

Codename: Panzers

Zimna Wojna

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Codename: Panzers Zimna Wojna

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent InnoGlow, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Cenne wskazówki	4
Akt 1	7
Misja 1 – Stampede	7
Misja 2 – Counterpush	19
Misja 3 – Unto the Breach	31
Misja 4 – The Great Divide	44
Misja 5 – Promises to Keep	56
Akt 2	67
Misja 1 – End of the Line	67
Misja 2 – Storm Front	78
Misja 3 – White Star Rising	87
Misja 4 – Crimson Tide	100
Misja 5 – Thus Spoke Zarathustra	110
Misja 6 – Turning a Blind Eye	124
Misja 7 – Operation Guildsman	136
Akt 3	151
Misja 1 – Caravans	151
Misja 2 – Invasive Procedures	161
Misja 3 – Knocking on Heaven’s Door	177
Akt 4	193
Misja 1 – The Spoils of Autumn	193
Misja 2 – Victory is a B Letter Word	207
Misja 3 – High Noon on Ground Zero	222

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 trzeciej części serii *Codename: Panzers*, zatytułowanej *Zimna Wojna*. Poradnik ten składa się przede wszystkim z bardzo obszernego opisu przejścia wszystkich osiemnastu etapów tej stosunkowo wymagającej strategii czasu rzeczywistego. Do opisu każdej misji dołączyłem mapkę, wyszczególniającą wszystkie najważniejsze strefy. Dużo miejsca poświęciłem także na przedstawienie najbardziej skutecznych taktyk eliminacji sił wroga. W końcowej części poradnika znajduje się ponadto krótki dział z poradami dla mniej doświadczonych graczy.

W poradniku zastosowałem kilka oznaczeń, odwołujących się do informacji z dołączonych map. **Pogrubioną** czcionką oznaczyłem wydarzenia powiązane z celami misji. Kolor **niebieski** użyty został do oznaczania jednostek i konstrukcji sojusznicznych, a kolor **czzerwony** – jednostek i konstrukcji wroga. Trzecim z użytych kolorów jest zaś **zielony**, symbolizujący najważniejsze punkty strategiczne na mapie.

Jacek „Stranger” Hałas

Cenne wskazówki

Piechota

Dostępne typy oddziałów szczegółowo omówione zostały w instrukcji obsługi gry, tak więc ja skupię się głównie na przedstawieniu wad i zalet poszczególnych specjalizacji. Z piechoty będziesz korzystać głównie w początkowej fazie większości misji. Co więcej, niektóre etapy nie pozwolą Ci wybrać z poziomu magazynu czołgów ani transporterów opancerzonych, zmuszając Cię do przemierzania mapy na piechotę do czasu zajęcia odpowiednich konstrukcji, wypełnienia postawionych celów czy po prostu odnalezienia porzuconych przez wroga maszyn.

Zdecydowanie najczęściej przyjdzie Ci korzystać z oddziałów wyposażonych w pistolety maszynowe. To naturalnie najstabsza odmiana tych jednostek, niemniej nie należy ich lekceważyć, ponieważ w grupie mogą wywołać niemałe zamieszanie. W miarę możliwości w dalszej fazie rozgrywki warto dążyć do rekrutowania oddziałów używających karabinów maszynowych oraz MG. W tym drugim przypadku polecam jednak oddelegowywać żołnierzy do zadań obronnych, gdyż to właśnie w takich okolicznościach najlepiej się sprawdzają.

Prędzej czy później Twoje oddziały zmuszone zostaną do stawienia czoła wrogim pojazdom opancerzonym. W takim przypadku pistolety i karabiny maszynowe są praktycznie bezużyteczne. Na znaczeniu zyskują natomiast oddziały wyposażone w bazooki. Polecam korzystać z ich usług, zwłaszcza że nie będą one zabierały większej liczby punktów limitu jednostek, a jedynie odrobinę drożej kosztowały (punkty prestiżu). O jednostki te warto też dbać, by możliwie jak najwięcej z nich awansowało na najwyższy poziom doświadczenia.

