

Codename: Panzers

Faza Druga

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Codename Panzers

Faza Druga

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Jak korzystać z wojsk	4
Jak unieszkodliwić przeciwnika	6
Państwa Osi	7
Misja 1 – Sidi Barrani	7
Misja 2 – Mersa Brega	18
Misja 3 – Przełęcz Halfaya	26
Misja 4 – Operacja Battleaxe	35
Misja 5 – Sidi Rezegh	44
Misja 6 – Kocioł	54
Misja 7 – Burza	64
Misja 8 – Tel El Eisa	72
Alianci	84
Misja 1 – Przełamanie frontu pod El Alamein	84
Misja 2 – Tobruk	94
Misja 3 – Przełęcz Kasserine	106
Misja 4 – Tunis	116
Misja 5 – Operacja Husky	123
Misja 6 – Przeprowadzenie przez Volturno	133
Misja 7 – Monte Cassino	141
Misja 8 – Anzio-Cisterna	154
Partyzanci	164
Misja 1 – Operacja Sheathed Sabre	164
Misja 2 – Chłosta	176
Misja 3 – Odbicie Belgradu	186
Misja 4 – Mozolna ucieczka	198

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 *Codename Panzers: Faza Druga*. Na początek radzę przeczytać porady ogólne co do sterowania wojskiem, a potem jak najskuteczniej niszczyć przeciwnika i wykonywać misje. Zostały też tutaj podane sztuczki, które ułatwią grę. Jeśli to nie wystarczy, to zapraszam do dokładnego opisu misji, które wyjaśniają jak wykonać poszczególne cele, w tym główne, poboczne jak i ukryte. Do tego dochodzą obrazki i opisy poszczególnych walk, które będziesz musiał wykonać. Życzę przyjemnej lektury.

Na początek garść ogólnych porad:

- Nie trać swoich jednostek. Zdobywają one doświadczenie, przez co zwiększa się ich siła ognia oraz wytrzymałość. Do tego im więcej wojska zabierzesz na następną misję, tym więcej potem możesz kupić innych wojsk.
- Wykonuj wszystkie cele misji – prócz głównych ukryte i opcjonalne. Zdobywasz dzięki temu prestiż, potrzebny do kupowania jednostek na misję.
- Zapisuj grę bardzo często. W opisie nie zostały podane miejsca w których musisz zapisywać, rób to sam – po każdej udanej akcji lub po śmierci wrogiej jednostki.
- W misjach czasami będziesz miał dostępne jednostki sojusznicze – nie możesz nimi kierować, ale działają one z tobą. Ponieważ jeśli zginą, nie podlicza się to pod twoje straty, to pozwól przeciwnikom koncentrować ogień właśnie na nich.

Jak korzystać z wojsk

Piechota

Oddziały piechoty liczą od dwóch do pięciu żołnierzy. Zawsze miej medyków, jeśli to możliwe, bo ci za darmo mogą leczyć wszystkich twoich żołnierzy. Piechoty zwykłej ze strzelbami oraz z ciężkimi karabinami można używać najlepiej do eliminacji żołnierzy wroga z dalekiego zasięgu.

Piechota z pistoletami maszynowymi jest skuteczniejsza, jeśli chodzi o zabijanie wrogów, jednak ma krótki zasięg. Możesz zastawiać pułapki, np. wybiegać zza rogu budynku by zasięg nie był problemem (podobnie ma się sprawa z piechotą z miotaczami ognia). Leżący żołnierze i ci w budynkach lub za workami z piaskiem otrzymują dodatkową osłonę i trudniej ich trafić – korzystaj z takich miejsc, jeśli chcesz zastawiać pułapki na przeciwnika.

Żołnierze z moździerzami są dobrzy zarówno przeciw pojazdom, jak i piechocie przeciwnika, lecz rzadko ich będziesz używał. Kolesie z bazookami są świetni przeciwko pojazdom – jeden strzał to 100 obrażeń – jednak beznadziejni przeciwko piechocie wroga. Jeśli zastawiasz pułapkę na pojazdy, to ukrywaj rakietarzy w budynkach.

Żołnierze z miotaczami ognia potrafią tak rozgrzać czołg, że ekipa go prowadząca będzie musiała uciec – wtedy wystarczy ją dobić i zająć pojazd (jednak o ile do dział można przydzielić każdy oddział, o tyle do czołgów tylko specjalną ekipę potrafiącą nimi kierować). Jednak nieczęsto będziesz zajmował czołgi, gdyż nie będzie takiej potrzeby, a także karabiny maszynowe czołgów mogą szybko zabić twoje oddziały z miotaczami ognia.

W wyposażeniu piechoty wchodzi granaty (dobre do rzucania w pojazdy, gorsze przeciwko piechocie), koktajle Mołotowa (odwrotnie, choć kilka koktajli rozgrzewa pojazd tak, jak robią to żołnierze z miotaczami ognia), pontony (czasami niezbędne w misji, choć nie mają strategicznego zastosowania) i lornetki.

