

Brothers in Arms: Earned in Blood

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Brothers in Arms Earned in Blood

autor: Paweł „PaZur76” Surowiec

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	4
Broń	8
Broń amerykańska	8
Broń niemiecka	11
Nieprzyjaciół (przeciwnicy)	14
Piechota	14
Pojazdy opancerzone	15
Artyleria	16
Opis przejścia	17
Intro	17
Rozdział 1 „Roses all the way”	18
Rozdział 2 „Action at St. Martin”	24
Rozdział 3 „Three Patrol Action”	30
Rozdział 4 „Hell’s Corners”	38
Rozdział 5 „Chateau Colombieres”	47
Drugi film	56
Rozdział 6 „Bloody Gulch”	57
Rozdział 7 „Eviction Notice”	65
Rozdział 8 „Close Quarters”	69
Rozdział 9 „Baupste”	73
Rozdział 10 „Hedgerow Hell”	79
Trzeci film	85
Rozdział 11 „Run of the Mill”	86
Rozdział 12 „The All Americans Part 1”	93
Rozdział 13 „The All Americans Part 2”	101
Outro	107

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

Witam w poradniku do gry *Brothers in Arms: Earned in Blood*. Powstał on na podstawie angielskiej wersji 1.0 programu. Grałem na poziomie trudności „difficult”, czego rychło zacząłem ... szczerze żałować ;-) – zbyt często obrywałem kulkę wystawiając się na ostrzał w celu zrobienia dobrego screenshota. I nie były to bynajmniej draśnięcia, tylko poważne i trudno gojące się rany ;-P – życie korespondenta wojennego jest ciężkie ;-) ... Ale czego się nie robi dla czytelnika ;-).

Uwaga! Jako że w tej odsłonie BiA na mapach wydaje się być zdecydowanie więcej niż w poprzedniej części gry (*Road to Hill 30*) różnego rodzaju przeszkód, za którymi można się chować a także wrogowie są „inteligentniejsi” i często zmieniają pozycje reagując na nasze poczynania, przedstawiony w tym poradniku opis przejścia gry jest jedynie moją propozycją. Innymi słowy – w paru misjach jest przynajmniej kilka sposobów na poradzenie sobie z przeciwnikiem, a tutaj podaję tylko jeden z nich. Dla jasności: gra jest liniowa do bólu. Pisząc „kilka sposobów” mam na myśli jedynie subtelności - to, że nieprzyjaciela możesz obejść i wykończyć raz z za tej osłony, raz z za innej. Generalnie jednak wielkiego pola do popisu nie masz.

Dodatkowo proponuję również zapoznać się z poradnikiem do poprzedniej odsłony BiA autorstwa Stranger’a – z pewnością znajdziecie tam kilka cennych porad do gry, które się nie zdezaktualizowały.

Zielone, wytłuszczone fragmenty tekstu to kolejne cele misji, które powinienś realizować rozgrywając scenariusz. Słowo „sekcja”, które często znajdziesz w moim poradniku oznacza u mnie kilku żołnierzy (2-4) a słowo „szturmani” – własną sekcję (element) szturmową, po prostu kilku żołnierzy (Twoich kompanów w grze) uzbrojonych w pistolety maszynowe.