Snajperzy na pierwszy rzut oka mogą wydać się mało przydatni, ale ich rola w niektórych misjach jest nieoceniona. Jednostki te polecam przede wszystkim wykorzystywać do rekonesansu, zapobiegając tym samym zaskoczeniu sojusznicznych oddziałów przez jednostki przeciwnika. Przemawia za tym to, że snajperzy bez Twojej ingerencji mogą aktywować swego rodzaju kamuflaż. Jest to skuteczna i pewna ochrona przed wykryciem przez siły wroga, ale pamiętać musisz o trzech ograniczeniach – unikaniu szybko przemieszczających się maszyn wroga, nie zbliżania się do standardowych jednostek przeciwnika oraz trzymania się z dala od wrogich snajperów. Ci ostatni jako jedyni są skuteczni w odkrywaniu pozycji dowodzonych jednostek. W niektórych misjach snajperów możesz też wykorzystywać do organizowania skutecznej obrony. W tym celu najlepiej zajmować z ich udziałem żurawie, wieże, latarnie morskie i inne wysokie konstrukcje. Ważne jest to żeby jednostki te funkcjonowały jedynie w formie wsparcia. Nie licz więc, że snajperzy w pojedynkę ochronią Twoje konstrukcje przed atakami sił wroga.

Kolejne dwie specjalizacje wydają się być mniej przydatne. Nie polecam korzystać z oddziałów wyposażonych w miotacze ognia. Przemawia za tym przede wszystkim to, że porównywalny efekt można uzyskać wyposażając swoje czołgi w odpowiedni komponent. Oddziały z miotaczami są także jednymi z droższych. O ile w przypadku pojedynczych jednostek różnice nie są jeszcze znaczące, o tyle w przypadku rekrutacji 3-4 oddziałów urastają do poważnych rozmiarów. Druga z mniej przydatnych specjalizacji to oddziały moździerzowe. Jednostki te przydatne stają się dopiero w końcowych misjach gdy będzie Ci zależało na zrównywaniu z ziemią wrogich bunkrów i umocnień. W przeciwnym wypadku warto polegać na czołgach, niż niepotrzebnie wydłużać czas trwania misji.

Na koniec pozostali nam medycy i inżynierowie. Ci pierwsi obowiązkowo powinni wchodzić w skład armii, przy założeniu, że kontrolujesz inne jednostki piechoty. Żołnierze są szczególnie narażeni na ataki ze strony wroga, tak więc niezwykle istotne jest to żeby mogli być na bieżąco leczeni. Za każdym razem proponuję decydować się na co najmniej dwa oddziały medyków. Nie tylko pozwoli Ci to skutecznie leczyć sojuszników, ale także zapobiegnie ich utracie, gdyż medycy będą się mogli wzajemnie leczyć. Jeśli zaś chodzi o inżynierów, korzystanie z ich usług jest w większości przypadków uzależnione od specyfiki misji. Ja radziłbym mieć zawsze przy sobie co najmniej jeden taki oddział, choćby z uwagi na możliwość naprawiania sojusznicznych jednostek i uzupełniania ich

zapasów. Inżynierów nie wystawiaj do głównych walk, a trzymaj ich w pobliżu medyków, najlepiej w tej samej grupie.

W przypadku piechoty wybór dodatkowych umiejętności nie jest tak pokaźny jak ma to miejsce wśród czołgów, niemniej z dostępnych akcji nie warto rezygnować. Do najbardziej przydatnych umiejętności warto zaliczyć możliwość stawiania niewielkich konstrukcji obronnych, zależnych od typu jednostki. Polecam budować wieże strażnicze i bunkry, ale tylko wtedy gdy zależy Ci na ochranianiu danej strefy. Może to wynikać z założeń misji lub chęci uchronienia konstrukcji przez atakami sił przeciwnika. Nie zapominaj o umiejętnościach medyków i inżynierów, gdyż stawiane przez nich namioty są w stanie usprawnić proces leczenia jednostek i naprawiania maszyn. Warto także wspomnieć o granatach, które stają się szczególnie przydatne podczas rozgrywania starć z udziałem piechoty wroga.

Pojazdy opancerzone i jednostki specjalne

Różnego rodzaju pojazdy opancerzone powinny być najczęściej wykorzystywanym przez Ciebie składnikiem armii. Warto dodać, że o ile początkowe poziomy mogą Cię nieco rozpieszczać w kwestii skutecznego zarządzania maszynami, to kolejne etapy stanowią spory przeskok poziomu trudności rozgrywki. Musisz przede wszystkim mieć na uwadze to, że jednostki te będą mogły być bardzo łatwo zniszczone. Dotyczy to w szczególności słabo opancerzonych lekkich czołgów oraz transporterów opancerzonych. Co więcej, w końcówce na bardziej ryzykowne akcje powinienesz pozwalać sobie jedynie w sytuacji dowodzenia ciężkimi czołgami.

