

Nexus: The Jupiter Incident

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Nexus

The Jupiter Incident

autor: Łukasz „Gajos” Gajewski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Interface gry	4
Wyposażenie – zasady ogólne	12
Taktyka walki – porady ogólne	15
Doświadczenie	18
Kwestie techniczne	18
Kampania 1	19
Misja 1 - Arrival to Jupiter	19
Misja 2 - The Ronin	21
Misja 3 - OSEC Encounter	24
Misja 4 - The Chance	26
Misja 5 - Kissaki Raid	30
Misja 6 - Shukenja Beta	32
Kampania 2	35
Misja 7 - Raptor Raid	35
Misja 8 - The Chase	38
Misja 9 - Back to Earth	41
Misja 10 - Raptor Genocide	44
Kampania 3	47
Misja 11 - First Blood	47
Misja 12 - Saving the Scout	51
Misja 13 - Sneaking	53
Misja 14 - Titan	56
Kampania 4	60
Misja 15 - Mechanoid	60
Misja 16 - Locust	63
Misja 17 - The Siege of Avalon	65
Misja 18 - Peace Negotiations	68
Misja 19 - Locust Queen	70
Kampania 5	72
Misja 20 - Alpha Gate	72
Misja 21 - Mechanoid Invasion	75
Misja 22 - The Fall of Vardrags	77
Kampania 6	79
Misja 23 - Bridgehead	79
Misja 24 - Blockade Breakers	81
Misja 25 - The Fight for Earth	84
Misja 26 - The Nexus	89

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

Poniższy poradnik dotyczy kampanii single player znakomitej strategii s-f *Nexus: The Jupiter Incident*.

Gra składa się z 26 misji pogrupowanych w 6 kampanii. Każda z misji będzie wymagała wypełnienia określonych zadań pierwszorzędnych (bez których nie jest możliwe ukończenie z sukcesem misji) oraz niekiedy zadań drugorzędnych - których realizacja nie jest niezbędna, choć można za nią uzyskać dodatkowe punkty doświadczenia.

Poniższy poradnik proponuje strategię przejścia każdej z misji w grze - ale warto pamiętać że żadna z nich nie jest absolutnie doskonała i jedyna możliwa. *Nexus* jest grą strategiczną i jako taka dopuszcza swobodę i wielość możliwych rozwiązań.

W pisaniu tego tekstu założyłem że gracz będzie chciał osiągnąć przede wszystkim cele pierwszorzędne - a więc takie których realizacja jest niezbędna do ukończenia z sukcesem danej misji.

Osiągnięcie celów drugorzędnych będzie w niektórych z misji wymagało wiele samozaparcia - może być po prostu żmudne i zająć sporo czasu. Z drugiej strony poza satysfakcją (i czasem medalem) zadania drugorzędne dają dodatkowe doświadczenie naszym oficerom i załodze - a to procentuje.

Co ważne doświadczenie powiększa również dokładne niszczenie wrogich jednostek - a więc warto w miarę możliwości nie zostawiać za sobą nawet wraków.

Gra ma trzy poziomy trudności - *beginner* (początkujący), *experienced* (doświadczony) i *professional* (zawodowiec). Jak łatwo się domyśleć każdy kolejny jest trudniejszy.

Uwaga jeśli nie zainstalowaliście patcha 1.01 do gry, niezależnie od wybranego poziomu trudności kampania będzie toczona na poziomie *beginner*, stąd szczególnie bardziej ambitnym zalecam skorzystanie z tego patcha.

Poradnik powstał w oparciu o grę na poziomie *experienced* i być może niektóre z poniższych strategii nie będą się sprawdzały na najwyższym poziomie trudności, a na najniższym możliwe będzie prostsze przejście tych samych etapów.

Interface gry

Gra ma dość przejrzysty i wygodny interface. W tym miejscu omówię jedynie podstawowe kwestie – bardziej szczegółowe zagadnienia poruszam w opisie misji gdy konieczne stanie się opisanie danej funkcji.

