Najlepiej od początku trzymać bombowce za okrętami liniowymi i wprowadzać do walki gdy rebelianci stracą już część korwet.



Krażownik klasy Tartan

Ten lekki krążownik jest podstawą gwiazdnych sił Imperium. Wydaje się niepozorny, ale bez Tartanów niszczyciele wybuchają jeden za drugim. Głównym wrogiem niszczycieli nie są bowiem krążowniki przeciwnika, tylko bombowce klasy Y oraz duże grupy X-skrzydłowców. Para Tartanów potrafi w zaskakująco krótkim czasie zestrzelić całą "drobnicę" przeciwnika, stąd dowódca powinien zawsze chronić trzon swoich sił za pomocą omawianych krążowników.

Z reguły Tartany najlepiej sprawdzają się lecąc tuż przy niszczycielach. Jeśli jednak przeciwnik ma w okolicy sporo większych okrętów, lepiej przesunąć Tartany za niszczyciele. Wciąż będą zwalzać latające wokół jednostki wroga, a nie zginą szybko od ognia ciężkich statków.

Warto nadmienić, że załogi krążowników Tartan potrafią na krótki czas znacznie zwiększyć szybkostrzelność działek. Należy z tego korzystać zawsze, gdy wokół krążownika pojawi się wielu wrogów.



Okręt szturmowy Acclamator

Starszy typ Imperialnego niszczyciela. W licznych sektorach wciąż nie został zastąpiony przez nowsze okręty Victory. Jest dość wytrzymały, posiada hangary z myśliwcami i bombowcami, jednak nie grzeszy szybkością. Acclamatory najlepiej sprawdzają się atakując w szyku, osłaniane przez Tartany.

Acclamator, podobnie jak Tartany i niszczyciele Victory, potrafi na krótki czas skierować większość mocy do dział. Staje się wtedy wolny, a tarcze przestają się regenerować, lecz baterie turbolaserów strzelają mocniej oraz szybciej. Z tej zdolności należy korzystać wtedy, gdy okręt jest zwrócony dziobem w stronę wroga i nie jest celem zmasowanego ostrzału. Jednym słowem: najlepiej wtedy, gdy formacja niszczycieli wchodzi w zasięg przeciwnika.