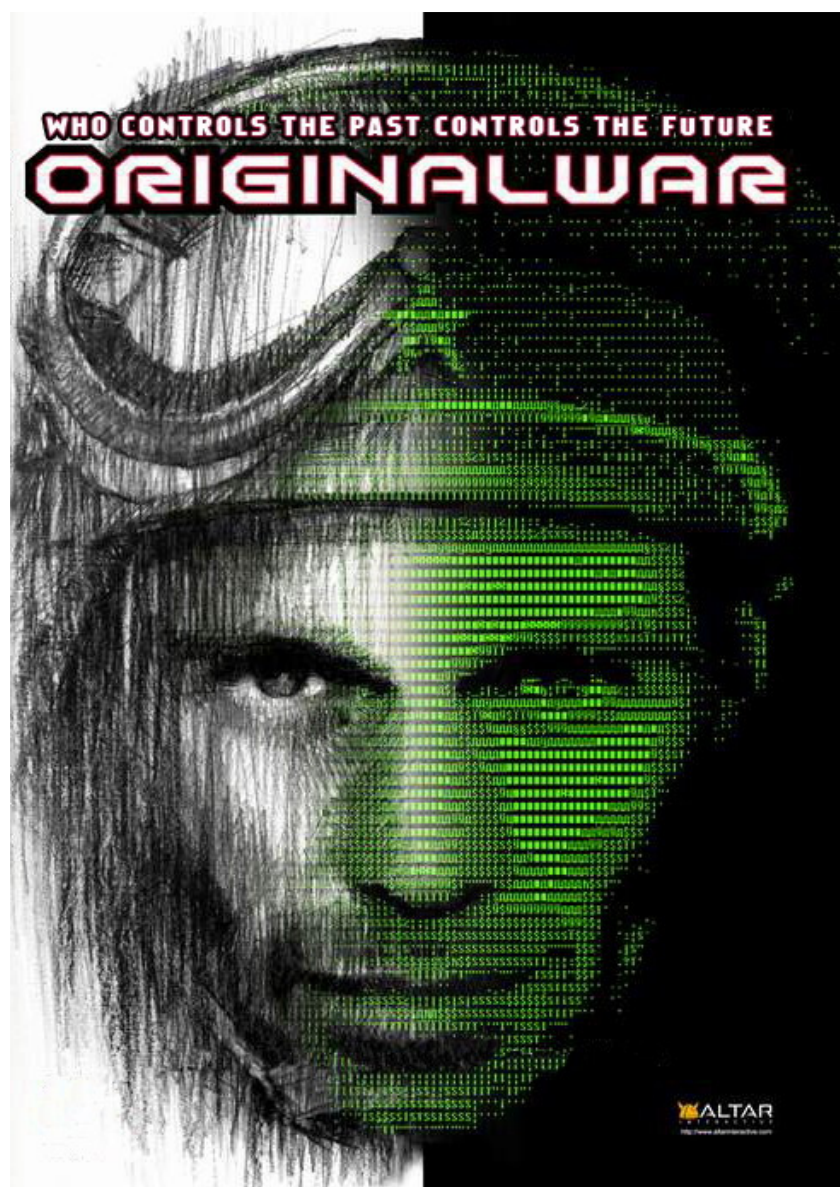


Solucje Original War by Antitheus



Specjalnie dla młodych graczy przygotowałem specjalną solucję obu kampanii. Zawiera ona szczegółowe informacje na temat poszczególnych misji: screeny, mapy, ciekawostki i wiele różności przygotowanych specjalnie dla was przeze mnie.

Mam nadzieję, że moja praca rozwiąże wasze problemy z grą i rozwinie waszą wiedzę.

Solucja powstała dla serwisu internetowego Akademia Original War (<http://www.akademiaow.yoyo.pl>). Zawarte w niej teksty, pliki graficzne oraz inne dokumenty są własnością jej autora Łukasza Czernuszka (Antitheus) i podlegają ochronie zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz. U. z 2000r., Nr 80, poz. 904, z późn. zm.).

Solucja Kampanii Amerykańskiej

1. Przyjęcie - niespodzianka

1.a Cele:

-Dostań się do Eon-a

Tu nie muszę się za wiele rozpisywać. Musisz przejść na wschód w pobliże Eona (2). Tam będą na ciebie czekały siły Amerykańskie. Po krótkim przerwaniu na rozmowę stanie przed tobą pierwszy wybór. Mianowicie możesz 'Wejść do EoNa' lub 'Zrezygnować'. Wiadome jest iż musisz wybrać pierwszą opcję. W przypadku gdy wybierzesz drugą obejrzyś ciekawy filmik.



1.b Cele:

-przeżyj

-przedostań się do północno-wschodniego rogu mapy

-skontaktuj się z pozostałymi żołnierzami amerykańskimi w okolicy.

W tym momencie zaczynamy prawdziwą grę. Po wylądowaniu (1) kontaktuje się z tobą Powell i informuje o całej sytuacji. Nie pozostaje nam nic innego jak uciekać. Idziemy pod górkę aż do wodospadu. Tam napotykamy Bobby'ego (2). Jest on poważnie ranny, więc staramy aby nie wchodził w żadną konfrontację z wrogiem. Wracamy do punktu, gdzie się pojawiliśmy (1). (Żołnierze radzieccy kursują między swoimi dwiema bazami. (1),(2)) Gdy droga będzie czysta od wroga przebiegamy na drugą stronę drogi. Kontaktują się z nami 2 osoby. Pierwsza każe iść nam na północ (3) **radziecka pułapka**, druga mówi że to pułapka. Gdy wyświetli się okno wyboru 'nie nawiązujemy kontaktu przez radio' – w przeciwnym przypadku podjadą przywitać nas dwa radzieckie czołgi. Niedaleko spotykamy trzeciego żołnierza (3) i kierujemy się na północny-wschód. Boby lepiej żeby pozostawał na naszych tyłach, ponieważ tu wejdziemy w konfrontację z dwoma czerwonymi towarzyszami (4). Gdy się z nimi uporamy możemy cieszyć się trzema medalami.



