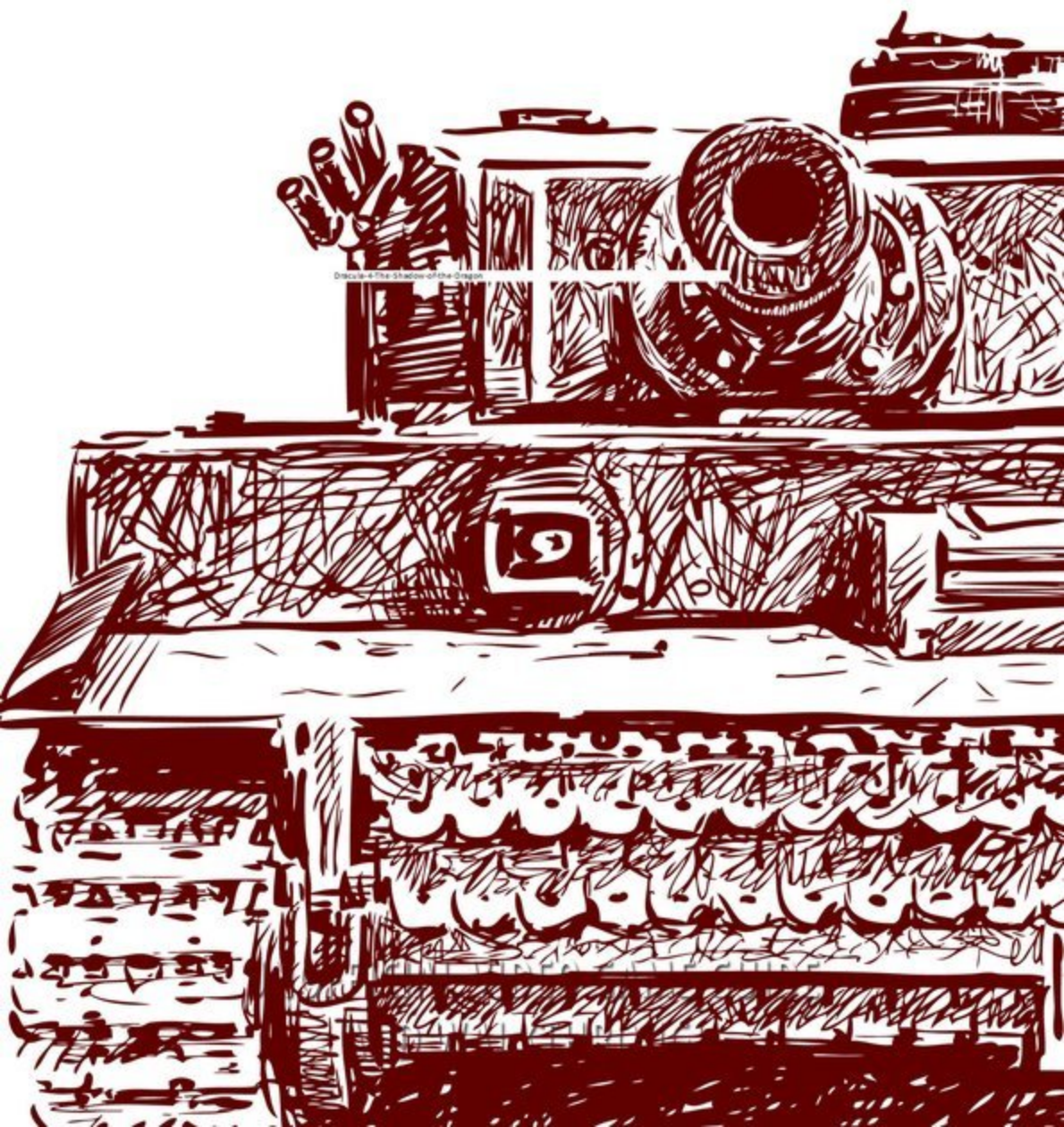


Company of Heroes 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Company of Heroes 2

autor: Arek „Skan” Kamiński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Relic Entertainment, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega Poland
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 ę c i

