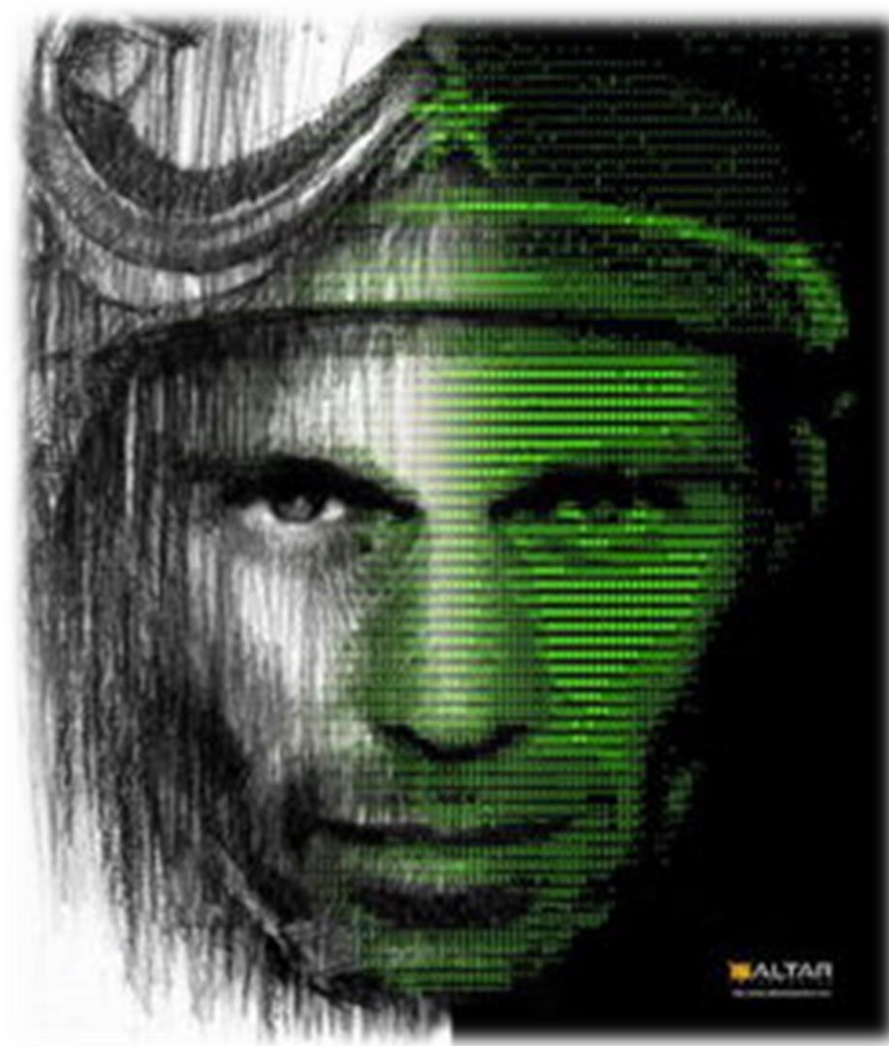




Original War

Solucja kampanii rosyjskiej



Tekst jest w całości własnością intelektualną jego autora.



Niniejszy poradnik ma za zadanie pomóc zarówno nowym graczom, jak i tym, z większym bagażem doświadczenia. Zawiera on dokładny opis samej misji, ewentualnych trudności oraz, co najważniejsze, trików lub elementarnych działań, które pozwolą Wam na ukończenie mapy z wszystkimi medalami. Jak wiadomo, w grze mamy trzy poziomy trudności – różnicuje to taktykę w niektórych misjach diametralnie, stąd proszę zauważyć, że wszystkie rady pisane są dla osób przechodzących grę na poziomie Dowódcy (drugi poziom trudności). Niektórzy pewnie pamiętają solucję, którą wydałem parę lat temu – niestety musiałem porzucić projekt z powodów technicznych (dane zostały nieodwracalnie utracone i to co mi pozostało to suchy pdf). Zawierała ona opis 11 misji amerykańskich, w której to zamieściłem screenshoty z gry oraz dokładne mapy z oznaczeniami. W tej wersji zrezygnuję z screenshotów, gdyż robienie ich jest zbyt czasochłonne lecz jestem przekonany, że wartość merytoryczna pozostanie bez zmian.

Życzę przyjemnego czytania,
Z pozdrowieniami – Antitheus



Spis treści

Awansowanie postaci.....	4
1. Jesteśmy najlepsi	5
2. Wielkie łowy.....	7
3. Zagłada	8
4. Modlitwa za poległych.....	10
5. Szerokie wody.....	12
6. Krok po kroku	15
7. Lisia nora.....	17
8. Eskalacja	19
9. Misja Epsilon.....	21
10. W pogoni za postępem.....	23
11. Nowe zakończenie.....	25
Zanim przejdziemy do kolejnej misji... ..	27
12. Rewolucja październikowa	28
13. Triangulacja	30
14. Barwy główne	32
15. Ostatnie starcie	34
12a. Kot i mysz.....	36
13a. Pokój na Ziemi	38
14a. Grunt to dobry plan	40
15a. Wojna to pokój	41

Awansowanie postaci

Po zakończeniu każdej misji przystąpimy do przydziału punktów doświadczenia żyjącym postaciom. Dobra postać to postać wszechstronnie rozwinięta (nie tylko w jednej profesji). Jeśli widzimy czerwony kwadracik, przy którejś pobocznych profesji postaci – przydzielamy punkt - nawet kosztem „czerwonego kwadracika” głównej profesji. Wszechstronnie wyspecjalizowana postać posiada więcej punktów wytrzymałości (tym samym ciężiej ją zabić), a jeśli posiada wysoki poziom profesji żołnierskiej – punktów obrażeń. Im później osiągniemy limit doświadczenia (w szczególności głównej profesji) w danej misji, tym lepiej (w przeciwnym wypadku marnujemy tylko doświadczenie).

Pamiętać należy również o tym, że choćbyśmy posiadali stu ludzi i trzydziestu małpoludów, nie możemy pozwolić sobie, aby choć jedna postać stała beczynną. OW oferuje nam możliwość nieskrępowanej zmiany profesji postaci (w większości misji), dlatego też trzeba to wykorzystać. Poza nielicznymi wyjątkami (żołnierze w bunkrze broniący bazy, medyk, leczący załogę, lub mechanik przeznaczony do ratowania palących się pojazdów), każda postać powinna coś robić. Kiedy naukowcy skończą swoje badania – zamieńmy ich w mechaników lub żołnierzy, kiedy inżynier nie ma czego naprawiać niech pomaga w badaniach lub konstruowaniu pojazdów, jeśli mechanik siedzi beczynną w warsztacie, niech doskonali swoje umiejętności w sąsiednich budynkach etc.



1. Jesteśmy najlepsi

Poziom trudności: ☆

Jeśli jesteśmy weteranami gry, misja ta nie sprawi nam żadnych problemów. Dla nowych, może być nie lada wyzwaniem. Podczas jej trwania mamy zniszczyć bunkier znajdujący się na wzgórzu(1), zabić cały personel bazy oraz znaleźć zaginionych towarzyszy broni(4 i 5).

Na początku(1) wysłuchujemy krótkiego monologu Gorkiego, który, jak się wydaje, przywykł do podobnych, dzikich krajobrazów. Gdy już skończy swoją wypowiedź kierujemy się kawałek na północ(2), gdzie spotykamy towarzyszy broni. Przez następne kilka minut nie robimy nic szczególnego, tylko za nimi podążamy. Sytuacja zmienia się w momencie, gdy ginie dowódca ekipy.

Od tego momentu dowodzimy garstką żołnierzy i naszym zadaniem jest anihilacja amerykańców, znajdującymi się za drobną fortyfikacją. Po pierwsze, na tym etapie misji nie posiadamy medyka, więc stanowczo odradzam atak „na pałę”. Możemy pójść po zagubionego Gniewkę(4), jednak będzie on dla nas zupełnie bezużyteczny, gdyż poziom jego życia jest niski. Idziemy do punktu (3) i stamtąd rozpoczynamy atak. Wybieramy trzech najlepszych żołnierzy i atakujemy w ten sposób, aby znajdowali się oni za rosnącymi nieopodal drzewami. Jeśli jakaś jednostka dostaje obrażenia, to oznacza złe ustawienie. W razie postępu zostaną wysłane na nas małpoludy, które wbrew pozorom potrafią zadać poważne obrażenia (jednostki są nisko doświadczone, stąd mają mało pkt obrony). Zabijamy je albo zmieniając target ludzi za drzewami lub też lokując w pobliżu pozostałych towarzyszy broni.

Gdy kondycja **bunkra** będzie na wykończeniu zaznaczamy wszystkich i wydajemy rozkaz pójścia w stronę **składu**. Od momentu zniszczenia fortyfikacji, dowódca (medyk) oraz żołnierz zaczną uciekać. Prawdopodobieństwo że dogonimy medyka w razie opieszałości jest niskie. Żołnierze potrafią strzelać w biegu, więc zdążą podczas niego dobić bunkier i zabić osobę, która niedawno w nim siedziała. Ewentualnie możemy wykorzystać południową przeprawę i umieścić mały oddział na skalnym moście na wschodzie bazy. Po dopadnięciu naukowca niszczymy skład i udajemy się na południe. Zahaczamy o punkt (4) jeśli tego wcześniej nie zrobiliśmy

W pewnym momencie odezwie się przez radio osoba, która potrzebuje pomocy. Idziemy w to miejsce(5) i od razu gdy zobaczymy **małpy**, strzelamy w nie, gdyż są agresywne. Ratujemy naukowca i idziemy do punktu wyjścia. Cieszymy się łatwo zdobytymi trzema medalami (brak strat własnych, odnalezieni towarzysze i zabicie całego personelu bazy).





2. Wielkie Łowy

Poziom trudności: ★

Misja ta jest banalna. Praktycznie cały czas mamy przewagę nad naszym przeciwnikiem a do tego, nie musimy zbyt dużo myśleć.

Tak jak nam polecono przechodzimy drogą na zachód, gdzie obejmujemy kontrolę nad składem. Możemy postawić tylko i wyłącznie dwa budynki: laboratorium oraz warsztat. Proponuję zamieniać wszystkich w inżynierów, następnie medyków oraz mechaników, gdyż przyspieszymy procesy konstrukcji/badania. Laboratorium proponuję umiejscowić przyległe do prawej strony składu, warsztat zaś po lewej – najbliżej jak się da (nie przejmując się tym, że miejsca na rozbudowy świecą się na czerwono). Zasada nr 1 głosi, że należy planować swoje bazy tak, aby było w nich jak najwięcej przestrzeni – a przyda się ona nam w misji kolejnej.

Po udanym skonstruowaniu pierwszego pojazdu, oddajemy go ludziom z **bazy im. Kirova** i przystępujemy do produkcji trzech kolejnych.

Do eksploracji przystępujemy odmienną drogą niż nasi poprzednicy! W punktach **(1 i 4)** powstały amerykańskie umocnienia, a nie chcemy wpakować się pod ogień. Na północ od naszej bazy znajduje się wjazd na wzniesienie, wykorzystujemy go i z góry gasimy naszych przeciwników**(1)**. Gdy pojawi się okno dialogowe, wybieramy opcję „**Poproś o zgodę na otwarcie ognia**” – jest to ważne z punktu widzenia medalu. Cenna rada jest taka, aby wrócić się jedną postacią po zniszczeniu umocnień i przejąć **skład** – dostaniemy trochę doświadczenia a w następnej misji pojawi się w nim sporo skrzyń. Po zbadaniu nieodkrytych punktów na mapie **(2)** wyruszamy na pomoc towarzyszącej broni**(3)**. Również prosimy o **zgodę** na otwarcie ognia i bezproblemowo zabijamy wrogów, po czym wysyłamy jedną osobę na wzniesienie aby do nas dołączyli. Palący się przejęty **czołg** można naprawić.

W drodze powrotnej, aby nie denerwować się w następnej misji, możemy załatwić bunkry w punkcie **(4)**. Zniszczenie ich będzie proste, aczkolwiek bardziej problematyczne: musimy atakować je frontalnie. Gdy poziom wytrzymałości pojazdu zejdzie do koloru żółtego, wycofujemy go z zasięgu karabinów i go naprawiamy. Nie atakujemy żołnierzami!

Po wjechaniu Gorkim do **bazy im. Berii** misja zakończy się przyznaniem trzech medali (pomoc ludziom Bielkova, brak strat własnych oraz taktyczne działanie w eliminacji wrogich umocnień).





3. Zagłada

Poziom trudności: ☆☆☆

Jest to jedna z trudniejszych misji dla początkującego gracza. Głównym jej celem jest zniszczenie amerykańskiej bazy (w pełnym tego słowa znaczeniu) Omikron(1), znajdującej się w lewym, górnym rogu mapy. Mało tego, Amerykanie spodziewają się posiłków, co znacznie utrudnia wykonanie zadania.

Misję zaczynamy od wyboru postaci. Polecam nie wybierać żadnego naukowca, a spełnić wymóg wyboru postaci np. zamieniając w niego żołnierza. W trakcie trwania misji będziemy mieli okazję uratować doświadczonego medyka i tym samym, nie zmarnujemy sobie slotu. Polecam wybrać dwie postaci, które były pod naszą kontrolą w poprzedniej misji i zamienić ich wszystkich w mechaników.

Gra przenosi nas do bazy im. Berii(1), w stanie nienaruszonym z poprzedniej misji. Dowiadujemy się, że do zbudowania czołgów, potrzeba ropy, która znajduje się w punkcie (2). Jednakże, wysyłanie inżynierów w to miejsce wiąże się z dużym ryzykiem, gdyż dwa razy w ciągu trwania fazy „budowy” pojazdów, przejadą tamtędy amerykańskie posiłki (4). Receptą na brak ropy, jest jej kradzież z bazy im. Kirowa(1). Po pierwsze, jest to krótki dystans, który nasi inżynierowie pokonają relatywnie szybko, a po drugie – kursując między Kirowem, a Bериą są oni bezpieczni. Za pomocą klawisza SHIFT ustawiamy dla inżynierów pętlę (transportuj zasoby→ropa→skład bazy im. Kirowa→skład bazy Berii). Dobre ustawienie pętli i przydział inżynierów zaowocuje nieskończoną ropą w składzie i nieprzerwaną produkcją pojazdów. Drugim problemem może być zdobycie skrzyń. Jeśli gracz postąpił tak, jak zalecałem i przejął amerykański skład na wzgórzu(3), to będzie miał do dyspozycji sporo dodatkowych zasobów (wystarczy je przetransportować). Polecam również rozmontować bunkry, które się do niczego nie przydadzą oraz regularnie patrolować lasy, otaczające bazę. Pierwszą rzeczą, którą się zajmujemy jest rozbudowa fabryki i laboratorium uzbrojeniowego; budujemy również elektrownię (najlepiej w lesie za składem, aby nie przeszkadzała). Na północny zachód od Berii budujemy zbrojownię (najlepiej pod północnym wzgórzem, w miejscu, które nie zasłaniają drzewa), będzie ona skutecznym rozwiązaniem na nacierające amerykańskie posiłki (podczas obrony wskazana jest również pomoc mechaników w nowo wybudowanych pojazdach). Jeśli budynki zostały postawione w sposób umiemy, tak jak proponowałem w opisie poprzedniej misji, powinno się mieć sporo miejsca na parkowanie i manewry czołgów.