2. Kradzież stali

Cele:

- Zajmij rosyjską bazę znajdującą się w pobliżu
- Zajmij rosyjską bazę na wschodzie
- Przenieś jak najwięcej skrzyń z wschodniej bazy do bazy północnej
- Czekaj na dalsze instrukcje



Rosyjski mechanik chcąc wsiąść do pojazdu natrafia na blokadę Leppera.

Misja, w której dostaniemy do dyspozycji dwie nowe profesje – naukowiec oraz inżyniera, nie jest łatwa, ale nie przysparza też zbyt wielu trudności. Po połączeniu z sojuszniczym oddziałem kierujemy się na północ, gdzie spotykamy naukowca (2). Tam z kolei nie kierujemy się na wschód, prosto do wrogiej bazy jak to pewnie robiliście ale idziemy na wschód do przesieki wodnej. Zabijamy tam dwóch radzieckich żołdatów i ratujemy współbrata (3). Kierujemy się znów na wschód do przełęczy górskiej, tam w zależności od poziomu trudności powita nas towarzysz w bunkrze (3). Nie jest ciężkim wyzwaniem, wystarczy wycofywać ranne jednostki do medyka i powtarzać notorycznie atak aż zniszczymy bunkier.

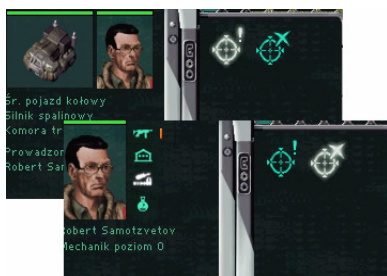
Kontynuując podróż trafiamy na mniejszą bazę, w której stoją dwa czołgi (2). Zabijamy stacjonujących żołnierzy i blokujemy drogę nadchodzącemu mechanikowi jak to pokazałem na obrazku. Do czołgu wsadzamy ludzi, którzy mają najwyższy skill w mechanice (w tym wypadku jest to na pewno Bobby). NIE ZAJMUJEMY BAZY.

Teraz możemy zaatakować główną bazę Rosjan (1). Ustawiamy ludzi na skale (2) a pojazdami wabimy rosyjskich piechurów. Ustawieni na skale kompani załatwią resztę. Teraz schodzimy i niszczyliśmy bunkier tak samo jak to zrobiliśmy z poprzednim. Po skończonej walce zajmujemy bazę, naprawiamy palący się bunkier. Polecam zdemontować zbrojownię i laboratorium – do niczego się nie przydadają a dostaniemy za nie extra skrzynie.

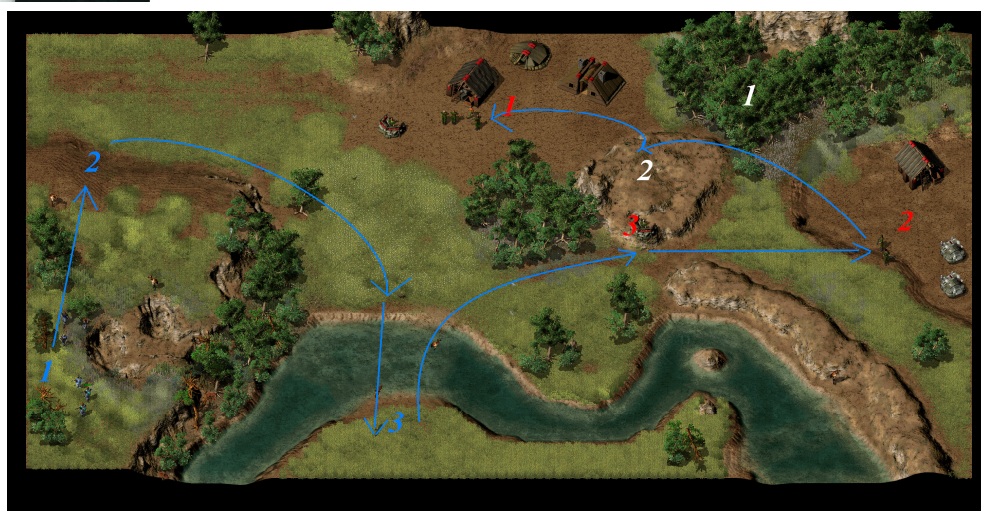
Teraz pędzimy inżynierami do mniejszej bazy (2), zajmujemy ją i rozpoczynamy przenoszenie skrzyń. Radziłbym wybić tygrysy, grasujące w lesie pomiędzy bazami (1), które później zaatakują bezbronnych inżynierów. Pojawi się także nasz lubiący hamburgery radziecki kolega. Zamykamy go w składzie i dobrze pilnujemy (bo ucieknie)



Spieprzaj dziadu!



Po niedługim czasie nadjadą dwie komory transportowe. Sposób ich przejścia pokazałem na rysunku. Nie zapomnij odznaczyć (!) z pojazdu po wysadzeniu mechanika! Czekamy aż on naprawi pojazd, zabijamy go i mamy prosty sposób przetransportowania skrzyń ;). W razie gdy zabiliśmy obu mechaników w komorach misja po chwili zakończy się komunikatem Powell'a. Lecz jeśli choć jeden zdołał nam uciec będziemy musieli obronić bazę przed rozszalałymi Rosjanami. W tym celu budujemy koszary. Przywitaj się z kolejnymi trzema medalami.



3. Szarża

Cele:

- Przedostań się do południowo-zachodniej bazy
- Skonstruuj pojazd
- Przedrżij się przez rosyjską bazę powodując minimalne straty własne
- Spróbuj przerzucić przez linię frontu choć jeden pojazd

Tu każdy początkujący ma problemy. Pojawia się pytanie: Jakim ch*jem przedrzeć się przez tak umocnioną bazę (1)?! Postaram ci się na nie odpowiedzieć.