Porady

- Przede wszystkim zapoznaj się ze wszystkimi poradami (instrukcjami, podpowiedziami) w grze (graj z włączoną opcją treningu, przynajmniej za pierwszym razem) – po czym odróżnić sekcje (elementy) szturmową i wsparcia, do czego każda z nich służy, etc.
- Twoi kompani, jeśli im każesz, "przygwoźdzą" ogniem Niemców umożliwiając Ci przemieszczenie się na nową pozycję. Pamiętaj o "zasadzie rewanżu" - jeśli to Ty z kolei każesz swoim ludziom przemieścić się w inne miejsce postaraj się osłonić ich ogniem ostrzeliwując Fryców, którzy mogli by im zagrozić. Nie musisz bawić się w snajpera, po prostu wal ile wlezie gdzieś w pobliże Fryców.
- Przy większej ilości Niemców na planszy możesz wykorzystywać do przyduszenia ich ogniem oba swoje elementy (sekcje) - wsparcia i szturmowy a samemu próbować zająć Niemiaszków z boku. Sekcja szturmowa powinna jednak podejść bliżej Szkopów niż sekcja wsparcia ponieważ (mimo, że dysponuje większą gęstością ognia) jej broń jest "słabsza" niż elementu wsparcia.
- Pamiętaj, że im mniej Twoich kompanów pozostaje przy życiu tym mniejsza siła ognia (a tym samym "zdolności przygwożdżające") elementu (sekcji), do której należeli. W takich sytuacjach (kompani giną) do przyduszenia ogniem jednej grupki (sekcji) Niemiaszków możesz próbować używać obu swoich (przetrzebionych) sekcji. Możesz to także czynić gdy ostrzeliwani przez jeden element Niemcy nie mają najwyraźniej ochoty pochylić główek.
- Czasami, gdy każesz kompanom przyduszać ogniem wroga, ich ostrzał stopniowo słabnie. Możesz wówczas powtórzyć komendę położenia ognia na wrogu (jeszcze raz wskazać im ten sam cel).
- Twoim ludziom (i Tobie zresztą też) nie jest łatwo "przygwoździć" ogniem stanowisko karabinu maszynowego MG42 (często jest to wręcz niemożliwe) czy armaty polowej w przeciwieństwie do przyduszenia "zwykłych" żołnierzy wroga. Staraj się więc koncentrować ogień tylko na tych ostatnich. Czołgu wroga rzecz jasna Twoi kompani nie są w stanie w ogóle "przygwoździć" ogniem broni ręcznej ;-).
- Czasami może ci się przytrafić sytuacja kiedy jedna sekcja Niemiaszków (kilku ludzi) znajduje się pomiędzy Twoimi ludźmi a drugą sekcją niemiecką (tzn. na linii ognia Twoich żołnierzy). Ba, powinienes sam próbować stwarzać takie sytuacje ustawiając swoich żołnierzy w jednej linii z dwoma grupkami Fryców. Często możesz wówczas przy odrobinie szczęścia upiec dwie pieczenie na jednym ogniu czyli przydusić ogniem obydwa oddziały niemieckie jednocześnie, każąc swoim chłopakom ostrzeliwać jeden z nich. Kule latające wówczas nad głowami Szkopków, których formalnie nie wyznaczyłeś jako cel ostrzału a także uderzające gdzieś w pobliżu nich (ogień "zaporowy" Twoich ludzi nie jest zbyt celny ;-), nie musi taki być) często również potrafią ich skutecznie przydusić do ziemi.
- Możesz spokojnie ustawiać swoich ludzi za drewnianymi płótkami, są tam bezpieczni tak jak za murkami (kule w "BiA" nie przebiją desek :-). W drugą stronę to nie działa tak dobrze – Fryców pochowanych za drewnianymi płótkami możesz „zdjąć” strzelając w szpary pomiędzy deskami (sprawdza się szczególnie jeśli Twoja broń to karabin z lunetą). Kiedy sam strzelasz chowając się za płótem często możesz prowadzić ostrzał pomiędzy deskami – pamiętaj o tym i nie wychylaj się niepotrzebnie.
- Kiedy dostajesz pod swoją komendę czołg rób z niego dobry użytek, jest on wart tyle co obie Twoje sekcje (wsparcia i szturmowa) razem wzięte. Świetnie się nadaje do "przygwożdżania" ogniem wroga, nawet stanowisk karabinów maszynowych i do zabijania Niemców, przede wszystkim właśnie owych upierdliwych MG42, które nie są w stanie nic mu zrobić. Jedynym zagrożeniem dla Twojego czołgu są Szwaby z Panzerfaustami, czołgi nieprzyjaciela i jego armaty polowe, chroń go więc przed nimi za wszelką cenę.
- Pamiętaj, że możesz wdrapać się na amerykański czołg (od tyłu) i użyć jego karabinu maszynowego (często wkmu – wielkokalibrowego kaemu) do zabijania nieprzyjaciół czy

"przygważdżania" ich jego ogniem (świetnie działa na MG42). Czołg to również doskonała ruchoma osłona przed kulami wroga.