W pewnym momencie misji dostaniemy wiadomość od profesorka, który dopiero co przybył do przeszłości. Wybieramy dwóch dobrych żołnierzy i jednego medyka (profilaktycznie) i udajemy się do lasu(4). Musimy zrobić to szybko, gdyż w razie opieszałości naukowiec zostanie zastrzelony, przez patrolujących okolicę amerykańców(2). Dobrym sposobem na pozbycie się amerykańskiego patrolu (dwóch żołnierzy), jest stanie na północnym krańcu wzniesienia i zgaszenie ich, zanim do nas dojdą.

Podczas ataków **amerykańskich posiłków**, warto jest starać się przejąć ich pojazdy. Ułatwi nam to zadanie wybudowania czołgów dla wszystkich towarzyszy oraz dwóch dodatkowych pojazdów dla ludzi z Kirowa. Budujemy następujące czołgi – 3 karabiny gatlinga na ciężkim podwoziu, a na reszcie montujemy CKM'y i średnie podwozia. Dobrze



rozłożone działania poskutkują wyprodukowaniem nadwyżki pojazdów i zdobycie dodatkowego medalu.

Po rozkazie Kurina, udajemy się do punktu zbiorczego, gdzie rozpoczynamy atak. Jeśli w poprzedniej misji zniszczyliśmy amerykańskie bunkry na wschodnim wzniesieniu(3), nacierające wojska naszych sojuszników nie wpadną pod wrogi ogień. Podczas atakowania bazy **Omikron** należy przestrzegać kilku zasad. Po pierwsze, atakujemy tylko i wyłącznie mechanikami. Mamy wąskie pole do manewru, więc nasze ciężkie czołgi, powinny być prowadzone tylko przez nich. Dwa czołgi atakują, jeden czeka. Później jeden czołg atakuje, dwa się naprawiają (i tak w kółko). Jedna osoba powinna regularnie je tankować. Pojazdy wycofujemy, gdy poziom wytrzymałości zejdzie na żółty pasek (ciężkie pojazdy są powolne i potrzebują sporo miejsca do manewru). W misji tej, nasi sojusznicy dysponować powinni ciężkim pojazdem z zamontowanym działem – jak najbardziej wskazana jest „kradzież” tej wspaniałej maszyny, podczas gdy ta jest naprawiana. Nasze czołgi powinny atakować wspólnie jeden cel – rozproszenie ognia zmniejsza efektywność. Tradycyjnie, najpierw zabijamy ludzi i niszczymy pojazdy. Trzeba uważać, by nie podjeżdżać za blisko do bazy i nie trafić pod ogień krzyżowy – można wtedy wpaść w nie lada tarapaty.

Po rozprawieniu się z amerykańskimi fortyfikacjami, obejrzymy jedną z lepszych cutscenek w grze. Po dołączeniu do reszty towarzyszy i krótkim dialogu powinniśmy otrzymać trzy medale – uratowanie naukowca, wyprodukowanie nadwyżki pojazdów oraz efektywne rozprawienie się z wrogiem.



4. Modlitwa za poległych

Poziom trudności: ☆☆☆

Czwarta misja stoi w opozycji do swojej poprzedniczki. Podczas gdy, wcześniej prowadziliśmy ofensywę, to w tym momencie, stajemy się obrońcami. Odparcie kilku fal arabskiego ataku, uratowanie jednej postaci, zniszczenie bazy i wycofanie się we wskazaną pozycję nie powinno być trudne.

Po wyborze najlepszych ludzi (3 mechaników, naukowiec, inżynier – reszta żołnierze), udajemy się we wskazane miejsce. Od razu rozpoczynamy budowę bazy, stawiamy skład i otrzymujemy pierwszą dostawę. Z racji tego, że zostaliśmy oszukani i nie otrzymamy dodatkowego wsparcia, stawiamy najsłabszą postać na zachodniej drodze i przejmujemy każdy dodatkowy transport. Nie przejmujemy się groźbami Płatonova (aż do momentu, gdzie padnie kwestia „Musimy uważać. Tym razem chyba mówił poważnie”, gdyż kradzież po tej kwestii może zaowocować przegraną).

Tak samo jak w dwóch poprzednich misjach, bardzo ważną rolę gra tutaj rozmieszczenie budynków. Łatwo jest zauważyć, że nasza baza „ulokowana” zostanie na wzniesieniu. Stąd też, najważniejszym elementem jest dobra lokalizacja składu(1), który umieszczamy na samym środku placu (najlepiej blisko drzew). Następnie zajmujemy się budową szybu naftowego(6) i elektrowni, które umieszczamy przyległe do wybudowanego szybu. W laboratorium opracowujemy najpierw technologię dział i rozpoczynamy budowę dwóch wieżyczek, wyposażonych w ten sprzęt, w punktach oznaczonych jako (2). Punkty (4) to miejsca, w których warto umieścić bunkry (nie są jednak konieczne). Przy południowym wyjeździe z bazy(3) budujemy zbrojownię. Po wybudowaniu wszystkich budynków, naszym głównym celem jest produkcja trzech ciężkich pojazdów, wyposażonych w dział.

Gdy rozpocznie się atak od nas zależy taktyka. Na samym początku zostaną wysłane siły zwiadowcze (kilka jednostek), które zamiast atakować będą starały się wślizgnąć nam do bazy; w miarę upływu czasu, ataki będą coraz silniejsze. Po pierwsze pojazdy można rozstawić po jednym „na wyjazd” lub bronić bazy wszystkimi trzema na raz i jeździć w miejsca, gdzie napierają największe siły wroga. W **wieżyczkach** powinni siedzieć najbardziej doświadczeni żołnierze, w **zbrojowni** zaś – cywile (powinna być ona broniona przez pojazdy). Aby poprawić przejezdność można rozmontować laboratorium i fabrykę. Trzeba pamiętać o naprawie uszkodzonych budynków. Na wzniesieniu, między drzewami powinien znajdować się co najmniej jeden inżynier. Gdy pojazd zostanie mocno uszkodzony, lub zniszczony zostanie bunkier, wycofujemy kierowcę (prowadzącego) do zbrojowni.



Po skutecznej obronie wysyłamy jedną osobę, by przejęła Gajdara(5), a w międzyczasie niszczymy / rozbieramy bazę. Arabskie ataki ustały i wysyłani są tylko pojedynczy, niestanowiący zagrożenia żołnierze. Po wszystkim uciekamy z strefy (7) i cieszymy się medalami (uratowanie Gajdara, rozbiórka bazy i brak strat własnych).



5. Szerokie wody

Poziom trudności: ☆☆☆

Jest to jedna z moich ulubionych misji w grze. Gracz, chcący przejść ją w krótkim czasie, z wszystkimi medalami, musi wykazać się nie lada pomysłowością oraz finezją w przechodzeniu z defensywy do ataku. W misji tej zalecam szybkie działanie, przede wszystkim ze względu na wymóg do otrzymania medalu, ale również do skutecznej obrony przed arabskimi atakami.

Pierwszym problemem, z jakim musimy się uporać, jest zatankowanie naszych pojazdów. Dla gracza, który zмага się z tą misją, może być to nie lada wyzwanie. W pobliżu południowej przeprawy (nieopodal punktu (2) na krótko po rozpoczęciu misji zrzucona zostanie mała dostawa skrzyń (2-3 skrzynki), które to donosimy do składu wybudowanym na środku „nasypu meandrowego¹”. Punkt (1) oznacza położenie złoża ropy, które powinno zostać odkryte tuż przed wybudowaniem składu. Za pomocą dostarczonych skrzyń budujemy rafinerię.

W czasie, gdy nasi inżynierowie oraz naukowcy, zajęci będą zabawą z budowaniem podstawowej infrastruktury (czyli już od samego początku), za pomocą zapętlania (klawisz shift) rozkazujemy naszym mechanikom naprawę wszystkich pojazdów. Jeśli jesteś leniwy, do przejścia misji, na tym etapie, wystarczą trzy w pełni naprawione i zatankowane czołgi. Oprócz Gorkiego, w składzie mamy dwie osoby, z dobrym poziomem mechaniki, którzy na chwilę obecną są żołnierzami. W miarę możliwości zamieniamy ich, jak najszybciej, w mechaników.

Punkt (1) na mapie, to punkt oznaczający skupisko zrzutu skrzyń. Nie trzeba chyba wyjaśniać, że to tam powinni udać się nasi inżynierowie, przed postawieniem kolejnych budynków. W misji tej nie potrzebujemy fabryki (wystarczy warsztat by zamienić ludzi w mechaników), ani dobrze rozwiniętych badań (zalecam opracowanie dział i rozwinięcia uzbrojenia – można opracować resztę technologii w celu zwiększenia poziomu naukowców). W punkcie (2) warto wybudować koszary, natomiast złożę ropy obwarować dwoma bunkrami od strony wschodniej, rozstawionymi w pewnej szerokości od siebie. Koszary w wskazanym miejscu, przydadzą nam się do obrony bazy przed atakiem z zaskoczenia „od tyłu”. Po rzece krąży arabski poduszkowiec(3), którego kierowca bardzo lubi atakować inżynierów, którzy noszą skrzynie lub cywilów poruszających się po naszym obozie. Uważamy również na spory oddział arabski(4), patrolujący południowy odcinek drogi. Zbytnie wysunięcie się inżynierem w pobliże drogi, może poskutkować jego natychmiastową śmiercią.

W lesie(2) znajdziemy mały, potrzebne do wykonania zadania dodatkowego. Wysyłamy tam, najlepiej, dwóch naukowców oraz żołnierza. Po zdobyciu wszystkich małpoludów (naliczyłem aż trzech), wysyłamy je do laboratorium i badamy nowe, dostępne technologie. Mogą przydać się nam do noszenia skrzyń (choć w związku z słabą rozbudową bazy, za dużo ich nie potrzeba), lub możemy umieścić ich w koszarach, by skutecznie odstraszały wrogi poduszkowiec. Amerykańskiego naukowca nie zabijamy, przesłuchujemy go i puszczamy wolno (będzie przydatny w późniejszych misjach).

¹ **Meander** (inaczej zakole) – fragment koryta rzeki o kształcie przypominającym pętlę lub łuk. Jest to forma związana z krętym przebiegiem koryta rzeki, tworzącym zakręty, pętle i nawroty. [źródło: Wikipedia]

W momencie, gdy nasi mechanicy będą posiadali zatankowane i naprawione czołgi, jedziemy na wschód(1), by odkryć nowopowstałe arabskie umocnienia. Baza jest spora a droga wąska, więc nie ma mowy o przejeździe „na palę”. Wzniesienie przed arabskimi bunkrami utrudnia dodatkowo manewr naszych czołgów. Zazwyczaj nacieram dwoma czołgami, a jeden osłania je, podczas wycofywania się (przeważnie na górze mieszczą się tylko dwa czołgi). Pierwszy podjazd ma za zadanie zaczepienie Arabów. Nie poświęcamy mu zbyt wiele czasu i warto wycofać się, gdy nasze czołgi są jeszcze w dobrym stanie. Po wyświetleniu się okna dialogowego, oczywistym jest, że nie gramy na czas ani nie poddajemy się. Krótko po odrzuceniu oferty szejka, nacierać zaczął pojedyncze arabskie czołgi.

I tu zaczyna się pole dla prawdziwej strategii, ponieważ dużym ułatwieniem jest przejmowanie arabskich pojazdów, gdyż te są szybsze, bardziej zwrotne i lepiej uzbrojone. Polecam rozstawienie dwóch czołgów na północ i południe od głównego wjazdu do naszej bazy i pozwalanie na dojechanie arabom pod same umocnienia przy rafinerii ropy. Gdy wrogi czołg zacznie odwrót, zajeżdżamy mu drogę wcześniej omawianymi czołgami. Przejmujemy pojazd i pozbywamy się jednego żołnierza z arabskiej bazy (ich ilość jest ograniczona). Po zdobyciu, co najmniej trzech czołgów, wyposażonych w karabin gatlinga uderzamy pełną parą na umocnienia. Problem w tym, że po zniszczeniu bunkra, zostaje on odbudowany. Za wszelką cenę, staramy się zabijać uciekających żołnierzy (lub czekamy, aż siły arabskie zmniejszą się po przejęciu kilku pojazdów i zabiciu ich kierowców). Szejka i jego mastodonta atakujemy tylko wtedy, gdy nie jesteśmy pod mocnym ostrzałem z bunkrów (czyli bunkry albo są zniszczone albo nie ma w nich żołnierzy). W przeciwnym wypadku, szejka może uciec – polecam zaznaczenie „nie atakuj” na tej jednostce. Uważamy również aby nie podjechać zbyt blisko bunkrów! Jeśli zostawiliśmy żywych żołnierzy, obwarują oni swoje pozycje minami.

Po przełamaniu arabskiej defensywy, wybijamy wszystkich cywilów w bazie. Ważnym elementem jest to, by **nie niszczyć składu, fabryki i elektrowni!** Budynki te przejmujemy i zaczynamy produkcję pojazdów półgąsienicowych – dwóch komór transportowych oraz, dla całej reszty składu, dział. W kolejnej misji dysponujemy pojazdami, które udało nam się zdobyć, więc komory zapełniamy ropą (na początku misji następnej okaże się, że po dojechaniu na miejsce pojazdom skończyło się paliwo). Arabskie czołgi są mniejsze i bardziej zwrotne, więc spełnią swe zadanie idealnie.

Udajemy się do punktu wyjścia, lecz pamiętamy o arabskim patrolu(4)! Może on zaskoczyć nas zarówno frontalnie, jak i od „tyłu”. Pilnujemy, by komory transportowe jechały w środku konwoju. Do zaznaczonej strefy najlepiej wjechać Gorkim, jako ostatnim.

Oczywiście, nie muszę pisać chyba o konieczności rozebrania laboratorium – po wycofaniu się zobaczymy trzy medale: zabiliśmy szejka i mastodonta, działaliśmy błyskawicznie oraz poznaliśmy tajniki języka małpoludów.