Ab ovo, zaczynamy gawędzić z Cornelem (1). Tu, musimy podjąć decyzję kogo wykluczyć z zespołu. Po dokonanych wyborze ładujemy naszego zwojaczanego medyka do komory i wyruszamy na zachód. Po drodze, gdy spotkamy czołgi rosyjskie nie wchodzimy w nimi w konfrontację, eliminujemy zaś grupki żołnierzy rosyjskich.

Gdy dochodzimy do bazy (2) i przejmujemy dowództwo, wyładowujemy do składu zawartość komory transportowej i budujemy laboratorium. Nasz medyk, który siedział w komorze trafia do laboratorium, gdzie dostaje z powrotem swoją profesję. Zaczynamy badania. Polecam ustawienie badań za pomocą klawisza Shift. Next budujemy warsztat. W mechanika zamieniamy Bobby'ego, medyka, który był w bazie, i jakąś dowolną osobę (ja zamieniłem inżyniera, który miał +2 skilla w mechanice). Zaczynamy budowę pojazdów. Przyjdzie Frank, którego możemy zatrzymać w bazie lub wysłać powrotem na zwiad. Osobiście polecam zatrzymać żartownisia z uwagi na to iż poda nam bezużyteczną informację o czołgach radzieckich które przemieszczają się na wschód, a podczas szarży nie zawsze się pojawia.

Staramy się zbierać skrzynie (1), które w miarę często będą pojawiały się przed bazą. Gdy tak będziemy sobie sielsko egzystowali do naszej bazy trafią żołnierze radzieccy, którzy szybko wezmą nogi za pas. Polecam ich błyskawicznie zgasić jeżeli nie pragniesz nowych kłopotów.

Bierzemy teraz oddział żołnierzy + medyk i idziemy na północ (3). Gasimy wszystkich grasujących tam lewaków (czyt. Rosjan) i spokojnie uciekamy na północ. (oczywiście nie bierzemy Mc Milana.) Teraz wystarczy pozostałym zrobić pojazd, i ruszyć przed bazą (4). Na polance robimy odpoczynek i dajemy czas bateriom, aby te się załadowały. I heyah w drogę! W przypadku gdy Mc Milan dojedzie szybciej do punktu wybieramy opcję 'czekaj na nich'



4. Chrzest Ognia

Cele:

- Obron baze
- Wybuduj drugi szyb naftowy
- Wypędź wszystkie rosyjskie jednostki

Przydzielono nas teraz do pierwszego poważnego zadania. W misji tej nauczymy się obrony bazy, wagi manualnych wieżyczek, odważnego ataku na pozycję wroga i poznamy zastosowanie pojazdów w walce.

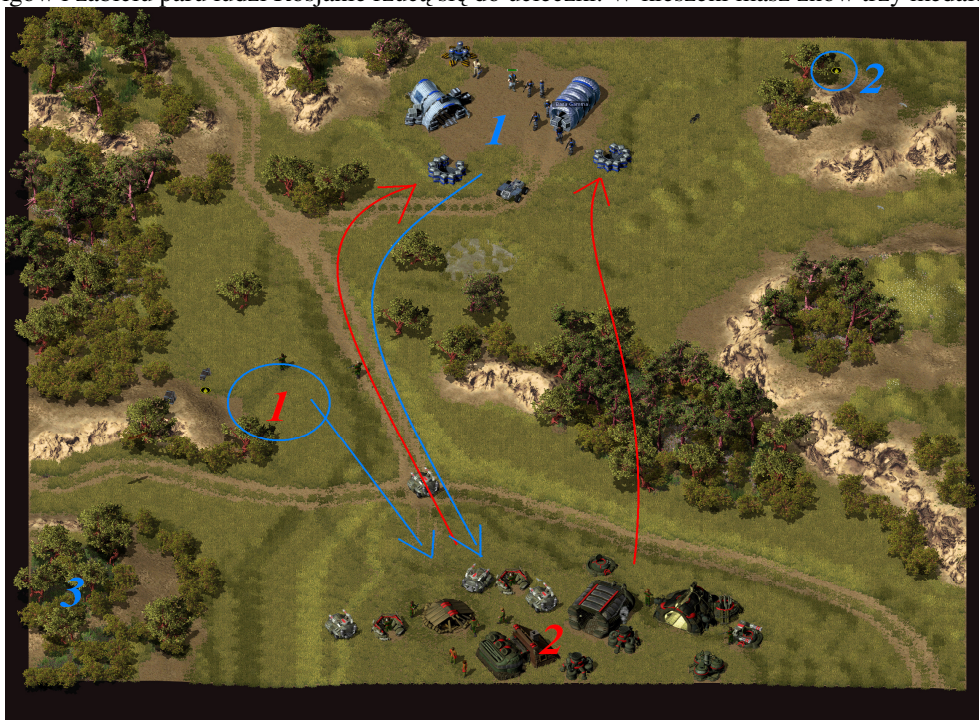
Na samym początku wbrew swojej woli warto zebrać wszystkich do kupy i wyruszyć na świeżo budowaną bazę wroga (1). Poradzimy sobie z obrońcami bez trudu - są żałośnie słabi. Zajmujemy rosyjski skład i przystępujemy do umacniania. Inżynierami oraz mechanikiem (można też naukowcem) powracamy do Gammy, gdzie rozbudowujemy fabrykę i budujemy drugi szyb (2). Osobiście wolę budować laboratorium przy zajętej bazie (1). Nie możemy również zapominać o obronie gammy (1) dlatego wskazane jest umieszczenie w bunkrach \ manualnych wieżyczkach dwóch, wyszkolonych żołnierzy.

