

# Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Combat Mission Barbarossa to Berlin**

**autor: Paweł „Pejotl” Jankowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>1. Wstęp</b>	<b>4</b>
1.1 Rozdziały	5
1.2. Stosowane skróty	5
<b>2. Wprowadzenie do tworzenia bitew</b>	<b>6</b>
2.1. Rodzaje gier	6
2.2. Podstawowe parametry bitwy: rok, teren i pogoda	7
2.3. Inne istotne parametry bitew	9
2.4. Składy wojsk	10
2.5. Typy wojsk i rodzaje jednostek	11
2.6. Ogólna charakterystyka stron konfliktu	12
2.6.1. Niemcy	12
2.6.2. Rosjanie	13
2.6.3. Finowie, Rumuni, Węgrzy i Włosi	14
2.6.4. Polacy	14
<b>3. Rodzaje wojsk i ich zadania w bitwie</b>	<b>15</b>
3.1. Piechota	15
3.1.1. Ruch	16
3.1.2. Atak	17
3.1.3. Obrona	18
3.2. Czołgi	19
3.2.1. Ruch	20
3.2.2. Atak	20
3.2.3. Obrona	21
3.3. Wsparcie	21
3.3.1. Ruch	22
3.3.2. Zastosowanie w ataku	22
3.3.3. Zastosowanie w obronie	23
3.4. Vehicles	24
3.5. Artyleria (spotterzy)	25
3.6. Możliwości działania, czyli słowo o rozkazach	25
3.7. Kompozycja jednostek do bitwy	27
3.8. Teren	28
3.9. Prowadzenie bitwy	29
3.10. Cierpliwość i timing	31
<b>4. Porównanie sprzętu pancernego obu stron</b>	<b>32</b>
4.1. Rok 1941	32
4.1.1. Czołgi lekkie	32
4.1.2. Czołgi średnie czyli „Achtung T-34!”	33
4.1.3. Czołgi ciężkie	34
4.1.4. Podsumowanie	34
4.2. Rok 1942	35
4.2.1. Czołgi średnie	36
4.2.2. Czołgi ciężkie	37
4.2.3. Wnioski dla gier ligowych	37
4.3. Rok 1943	38
4.3.1. Czołgi średnie	38
4.3.2. Niemieckie czołgi średnie przeciw radzieckim czołgom KV	39
4.3.3. Tygrys E – szala przechyliła się na stronę Niemiec i łamie pod ciężarem	39
4.3.4. Jak się pozbyć Tygrysa – radzieckie wynalazki	39
4.3.5. Pantera	40
4.3.6. Wnioski dla gier ligowych	40
4.4. Lata 1944 i 45	40
4.4.1. Ewolucja czołgów	40
4.4.2. Wnioski dla gier ligowych	43
<b>5. Przydatne różności</b>	<b>47</b>

<b>6. Gry przez Internet (i CMHQ PL)</b>	<b>49</b>
<b>6.1. Strona CMHQ PL</b>	<b>49</b>
<b>6.2. Obowiązująca wersja gry</b>	<b>50</b>
<b>6.3. Specyfika gier ligowych</b>	<b>50</b>
<b>6.4. Dyskusje na Forum CM</b>	<b>51</b>

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.

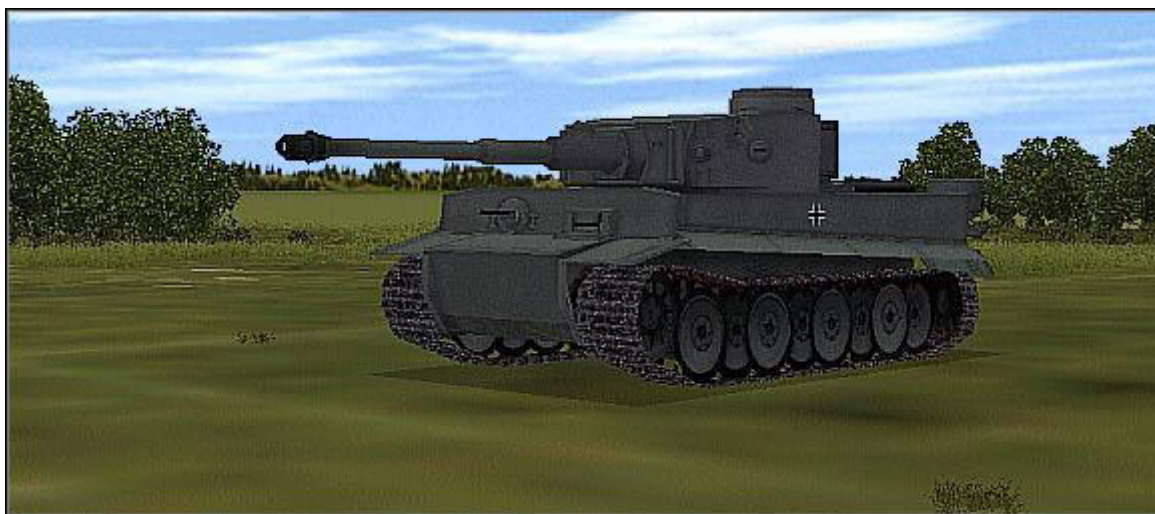
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## 1. Wstęp

