

Blitzkrieg

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Blitzkrieg

autor: Szymon „Wojak” Krzakowski

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
Porady ogólne	4
Jednostki	5
Alianci	8
OPERACJA JOWISZ (1)	8
OPERACJA JOWISZ (2)	9
PLAN D (3)	10
OPERACJA: KRZYŻOWIEC (4)	11
OPERACJA POCHODNIA (5)	12
OPERACJA „DIADEM” (6)	13
OPERACJA „OVERLORD” (7)	14
BITWA O ARDENY (8)	15
Niemcy	16
OPERACJA: FALL WEISS (1)	16
OPERACJA: FALL WEISS (2)	17
OPERACJA FALL GELB (3)	18
PIERWSZA OFENSYWA AFRIKA KORPS (4)	19
OPERACJA BARBAROSSA (5)	20
OPERACJA TAJFUN (6)	21
CHARKÓW, ROK 1942 (7)	22
CHARKÓW, ROK 1943 (8)	23
STRAŻ NA RENIE (9)	24
ZSSR	25
WOJNA ZIMOWA W FINLANDII (1)	25
WOJNA ZIMOWA W FINLANDII (2)	26
OPERACJA BARBAROSSA (3)	27
OPERACJA TAJFUN (4)	28
BITWA O STALINGRAD (5)	29
BITWA O KURSK (6)	30
UKRAINA ZACHODNIA (7)	31
OFENSYWA RUMUŃSKA (8)	32
BITWA O BERLIN (9)	33
Misje losowe	34

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

„Blitzkrieg” to znakomita strategia czasu rzeczywistego, w której niemal nigdy nie na się osiągnąć sukcesu przez frontalny atak. Czy Ci się to podoba czy nie, zazwyczaj to wróg kontroluje początkowo większość mapy i każdy nieprzemyślany ruch zakończy się natychmiastową utratą jednostek, a co za tym idzie – porażką. Nie ma też możliwości rekrutowania wojsk, więc tych poległych w boju nijak nie da się zastąpić nowymi.

W poradniku niniejszym znajdziecie m.in. uzupełniony dodatkowo o mapy opis przejścia wszystkich misji historycznych dostępnych w grze. A dlaczego nie znajdziecie tutaj dokładnego opisu misji losowych? Z dwóch powodów. Po pierwsze, zazwyczaj ich ukończenie nie jest konieczne do kontynuowania rozgrywki. Po drugie i najważniejsze zaś, każda z nich posiada co prawda z góry ustalone cele, ale sama mapa generowana jest losowo i nijak nie mogę przewidzieć, czy w danym momencie misja wyglądać będzie tak samo. Zdecydowałem się więc przedstawić na samym końcu poradnika jak największą liczbę tych misji (aczkolwiek nie mogę w stu procentach stwierdzić, że są tam wszystkie) i opisać ogólnie, co Was w nich czeka i jak możecie sobie z nimi poradzić. Pamiętajcie, że ich zaliczenie nagradzane jest za każdym razem ciekawą premią w postaci nowej jednostki, którą można później wykorzystać w walce. Czasami taki bonus to jedynie nieznaczący dodatek, ale bywa i tak, że zdobyte w ten sposób jednostki pozwolą Wam na zwycięstwo w misji, która bez nich okazuje się być wręcz niewykonalna.

Po zakończeniu każdej większej operacji dostaniecie możliwość przejścia do kolejnej. Jeśli się na to nie zdecydujecie, będziecie mogli powrócić do wykonywania misji losowych, ale w dowolnym momencie możliwe będzie „przeskoczenie” do następnej operacji. Jeżeli jednak już to zrobicie, nie będziecie mogli wrócić, więc dobrze się nad tym zastanówcie.

Niektórych z Was może też dziwić nazewnictwo kolejnych części solucji. W nawiasach podane zostały po prostu numery misji historycznych, losowe – jak napisałem przed chwilą – zostały zupełnie oddzielone i umieszczone na końcu poradnika.

Cele danych misji zostały zaczerpnięte z gry, ale te, które nic nie wnoszą (a jest ich dużo, bowiem twórcy zdecydowali się dodawać różne porady i wskazówki właśnie jako cele) zupełnie pominąłem. Dzięki temu jasne jest chyba, czego się w danej misji od Was wymaga, a na co można nie zwracać uwagi (choć raczej akurat wskazówki polecam czytać).