O ile w przypadku piechoty każda jednostka pobierała taką samą liczbę punktów limitu jednostek, o tyle w przypadku czołgów sytuacja prezentuje się zgoła odmiennie. Nie ma jednego sprawdzonego zestawu, który powinienesz wysyłać na każdą misję, ale warto zwrócić uwagę na kilka ogólnych wytycznych. W początkowych misjach gry proponuję korzystać głównie z czołgów lekkich oraz maszyn średniej wielkości. Nie radzę natomiast kontrolować jeepów czy innych tego typu jednostek, bo wraz z ich zniszczeniem zginą też żołnierze, którzy paradoksalnie mogliby dłużej przeżyć bez wsparcia w postaci środka transportu. W kolejnych misjach gry stopniowo ważniejsze stanie się opieranie siły ataku na takich maszynach jak chociażby M-48 Patton. W końcówce Twoja armia powinna zaś składać się głównie z najpotężniejszych odmian czołgów, które są w stanie wytrzymać poważny i długotrwały ostrzał przeciwnika.

Niezależnie od rodzaju wykorzystywanych czołgów, swoją armię ZAWSZE musisz uzupełniać transporterami opancerzonymi zdolnymi do naprawy innych maszyn. Możesz także korzystać z usług inżynierów, ale muszą oni pełnić jedynie rolę wsparcia ponieważ ich umiejętności naprawy i regeneracji zasobów ograniczone są koniecznością rozłożenia odpowiedniego namiotu. Wracając jeszcze do transporterów, niezależnie od używanego typu tych maszyn, są one niestety bardzo słabo opancerzone. Początkowo powinny wystarczyć dwie maszyny, ale w końcówce warto także zabierać trzecią. W przeciwieństwie do czołgów transportery musisz ponadto trzymać z tyłu i wycofywać je gdy tylko znajdą się pod ostrzałem wroga, a nie dopiero gdy ich pasek energii spadnie do niebezpiecznie niskiego poziomu.

Oprócz najpopularniejszych czołgów i transporterów opancerzonych warto także rozważyć korzystanie z innych typów pojazdów. Z jednostek NATO w szczególności polecam M-53, z użyciem którego będziesz mógł przeprowadzać skuteczny ostrzał artyleryjski. Nie zapominaj też o tym, że możesz przejmować jednostki wroga i to na trzy różne sposoby. Po pierwsze, możesz zajmować jednostki przeciwnika, które brały udział w walkach, ale nie eksplodowały. Po drugie, możesz odnajdywać porzucone jednostki, które nie znajdują się w kręgu zainteresowania oponenta. Wreszcie po trzecie, możesz przejmować wrogie magazyny i zamawiać stacjonujące w nich maszyny. W szczególności polecam korzystać z ciężkich radzieckich czołgów IS-10, które świetnie sprawdzą się na polu bitwy.

Większość spośród kontrolowanych maszyn może być wyposażona w komponenty, które w przeważnie są bardzo przydatne. Ja zwrócę jedynie uwagę na kilka najistotniejszych upgrade'ów, na które dobrze będzie decydować się w pierwszej kolejności. Na szczęście dokonywane wybory nie są ostateczne, bo z menu magazynu możesz wybrać nowe komponenty, rezygnując z już używanych. W przypadku transporterów opancerzonych najważniejsze jest to żeby zamontować

komponenty używane do naprawiania czołgów. Możesz także zdecydować się na upgrade amfibii, zwłaszcza że w wielu misjach pojawi się możliwość przemierzania rzek w celu zaskoczenia sił wroga. Opcjonalnie możesz zdecydować się na ochronę przeciwlotniczą. Zakup tego upgrade'u warto także rozważyć przy ulepszaniu czołgów. Jeśli zaś chodzi o inne ciekawe komponenty dla stalowych maszyn, warto zainteresować się kupnem bardziej wytrzymałych pancerzy oraz uzbrojenia zwiększającego skuteczność jednostki w walkach z czołgami wroga.