*Combat Mission: Barbarossa to Berlin* należy do serii najbardziej zaawansowanych i realistycznych gier o walkach taktycznych Drugiej Wojny Światowej. Mimo iż dość łatwo jest zacząć grać, opanować interfejs użytkownika i rozgrywać całe bitwy z komputerem, prawdziwie dogłębne opanowanie tajników CMBB jest procesem trudnym i długotrwałym. Początkujący przegrywają bitwy z innymi graczami nie wiedząc, dlaczego posunięcia wydawałoby się dobre i bezpieczne zakończyły się katastrofą. Jedynie cierpliwe przebijanie się przez kolejne bitwy i zbieranie doświadczeń jest metodą na opanowanie gry na odpowiednim poziomie.

Dla przyspieszenia procesu nauki powstał niniejszy poradnik. Nie ma on jednak za zadanie zastąpienia instrukcji do gry, dlatego więc nie będą tu poruszane absolutnie podstawowe zagadnienia np. dotyczące obsługi interfejsu. Intencją niniejszego poradnika jest pomoc w przełamaniu „pierwszych lodów” w spotkaniu z grą CMBB, w szczególności w grach w trybie multiplayer. Poradnik jest przeznaczony dla osób początkujących i ma za zadanie doprowadzić ich na poziom średnio-zaawansowany. Aby zostać mistrzem, trzeba już tylko grać, grać, grać i podpatrywać tych, z którymi się przegrywa.



**Uwaga:** autor niniejszego poradnika stoi na stanowisku, że żadna gra z komputerem nie jest w stanie przygotować gracza do walk z żywym przeciwnikiem. I żadna gra w CMBB z maszyną nie da tyle satysfakcji, ani nie będzie tak emocjonująca jak gry z żywymi przeciwnikami. Dlatego poradnik napisany jest pod kątem gier multiplayer. Nie znajdziesz więc tu porad, jak grać, by wykorzystywać słabości AI – co nie znaczy, że zawarte tu porady nie przydadzą się też przy grze z komputerem.

Poradnik napisany jest większej części w oparciu o obserwacje dokonane w polskiej lidze *Combat Mission*.

## 1 . 1 R o z d z i a ł y

1. Wstęp.
2. Wprowadzenie do tworzenia bitew – tutaj przedstawione zostaną rodzaje bitew, ich parametry i obecne na polu walki wojska.
3. Rodzaje wojsk i ich zadania w bitwie – zostaną tu omówione dokładniej poszczególne rodzaje jednostek, rozkazy oraz ogólne zasady prowadzenia walki w CMBB.
4. Porównanie sprzętu pancernego obu stron – tu zawarte jest krótkie omówienie szans (głównie w walkach pancernych ale nie tylko) w poszczególnych miesiącach i latach.
5. Przydatne różności, czyli: taktyczne kruczki i sztuczki, przyspieszanie gry, fair play... Wszystko to, co warto wiedzieć, by stać się z nowicjusza graczem „otrzaskanym”, a przy okazji uniknąć przykrych niespodzianek.
6. Gry przez Internet (i CMHQ PL) – czyli omówienie specyfiki bitew internetowych na przykładzie polskiego środowiska fanów CMBO/CMBB/CMAK skupionego wokół strony [cmhq.gry-online.pl](http://cmhq.gry-online.pl).

## 1 . 2 . S t o s o w a n e s k r ó t y

W tekście stosowane będą miary, niektóre terminy i skrótory występujące w anglojęzycznym wydaniu gry:

- **ME** – Meeting Engagement – rodzaj bitwy, w której żadna ze stron nie ma przewagi terenu, a flagi dające punkty zwycięstwa umieszczone są w połowie drogi pomiędzy stronami. Najbardziej popularny rodzaj gier multiplayer;
- **QB** – Quick Battle, czyli bitwa generowana przez grę według zadanych ustawień;
- **mph** – mile na godzinę (mila to trochę więcej niż 1,5 km).

Oraz polskie skrótory z dziedziny wiedzy wojskowej:

- **km** – karabin maszynowy (**ckm** – ciężki karabin maszynowy, **rkm** – ręczny karabin maszynowy);
- **ppanc.** – przeciwpancerny;
- **plot.** – przeciwlotniczy.

Terminy będące parametrami czy poleceniami istniejącymi w grze oznaczone zostały w tekście **kolorem niebieskim**.



