

Codename: Panzers

Faza Pierwsza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Codename: Panzers Faza Pierwsza

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.

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Jak korzystać z wojsk	4
Jak unieszkodliwić przeciwnika	6
Kampania Niemcy	7
Misja 1 – Lotnisko Polowe	7
Misja 2 - Wioska	17
Misja 3 - Oblężenie Warszawy	25
Misja 4 – Operacja Pokos	36
Misja 5 – Operacja Matildy	48
Misja 6 - Operacja Merkury – Inwazja na Krete	59
Misja 7 - Inwazja na Związek Radziecki	67
Misja 8 - T-34	77
Misja 9 – Zasłużony Urlop	85
Misja 10 - 7 ton amunicji	93
Misja 11 - Operacja Jesiotr – Oblężenie Sewastopola	102
Misja 12 - Stalingrad	112
Kampania Rosjnie	121
Misja 1 - Obrona Moskwy	121
Misja 2 - Taktyka spalonej ziemi	128
Misja 3 - Stalingrad	133
Misja 4 - Kursk	141
Misja 5 - Co? Jesteś kobietą?!	148
Misja 6 - Kampania wiosenna (Operacja Konrad)	158
Misja 7 – Tajne bronie	169
Misja 8 - Oblężenie Berlina	180
Misja 9 - Reichstag	188
Kampania Alianci	193
Misja 1 - Pierwsze wojska alianckie we Francji	193
Misja 2 - Pierwsze wyzwolone miasto we Francji	198
Misja 3 - Kontakt z Tygrysami!	208
Misja 4 – Przez Lasy	221
Misja 5 - Baza rakiet V-2	232
Misja 6 - Operacja Market Garden	241
Misja 7 - Bitwa o Ardeny	249
Misja 8 - Operacja godna Medalu Honoru	253
Misja 9 – Polowanie na konwój	261

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 Pierwsza. 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, opcjonalne 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. Piechoty najczęściej używa się w pierwszych misjach każdej kampanii, kiedy cięższy sprzęt nie jest jeszcze dostępny. 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. Snajperzy są także w tym fachu niezastąpieni – siła ich strzału wynosi 100 (zabija żołnierza od razu, są jedna zbyt drodzy). Piechota z pistoletami maszynowymi jest skuteczniejsza, jeśli chodzi o zabijanie wrogów, jednak ma krótki zasięg. Możesz zastawiać pułapki, np. wybiegać z za 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, praktycznie 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).

Czołgi

Zawsze kupuj najlepsze czołgi. Są one trzonem twojej armii, skuteczne przeciwko czołgom przeciwnika i piechocie. Zawsze staraj się prowadzić je w linii, aby wszystkie strzelały naraz. Uszkodzone czołgi naprawiaj na bieżąco ciężarówkami naprawczymi lub wycofuj. Nie pomyśl się jednak – same czołgi nie poradzą sobie w misji. Potrzebna jest pomoc dział i piechoty. 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. Wyrzutni rakiet nie kupuj na misje, ponieważ te jednostki są zbyt drogie i uciążliwe w używaniu. 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.

Ciężarówki

Zwykłe mogą przewozić piechotę oraz ciągnąć działa. Na każdą misję zabieraj przynajmniej jedną ciężarówkę naprawczą oraz jedną z amunicją (potem więcej, kiedy stopień trudności będzie rósł, szczególnie gdy masz dużo dział, potrzebne ci będą dwie ciężarówki z amunicją). Są też inne pojazdy, ale ich nie będziesz w ogóle kupował na misje.

Działa

Najważniejsze jednostki. Dzielą się na dwa rodzaje. Pierwsze trzeba ciągnąć ciężarówkami (choć piechota może niektóre sama przesuwac, to jednak robi to bardzo powoli) i wpakowywać obsługę (dowolny oddział piechoty). Zawsze kupuj najdroższe i najsilniejsze działa, do każdego dokupuj zwykłą ciężarówkę, by ciągnęła działo. Drugi rodzaj dział jeździ sam (ISU 152 u Rosjan, Bison I u Niemców, M7 Priest u Aliantów). 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. Druga przydatna sztuczka to celowanie z wyprzedzeniem, często jest to jedyny sposób na pozbycie się jakiegoś przeciwnika. Zapisujesz grę i każesz działom strzelać w ziemię, np. przed czołgiem. Jeśli trafisz, to zapisujesz ponownie. Jeśli nie – wgrasz i celujesz bliżej lub dalej, w zależności jaki błąd popełniłeś. I tak do skutku. Jeśli działami niszczysz wrogów, to rób to jak czołgami – po kolei. Bardzo ważne: szczególną uwagę zwracaj na amunicję dział, gdyż ta kończy się bardzo szybko. Uzupełniaj ją ciężarówkami z amunicją. Jeśli strzelasz z daleka i masz szczęście, to jednostka wroga np. czołg nawet nie ruszy się z miejsca, tylko będzie czekać na śmierć. Gorzej jeśli na ciebie pojedzie, a jeszcze gorzej jeśli razem z nią wybiegną / wyjadą inne jednostki.