Bardzo ważną jednostką piechoty jest bohater, zawsze dostępny w misji (najczęściej siedzi w jakimś pojeździe, ale można go wysadzić). Ma on największy zasięg i najdalej odkrywa teren, jest też bardzo wytrzymały (bardziej niż czołg). Dlatego na ogień wroga możesz jego wystawiać, aby twoi żołnierze nie odnieśli żadnych obrażeń. Podobnie jest z zajmowaniem budynków – zawsze wpuszczaj tam bohatera (z pełnym stanem zdrowia oczywiście).

Najskuteczniejszą jednostką są snajperzy. Wystarczy jeden oddział snajperów, jeden medyków i bohater (by na nim skupiał się ogień i by odkrywał teren). Postaraj się zawsze, jeśli to możliwe, na każdą misję brać przynajmniej jeden oddział snajperów i medyków. Doskonale sprawdzają się w eliminacji wrogiej piechoty oraz żołnierzy obsługujących wrogie działa. Jedyne, na co musisz uważać, to wroddy snajperzy.

Czołgi

Zawsze kupuj najlepsze czołgi. Są one trzonem twojej armii, skuteczne przeciwko czołgom przeciwnika i piechocie (tylko te, które wyposażone są w karabiny maszynowe). Zawsze staraj się prowadzić je w linii, aby wszystkie strzelały naraz. Uszkodzone czołgi naprawiaj na bieżąco ciężarówkami naprawczymi lub wycofuj.

Pamiętaj też, że czołgom wyczerpuje się amunicja, więc sprawdzaj od czasu do czasu, ile mają naboju. Do czołgów zaliczają się też wyrzutnie rakiet i działa na gąsienicach, ale one zostały opisane w „Działach” gdyż mają takie samo zastosowanie.

Bardzo ważne: gdy atakujesz swoimi czołgami jednostki przeciwnika, niszczone je po kolei. Nie pozwól by każdy czołg strzelał gdzie indziej. Tym sposobem szybciej i skuteczniej pozbędziesz się wroga. Do tego staraj się przed każdą walką ustawiać czołgi w linii, by wszystkie strzelały w czołg przeciwnika, a nie tylko te, które stoją bliżej. Stawiaj bohatera przed czołgami, bo czołgi mają

większy zasięg strzału niż pole widzenia. Uważaj też na niego – jeśli ma czerwony pasek energii, to lepiej go wycofaj i ulecz.

Ciężarówki

Zwykle mogą przewozić piechotę oraz ciągnąć działa. Na każdą misję zabieraj przynajmniej jedną ciężarówkę naprawczą oraz jedną z amunicją. Są też inne pojazdy, ale ich po prostu nie warto kupować.

Artyleria samobieźna

W fazie drugiej w ogóle nie będziesz kupował dział, które trzeba ciągnąć ciężarówkami – nie opłaca się to, ponieważ są one zbyt uciążliwe. Inwestuj w Bisony II u Niemców i w Bishops, a później w M7 Priesty u Aliantów. Szczególną uwagę zwracaj na amunicję dział, gdyż ta kończy się bardzo szybko. Uzupełniaj ją ciężarówkami z amunicją.

Najlepsza taktyka to odkrywanie przeciwników bohaterem (ma największy zasięg wzroku, ale tylko wtedy, gdy wysiądzie z pojazdu, którym kieruje) i strzelanie z daleka. Działa strzelają o wiele dalej niż widzą, dlatego coś lub ktoś musi im odkrywać teren. Pamiętaj że zazwyczaj dwa strzały zabijają od razu piechotę przeciwnika, dlatego strzelaj w żołnierzy wroga parami dział.

W fazie drugiej w niszczeniu przeciwnika o wiele lepiej sprawdzają się jednak czołgi. Artylerii samobieźnych używaj jako wabika na wrogie jednostki oraz jako wsparcie dla czołgów. Odkrywaj teren bohaterem i rozkaż działu raz strzelić. Potem pozwól swoim czołgom wykończyć wroga.

Lotnictwo i artyleria

Seryjne bombardowanie jest najbardziej uciążliwe, gdyż bombowiec musi przelecieć z miejsca, w którym zaczynałeś misję. Najlepsze są pojedyncze bombardowania – świetne do eliminacji dział, wyrzutni rakiet, niebezpiecznej piechoty lub zmiękczenia jednostek przeciwnika. Jeśli wróg stoi, to używaj bez wahania, jednak jeśli jedzie – to zapisz grę i celuj z wyprzedzeniem w drogę przed nim. Jeśli nie trafisz, zobacz gdzie wylądowała bomba i gdzie był przeciwnik. Wgraj grę i kolejnym razem wceluj dobrze.