W kolejnych fazach misji do znudzenia będziemy odpierali wrogie ataki (czerwone strzałki). Nie stanowią one zagrożenia, ponieważ czołgi zatrzymywane są w zdobyczej bazie (1), a ruskie żołdacy wykładają się na manualnych wieżyczkach w gammie (1). Połączy się z nami Lucy Donaldson, która zgubiła się w południowo-zachodnim rogu mapy (3). Teraz na pewno docenisz wagę zdobyczej bazy – spokojnie i bez większych spieć wyprowadzisz zagubionych towarzyszy z opałów. Żołnierzy warto zatrzymać w drugiej bazie, zaś mechaników posłać do fabryki, gdzie już powinniśmy pełną parą przystąpić do produkcji średnich pojazdów z karabinami maszynowymi lub karabinami gatlinga (jeżeli zbudowałeś laboratorium z rozbudową uzbrojeniową).

Harrison da nam rozkaz do ataku. Bierzymy ładujemy mechaników i co lepszych w mechanice żołnierzy do pojazdów i atakujemy (niebieskie strzałki) bazę (2). Nie stanowi ona wyzwania, po zniszczeniu paru czołgów i zabiciu paru ludzi Rosjanie rzucą się do ucieczki. W kieszeni masz znów trzy medale.



Dobrym sposobem jest zajęcie na początku gry bazy Rosyjską i wybudować tam swój przystulek



5. Dusza małpoluda

Cele:

- Schwytaj i przeszkol jednego małpoluda-inżyniera
- Schwytaj i przeszkol pięciu małpoludów-inżynierów
- Opracuj wybuduj dwa radary



*Radar na wzgórzach
jest doskonałym sposobem
wykrywania wrogów*

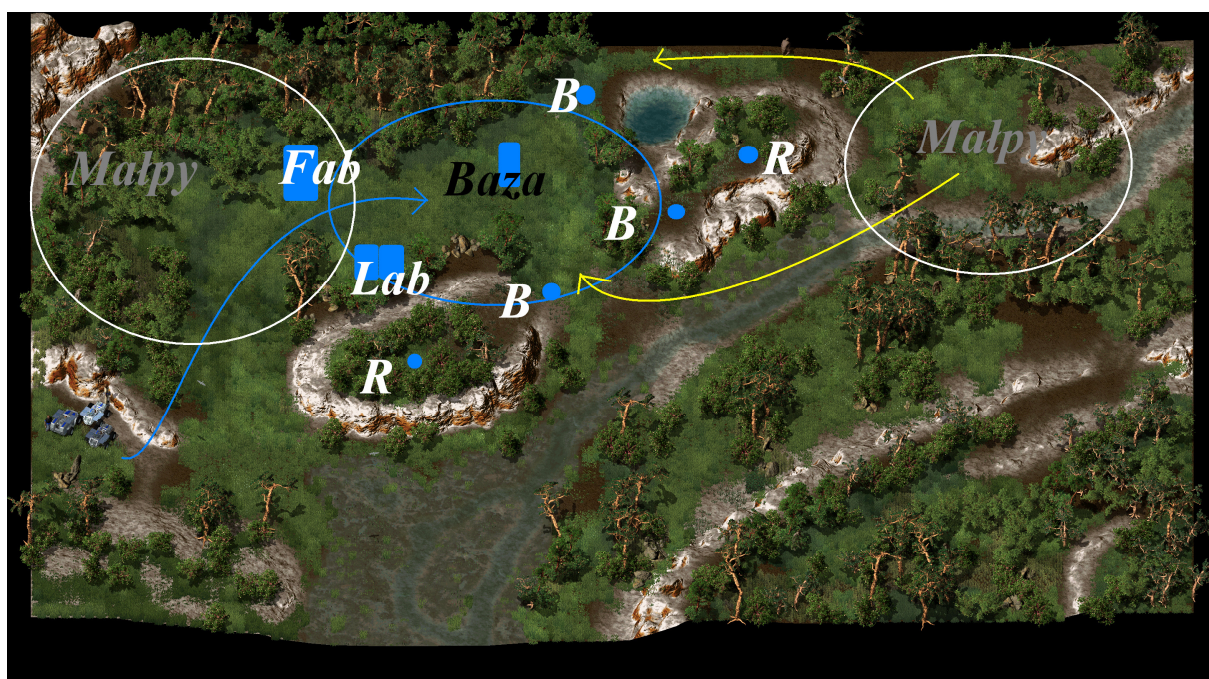
Najprostsza misja jaką można sobie tylko wyobrazić. Schwytać pięć małp i wybudować dwa radary – banał. Gdy już wylądujesz na miejscu przejeżdż nieopodal dwóch wzgórz, tam też postaw skład. Zbuduj okopy (B), tak jak to pokazałem na mapie i obsadź je żołnierzami. Mechanicy w pojazdach będą ich supportować.

Teraz wystarczy zbudować laboratorium (Lab) i opracować język małpoludów. Cały czas będziesz odpierał ataki wojsk arabskich. Nie dopuszczaj ich zbyt blisko bazy bo nie omieszkają użyć ładunku czasowego. Weź jeden pojazd i Tima ażeby agitować małpiszona. Gdy już to zrobisz przebadaj w laboratorium odpowiednią technikę.

Przybędzie Denis, szybko rozbuduj laboratorium, zbuduj elektrownię słoneczną i na sam koniec zajmij się budową fabryki (Fab) z rozbudową dla radarów. Te z kolei staraj się postawić na wzgórzach nieopodal twojej bazy [R] (wieżyczki z radarem obsadzaj małpiszonami). Ułatwi to wykrywanie małp i nadchodzących wrogich arabów. Idź na zachód poagituuj wszystkie napotkane tam małpy, to samo zrób ze wschodnią częścią bazy. Gdy wszystkie przekształcisz w inżynierów – misja się zakończy.



*Najlepszy szwadron śmierci
na małpoludy i arabów.*



6. Pozdrowienia z przeszłości

Cele:

- Zbierz 700 skrzyń w 50 minut.
- Oszczędzaj swoich ludzi.
- Zbierz jak najwięcej skrzyń.
- (osobiste) Nie pozwól by Joan zginęła.
- Wyprodukuj dwa zdalnie sterowane pojazdy.