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 (taka sama taktyka jak z działami). 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.

Jak unieszkodliwić przeciwnika

Piechota

Najłatwiej odkrywać jednostki piechoty przeciwnika bohaterem i strzelać z dwóch dział naraz. Taki atak od razu zabija przeciwników. Na bardzo duże grupy niebezpiecznej piechoty (miotacze ognia, bazooki, moździerze) możesz używać podwójnie artylerii. Ogólnie na piechotę dobre są czołgi, które automatycznie strzelają z karabinów maszynowych. Po prostu wjeżdżaj w piechotę, a twoje jednostki już same sobie poradzą. Zwróć uwagę, że większość żołnierzy nie może strzelać w czołg – wykorzystuj to, aby bezboleśnie zabijać bezbronnych przeciwników. Jeśli nie masz ani czołgów, ani dział, pozostaje ci używać własnej piechoty. Przy ataku zawsze trzymaj medyków z tyłu i lecz rannych wojaków. Atakuj dużymi, ciasnymi grupami, by mieć pewność, że wszyscy twoi żołnierze strzelają. Piechotę z miotaczami ognia zabijaj z daleka, natomiast na moździerze jest specjalna taktyka. Podbiegasz, strzelasz dotąd aż zobaczysz, że pociski przeciwników zostały wystrzelone – wtedy przesuwasz się w bok i znowu strzelasz. I tak do skutku. Seryjne bombardowania też są dobre na piechotę, lecz trudno odpowiednio wskazać cel.

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.

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 i wyrzutnie rakiet

Najniebezpieczniejsze jednostki przeciwnika. Jeśli będziesz musiał, to nie miej skrupułów użyć pojedynczych bombardowań. Niszcz je w pierwszej kolejności działami i czołgami. Jeśli wiesz, że gdzieś takie działo stoi, to odkryj teren i zniszcz je z daleka. Jeśli działa w ciebie strzelają, to biegaj zygzakiem pomiędzy pociskami (najlepiej piechotą, bo jest najbardziej „zwrotna”). Stacjonarne działa najlepiej załatwiać w prosty sposób – dobiegać do nich piechotą i likwidować obsługę z bliska, wtedy działo nie będzie mogło strzelać. Oczywiście lepiej to zrobić z daleka działami, ale nie we wszystkich misjach będą one dostępne. Staraj się unikać pocisków, próbuj przesuwać czołgi, jeśli są celem dział – może się to udać.

Lotnictwo

Wróg będzie używał tylko samolotów zwiadowczych oraz pojedynczych bombardowań. Pierwszymi się nie przejmuj, co do drugich, to wiedz, że wróg często pudłuje. 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.

Kampania Niemcy

M i s j a 1 - L o t n i s k o P o l o w e

Cele Misji

Główny: Zajmij polskie lotnisko.

Główny: Hans von Göber musi przeżyć.

Opcjonalny: Nie dopuść do startu samolotów.

Ukryty: Znajdź ukryte stanowisko wsparcia.

W o j s k o

Co prawda dwa czołgi wyglądają imponująco, lecz naprawdę będziesz mało ich używał. Oba pojazdy – **Panzer I** oraz **SDKFZ 223** sprawdzają się przede wszystkim przeciwko piechocie wroga, tylko **Panzer II** (ten większy czołg) posiada działo przeciwpancerne. Znacznie częściej udzielać się będzie piechota. Często będziesz po prostu wszystkimi wojakami chodził i eliminował przeciwników, rzadziej – rozdzielał je na grupy. Tu masz jedną 5-osobową jednostkę zwykłej piechoty, dwie 2-osobowe jednostki z ciężkimi karabinami (obie świetnie razem eliminują piechotę wroga), jedną 2-osobową jednostkę z bronią przeciwpancerną (razem z Panzerem II używaj ich do niszczenia czołgów przeciwnika) oraz dwóch medyków. Medyków trzymaj zawsze razem z piechotą, by na bieżąco leczyli swoich kolegów. Wreszcie, posiadasz też dwie ciężarówki, które przydadzą ci się nie tyle do transportu piechoty, lecz do ciągnięcia dział, które zdobędziesz. Prócz tego możesz trzy razy użyć pojedynczej bomby i dwa razy samolotu zwiadowczego.

M a p a