- Jeśli masz kłopoty z ustaleniem skąd strzelają Niemcy włącz widok taktyczny (domyślnie [V]) - nie będziesz w tym czasie obrywał (bo gra jest pauzowana) i zorientujesz się skąd idzie ogień (gdzie są Szwaby). Lepiej też będziesz widział możliwości przemieszczenia się.
- Jeśli spotkasz gdzieś na mapie skrzynkę z Panzerfaustami lub znajdziesz jednego przy zabitym Frycu poświęć (wyrzuć) jeden ze swoich karabinów i zamiast niego zabierz tą broń przeciwpancerną. Nigdy nie wiadomo czy nie trafisz potem na jakiś niemiecki czołg (jeśli Panzerfausty są na mapie to jest to całkiem prawdopodobne) albo czy nie przyda Ci się on do innych celów (patrz porada niżej) ... Jeśli zachodzisz w głowę „gdzie jest do jasnej ch***y skrzynka z Panzerfaustami na tej mapie” włącz widok taktyczny – często (zawsze?) jej lokalizacja jest w tym widoku oznaczona.
- Panzerfausty w "BiA: EiB" służą przede wszystkim do niszczenia czołgów. Jednak świetnie się również nadają do zabijania większych grup żołnierzy lub do "przygważdżenia" (albo zabicia) obsady karabinu maszynowego MG42 czy armaty polowej (PaK'a lub Flak'a, obojętnie jakiego kalibru). Możesz zabrać ze sobą jednak tylko jednego Panzerfausta więc jeśli jesteś pełen złych przeczuc (czyt. spodziewasz się pojawienia niemieckiego czołgu na scenie) to lepiej nie marnuj go na MG42/armatę polową tylko zachowaj ...
- Jeśli odpalasz Panzerfausta do czołgu staraj się grać w jego bok lub jeszcze lepiej "w tyłek" (gdzie jego pancerz jest cieńszy). Z reguły do zniszczenia czołgu będziesz potrzebować kilku (co najmniej dwóch Panzerfaustów). Panzerfaustem możesz także zniszczyć transporter SdKfz 251 (jeden powinien Ci wystarczyć) ale pamiętaj, że strzelca karabinu maszynowego w tym transporterze możesz wykończyć ogniem broni ręcznej (bo jest w połowie odsłonięty) więc zmarnowanie (użycie) Panzerfausta to ostateczność ... Powinno się także dać wrzucić do transportera granat (od góry ten pojazd jest odkryty) ale szczerze powiedziawszy ja nie osiągnąłem takiej celności w rzucaniu granatami ;-)
