

Axis & Allies

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Axis & Allies

autor: Rafał „Yossa” Nowocień

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.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Bitwy	4
Mapa strategiczna	5
Jednostki (regimenty)	6
Jednostki zmechanizowane	7
Czołgi	9
Piechota	12
Spadochroniarze	16
Generałowie i ich cechy specjalne	17
ZSRR	17
USA	21
Wielka Brytania	26
Niemcy	30
Japonia	34
Kampania Aliantów (Allies)	39
Misja 1: Battle of El Alamein	39
Misja 2: Battle of Guadalcanal	40
Misja 3: Battle of Stalingrad	41
Misja 4: Battle of Kursk	42
Misja 5: Road to Rome	44
Misja 6: Operation Overlord: D-Day	45
Misja 7: Normandy Breakout	47
Misja 8: Operation Market Garden	48
Misja 9: Battle of the Bulge	49
Misja 10: Fall of Berlin	50
Misja 11: Battle of Iwo Jima	51
Misja 12: Invasion on Okinawa	52
Kampania Osi (Axis)	53
Misja 1: Airdrop on Crete	53
Misja 2: Battle of El Alamein	54
Misja 3: Battle of Suez Canal	55
Misja 4: Battle of Stalingrad	57
Misja 5: Invasion on Australia	58
Misja 6: Battle of Kursk	59
Misja 7: Defense of Normandy	60
Misja 8: Operation Sealion	61
Misja 9: Invasion on India	62
Misja 10: The Burning of Moscow	63
Misja 11: Assault on Midway	65
Misja 12: Invasion on Hawaii	66

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



Witam w poradniku do gry *Axis & Allies*, strategii czasu rzeczywistego rozgrywanej się w realiach II Wojny Światowej. Znajdziesz tu szczegółowe wskazówki dotyczące rozgrywania bitew taktycznych i planowania rozgrywki w opcji Word War II, przegląd umiejętności wszystkich generałów występujących w grze, uwagi na temat prawidłowego doboru i wykorzystania poszczególnych typów jednostek oraz opis wszystkich kampanii dostępnych w opcji Campaign.

Zapraszam do lektury!

Rafał „Yossa” Nowocień

Bitwy

Prawie wszystkie bitwy w grze wyglądają bardzo podobnie. W pierwszej kolejności zakładamy bazę (czasem trzeba wcześniej wywalczyć sobie wolny teren), potem stawiamy kolejne budowle, broniąc ich przed atakami wroga z lądu lub powietrza, a wreszcie, zebrawszy odpowiednią grupę uderzeniową (lub kilka grup) sami przypuszczamy atak, stopniowo zdobywając teren. W ramach tego schematu wyodrębnić jednak można kilka ogólnych prawidłowości, które sprawdzają się w większości sytuacji, z jakimi zetkniemy się na polu bitwy:

- Jeśli przeciwnik dysponuje lotnictwem, staraj się likwidować je (za pomocą własnych bombowców lub opcji typu Carpet Bombing/Kamikaze/V Weapons/Atomic Bomb) w pierwszej kolejności. Jedyną naprawdę skuteczną obroną jest niszczenie wrogich lotnisk. Budowanie własnej obrony przeciwlotniczej jest kosztowne i zazwyczaj mało skuteczne, bo nawet zestrzelony samolot przeciwnika może staranować nasz budynek, czyniąc wiele szkód. Co jakiś czas patroluj z powietrza obóz wroga, i gdy tylko postawi nowe lotnisko, niszcz je jak najszybciej.
- Wykorzystuj pancerniki nie tylko do wysadzania desantu na brzeg, lecz także niszczenia wrogich instalacji i oddziałów. Ich działa mają duży zasięg, a w zasadzie poza lotnictwem i pancernikami przeciwnika nie posiadają żadnych „naturalnych wrogów”.
- Jeśli to możliwe, inwestuj w czołgi. Ten typ oddziałów jest najbardziej uniwersalny (skuteczna walka zarówno z czołgami, jak i piechotą) i bardzo szybko przemieszcza się między odległymi punktami mapy, co często może mieć kluczowe znaczenie dla powodzenia wielu operacji.
- Jeśli nie stać Cię na dobre czołgi, korzystaj z mieszanych oddziałów piechoty i halftracków. Jeśli połączysz w jednej grupie np. regimenty piechoty przeciwpancernej (Anti-Tank Infantry) i zmechanizowanej (Mechanized Infantry), otrzymasz dość wszechstronny, dobry jakościowo, i w miarę tani zespół uderzeniowy.
- Wiele specjalistycznych jednostek (np. saperzy, regimenty artyleryjskie i przeciwlotnicze) jest słabo przygotowanych do bezpośredniego starcia. Jeśli nie chcesz ich stracić, zapewnij im odpowiednią, bezpośrednią osłonę.
- Jeśli zmuszony jesteś do obrony, przygotuj się odpowiednio wcześniej – obsadz budynki dobrą piechotą, w miarę możliwości zabezpiecz bazę bunkrami (w pierwszej linii zwykłe bunkry, za nimi działa, całość osłonięta bateriami przeciwlotniczymi), przyszykuj odwód do kontrataku.
- Gdy Twoja grupa uderzeniowa gwałtownie traci siły w walce z przeważającym wrogiem, jak najszybciej wycofaj ją na własny teren. Jeśli do domu dotrze choćby ostatni poharatany pojazd, cały regiment rychło odzyska siły i ponownie będzie gotów do walki.