6. Krok po kroku

Poziom trudności: ☆☆☆

Pierwsza misja oceniona na trzy gwiazdki trudności. Naszym głównym przeciwnikiem, wbrew pozorom, nie są Amerykanie, lecz trudny teren. Brakuje miejsca pod budowę dobrych fortyfikacji, fabryk oraz laboratoriów. Dodatkowo, nasze poczynania są skutecznie blokowane przez nacierające, bezzałogowe pojazdy jankesów.

Początek misji może wydać się tragiczny, gdyż dojechaliśmy na miejsce bez paliwa, a baza zaopatrzeniowa jest zniszczona. Jeśli gracz zastosował się do moich porad w poprzedniej misji, powinien mieć na chwilę obecną dwie komory transportowe, wypełnione po brzegi paliwem. Tankujemy nasze czołgi do pełna i nacieramy na bazę im. Owsjenki. Można zastosować technikę podjazdową dwoma czołgami, zaatakować ludźmi od południa i ukrywać się w lesie, lub też skutecznie wjechać, z każdej strony naszymi czołgami, stosując technikę „na pałę”. Obrona bazy jest słaba, stąd też jej odbicie nie powinno być problematyczne. Polecam naprawić palącą się, do niedawna amerykańską, wieżyczkę – ułatwi to nam obronę.

Punkt (1) oznacza najlepsze miejsce pod budowę pierwszego laboratorium. Z racji tego, że czas misji jest praktycznie nieograniczony, polecam rozwinąć na lab czasoprzestrzenne oraz lab komputerowe i w krótkim czasie opracować przewidywanie dostaw oraz odkryć nowe zastosowania Syberytu. Po tym, jak wydobędziemy 100 kryształów, może odezwać się Płatonow, a to utrudni nam dosyć zadanie (o tym będzie mowa później).

Główną linię obrony koncentrujemy przy zachodnim wjeździe i staramy się niszczyć amerykańskie jednostki, już w punkcie (2). Niezniszczone czołgi kierowały się będą w pobliże południowego lub wschodniego wjazdu, gdzie obrona może być trudniejsza. Z racji ograniczonego pola manewru, polecam bronić bazę jednym pojazdem. W przypadku, gdy chcemy rozwinąć bazę pomocniczą(3), powinniśmy starać się nie przepuścić amerykańskich czołgów dalej niż punkt (2), lub też pomyśleć o rozsądnej obronie (pojazd lub bunkry).

W pewnym momencie, przysłuchamy się transmisji radiowej. Brat Burlaka – Wsiewołod jest uwięziony w zdobytej amerykańskiej bazie(2). Na ratunek wyjeżdżamy od razu po usłyszeniu komunikatu, najlepiej samym Gorkim. W tej części misji, powinniśmy docenić uroki i użyteczność arabskich pojazdów. Rzecz jasna wyjeżdżamy z bazy wschodnim wylotem i kierujemy się na północ. Przeszkodą na naszej drodze będą trzy bunkry amerykańskie. Stosujemy taktykę podjazdową (paliwa powinno starczyć, radzę zatankować przed wyjazdem) i po paru minutach powinniśmy spotkać się z Sewim. Na tym etapie misji proponuję wysłać kolejnego mechanika na pomoc Gorkiemu. Gdy pojawią się komory transportowe, zalecam zablokować im drogę ucieczki (będą próbowali się wycofać tą samą drogą, którą przybyli), możemy teraz przetransportować surowce z terminalu do bazy im. Owsjenki, lub postarać się ją obronić (parę minut po naszym przyjeździe, bazę powinien zaatakować oddział wojsk amerykańskich).

Gdy opracowaliśmy wszystkie potrzebne technologie oraz uratowaliśmy Wsiewołoda, możemy przystąpić do fazy zabawy i spróbować zniszczyć amerykańską bazę(1). Uporanie się z nią pozwoli nam w spokoju zająć się budową co najmniej trzech ciężkich dział.

Pod koniec misji odezwie się Płatonov, któremu będziemy musieli oddać część naszych wojsk (polecam zwrócić kiepskich żołnierzy z oddziału Sewiego). W zamian przyśle nam dwie



komory transportowe, zaopatrzone w przydatne surowce. Gdy wybudujemy wszystkie pojazdy, wjeżdżamy w zaznaczoną areę, wszystkimi ciężkimi działami (możemy zabrać również komorę transportową i zaopatrzyć ją w skrzynie lub syberyt). Uwaga, gdyż po zatwierdzeniu okna dialogowego nie ma już odwrotu! Cieszymy się medalami.



7. Lisia nora

Poziom trudności: ☆☆☆

Skonstruowane w poprzedniej misji czołgi oraz przetransportowane surowce sprawiają, że nasz pobyt w „lisiej norze” będzie wyjątkowo krótki. Należy, tylko i wyłącznie, pamiętać aby unikać dróg, które naszpikowane są minami bardziej niż dzisiejsze afgańskie ulice.

Na samym początku po raz kolejny musimy uratować tyłek swojemu bratu, który nie słuchał się wujka Antitheusa wybrał się na spacer... drogą. Uratowanie w misji 6. Wsiewołoda, co prawda przysparza nam dodatkowego problemu (biedak wykrwawia się w środku dziczy), jednakże zyskujemy paru (kiepskich) żołnierzy oraz gotową bazę(1) w pobliżu złoża ropy. Pośpiech jest wskazany, gdyż w naszym składzie nie mamy żadnego medyka – wszyscy są zamienieni w żołnierzy, a laboratorium zostało wysadzone w powietrze. Po dotarciu do bazy budujemy laboratorium, zamieniamy nadające się osoby w naukowców i jednego wysyłamy pojazdem na ratunek bratu Burlaka (powinniśmy zdążyć, gdyż ten posiada ulepszone pole tau).

W międzyczasie budujemy laboratorium uzbrojeniowe, elektrownię oraz szyb naftowy. Jeśli chcesz się troszkę pobawić, postaw fabrykę i resztę potrzebnych budynków. Na środku drogi, w punkcie (2) stawiamy koszary, przydadzą się nam one przy ewentualnej obronie bazy, a przede wszystkim, przy realizacji dodatkowego celu misji. W laboratorium, jako pierwszą opracowujemy bazookę i rozwijamy dostępne technologie uzbrojeniowe. Resztę inwencji pozostawiam graczowi. Po opracowaniu bazooki, wyposażamy w nią wszystkich żołnierzy i umieszczamy w wybudowanych koszarach (jeden nieszczęśnik może zbierać skrzynki).

Ofensywa na Nowy Kabul(1) przypominała będzie niszczenie buldożerem afrykańskich szalaśców. Wystarczą nam góra trzy ciężkie działa: dwa do głównego natarcia i jedno do osłony wycofujących się, uszkodzonych pojazdów. Natarcie zaczynamy od zniszczenia bunkra umiejscowionego na wzniesieniu(2) – za duże pole widzenia oraz rażenia. Kolejne bunkry padną jak zapalki. Pamiętamy, aby nie poruszać się drogą! W miarę możliwości, zabijamy wycofujących się żołnierzy i mechaników. Zbierają się oni w kupie i po pokonaniu przez nas, mniej więcej, połowy dystansu od początku fortyfikacji do głównego składu rozpoczną zmasowane natarcie, z którym nie mamy szans. Widząc grupę szaleńców, kierujących się na nasze działa zaczynamy powolny odwrót i staramy się ich wykończyć, w miarę możliwości, pojedynczo. Po pokonaniu ich, nic nie stoi nam na przeszkodzie przed zniszczeniem całej bazy. Nasze czołgi mogą być dodatkowo osłaniane przez bazookowców.

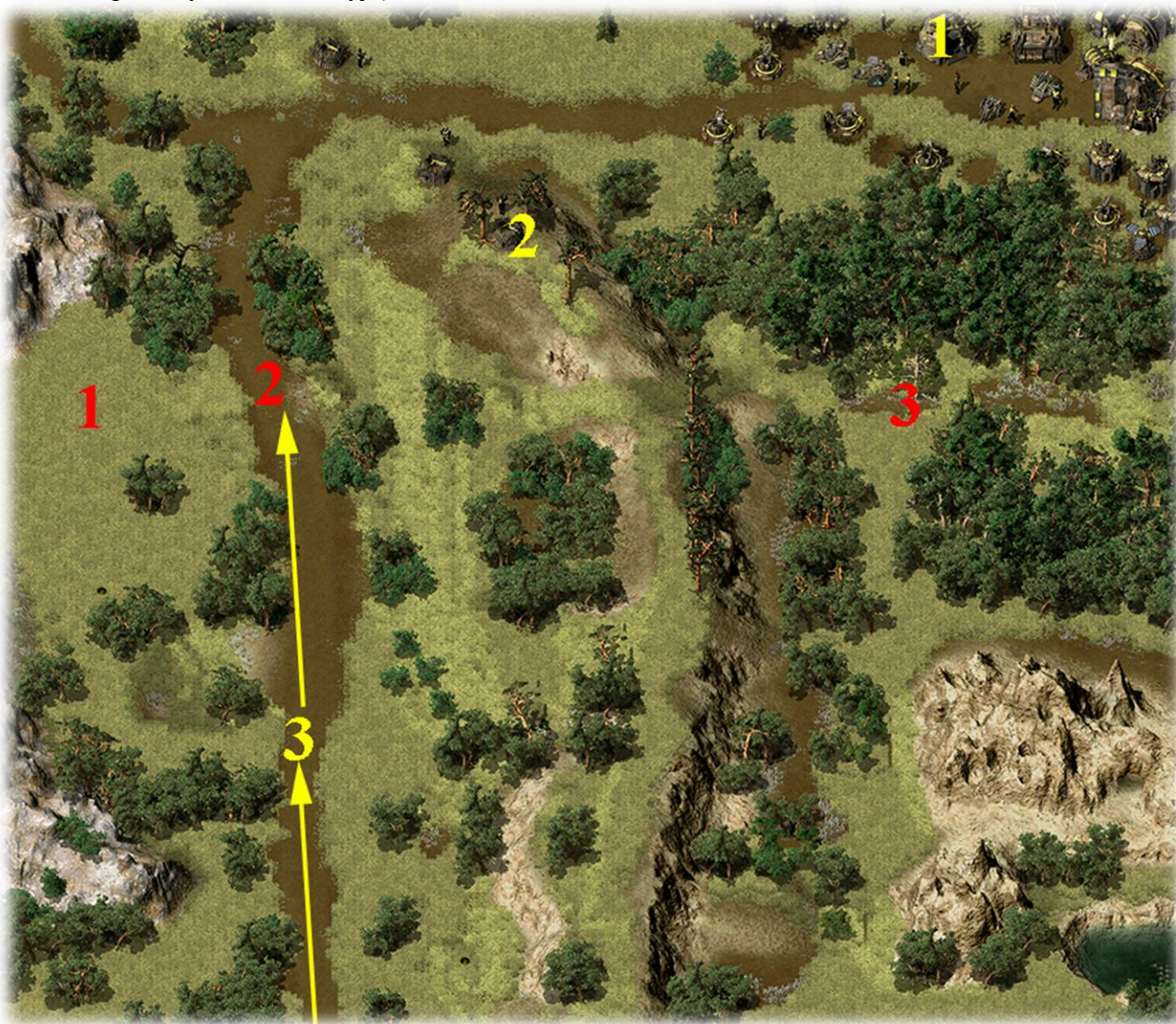
Drugim sposobem na zniszczenie bazy jest wycięcie lasu buldożerem. Niszczymy drzewa sąsiadujące z arabskimi elektrowniami – po ich zniszczeniu baza jest praktycznie bezbronna.

Misja obfituje w niespodzianki. Najpierw pojawi się żołnierz – Raul Xavier, którego okłamujemy i wysyłamy do bazy arabów. Zrobi on nam mały zwiad, dzięki któremu będziemy znali położenie wszystkich budynków. Należy pamiętać, aby skontaktować(3) się z nim przed zniszczeniem bazy; polecam wybrać opcję kradzieży pojazdu. Kolejnym gościem będzie marszałek Jaszin, którego to szczerze mówiąc, rzadko widuję (zwykle niszcę Nowy Kabul zanim się on pojawi na mapie). Budujemy mu pojazd i stawiamy przed nosem, by nie denerwował nas swoją gadką.



Gdy Nowy Kabul będzie już praktycznie zniszczony, dowiemy się, że w naszą stronę, z odsieczą, zmierza Heike Steier(3). Jeśli przy ataku wspomagaliśmy się żołnierzami z bazooką, wysyłamy ich natychmiastowo do wybudowanych koszar! Zamieniamy dwóch, trzech ludzi w normalnych żołnierzy i czekamy na nadejście Heike. Gdy będzie w zasięgu wzroku rozkazujemy naszym ludziom nie atakowanie tej jednostki (łatwo ją rozpoznać, gdyż oznaczona jest kolorem zielonym). Nasi operatorzy bazook szybko rozprawią się z jej obstawą. Ona sama powinna być atakowana tylko i wyłącznie przez zwykłych żołnierzy. Gdy pasek jej zdrowia zejdzie do poziomu czerwonego, wychodzimy naukowcami z laboratorium i ją leczymy.

Da bum! Tssss. Misja zakończona trzema medalami (Nowy Kabul zniszczony błyskawicznie, Heike pochwycona, Sewi żyje).



8. Eskalacja

Poziom trudności: ★

Niemalże najłatwiejsza misja w grze. Gdybym w ocenie poziomu trudności stosował system dziesiętny, misję oceniłbym na 0,3 gwiazdki. Cztery piąte czasu poświęconego w tej misji rozbudowujemy bazę, a następnie bronimy ją przed słabymi amerykańskimi atakami.

Na samym początku misji radzę przejść się oddziałem złożonym z bazookerów i obowiązkowego medyka przy południowych i północnych wzniesieniach(!). Rozstawieni są tam amerykańscy snajperzy, którzy czekają tylko na naszą nieuwagę.

Na poniżej załączonej mapie nie uwzględniono drzew. Początek zabawy polega na walce z „żywą martwą naturą” – bawimy się w drwala i przygotowujemy plac pod budowę bazy. Jak dobrze widać (gorzej jest to widoczne w grze – zasłaniają drzewa) na środku mapy znajduje się niewielkie wzniesienie. Jest to idealny punkt do obrony, a także do sprawnego wydobywania dwóch okolicznych złóż. W punkcie (1) polecam umieścić skład; miejsce to zostawia dobre pole do manewru oraz pozwala na budowę w jego okolicy dwóch laboratoriów (polecam umieścić je blisko składu na wzniesieniu). Resztę „pagórka” zagospodarujemy wieżyczkami i elektrowniami. Punkty (2) są idealnym miejscem pod budowę fabryk - budujemy je w miejscach jak najbardziej wysuniętych na południe oraz pilnujemy, by wszystkie kontrolki rozbudowy fabryki świeciły się na zielono.