- Wygląda na to, że w tej grze można też czasem Panzerfaustem unieruchomić czołg wroga (przed jego zniszczeniem) - trzeba trafić w przedział silnikowy (tył czołgu). A może w gaśnicę - nie przetestowałem dokładnie. Ale jest to na pewno możliwe - parę razy zdarzyło mi się, że czołg przestawał jeździć po całej planszy i również się nie obracał mimo, że mu się pokazywałem na wabia. Na pewno też (ale również nie zawsze) po trafieniu czołgu Panzerfaustem puszczają włązy, można się wówczas wdrapać na "puszkę" i wrzucić granat do środka (nie trzeba biec po drugą rakietę). Tak więc celujta dobrze odpalając pierwszego Panzerfausta bo jeśli uda wam się od razu unieruchomić nim tanka i odblokować włącz to potem dobiecie rannego zwierza to czysta formalność.
- Walcząc z czołgiem albo armatą nieprzyjaciela wykorzystuj swoich ludzi do odwrócenia jego/jej uwagi od Ciebie (każąc im przebiec w polu widzenia wroga, w ostateczności np. ostrzelać czołg z broni ręcznej – taki akt rozpaczny ;-)) a potem biegnij po Panzerfausta lub użyj go jeśli już masz (czołg) albo szturmuj stanowisko armaty. W przypadku czołgu pamiętaj jednak, że jeśli każesz swoim ludziom przebiec przed nim dla odwrócenia jego uwagi to może się to dla nich bardzo źle skończyć (karabiny maszynowe czołgu ich posiekają). Jeśli rozkażesz im przebiec przed armatą niech to zrobią po jej strzale, kiedy obsada działa ładuje. Sam też możesz „wykiwać” czołg w ten sposób – pokaż mu się na chwilę z jednej strony, schowaj a potem przebiegnij z drugiej. Pamiętaj - gdy czołg/armata koncentruje już swoją uwagę i swój ogień na Twoich ludziach masz mało czasu aby coś z tym zrobić, reaguj więc szybko bo inaczej Twój kompani zostaną wybici.
- Jest jeszcze jeden sposób na zniszczenie czołgu, pozwalający zaoszczędzić Panzerfausta, jednak trudniejszy trochę niż zniszczenie "puszki" z pomocą tego ostatniego. Przede wszystkim wygląda na to, że sposób ten działa tylko na czołg z dowódcą, który lubi sobie od czasu do czasu otworzyć włącz i wychylić się na zewnątrz. Jeżeli walczysz z czołgiem i widzisz, że włącz jest cały czas zamknięty (dowódca się nie wychyla) to prawdopodobnie (głowy sobie za to nie dam uciąć) tej "puszki" nie zniszczysz w ten sposób. A teraz do sedna – co trzeba zrobić. Musisz zająć czołg od tyłu, podejść do niego bardzo blisko,