Ta misja to nic trudnego. Przerażać was może bliskość radzieckiej bazy (2) i ciągłe ataki ale po przeczytaniu poniższych słów zmienicie na to pogląd.

Dobrać możemy sobie tylko 4 postaci. Proponuję wziąć 2 żołnierzy, medyka i zamienić mechanika na inżyniera (na początku gry z gammy dostaniemy inżyniera poziom 4 oraz kolejnego żołnierza).

Najpierw budujemy bazę (1) (najlepiej wg wzoru, który podałem w screenie). Skrzynie będą pojawiały się masowo, przez co łatwo i szybko zbudujemy potrzebne nam struktury. Najlepiej aby inżynier zajął się budową, zaś małpiszony transportem skrzyń. Po postawieniu laboratorium optycznego od razu zabieramy się za wynalezienie radaru i przewidywania zrzutów, zdalne sterowanie stawiamy na później, Wskazane jest też wynalezienie działa, przez co skuteczniej odeprzemy rosyjskie ataki.

Podczas misji doświadczymy masowych zrzutów postaci. Pojawi się min: Joan i Kurt. Z Kurtem sytuacja jest taka że możemy go zabić lub puścić wolno. Proponuję tę drugą opcję, jako że zaowocuje to nam w późniejszej części gry. Inne pojawiające się postaci muszą dotrzeć cało do bazy, jeśli zginą choć dwie – tracimy medal. (opisałem sugerowane drogi na mapie)

Wskazana jest też budowa 2 komór transportowych – jednej na kołach a drugiej na gąsienicach. Komory na kołach używamy do transportu skrzyń ze wschodu mapy i do ‘zamiatania’ skrzyń sprzed radzieckiej bazy, druga – na gąsienicach posłuży do dostania się do skrzyń na nierówno ukształtowanym zachodzie. Wybuduj też pojazd z podwójnym działem aby skuteczniej ratować pojawiających się ;)



7. Czas zemsty

Cele:

- Zniszcz jak najszybciej głowy skład wroga
- Zniszcz jak największą część wrogiej bazy
- Śpiesz się i po ukończeniu zadania wycofaj do północnego krańca mapy

Polubiłeś już radzieckie bazy? Jeśli jeszcze nie to może wizyta u wujka Tukaczewskiego zmieni twój pogląd na sprawę. Masz zrównać z ziemią wyludnioną rosyjską bazę, nie byłoby to trudne zadanie gdyby wieżyczki były manualne....



Frank zabawiający się z małpiszonami

Nasz rajd zaczynamy od prawidłowego doboru ludzi, gdy już jesteśmy na miejscu (1) wyruszamy na wschód omijając północne wieżyczki (7) a za to atakując bunkry (1). Niszczymy je i staramy się eliminować stacjonujących w nich ludzi. Gdy dojeżdżamy na rozwidlenia, wyruszamy jednym pojazdem po żartownisia (Frank), który najwyraźniej jest zoofilem. Da nam plany radzieckich umocnień.

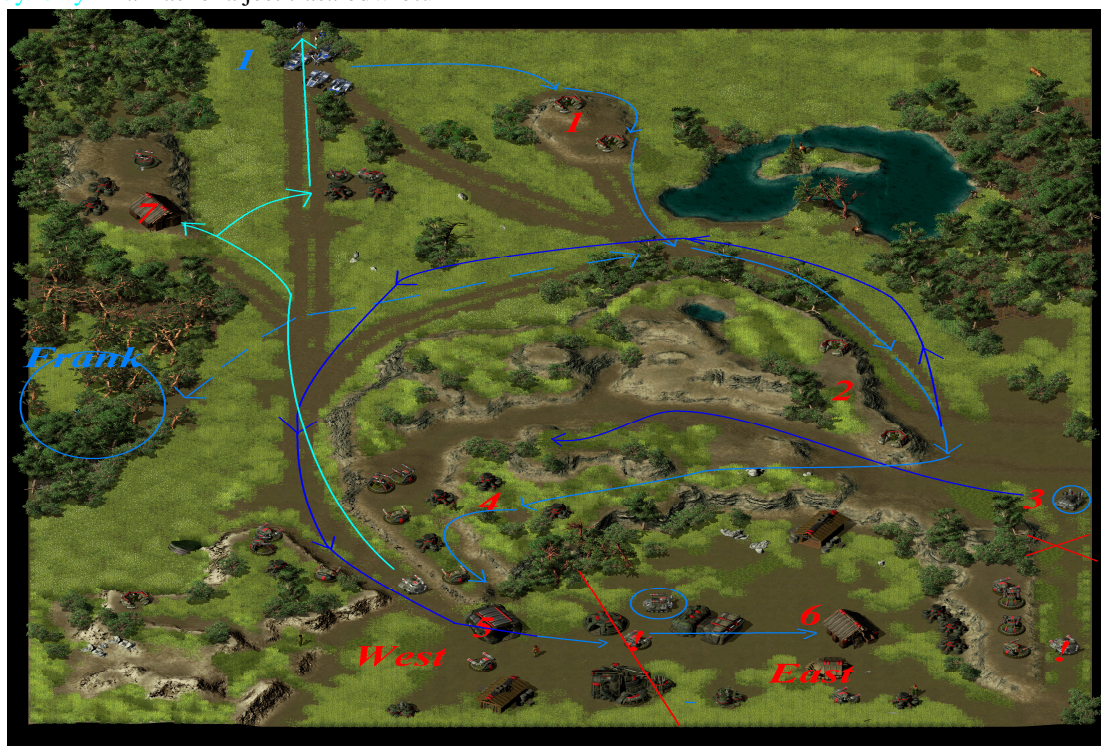
Wracamy do reszty i jedziemy tak jak to zaznaczyłem na mapie niszcząc kolejne umocnienia (2). Na południowym wschodzie zależnie od poziomu trudności obsadzony będzie czołg na gaśnicach z działem (3). Zajmujemy go i jedziemy nim na wzgórze niszczyć elektrownie (4). Doskonale i szybko sobie z nimi poradzi. Naprawiających je mechaników sprzątną ludzie. Jedną elektrownię musimy zniszczyć własnoręcznie ludźmi. Stosujemy technikę wycofywania ludzi do stacjonującego tyłu mechanika. Pozbawszy się elektrowni i atakujących nas dział niszczymy z góry skład (5). Przy okazji dobijamy radzieckie czołgi i stosujemy technikę zajmowania ich taką jak stosowaliśmy w misji 'Kradzież stali'