Wprowadzenie	3
Podstawowe informacje	4
Zasoby	4
Terytorium	5
Środowisko	7
Multiplayer	8
Co, gdzie, jak?	8
Gra Sowietami	11
Gra Niemcami	13
Związek Radziecki – Jednostki	14
Sztab polowy pułku	14
Dowództwo Karabinów Wsparcia	16
Kompania Broni Wsparcia	18
Dowództwo Batalionu Pancernego	19
Kompania Zmechanizowana	21
Związek Radziecki – Dowódcy	23
Taktyka koordynacji pojazdów dla gwardii	23
Taktyka wojsk połączonych dla gwardii	24
Taktyka strzelców na linii frontu	25
Taktyka pancernej armii uderzeniowej	26
Taktyka destrukcyjna strzelców NKWD	27
Trzecia Rzesza – Jednostki	28
Sztab Kampfgruppe	28
Kompania Piechoty	29
Lekka Kompania Zmechanizowana	31
Pancerny Korpus Wsparcia	33
Ciężki Korpus Pancerny	35
Trzecia Rzesza – Dowódcy	36
Doktryna Festung: Pancerni	36
Doktryna Festung: Wsparcie	37
Doktryna Jager: Pancerni	38
Doktryna Jager: Piechota	39
Doktryna szturm: wsparcie	40
Kampania	41
Misja 01 – Stalingradzki dworzec	41
Misja 02 – Spalona ziemia	46
Misja 03 – Pomoc jest w drodze	53
Misja 04 – Zima cudów	58
Misja 05 – Stalingrad	66
Misja 06 – Następstwa Stalingradu	71
Misja 07 – Droga lądowa do Leningradu	76
Misja 08 – Polowanie na Tygrysy	84
Misja 09 – Cisza radiowa	90
Misja 10 – Lublin	98
Misja 11 – Za linią wroga	106
Misja 12 – Cytadela	115
Misja 13 – Halbe	122
Misja 14 – Reichstag	128

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

Company of Heroes zyskało miano jednego z najlepszych RTS-ów wszechczasów. *Company of Heroes 2* zamierza kontynuować to dziedzictwo poprzez jeszcze większe rozwinięcie i ulepszenie wszystkich aspektów rozgrywki. Aby jak najlepiej odnaleźć się w nowych realiach, warto skorzystać z poniższego poradnika.

Pierwszy kontakt z grą może być dość brutalnym przeżyciem dla graczy niezaznajomionych z podstawowymi zasadami i wprowadzonymi zmianami. Bez względu na to czy mierzysz się z komputerem, czy z innymi graczami, gra nie wybacza zawahania, a każdy, nawet najmniejszy, błąd może zaważyć o klęsce. By uniknąć przykrych niespodzianek przed pierwszą wyprawą na wojnę, warto wiedzieć, co z czym się je i dokładnie zapoznać się z treścią poradnika. Stanowić on będzie obszerne źródło wiedzy zarówno dla weteranów zachodniego frontu z pierwszej części, jak i dla świeżo powołanych rekrutów, którzy pierwszy raz wezmą do ręki karabin.

Poradnik został opracowany w oparciu o normalny poziom trudności, a w jego skład wchodzi:

- objaśnienie głównych zasad rządzących rozgrywką;
- szereg porad do gry, przydatnych zarówno dla trybu singleplayer, jak i multiplayer;
- opis wszystkich dostępnych w grze jednostek i doktryn;
- opis przejścia kampanii dla jednego gracza;
- propozycje strategii do gry wieloosobowej.

Nie pozostaje już nic innego jak brać się do roboty. Naprzód! Mateczka Rosja wzywa!