pozekać aż jego dowódca otworzy wąż i się wychyli, zastrzelić go (wpakuj mu dłuższą serię bo wydaje się jakiś odporniejszy - nadczołowiek ?) i wówczas powinna pojawić się opcja wrzucenia granatu do środka pojazdu. Wrzuca się go tak samo jak się podkłada ładunki wybuchowe (klawisz **F**). Twój bohater wdrapie się na czołg i "ciepnie" do środka niespodziankę. Potem zeskocz z pojazdu i odejdź na bezpieczną odległość (będą dwie eksplozje w krótkim odstępie czasu).

- Do odwrócenia uwagi armaty polowej (Flak'a 36) wykorzystaj żołnierzy z sekcji wsparcia a zaraz po tym kiedy armata odwróci się w ich stronę szturmuj jej obsadę razem ze swoją sekcją szturmową (najlepiej niech biegają za Tobą - komenda "Za mną !"). Samemu mogłoby Ci się nie udać - obsada Flak'a to zwykle kilku ludzi (4-5). Biegając możesz rzucić granat aby ich ogłuszyć. Najlepszym chyba sposobem do zmuszenia armaty wroga aby przestała strzelać jest dopaść do niej jak najszybciej i jak najbliżej się da i ostrzelać. Obsada często porzuca wówczas działą i szuka osłony.
- Jeszcze jedno odnośnie armat i czołgów nieprzyjaciela. Kiedy te już ostrzeliwują Twoich ludzi, którzy z kolei kładą „ogień zaporowy” na innych Niemiaszków (piechotę) pewnym wyjściem jest (w celu zminimalizowania strat od ostrzału armaty/czołgu) nakazanie swoim żołnierzom przerwania ognia – w tym celu wydaj im rozkaz ruchu (nie ma osobnej komendy na przerwanie ognia). Możesz wskazać dokładnie to samo miejsce, w którym stoją. Żołnierze bez wyznaczonego celu ostrzału rzadziej się wówczas wychylają aby strzelać (przy „ogniu zaporowym” praktycznie cały czas stoją) i tym samym są jakby trudniejsi do trafienia dla armaty/czołgu wroga.
- Nie marnuj granatów - masz ich ledwie kilka a to chyba jedyna broń, której nigdzie nie znajdziesz. Rzucaj celnie pamiętając o tym, że promień rażenia granatu w "BiA" jest strasznie nierealistyczny (w przeciwieństwie do efektu wizualnego wybuchu) czyli bardzo mały. Granat praktycznie musi wybuchnąć Frycom pod nogami aby posłać ich do diabła ... Nie marnuj granatów na zabijanie jednego biednego Szkopka.
- Granatami najlepiej załatwiać Fryców przesiadujących w lejach po bombach czy pośród różnego rodzaju ... sprzętów (skrzyń, worków z piaskiem, samochodów, etc.). Jeśli za Niemcami jest otwarta przestrzeń nie rzucaj granatu bo ten polecie daleko i wybuchając nic wrogowi nie zrobi. Nie rzucaj go też przed przeszkodę za którą chowa się nieprzyjaciel bo jego wybuch również nic mu nie zrobi, co najwyżej na chwilę ogłuszy.
- Jeśli "ciepłeś" granat celnie licz się z tym, że: a) Fryce ... zginą :-) lub b) zaczną uciekać - przygotuj wówczas karabin (celownik do oka) bo lubią pryskać Ci prosto pod lufę. Czasami wydaje mi się ;-), że widziałem też c) ... odrzuca granat.
- Nawet jeśli nie trafiłeś granatem ale wybuchł on dostatecznie blisko Szkopów to prawdopodobnie są oni ogłuszeni i dezorientowani eksplozją - możesz wykorzystać tą chwilę i zaryzykować szturm. Decyzję podejmij szybko (efekt wybuchu jest krótkotrwały), wykonaj - piorunem.
- Pamiętaj, że w tej części gry możesz "pożyczać" amunicję (jeśli Ci jej brakuje) od kompanów (tylko do amerykańskiej broni).
- Jeśli, nie daj Boże, wszyscy twoi koledzy zginęli i zostałeś sam a czeka Cię jeszcze trochę walki podnieść broń jakiegoś zabitego Niemca, łatwiej znajdziesz do niej potem amunicję (przy Szkopkach, których wykończysz później ;-).
- Szturmując strzelaj (najlepiej z pistoletu maszynowego) z biodra (nie podrzucaj broni do oka – często Szkopy uskakują na boki i z celownikiem przy oku, który na dodatek znacznie przybliży widok, możesz łatwo stracić orientację). Celuj więc "po lufie" (wymaga treningu) w klatę, dokładnie – w prawą pierś (broń zachowuje się realistycznie przy strzelaniu seriami – podrzut w górę-prawo przy serii więc kolejne pociski trafiają w głowę). Jeśli wystrzelasz cały magazynek a któryś ze Szkopów przeżył nie zmieniaj magazynka (nie ma na to czasu) tylko doskocz do Fryca (zygzakuj jeśli strzela) i walnij go kolbą w łeb – to porada tylko dla żądnych mocnych wrażeń ;-).

