

World in Conflict

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

World in Conflict

autorzy:

**Maciej „Sandro” Jałowiec
& Patryk „Rojo” Rojewski**

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Porady ogólne	4
Opis przejścia	6
Misja 1 – Inwazja!	6
Misja 2 – Połączenie	11
Misja 3 – Bitwa o Pine Valley	15
Misja 4 – W góry	21
Misja 5 – Ostatnia walka	25
Misja 6 – Widząc słonia	29
Misja 7 – Głębokie uderzenie	33
Misja 8 – Poza żelazną kurtyną	36
Misja 9 – Legowisko niedźwiedzia	40
Misja 10 – Upadek Wolności	44
Misja 11 – Następstwa	48
Misja 12 – Jeszcze raz przez wyłom	52
Misja 13 – Przed burzą	56
Misja 14 – Jeszcze jedna walka	60
Jednostki – opisy ogólne	65
Piechota	65
Broń pancerna	67
Lotnictwo	69
Wsparcie	70
Jednostki - opisy szczegółowe	72
USA - piechota	72
USA – broń pancerna	79
USA - lotnictwo	85
USA - wsparcie	90
ZSRR – piechota	96
ZSRR – broń pancerna	103
ZSRR - lotnictwo	109
ZSRR - wsparcie	114
NATO - piechota	120
NATO – broń pancerna	127
NATO - lotnictwo	133
NATO - wsparcie	138
Wsparcie taktyczne	144
Pomoc nie powodująca szkód u przeciwnika	144
Uderzenia selektywne	146
Uderzenia obszarowe	148

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



Towarzysze!

Oto nadeszły te świetlane czasy! Nasza Ojczyzna została zalana przez same dobre gry, będące dziełami przodowników pracy, prawdziwych bohaterów naszego pięknego Kraju! Jednym z tych tytułów jest bez wątpienia *World in Conflict*. W tę produkcję powinien zagrać każdy, kto chce być postrzegany jako obywatel z prawdziwego zdarzenia!

Zrozumiałym jest, że nie każdy człowiek został stworzony do zarządzania wirtualnym wojskiem, dlatego też Partia w swojej wspaniałomyślności postanowiła stworzyć poradnik, który pozwoli każdemu zaznajomić się z tajnikami gry i ułatwi walkę z wrogami Narodu!

Niniejszy dokument, w odróżnieniu od marnych, kapitalistycznych świstków, cechuje się przejrzystością i dokładnością, nie zaś biurokratycznym bełkotem, utrudniającym zrozumienie samej treści!

Specjalnie dla Was, Towarzysze, opracowano opis przejścia wszystkich misji, a także listę jednostek z przedstawionymi wadami i zaletami. Masa wskazówek i map ułatwi ogarnięcie sytuacji na polu bitwy, dzięki czemu każdy z Was będzie mógł w domowym zaciszu spokojnie poprowadzić Ojczyznę ku zwycięstwu!

Do grania, Rodacy! Z poradnikiem pod ręką żaden wróg Narodu nie okaże się straszny lub niezwyciężony!

Powodzenia, Towarzysze!

Oznaczenia w poradniku:

[liczba] – odniesienie do mapy (liczba w nawiasie kwadratowym oznacza liczbę na mapie);

[liczba] – początek opisu wykonania celu głównego (liczba w nawiasie kwadratowym oznacza numer celu);

