

Command & Conquer: Red Alert 3 - Powstanie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Command & Conquer: Red Alert 3 - Powstanie

autor: Thorwalian

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-656-1

Producent Electronic Arts Inc., Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	4
Sowieci	5
Rumunia	5
Murmańsk	13
Jukatan	22
Wyspa Sigma	32
Alianci	41
Prowincja Shin Iga	41
Osaka	49
Miyako	57
Cesarstwo	66
Wyspa Sachalin	66
Wyspa Oki	74
Władywostok	83
Yuriko	91
Shiro	91
Dakota	98
Shiro II	105
Wyzwania główne	112
Martwe mięso	112
Krwawa waśń	114
Obrona archipelagu	116
Cmentarzysko satelitów	118
Symfonia stali	120
Gniew Ateny	122
Szabrownik	124
Śmierć na morzu	126
Chrono ty chyba nie...	128
Zamek Tesli	130
Dwie lufy	132
Ni stąd, ni zowąd	134
Gniew cesarstwa	136
Wyzwania poboczne	138
Przyczajona śmierć	138
Wysoki poziom wody	140
Ognia z wszystkich dział	142
Skrzynia i czerwona beczka	144
Wojna kotów	146
Program Omega	148
Pokaz siły	150
Masz doświadczenie?	152
Wszystko ma dwie strony	154
Brudne sztuczki	156
Uwięziony w krzyżowym ogniu	158
Przeklęci Mongołowie!	160
Największe zagrożenie dla Ameryki	162
Gotów do wymarszu	164
Za żelazną kurtyną	166
Krwawe żniwo	168
Groźne niebo	170
Zawaliła się twoja kopalnia złota	172
Nie ma się gdzie ukryć	174
Końcowe odliczanie	176
Żadne wyzwanie dla strażnika	178

Zbierz co zasiałeś	180
Król potworów	182
Krąg jadu	184
Roboty i nindża	186
Szybki lub martwy	188
Strefa S.H.R.I.N.K.	190
Nadzwyczajny dowódca	192
Królewska bitwa	194
Przyjdź i weź co ci się należy	196
Lodołamacz	198
Czerwona miazga	200
Sala bitew	202
Pojedynek na morzu	204
Wyścig zbrojeń	206
Matuszka rasija	208
Wojna przyszłości	210

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

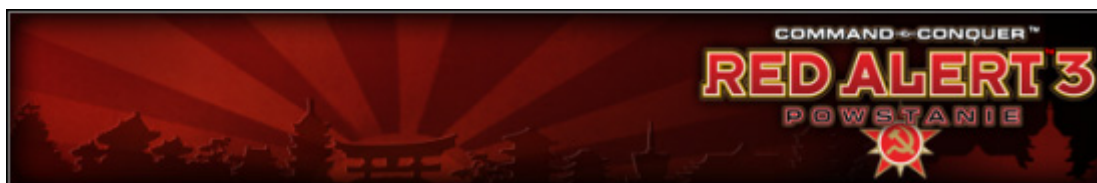
W poradniku do gry *Command & Conquer: Red Alert 3 – Powstanie*, znajdziesz wszelkie niezbędne informacje na temat przejścia czterech kampanii oraz prestiżowego trybu wyzwania.

W pierwszych rozdziałach poznasz szczegóły misji fabularnych, które opowiadają o dalszych losach trzech supermocarstw z podstawowej wersji gry oraz przybliżają postać Yuriko. Dowiesz się m.in. o planowanych posunięciach wroga, nadchodzących wydarzeniach mających wpływ na przebieg rozgrywki, czy też zapoznasz się z radami odnośnie defensywy oraz sugerowanego ataku. Misje rozgrywane były na średnim poziomie trudności. Każdemu opisowi towarzyszy mapka, której oznaczenia zostały szerzej skomentowane w tekście pod postacią **[1]**. Z kolei znacznik **[#1]** odpowiada obrazkom, które jak sądzę również mogą okazać się dobrym źródłem wiedzy.

