

Conflict Zone

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Conflict Zone

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Pierwsze kroki	4
Wszystko w trójwymiarze	4
Budowa bazy	4
W grupie siła	5
Surowce	5
Jednostki i Oficerowie	6
Jednostki	6
Oficerowie	7
ICP01: Wymagana interwencja	7
ICP02: Zakłócenia w łączności	8
ICP03: Misja Humanitarna	9
ICP04: Oswobodzenie	10
ICP05: Zwycięstwo	11
ICP06: Walcząc o drogę	12
ICP07: Decydujący postęp	13
ICP08: Zaciekła obrona	15
ICP09: Podwójny cios	16
ICP10: Eskorta dla Prezydenta	18
ICP11: Delfiny - Samobójcy	19
ICP12: Ambasadorzy	21
ICP13: Rozminowanie	22
ICP14: Nafta płonie	24
ICP15: Próba sił	25
ICP16: Triumf	27
GHOST01: Trudna decyzja	28
GHOST02: Od nowa	29
GHOST03: Nocne łowy	30
GHOST04: Skryty szturm	31
GHOST05: Bitwa w głębi pustyni	32
GHOST06: Pułapka medialna	33
GHOST07: Poważne rewelacje	35
GHOST08: Upokorzenie	36
GHOST09: Atak na granicę	37
GHOST10: Sabotaż	39
GHOST11: Eskorta dla dziennikarza	40
GHOST12: Szpiegostwo	42
GHOST13: Zdobycie głowic	43
GHOST14: Neutralizacja	44
GHOST15: Niewątpliwe postępy	46
GHOST16: Incydent nuklearny	47

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

Nie pamiętam już odkąd czekam na strategię czasu rzeczywistego, która mogłaby, chociaż częściowo oddać realizm prawdziwego pola walki. W mojej karierze dowódcy wszelkiego rodzaju sił zbrojnych, nie mogłem odnaleźć dobrej pozycji, która by mnie całkowicie satysfakcjonowała. Wszystkie Red Alert'y, pierwsze strategie 3D jak WarGames (to byłby hit gdyby nie poziom trudności rozgrywki) czy nowsze Dune lub Z:Steel Soldiers były ciekawymi pozycjami, jednak nie na tyle, abym mógł nimi zaspokoić moją chęć sprawdzenia się jako dowódcy jakiejś zbrojnej organizacji. Może niektórzy powiedzą, że choćby WarGames czy Red Alert posiadały przecież w miarę realne jednostki oraz oferowały prawdziwe pola walki. A czy któraś z nich pozwalała np. na użycie sił specjalnych, i to w takim stopniu jak robi się to w realnym świecie? Przecież nie od dziś wiadomo, że niektóre fortyfikacje lepiej jest zniszczyć kilkoma oddziałami z ukrycia, a nie najazdem dziesiątek uzbrojonych po zęby jednostek. To jest między innymi rzecz, która podoba mi się w Conflict Zone najbardziej. Można by także wspomnieć o znaczeniu mediów podczas konfliktów na naszej planecie, bo mamy z tym do czynienia na bieżąco (ileż to razy właśnie media i ich relacje wpłynęły na zachowania wojskowych). Wszystko to sprawia, że CZ jest bardzo dobrą strategią oraz posiada dużą dawkę grywalności.

Akcja gry toczy się po 2010 roku. Jako generał masz do wyboru dwie nacje, standardowo podzielone na tę dobrą i złą. Dobrą jest ICP, coś w rodzaju dzisiejszej Unii Europejskiej. Natomiast ta zła, GHOST, jest zrzeszeniem wielkich korporacji, którym nie odpowiada dobroczynna działalność ICP. Jak to bywa w polityce, szefowie obu organizacji będą się prześcigać w wymyślaniu coraz to nowszych konfliktów, a Tobie pozostanie wykonanie całej tej „brudnej roboty”, jaką jest walka. Będziesz się mógł sprawdzić w wielu sytuacjach, a tam gdzie sam nie będziesz nadążał, przyjdą z pomocą oficerowie, swoista nowość w tej dziedzinie. Dla osłody, między misjami pojawi się kilka przerywników filmowych, o których można powiedzieć, że są bardziej ironiczne niż śmieszne (ten z komandosem podkładającym ładunki wybuchowe mnie rozwalił), ale mnie osobiście znużyło się oglądanie panów w mundurach wydających sztucznie kolejne rozkazy, czyli mogę zaliczyć to na plus.