Arek „Skan” Kamiński (www.gry-online.pl)

Podstawowe informacje

Z a s o b y

Company of Heroes 2 to oczywiście strategia czasu rzeczywistego. Zdobywasz zasoby, za zasoby stawiasz budynki produkcyjne, a w nich z kolei produkujesz jednostki, które następnie prowadzisz do boju. Rozgrywka przy tym toczy się w szybkim tempie i bardzo często będziesz zmuszony kontrolować jednocześnie działania na różnych częściach mapy.

W *Company of Heroes 2* występują cztery główne zasoby wykorzystywane do rozwoju bazy i produkcji nowych jednostek:



Zasoby ludzkie – podstawowy i najważniejszy zasób w grze. Zużywany do produkcji jednostek, budynków i ulepszeń globalnych. Dostarczany bezpośrednio z bazy, więc jest to jedyny zasób, którego przychód jest **gwarantowany**. Tempo wzrostu „manpowera” zależne jest od aktualnej wielkości armii. Przy dużych siłach, wzrost jest zdecydowanie mniejszy; przy małych zaś, proporcjonalnie wyższy.



Amunicja – wykorzystywana do używania zdolności (np. rzut granatem) i ulepszenia poszczególnych drużyn. Dostarczana z zajętych punktów terytorialnych i składów amunicji.

