

9 Kompania

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

9 Kompania

autor: Paweł „PaZur_76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Lesta Studio, Wydawca Noviy Disk, Wydawca PL Techland
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
Opis przejścia kampanii	4
Misja 1 „Lotnisko Bagram”	4
Misja 2 „Szlak panczyszirski”	10
Misja 3 „46 kilometr”	15
Misja 4 „Jeńcy”	22
Misja 5 „Polowanie na Stingery”	29
Misja 6 „Platforma”	35
Misja 7 „Rekruci”	42
Misja 8 „Daleki posterunek”	48
Misja 9 „Kolumna”	54
Misja 10 „Wzgórze”	60

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



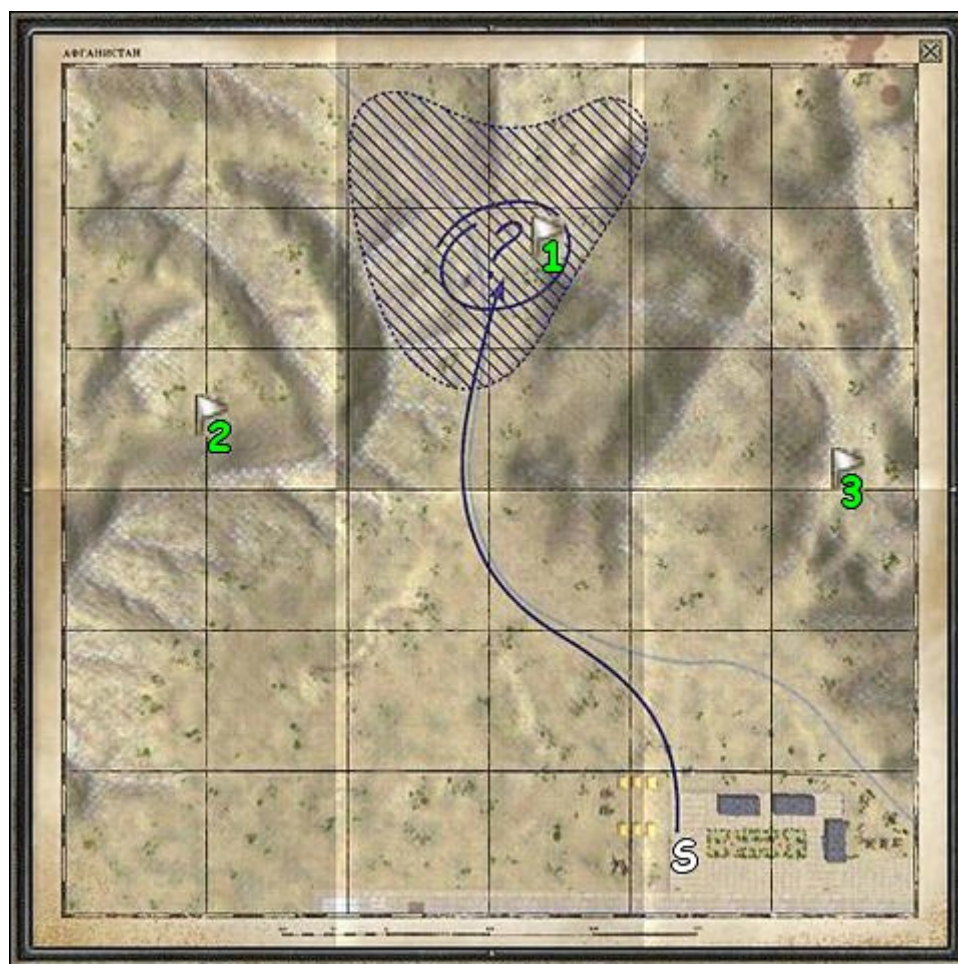
Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do taktycznej strategii czasu rzeczywistego, jaką jest *9 kompania*, gry opartej na znakomitym rosyjskim filmie pod tym samym tytułem. Podobnie jak film opowiada ona o radzieckiej interwencji wojskowej w Afganistanie, która miała miejsce w latach 1979-89. Jako żołnierz radziecki wyruszasz z „bratnią pomocą” komunistycznemu rządowi Afganistanu – temat oryginalny, ale również śliski jak brzuch ryby... W poradniku znajdziesz dokładny opis przejścia wszystkich 10 misji składających się na radziecką kampanię w grze. Opis ten dotyczy średniego poziomu trudności (a nawet na nim zabawa nie jest prosta) i wersji 1.1 gry. Wzbogaciłem go o własnoręcznie wykonane (w pocie czoła) ryciny map, przedstawiające areny walk kolejnych scenariuszy kampanii. Cały system oznaczeń, którym posłużyłem się na mapach, obrazkach i w tekście - a prochu w tej materii nie wymyśliłem - powinien być dla Was, towarzyszu, czytelny i jasny. O ile nie nadużywacie samogonu...