Ten poradnik zawiera informacje uzupełniające te zawarte w instrukcji (jednostki, porady), jak i dokładny opis przejścia wszystkich misji w kampanii. Nie należy jednak traktować go jako „prowadzenia za rączkę”, bo coś takiego przy strategii czasu rzeczywistego, szczególnie tak rozbudowanej jak CZ jest niemożliwe. Po prostu umieściłem w nim garść porad, potrzebnych do

przejścia danej misji za pierwszym razem. Podkreślam także, iż są to moje osobiste rozwiązania i tak naprawdę może być mnóstwo innych, łatwiejszych czy trudniejszych, jednakże jeśli ktoś potrzebuje pomocy to mam nadzieję, że nie pogardzi i taką pomocą.

Zapraszam więc do gry. Komentarza nie będzie, bo po prostu jeśli o tę grę chodzi, to nic mi do głowy nie przychodzi :-)

Podstawy

Pierwsze kroki

Conflict Zone różni się znacząco od innych RTSów. Co prawda mamy tu do czynienia z oklepanym standardem masowej produkcji sprzętu bojowego i wysyłaniem grupy w celu dokonania zmasowanego ataku na wroga. Jednak to nie jedyne wyjście. Otóż można w późniejszych misjach korzystać z pomocy szpiega oraz komandosa. Można wzywać jednostki takie jak bombowce czy wyrzutnie rakiet i wspierać nimi zmasowane ataki. Po prostu dostępny arsenał jest tak różnorodny (tylko niestety jednostki po obu stronach są CZASAMI bardzo podobne), że do zwycięstwa można dojść na kilka sposobów. Dzięki właśnie różnorodności w zdobywaniu surowców oraz w dostępnym arsenale, gra każdą z organizacji będzie wyglądała trochę inaczej i inne będą taktyki używane przez GHOST, a inne przez ICP. To niesamowicie podnosi grywalność, a zarazem zwiększa stopień „realności” gry.

Wszystko w trójwymiarze

Jedni zaliczają tę możliwość w grach strategicznych jako plus, inni twierdzą że ta opcja czasami wręcz przeszkadza. Osobiście należę to tej drugiej grupy – dobijały mnie sytuacje, kiedy wędrując wewnątrz wrogich instalacji komandosem wydałem mu rozkaz zniszczenia jakiegoś budynku, a on zataczał koło, aby się dostać w jego okolice. Po zmianie ustawienia kamery na 30 stopni szło mu znacznie lepiej. Nie wiem zupełnie dlaczego się tak działo.

Zasada co do widoku kamery jest jedna: najlepiej gra się patrząc z góry, prawie pod kątem 90 stopni (klawisz „F2”). Zablokowane jest wtedy skręcanie kamery dookoła, co umożliwia orientowanie się w kierunkach północ-południe-wschód-zachód. Drugi tryb („F3”) działa na podobnej zasadzie, tylko że kąt pod jakim patrzysz na teren działań jest mniejszy. Kolejne dwa tryby („F4” i „F5”) umożliwiają oglądanie pola bitwy pod praktycznie każdym kątem i od każdej strony, jednak kompletnie nie nadają się do prowadzenia działań wojennych. Natomiast tryb „widowiskowy” („F6”) to już totalna przesada – jak sama nazwa wskazuje można wykorzystywać go tylko i wyłącznie w jednym celu.