Zielonymi symbolami **{1}**, **{2}**, etc. oznaczone zostały punkty, w których początkowo znajdują się grupy jednostek. Liczby w nawiasach kwadratowych, czyli np. **[1]** lub **[2]**, to kolejne cele misji, zaś zielone litery (np. **A** czy **B**) to kluczowe miejsca na mapie.

Porady ogólne

- Ukończ „Samouczek”. Jest całkiem obszerny i pokazuje, w jaki sposób korzystać z poszczególnych rodzajów jednostek, a bardzo Ci się ta wiedza przyda w późniejszej rozgrywce.
- Naciskając **[Spację]** wstrzymujesz grę, czyli uruchamiasz aktywną pauzę. Możesz wówczas spokojnie wydawać rozkazy swoim oddziałom i nie musisz martwić się, że w międzyczasie wróg wybije połowę Twoich jednostek.
- Naciskając **[+]** i **[-]** na klawiaturze numerycznej zwiększasz i zmniejszasz szybkość gry. Przydatne okazuje się to szczególnie wtedy, gdy poruszasz się jakąś wolną jednostką (np. zwiadowcą) i chcesz dostać się na drugi koniec mapy.
- Możesz sprawdzić zasięg jednostek przytrzymując jednocześnie klawisze **[ALT]** i **[R]**. Bardzo przydaje się to, gdy trzeba się dowiedzieć, czy artyleria dosięgnie wroga.
- Chroń swoją artylerię i wszelkie inne działa. O ile w walce na dużą odległość są to jednostki niezastąpione, to raczej nie poradzą sobie w bezpośrednim starciu z czołgami czy piechotą, a ich utrata może przesądzić o niepowodzeniu misji.
- Możesz grupować jednostki zaznaczając je i wciskając jednocześnie klawisz **[CTRL]** oraz cyfrę od **1** do **9**. Dzięki temu zawsze będziesz mieć pełną kontrolę nad swoimi oddziałami i niewiele czasu zajmie Ci przełączanie się między nimi.
- Warto przewozić piechotę ciężarówkami i ukrywać ją w budynkach. Pamiętaj jednak, że żołnierze w trakcie wchodzenia i wychodzenia są zupełnie bezbronni, więc wróg może wykorzystać ten moment i zdziesiątkować Twoje wojsko.
- Jeśli masz taką możliwość, staraj się atakować wroga jednostki pancerne od tyłu bądź przynajmniej z boku. Zazwyczaj dużo łatwiej je w ten sposób zniszczyć.
- Pamiętaj, że często dostajesz do dyspozycji zwiadowcę. Jeśli każesz mu się kamuflować, będzie właściwie zupełnie niewidoczny dla wrogich jednostek, więc możesz odkrywać ich położenie i dzięki temu zrobić dobry użytek z artylerii. Zwiadowca dysponuje też lornetką, która umożliwia mu widzenie na większą odległość, a także karabinem snajperskim, przydatnym szczególnie przy eliminowaniu załogi działa.
- Po wyeliminowaniu wrogiej załogi możesz przejąć działą – skorzystaj w tym celu z grupy żołnierzy lub ciężarówki zaopatrzeniowej. Pamiętaj tylko, że pojazdy tego typu ma również wróg, więc niszczy je, gdy tylko zobaczysz.
- Czołgi i artylerię możesz okopywać. Trudniej je wtedy trafić, ale też nie mogą się poruszać. Każdą niemal jednostkę możesz też ustawić w trybie zasadzki, aby strzelała do przeciwnika dopiero wtedy, gdy ten ją zauważy. Często nie warto wdawać się w otwartą walkę i lepiej zdziesiątkować wroga w ten właśnie sposób.
- Artyleria może używać zarówno ostrzału zaporowego, jak i precyzyjnego. By skorzystać z pierwszego, użyj klawisza **[Z]**, a do drugiego **[X]**. Oczywiście trybu zaporowego używaj wówczas, gdy nie znasz położenia wrogich jednostek, a precyzyjnego, gdy je odkryjesz.
- Staraj się najpierw odkrywać położenie wrogich jednostek, a dopiero potem wkraczać do akcji czołgami. Pamiętaj też, aby nigdy nie wjeżdżać jednostkami pancernymi do niezabezpieczonego jeszcze miasta, bo piechota może je unieszkodliwić, a to nic przyjemnego.
- Samolotów używaj raczej dopiero wtedy, gdy jesteś pewien, że nie ma w okolicy wrogich dział przeciwlotniczych. Niestety, zazwyczaj są one porozmieszczane w kluczowych miejscach mapy i nawet się nie zorientujesz, gdy zestrzelą Twój samolot. Lepiej więc czekać najpierw na ruch przeciwnika, np. jeśli wyśle bombowce, odpowiedz mu myśliwcami.
- Między misjami dostajesz możliwość ulepszenia swoich jednostek. Korzystaj z tego.
- Misji losowych nie musisz zazwyczaj obowiązkowo kończyć, ale za ich zaliczenie otrzymujesz ciekawe premie, a bez nich czasami trudno jest ukończyć trudniejsze zadania.

