

Wargame: AirLand Battle

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wargame AirLand Battle

autor: Hubert Mitura

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Eugen Systems, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL Ubisoft
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
Strony konfliktu	4
Kategorie wojsk i oznakowanie jednostek	7
Charakterystyka jednostek i uzbrojenie	13
Parametry ogólne	13
Uzbrojenie piechoty	20
Teren, morale i manewrowanie	24
Teren	24
Doświadczenie i morale	27
Poruszanie się/manewrowanie	31
Taktyka	36
Walka w terenie	36
Walka w mieście	40
Kampania	41
Ekran strategiczny	41
Uwagi do rozgrywki taktycznej	44
Tworzenie własnej talii	46

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

Czołem Żołnierze!

Witam w miniporadniku do gry *Wargame AirLand Battle*. Będziesz toczył wojnę ze zgniłym imperializmem lub imperializmował miłujące pokój narody radzieckie, z odwiecznie sowiecką Skandynawią na czele. Tak czy siak z nami przejdiesz drogę od Kompota (chorążego w Ludowym Wojsku Polskim) do prawdziwego Psa Wojny (pułkownika). Generałem zostań sam.

W poradniku znajdziesz przede wszystkim rady, dzięki którym nie będziesz łatwym chłopcem do bicia. By być bijącym, będziesz musiał spędzić wiele godzin nad grą i wykazać się osobistymi talentami dowódczymi.

Poradnik pomoże Ci:

- zaznajomić się ze stronami konfliktu, państwami i ich armiami
- poznać czynniki związane z mechaniką gry
- uzmysłwić sobie, o czym nie należy zapominać podczas bitwy
- szybko i bezboleśnie pokierować zwycięską kampanią
- stworzyć talię nadającą się do gry

Jako że nawet kampania w grze jest nieliniowa, a tym bardziej nieliniowy jest człowiek, z którym będziesz toczył pojedynki w stanowiącym gwóźdź programu trybie multiplayer, potraktuj ten skromny poradnik, jako instrumentarium wojny. Pomożemy Ci poznać poszczególne jego narzędzia i podpowiemy jak je skutecznie wykorzystać tak, aby o sukcesie lub porażce decydowały już tylko i wyłącznie Twoje osobiste predyspozycje.

Zatem pokazuję i objaśniam.

Hubert Mitura (www.gry-online.pl)

Strony konfliktu



NATO (Sojusz) – niebiescy

W grze NATO reprezentuje osiem państw – USA, Francja, Wlk. Brytania, Zachodnie Niemcy (RFN), Kanada, Szwecja, Norwegia i Dania.

Cechy charakterystyczne wszystkich armii NATO – u większości państw nowocześniejsze lotnictwo, lepiej wyposażona piechota (niektóre państwa nastawiły swą doktrynę wojenną na unikanie konfrontacji pancernej i preferowały działania nieregularne do czasu interwencji silniejszych sojuszników), słabsze czołgi (duńskie czy kanadyjskie słabsze od średnich Układu Warszawskiego) oraz co jest bardzo istotne, duża różnorodność jednostek wynikająca z większej ilości państw członkowskich rozwijających w miarę niezależnie swoje armie.

Do utworzenia samodzielnych armii narodowych najlepiej wykorzystać wojska USA, Szwecji, Zachodnich Niemiec, Francji lub Wielkiej Brytanii, pozostałe są mniej uniwersalne, znacznie lepiej sprawdzają się jako elementy składowe talii międzynarodowych, gdzie można wykorzystać jedynie ich zalety.



USA (US)

Jest to największa frakcja NATO, gra się nią najłatwiej, co sprawia, że najlepiej nadaje się na początek, kiedy wprawiamy się w grze. Warto również zauważyć, że wyposażenie innych armii NATO opiera się w znacznej mierze na sprzęcie Amerykanów. Dlatego trzeba znać tą armię bo łatwo się z jej uzbrojeniem zetknąć (oby nie jako ofiara). US Army posiada największy wybór jednostek oraz najlepsze w całym Sojuszu lotnictwo. Poza naszpikowanymi elektroniką (najlepsze stabilizatory) drogimi a uniwersalnymi Abramsami pozostałe czołgi nie imponują osiągnięciami, jeśli porówna się je do ceny. Piechota jest również dość przeciętna, ale już na transport warto zwrócić uwagę, gdyż posiadają w miarę niezły.



Francja (FR)

Przystosowana do wojen kolonialnych Armia Francuska sprawdza się w działaniach taktycznych wymagających znacznej mobilności oraz w przeprowadzaniu zasadzek, gdyż preferuje jednostki lekkie i szybkie lecz mało odporne. Niestety brak stabilizatorów u w większości czołgów utrudnia ich użycie w walce manewrowej. Rzuca się w oczy także brak pieszych sekcji plot. i niekonwencjonalne śmigłowce.



Wielka Brytania (UK)

Armia brytyjska jest jedną z trzech natowskich potęg pancernych (pozostałe to Niemcy i USA) jednak ich masywne czołgi mogą mieć problem w momencie, kiedy front przemieszcza się bardzo szybko. W przypadku działań ofensywnych warto zwrócić uwagę na silną i szybką piechotę.



Republika Federalna Niemiec (RFA)

Armia zachodnioniemiecka wyróżnia się doskonałymi, ale drogimi rodzimymi czołgami późniejszych generacji oraz silną piechotą. Ma za to niezbyt zróżnicowane śmigłowce i samoloty.