Punkty prestiżu, limit jednostek i akcje specjalne

Punkty prestiżu pełnią w grze funkcję uniwersalnej waluty i nie powinieneś ignorować faktu konieczności ich gromadzenia. Nie możesz zakładać, że każdą misję ukończysz kontrolując tylko te jednostki, które przydzielone Ci zostały na starcie, ani też nie możesz liczyć, że zostaną Ci one dostarczone w formie darmowych posiłków. Generalnie nie musisz tu przesadnie kombinować. Utrzymuj pod swoją kontrolą co najmniej jedną flagę prestiżu i w miarę możliwości wydawaj je regularnie, gdyż będą one przyrastały tylko do określonej wartości. Niestety przez większość kampanii singleplayer będziesz zajmował wyłącznie małe flagi prestiżu. Dopiero w końcówce pojawiają się ich cenniejsze odpowiedniki.

Współczynniki limitu jednostek sam w sobie niczym nowym, bo w identycznej czy zbliżonej postaci występuje w niemal każdej szanującej się strategii czasu rzeczywistego. Istotne jest natomiast to żeby na bieżąco modyfikować strategię działania w zależności od liczby punktów, którymi się dysponuje. W przypadku limitu ustalonego na niskim poziomie warto więc inwestować przede wszystkim w piechotę, ewentualnie uzupełnianą przez lekkie czołgi. Dysponując sporą liczbą punktów nie warto się z kolei rozdrabniać, inwestując w ciężkie czołgi i transportery opancerzone. Pamiętaj ponadto, że limit punktów może zmieniać się bezpośrednio w trakcie rozgrywania misji. Może to wynikać z faktu przejścia określonych budynków lub wypełnienia powierzonych celów. Warto też dodać, że jeśli przyznane przez komputer posiłki doprowadzą do przekroczenia limitu, to nie zostaną Ci one odebrane.

W niektórych sytuacjach możliwe staje się korzystanie z różnego rodzaju dodatkowych akcji, które pojawiają się na dolnym pasku, między innymi w wyniku przejmowania kontroli nad konstrukcjami, choć niektóre z nich można także wybrać z poziomu magazynu. Zdecydowanie odradzam korzystanie z akcji opartych na rekonesansu. Nigdy nie jest tak, że musisz podglądać co dzieje się na drugim końcu planszy, a darmowy podgląd okolicy zapewni Ci oddział snajperów. Polecam natomiast korzystać z różnego rodzaju nalotów, czy to z udziałem śmigłowców czy odrzutowców. Pamiętaj tu tylko o jednej rzeczy, a mianowicie o tym, żeby w okolicy nie znajdowała się aktywna obrona przeciwlotnicza wroga, bo wtedy istnieje duże ryzyko utraty dalszego wsparcia z powietrza.

