

Star Wars: Empire at War Forces of Corruption

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars Empire at War Forces of Corruption

autor: Krystian „GRG” Rzepecki

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](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Nowości w Forces of Corruption	4
Konsorcjum Zanna	4
Mechanizmy korupcji	4
Bohaterowie	5
Jednostki lądowe	8
Jednostki kosmiczne	11
Sojusz (Rebel)	13
Bohaterowie	13
Jednostki lądowe	14
Jednostki kosmiczne	14
Imperium (Empire)	15
Bohaterowie i jednostki kosmiczne	15
Jednostki lądowe	16
Tryby gry	18
Porady	19
Kampania	20
Misja 1 – Ucieczka z Kessel (Escape from Kessel)	20
Misja 2 – Misja sabotażysty (Defiler's Mission)	21
Misja 3 – Druga misja sabotażysty (Defiler's Second Mission)	22
Misja 4 – Piractwo na Mandalore (Piracy on Mandalore)	24
Misja 5 – Pozostałości Gwiazdy Śmierci (Remnants of the Death Star)	25
Misja 6 – Ustanowienie czarnego rynku (Black Market Establishment)	28
Misja 7 – Zwiad Tybera (Tyber's Recon)	28
Misja 8 – Korupcja na Saleucami (Corruption on Saleucami)	29
Misja 9 – Sabotaż na Saleucami (Sabotage on Saleucami)	29
Misja 10 – Przerwanie komunikacji (Communications Breakdown)	30
Misja 11 – Wizje przeszłości (Visions of the Past)	31
Misja 12 – Oczyszczanie drogi (Clearing the Way)	33
Misja 13 – Mroczny sojusznik (A Dark Ally)	34
Misja 14 – Konflikt w Cloud City (Cloud City Conflict)	37
Misja 15 – Rzucanie przynęty (Baiting the Hook)	39
Misja 16 – Podążanie za artefaktem (Following the Artifact)	40
Misja 17 – Nowa broń imperatora (The Emperor's New Weapon)	43

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

Siły korupcji [oryg. *Forces of Corruption*] to pierwszy dodatek do wyśmienitej strategii *Empire at War* wydanej z początkiem 2006 roku. Dla każdego fana Gwiezdných Wojen jest to produkcja wręcz rewolucyjna, gdyż wprowadza trzecią stronę konfliktu – **Konsorcjum Zanna** [Zann Consortium]. Autorzy dodatku wykonali naprawdę kawał dobrej roboty, serwując graczom świetną historię i nowe oryginalne postacie, biorące udział w galaktycznych zmaganiach. Cały sposób rozgrywki nową frakcją pozwala korzystać z takich unikalnych możliwości jak przekupstwo, porwania i kosmiczne piractwo.

Nowości w Forces of Corruption

Nowych elementów w grze jest sporo. Imperium i Rebelia wzbogaciły się o nowe jednostki i bohaterów. Nowa frakcja otrzymała ciekawą fabularnie kampanię, w której gracz walczy nie tylko z Imperium, ale również z Rebelią i Jabbą. W tej walce Konsorcjum może stosować wiele „brudnych” praktyk jak porwania, piractwo, czarny rynek czy przekupstwo. Wprowadzono Orbital Bombardment dostępny dla wszystkich stron konfliktu, pozwalający przeprowadzić silne bombardowania na wskazanym terenie. Interesującą nowością jest opcja Game Replays, dzięki której gracze mogą rejestrować swoje bitwy. W trybie gry wieloosobowej umożliwiono klanom walkę o pozycję w hierarchii frakcji. Dodano 13 nowych planet (m.in. Mustafar, Kamino, Utapau, Felucia, Mandalore). Używając nowego elementu w opcjach planety - Pathfinder Slot, gracz może decydować, która jednostka ma mieć pierwszeństwo w kosmicznej bitwie. W walkach lądowych można korzystać z bunkrów, jednostek **MDU** (mobline Build Pady), opancerzonych transporterów (**F9-TZ Cloaking Transport**, **Havt B5 Juggernaut Transport**, **Gallofree Heavy Troop Transport**).

K o n s o r c j u m Z a n n a

Całkowicie nowa frakcja o charakterze przestępczym prowadzona przez samozwańczego arcykryminalistę [Tyber Zanna](#). Jej celem jest rozszerzanie swoich wpływów w galaktyce w każdy możliwy sposób. Skupia wszelkiego rodzaju przestępców i dezertersów z innych armii, którzy skuszeni możliwością szybkiego wzbogacenia się dołączyli do Zanna. Najbardziej znanymi przestępcami na usługach Konsorcjum są: [Tyber Zann](#), [Urai Fen](#), [Silri](#), [Bossk](#), [IG-88](#).