Gdy zniszczymy skład nic nie stanie nam na przeszkodzie, niszczymy całą zachodnią część bazy (west). Gdy już posprzątam pojazdami niszczymy wieżyczkę na wschodzie (!) i tam niszczymy kolejny skład nieprzyjaciela (6). Powtarzamy teraz czynność wykonaną na zachodzie bazy. Teraz spokojnie możemy się wycofać przez główne wjazd dobijając radzieckie wieżyczki. Przy północnej bazie od tyłu niszczymy skład (7) i równamy wszystko z ziemią. Teraz wycofujemy się do punktu wyjścia.

Jeżeli poszło ci to dość sprawnie to zdążysz przed komunikatem Harrisona. Nie jestem pewien ale prędkość wycofania się z misji zależy od czasu w jakim przybędzie Mc Milan do Gammy. Na mapie poruszenie się ludźmi zaznaczyłem kolorem **jasnoniebieskim** a pojazdami **ciemnoniebieskim**. Kolorem **seledynowym** zaznaczona jest trasa odwrotu



Tak gasimy elektrownie



8. Urodzeni Bohaterowie

Cele:

- *Obroń bazę.*
- *Razem z Sikorskim oczyść sektor z Rosyjskich żołnierzy. Sikorski weźmie bezpośredni udział w walkach, dowodzenie należy do ciebie*

Powracamy w chwałę do Gammy. Zastajemy syf, palące się czołgi, bunkry, umierający ludzie. Misja taka jak 'Chrzest ognia'. Nie trzeba przy niej się wiele rozpisywać. Ataki w misji są o wiele częstsze, mocniejsze, odbywają się na tej samej zasadzie, tymi samymi drogami. Innymi słowy nic specjalnego.



Taka tania obrona wysiecze każdego ruska.

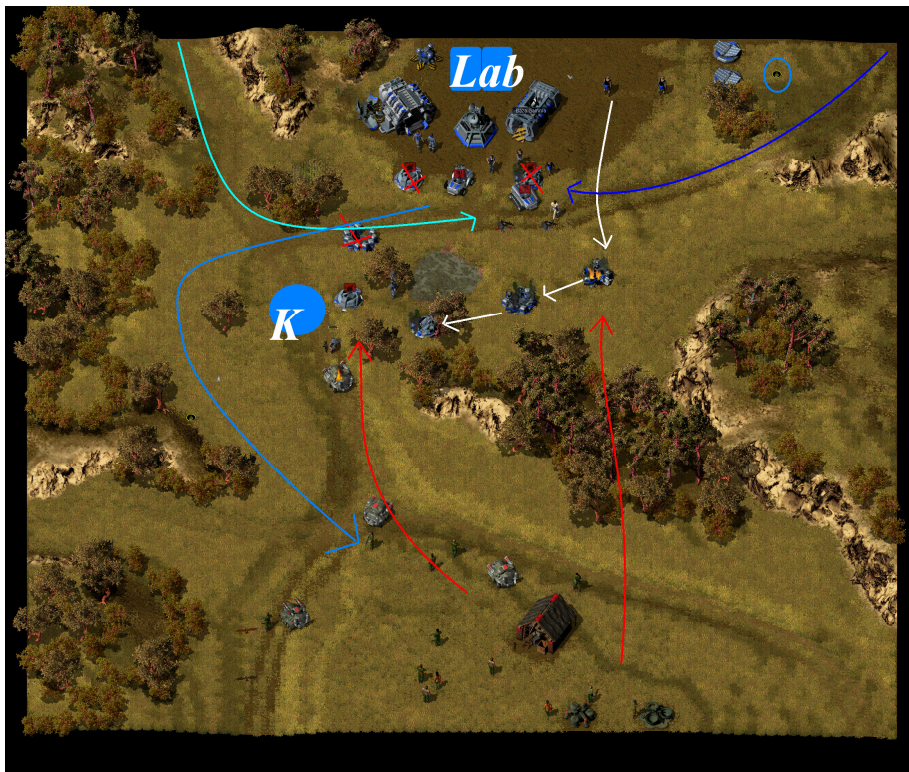
Na początek ogarnijmy ten syf. Wyślij mały oddział aby naprawiły wieżyczki i bunkry. Opracuj działa i zamontuj je na bunkrach przy drodze. Dobrym rozwiązaniem na początek będzie opracowanie przewidywania zrzutów. Radzę robić do obrony pojazdy z podwójnymi działami. Przy drodze możesz postawić koszary. Małpiszony zajmą się transportem skrzyń, budowa komory jest wg mnie zbędna.

Harrison zostanie ranny, dowodzenie przejmie Powell. Wyśle on ci mały oddział pod dowództwem Sikorskiego. Od poziomu trudności będzie zależało uzbrojenie pojazdów sojusznika. Gdy pomoc dotrze ustaną ataki ruskich. Teraz czas wziąć się do kontrofensywy. Poproś Sikorkę pięć minut czasu. Przez ten czas zdążysz zrobić co najmniej 2 pojazdy. Pamiętaj że im większą ilością pojazdów steruje mechanik tym stają się one mniej efektywne. Postaraj się równo rozłożyć sterowane pojazdy pomiędzy wszystkich mechaników. Zbierz grupę żołnierzy z Mc Milanem na czele.