Budowa bazy

Bazę można w Conflict Zone budować tylko w specjalnie do tego celu przeznaczonych miejscach na mapie – zaciemnione prostokąty, umieszczone po kilka sztuk w niewielkiej odległości, co umożliwia rozbudowę kompletnej bazy. Obrazowo można przedstawić taki prostokąt jako pole o wymiarach 2x8, z czego każdy budynek zajmuje miejsce 2x2, a struktury obronne (działka, karabiny maszynowe) oraz agregat 1x1. Z jednej strony wprowadzenie takiego ograniczenia czasami skutecznie zapobiega rozbudowie całej bazy i zabezpieczeniu jej sporą ilością dział nie do pokonania, z drugiej stwarza strategiczne znaczenie każdego takiego miejsca, czyniąc go ważnym punktem strategicznym.

Takie miejsca można przejąć (niszcząc stojący na nim wrogi kompleks) i wybudować własną bazę wypadową. Do tego celu potrzebne są jednostki piechoty – jeśli będzie ona stacjonować na takim terenie trzeba kliknąć na ikonie rozkazy i wybrać rozbudowę bazy. Potrzebny będzie radar i co najmniej 45 punktów popularności. Każda dodatkowa baza to więcej przychodzących na sekundę punktów oraz dodatkowy ośrodek wypadowy. Podczas rozbudowy należy inwestować w struktury obronne – szczególnie działka oraz ich wersję przeciwlotniczą (w skrócie nazywaną przez mnie AA), ponieważ mogą w wielu przypadkach uratować pozostawione bez obstawy jednostki budynki.

W grupie siła

To wyrażenia ma w przypadku Conflict Zone ogromne znaczenie. Po pierwsze, jak w każdym eRTeSie większa liczba jednostek równa się większym szansom na zwycięstwo. Po drugie, łączenie jednostek w grupy (Ctrl + numer), spotykane często w innych tego typu produkcjach i przynajmniej przez mnie zbyt często nie używane ma wielki wpływ na szybkość podejmowania konkretnych działań. Często będzie trzeba rozsyłać jednostki powietrzne w różne rejony mapy, przeważnie w ilości kilku. Kiedy znajdzie potrzeba zaatakowania lub obronienia danego punktu gracz nie tworzący grup będzie musiał zaznaczać oddzielnie wszystkich podwładnych. Natomiast jeśli są oni podzieleni na grupy wystarczy wcisnąć numer odpowiadający numerowi naciskanemu razem z Ctrl i możesz wydać im od razu konkretny rozkaz.

Podobnie wygląda korzystanie z jednostek naziemnych. Często prowadząc dużą grupę do ataku kilka jednostek się oddali, a jeśli będzie trzeba na chwilę przenieść się do bazy lub zająć czymś innym, żmudne zaznaczanie wszystkich od nowa może doprowadzić do nerwicy. Jest to wina trochę niedopracowanego interfejsu – jeśli trzymając klawisz Shift chcesz dodać jednostki do tych już wybranych, to jeśli najedziesz na tą będącą w grupie zostanie ona z niej automatycznie wykluczona.

Surowce

Kolejna nowość dotyczy się surowców potrzebnych do rozbudowy bazy i tworzenia nowych jednostek. Otóż zostały one podzielone na kilka składowych części: punkty dowodzenia, punkty popularności oraz energia. Ta ostatnia jest ważna jeśli chodzi o struktury obronne – bez energii nie będą działać. Natomiast pozostałe, zwane punktami, umożliwiają korzystanie z coraz to lepszych technologii i są zgoła odmiennie przyznawane, zależnie od nacji dla której pracujemy:

