

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

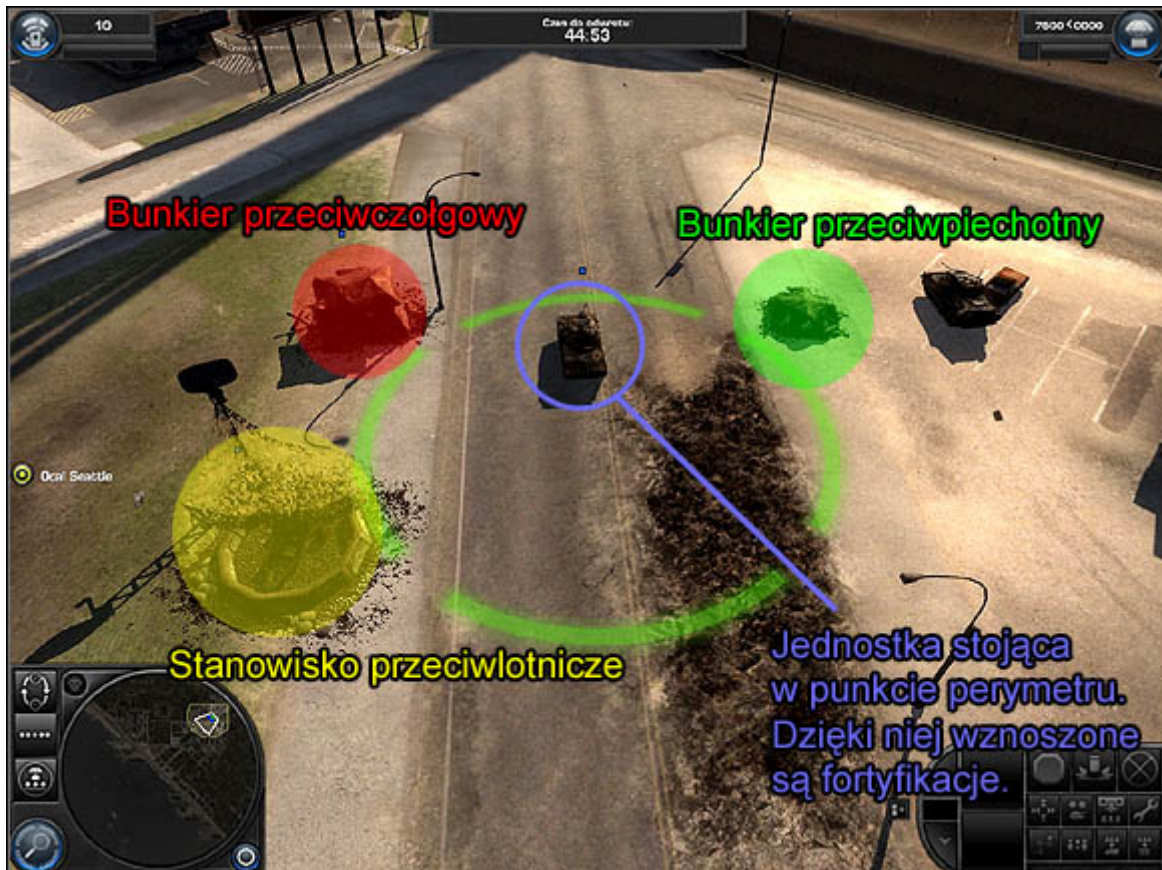
**[liczba]** – początek opisu wykonania celu pobocznego (liczba w nawiasie kwadratowym oznacza numer celu);

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;