Jednostki

Opisanie wszystkich jednostek nie byłoby dość rozsądne zważywszy na to, że po pierwsze jest ich naprawdę mnóstwo, a po drugie zostały już przez autorów bardzo szczegółowo przedstawione (wystarczy tylko między misjami zajrzeć do encyklopedii, która w grze widnieje pod nazwą „**Podręcznik identyfikacji**”).

Dlatego też poniżej znajdziecie ogólny opis rodzajów jednostek, dzięki któremu – mam nadzieję – dowiecie się, kiedy warto ich używać, w jakim celu i dlaczego czasem absolutnie nie powinno się tego robić.

ALFABETYCZNY SPIS JEDNOSTEK:

- **BOMBOWCE**
- **CZOŁGI (LEKKIE, ŚREDNIE I CIĘŻKIE)**
- **DZIAŁA PRZECIWLOTNICZE**
- **DZIAŁA PRZECIWPANCERNE**
- **DZIAŁA SAMOBIEŻNE**
- **HAUBICE I CIĘŻKIE DZIAŁA**
- **JEDNOSTKI TRANSPORTOWE**
- **KARABINY MASZYNOWE**
- **MOŹDZIERZE**
- **MYŚLIWCE**
- **PIECHOTA**
- **SAMOLOTY SZTURMOWE**
- **SAMOLOTY ZWIADOWCZE**
- **WOZY PANCERNE**
- **ZWIADOWCA**

B o m b o w c e

Jeśli masz pewność, że w okolicy nie ma żadnych wrogich dział przeciwlotniczych, a przeciwnik nie dysponuje samolotami, możesz za pomocą bombowców dokonać sporych zniszczeń. Niestety, zazwyczaj samoloty te nie dolatują do celu, bo po ich wezwaniu natychmiast pojawiają się na niebie myśliwce, ale czasami korzystać z nich warto.

Czołgi (lekkie, średnie i ciężkie)

Czołgi mają walczyć głównie z bronią pancerną, ale pamiętaj, że niektóre z nich są lekkie, a inne o wiele cięższe. Dlatego też część z nich dzięki karabinom maszynowym radzi sobie dobrze z piechotą, a część może zostać przez nią błyskawicznie unieruchomiona. Niezależnie od rodzaju czołgu jednak nigdy nie wjeżdżaj do zajętego przez wroga miasta i uważaj na działa przeciwpancerne. Pamiętaj również, że tylny pancerz czołgów jest dużo cieńszy niż przedni oraz że możesz je okopywać, co w trakcie walki jest bardzo przydatne.

Działa przeciwlotnicze

Niezastąpione, gdy wróg dysponuje samolotami. Pamiętaj, by trzymać je z tyłu i w razie potrzeby przemieszczać w najbardziej korzystne miejsca – czyli takie, gdzie na niebie znajdują się siły powietrzne przeciwnika, ale też w okolicy nie ma jednostek lądowych.

Działa przeciwpancerne

Jak sama nazwa wskazuje, idealne do zwalczania wrogiej broni pancernej. Używaj ich do walki z czołgami, ale lepiej nie wdawaj się w potyczki z piechotą, bo tej tylko chwilę zajmie zlikwidowanie załogi dział. Umieszczaj je najlepiej na ulicach miasta, aby likwidowały wjeżdżające doń pojazdy. Możesz też zapełnić okoliczne budynki swoją piechotą lub umieścić w pobliżu moździerze bądź karabiny maszynowe, dzięki czemu zabezpieczysz się przed wrogimi żołnierzami.

Działa samobieżne

Spełniają tę samą rolę co inne działa, ale nie są obsługiwane przez piechotę, więc tym samym wrogim żołnierzom nie przychodzi tak łatwo ich przejmowanie. Zapewnij im jednak osłonę, bo zazwyczaj nie są zbyt szybkie i zwrotne, toteż większa grupa jednostek pancernych może je po dłuższym czasie zniszczyć.