Po upływie czasu wyruszyście na bazę. Mc Milan musi ruszyć razem z wami ponieważ w przeciwnym razie niezależnie od przebiegu misji zakończysz fiaskiem. Gdy usłyszysz 'Dobra robota Mc Milan' wiesz że już połowa sukcesu za tobą. Wykorzystuj technikę walki z 'chrztu ognia' lecz jednocześnie pilnuj Sikorskiego. Zachowuje się on jak berserk i nie zważając na odniesione rany przebiega dalej. Nie możesz dopuścić do jego śmierci ponieważ wtedy oczywiście przegrasz. Po udanym ataku otrzymasz piękne trzy medale 'dobra robota, John'.



Przygotowania do szturmu



9. Syberyty!

Cele:

- Dołącz do pozostałych żołnierzy pilnujących kopalni
- Wydobądź co najmniej 200 kryształów syberytu
- Dostarcz 60 kryształów syberytu do terminalu w określonym czasie
- Czekaj na dalsze instrukcje
- Wycofaj się do terminalu wraz z wydobytym syberytem.



Ciasno ale bezpiecznie

Upewnijmy się że w Owsjenke mamy 60 skrzyń zapasu, będą one potrzebne do budowy arabskich koszar. Gdy poziom syberytu w obydwu bazach dojdzie do 30 możemy zacząć sprawne przenoszenie do terminalu (1). W ten sposób mamy już medal i 300 skrzyń prezentu. Skrzynie wykorzystamy do produkcji buldożera i komory transportowej. Aby zbudować buldożer musimy przetransportować do bazy pomocniczej 30 ropy. Dobrym sposobem jest budowa fabryki i laboratorium przy terminalu zamiast w bazie pomocniczej. Zaoszczędzi to trochę czasu. Jak kto woli.

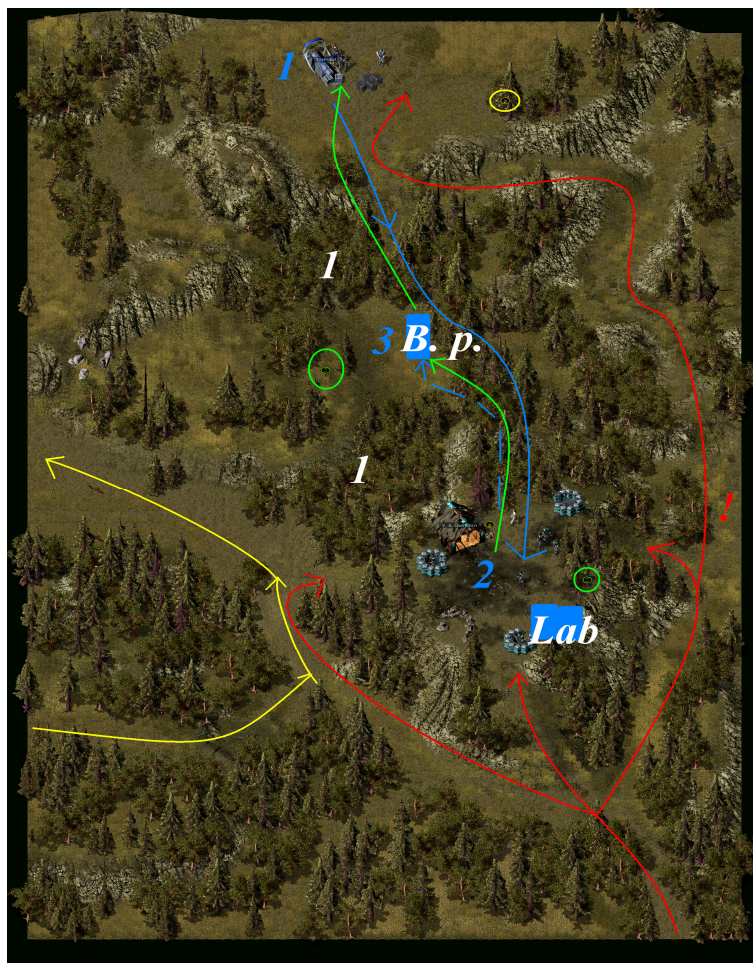
Regularnie będą odbywały się ataki na Owsjenkę przeprowadzane przez Rosjan. Wieśniaki będą atakowały bazookami i różnego typu pojazdami. Dobrym sposobem jest przejmowanie ich pojazdów Bobbym lub innym mechanikiem. Skutecznie ułatwi to obronę bazy. Polecam przejąć wyrzutnię rakiet oraz działo. Uważaj aby nie dopuścić Rosjan do drogi na Terminal (!). Bez wahania tam wjadą i narobią ci niezłego syfu.

Gdy przybędą arabowie pozwól im zbudować koszary. Wykup też od nich informacje, tym sposobem uzyskasz kolejne medale. Od tego czasu twoje problemy z obroną się skończą. Moździerze doskonale sobie poradzą z nacierającymi czerwonymi.

Jeżeli zdążyłeś skonstruować buldożer przedrżij szlak (1) prowadzący od Owsjenki do terminalu przechodzący przez bazę pomocniczą. Załaduj na komorę syberyty i wywieź go do terminalu. Gdy Powell da ci znak, grzecznie się wycofaj. Koniec misji ;)

Jedna z bardziej skomplikowanych misji w grze. Po niej uruchamia się zabawa z syberytem.

Na początku budujemy terminal (1), ładujemy do niego wszystkie skrzynie, dajemy po skrzynce inżynierom i zmierzamy na południe, gdzie znajduje się zajęta baza im. Owsjenki (2). Już na samym początku budujemy laboratorium (Lab) i każemy medykom wynaleźć wykrywanie syberytu. Budujemy kopalnię, szyb naftowy i koszary. Częścią inżynierów przenosimy się w zaznaczony na mapie rejon i budujemy bazę pomocniczą (B.p.), która zawiera laboratorium, kopalnię syberytu z dwiema elektrowniami słonecznymi, oraz fabrykę z rozbudową na gąsienice i rozbudowę cywilną. Inżynierami zaczynamy przenoszenie skrzyń z terminalu do bazy pomocniczej.