W trakcie rozgrywania kampanii gracz zobowiązany jest do wypełniania szeregu celów podstawowych. Na mapce - podobnie jak w grze - zostały one oznaczone kolorem zielonym. Barwa żółta natomiast przypisana została zadaniom drugorzędnych, jakich można ale nie trzeba się podejmować. Cyfry na czerwono wskazują lokalizacje istotne z innych przyczyn.

Tryb wyzwań tworzy pięćdziesiąt misji, które zostały podzielone na 13 głównych i 37 pobocznych. W poradniku zostały przybliżone wszystkie. Podstawowych informacji na temat czekających tu scenariuszy dostarcza zakładka „pomoc” z poziomu gry. Od siebie tylko dodam, że ukończenie wyzwania daje 1% ukończenia trybu, natomiast wykonanie tego przed wymaganym czasem, gwarantuje kolejny punkt procentowy. W każdej misji chodzi o całkowite wyeliminowanie przeciwnika niszcząc wszystkie jego budynki.

Daniel „Thorwalian” KazeK



Sowieci

R u m u n i a

Mapa



Rajd na zapomniany zamek

Legenda:

1. Wrogowie zabarykadowani w domku.
2. To samo co wyżej.
3. Drużyny zwiadu.
- 4, 6. Niszczyciel szturmowy.
- 5, 7, 8. Działo Atena.
9. Skupisko alianckich czołgów Strażnik.
10. Główna brama.
11. Położenie naukowców.
12. Problematyczny Rozjemca.
13. Punkt ewakuacyjny.

Niebieskie kółka wskazują lokalizację obcej artylerii (pod koniec scenariusza).

Cele podstawowe:

- Spotkaj się z drużynami zwiadu
- Uratuj naukowców
- Bezpiecznie ewakuuj przynajmniej jednego naukowca

Cel dodatkowy:

- Ewakuuj wszystkich naukowców

O p i s

Spotkaj się z drużynami zwiadu

Rozpoczynając pierwszą kampanię w dodatku do Red Alert 3, trafiamy do Rumunii, gdzie siły Aliantów ponoć przetrzymują wbrew swej woli radzieckich naukowców. Musimy ich uratować i przy okazji dowiedzieć się, do czego byli im potrzebni.

Startujemy na nabrzeżu tuzinem poborowych. Jednostki wroga na tym terenie są dość nieliczne ale wraz z pokonywaniem kolejnych metrów ich aktywność wzrasta. Pierwsze problemy napotkasz już po wejściu schodami na wzniesienie **[1]**. W lokacji tej zauważysz chroniących się w budynku Aliantów. Wykurz ich stamtąd koktajlami Mołotowa i samemu zajmij cywilne konstrukcje odganiając się od zaalarmowanych strażników **[#1]**.



[#1] - Nie bądź tak ślepy jak ja i wykorzystaj też domek z drugiej strony placu

Dojdiesz do mostu, na którego drugim końcu znajduje się kolejny zespół budynków obładowanych wrogami [2]. Ponownie chwycić w dłoń koktajle [2] albo wyceluj w zaskakująco dobrze rozlokowane beczki. W dotarciu do pierwszej drużyny zwiadu nic Ci już nie stanie na drodze. Zyskasz brygadę kanonierów [3a].



[#2] - Ponadczasowe koktajle Mołotowa

Mkniemy dalej. Zdobyte przed momentem wsparcie okaże się bardzo pomocne w starciu z niszczycielem szturmowym [4], którego szybko zauważysz na ścieżce [3]. Rozkaż swoim kanonierom złapać za miny przeciwpancerne i dokonaj dzieła zniszczenia. Mur natomiast rozbij standardowym uzbrojeniem.



[#3] - Niebieska poświata „zassysa” wystrzeliwane pociski kierując je na wytrzymałego niszczyciela.