

Universe at War: Earth Assault

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Universe at War: Earth Assault

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Petroglyph, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Prelude	4
Prelude – Misja 1	4
Prelude – Misja 2	10
Novus	19
Novus – Misja 1	19
Novus – Misja 2	29
Novus – Misja 3	36
Novus – Misja 4	48
Novus – Misja 5	58
Novus – Misja 6	69
Novus – Misja 7	76
Hierarchy	87
Hierarchy – Misja 1	87
Hierarchy – Misja 2	93
Hierarchy – Misja 3	104
Hierarchy – Misja 4	113
Hierarchy – Misja 5	123
Hierarchy – Misja 6	134
Masari	144
Masari – Misja 1	144
Masari – Mapa globalna	156
Masari – Misja 2	170
Masari – Misja 3 – FINAŁ	174
Drzewka technologiczne	182
Drzewko frakcji Novus	182
Drzewko frakcji Masari	185
Drzewko frakcji Hierarchy	188

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



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do strategii „Universe at War: Earth Assault”. Tekst ten składa się w głównej mierze z bardzo obszernego opisu przejścia wszystkich trzech kampanii gry. „Universe at War” z oczywistych względów w bardzo dużym stopniu przypomina innego RTS-a wyprodukowanego przez studio Petroglyph, a mianowicie „Star Wars: Empire At War”. Sympatycy tej strategii natrafiają na wiele zbliżonych rozwiązań. Mimo wszystko radziłbym zapoznać się z materiałami instruktażowymi, tak aby móc pomyślnie ukończyć wszystkie przewidziane poziomy. Jest to bardzo wskazane, gdyż każdą ze stron konfliktu gra się inaczej. W poradniku zająłem się nie tylko przedstawieniem zadań, których zaliczenie wymagane jest do dotarcia do końcowej części misji, ale i także omówieniem proponowanej strategii rozwoju. Na bieżąco opisywałem także wady i zalety odblokowywanych jednostek, technologii oraz innych kluczowych cech gry.

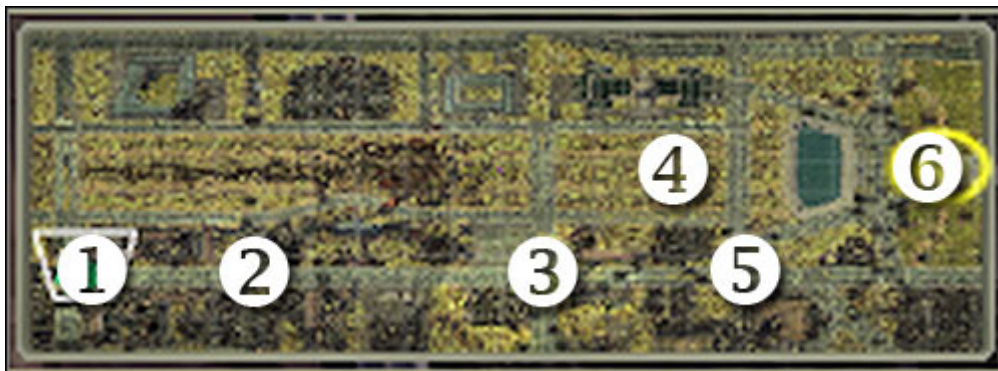
Życzę udanej zabawy i pomyślnych podbojów!

Jacek „Stranger” Hałas

Prelude

P r e l u d e – M i s j a 1

Mapa taktyczna



Legenda:

- 1 – miejsce startu
- 2 – blokada (cel 2)
- 3 – punkt kontrolny (cel 3)
- 4 – Reaper Drone'y oraz posiłki (czołgi)
- 5 – miejsce likwidacji dwóch jednostek Brute
- 6 – kapitol

Opis misji

Uwaga! Zanim przystąpisz do tego preludium proponowałbym zapoznać się z dostępnymi materiałami szkoleniowymi. Znajdują się one w menu **Tutorials**. Nie musisz już teraz oglądać wszystkich filmików, niemniej jednak z większością z nich warto się zapoznać. Najważniejsze filmy to **Resource Collection**, **Research Tree** oraz **Novus Power & Flow** i **Novus Patch System**. W preludium będziesz co prawda sterował ludźmi, lecz już pierwsza główna kampania będzie powiązana z frakcją Novus. Warto także zaliczyć interaktywny tutorial, wybierając opcję **Play Interactive Training**. Samouczek pozwala na zapoznanie się z podstawami obsługi gry, a w szczególności manipulowaniem kamerą oraz budowaniem i przemieszczaniem po mapie posiadanych jednostek.

Ogólne założenia misji:

Dowodząc drużyną pod dowództwem pułkownika Randal Moore'a musisz dotrzeć do kapitolu celem uratowania prezydenta.