10. Dżin w butelce

Cele:

- Zbuduj bazę, postaw laboratorium syberytowe i opracuj tam wszystkie dostępne technologie
- Opracuj celownik optyczny i sztuczną inteligencję
- Obroń bazę za wszelką cenę



Koszary w środku arabskiej bazy ułatwią gaszenie zdrajców

Genialny umysł Powella wymyślił przymierze z Arabami. Masz zbudować bazę i opracować parę technologii. Misja podobna do ‘Duszy Małpoluda’. Misja na parę minut gry, bogata w różne ciekawe zwroty akcji.

Gdy już dojedziesz do miejsca w którym ma stanąć twoja baza rozbij skład. Na południu masz złożę ropy, na północy zaś syberytu. Zbuduj laboratorium optyczne i uzbrojenia, opracowuj tam wszystkie technologie. Na południowym zachodzie bazy pod górką zbuduj koszary (K), na górze bunkier (B). Dobrym rozwiązaniem będzie budowa zbrojowni (K) w bazie arabskiej tak jak to pokazałem na rysunku.

Fabryka nie jest nieodzownym elementem tej misji. Jeżeli chcesz możesz ją pominąć a zadowolić się zdobycznymi **ruskimi** czołgami. W eliminacji Rosjan przysłużą się snajperzy. W każdym bądź razie polecam ufortyfikować bazę z południowego wschodu i południa jakimś karabinem maszynowym \ karabinem gatlinga. Skrzyń spada multum, będziemy mogli je zbierać manualnymi komorami.

Gdy już opracujemy wszystkie technologie w pierwszym laboratorium, stawiamy drugie – komputerowe i syberytowe. Po opracowaniu sztucznej inteligencji, pracujemy nad wszystkimi technologiami syberytowymi.

W misji doświadczymy paru niespodzianek. Jedną z nich jest przybycie starego kumpla, którego pamiętamy z misji ‘Szarża’. Poślijmy do niego szybko medyka i cieszymy się z nowego żołnierza, który chętnie zasiądzie w naszych koszarach.

Tytułowym dżinem są arabowie, którzy w trakcie misji przypuszczają na ciebie atak. Po usłyszeniu zdania ‘arabowie atakują’ ładuj wszystkich snajperów do koszar w środku arabskiej bazy i zacznij ściągać jeszcze **żółtych** arabów. W razie zwłoki arabowie zmieniają się na **zielonych**, wrogich tobie arabusów, których tak czy siak musisz zabić. Nieraz od północnego wschodu atakują nas dwaj **szejkwowie** na mastodontach. Polecam rozłożyć arabskie budynki i zabrać stojące nieopodal transportery.



11. Arabska zagadka

Cele:

- Zniszcz pozostałe arabskie bazy nie tracąc przy tym zbyt dużo czasu.
- Pilnuj artefaktu
- Doprowadź ciężarówkę z silnikiem syberytyowym na wskazane miejsce



I po krzyku..

Obrona doskonała

Teraz zacznie się arabski atak. Jeśli uwinąłeś się w porę nie będziesz miał problemów z obroną. Twoi ludzie zmiotą arabskie pojazdy i nadchodzących kamikadze w kilka chwil. Po udanej obronie zbuduj mur z laboratoriów i bunkrów przy wschodnim wjeździe do bazy (3). Uniemożliwi to ataki arabom od wschodu. Upewnij się że mur jest szczelny. Na północy koło przeprawy zbuduj bunkier (4) i umieść tam snajpera. Obsadź także kimś karabin gatlinga. Teraz pozostałymi ludźmi (ok. 3 snajperów i 4 operatorów mózdzierza) pójść tak jak wskazałem na mapie na północny zachód. Zniszcz stacjonujące za drzewami jednostki i nadjeżdżające pojazdy. Gdy zniszczysz wieżyczki nie podchodź bliżej. Czas zrobić użytek z radaru. Podjedź nim w pobliże fabryki (boom radar), jeżeli wszystko dobrze rozegrasz uderzą w niego 1-2 bomby latające. Zniszcz skład (2), podobiaj ludzi w laboratorium i wieżyczkach. Inżynierem w komorze przyjeźdź odebrać artefakt.



Uważamy na arabów atakujących nasze tyły

Grę zacznij szarżą na bazę (1). Stań pomiędzy koszarami a składem blokując pozostałym dojście do wieżyczek i koszar. Zajmij skład i wypędź arabów z wież. Migiem zbuduj laboratorium optyczne i przebadaj celowniki laserowe. Teraz zbuduj umocnienia (1) takie jakie pokazałem na rysunku. Bunkry z przodu obsadź snajperami. Koszary mają zajmować operatorzy mózdzierza. Także zbuduj bunkier koło północno zachodniej wieżyczki (2) i umieść tam snajpera. W międzyczasie każ mechanikowi zrobić dwie komory półgąsienicowe z silnikiem na syberyty. **NIE PUSZCZAMY**

FRANKA NA ZWIAD



Wchodzimy i eliminujemy wieże kontrolne wroga

Od chwili zabrania artefaktu zacznie się solidny atak na twoją bazę, upewnij się że mechanik siedzi w dobrym pojeździe a komora jest w bezpiecznym miejscu. Ludźmi wróć do bazy przepraw się od północy przez rzekę. Jedną osobą wsiądź do drugiej komory i zostaw ją w prezencie dla mechanika w wyznaczonym miejscu (5). Wykorzystaj drogę górską aby sprzątnąć arabskie wieże kontrolne. Zaczynj destrukcję bazy (3). Uważaj na patrole arabskie atakujące twoje tyły oraz pociski mózdzierzowe wystrzeliane z koszar. Gdy zniszczysz skład misja zakończy się.