Przejmowanie konstrukcji na mapie

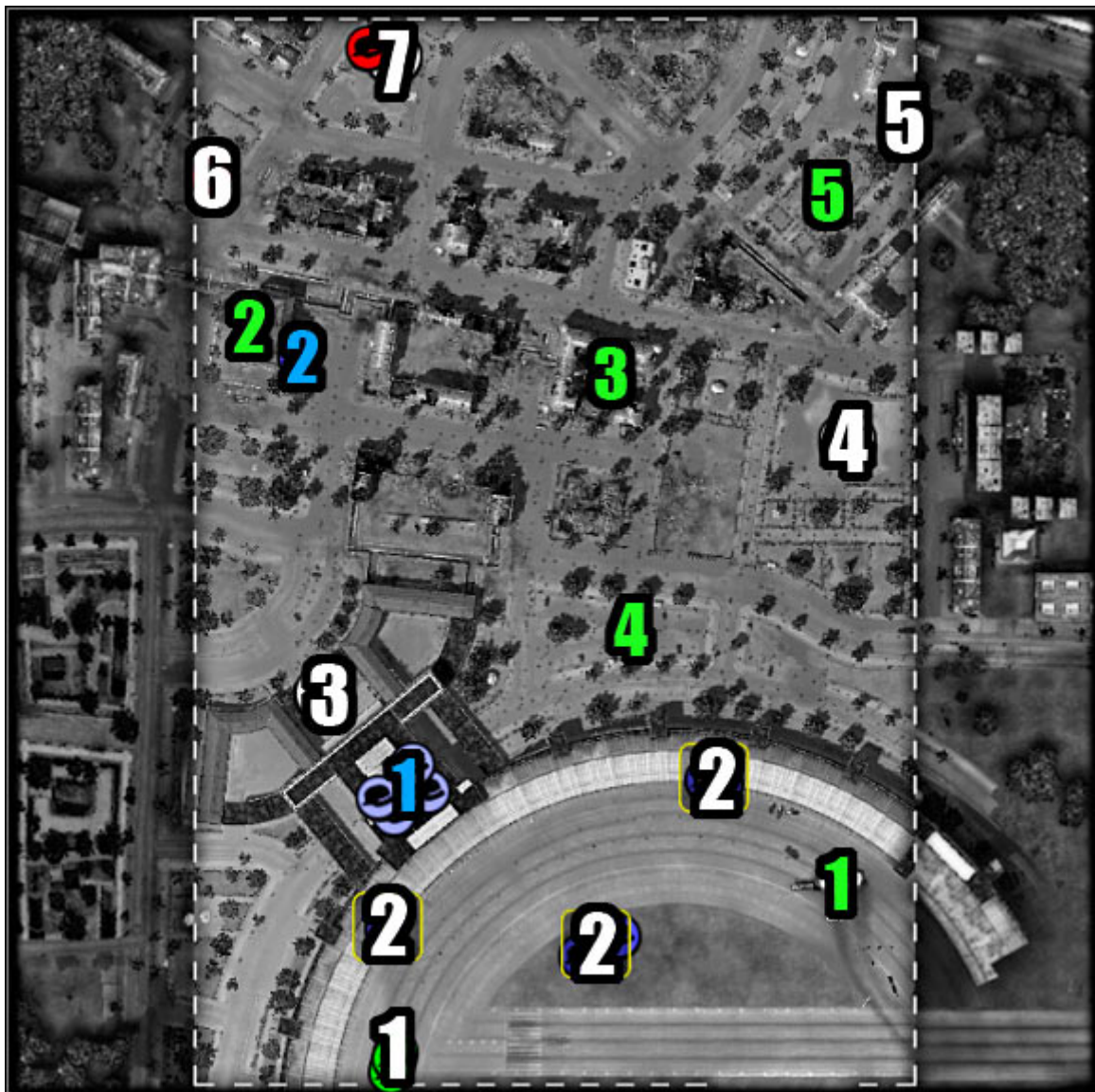
Na każdej planszy znajduje się kilka lub kilkanaście konstrukcji, które wyszczególniłem na mapach dołączonych do opisu poszczególnych misji. Większości z tych lokacji nie będziesz musiał przejmować, niemniej radzę ich nie ignorować ponieważ wiele z nich pozwala poprawić stan jednostek, zamówić nowe lub ogólnie ułatwić sobie dalszą rozgrywkę. Warto dodać, że o ile początkowo przejście konstrukcji daje możliwość natychmiastowego jej użycia, o tyle w dalszej fazie rozgrywki taki obiekt musi zostać „podpięty” do jednego z centrów dowodzenia.

Oprócz wspomnianych już wcześniej flag prestiżu radzę przede wszystkim rozglądać się za tymi konstrukcjami, dzięki którym możliwe stanie się rekrutowanie, zakupienie lub wezwanie nowych jednostek. Do tej grupy warto zaliczyć chociażby stocznię, stację kolejową czy lądowisko. Oprócz tego polecam przejmowanie dział, dzięki którym możliwe stanie się ostrzelanie pozycji wroga, oraz magazynów, w których mogą znajdować się cenne jednostki przeciwnika. Ignoruj natomiast w szczególności centra naprawy maszyn oraz punkty pierwszej pomocy, chyba że nie dysponujesz w danym momencie odpowiednimi jednostkami.

Akt 1

Misja 1 – Stampede

Mapa sektora



Oznaczenia na mapie – kolor biały (cele misji):

- 1 – miejsce rozpoczęcia misji
- 2 – cel opcjonalny #1 – zbierz rozrzedzone sojusznicze oddziały
- 3 – cel główny #1 – przejmij kontrolę nad lotniskiem
- 4 – cel opcjonalny #2 – przejmij kontrolę nad lądowiskiem; cel opcjonalny #3 – zamów lekki czołg M41 Bulldog
- 5 – cel opcjonalny #4 – zbadaj wrak rosyjskiego odrzutowca
- 6 – cel ukryty #1 – zniszcz rosyjską baterię przeciwlotniczą
- 7 – cel główny #2 – przejmij kontrolę nad obozem szkoleniowym