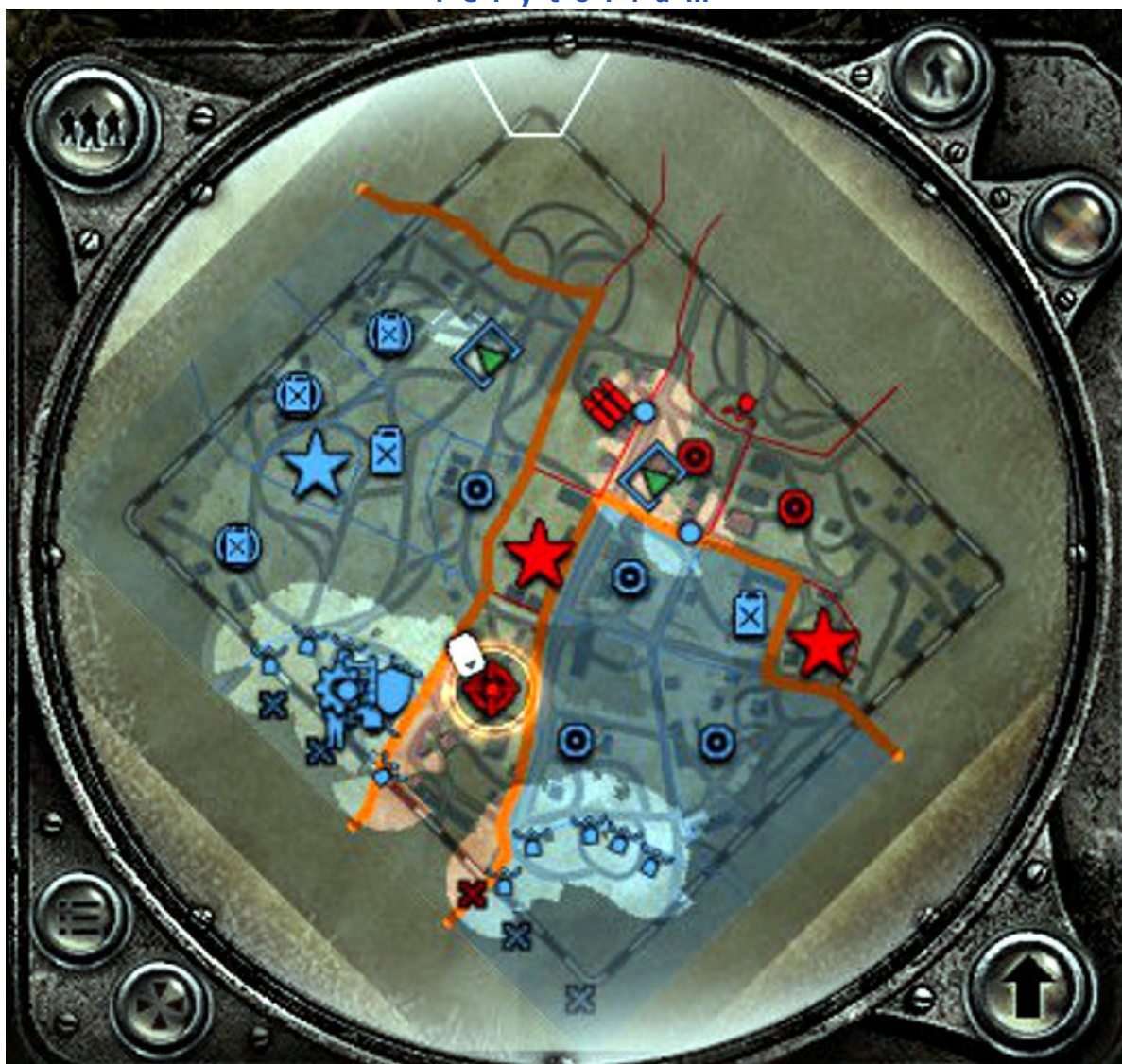


Paliwo – paliwo jest kluczowym wyznacznikiem tego jak szybko będziesz mógł rozwinąć armię do naprawdę potężnych jednostek. Używane do budowy budynków (a także rozwijania fazy bitwy w przypadku Niemców), pojazdów i ulepszeń. Dostarczane z zajętych punktów terytorialnych i składów paliwa. Odcięcie przeciwnika od tego płynnego złota w większości przypadków oznaczać będzie zwycięstwo w grze.



Limit populacji – limit populacji nie jest zasobem w normalnym tego słowa znaczeniu. Każda jednostka na polu bitwy zajmuje określoną ilość punktów populacji. Gdy armia będzie na tyle duża, by osiągnąć limit, nie będziesz mógł już produkować nowych żołnierzy... Przynajmniej dopóki aktualni nie oddadzą życia za ojczyznę.

Terytorium



Kolejną podstawową kwestią jest mapa, na której toczy się gra i sektory ją dzielące. Poszczególne terytoria dostarczają zasobów i wyznaczają punkty o istotnym znaczeniu strategicznym. By przejąć kontrolę nad terytorium należy przemieścić jednostkę w region punktu. Jeśli nie znajdują się w nim jednostki wroga, wkrótce zostanie przejęte. Co ważne, punkty może przejmować tylko piechota, piechota w ciężarówce lub radzieckie czołgi w *trybie bezpiecznym*.

Kontrola terytorium wyznacza swego rodzaju linię frontu i działa na zasadzie linii zaopatrzenia. Tzn. że **każdy sektor potrzebuje bezpośredniego połączenia z bazą, by dostarczał zasoby**. Jeśli któraś część terenów zostanie odcięta (prawa część mapy ze zdjęcia) pozostanie pod kontrolą gracza, ale nie będzie przynosić żadnych korzyści. Odcięte sektory migają na mini mapie, by łatwiej było je zauważyć.

Poszczególne terytoria dzielimy na:

- **Baza** – stanowi centrum dowodzenia, w którym zaczyna się grę, dostarcza zasobów ludzkich. Jest to jedyne terytorium w grze, którego nie można zdobyć, ani stracić. Tylko na jej terenie można stawiać nowe budynki produkcyjne.
- **Standardowy punkt terytorialny** – oznaczone na mapie symbolem okręgu. Dostarczają paliwa i amunicji. Dodatkowo można zbudować na nich skład zwiększając przyrost zasobów. Co jest prawdopodobnie ważniejsze, punkt ze składem nie może zostać przejęty, dopóki skład nie zostanie zniszczony. Dzięki temu skład spowalnia postępy wroga pozwalając przygotować kontratak.
- **Punkt z paliwem/amunicją** – oznaczone symbolem amunicji lub paliwa. Dostarczają więcej poszczególnego zasobu, niż zwykle punkty, ale nie można ich rozbudować.
- **Stanowisko naprawcze** – oznaczone symbolem dwóch kluczy francuskich. Pojazdy, które znajdą się w jego zasięgu działania będą naprawiane.
- **Szpital polowy** – oznaczony na mapie ikoną krzyża. Żołnierze znajdujący się w pobliżu będą leczeni.
- **Wieża strażnicza** – oznaczona symbolem wieży. Działa jako punkt obserwacyjny, by mieć większe pole widzenia.
- **Punkt zwycięstwa** – oznaczony gwiazdką. Na mapie znajdują się 3 takie punkty. Kontrola przynajmniej dwóch zapewni zwycięstwo w grze.