Haubice i ciężkie działa

Skuteczne przede wszystkim w niszczeniu znacznie oddalonych celów, choć haubica przydaje się również w walce z piechotą. Jeśli w danej misji dysponujesz zwiadowcą, dobrym wyjściem jest odkrycie z jego pomocą położenia wrogich jednostek, a następnie ostrzelania ich z artylerii.

Jednostki transportowe

W trakcie gry z pewnością skorzystasz z wielu jednostek transportowych. Część z nich służy tylko do przewożenia piechoty, inne holują działa. Niektóre pełnią również rolę jednostek zaopatrzeniowych, dzięki którym przejmiesz wrogie działa i uzupełnisz brakującą amunicję np. w czołgach. Są tu też wozy wsparcia, a te okazują się być bardzo przydatne. Ich załoga naprawi zepsuty pojazd, usunie lub rozłoży miny, zbuduje most, wykopie okopy, czy w końcu postawi zapory przeciwczołgowe i zasieki z drutu kolczastego.

Karabiny maszynowe

Podobnie jak w przypadku moździerzy, tak też z karabinów maszynowych zbyt często nie korzystałem. Z piechotą radzą sobie co prawda wyśmienicie, ale niestety wróg zazwyczaj dysponuje również jednostkami pancernymi, a te nic sobie z nich nie robią. Ale jeśli wiesz, że do kontrolowanego przez Ciebie miasta zbliżają się wrocy żołnierze, umieść karabiny maszynowe w wąskich uliczkach, by nie mogły tam wjechać czołgi.

Moździerze

Stworzone głównie do walki z piechotą, ale tak po prawdzie w trakcie rozgrywki zbyt często z moździerzy nie korzystałem. Jeśli jednak odkryjesz spory oddział wrogich żołnierzy i akurat będziesz miał tę broń pod ręką, nie zawahaj się z niej skorzystać.

Myśliwce

Docenisz je, gdy wróg pośle w Twoim kierunku bombowce lub zacznie dziesiątkować wojsko przy pomocy samolotów szturmowych. Jeśli tylko nie ma w okolicy dział przeciwlotniczych, myśliwce błyskawicznie zniszczą siły powietrzne przeciwnika.

Piechota

Teoretycznie jedna z podstawowych jednostek w grze, ale w praktyce paradoksalnie zbyt często się niej nie korzystałem. Powodem takiego stanu rzeczy jest fakt, że zazwyczaj są w okolicy inne jednostki, które z danym zadaniem poradzą sobie znacznie lepiej. Piechota przydatna okazuje się właściwie tylko wtedy, gdy trzeba przejąć zajęty przez wroga budynek bądź wyeliminować załogę działa. Potrafią jeszcze co prawda unieruchomić wrogi pojazd pancerny, ale zanim doń dotrą zostaną już zdziesiątkowani, więc najlepszym wyjściem jest trzymanie ich w budynkach.

Samoloty szturmowe

Jeżeli przeciwnik nie ma ani dział przeciwlotniczych, ani myśliwców, możesz za pomocą samolotów szturmowych zdziesiątkować jego piechotę lub nawet zniszczyć część pojazdów. Ja, szczerze mówiąc, korzystałem z nich dość rzadko, bowiem wróg zazwyczaj natychmiast niszczył mi je przy pomocy swoich myśliwców.

Samoloty zwiadowcze

Jeśli wróg nie dysponuje ani myśliwcami, ani też nie ma w pobliżu jego dział przeciwlotniczych, możesz wykorzystać samoloty zwiadowcze do odkrycia jego jednostek, dzięki czemu będziesz mógł zniszczyć je za pomocą artylerii.

Wozy pancerne

Wykorzystywane do celów zwiadowczych, dobrze radzą sobie również w walce z piechotą. Pamiętaj jednak, że nie są zbyt dobrze opancerzone, więc potyczka z czołgami raczej nigdy nie zakończy się dla nich myślnie.

Zwiadowca

Jedna z najlepszych i najbardziej przydatnych jednostek w grze. Jeśli każesz mu się kamuflować, potrafi bez większych problemów podejść bardzo blisko wroga, a więc tym samym odkryć jego pozycję i umożliwić artylerii celny ostrzał. Ponadto ma na swoim wyposażeniu lornetkę, a także dysponuje dodatkowo karabinem snajperskim, który jest wprost idealny do eliminowania wrogich żołnierzy – szczególnie tych krzątających się przy działach.