ICP

Punkty popularności są tutaj bardzo ważne, a bezpośredni wpływ ma na nie opinia publiczna. Jako dowódca ICP musisz pilnować dobra cywilów, ewakuując ich z okupowanych wiosek do obozów dla uchodźców. Jeśli jakiś zginie np. z twoich rąk (przez ostrzał stacjonującej w jego pobliżu jednostki przeciwnika) to Twoja popularność drastycznie spadnie. Nie możesz dopuścić także do sytuacji, kiedy wyładowany cywilami helikopter transportowy zostaje zestrzelony przez GHOSTa, bo kończy się to przeważnie przegraną. A to dlatego, iż popularność ma wpływ na przychód punktów dowodzenia, bez których nie można nic nowego wybudować. Są one cały czas dodawane, a szybkość z jaką „przychodzą” zależy właśnie od tego jak widzi Cię opinia publiczna. Do twoich zadań należą także odszukiwanie i neutralizowanie pól minowych (jeśli wpadnie na nie Twój piechur, popularność oczywiście spada) oraz budowa szpitala w celu ratowania poturbowanych i niezdolnych do działania (czerwony pasek energii) jednostek piechoty. Poza tym każdy dowieziony do obozu uchodźców cywil = premia punktów dowodzenia.

GHOST

Propaganda i werbowanie ludności cywilnej – tym para się ta organizacja. Punkty popularności schodzą tu na drugi plan, gdyż są potrzebne tylko do korzystania z lepszych technologii. Natomiast szybkość z jaką dodawane są punkty dowodzenia jest zwiększana za odwożenie cywilów do ośrodka werbunkowego. Jednak haczyk polega tutaj na tym, iż werbowanie ludności cywilnej (można dzięki temu tworzyć przebranych za cywili żołnierzy – atak na takiego piechura przez ICP zostaje uznany przez media jako atak na cywila; mankamentem jest to, że kiedy otworzy ogień traci przebranie) podnosi wskaźnik popularności do 50%. Natomiast wyżej można go podbić tylko propagandą. Do tego celu trzeba korzystać z kamerzystów, którzy powinni pokazywać chwile Twojego zwycięstwa. Trzeba z tym uważać, gdyż jeśli będą pokazywać klęski to popularność szybko spadnie i trudno będzie znowu to zmienić na korzyść. Twoim obowiązkiem jest budowa więzienia, dzięki czemu media będą relacjonować jako humanitarne traktowanie przeciwnika i popularność nie spadnie. Pamiętaj że każdy zwerbowany cywil = minus jeden cywil do uratowania przez ICP, czyli można odcinać im skrzydła zmniejszając liczbę ludzi i tym samym popularność.

Poniżej znajduje się obrazek pokazujący wszystkie informacje o punktach dowodzenia i popularności. Jak z niego wynika, zastosowana w tym celu czcionka jest bardzo nieczytelna. Na szczęście po jakimś czasie można się do niej przyzwyczaić. I tak pierwsze z kolei liczby oznaczają

aktualną liczbę punktów dowodzenia, następnie ilość punktów dowodzenia „przychodzącą” na sekundę, a trzecie i zarazem ostatnie twoją popularność w procentach. Wskaźnik ten jest umieszczony w lewym górnym rogu ekranu i to właśnie na nim będzie się skupiać Twoja uwaga przy budowie bazy i tworzeniu nowych jednostek.



Tak mniej więcej rysuje się zaplecze surowcowe Conflict Zone. Zapraszam teraz do zapoznania się z ciekawszymi jednostkami oraz nowością w grach RTS - oficerami.

Jednostki i Oficerowie

Szczegółowy opis jednostek i oficerów dostępny jest w instrukcji, więc nie ma najmniejszego sensu powielanie tego wszystkiego w poradniku. Podam natomiast kilka własnych wskazówek i uwag.

J e d n o s t k i

Także i w tym przypadku obie organizacje bardzo się różnią. ICP dysponuje doskonałym pod względem wytrzymałości i siły ognia sprzętem bojowym, o wiele lepszym niż GHOST. Ten natomiast lubuje się w zmasowanych atakach, gdzie jeden czołg nieprzyjaciela przypada na trzy własne. Siły obu wyrównuje ograniczenie maksymalnie posiadanych jednostek na mapie (dla ICP – 200, dla GHOST – 255), jednak i tak ogólnie trudniej gra się GHOSTem. Za każdym razem musisz werbować lub ratować cywili, przejmować dowodzenie nad wioskami, które ICP będzie się starać za wszelką cenę ochronić, dbając o dobro ludności cywilnej.