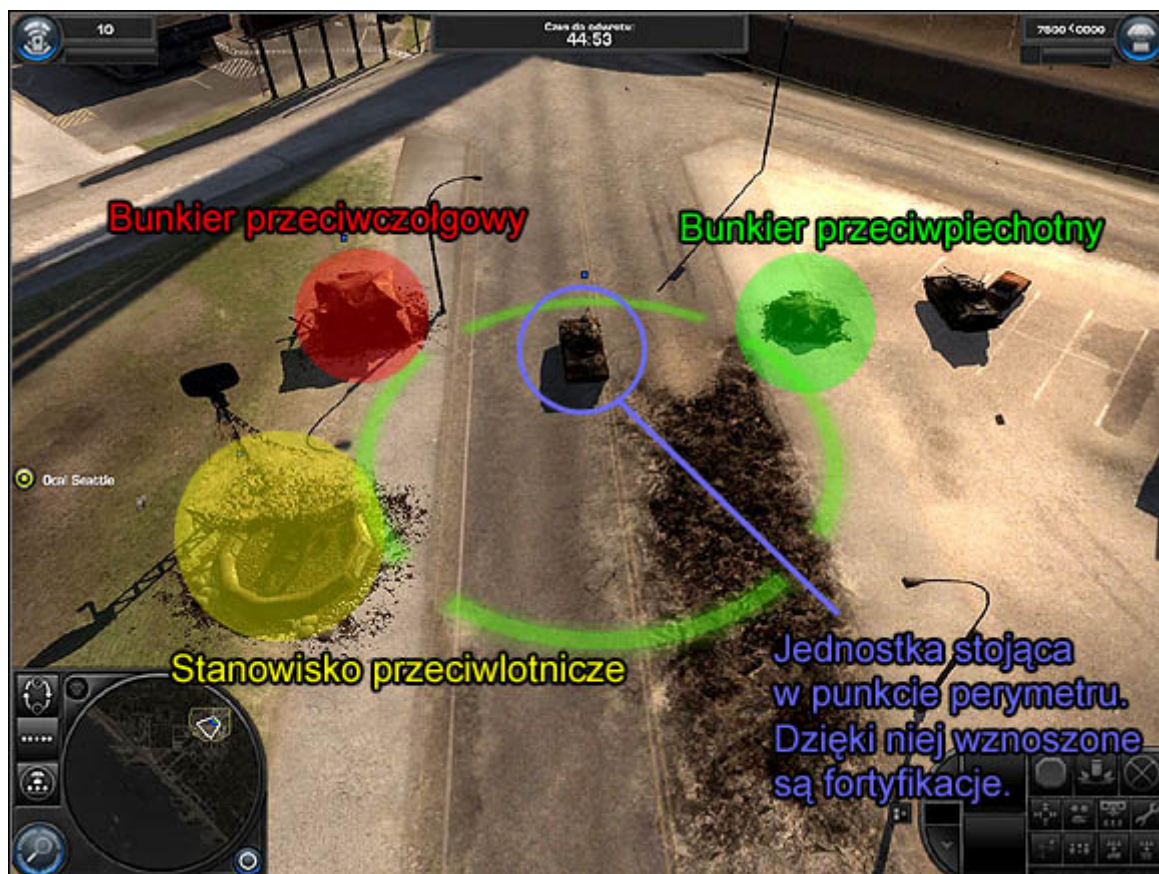
[liczba] – początek opisu wykonania celu pobocznego (liczba w nawiasie kwadratowym oznacza numer celu);

Poradnik powstał w oparciu o polską wersję językową gry. Autor przechodził wszystkie misje na normalnym poziomie trudności.

Porady ogólne

- Kierując pojazdami opancerzonymi i czołgami, staraj się ustawiać swoje maszyny przodem do wroga, albowiem to właśnie przedni pancerz jest najtwardszy. Dotyczy to także pojazdów przeciwnika, więc staraj się go okrążyć i atakować od tyłu lub boków;
- Piechota przeciwpancerna jest jedną z najlepszych jednostek zwalczających czołgi, lecz jest dość słaba przeciwko piechocie wyposażonej w karabiny szturmowe. Z tego powodu należy zawsze zapewniać jej jakąś osłonę. Nie musi to nawet być inna jednostka – ściany budynku lub las też zdadzą egzamin;
- Kiedy podejrzewasz, że w lasach czai się wroga piechota, dobrze jest użyć napalmu – jest dość tani i świetnie radzi sobie z ludźmi ukrytymi między drzewami;
- Naucz się celować bronią taktyczną uwzględniając ruch pojazdów przeciwnika. Zaoszczędzi Ci to wielu problemów;
- Broń taktyczna ma trzy stopnie zaawansowania. Każdy kolejny jest bardziej efektywny od poprzedniego (np. możliwość zaatakowania artylerią większego obszaru), ale jednocześnie pociąga za sobą większe koszty punktowe;
- Takie pociski jak TOW, Shillelagh czy HESH mają to do siebie, że mogą nie trafić we wrogi pojazd, jeżeli ten jest w ruchu;
- Pamiętaj, że choć ciężka artyleria może ostrzelać niemal dowolny punkt na mapie, to już zaatakowanie wroga oddalonego o 15 metrów jest już dla niej niemożliwe;
- Zapoznaj się z ofensywnymi i defensywnymi zdolnościami jednostek – pozwalają one na prowadzenie bardziej efektywnej walki;