Paweł Pawłowicz Surowcow

Opis przejścia kampanii

M i s j a 1 „ L o t n i s k o B a g r a m ”



Zadbaj o to, aby przed misją odpowiednio wyposażać swoich ludzi (**#1**). Pamiętaj o zabraniu kilku najważniejszych elementów ekwipunku, czyli jednej lub dwu lornetek (1), radiostacji (2) i apteczki medycznej (3). Staraj się je przydzielać doświadczonym (4) żołnierzom (na początku masz ich zaledwie kilku), jeśli trzeba, zmieniając im broń na lżejszą (by mogli udźwignąć dodatkowy sprzęt). Broń dodatkową, jak raketowe granatniki ppanc. (5) lub wymagającą specjalnych umiejętności strzeleckich (np. karabin maszynowy czy wyborowy), przydzielaj nie byle komu, ale ludziom, którzy mają pojęcie o posługiwaniu się nią – w tym celu spójrz na ich charakterystyki (6). Granaty dymne (7) proponuję wrzucać do plecaków sanitariuszom: by udzielić rannym w walce towarzyszom pierwszej pomocy, będą oni musieli odłożyć na bok swój kbk (karabinek), pozostając przez chwilę bezbronnymi – warto, by w takiej sytuacji zasłonili się najpierw dymem. Strzelcy wyborowi i celownicze karabinów maszynowych PK mogą dodatkowo dostać pistolety, zaś wykrywacze min (8) można przydzielać ludziom, którzy nie są jeszcze zbyt obciążeni (choć później dobrze jest, by otrzymywali je doświadczeni już w boju żołnierze). Możliwość wyboru tegoż masz w zakładce wsparcia (9). W tym scenariuszu nie gra ono jakiejś specjalnej roli (przynajmniej w moim odczuciu), więc to, jakie wsparcie wybierzesz (haubic czy samolotu szturmowego Su-25), jest chyba obojętne.



1



2

Gra rozpoczyna się od sceny, w której kilku radzieckich żołnierzy wsiada do śmigłowca, a ten po krótkim locie zostaje zestrzelony przez mudżahedinów gdzieś w okolicy skrzyżowania dróg [**#2**].

Twoje pierwsze zadanie w tym scenariuszu polega na opuszczeniu bazy, w której zaczynasz grę [mapa 5] [#3], **udaniu się na miejsce ostrzelania helikoptera [mapa 1]** i **znalezieniu oraz zniszczeniu oddziału brodatych odpowiedzialnego za atak na śmigłowiec**. Na wykonanie tego zadania masz 30 minut (1). Do dyspozycji oddano Ci spory oddział żołdaków oraz dwa wozy bojowe – BWP-2 (2) i BTR-70 (3). Na rozwijanych listach po prawej znajdziesz nazwiska podległych żołnierzy (4) i nazwy pojazdów (5) – poszczególnych ludzi i pojazdy można wybierać po kliknięciu ich pozycji na listach. Podziel dostępnych żołnierzy na dwie mniejsze drużyny (6 i 7) i załaduj do wozów bojowych. Postaraj się, by co cenniejsi żołnierze (tzn. uzbrojeni w lepszą broń lub wyposażeni w bezcenny, dodatkowy sprzęt, jak radiostacja, lornetka (8) czy apteczka), znaleźli się wewnątrz pojazdów, pod ich pancierzem. Umieścisz ich tam, klikając najpierw stosowny rozkaz w menu rozkazów (9), a potem na pojazd. W podobny sposób zorganizuj transport dla pozostałych ludzi, tym razem jednak każąc im zająć miejsca na pancierzach pojazdów. Wszystko to możesz – dla zaoszczędzenia czasu – wykonać podczas włączonej aktywnej pauzy (10). Następnie opuść bazę, wyjeżdżając obydwoma pojazdami przez główną bramę (11) i kierując się drogą na północny zachód, a potem na północ. BWP-2 (2) porusza się pierwszy, jako że jest lepiej uzbrojony i opancerzony.