## 2. Wprowadzenie do tworzenia bitew

### 2.1. Rodzaje gier

#### a. Scenariusze a Quick Battle.

Zarówno scenariusze jak i bitwy generowane przez komputer (**Quick Battle**) nadają się do rozgrywek z żywym przeciwnikiem. Obie te formy rozgrywki mają swoich zajadłych zwolenników i przeciwników, aczkolwiek znacznie bardziej popularne są gry **Quick Battle** – z prostego powodu: scenariusza można się wcześniej „nauczyć” (czyli dokładnie rozpoznać pole walki, zanalizować siły obu stron) i uzyskać przewagę nad przeciwnikiem, który danego scenariusza wcześniej nie znał. Co więcej gracze mają zwykle swoje wyraźne preferencje co do wyboru wojsk i mogą nie potrafić wykorzystać sił przydzielonych w scenariuszu w 100%. Z drugiej strony, dobrze zrobiony scenariusz może być znacznie ciekawszy i nieporównanie bardziej realistyczny niż jakakolwiek QB.

#### b. Bitwy a Operacje.

Operacje są bardziej ambitną formą gry, gdyż odtwarzają dłuższy okres czasu i umożliwiają rozegranie szeregu bitew po sobie, w których sytuacja w następnej bitwie wynika z efektów bitwy poprzedniej. Bitwy natomiast są pojedynczym starciem z jasno określonymi celami (Flagi). Rozegranie sensownej operacji jest jednak długotrwałe. Jeśli założymy, że przeciętną bitwę rozgrywa się: w PBEM – ok. 1,5 miesiąca, w TCP – ok. 4-5 godzin nieprzerwanej gry i przemnożymy przez ilość bitew w operacji, to chyba nie trzeba tłumaczyć dlaczego operacje są rzadko grywane.



### c. Meeting Engagement a bitwy typu Atak/Obrona.

Najpowszechniejsze w grach między ludźmi spośród wszystkich QB są gry typu **Meeting Engagement** (bój spotkaniowy). Co do gier Atak/Obrona (**Probe, Attack, Assault**) istnieje różnica zdań co do tego, czy dają one równe szanse obu graczom, czy też nie faworyzują zaledwie obrony. Co więcej, w bitwach atak/obrona należy dać atakującemu dużo więcej czasu niż w ME, co zniechęca bardziej niecierpliwych graczy. Czas generalnie jest kluczowy w tego typu bitwach, gdyż od niego zależy możliwość manewrowania wojskami tak, by wybadać obronę, bez niepotrzebnych strat z własnej strony i mieć czas na przygotowanie ataku w najsłabszym punkcie. Bitwa typu **Meeting Engagement** jest najpowszechniejsza w rozgrywkach ligi CMBB gdyż daje wykazać się obu stronom w porównywalnym stopniu, a przy tym jest szybsza od pozostałych rodzajów.

## 2.2. Podstawowe parametry bitwy: rok, teren i pogoda

Rok i miesiąc starcia: to absolutnie kluczowy parametr w CMBB. Dokładne omówienie kolejnych lat i szans stron znajdziesz w rozdziale 4. W lidze najbardziej powszechne są bitwy w latach 1944-45. Przy okazji wyboru Roku warto też przestawić sąsiedni parametr Front na: **All Combined**. Zśród wszystkich możliwości (**Finland, North, Central, South, All Combined, Random**), najczęściej wybierana jest właśnie **All Combined**. Na różnych frontach czas dostępności sprzętu jak i współczynnik **Rarity** mogą się nieco różnić. Łatwiej jest mniej więcej zapamiętać, co mamy do wyboru w danym miesiącu i roku dla **All Combined** niż dla każdego frontu osobno.



**Pierwszy krok w tworzeniu QB i od razu bardzo istotny dla przebiegu gry dylemat – jaki rok i miesiąc wybrać? (obrazki z wersji polskiej i angielskiej).**

CMBB ma duże możliwości konfiguracji bitew, jednak należy zdać sobie sprawę, że wybór konkretnego terenu i pogody nie wpływa tak samo na obie strony walki. Przy nierównowadze w sprzęcie, jaka zachodzi przede wszystkim w latach 1941-43, teren może być czynnikiem wyrównującym szanse. Należy tylko pamiętać, że im większa przewaga jednej ze stron w sprzęcie pancernym, tym gorszy teren należy wybierać. Gorsza pogoda może służyć takim samym celem, gdyż zmniejsza się zasięg widoczności i co za tym idzie zniwelowana jest przewaga czołgów o lepszych działach i pancerzach. Warto jednak zauważyć, że zła pogoda nieco bardziej negatywnie wpływa na stronę niemiecką, ze względu na gorsze zdolności niemieckiego sprzętu do przemieszczania się w terenie. A więc w czasie np. deszczu to gracz niemiecki ma większą szansę na utratę sprzętu na skutek jego unieruchomienia.