Polecam postawić tyle wieżyczek (sterowanych komputerowo), ile będzie to konieczne by baza nie posiadała żadnych luk w obronie (by spełnić cele misji musimy wybudować przynajmniej trzy). Jedynym ograniczeniem w tej misji są surowce (spada bardzo mała ilość skrzyń), więc chcąc nie chcąc nie możemy pozwolić sobie na budowę „mega wypasionej bazy”. Stawiamy jedną wieżyczkę przy zachodnim końcu wzniesienia, drugą po przeciwnej stronie; można również zatroszczyć się o obronę fabryk, stawiając wieżyczkę na południowo-zachodnim końcu bazy. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest budowa wieżyczki wyposażonej w wyrzutnię rakiet w punkcie (3) – rakiety mają dobry zasięg oraz wyrządzają przyzwoite szkody żywym jednostkom. Pozostałe wieżyczki uzbrajamy w sprzęt, zależny od potrzeb (proponuję zainwestować w ckm i karabiny gatlinga). W broń możemy zaopatrzyć również pojazdy; gdy będzie brakowało nam skrzyń rozmontowujemy pojazd i produkujemy kolejny. Licznik pozostanie nienaruszony.

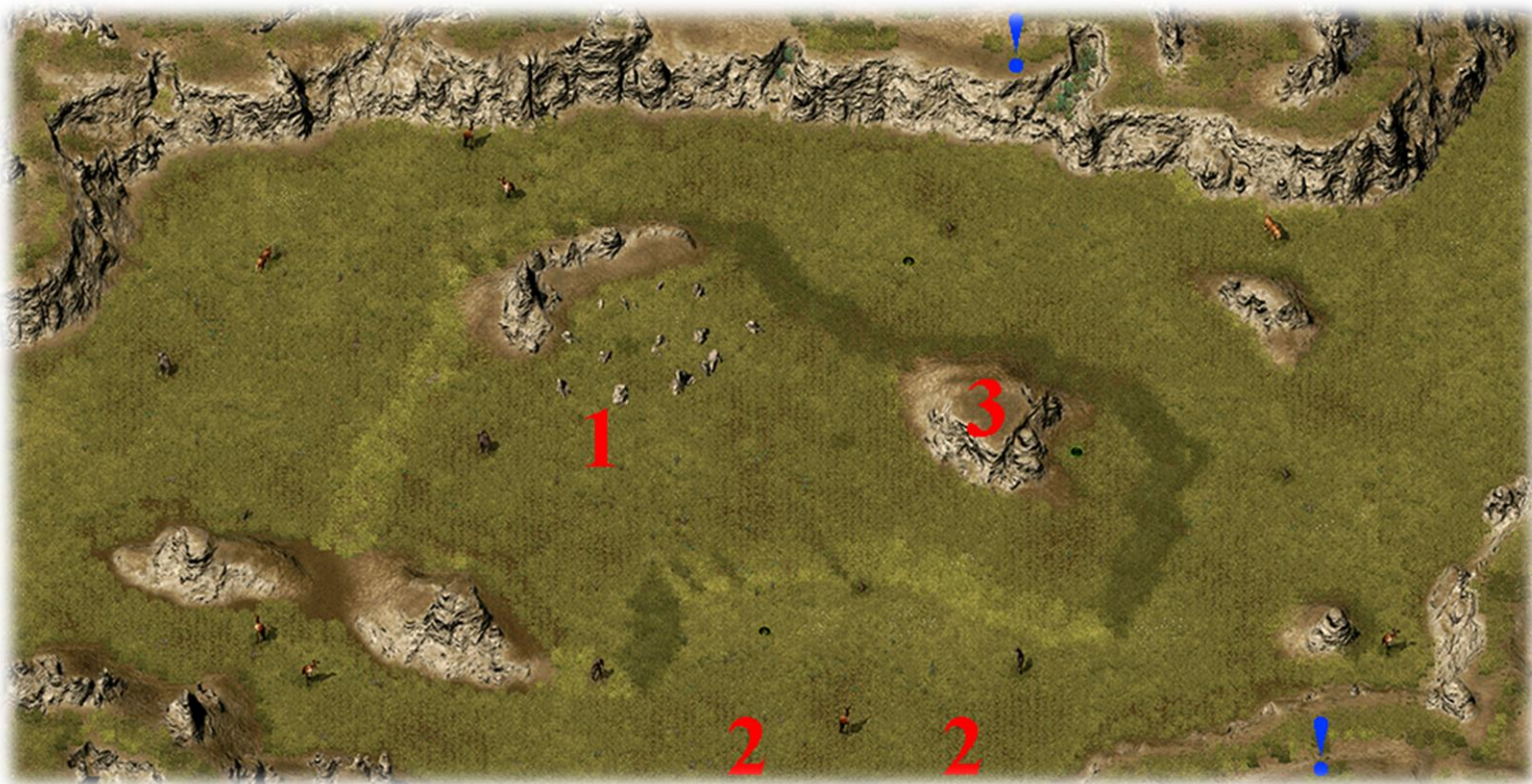
Chwilę po wybudowaniu składu przysłana zostanie do nas Heike. Jest dla nas praktycznie bezużyteczna; czasami pomaga tylko przy budowie budynków. Odezwie się do nas, znany arabski najemnik Kurt, który będzie chciał dokonać wymiany Heike w zamian za budowę koszar, w których można szkolić operatorów moździerzy. Na tę propozycję, oczywiście, się zgadzamy (element konieczny do otrzymania medalu. Chwile później zatelefonuje do nas Gensher, który w zamian za wydanie zdradzieckich renegatów (Kurta i jego kompanów), przysła nam sporą ilość zasobów. Decyzja należy do gracza – będzie ona miała swoje odbicie w kolejnych misjach kampanii (wydanie najemników lub dotrzymanie układu). W przypadku, gdy dotrzymamy umowy i wybudujemy koszary, odsyłamy Heike w lewy dolny róg mapy; jeśli nie pojawi się ona w umówionym miejscu, lub zaatakujemy Kurta, Legion zacznie nas nękać małymi atakami (mogą wyrządzić sporo szkód. Jeśli zdecydujemy się wydać Kurta,



możemy zabić Heike; będzie ona tylko i wyłącznie chodziła za Burlakiem i chciała odstrzelić mu głowę.

Misja obfituje w szereg zdarzeń losowych. Twoi podopieczni będą chcieli udać się na polowanie, postrzelać do beczek czy pójść na urlop. Za każdym razem się zgadzamy; będzie to miało przełożenie na zdobycie medalu. W misji tej Burlak wybiera sobie czołg; produkujemy obojętnie jaki pojazd (kwestia gustu i upodobań) z ręcznym sterowaniem i wsadzamy w niego Gorkiego. Nie muszę chyba dodawać, że do opracowania będziemy mieli technologię AI, co pozwoli na konstruowanie pojazdów oraz sterowanych komputerowo oraz, co ważniejsze, do przebadania będzie dostępna technologia ograniczonej teleportacji, którą również testujemy („doprowadzamy pasek życia pojazdu do czerwoności”).

Pod koniec misji zaatakują nas siły amerykańskie. W przypadku, gdy odesłaliśmy Heike do Kurta, skontaktuje się ona z nami z propozycją małej pomocy (zalecam ją przyjąć). Jeśli dobrze rozstawiliśmy wieżyczki oraz bunkry, w których znajdują się bazookerzy i operatorzy mózdzierzy, możemy iść zrobić sobie kawę i czekać na trzy medale (jeszcze raz przypominam o konieczności budowy trzech wieżyczek oraz każdej rozbudowy fabryki i laboratorium!).



9. Misja Epsilon

Poziom trudności: ★★

Atak na Epsilon(1) jest doskonałym miejscem dla fanów budowy wielkich baz. Zrzuty są częste, dostępnych jest dużo technologii do opracowania, a ataki na naszą bazę nasilają się w czasie. Przebicie się przez umocnienia bazy, może wydać się problematyczne, gdyż umocnienia są całkiem spore (dobrze rozwinięte ciężkie działa i snajperzy w koszarach), lecz to tylko gra pozorów.

Misję zaczynamy od wyboru małej drużyny i miejsca startowego(1). Proponuję wybrać jednego naukowca, jednego inżyniera, trzech mechaników i resztę żołnierzy (nie przydadzą się na nic więcej poza obroną bazy). Co do pozycji startowej(1), każda ma swoje wady i zalety. Miejsce wysunięte najbardziej na **wschód** położone jest blisko bazy Epsilon, co sprzyja ostrzelaniu południowych i wschodnich umocnień bez wychodzenia z własnej bazy. Wadą tej pozycji jest stosunkowy brak miejsca oraz drzewa, zasłaniające linię strzału dla naszych jednostek. Pozycja **południowa** sprzyja najbardziej dużym budynkom (fabryka, laboratoria), lecz jej umiejscowienie (poniżej dwóch wzniesień), czyni ją trudną do obrony.

Osobiście polecam pozycję **zachodnią** – mimo faktu, że jest to miejsce wysunięte najdalej od epsilon to służy ono doskonałej rozbudowie oraz jest idealne do obrony. Jak już wspomniałem w misji tej, ataki na naszą bazę stopniowo się nasilają. Posiłki amerykańskie pojawiają się początkowo, tylko i wyłącznie w punkcie (2) i zmierzają wprost do naszej bazy. Skuteczne rozmieszczenie wieżyczek(2) zaowocuje tym, że nie będziemy musieli martwić się nadciągającymi atakami (no może tylko naprawą, gdyż wieżyczki komputerowe szybko rozprawią się z wrogiem). Najbardziej zbliżone do punktu (2) wieżyczki powinny być zaopatrzone w karabiny gatlinga (góra dwie - amerykańscy piechurzy są dobrze doświadczeni), wspomagać je powinno jedno lub dwa ciężkie działa, a dla pewności warto zainwestować również w wyrzutnię rakiet. Dodatkowo, polecam umocnić północno-wschodni kraniec wzniesienia, gdyż w późniejszych etapach misji Amerykanie rozpoczną ofensywę również z punktu (3). Fani fortyfikacji, mogą totalnie zamknąć wjazd do bazy, budując umocnienia na wzniesieniu oznaczonym jako (3). Wtedy mamy pewność, że do naszej bazy nawet mysz się nie prześlizgnie, a dodatkowo z miejsca tego, łatwo ostrzelać amerykańskie południowe i południowo-zachodnie fortyfikacje.

Podczas budowy bazy, polecam wybrać się jednym czołgiem do bazy arabskiej(1). W zależności od naszego wyboru w poprzedniej misji Arabowie albo się wycofają (nie wydałeś Gensherowi zdrajców), albo podłożą miny pod część północno-zachodnich amerykańskich fortyfikacji i wysadzą je, gdy rozpoczniesz atak (wydano Gensherowi zdrajców). Polecam jak najwcześniej oddać strzał w kierunku bazy (nie stracimy medalu przez zwłokę przy ataku).

Najlepiej atakować pojazdami sterowanymi komputerowo, a jako support zastosować manualne czołgi (mechanicy będą naprawiać uszkodzone pojazdy i osłaniać tyły, przed ewentualnym zaskoczeniem przez amerykańskie posiłki). Atak rozpoczynamy od północno-zachodu, gdyż tamtejsze fortyfikacje są mocno osłabione. Baza Genshera, będzie nam mocno przeszkadzała, więc łatwo możemy ją rozmontować lub zniszczyć.

Koncentrujemy się na zniszczeniu składu i małą, które go naprawiają. Zazwyczaj robią to od strony lasu, więc trzeba podjechać odpowiednio blisko. Gdy zniszczymy główne źródło



energii, nie straszne nam będą ani wieżyczki ani pojazdy (większość z nich jest zdalnie sterowana). Jedynym zagrożeniem są koszary z snajperami, które niszczymy pojazdami komputerowymi.

Na każdym laboratorium zaznaczamy opcję „nie atakuj”. Atakujemy je powoli, słabą siłą. Na naukowców polecam zastosować karabiny (strzały z nich nie są obszarowe, co za tym idzie nie uszkodzamy dodatkowo laboratorium). W pogotowiu mamy inżyniera, którym najpierw naprawiamy palące się laboratorium po zabiciu naukowców, a później po postawieniu lub przejściu składu – zajmujemy je.

W naszych laboratoriach polecam przebadać wszystkie technologie i skupić się na technologiach czasoprzestrzennych (amunicja czasoprzestrzenna) i komputerowych. Nie zapomnij, że czołg Burlaka musi zostać nietknięty! Jeśli zostanie on zniszczony – stracimy medal. Jeśli działaliśmy szybko, zabiliśmy wszystkich naukowców, opracowaliśmy to, co trzeba – cieszymy się medalem.



10. W pogoni za postępem

Poziom trudności: ★

Dogonić postęp znaczy tyle, ile spotkać się z paroma nowymi nowinkami technicznymi Arabów i dowiedzieć się co nieco o nowych układach politycznych. Misja ta jest krótka, powinna graczowi zająć do paru minut.

W misji potrzebnych nam będzie trzech mechaników oraz naukowiec. Proponuję wziąć również ze sobą żołnierzy, wyposażonych w bazooki. Prawie każda jednostka ma do dyspozycji czołg, de facto przydadzą nam się tylko i wyłącznie pojazdy z podwoziem gąsienicowym. Doskonałym rozwiązaniem byłoby tu posiadanie czołgu Burlaka, wyposażonego w ciężkie działo lub wyrzutnię rakiet. Na wzniesieniach(1), położonych na wschód od naszej pozycji startowej znajdują się umocnienia, w których siedzą arabscy operatorzy moździerza. Z racji na duże pole rażenia, zniszczenie ich może okazać się problematyczne. Używamy do tego pojazdów wyposażonych w ciężkie działa i wyrzutnie rakiet. Dobrym rozwiązaniem będzie przerzucenie paru czołgów w pobliże, widocznych na mapie, zjazdów z wzniesień, gdyż po zniszczeniu bunkra arabscy najemnicy próbowali będą uciekać (przy każdym z bunkrów stoi pojazd).

Po uporaniu się z denerwującymi umocnieniami, udajemy się na południe i przejeżdżamy przez las(2). Oprócz grzybów znajdziemy tam również, małe kamikadze, które niszczymy natychmiastowo! Jedna taka mała potrafi wyrządzić wielkie szkody naszej drużynie.

Dojedziemy do południowej przeprawy, która broniona jest przez snajpera w bunkrze(4). Wybieramy tylko pojazdy wyposażone w podwozie gąsienicowe (innymi czołgami tu nie przejeździemy), najlepiej dwa pojazdy wyposażone w ciężkie działa. Nie robi on poważnych uszkodzeń, lecz może nieźle postrzelić kierowcę. Pilnujemy ich pasku zdrowia, gdy ten zmniejszy się znacząco, wycofujemy jednostkę i leczymy ją. Gdy podjedziemy za blisko do bunkra, zaatakuje nas oddział pojazdów z miotaczami ognia. Nasze szanse w walce z nimi są małe, więc wycofujemy od razu ciężkie działa i z napastnikami rozprawiamy się całą grupą. Staramy się nie pozwolić na wycofanie uszkodzonych pojazdów wroga.