M e c h a n i z m y k o r u p c j i

Autorzy wprowadzili szereg nowych możliwości, dzięki którym, grając Zann Consortium, możemy rozprzestrzeniać w galaktyce przestępcze macki swojej organizacji, wpływać na działania innych frakcji (spowalniać produkcję ich jednostek, niszczyć budynki) czy kraść technologie. Wszystkich opcji korupcji jest osiem, z czego trzy podstawowe wymagają wykonania odpowiednich misji ([zastraszanie](#), [porwanie](#), [piractwo](#)). Każdą z akcji mogą przeprowadzać jednostki [Sabotażystów](#) (Defiler) lub bohaterowie (kupowanie na czarnym rynku). Poszczególne typy korupcji mają odpowiednie wymagania w zależności od sytuacji lub planety (np. obecność któregoś z bohaterów lub odpowiedni koszt).

Zastraszanie (Intimidation) – polega na wysłaniu oddziału specjalnego na powierzchnię planety w celu zastraszenia wysokiej rangi przedstawiciela władz, dzięki czemu Konsorcjum może zablokować cechy specjalne planety.

Piractwo (Piracy) – wymaga przeprowadzenia walki kosmicznej nad powierzchnią określonej planety. Pozwala ściągać haracz z każdego statku przelatującego nad tą planetą oraz udostępnia określony typ statku wroga.

Porwania (Kidnapping) - polega na wysłaniu oddziału specjalnego na powierzchnię planety w celu porwania ważnej osobistości. Pozwala to na jednorazowe zdobycie dużej sumy kredytów oraz zwiększa szansę na przekupienie pobliskich planet.

Wymuszanie (Racketeering) – pozwala systematycznie ściągać z planety procent całkowitej ilości kredytów przez nią generowanych. Jeżeli zauważasz, że znikają kredyty na którejś z planet, to jest wysoce prawdopodobne, że przeciwnik wysłał na tę planetę [Sabotażystę](#) i przeprowadza [wymuszanie](#). Aby się go pozbyć, skieruj tam Łowcę Nagród (Bounty Hunter).

Przekupstwo (Bribery) – uniemożliwia produkcję jednostek na danej planecie i informuje o ruchach jednostek już na niej będących.

Korupcja milicji (Corrupt Militia) – lokalna ludność planety nie będzie atakować jednostek Konsorcjum, a podczas walki lądowej zaatakuje przeciwników. Stawi zbrojny opór, jeśli tylko przeciwnik usunie Corruption z planety.

Niewolnictwo (Slavery) – planeta staje się źródłem tanich jednostek dla Konsorcjum.

Czarny rynek (Black Market) – umożliwia nielegalny zakup technologii niedostępnych w inny sposób. Podczas gry jednostki Konsorcjum (w odróżnieniu od Imperium i Rebelli) nie mają wszystkich umiejętności specjalnych od początku gry. Należy je dopiero kupować, między innymi na czarnym rynku.

B o h a t e r o w i e



Tyber Zann

Lider i mózg Konsorcjum. Urodzony na planecie Anaxes w roku 34 BBY. Pracował w rodzinnej firmie Zann Remanufacturing zajmującej się przerabianiem starego sprzętu wojskowego na użytek cywili. Pierwsze kroki w przestępczym świecie stawiał w bardzo młodym wieku, gdy znudzony pracą zaczął brać udział w rozgrywkach sabacc. Zwycięstwa w grze o duże stawki ściągnęły na niego uwagę lokalnych przywódców grup przestępczych. Tyber chcąc się przed nimi chronić, zorganizował kradzież broni z magazynów Zann Remanufacturing. Złapany przez ojca, został karnie wysłany do Caridańskiej Akademii Wojskowej. Tam stał się obiecującym kadetem, nawiązując jednocześnie kontakty ze światem przestępczym, a w szczególności Jabbą. Wyrzucono go z uczelni, ponieważ admirał Thrawn podejrzewał go o kradzież i przemyt imperialnej broni. Korzystając ze zdobytych kontaktów, rozpoczął budowę swej organizacji przestępczej Zann Consortium i współpracę z kartelem Jabby.

Specjalne umiejętności:

Przekup wrogów (Bribe Enemies) – pozwala przekupić wroga jednostki, by stanęły do walki po stronie Konsorcjum. Nie działa na niektóre jednostki (np. [Imperial Guard](#), [Dark Trooper Phase III](#)).

Osobiste pole maskujące (Personal Cloaking Field) – umożliwia [Tyberowi](#) pozostawać niewidzialnym dla wroga. Każda akcja (atak, łapówka) powoduje automatyczne wyłączenie maskowania. W pobliżu wież obserwacyjnych nie można używać maskowania.

Strzał (Blast) (podczas kierowania statkiem [Zwiastun Pokoju](#)) – wystrzeliwuje dwa potężne pociski powodujące duże obrażenia.