Środowisko ma duży wpływ na przebieg starć

Company of Heroes 2 jest niezwykle dynamiczną grą, nie tylko ze względu na szybkie tempo rozgrywki, ale także przez warunki atmosferyczne i zmienną zabudowę otoczenia. Wszystko to za sprawą silnika pogodowego Essence 3 i jego tzw. „True Sight”, czyli realnemu oddaniu pola widzenia żołnierzy i wpływu na niego pogody. Na czym polega True Sight? Na tym, że żołnierze (a zarazem i gracz) **nie będą widzieć co znajduje się za każdym elementem otoczenia, który jest większy niż pojedynczy wojak**. Daje to szansę tworzenia pułapek na niespodziewające się niczego oddziały wroga, poprzez zwykłe schowanie się za ścianą. Taka ściana może jednak zostać zniszczona przez ostrzał artylerii, a wówczas wszyscy ukryci za nią delikwenci zostaną odsłonięci. Pole widzenia ograniczane jest również diametralnie podczas śnieżyc, dlatego tak istotne jest umiejętne wykorzystywanie otoczenia dla swojej sprawy.

Sama śnieżycę wymagają osobnego akapitu, gdyż jest to bodaj największa nowość w porównaniu do pierwszej części gry. Pogoda nie tylko wpływa na zakres widzenia jednostek. Podczas mrozów i dużych opadów tworzyć się będą zasy śnieżne, które skutecznie będą spowalniać przemarsz wojsk. Rzeki będą zamarzać tworząc możliwość przejścia po nich, ale jednocześnie umożliwiając zniszczenie lodu za pomocą dział lub materiałów wybuchowych, a tym samym posłanie wszystkich, którzy się na nim znajdują, na dno. W końcu, co bodaj najważniejsze, **niskie temperatury mogą doprowadzić do śmierci jednostek**. Oznaczane jest to za pomocą niebieskiego termometru przy poszczególnych jednostkach. Jeśli „rtęć” takiego termometru sięgnie dna żołnierze zaczną umierać. By temu przeciwdziałać prowadź żołnierzy do ognisk i chowaj ich w budynkach lub pojazdach. Pokaże się czerwony termometr oznaczający, że żołnierze wygrzewają swoje wymarznęte kości i wkrótce znów będą pełni sił i wigoru.

Odpowiednie zadbanie o swoich żołnierzy w czasie śnieżyc może zaważyć o różnicy między zwycięstwem, a porażką. O przyjsciu samej śnieżycy będziesz informowany za pomocą informacji słownej i dużego stopera na ekranie, pokazującym kiedy zamieć się rozpocznie. Rozpal ogniska za pomocą saperów lub przesun oddziały w region budynków. Sama śnieżycą i związana z nią zasłona może być wykorzystana do ofensywy na niespodziewającego się wroga. W czasie opadów nie można używać lotnictwa, co skutecznie osłabi jego obronę. Pamiętaj także, by podczas śnieżycy ręcznie wyznaczać trasy przejścia, tak żeby żołnierze omijali największe zasy oraz przemieszczali się blisko ognisk. By ręcznie wyznaczyć drogę klikaj na kolejne miejsca, w które chcesz, by twoi żołnierze się przenieśli trzymając wciśnięty klawisz Shift.