Jeśli w misji 8 „zwróciliśmy” Heike Kurtowi oraz skorzystaliśmy z ich pomocy „powstrzymania” amerykańskiego ataku, w misji tej będzie ona skłonna zdradzić nam położenie min w strefie(3). Zdobędziemy również parę interesujących informacji na temat sytuacji Legionu. Podczas przeprawy przez pole minowe, atakowani będziemy przez arabskie poduszki. Dojedziemy do północnej przeprawy na rzece, którą przejechać mogą wszystkie nasze jednostki. Jedynym problemem w tym miejscu jest to, że drogi na północy są wąskie, a szkoda marnować paliwo i swoje nerwy (w pobliżu bazy czeka nas również walka z pojazdem, wyposażonym w laser).

Po odpowiednim zbliżeniu się do bazy i uporaniu z wszystkimi trudnościami (małe, pole minowe, snajperzy, ataki zmotoryzowanych oddziałów arabskich), obojętnie którą z dróg, nie stoi nam na przeszkodzie w uwolnieniu profesora(2). Arabskie umocnienia są słabe i bardzo szybko padają. Problemатyczne może być tylko zniszczenie koszar, jeśli pozwoliliśmy, by żołnierze legionu wycofali się z pola walki. Artefakt znajdziemy w punkcie(1). W momencie, gdy nasza jednostka wsiądzie do pojazdu, zakończymy misję.



11. Nowe zakończenie

Poziom trudności: ★★★★★

Nadszedł moment, gdy trzeba wykazać się sporą dawką pomysłowości. Naszym zadaniem jest atak na dobrze ufortyfikowaną bazę Beta. Zadanie będzie ułatwione nowymi technologiami, lecz dla początkującego gracza przejście fortyfikacji tej bazy, może okazać się niemożliwe.

Na początku rozgrywki powinniśmy szybko skonstruować fabrykę, w której wyprodukujemy dwa buldożery. Czas w jakim się uwiniemy, będzie kluczowy dla naszego medalu. Dlatego też, warto przemyśleć kwestię ulokowania poszczególnych budynków. Skład proponuję umieścić w wygodnym miejscu na środku mapy (1). Pozycja ta umożliwi objęcie swoim zasięgiem dwóch złóż ropy (po prawej stronie) oraz złoża Sybertytu (strona lewa) – unikniemy konieczności transportu surowców z jednego składu do drugiego. Pozycje (2) są dobrym miejscem pod budowę laboratorium i fabryki. Polecam zmieścić te trzy budynki w jednym punkcie (łatwiej i szybciej dysponuje się wtedy jednostkami) – między drzewami w prawym punkcie zmieści się fabryka, elektrownie i laboratoria.

Po skonstruowaniu buldożerów i obejrzeniu cut-scenki, przechodzimy do meritum naszych przygotowań do ataku na Betę. Przede wszystkim opracowujemy technologię, potrzebną do postawienia urządzenia teleportującego (ułatwi nam to znacznie zabawę i przyspieszy upadek Bety), następnie zajmujemy się opracowaniem bazook, maksymalnym rozwinięciem uzbrojenia, technologii podstawowych oraz nauk sybertytowych (nasze pojazdy muszą być szybkie i zwrotne). Przyda się również technologia AI – oprócz ciężkich i silnych ręcznych HG, powinniśmy skonstruować kilka komputerowych wyrzutni rakiet na średnim podwoziu kołowym.

Do wyboru mamy trzy drogi ataku:

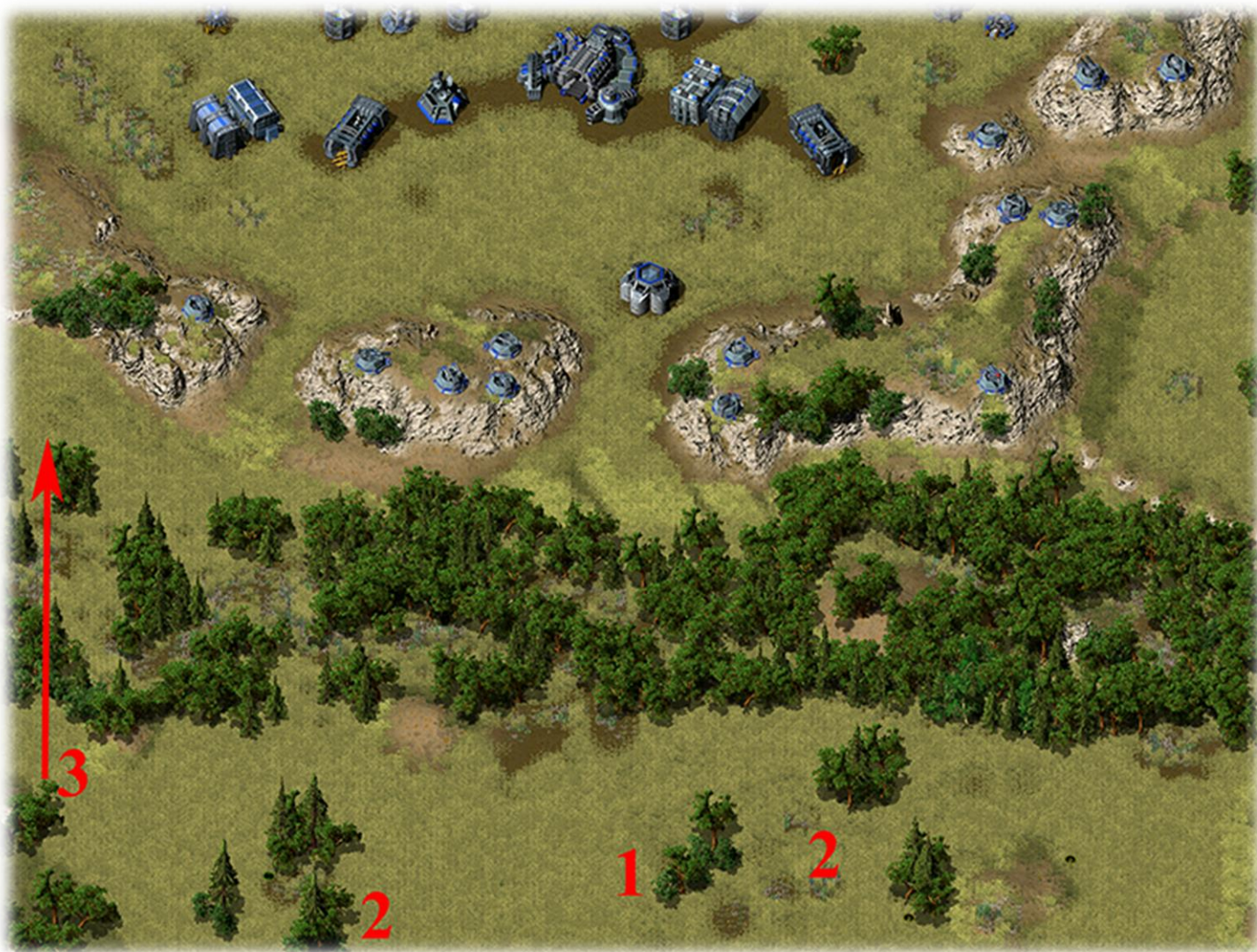
- **Środkową** - gdzie poległa większość naszych znamienitych towarzyszy. Atak od tej strony jest tożsamy z utratą medalu za nieprzemyślany atak.
- **Wschodnią** – gęsty las utrudnia manewry pojazdami, lecz stanowi idealną osłonę dla ludzi. Skalna półka uniemożliwia podstawowy atak pojazdami. Aby zaatakować z tej strony należy najpierw oczyścić drogę bazookowcami i ustawić naukowcem wyjście z teleportu. Wadą ataku z tej strony jest słabe pole manewru, a dodatkowo przesyłanie pojazdów przez teleport zajmuje niemałą chwilę i naraża się je na porządny ostrzał. Atak samymi jednostkami jest powstrzymywany przez dobrze wyszkolonych snajperów, mających dalekie pole zasięgu. Jeśli uda nam się pokonać wschodnie umocnienia, pojazdy nie będą mogły przejechać do głównej bazy (wąska przeprawa).
- **Zachodnią** – Wystarczy wyczyścić szeroki pas lasu, zaczynając od krawędzi mapy (3). Nasze buldożery będą pod ostrzałem wyrzutni rakiet, która sama nie może za wiele zdziałać. W miarę zbliżania się do fortyfikacji, do ataku włączy się ciężkie działo, laser oraz pojazd, wyposażony w kolejną wyrzutnię rakiet. Atak przeprowadzamy zwrotnymi wyrzutniami rakiet na średnim podwoziu. Ubezpieczamy je bazookowcami, spowalniającymi i teleportującymi wroga. Naszym głównym celem są inżynierowie naprawiający bunkry (każde wzniesienie ma swoich inżynierów. Po ich zabiciu, upadek fortyfikacji to tylko kwestia czasu). Nie należy zapominać o sprawnych manewrach



pojazdami. Nie powinno być ich za dużo, gdyż utrudnia to skuteczny odwrót do naprawy. Pojazdy powinny być reperowane błyskawicznie – tak, żeby inżynier nie zdążył naprawić budynku (do zabicia inżynierów proponuję używać opcji zapętlonego ostrzału pola.)

Po pokonaniu fortyfikacji, wchodzimy przeprawą do bazy i opcjonalnie stawiamy wyjście teleportu dla naszych pojazdów (przydadzą się do likwidacji snajperów na wschodzie bazy i potencjalnych wozów nieprzyjaciela). Po zniszczeniu składów baza jest już prawie bezbronna. Koszary polecam zniszczyć bazookowcami z jednego z wzniesień - z chwilą zabicia ostatniego żołnierza amerykańskiego misja się zakończy. Ciężko zdobyć tu trzy medale.

- Jeśli od samego początku działaliśmy szybko i sprawnie, a przy tym nie ponieśliśmy strat własnych – dostaniemy medal
- Jeśli zaatakowaliśmy od innej strony, niż środek – dostaniemy medal
- Jeśli opracowaliśmy teleport – uwaga – dostaniemy medal.





Zanim przejdziemy do kolejnej misji...

Misja 11 we wszystkich kampaniach przynosi nam pewien rozłam i zwrot fabuły. Kampania rosyjska oferuje nam trzy zakończenia, w zależności od tego, komu odpiszemy na wiadomość. „Komputer osobisty” Burlaka jest o tyle ciekawy, o ile wszystkie komendy zapisane są w języku angielskim, lecz litery stylizowane są na cyrylicę ☺

1. **Unauthorized acces** – Zostajemy wierni sprawie ZSRR, dokonujemy przewrotu.
2. **Prof. Gossudarov** – Przyłączamy się do Przymierza.
Quit – Zostajemy oskarżeni o zdradę i rozstrzelani.



Najpierw opiszę wszystkie misje prorosyjskie, a później przejdę do omówienia misji Przymierza.

12. Rewolucja październikowa

Poziom trudności: ★★★★★

Nadeszła pora przejąć władzę i dowodzenie. Jeśli nie mogłeś zdzierżyć już rozkazów Płatonowa, będziesz miał okazję wyżyć się na nim po stokroć. Nazwa misji jest jednak dosyć myląca, gdyż zaczynamy ją dysponując trzema postaciami i opcjonalnie czołgiem ☺

Aby pozbyć się Płatonowa raz na zawsze, trzeba zebrać sojuszników i armię. Zjednać sobie możemy czterech dowódców, którzy charakteryzują się zupełnie odmiennymi cechami osobowości.

- (1) **Prawdziwy komunista.** Po zdaniu „testu” obejmujemy dowodzenie nad całą bazą i wszystkimi ludźmi.
 - a. Skrót ZSRR oznacza?: *Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich.*
 - b. Słynny "Manifest komunistyczny" napisano w roku?: *1848.*
 - c. Kluczowa dla marksizmu książka "Das Kapital" napisana została przez?: *Karola Marxa.*
 - d. Drugie imię Lenina brzmiało?: *Iljicz.*
 - e. Rewolucja Październikowa 1917 roku miała miejsce?: *Siódmego Listopada.*
 - f. Kto z wielkich przywódców proletariatu przyrównał Alaskit do kuli, na którym opiera się kaleki imperializm?: *L. D. Trocki.*
- (2) **Naukowiec.** Aby zjednać sobie jego przychylność, musimy zabezpieczyć artefakt. Wiąże się to z zadaniem zabicia wszystkich uciekających naukowców – o czym wspomnę później. Po dostarczeniu mu do bazy i wylądowaniu artefaktu odda nam paru ludzi i będzie produkował dla nas (kiepskie) pojazdy.
- (3) **Brutal.** Zielona baza będzie dla nas nie lada wyzwaniem. Dowodzący bazą wymaga od nas, abyśmy go zaatakowali. Podda się po zniszczeniu składu. Mamy tu wybór: albo zaatakować bazę i stracić medal („część baz było można zdobyć nie używając przemocy”), albo tymczasowo odpuścić sobie tę bazę.
- (4) **Tchórz.** Jeśli zdobyliśmy przychylność pozostałych trzech dowódców, dostaniemy garstkę ludzi i pojazdy. Jeśli nie przejęliśmy kontroli nad trzecią bazą – nie zdobędziemy i tej.

Mamy więc dwa warianty: albo zdobyć wszystkie bazy przed atakiem na Płatonowa i stracić medal, albo zdobyć dwie bazy a pozostałe pozostawić w spokoju i odbić je siłą, podczas gdy wycofa się do nich Płatonow. Polecam drugi wariant.

Chwilę po zdobyciu **pierwszej** bazy proponuję rozpocząć program naukowo-techniczny. Opracowujemy najpotrzebniejsze technologie (rozwinęcia technologii podstawowych, uzbrojenia itp.), konstruujemy komorę transportową, czołgi (polecam manualne ciężkie działa i wyrzutnie rakiet – ludzie których dostaniemy są słabo doświadczeni, można równie dobrze skupić się na komputerowo sterowanych pojazdach).

Po tym jak uwiniemy się z konstrukcją pojazdów i badaniami, udajemy się do bazy **drugiej**. W pewnym momencie gry z bazy Płatonowa uciekać zaczną **naukowcy**, którzy zamierzają



dołączyć do Przymierza. Proponuję rozmieścić jednostki (karabiny gatlinga) na środku bagna, a przy rzecznej przeprawie działo, bądź ciężkie działo i jakiegoś żołnierza. Przez bagno przedzierać się będą pieszo naukowcy, a przez przeprawę będzie próbował przejechać Gossudarov, wiozący artefakt. Po wypakowaniu artefaktu z komory w drugiej bazie, otrzymamy ją ludzi i pojazdy.