Warto zainteresować się także dostępnymi po stronie GHOST żołnierzami w przebraniu. Przeciwnik raczej ich nie zaatakuje, a porozmieszczani na mapie mogą działać jak żywe radary, a do tego mają dodatkowy plus – widzisz z daleka jednostki które Cię zaatakują. Aby się pozbyć tych natrętów, ICP musi posłużyć się komandosem, który niepostrzeżenie będzie ich eliminował, bez szkody dla popularności.

Grając GHOST jak najczęściej stawiaj miny, na które będą wpadać oddziały ICP. Natomiast jeśli grasz Organizacją Pokojową będziesz musiał inwestować w saperów rozbrajających owe zabawki, szczególnie w dalszych misjach. Najlepiej ustawiaj pola minowe w ujściach wąwozów lub w wąskich przesmykach, czyli tam gdzie jest największe prawdopodobieństwo, że przeciwnik na nie trafi. Grając ICP to właśnie w tych miejscach je przeważnie znajdziesz.

Korzystanie z nalotów myśliwców oraz bombowych (później także i ataków nuklearnych) można łatwo zniszczyć część wrogiej bazy lub skupiska jednostek. Jednak komputerowy przeciwnik (szczególnie na wyższych poziomach trudności) także będzie je stosował. Pewną odskocznią jest mobilna wyrzutnia rakiet, bardzo skuteczna broń. Podprowadzona pod wrogi kompleks (oczywiście w obstawie, inaczej szybko się z nią pożegnasz) może szybko go zrównać z ziemią.

Wspominałem wcześniej także o szpiegu i komandosie. Ten pierwszy potrafi wejść do wrogiego sztabu lub stacji radarowej dezorganizując ich pracę. Wejście do stacji umożliwi śledzenie wszystkich wrogich jednostek na mapie (łącznie ze szpiegami i komandosami!), a do sztabu natomiast da możliwość śledzenia rozkazów wydawanych wrogim oficerom. Jednak według mnie szpieg poza kilkoma misjami nie jest zbyt przydatny. Inna sprawa to druga z wymienionych jednostek – komandos. Otóż ten osobnik potrafi przedostać się do bazy przeciwnika i jeśli nie posiada on w okolicy szpiegów (lub komando nie podejrzeje za blisko wrogiej jednostki) to wszystkie budynki w okolicy legną w gruzach za sprawą materiałów wybuchowych komandosa – i to w zastraszającym tempie! Dlatego warto korzystać z jego usług. W opisie misji czasami podpowiadałem, kiedy należy się nim posłużyć, jednak nic nie stoi na przeszkodzie abyś to Ty sam Graczu o tym decydował.

Najbardziej śmiertelna zabawka, dostępna w CZ to wyrzutnia rakiet, dostępna po obu stronach konfliktu w dalszych misjach. Otóż ta piekielna machina potrafi znieść z powierzchni ziemi każdy obiekt, nieważne jak daleko byłby od niej oddalony. Liczy się tylko, czy ów cel jest „widziany”, tzn. czy jest aktualnie obserwowany przez jakąś Twoją jednostkę. W tym miejscu warto posłużyć się szpiegiem, który infiltrując stację radarową przeciwnika umożliwi „widzenie” wszystkiego co należy do przeciwnika, a tym samym da możliwość jego bezproblemowej anihilacji nie wychodząc z bazy.

Należy jednak pamiętać o trzech rzeczach: odpowiedniej ochronie bazy, możliwości odbudowy instalacji przez przeciwnika oraz o nieniszczeniu infiltrowanego radaru, gdyż w ten sposób stracisz z oczu jednostki i budowlę wroga i nie będziesz mógł tym samym kontynuować ataku.