3



4

Gdy oba Twoje pojazdy dojadą w pobliżu skrzyżowania dróg [mapa 1], zatrzymaj je [#4]. Każ żołnierzom siedzącym na pancerzu BWP-2 (1) zeskoczyć z pojazdu (najszybciej – klikając przycisk rozkazu (2)) i zająć pozycje pośród pobliskich skałek (3), a potem błyskawicznie ukryć się, klikając ikonę (4). Ci żołnierze ze wsparciem BWP-2 (1) zajmą się kilkoma niedobrukami, których dostrzegą pośród drzew po prawej (5) i w pobliżu wraku transportera po lewej (6). Ludzie na drugim z Twoich pojazdów (7) na razie mogą spokojnie siedzieć na pancerzu i przyglądać strzelaniu. Po wystrzeleniu do nogi wszystkich „duchów” (5 i 6) w okolicy trzeba zająć się jeszcze kilkoma następnymi na wzniesieniu (8) za skrzyżowaniem.

Grupka brodatych na wzniesieniu [#5] to kilku ludzi, z których jeden zasiadł za wielkokalibrowym karabinem maszynowym (1), zaś pozostali skupieni wokół niego, uzbrojeni są (chyba wszyscy bez wyjątku) w granatniki ppanc. RPG-7. Tego pierwszego delikwenta (1) proponuję zdjąć przy pomocy karabinu wyborowego (2) snajpera (3), którego powinieneś najpierw wydostać spod pancerza jednego ze swoich pojazdów (4) i ukryć pośród skałek przy skrzyżowaniu dróg. Zanim to zrobisz, dobrze byłoby wcześniej „wyjąć” z „puszki” człowieka z lornetką, schować go za pobliskim kamyczkiem i kazać przez lornetkę obserwować wzgórze, na którym znajduje się stanowisko wkmu duszmannów (1). Pchanie wozów bojowych w kierunku nieprzyjaciół (5) jest trochę ryzykowne bo – jak wspominałem – wróg uzbrojony jest w granatniki i może szybko spalić te pojazdy. Zamiast tego wystrzelaj nieprzyjaciół snajperem ze wsparciem pozostałych żołnierzy (którzy wcześniej przykucnęli pośród skał) i BWP-2, trzymającego się jednak trochę z tyłu. Po zwycięskiej walce załaduj swoich ludzi z powrotem na wozy (4) i ruszaj na północny zachód (6).



5



6

Twoje następne zadanie polega na **przeprowadzeniu zwiadu w górach otaczających lotnisko [mapa 2 i 3] oraz zlikwidowaniu napotkanych oddziałów wroga**. Najprawdopodobniej nieprzyjaciół znajduje się jednak tylko w jednym z tych dwu miejsc i jest ono wybierane w sposób losowy. Zbadaj najpierw miejsce [mapa 2] [#6], poruszając się kawałek drogą, a po chwili skręcając w ciasny przesmyk między wzgórzami (1) i odbijając na południe. Pamiętaj, by lepiej opancerzony i uzbrojony w armatkę BWP-2 (2) jechał na szpicy. Po drodze zapisz sobie również stan gry (3) – rób to często, po każdej większej potyczce.