Mapa strategiczna

Mapa strategiczna podzielona jest na kilkadziesiąt obszarów, między którymi przemieszczane są figurki symbolizujące różne typy oddziałów symbolizujących armie poszczególnych państw. Ponieważ gra toczy się do zdobycia dwóch stolic państw należących do wrogiej koalicji (niezależnie od tego, czy gramy aliantami, czy jako państwo Osi), warto przewidywać z góry kierunki uderzeń przeciwnika, ewentualnie blokując mu dostęp do stolicy własnej lub sojusznika. Jeśli nie pomyślisz o tym wcześniej, możesz znaleźć się w sytuacji, gdy wszystkie własne oddziały masz daleko od domu, a wróg w 2-3 ruchach (jedna to kolejka to przemieszczenie armii o 1 terytorium w dowolnym kierunku) może zaatakować Twoją stolicę! Ponieważ każde posiadane terytorium przynosi określony dochód, zarobione środki możemy zainwestować w nowe armie lub różnego typu unowocześnień. Atakując nowe terytorium warto robić to z wykorzystaniem kilku typów armii równocześnie – dzięki temu, gdy dojdzie do bitwy, mamy dostęp do kwater różnego typu jednostek.



Dwa marne działka na taką chmurę czołgów?!

Jednostki (regimenty)

Poniższe zestawienie regimentów wszystkich stron konfliktu nie uwzględnia ich siły ataku i obrony, jedynie koszty zakupu i utrzymania. Wynika to z faktu, że dwa pierwsze wymienione współczynniki podlegają zbyt wielu modyfikacjom i zmianom, by tego rodzaju informacja była użyteczna dla gracza. Co więcej, w ramach jednego regimentu występować może nawet trzy typy pododdziałów (np. obsługa dział, działo i pojazdy osłonowe), z których każdy posiada inne współczynniki zadawanych obrażeń i obrony, dodatkowo modyfikowanych przez teren, doświadczenie regimentu i rodzaje posiadanych ulepszeń. Sensowniejsze jest raczej wskazanie które jednostki są najlepsze do określonych zadań, a których należy unikać w trakcie werbunku nowych regimentów. Informacje o wszystkich jednostkach dotyczą ich wersji standardowych.

Wyjaśnienie opisu:

Koszt zakupu: ilość pieniędzy, jaka odejmowana jest od ich ogólnej puli w chwili zwerbowania regimentu.

Zużycie amunicji: o ile jednostek spada przychód amunicji w chwili werbunku danego regimentu. Przykład: jeśli nasz poziom przychodu amunicji wynosi +20 i werbujemy regiment o zużyciu amunicji -15, nasz nowy poziom przychodu amunicji wynosi +5.

Zużycie paliwa: jw., ale dotyczy przychodów paliwa.

Ilość slotów: o ile slotów spada nasz limit posiadanych oddziałów. Jeśli np. wynosi on 15, a ilość slotów danego regimentu wynosi 1, to po jego zwerbowaniu ilość slotów, jakie mamy do dyspozycji spada do 14.

J e d n o s t k i z m e c h a n i z o w a n e



Nazwa: Halftrak

Koszt zakupu: 85

Zużycie amunicji: -15

Zużycie paliwa: -

Ilość slotów: 1

Opis: Podstawowa jednostka zmechanizowana, dobra do walki ze słabą piechotą i jednostkami przeciwlotniczymi/artyleryjskimi. Typowa „zapchajdziura”, jeśli nie dysponujesz dobrą piechotą.



Nazwa: Anti-Aircraft Halftrak

Koszt zakupu: 107

Zużycie amunicji: -5

Zużycie paliwa: -15

Ilość slotów: 1

Opis: Jednostka do zwalczania samolotów, przydatna w miejscach, gdzie nie możesz postawić bunkrów przeciwlotniczych.



Nazwa: Anti-Tank Halftrack

Koszt zakupu: 128

Zużycie amunicji: -10

Zużycie paliwa: -15

Ilość slotów: 1

Opis: Stosunkowo tania jednostka przeciwpancerna, skuteczna wobec lekkich i średnich czołgów. Niezbyt dobra w walce z piechotą.



Nazwa: Artillery Halftrack

Koszt zakupu: 128

Zużycie amunicji: -10

Zużycie paliwa: -15

Ilość slotów: 1

Opis: Jednostka artylerii, atakująca przeciwnika z dystansu. Skuteczna przeciwko budynkom. Bardzo słaba w bezpośredniej walce, musi być chroniona przez czołgi lub piechotę.