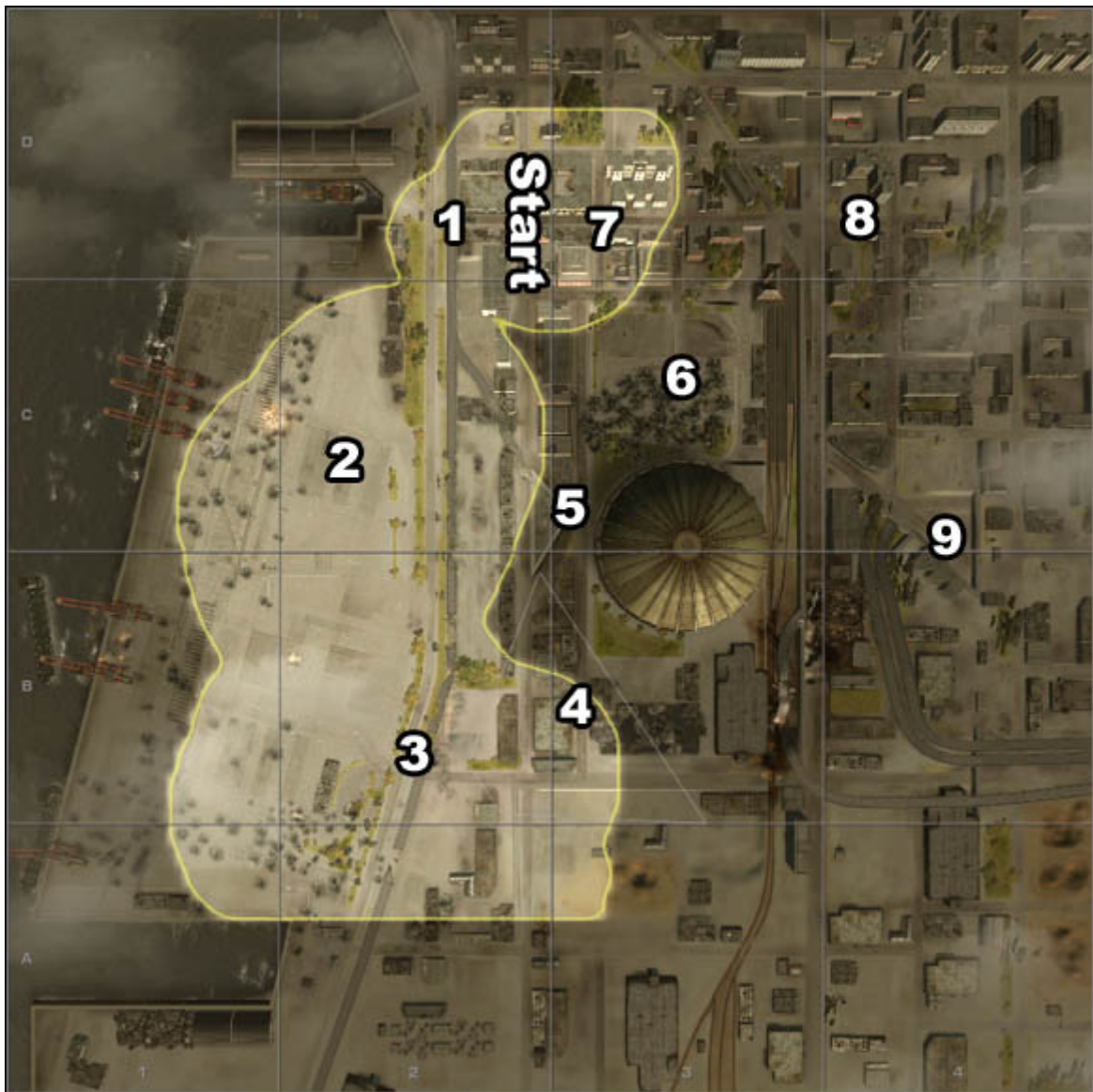
- Zawsze na mapie rozmieszczone są perymetry, czyli ważne i możliwe do przejścia lokacje. Perymetry składają się z tzw. punktów perymetru. Oznaczone są poprzez białe okręgi. Ich przechwytywanie odbywa się poprzez umieszczanie w nich swoich jednostek. Gdy perymetr jest w naszych rękach, a w okręgach stacjonują sojusnicze 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.