W tym momencie teoretycznie jesteśmy gotowi do ataku na bazę Płatonowa. Odpuszczamy sobie dwie pozostałe, gdyż po ataku na zieloną bazę stracimy medal. Fortyfikacje bazy naszego rywala są słabe, lecz dysponuje on wieloma silnymi pojazdami i Behemotem. Blisko umocnień wroga proponuję postawić koszary i umieścić tam naszych bazookowców – będą oni spowalniać wroga i zapewnią świetną siłę ognia (koszary zwiększą przeżywalność naszych, w większości niedoświadczonych, podopiecznych). Przed bazą rozegra się duża bitwa. Od naszych umiejętności zależy to, czy zdołamy odeprzeć nacierające jednostki nieprzyjaciela. Płatonow dba o swoje czołgi, stąd uszkodzone jednostki są naprawiane. Rób tak samo i dopilnuj, by każdy wrogi czołg został szybko zniszczony.

Pozbądź się umocnień wroga wysuniętych najbardziej na północ, unikaj zabijania naukowców i mechaników, gdy nie jest to konieczne. W chwili, gdy zbliżysz się do składu, Płatonow powinien uciec z bazy, a ta po zniszczeniu składu zostanie oddana Tobie pod komendę, wraz z całym personelem. Płatonow uda się do bazy trzeciej albo czwartej, powtarzamy schemat ataku na bazę tak długo, aż doniesiemy sukces (bazy te są słabsze, niż pierwotna baza Płatonowa).

Jeśli nie przejąłeś żadnej bazy siłą (nie wliczając w to bazy Płatonowa) i zabiłeś wszystkich uciekających naukowców – cieszysz się kompletem medali.



13. Triangulacja

Poziom trudności: ☆☆☆

Grając pierwszy raz w tą misję możemy odczuwać pewien dyskomfort z powodu braku podstawowych zasobów: ropy i Sybertytu. Budowa laboratorium czasoprzestrzennego wymaga 20 jednostek tego surowca; pytanie skąd go wziąć?

Na początku misji proponuję zabrać ze sobą jednego najlepszego mechanika (oprócz Gorkiego), trzech żołnierzy (w tym 2 z bazooką), obowiązkowego inżyniera (Kozłowa) oraz jednego naukowca (oprócz Bystrowa).

Grę zaczynamy w lewym dolnym rogu mapy. Naszym priorytetem będzie zapewnienie sobie stałego dostępu do surowców, stąd też udajemy się na północ do punktu (1), gdzie po zniszczeniu słabych fortyfikacji przejmujemy bazę. Proponuję spróbować naprawić umocnienia bazy – odwleczcie to moment rozpoczęcia ataków na naszą bazę główną. Następnie udajemy się w kierunku punktu (2), gdzie wykonujemy identyczną czynność. Pierwsza zajęta baza dostarczała nam będzie ropy (potrzebnej do rozpoczęcia zaawansowanych badań), druga zaś – Sybertytu.

Po drodze możemy spotkać kilka pojedynczych patroli (żołnierze strzelający do zwierząt i małpoludów), których z łatwością się pozbywamy. Dodatkowo z baz (1) i (2) do bazy (3) konwojowane są surowce. Możemy napotkać parę wrogich pojazdów eskortujących komorę transportową.

Naszą główną bazę operacyjną należy założyć w punkcie (1). Znajdziemy tam najwięcej przestrzeni pod budowę składu, warsztatu, laboratorium i umocnień. Punkt (2) jest idealnym miejscem do budowy laboratorium. Odpowiednio umiejscowione komponuje się z drzewami i zapewnia dużo miejsca do przejazdu naszym pojazdom. W miejsce (3) idealnie wpasowuje się warsztat (jeśli któreś z pól oznaczone jest na czerwono – nie przejmujemy się). W punkcie (4) stawiamy koszary, oraz w późniejszym etapie rozgrywki – dalsze fortyfikacje.

Naszym priorytetem jest budowa buldożera i wycinka drzew utrudniających funkcjonowanie bazy. Usuwanie drzewa blokujące miejsca pod rozbudowę warsztatu oraz, wedle uznania, fortyfikacji. Laboratorium umiejscowione w punkcie (2) obowiązkowo powinno posiadać rozbudowę czasoprzestrzenną – drugą połowę można wzbogacić o rozszerzenie uzbrojeniowe. Technologię artefaktu proponuję przestudiować jako ostatnią a na początek zająć się rozwinięciem technik naszego uzbrojenia – ciężkie działo, bazooka, rakiety i wszystkie rozwinięcia uzbrojeń. Następnie zrobić to samo z technologiami czasoprzestrzennymi. Idealnym dodatkiem do naszych fortyfikacji będą dwie wieżyczki z wbudowanym spowalniaczem czasu.

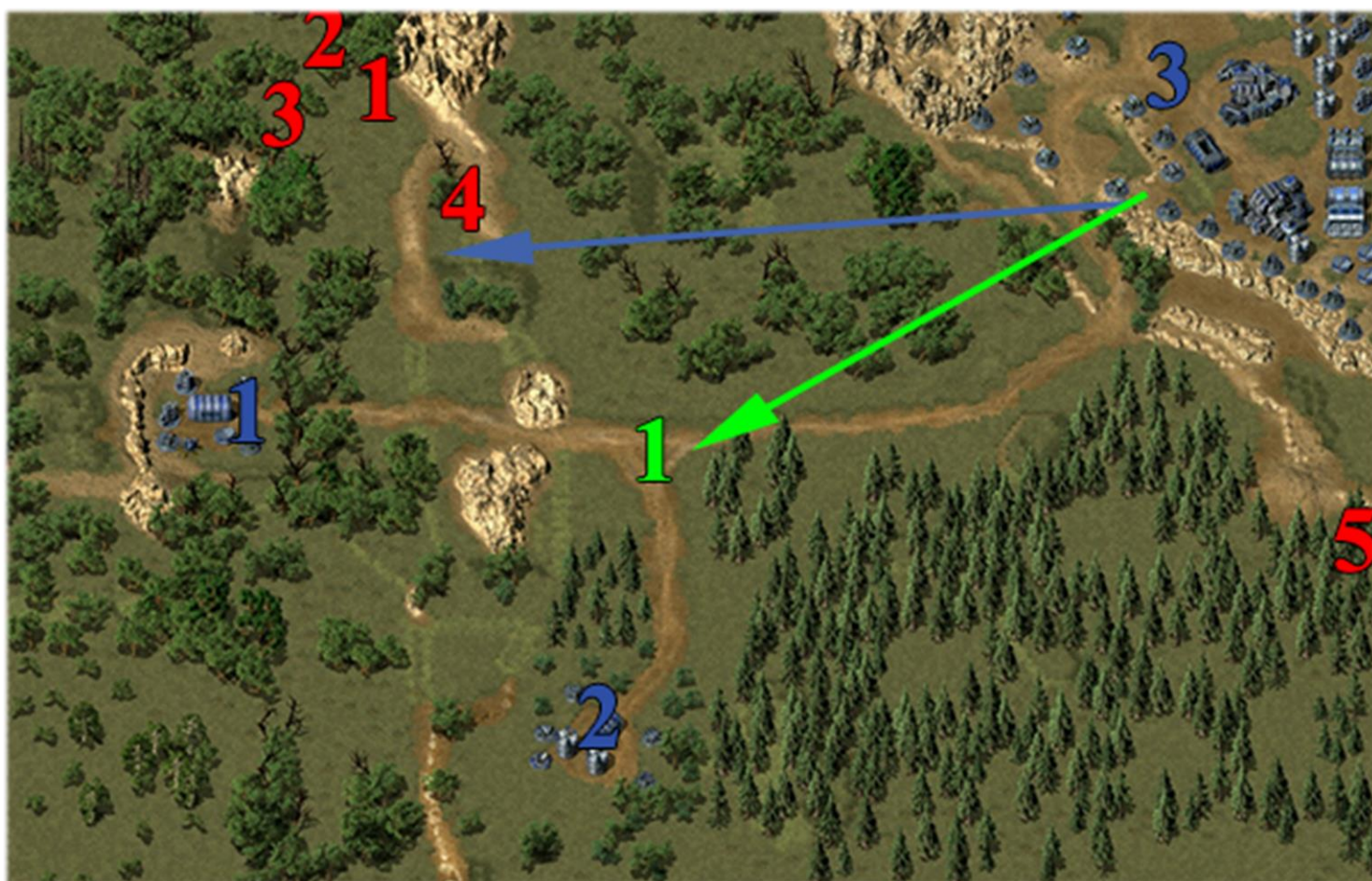
Z amerykańskiej bazy (3) systematycznie wyjeżdżać będą pojazdy, które zmierzały będą wprost do naszej bazy (lub najpierw do baz zaopatrzenia, jeśli zdołaliśmy naprawić ich wieżyczki). Ich linia ataku jest prosta i zawsze zatrzymają się na naszych fortyfikacjach. 3 bazookerów i spowalniacze czasu powinny wykonać swoją robotę. Nic nie stoi również na przeszkodzie, abyśmy lepiej rozwinieli swoje umocnienia. Jeśli wyładujemy z komory transportowej artefakt – Amerykanie będą starali się go nam **wykraść** używając szybkiej komory transportowej – nie powinna być w stanie przemknąć obok naszych umocnień.



W pewnym momencie gry otrzymamy informację, iż McMilan dołączył do **Przymierza**. Aby skutecznie wymazać z historii jego nazwisko ustawiamy swoje siły (polecam wziąć wszystkich żołnierzy i Gorkiego. Oddział ubezpieczać może jeden medyk) w punkcie (1) zaraz po usłyszeniu komunikatu. Niedługo po tym, najedzie nasz cel. Na samym początku zajmujemy się pojazdami innymi, niż czołg McMilana – on sam nie jest mechanikiem i nie wyrzuci nam za dużych szkód. Czasami ucieczka McMilana połączona jest z amerykańskim atakiem na naszą bazę – musimy wtedy uporać się z dwa razy większym oddziałem. W razie opieszałości, John da nogę i stracimy medal.

Gdy pocujemy się na siłach (wszystkie odkrycia technologiczne, kilka pojazdów sterowanych komputerowo) możemy przystąpić do budowy kolejnego laboratorium w punkcie (5). Znajduje się on w pobliżu bazy wroga, lecz poza zasięgiem amerykańskich maszyn obronnych. Sekret do budowy bazy tkwi w użyciu buldożera do wycinki lasu. Możemy zrobić to naszym mechanikiem zaraz po oczyszczeniu z drzew naszej pierwszej bazy (w zagajniku ląduje sporo dostaw, do których nie może dostać się nasza komora transportowa). Jeśli przed budową drugiego laboratorium nie zniszczyliśmy bazy wroga(3), ataki będą kontynuowane (warto zbudować koszary). Budowę drugiej bazy można zacząć już wcześniej przy użyciu np. komputerowo sterowanego dźwigu.

Medale dostaniemy za: zabicie McMilana, dokładne pomiary, opracowanie i zbudowanie spowalniaczy czasu.



14. Barwy główne

Poziom trudności: ☆☆☆ (+)

Zniszczenie arabskiej bazy może okazać się zadaniem banalnym ale możemy też na własne życzenie je sobie utrudnić. Choć do dyspozycji mamy tylko garstkę ludzi, skorzystać będziemy mogli z pomocy Legionu najemników(1) (w zależności od naszych decyzji przewodzić mu będzie albo Heike albo Farmer).

Podobnie jak w poprzedniej misji, do dyspozycji oddany nam został nieciekawym, zalesionym teren. Na samym początku warto skupić się na dokładnym rozmieszczeniu budynków. Pomijając fakt, że Arabską bazę(1) można zniszczyć dwoma pojazdami oraz bazookowcami już na początku gry, budujemy skład w punkcie (1). Punkt (2) oznacza miejsce przeznaczone pod laboratoria (osoba, której się chce może postawić w tej misji aż 4 różne laboratoria). W punkcie (3) należy ulokować fabrykę, a punkt (4) zaopatrzyć w koszary. Naszym priorytetem jest budowa buldożera, który umożliwi nam zdobycie miejsca pod budowę pozostałych budynków, oraz da dostęp do zabudowy złoża Syberyty(1).

Arabowie zaczną przypuszczać regularne ataki – albo wysyłali będą bomby samobieżne, które, w razie ominięcia naszych fortyfikacji, za cel przyjmą sobie chodzących po bazie ludzi, albo zmasowane ataki pojazdów i ludzi. Dobrym rozwiązaniem stanie się budowa spowalniaczy czasu oraz użycie rakiet spowalniających. Podczas owego zmasowanego ataku, wrogi naukowiec dwukrotnie spróbuje skazić złoża znajdujące się nieopodal naszej bazy(1) (czasami skażenie dotyczy również pozostałych złóż na mapie). Jeśli się mu to uda, stracimy medal – warto w tym miejscu zbudować bunkier lub wykorzystać pojazd zaopatrzony w karabin.

Naszą sytuację na początku misji określić można jako nieciekawą, lecz z pomocą przyjdą nam przyjaciele z Legionu (bez znaczenia czy zgodzimy się na ich pomoc, czy ją odrzucimy – rezultat po zniszczeniu bazy Szejków będzie ten sam – ukradną nam plany). Warto odrzucić ofertę dowódcy Legionu, by później dołączyło do nas kilkoro doświadczonych najemników – za darmo. Budujemy arabskie laboratoria (ewentualnie fabrykę i wieżyczki, które zaopatrzymy w radar). Wykorzystać możemy arabskie ukryte kamery i przede wszystkim, technikę biodetekcji, która ułatwi nam pozyskanie dodatkowej siły obronnej (małpoludy) oraz ostrzeże przed zbliżającymi się żołnierzami (tudzież medykami) wroga.

Uważamy by nie wyczyścić za mocno północnego lasu, gdyż Arabowie wykorzystają ten przesmyk i zaatakują nas od strony północnej. Nasi mechanicy i kilka zdalnie sterowanych wyrzutni rakiet, powinno spełnić swoje zadanie i zniszczyć bazę Szejków. Zaraz po ich kapitulacji Legion nas zdradzi i trzeba będzie zniszczyć ich bazę (1) – polecam od razu zabić uciekających z naszej bazy najemników. To dobry moment na wykorzystanie Behemotów, które oczyszczą nam drogę, pozbędą się fortyfikacji i broniących bazy żołnierzy.

Medale dostaniemy za: zbudowanie Behemota, ocalenie złoża Syberyty lub niezatrudnienie najemników, małe straty.



15. Ostatnie starcie

Poziom trudności: ☆☆☆☆

Ostatnia, decydująca misja. Doświadczeni w kampanii gracze nie będą mieli z nią problemów, grając na poziomie dowódcy, lecz osoba, która widzi tę misję po raz pierwszy, może być lekko zszokowana ilością wydarzeń.

