

Wargame: **European Escalation**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wargame: Zimna Wojna

autor: Michał „Wolfen” Basta

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

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Kampania	5
[Bruder Gegen Bruder] – Żelazna Kurtyna	5
[Bruder Gegen Bruder] – Rozdroża	10
[Bruder Gegen Bruder] – Kontratak	15
[Bruder Gegen Bruder] – Flugplatz Allstedt	20
[Bruder Gegen Bruder] – Rozmowy pokojowe	25
[Mazurek Dąbrowskiego] – Jeszcze Polska nie zginęła	30
[Mazurek Dąbrowskiego] – Pościg	34
[Mazurek Dąbrowskiego] – Pit Stop	38
[Mazurek Dąbrowskiego] – Walka o wzniesienie	43
[Mazurek Dąbrowskiego] – Ucieczka	47
[Mazurek Dąbrowskiego] – Młoda Boleslav	51
[Able Archer] – Fulda	56
[Able Archer] – Baza lotnicza Ramstein	63
[Able Archer] – Powtórka z 1914...	67
[Able Archer] – Wyżyna Albionu	71
[Pustkowie] – Watażka	77
[Pustkowie] – Wojna domowa	82
[Pustkowie] – Przeprowadzenie przez Łabę	85
[Pustkowie] – Polowanie na ludzi	90
[Pustkowie] – Krwawe Terheide	94
[Pustkowie] – Przełamanie	97
[Pustkowie] – Broń masowego rażenia	101

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 *Wargame: Zimna Wojna* znajdziesz szereg wskazówek ułatwiających zrozumienie zasad panujących na polu bitwy oraz szczegółowe opisy wszystkich kampanii dla jednego gracza. Zostały one wzbogacone o dokładne mapy i obrazki przedstawiające najważniejsze wydarzenia. W solucji uwzględniono zarówno cele obowiązkowe, jak i dodatkowe. Za wypełnienie każdego z nich otrzymujemy określoną ilość gwiazdek (ich liczba jest podana w nawiasie przy nazwie celu), za które możemy odblokowywać nowe jednostki.

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

- Każda mapa jest podzielona na sektory (można je zobaczyć przy maksymalnych oddaleniach), na których znajdują się cyfry. Oznaczają one szybkość zdobywania punktów dyslokacji (tych za których kupujemy nowe oddziały). Im większa cyfra tym lepiej, przykładowo zajęcie sektora z numerem 3 spowoduje, że w ciągu kilku sekund przybędą nam trzy punkty, a ten z 1 zapewni nam tylko jeden dodatkowy punkt.
- W skrajnych sektorach ze strzałkami możemy kupować nowe oddziały. Jeśli nie kontrolujemy takiego obszaru to zakup jednostek nie będzie możliwy.
- Wszystkie oddziały wymagają zaopatrzenia w postaci napraw, amunicji oraz paliwa. Braki te możemy uzupełniać przy pojazdach zaopatrzeniowych (ciężarówkach, śmigłowcach) oraz przy bazach operacyjnych (dysponują największą ilością punktów zaopatrzenia). Podczas planowania działań zawsze należy pamiętać o logistyce.
- W kampaniach zniszczone jednostki nie przechodzą do kolejnych misji. Przykładowo jeśli odblokujemy czołg T-72 z pulą ośmiu tego typu maszyn i podczas zadania wróg zniszczy nam trzy czołgi, to w kolejnej będziemy mogli skorzystać jedynie z pięciu. Dlatego zawsze należy minimalizować straty i czasem warto wczytać wcześniejszy zapis gry niż pozwolić zdziesiątkować nasze wojska. Przy okazji – często zapisuj stan gry!
- Podczas walki nasze oddziały zdobywają doświadczenie, dzięki czemu mogą szybciej i celniej prowadzić ogień i nie wpadać w panikę. Warto dbać o rozwinięte jednostki, ponieważ jeśli przetrwają to przechodzą do kolejnych misji, dzięki czemu możemy już na starcie kupić na przykład całą grupę pancerną doświadczonych czołgów. Znacznie ułatwia to walkę z przeciwnikiem.
- Próbuj eksperymentować, ponieważ w grze występują setki jednostek do odblokowania, a każda z nich jest na swój sposób unikalna.
- Dużo kombinuj, pamiętając o kilku podstawowych zasadach. Jeżeli wróg obsadził miasto wrogą piechotą, to nie wjeżdżaj do środka czołgami, tylko ostrzelaj miasto z artylerii lub moździerzy. Wrogie czołgi atakuj z dystansu śmigłowcami lub niszczycielami czołgów albo innymi pojazdami zaopatrzonymi w broń dalekiego zasięgu. Piechotą nie wychodź na otwartą przestrzeń, tylko ukrywaj ją w lasach i miastach, gdzie jest zabójcza dla każdego rodzaju wojsk. Do niszczenia wrogiego lotnictwa używaj pojazdów i piechoty przeciwlotniczych, a wrogą artylerię szybko niszcz własnymi śmigłowcami.
- Przed odblokowaniem i zakupem jednostek zapoznaj się z ich dokładną charakterystyką. Przykładowo zamiast odblokować słabo opancerzony niszczyciel czołgów może lepiej jest zainwestować w czołg z wyrzutnią rakiet (np. T-80A), który sprawdzi się świetnie również w bezpośredniej wymianie ognia.