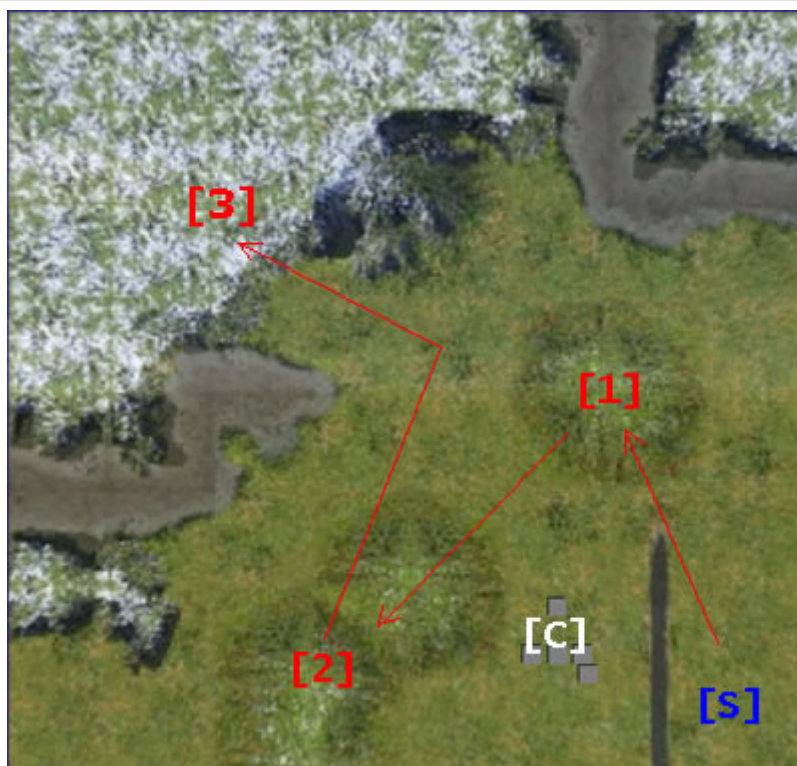
Na koniec chciałbym jeszcze dodać, że w kampanii twój przeciwnik dostaje nowe jednostki jako uzupełnienia. Warto o tym pamiętać, grając obiema stronami konfliktu przedstawionego w Conflict Zone. W większości wypadków kiedy dostaniesz komunikat o zbliżających się uzupełnieniach, lepiej uderzać od razu niż czekać na ich przyście. Natomiast jeśli posiadasz odpowiednie siły – kilka niszczycieli czołgów przeważnie wystarczy, to nie bój nic tylko spokojnie czekaj na wrogie posiłki, po czym zgotuj im miłe powitanie.

Oficerowie

Kolejną nowością są oficerowie – sterowani przez komputer dowódcy mogący przejąć Twoje obowiązki w jednym z czterech zakresów działań: obrona, atak, rozbudowa bazy, ochrona nad cywilami. Do tego każdy z nich jest wyspecjalizowany w danej dziedzinie. O ile dwoma ostatnimi lepiej zająć się samemu, o tyle używanie pomocy podczas obrony i ataku to świetna sprawa. Otóż możesz się np. zajmować atakiem na jedną bazę GHOST, a w międzyczasie druga grupa będzie broniła pod dowództwem oficera twoich pozycji. Może też być odwrotnie, można atakować dwie bazy jednocześnie, o ile masz na tyłu oficerów (max czterech). Słowem zakres możliwych zadań jest dużo większy, co daje lepsze pole do popisu i pozwala na rozgrywanie wielkich bitew oraz zakrojonych na szeroką skalę operacji.

Każdy z oficerów może mieć przydzieloną określoną ilość funduszy (lun bp. Stały dopływ dzielony jest pomiędzy ciebie i niego), dzięki czemu sam może tworzyć nowe jednostki/budynki. Poza tym aby sprawnie działał musi mieć przydzieloną odpowiednią grupę, bo z niewielką ilością ludzi cudów nie zrobi. Poza tym staraj się nie mieszać różnych rodzajów jednostek (lądowe i powietrzne) bo może dojść do sytuacji kiedy dowódca zgłupieje i nie będzie nawet w stanie wykonać najprostszego rozkazu.

ICP01: Wymagana interwencja



Cele misji:

- 1) Zlikwiduj ruchome baterie przeciwlotnicze nieprzyjaciela.