Weterani kampanii amerykańskiej z pewnością rozpoznają wzgórze, na którym przyjdzie budować nam bazę. Na nasze nieszczęście, jego wschodnia część to tylko niewielkie wzniesienie, co utrudni nam obronę bazy. Po wybudowaniu składu przystępujemy do budowy koszar w **południowym punkcie (1)**. Od samego początku Legion nękał nas będzie swoimi małpami kamikadze. Nie musimy umieszczać tam wszystkich naszych żołnierzy – wystarczą 2-3 osoby uzbrojone w karabin. Umacniamy również obowiązkowo **wschodni punkt (1)**. Powinien być on zaopatrzony w najlepszych ludzi, ze względu na istotność strategiczną tego miejsca – łatwo pozbędziemy się amerykańskich intruzów, dążących do zagrabienia naszych złóż Sybertytu (!), poprzez budowę kopalni oraz będziemy mogli odeprzeć zmasowane ataki **Przymierza**. Zachodni punkt (1) służył będzie tylko i wyłącznie do obrony przed atakami przymierza (teleportują swoje oddziały w miejsce, gdzie zaczynaliśmy grę). Warto umocnić to miejsce koszarami oraz ewentualnym bunkrem oraz zaopatrzyć je w doborowe oddziały. Niestety, na początku misji liczy się szybkość, stąd musimy sprawnie zaplanować rozbudowę naszej bazy. Rzecz jasna stawiamy laboratorium, które zaopatrzamy w sprzęt uzbrojeniowy i sybertytowy. W międzyczasie stawiamy fabrykę, szereg kopalń i elektrowni (im więcej tym lepiej – Przymierze denerwowało nas będzie, poprzez wysadzanie naszych kopalń i elektrowni możliwościami artefaktu). W celu pozyskania skrzyń, możemy zapętlić kurs komory w obrębie naszego wzniesienia - to miejsce, gdzie spada ich najwięcej). Od samego początku badamy Rozwinięcia uzbrojenia (co najmniej 2), technologię rakiet, energię i silniki sybertytowe aż w końcu rozszczepianie Sybertytu. Po ukończeniu badań nad rakieta przystępujemy do produkcji bomby (niezbędne rozszerzenia fabryki: rakiety i sybertyt) i rozwinięcia technologii sybertytu do 3 poziomu – przyspiesz to produkcję kolejnych rakiet. Kiedy już zaplanujemy badania (lub nawet przed tym) wysyłamy dwóch bazookowców lub dwie wyrzutnie rakiet do południowego lasu, w pobliżu punktu (!). Kursują tam arabscy naukowcy, którzy oswajają małpy, które to z kolei zamieniane są w nękające nas małpy kamikadze. Zabicie naukowców przerywa ten denerwujący proceder. Dodatkowo punkt (!) oznacza miejsce, w którym Legion próbował będzie wybudować kopalnię. Adekwatnie do złoża w pobliżu bazy amerykańskiej – jeśli się im to powiedzie – przegramy. Zabicie inżyniera zmusi oddziały wroga do odwrotu. W przypadku bazy Legionu można spróbować zniszczyć pobliski skład – siły arabskie nie będą miały wtedy możliwości budowy swojej kopalni (UWAGA! Niszczenie bazy Legionu jest stratą czasu! Legion wyeliminujemy w prostszy sposób!) Próba zagarnięcia naszego złoża powtarza się co najmniej dwukrotnie, zarówno ze strony Arabów jak i Amerykanów.

Po wyprodukowaniu bomby sybertytovej (proces ten zajmuje nieznaczną chwilę – mamy sporo doświadczonych naukowców i mechaników – produkcją bomby zajmujemy się od razu, gdyż w razie opieszałości dostaniemy ją za darmo od Amerykanów – bezpośrednio do naszej bazy), ogłaszamy fakt jej posiadania naszym rywalom. Ogólnie rzecz biorąc – każą nam się pieprzyć, stąd też odpalamy raketę w kierunku amerykańskiego składu (przydaje się technologia Lokalizacji Sybertytu). Uwaga! Aby nasz atak był skuteczny rakietą MUSI zniszczyć skład wroga. Dobrze wystrzelony pocisk zmusi niebieskich do kapitulacji. Jeśli chwilę po zniszczeniu bazy Amerykanie się nie wycofali – wysyłamy do



ich bazy góra dwa pojazdy, które mają zniszczyć umocnienia i znajdujących się w nich żołnierzy - Amerykanie się w końcu poddadzą (zostawią w bazie kilka ciężkich dział na zaawansowanym podwoziu – radzę zabrać je ze sobą – przydadzą się podczas obrony).

Po wystrzeleniu pocisku Legion spanikuje i bezwarunkowo się wycofa – zostawią nam paru doświadczonych żołnierzy, którzy przydadzą się przy obronie bazy (dlatego niszczenie bazy Legionu było głupotą). Przymierze natomiast, zagrozi nam wysadzeniem Żył-Matki. Niezbędna jest więc kolejna rakietą (wyprodukuję się ją szybciej, niż armię dobrych pojazdów, które będą w stanie w niedługim czasie przebić umocnienia bazy Przymierza – i znowu, jeśli zmarudzimy – dostaniemy prezent w postaci promieniowania od naszych sprzymierzonych kolegów).

Rakietą powinna zostać odpalona prosto w skład nieprzyjaciela. Po wybuchu wysyłamy najlepszego mechanika w komorze transportowej, by ukradł artefakt (najlepszego, ponieważ prowadzona przez niego komora osiągnie sporą prędkość – zagrozić mu może tylko promieniowanie). Co jest najśmieszniejsze – Przymierze, mimo utraty składu, nie podda się a groźba wysadzenia głównego złoża będzie wciąż aktualna. Musimy się więc śpieszyć. Eksplozja pierwszej bomby nie dosięgła koszar wroga (znajdują się one na północy i południu bazy) – aby wyeliminować Przymierze z gry i dobrze się przy tym bawić – proponuję wystrzelić równocześnie dwie kolejne bomby.

Po kradzieży artefaktu mamy czas na rozbudowę bazy (jeśli ktoś lubi się bawić – rzecz jasna, wedle uznania). Regularnie nękały nas będą ataki posiłków Przymierza, podczas których warto przerwać wszelkie czynności produkcyjne i umieścić mechaników w pojazdach. Atak łatwo rozpoznamy, jeśli posiadamy technologię Lokalizacji Syberytu (oprócz tego usłyszymy dźwięk teleportowanych pojazdów).

Po eliminacji Przymierza gra zakończy się. Otrzymamy medale za brak strat, pokaz siły oraz za powstrzymanie wrogich zakusów.





12a. Kot i mysz

Poziom trudności: ★★★★★

Jest to zdecydowanie jedna z najtrudniejszych misji gry, a skrypty do niej pisał prawdziwy sadysta. Nasz wróg posiada wbudowane radary, wykrywające położenie naszych budynków oraz wykradzonego przez Gorkiego pojazdu. Jedyną pozytywną rzeczą jest to, iż nasze jednostki dysponują dużo większym poziomem doświadczenia (np. główny bohater posiada 10 poziom mechaniki). Napisanie jednej, poprawnej solucji do tej misji jest niemożliwe, gdyż początkowo jednostki wroga rozmieszczone zostaną w losowych miejscach. Wiele zależy od szczęścia i tego, jak szybko się poruszamy.

Na początku gry proponuję przenieść w swoje oddziały najlepszego inżyniera, medyka i pozostałych żołnierzy. Inżynier powinien być również doskonałym żołnierzem (zmienimy jego profesję przed wyruszeniem z bazy). Jeśli Masza jest ciężkim, wolnym pojazdem – rezygnujemy z niej i zaopatrzamy się w średni pojazd, zaopatrzony w podwozie kołowe, a uzbrojony w wyrzutnię rakiet lub najlepszy karabin maszynowy – pojazdy musi być szybki i zwrotny. Powinien zadawać też spore obrażenia jednostkom (pojazdami zajmą się bazookerzy).

Zaczynamy w punkcie (1), gdzie od razu po przejęciu kontroli nad bohaterem, pędzimy na północ. Mamy do wyboru dwie ścieżki – jedną przy krawędzi mapy, drugą przy paśmie górskim, na którym to lubią czatować wrodzy bazookerzy. Osobiście polecam drugą ścieżkę (na pierwszej znacznie często spotykam oddziały, które mocno uszkadzają mój pojazd). W razie kontaktu z wrogiem **nie zatrzymujemy się!** Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdzie blokuje nam on przejazd. Na północy, nad wzniesieniem oznaczonym punktem (3), droga znów rozwidla się. Możemy skierować się bezpośrednio na południe, lub wybrać wschodnią drogę. Osobiście bardziej polecam tę pierwszą; co prawda ryzykujemy na 95% spotkanie z wrogiem oddziałem i ostrzał z bazook, lecz nasz pojazd poruszał się będzie szybciej po trawie, aniżeli po bagnie (jadąc drugą, dłuższą ścieżką ryzykujemy możliwość zablokowania nam drogi, przez wrogi oddział). Jeżeli tuż nad początkiem bagna spotkamy żołnierzy wroga – zabijamy ich (przydaje się karabin Gathlinga), gdyż wyrządzą nam oni spore szkody, gdy będziemy próbowali pokonać trudny teren. Do naszej bazy (2) prowadzi tylko południowa przeprawa. Jeśli zdarzy się tak, że w trakcie naszej ucieczki stracimy nasz pojazd – nie przejmujemy się i uciekamy dalej. Wrogie wieżyczki nie wyrządzą nam żadnych obrażeń.

Gdy dotrzemy do bazy, otrzymamy informację, że nie możemy zużyć za dużo zasobów – produkcja czołgów więc odpada. Rozbudowujemy laboratorium o rozszerzenie uzbrojenia i czasoprzestrzenne – naszym priorytetem są bazooki i promieniowanie tau (jeśli mamy trochę czasu polecam odkryć amunicję przestrzenną). Na niższych poziomach trudności pokusić się można jeszcze o rozwinięcie uzbrojeń. Grając jako dowódca nie możemy sobie na to pozwolić (w miarę upływu czasu ataki są coraz bardziej intensywne). Rozebrać możemy zachodni bunkier, a na jego miejscu postawić koszary – jest to lepsze rozwiązanie defensywne. Wrogowie nie znają litości i ostrzeliwują nasze pozycje nawet wtedy, gdy nie są w zasięgu widzenia (w szczególności należy się obawiać wyrzutni rakiet i ciężkich dział, do których zniszczenia będziemy zmuszeni opuścić koszary). Nie należy robić sobie złudnych nadziei, że ataki ustaną. Z każdą chwilą robi się coraz gorzej. Ciekawą rzeczą jest nachalność

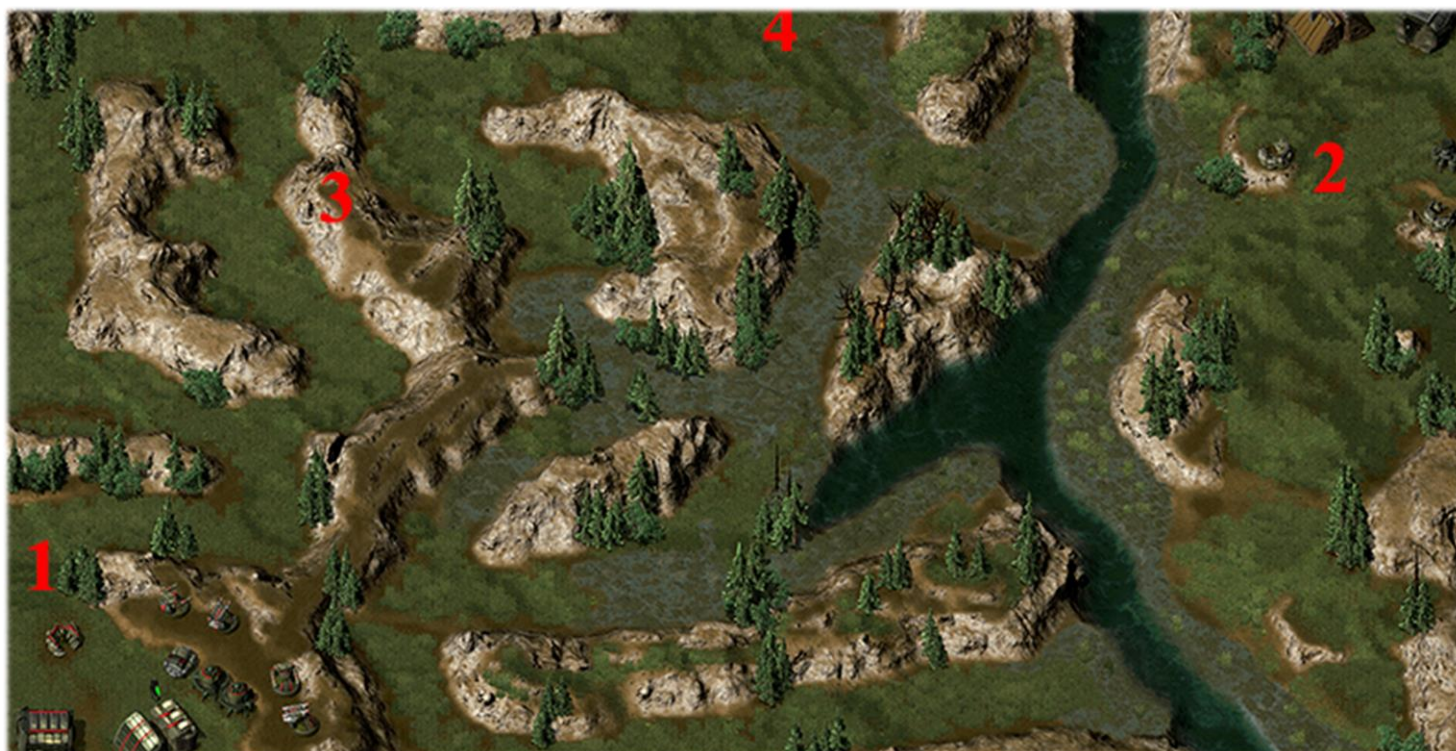


ataków na czołg Burlaka. Warto podjechać nim pod laboratorium i nie ruszać się – czołgi oraz ludzie przeważnie będą wjeżdżały nam do bazy pod linię strzału, by móc strzelić w czołg Gorkiego.

Opuszczamy bazę zaopatrzeni w 4 bazookerów i jednego medyka (dobrą opcją jest zamiana Gorkiego w dodatkowego naukowca – jeśli jeden oberwie, Gorki go wyleczy – pojazd w tym etapie misji jest zbędny, gdyż zostanie szybko zniszczony). Wrogie wyrzutnie rakiet oraz bazookerzy celować będą w naszych naukowców – jeśli któregoś z nich stracimy – możemy wczytać grę. Priorytetem jest umieszczenie naszych ludzi na wzgórzu w punkcie (3). Jest to idealna pozycja do obrony uciekających naukowców i odpierania kolejnych fal ataków przeciwnika.