Kampania

[B r u d e r G e g e n B r u d e r] – Ż e l a z n a K u r t y n a



Legenda:

- [1] – miejsce startu (czołgi Leopard)
- [2] – pierwsze oddziały przeciwnika (czołgi T34/85)
- [3] – punkt dla pojazdu zwiadowczego w sektorze Bravo
- [4] – drugi oddział wroga (czołgi T34/85)
- [5] – trzeci oddział wroga (czołgi T-55)
- [6] – czwarty oddział wroga (transportery opancerzone, piechota)
- [7] – most
- [8] – baza operacyjna (pojazdy zwiadowcze SPW)
- [9], [10] – pozycje defensywne w sektorze Alpha (czołgi T-34/85, T55, pojazdy BMP i zwiadowcze SPW)

Zlikwiduj jednostki wroga, które przebiły się w rejonie Charlie (1)

Zaczynasz z grupą czterech czołgów na południu [1]. Zbierz je wszystkie i zacznij kierować się na północ. W pewnej chwili z lewej strony ulicy zauważysz wzniesienie. Wjedź na nie i ustaw się na jego obrzeżu, dzięki czemu będzie w stanie z bezpiecznej pozycji razić wrogie oddziały [2] na okolicznych jezdniach (**obrazek poniżej**). Po zniszczeniu wszystkich cel zostanie zaliczony



Rozpoznaj sektor Bravo (1)

Po zniszczeniu przeciwników z południa nadjedzie pojazd zwiadowczy. Wyślij go nieco na północ [3] ustawiając między domem i zalesionym terenem. Kiedy wypatrzysz wrogów na północy [4] cel ten zostanie osiągnięty.

Odrzuć siły wroga, które przebiły się w rejonie Bravo (2)

Kontynuuj pochód na północ wysyłając przodem pojazd zwiadowczy. Wyeliminuj jednostki przy moście oraz jeden czołg po drugiej stronie (**obrazek poniżej**). Ważne, abyś nie dał mu się wycofać (jeśli to nastąpi przejedź przez most i go zniszcz), ponieważ jeśli o nim zapomnisz, to nie zaliczysz tego celu i misja nie ruszy się dalej. Po uporaniu się z wojskami przy moście kontynuuj jazdę na północ. Przygotuj się na to, że z zarośli na północy **[5]** wyjedzie na ciebie kilka maszyn, a kolejny szturm nastąpi od zachodu **[6]**. Weźmie w nim udział kilka pojazdów opancerzonych i piechota, wystarczy więc trzymać się na dystans, aby uporać się z nimi.