Interface podczas misji dzieli się na kilka paneli. Są to:



Po lewej stronie znajduje się **panel naszych jednostek (panel 1)** Za jego pomocą wybieramy statek (lub statki) któremu chcemy wydać polecenie.

Zwracam uwagę, że do każdego ze statków są przyporządkowane myśliwce (to te mniejsze ikony)

Statek opisują dwa dodatkowe wskaźniki – wyższy to stan kadłuba, niższy to stan tarcz.

Cyfry przy każdej jednostce to jej nr – jeśli jakaś jednostka nieprzyjaciela będzie nas atakować – obok niej będzie się znajdować nr naszego statku. Stąd łatwo rozpoznać kto kogo atakuje.

Oczywiście podobne informacje pojawiają się przy naszych jednostkach – z tym że obiekty z prawego menu są nazywane literami.

Stąd jeśli obok ikony naszego statku lub grupy myśliwców pojawi się brązowa litera będzie to oznaczało że jest to cel ataku (lub ruchu) naszego statku.



Po prawej stronie znajduje się **panel obiektów wykrywanych przez nasze skanery (panel 2)** – co nie jest tożsame z obiektami będącymi w okolicy!

Pierwsze są wrogie jednostki (brązowe) , a potem – sojusznice (zielone). Inne kolory to punkty nawigacyjne i inne obiekty neutralne.

W przypadku celów które zostały zbadane przez nasze czujniki dostępny jest **dodatkowy panel zawierający szczegółowe informacje o celu (panel 3)**. Co ważne – w tym miejscu widzimy jedynie podsystemy wykryte przez nasze sensory a nie wszystkie które są na danym statku.



W zakładkach dotyczących każdej z kategorii wyposażenia statku mamy informację o podsystemach w jakie jest wyposażona ta jednostka. Dzięki temu wiemy jaką broń dysponuje przeciwnik i możemy za pomocą naszych laserów i myśliwców atakować określone podzespoły.

Każdy z podzespołów ma wskaźnik stanu – zieloną linię pod nazwą. Po uszkodzeniu (w wyniku czego podzespół nie działa) linia jest czerwona. Zniszczony podzespół jest wygaszony.

Ważna uwaga praktyczna – podzespoły uszkodzone nieprzyjaciół może naprawić. Dla pewności więc radzę w miarę możliwości dany podzespół całkowicie niszczyć.

Na dole ekranu mamy kilka następnych paneli za pomocą którego wydajemy rozmaite polecenia naszym jednostkom.

Są to po kolei:



Zarządzanie energią (panel 4)

Każdy z rodzajów systemów ma swój suwak dzięki czemu możliwe jest ustawienie go odpowiednio na 100% (domyślne), 150% i 200%.

Ustawienie klasy podsystemów na powyżej 100% znacząco zwiększa jego wydajność (silniki pozwalają na szybszy ruch, tarcze szybciej się regenerują itd.)

Nad suwakami jest wskaźnik baterii – który zmniejsza się wraz ze zużyciem przez powyżej 100%. Potem potrzeba nieco czasu by się zregenerował.



Zachowania statku/floty (panel 5)

Cztery ikony określają domyślną taktykę naszej jednostki – dzięki czemu będzie się właściwie zachować nawet bez bezpośredniej kontroli.

Opis zachowań:

Agresywne (Aggressive) – atakuje wszystko w zasięgu broni. Idealna w ogniu bitwy. Ponadto statek wykonuje polecenia z panelu rozkazów (panel 8)

Defensywna (Defensive) – statek nigdy sam nie zaatakuje ale będzie się bronił atakowany. Dodatkowo aktywuje wszystkie systemy defensywne jakie może (w pewnych sytuacjach warto większą ilość energii dostępnej dla systemów wspomagających – support z której korzystają systemy defensywne)

Skryta (Stealth) – statek minimalizuje możliwość wykrycia korzystając najbardziej energooszczędnych silników i układów. Jeśli ma urządzenie maskujące (cloaking device) – aktywuje je.