Szwecja (SWE)

Silne strony tej armii to czołgi (lepsze od wszystkich państw poniżej), silna piechota i tani zwiad, jednakże poważnym minusem jest przeciętne (w stosunku do państw powyżej) lotnictwo i braki w artylerii.



Kanada (CAN)

Kanadyjczycy posiadają niezłą piechotę z doskonałym, szybkim transportem (helikoptery), nienajgorzej też wygląda lotnictwo, ale niestety obrona przeciwlotnicza szwankuje, (oprócz piechoty tylko zaawansowany, ale drogi system ADATS) a od przestarzałych zachodnich czołgów gorsze są chyba tylko czołgi armii duńskiej i norweskiej.



Norwegia (NOR)

Norweska świetna piechota i nowoczesne siły powietrzne sprawiają, że dowodzenie tą armią jest całkiem przyjemne i niezbyt trudne. W grze najlepiej oprzeć się na piechocie, gdyż na czołgach raczej nie można polegać.



Dania (DAN)

Siły duńskie są szybkie i lekkie, dysponują bardzo opłacalną piechotą i tanimi śmigłowcami do zwalczania pojazdów (PPK). Słabe i mało różnorodne czołgi, brak wyspecjalizowanych sekcji piechoty do walki z pojazdami, nowoczesne lotnictwo.



Układ Warszawski (UW) – czerwoni

W grze należą doń ZSRR, Polska, Czechosłowacja i NRD. Mocne strony Układu Warszawskiego to lepsze od NATO siły pancerne, tańsze lotnictwo, doskonałe śmigłowce szturmowe (w każdej armii Mi 24). Podobnie jak to miało miejsce w rzeczywistości, wszystkie armie paktu warszawskiego wyposażone są w sowiecki sprzęt lub opierają się na sowieckiej myśli technicznej, więc ich siły są bardzo zbliżone.



ZSRR (URSS)

Odpowiednik USA po tej stronie barykady. Sowieci mają największą różnorodność jednostek spośród wszystkich armii paktu i najlepsze lotnictwo. Ich siły pancerne górują nad czołgami USA. Piechota liniowa jest raczej średnia, wyżej stoją już piechota wyspecjalizowana i transport. Większość graczy wybierająca stronę czerwoną gra ZSRR, ale jak już wspomniano, armia każdego innego państwa Układu Warszawskiego opiera się na sowieckim sprzęcie.



Polska (POL)

Podobnie jak NRD Polskę obdarowało ZSRR swoim przestarzałym sprzętem. Braki w bardziej zaawansowanych czołgach Ludowe Wojsko Polskie rekompensuje dobrą, różnorodną piechotą, ofensywną i silną artylerią. Lotnictwo jest tanie i przestarzałe, a więc słabe. Za to Polska oprócz ZSRR ma największy wśród państw UW wybór helikopterów.



Niemiecka Republika Demokratyczna (RDA)

Mocne strony tej armii to rozbudowany zwiad, tanie i różnorodne lotnictwo oraz duży wybór dobrej piechoty w szybkich transporterach. Armia wschodnioniemiecka, jako jedyna oprócz ZSRR dysponuje samolotem zwalczania obrony przeciwlotniczej. Podobnie jak w wypadku Polski, czołgi są raczej średnie.



Czechosłowacja (TCH)

Państwo wyposażone w rodzimej konstrukcji odpowiedniki sowieckich modeli uzbrojenia. Czechosłowacja posiada różnorodną, wyspecjalizowaną w zwalczaniu celów pancernych piechotę, niezłe lotnictwo oraz podobne do Polski i NRD czołgi. Atutem tej armii jest dobra artyleria.

Kategorie wojsk i oznakowanie jednostek

Program dzieli jednostki na następujące kategorie:

LOG.	PIECH.	ZAOP.	CZOŁG	ZWIAD	POJ.	ŚMIGŁ.	SAMOL.
------	--------	-------	-------	-------	------	--------	--------

Poniżej zestawienie ikon (z lewej strony – symbole NATO, z prawej – RTS) i nazw jednostek nimi oznaczonych:

Logistyka:

NATO	RTS	Opis
		Pojazd dowodzenia – dżipy, gaziki i inne podobne nieopancerzone i nieuzbrojone (oprócz M1025 – Humvee CP) samochody. Kosztują między 100 a 110 punktów dyslokacji, droższe modele są nieco szybsze.
		Śmigłowiec dowodzenia – latający odpowiednik innych jednostek dowodzenia, nieopancerzony i nieuzbrojony (wyjąwszy uzbrojony w UKM Mi – 4 AVPK). Tylko na wyposażeniu Polski Francji, ZSRR i USA, koszt: 100 – 110 punktów
		Śmigłowiec zaopatrzenia – nieuzbrojony i nieopancerzony powietrzny transport uzupełnień. Koszt od 25 do 125 punktów, siły zbrojne Dani, Norwegi Czechosłowacji i RFN nie mają żadnych śmigłowców zaopatrzenia
		Ciężarówka – samochody przewożące zaopatrzenie, nieopancerzone, eksplodują w razie trafienia uszkodzając lub niszcząc pobliskie jednostki, koszt: 10 – 30 punktów
		Ciężarówka opancerzona – opancerzone tylko z nazwy (oprócz MPT – LB), ale wytrzymalsze (10 punktów Siły zamiast 5) odpowiedniki ciężarówek, koszt: 10 – 40 punktów, na uzbrojeniu wojska USA, Czechosłowacji, NRD i ZSRR
		Czołg dowodzenia – nazwa mówi sama za siebie, najczęściej nie są to czołgi o zastraszających parametrach, koszt: 165 – 250 punktów