- Na niektórych mapach, w niektórych sytuacjach czasami znajdziesz się w takim miejscu, że możesz widzieć Niemców przebiegających przez otwartą przestrzeń z jednej swojej pozycji do drugiej w momencie kiedy próbujesz ich zająć z flanki (reagują na twój ruch). Możesz wówczas próbować "pograć zwodem" - zrobić kilka kroków jakbyś chciał ich zająć z flanki a kiedy ruszą przez otwartą przestrzeń na nową pozycję (w celu zabezpieczenia tejże flanki) zatrzymaj się i ostrzelaj ich. Potem wracaj a kiedy zdezorientowane Szkopy również będą wracać na starą pozycję znowu ich ostrzelaj przemieszczających się. Powtarzaj aż ich wszystkich wykończysz/aż Ci się znudzi/aż Ciebie wykończą ;-)
- Poruszając się w pozycji pochylonej mniej obrywasz a przede wszystkim obchodząc Niemców z flanki jesteś dla nich mniej widoczny (biegnącego często Cię zauważą a wtedy nicy z zaskoczenia ich). Pochyl się więc od czasu do czasu (szczególnie właśnie gdy próbujesz obejść i zaskoczyć nieprzyjaciela) mimo, że pochylony ruszasz się w tempie ślimaka.
- Mimo, że gra nie jest tak dynamiczna jak inne shootery (często żołnierze ostrzelują się zza osłon dłużej niż czas zanim znużony czegoś z tym nie zrobisz) to jednak w wielu momentach opłaca się grać właśnie dynamicznie. Przykładowo - dochodzisz do jakiejś lokacji i w oddali pojawiają się Niemcy biegnący i próbujący zająć jakąś bardzo dla nich dogodną pozycję a jeśli to im się uda często masz dopiero trudny orzech do zgryzienia. Opłaca się więc nie raz nie dwa ruszyć biegiem, błyskawicznie doskakując do jakiejś osłony w przodzie i powodując, że Szkopy zostaną (wrócą) na starą, mniej korzystną dla nich pozycję albo ostatecznie zostaną przez Ciebie i Twoich ludzi wybici w momencie kiedy jeszcze się przemieszczają. Dynamicznie wręcz *musisz* grać kiedy naprzeciwko ciebie stoi armata polowa czy czołg wroga – przesiadywanie w miejscu i pozwalanie się ostrzeliwać to w takiej sytuacji pewne straty.
- Jeżeli zdarzyło Ci się utknąć w którymś miejscu misji nie przejmuj się - po trzykrotnym z rzędu niepowodzeniu (Twojej śmierci) w przejściu tego "straszego momentu" za czwartym razem gra zapyta Cię czy chcesz aby zdrowie Twoje i Twoich ludzi zostało zregenerowane/martwi towarzysze powrócili do życia. Skorzystaj skwapliwie z tej możliwości, powinna Ci ona znacznie ułatwić dalszą grę.
- Mała porada dot. naszych (amerykańskich) czołgów walczących z armorem wroga. Staraj się nimi tak kierować i tak je ustawiać aby atakowały puszki wroga przynajmniej z boku. Szczególnie tyczy się to lekkiego Stuarta z 37mm armatą ale również Shermana, który tu jest w wersji z g***ą 75mm. Dodatkowo zachodź nimi (o ile się da) wrogą "puszkę" ze strony przeciwnej do tej po której znajduje się skrzynka z Panzerfaustami tak aby czołg npl'a odwrócił się od skrzynki, nie miał jej w swoim polu ostrzału - łatwiej Ci potem będzie wsiąść ze skrzynki Panzerfausta. Przykład - pierwszego niemieckiego Pz IV w "Baupte" powinienes swoim czołgiem zaatakować z prawej strony (zresztą wielkich możliwości tam nie masz - albo prosto drogą albo właśnie z prawej).

To chyba wszystko. Mam nadzieję, że moje „porady” okażą się cenne ... Większość pewnie wyda się Wam banalna ale może jednak nie dla każdego tak całkiem oczywista.

Na koniec sposób na wyłączenie znikania ciał zabitych żołnierzy (jeśli ktoś nie lubi takich znikających trupków w FPS'ach):

Znajdź plik user.ini (domyślna lokalizacja - C:\Documents and Settings\Username\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\nazwa_profilu), otwórz go, odszukaj linijkę "W=MoveForward" i dopisz za nią:

```
W=MoveForward | set infantrygermany minsecsbeforedisappear 99999 | set infantryusa minsecsbeforedisappear 99999
```

Zapisz plik i ustaw jako "tylko do odczytu" (aby gra go nie modyfikowała potem). Działa na pewno (przynajmniej u mnie ;-)) ale powoduje jakieś denerwujące "rwania" w grze (znowu - przynajmniej u mnie ;-).