Dokładny opis przejścia misji:

Cel 1: Secure the Capitol Building and rescue the President (Zabezpiecz budynek kapitolu i uratuj prezydenta)

Zaczynasz w lewym dolnym rogu planszy (1 na mapie). Chwilowo nie musisz obawiać się żadnych przeciwników, tak więc wykorzystaj okazję do tego żeby zapoznać się z posiadanymi oddziałami. Twój główny bohater to pułkownik Randal Moore. Zauważ, iż chwilowo posiada on tylko jedną umiejętność, na dodatek o charakterze defensywnym (MedPack – regeneracja energii). Jeśli zaś chodzi o resztę oddziałów, będziesz dysponował kilkoma żołnierzami uzbrojonymi w miotacze ognia (Flamethrower Squad) oraz sporą grupką marines (Marine Squad). Wszystkie podległe porucznikowi oddziały proponowałbym zgrupować razem. Pułkownikowi będziesz natomiast wydawał oddzielne polecenia. Nie musisz się tu zbytnio starać. Jest to misja szkoleniowa, nie zbudujesz żadnych baz, a wróg nie zaatakuje Cię jeśli nie zbliżysz się do określonych stref mapy.



Zacznij przemieszczać się na wschód. Pułkownik powinien znajdować się na przedzie, gdyż jako jedyny będzie mógł regenerować swój stan zdrowia. Początkowo będziesz wpadał jedynie na pojedyncze jednostki (Lost One), które błyskawicznie zginą. Zignoruj uciekających cywilów. Dotrzesz w końcu do blokady, przy której rozstawiły się nowe potwory (2 na mapie). Swoich ludzi zostaw z tyłu. Zapoznaj się z nowym celem misji.

Cel 2: Use Colonel Moore's Grenade ability to destroy the fuel tanker (Skorzystaj z jednej z umiejętności pułkownika Moore'a w celu zniszczenia cysterny)

Wybierz jedynie postać pułkownika Moore'a. Powinieneś zauważyć, iż na pasku pojawiła się nowa umiejętność – Grenade. Wybierz ją, a następnie oznacz cysternę (screen). Eksplozja powinna zabić wszystkie znajdujące się w tej okolicy potwory.



Możesz już ruszać na wschód. Upewnij się, że wszyscy sojusznicy za Tobą podążają. Wkrótce zostaniesz zaatakowany przez znacznie silniejsze jednostki Grunt. Upewnij się, że w walkach tych biorą udział wszyscy sojusznicy, a nie tylko sam pułkownik. Przesuwaj się w dalszym ciągu na wschód, zabijając atakujące Cię potwory. Po kilku chwilach dotrzesz do skrzyżowania, przy którym bronią się sojusznicze jednostki (3 na mapie). Będziesz im musiał udzielić cennego wsparcia.

Cel 3: Help defend the checkpoint (Udziel wsparcia sojusznicznym jednostkom, broniącym punktu kontrolnego)

Największa grupa nadejdzie od północy. Będą to przede wszystkim jednostki Grunt. Jeden dobrze posłany granat Moore'a powinien jednak błyskawicznie załatwić sprawę (screen). Teraz musisz jedynie rozprawić się z niedobitkami. Po wygranej walce broniące się jednostki automatycznie do Ciebie dołączą. Jeśli chcesz, możesz oddzielnie traktować pojazdy typu humvee, lecz za kilkadziesiąt sekund otrzymasz kolejne jednostki, tak więc losem podległych oddziałów nie musisz się szczególnie przejmować.



Jak zapewne zauważyłeś, nie możesz przesunąć się dalej na wschód. Zamiast tego musisz skrócić na północ. W pierwszej kolejności zneutralizuj jednostki typu Grunt, które nadbiegną z północy i północno-zachodu. Dopiero teraz zniszcz znajdującą się tu wieżyczkę (Spitter Turret). Kieruj się teraz stopniowo na północ, a następnie na północny-wschód. Zabijaj kolejne potwory, które zdecydują się wybiec ci na powitanie. Wkrótce zjawia się to sojusznice śmigłowce, lecz zostaną one zniszczone. Nie przejmuj się tym, tylko od razu skieruj się na wschód. Dotrzesz w końcu do miejsca, w którym pojawią się większe jednostki – Reaper Drone (4 na mapie). Ruszaj oczywiście do walki. Nie musisz się obawiać o wynik tego starcia, gdyż wkrótce uzyskasz wsparcie w postaci kilku czołgów. Maszyny te dość szybko uporają się z problemem. Wkrótce zjawia się tu też dodatkowe posiłki. Zbierz wszystkie jednostki przy pułkowniku. W zależności od osobistych preferencji możesz je też podzielić na kilka grup.