Skoncentrowane (Focused) – wykonuje tylko polecenie jakie od nas otrzymał.

Okno napraw



Tu można obserwować jak przebiegają bieżące naprawy systemów statku i w jakim są one stanie. W przypadku który widać powyżej wszystkie systemy są nienaruszone. Uszkodzone mają czerwoną linię pod nazwą, zniszczone są wygaszone. Cyfra obok nazwy to priorytet napraw – im większa tym szybciej będzie dany podsystem naprawiany.

Okno ustawień ręcznych (panel 7)

Są tu widoczne poszczególne podzespoły naszego statku podzielone na klasy.



Każdy z nich może być aktywny (podświetlony) i nieaktywny. Jeśli chcemy by nasz statek skorzystał z określonych części wyposażenia to najlepiej wydawać polecenia za pomocą właśnie tego panelu.

Panel rozkazów (panel 8)

To najważniejsze z omawianych okien – za jego pomocą wydajemy większość rozkazów naszym statkom. Występuje w trzech podobnych do siebie wersjach.

Pierwsza – dotyczy pojedynczego statku:



Panel – rozkazy dla pojedynczego statku

[F1] **Auto**. Ten rozkaz powoduje, że statek będzie wykonywał działania jedynie w oparciu o zdefiniowane o **panelu 5** zachowania. Połączenie tego rozkazu z zachowaniem *skupionym* spowoduje, że statek zaprzestanie jakichkolwiek działań.

[F2] **Zbliż się** (*Approach*) Ruch w kierunku wyznaczonego celu.

[F3] **Zatrzymaj się** (*Hold Position*) Zatrzymanie statku w miejscu

[F4] **Ucieczka** (*Run away*) Statek będzie się starał najszybciej jak to możliwe oddalić od wyznaczonego celu.

[F5] **Zniszcz tarcze** (*Drain shield*) Statek użyje broni do niszczenia tarcz, aby sprowadzić tarcze przeciwnika do zera. Ostrzeliwanie statku bez tarcz utrudni mu ich ponowną aktywację.

[F6] **Zniszcz podsystem** (*Attack devices*). Ten rozkaz można wydać jedynie statkowi wyposażonemu w broń taktyczną (lasery). Po jego wydaniu za pomocą **panelu 3** wybieramy podsystem (lub kilka) jaki chcemy zaatakować. Do zaatakowania większości urządzeń, nasz statek musi się znajdować z określonej strony celu – tak, żeby mieć widoczny dany podzespół.

[F7] **Zniszcz kadłub** (*Destroy hull*) Statek atakuje kadłub celu. Tylko w ten sposób można zniszczyć wrogą jednostkę.

[F8] **Artyleria** (*Artillery*) Użycie rakiet. Wykonując ten rozkaz statek będzie starał się utrzymać minimum 5km odległość od celu.

[F9] **Broń specjalna** (*Special weapon*) Polecenie w zasadzie używane jedynie w przypadku *Energy skeetera*.

[F10] **Skanuj** (*Recon*) – Rozkaz powodujący, iż statek zbliży się do celu i postara się uzyskać możliwie najwięcej informacji na jego temat. Jeśli statek jest wyposażony w *DataScanner* – uruchomi go. Ponieważ tarcze znacznie ograniczają możliwości skanerów, statek automatycznie opuści swoje tarcze. W walce konsekwencje mogą być nieciekawe.

[F11] **Strzeż** (*Guard*) – Ochrona celu. Statek będzie atakował każdy obiekt atakujący cel. Dodatkowo statek będzie również utrzymywał się blisko wyznaczonego celu.

[F12] **Napęd międzyplanetarny** (*Interplanetary Drive*). Statek aktywuje swój napęd międzyplanetarny przez co opuszcza obszar misji.

Wejście w wormhole (*Enter Wormhole*) – Wykorzystanie pobliskiej bramy do przeniesienia się do innego systemu gwiazdowego.