Artylerii najlepiej używać podwójnie na duże oddziały niebezpiecznej piechoty przeciwnika. Spadochroniarzy zrzucaj, gdy potrzebne ci będą posiłki. Jeśli chcesz odkryć mapę, to zapisz grę i używaj samolotów zwiadowczych. Kiedy już będziesz wiedział, gdzie znajduje się przeciwnik, wgraj grę i go zniszcz. Tym sposobem nie stracisz samolotów zwiadowczych. Stracisz je natomiast, gdy będziesz się bronił i wykorzystasz samolot po to, by odkrywał przeciwników i żeby działa mogły w nich strzelać. Czasami trzeba będzie tak zrobić.

Zrzuty spadochroniarzy czasami ułatwiają misję, ci dzielni panowie zawsze mają przy sobie granaty i koktajle Mołotowa. Jeśli gdzieś szybko trzeba dojść, to najlepiej – jeśli można – zrzucić w to miejsce spadochroniarzy. Możesz także zrzucić skrzynię z zaopatrzeniem, działają one jak składy zaopatrzenia, tj. leczą piechotę, naprawiają pojazdy i uzupełniają ich amunicję. Jednak po pierwsze – mają o wiele mniej zapasów, a po drugie – zasobniki będą dostępne w misjach niezwykle rzadko.

Jak unieszkodliwiać przeciwnika

Piechota

Bohater, snajperzy i medycy. Jeśli nie ma i snajperów i medyków (bardzo rzadko), to sam bohater niech eliminuje piechotę, a reszta niech mu pomaga. Medycy ułatwią sprawę. Jeśli jednak masz snajperów (im więcej, tym lepiej), to sprawa jest załatwiona. Odkrywaj przeciwników bohaterem i strzelaj snajperami. Jeśli zaatakują cię większe grupy piechoty, to niech skupiają ogień na bohaterze. Jeśli masz medyków, którzy będą na bieżąco leczyć bohatera, to poradzisz sobie z każdą grupą piechoty. Jedyne, na co musisz uważać, to wrodzy snajperzy.

Czołgi

Niszcz dużymi grupami swoich czołgów (przynajmniej dwu- lub lepiej trzykrotna przewaga), pomagając sobie z daleka działami. Ważne abyś niszczył cele po kolei. Jeśli możesz, pomagaj sobie bombami (ale akurat czołgi nie są tak niebezpieczne, aby zużywać na nie bomby). Najlepiej z dużych grup pojedynczo wywabiaj wrogów i niszc ich pojedynczo. Ustawiaj swoje czołgi w linii, by wszystkie strzelały w przeciwnika, a teren odkrywaj bohaterem (czołgi strzelają dalej niż widzą).

Ciężarówki

Niezbyt niebezpieczni wrogowie. W sumie podobna taktyka jak z czołgami. Jeśli zauważysz, że są jakieś ciężarówki naprawcze, to niszc je w pierwszej kolejności, by nie naprawiały twoich przeciwników.

Działa

Możesz je niszczyć czołgami, lecz najlepiej radzą sobie snajperzy, eliminujący z daleka załogę dział. Taktyka taka sama, jak z piechotą.

Artyleria samobieżna i wyrzutnie rakiet

Najniebezpieczniejsze jednostki przeciwnika. Jeśli będziesz musiał, to nie miej skrupułów użyć pojedynczych bombardowań, szczególnie na wyrzutnie rakiet. Niszcz je w pierwszej kolejności działami i czołgami.

Lotnictwo

W fazie drugiej wróg używa pojedynczych bombardowań i nalotów dywanowych. Z celnością także jest lepiej. Jeśli stoisz w miejscu i usłyszysz nalot bombowca, to zapisz grę i sprawdź która jednostka oberwała, potem wgraj zapis i ją przesuń. Jeśli jesteś w ruchu – to po prostu wszystkich zatrzymaj. Przeciwnik też celuje z wyprzedzeniem, więc taki manewr sprawi, że bomba trafi w ziemię.

Państwa Osi

Misja 1 – Sidi Barrani

Cele misji

Główny: Sprawdź okolicę

Główny: Znajdź samolot Sergia

Główny: Dario de Angelis musi przeżyć

Wojsko

W pierwszej misji będziesz miał do dyspozycji przede wszystkim trzy średnie czołgi M13-40 (z czego w jednym z nich siedzi bohater) i ciężarówkę naprawczą. To będzie twoja główna siła uderzeniowa – czołgi będą walczyć, a ciężarówka naprawiać tego który najczęściej obrywa (w trakcie walki oczywiście). Masz także jeden oddział snajperów, nim badaj okolicę, a nie czołgami, możesz też eliminować pojedyncze oddziały piechoty przeciwnika lub wywabiać większe grupy wroga. Do tego dochodzi zwykła ciężarówka z oddziałem kierującym czołgiem (przydadzą się później). Wreszcie – dwa oddziały żołnierzy z ciężkimi karabinami i jeden oddział piechoty przeciwczołgowej. Nie polecam ich używać, bo nie masz medyka, by ich leczyć, więc w misji będą raczej bezużyteczni. Do tego można trzy razy użyć wsparcia artyleryjskiego – opis nie przewiduje użycia tego, więc sam użyj wtedy, gdy uznasz to za stosowne.

Mapa