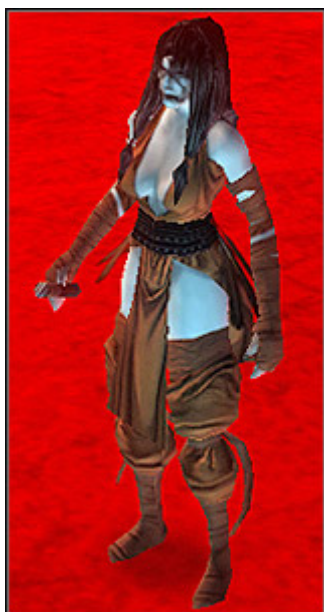
Urai Fen

Druga postać w Konsorcjum. Starożytny wojownik należący do rasy Taltorai. Najbardziej zaufany i lojalny pomocnik [Tyber Zanna](#). Jest mistrzem walki wręcz, niesamowicie sprawnie posługuje się też dwoma olbrzymimi mieczami. Potrafi się regenerować i ogłuszać wrogów. Jako przedstawiciel rasy Taltorai wyczuwa obecność Mocy i jej członków.

Specjalne umiejętności:

Paralizator dźwiękowy (Sonic Stunner) – ogłusza i paraliżuje na krótką chwilę jednostki przeciwnika znajdujące się w zasięgu działania.

Osobiste pole maskujące (Personal Cloaking Field) – umożliwia pozostawanie niewidzialnym dla wroga. Każda akcja (atak, łapówka) powoduje automatyczne wyłączenie maskowania. W pobliżu wież obserwacyjnych nie można używać maskowania.



Silri

Wiedźma z planety Darthomir, członkini klanu [Siostr Nocy](#). Jak inne członkinie tego klanu przeszła na Ciemną Stronę Mocy. W czasie walk potrafi wysysać życie z przeciwników i przywoływać [rancora](#). Walczy oryginalną odmianą miecza świetlnego – świetlnym pejczem.

Specjalne umiejętności:

Wezwanie rancora (Summon Rancor) – przywołuje olbrzymiego rancora do pomocy w walce. Pozostaje on w grze aż do śmierci. [Silri](#) nie może jeździć na rancorze jak inne [Siostry Nocy](#).

Wysysanie życia (Drain Life) – wysysa życie z wybranego wroga i wydłuża w ten sposób swoje. Bardzo skuteczna zdolność i często jedyna szansa na przeżycie. Działa wyłącznie na organizmy żywe.



B o s s k

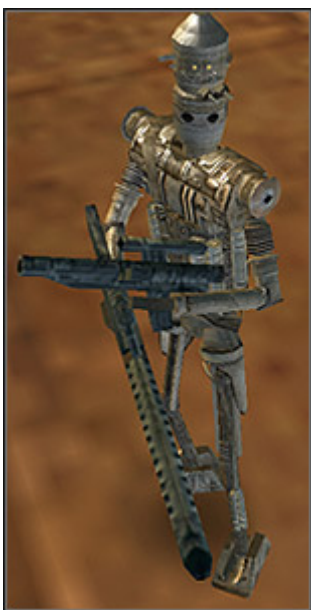
Znany w całej galaktyce gadopodobny łowca nagród z planety Trendoshan, pilot statku [Psi Ząb \(Hound's Tooth\)](#). Brutalny i porywczy. Na początku polował tylko na przedstawicieli rasy Wookie, później zaczął przyjmować zlecenia dotyczące też innych ras. [Han Solo](#) i [Chewbacca](#) byli jego najważniejszymi celami. Wielokrotnie na usługach Jabby i Imperium. Zamordował swego ojca (również łowcę nagród) w walce o przywództwo w Gildii Łowców Nagród.

Specjalne umiejętności:

Miotacz ognia (Flamethrower) – zabójczy miotacz ognia, niezwykle skuteczny przeciwko piechocie.

Zamiana broni (Weapon Swap) – zmiana broni na granaty plazmowe. Wywołują dużą eksplozję, która utrzymuje się przez jakiś czas, zadając spore obrażenia. Idealne do niszczenia budynków, elementów obrony i powolnych jednostek.

Zagłuszanie czujników (Sensor Jamming) (podczas walk kosmicznych) – radar wroga nie wykrywa jednostek.



I G - 8 8

Jeden z najlepszych droidów zabójców, stworzony przez Holowan Laboratories. Nazwa [IG-88](#) odnosi się do całej serii robotów (A, B, C, D). Niezwykle bogato uzbrojone i obdarzone wysoką inteligencją oraz świadomością (zwłaszcza pierwszy model) stanowią olbrzymie zagrożenie.

Specjalne umiejętności:

Zarażenie (Infection) – pociski wystrzeliwane z karabinu snajperskiego, rozprzestrzeniają gaz zżerający materiał organiczny i metal. Przenosi się on na stojące w pobliżu jednostki i rozprzestrzenia dalej.

Skażenie radioaktywne (Radioactive Contamination) – wybrany obszar jest zatrutowany radioaktywną substancją na pewien okres. Wszystko, co znajduje się na nim, odnosi olbrzymie obrażenia w bardzo szybkim czasie.

Skorumpowane systemy (Corrupt Systems) (podczas walk kosmicznych) – uszkadza systemy jednostek wroga (np. powoduje awarie tarcz wrogich jednostek).

Hack Death Star (na mapie galaktyki) – umożliwia zniszczenie gwiazdy śmierci ([Death Star](#)) i wszystkich jednostek znajdujących się na tej samej orbicie kosztem permanentnego usunięcia [IG-88](#) z gry.