Dając Gossudarowowi sygnał do „opuszczenia gniazda” musimy być pewni, że nic mu nie zagraża. Naukowcy, którzy oddalą się od bazy Płatonova, zmieniają kolor z fioletowego na zielony – to znak, że przejęliśmy nad nimi kontrolę. Oslaniani przez bazookowców z punktu (3) powinni na luzie dotrzeć do punktu ewakuacji oznaczonego jako (4).

Medale: naukowcy przeżyli, wykorzystałeś niewiele zasobów, unikałeś niszczenia swojej starej bazy.



13a. Pokój na Ziemi

Poziom trudności: ★★

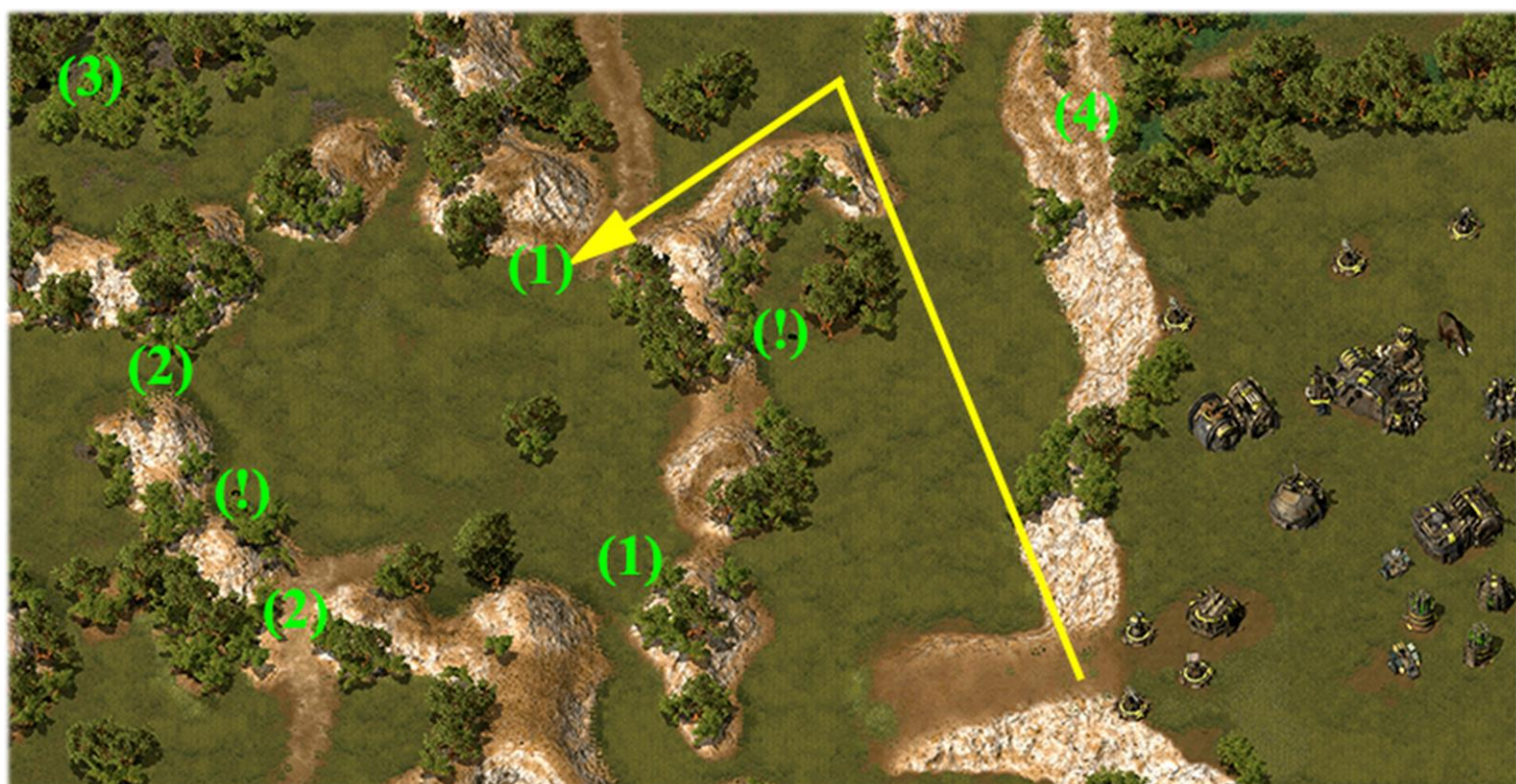
Misja bardzo łatwa oraz relatywnie krótka. Budujemy bazę i niszczymy arabów – banał.

Po dotarciu na miejsce rozpoczynamy budowę składu. Ważne jest, aby ulokować go w miejscu, które obejmie dwa złoża surowców (!). W południowym punkcie (1) proponuję wybudować koszary, zaopatrzone w jak największą ilość doświadczonych ludzi – tam najczęściej pojawiały się będą radzieckie czołgi. Północny punkt (1) przeznaczony jest pod koszary przeciwnej nacji – powinny zostać one obwarowane góra 2 bazookowcami (w ramach obrony przed arabskim atakiem. W przeciwieństwie do kampanii amerykańskiej, w kampanii rosyjskiej zostajemy zaatakowani od północy przez średni oddział nieprzyjaciela). Punkty (2) są miejscami na bunkry. Budujemy je w ten sposób, by uniemożliwić przejazd jakimkolwiek pojazdowi – bunkry te powinny pozostać puste – Ruscy nie wpadną na pomysł, by je zniszczyć i wjechać nam do bazy. Punkt (3) jest miejscem, w którym możemy nająć dodatkową siłę roboczą lub obronną w postaci małpoludów.

W misji tej nie będziemy produkować własnych pojazdów – przydadzą nam się zdobyczne czołgi Rosjan – w szczególności działa i wyrzutnie rakiet. Po wybudowaniu składu, zagospodarowaniu złóż i wybudowaniu omawianych wcześniej fortyfikacji stawiamy laboratoria – z Rosyjskich obowiązkowo uzbrojeniowe i czasoprzestrzenne – z Amerykańskich – optyczne. Wynajdujemy bazooki, ulepszoną amunicję, celowniki optyczne, rozwinięcia uzbrojenia i rozwinięcia optyki. Można teraz powiedzieć, iż jesteśmy przygotowani do ataku na arabską bazę.

Z racji ograniczonego czasu i małej liczby dostaw nie rozbudujemy za bardzo bazy Freedom. Skrzynie pojawiają się często poza terenem bazy (za umocnieniami), gdzie ryzykujemy życie naszych inżynierów lub małpisonów. Najbezpieczniejszym miejscem za bazą jest punkt (3), skąd bez obaw możemy transportować skrzynie.

Przed atakiem warto skontaktować się z szejkiem i spróbować „pokojowo” rozwiązać konflikt. Oddział udrzeniowy tworzymy z 2-3 snajperów i reszty bazookowców, Ubezpieczamy go 2 medykami. Obrona bazy przypadnie małpisonom i mechanikom w przechwyconych pojazdach. Oddział uderzeniowy kierujemy w stronę punktu (4), gdzie nasi podopieczni będą w stanie wspiąć się na szczyt wzniesienia. Uważamy na kamikadze w lesie – padną od ostrzału snajperów. Baza jest kiepsko ufortyfikowana od północy (dwie wieżyczki i kilka słabych pojazdów) – amunicja czasowa i bazooki zrobią swoje. Kierowcy w pojazdach zmieceni zostaną przez snajperów. Schodzimy na południe, zabijamy mastodonta i szejka, niszczymy skład – wygraliśmy.



14a. Grunt to dobry plan

Poziom trudności:



Kolejna banalna misja z kategorii „rekompensata za misję 12”. Myślący człowiek nie powinien mieć z nią żadnych kłopotów.

Zaczynamy misję od wyboru pojazdów – proponuję najbardziej wytrzymałą wyrzutnię rakiet i obowiązkową komorę. McMilan będzie inżynierem, kiedy to Gorki zajmie się brudną robotą. Jeśli wyjazd z bazy do strefy wyjścia zablokowany jest przez bunkier – rozbieramy go.

Po rozpoczęciu działania kierujemy się do punktu (2), gdzie spotkamy wrogich, amerykańskich żołnierzy. Gasimy ich, po czym przejeżdżamy przez bazę testową do punktu (3), który jest miejscem ukrycia artefaktu. Tam dowiemy się, że Amerykanie zamierzają przetestować bombę syberytową. Wybuch nastąpi dopiero wtedy, gdy będziemy w bezpiecznej odległości – w pobliżu punktu (4). Po eksplozji wjeżdżamy w obszar radiacji, by zdobyć medal, po czym omijamy go od północy i kierujemy się do punktu (5), gdzie zabijamy agresywne tygryski. Obowiązkowo przejmujemy bazę zaopatrzeniową (6) i tankujemy czołgi. Następnie kierujemy się na południe samym Gorkim i przystępujemy do likwidacji umocnień bazy (7). Proponuję na początek zająć się wieżyczką znajdującą się na wzniesieniu (tą bardziej na wschód). Wystarczy lekko uszkodzić budowlę, a później obowiązkowo zniszczyć dźwig go naprawiający. Jeśli mamy pewność, że wieżyczki nie będą już naprawiane – przystępujemy do dalszej destrukcji. Jeśli nasz pojazd jest mocno uszkodzony – wycofujemy się na północ poza zasięg budowli i naprawiamy go. Ważne jest zniszczenie dźwigu przed wycofaniem się.

Po pokonaniu umocnień i wjechaniu do bazy, zaatakuje nas grupa żołnierzy – zabijamy ich pojedynczo, wycofując się na północ w razie poważnego uszkodzenia naszej maszyny. Po zbliżeniu się do składu, rozpoczną się negocjacje. Jeśli w misji „Szerokie wody” wypuściliśmy amerykańskiego naukowca – dostaniemy plany po dobroci. Po wyjechaniu z bazy misja zakończy się.



15a. Wojna to pokój

Poziom trudności: ★★★★★

Jeśli sądzimy, iż kampania Przymierza była do tej pory zbyt prosta – ta misja sprawi, że zmienimy zdanie. Zaczynamy na pozycji (1), która w standardowej kampanii amerykańskiej jest miejscem, na którym ulokowana jest baza Legionu. Autorzy gry starali się jednak uprzykrzyć nam rozgrywkę i zaśmiecił ją kamieniami, które blokują budowę dobrze rozwiniętej bazy. Gracz może jednakże spróbować – utrudni sobie jednak życie.

Misję tą przejść można na dwa sposoby; pierwszy jest łatwiejszy na początku, lecz nie do zniesienia w środku gry, a przy drugim – męczymy się na początku i bawimy przez resztę misji.

Pierwszy sposób polega na przejściu arabskiej bazy(2) i rozwinięciu tam swojego przemysłu. Jest jednakże dosyć problematyczny z trzech powodów: mała ilość miejsca pod rozbudowę i niedogodny teren, nasilające się ataki ze strony Amerykanów i Rosjan oraz jest to relatywnie mały krok w stronę zwycięstwa (pozbyliśmy się najsłabszego przeciwnika, który nawet nie atakuje).

Drugi sposób dotyczy jak najwcześniejszego ataku na amerykańską bazę(3). Pozornie jest ona dobrze ufortyfikowana, lecz mamy przewagę posiadania dobrych, ręcznie sterowanych pojazdów. Powinniśmy wykorzystać ciężkie działa oraz wyrzutnie rakiet. Ciężkie działa powinny skupiać się na niszczeniu fortyfikacji a wyrzutnie rakiet na zabijaniu inżynierów, po czym powinny pomóc kolegom w działach. Bazę amerykańską zaatakować można z dwóch stron:

- Od frontu (wschodu) – zniszczymy najmniejszą część umocnień (zniszczyliśmy działa oraz lasery, a zostawimy wyrzutnie rakiet (są całkiem mocno oddalone od wjazdu do bazy, zadają minimalne obrażenia pojazdom, zanim rakietą doleci zdążymy wykonać odwrót), lecz pozbawimy się później na długi czas defensywy przed Ruskimi.
- Od południa – będziemy zmuszeni zniszczyć praktycznie cały południowy kompleks obrony wroga, lecz zostawimy umocnienia frontalne – jest to duży plus i oszczędność czasu. Gdy zniszczymy blokujące wjazd do bazy umocnienia niszczyliśmy elektrownie słoneczne, by utorować sobie przejazd w kierunku składu – po jego zniszczeniu baza jest nasza.

Ważne jest aby zająć bazę amerykańską jak najwcześniej, gdyż zarówno Rosjanie jak i Amerykanie atakują nas wtedy słabymi pojazdami sterowanymi komputerowo, które mogą odeprzeć jednostki inne, niż mechanicy. Podczas ataku „od tyłu” zajeżdżały nas będą pojazdy rosyjskie (w międzyczasie można na wzniesieniu wybudować rosyjskie laboratorium komputerowe i opracować technologię Hack – Ruscy sprawią nam prezent), a Amerykanie zaatakują nas swoimi pojazdami z bazy – jak już mówiłem, na samym początku to nic poważnego. Po zajęciu bazy demontujemy zbędne budynki tak, by stworzyć miejsce pod budowę rosyjskich budowli (elektrownie, wieża kontrolna). Możemy umocnić naszą defensywę rosyjskimi rakietami dalekiego zasięgu lub spowalniającami czasu.

Obowiązkowo rozwijamy technologie uzbrojeniowe i optyczne, opcjonalnie czasoprzestrzenne. Od tej pory możemy wykończyć Rosjan nie używając do tego żadnego pojazdu ani człowieka. Wystarczy przebadanie technologii artefaktów i użycie ich (każdy



artefakt musi znajdować się pod właściwym laboratorium – amerykański pod amerykańskich sybertywom a rosyjski pod sybertywom rosyjskim. Trzeci artefakt posłuży nam na sam koniec, by błyskawicznie zakończyć grę.

Po przebadaniu technologii artefaktów – rozświetlamy teren bazy rosyjskiej(4) artefaktem amerykańskim, po czym błyskawicznie (póki mgła wojny jest usunięta) używamy artefaktu rosyjskiego, by zniszczyć radzieckie elektrownie. Po zniszczeniu wszystkich elektrowni produkcja w bazie ustanie (ataki), a sama baza stanie się bezbronna.

Jest to dobry moment aby zniszczyć arabów i wykorzystać budynek obcych, by przeteleportować swoje siły do bazy wroga. Poddadzą się szybciej niż Amerykanie.