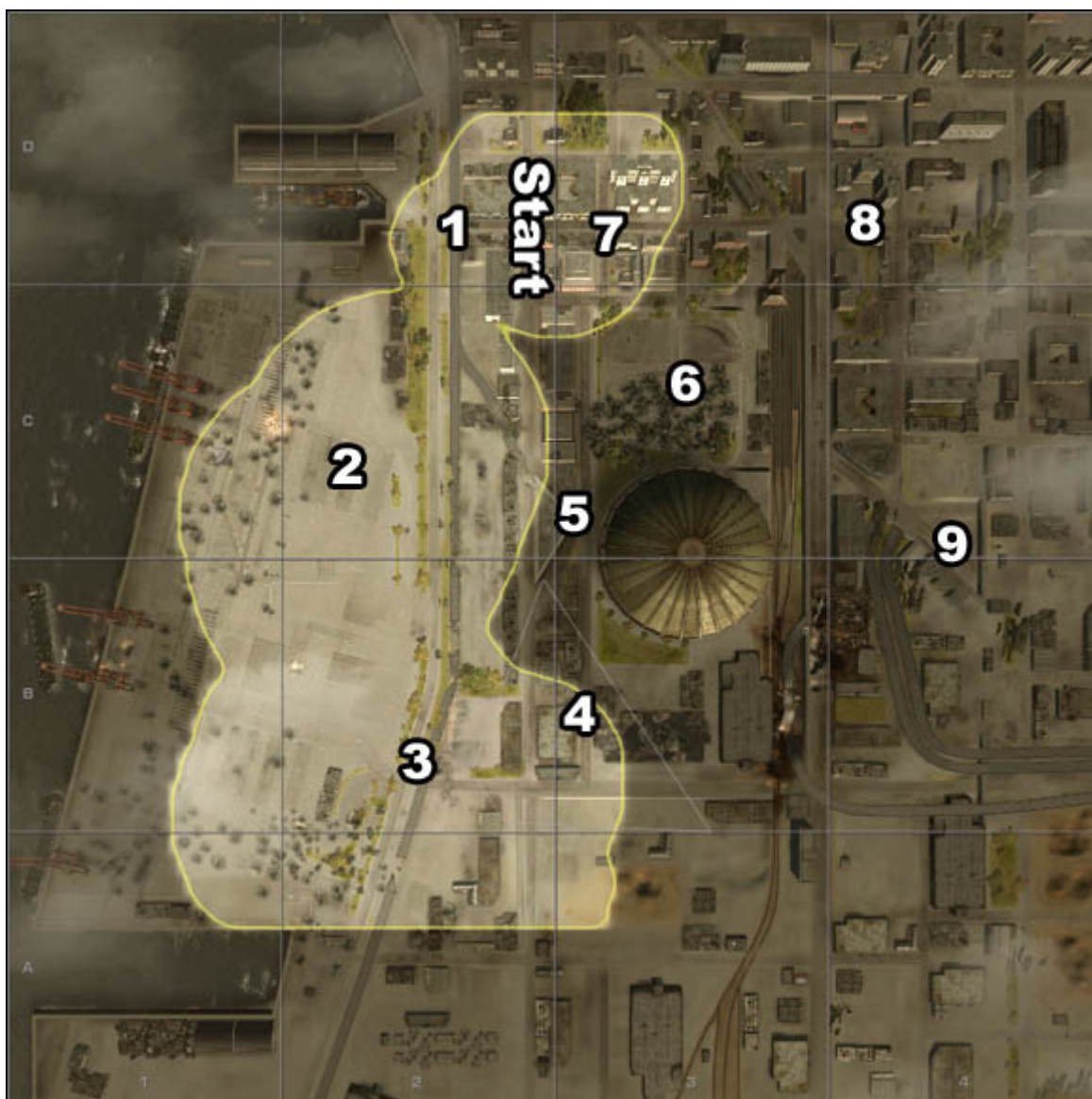
- Zawsze na mapie rozmieszczone są perymetry, czyli ważne i możliwe do przejścia lokacje. Perymetry składają się z tzw. punktów perymetru. Oznaczone są poprzez białe okręgi. Ich przechwytywanie odbywa się poprzez umieszczanie w nich swoich jednostek. Gdy perymetr jest w naszych rękach, a w okręgach stacjonują sojusznicze wojska, automatycznie wznoszone są fortyfikacje. Najpierw powstaje bunkier przeciwpiechotny, potem stanowisko wyrzutni przeciwczołgowych, a na samym końcu broń przeciwlotnicza. Im więcej jednostek znajduje się w punktach perymetru, tym szybciej wznoszone są fortyfikacje. Większość zadań w trybie singleplayer wymaga nie tylko zajęcia perymetru, ale i okopania się. Na zdjęciu poniżej mamy perymetr składający się z jednego punktu.



- Jednostki latające również da się naprawiać wozami naprawczymi.

Opis przejścia

M i s j a 1 – I n w a z j a !



Legenda:

1. Pierwszy perymetr;
2. Piechota pod ostrzałem;
3. Skład zaopatrzeniowy;
4. Budynki zajmowane przez wroga;
5. Uszkodzony Bradley;

6. Sowiecka artyleria przeciwlotnicza;
7. Pierwsza grupa gwardzistów;
8. Druga grupa gwardzistów i strefa lądowania posiłków;
9. Przejazd podziemny.

Cele główne:

1. Zbadaj port;
2. Uratuj piechotę;
3. Zabezpiecz magazyn zaopatrzeniowy;
4. Rozpoznaj trasę do stadionu Kingdome;
5. Oczyszczyć trasę do stadionu Kingdome;
6. Oczyszczyć SL przy stadionie Kingdome;
7. Utwórz perymetr przy stadionie Kingdome;
8. Ewakuuj pozostałych gwardzistów;
9. Oczyszczyć przejazd.

Cele poboczne:

1. Napraw Bradleya;
2. Zabezpiecz SL posiłków.