

# Company of Heroes: Chwała Bohaterom

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Company of Heroes: Chwała Bohaterom**

**autor: Paweł „PaZur\_76” Surowiec**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Relic Entertainment, Wydawca THQ Inc., Wydawca PL CD Projekt.  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Kampania „As Tygrysów”</b>	<b>4</b>
Misja 1 „Vilers-Bocage: Narodziny legendy”	4
Misja 2 „Odwrót z Vilers-Bocage”	11
Misja 3 „Odrodzony as”	23
<b>Kampania „Grobla”</b>	<b>35</b>
Misja 1 „Cauquigny: Zrzut na groblę”	35
Misja 2 „Bitwa o Cauquigny”	45
Misja 3 „Zamek Grey”	52
<b>Kampania „Bitwa pod Falaise”</b>	<b>61</b>
Misja 1 „Trun: Polowanie na muchy”	61
Misja 2 „Oblężone miasto”	70
Misja 3 „Exodus”	80

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Witaj w poradniku do trzeciej już odsłony *Kompanii Braci*. Kolejne zadania, które wypada realizować w trakcie rozgrywania danego scenariusza wyróżniłem w tekście odpowiednimi kolorami: **zielonym** (zadania główne), **pomarańczowym** (dodatkowe) i **niebieskim** (medalowe). Oczywiście bawiąc się grą jesteś zobligowany do realizowania tylko głównych celów by ukończyć kolejny scenariusz, jednak znajdziesz tutaj również solidną garść porad, która – mam nadzieję – pozwoli ci zdobyć wszystkie upragnione medale i zasłużyć na dozgonną wdzięczność dowództwa. Całość okraszona sporą liczbą obrazków, tym razem konkretnych rozmiarów. Przy okazji – chciałbym zwrócić Twoją uwagę na fakt, iż obrazki te nie tylko pełnią funkcję ozdobnika (to ich drugorzędna rola), ale przede wszystkim niosą konkretną informację. Każda z rycinek jest więc tak „ustawiona”, by pokazywać jak największą liczbę wrażeń jednostek, kluczowy moment gry, najważniejsze działanie gracza i dopiero ostatecznie – jakąś widowiskową akcję. I wiele z nich nie powstałoby gdyby nie moja wirtualna brawura ;-P. Grałem na wysokim poziomie trudności (oczko niżej od najwyższego) i polskojęzycznej wersji 2.501 programu. Życzę miłej zabawy z grą!

**Paweł „PaZur\_76” Surowiec**

# Kampania „As Tygrysów”

## Misja 1 „Villers - Bocage: Narodziny Legendy”

### Zadania główne:

- Zatrzymaj konwój pojazdów;
- Zniszcz wszystkie jednostki pancerne nieprzyjaciela;
- Zniszcz czołgi Sherman Firefly.

### Zadania medalowe:

- Zniszcz (4) działa przeciwpancerne.

Scenariusz ten powstał na kanwie autentycznej akcji (zresztą pozostałe kampanie również opierają się na prawdziwych wydarzeniach) Michaela Wittmanna, niemieckiego asa pancerniaków, który 13 czerwca 1944 roku zniszczył pod miejscowością Villers-Bocage kolumnę czołgów z bryt. 4. Gwardii Londyńskiej „Sharpshooters” stanowiącej element 22 Brygady Pancerniej z 7 Dywizji Pancerniej – osławionych „Pustynnych Szczurów”. Wprawdzie Wittmann dowodził wówczas plutonem czołgów, a tutaj mamy do dyspozycji zaledwie jednego Tygrysa, lecz nie ma wątpliwości, iż dowódca naszego pojazdu, hauptmann Voss to wirtualne alter ego Wittmanna. Pierwsze zadanie polega na **zatrzymaniu konwoju brytyjskich pojazdów** poruszającego się pobliską drogą. Skieruj Tygrysa w jej stronę by rozpocząć masakrę. Ogień możesz prowadzić wskazując myszką kolejne cele przeznaczone do zniszczenia lub sprawdzić jak spisuje się w grze nowy patent obecny w tej części *Kompanii Braci*, czyli tryb direct fire. By z niego skorzystać kliknij stosowną ikonę na panelu rozkazów w prawym, dolnym rogu ekranu lub wciśnij klawisz D (domyślnie), a następnie niszczy brytyjskie pojazdy kontrolując wieżę i armatę Tygrysa. Daleko tym wozem nie ujedziesz jednak, bo niebawem wysiądzie silnik i PzKpfw VI Tiger rozkraczy się bezradnie przy drodze. Czekać aż kierowca upora się z awarią pal kolejne pojazdy wroga przemykające drogą – w pierwszej kolejności koncentruj uwagę na czołgach Cromwell i samochodach pancernych Staghound, w przerwach fajcząc również ciężarówkę i transportery opancerzone. Gdy Tygrys zostanie przywrócony na chód ruszaj dalej w kierunku skrzyżowania dróg po prawej, cały czas ostrzeliwując herbaciarzy pchających się pod lufę (w tym także piechotę).



Bardzo szybko zdobędziesz parę punktów doświadczenia, które możesz przekuć na kilka ulepszeń dla swojego kociaka klikając przycisk dowódcy kompanii ulokowany przy minimapie. W pierwszej kolejności proponuję wybrać „pociski odłamkowe” przeznaczone do niszczenia budynków i masakrowania wrażeń piechoty. Pomiędzy amunicją przeciwpancerną i odłamkową przełączasz się klikając stosowną ikonę na panelu rozkazów.



W trakcie walki załoga twojego Tygrysa otrzymuje „z automatu” także inne ulepszenia. Jednym z pierwszych jest możliwość nakazania d-cy czołgu otwarcia włazu wieży i wyrzucenia przezeń na zewnątrz (stosowna komenda w panelu rozkazów). Gdy tylko pojawi się taka opcja zrób z niej użytek, co zwiększy zasięg wykrywania celów przez załogę kociaka. Po dotarciu na skrzyżowanie dróg nieopodal miejscowości Villers-Bocage otrzymasz kolejne zadanie: **zniszczyć wszystkie jednostki pancerne nieprzyjaciela**. Miejsca, w których je znajdziesz wskazywane są na minimapie i mapie głównej **zielonymi** okręgami – po prostu kieruj w nie swój czołg. Po drodze eliminuj kolejne cele: piechotę w budynkach (najgroźniejsi są saperzy uzbrojeni w granatniki Piat!), kolejne wozy pancerne (do nich zawsze staraj się ustawić przednim, najgrubszym pancierzem) i połowe armaty ppanc. **Zniszczenie czterech takich połowych dział ppanc.** stanowi „medalowy” cel misji. Piechurów i armaty wroga zwalczaj oczywiście pociskami odłamkowymi.



Jeśli chodzi o te polowe pepance to pozwól tu sobie nie wskazywać ich pozycji – raz, że nie jestem do końca pewien czy nie są one określane losowo przy każdorazowym rozgrywaniu tego scenariusza, a dwa: armatki owe bardzo często zmieniają swoje stanowiska. I to jest właśnie najlepszy moment by je unieszkodliwić – poczekaj aż obsada działa złoży jego lemiesz (nad jednostką pojawi się na chwilę szary paseczek) i zacznij przepychać armatę na nowe stanowisko. Wówczas szybko podjedź i przywal herbaciarzom ze swojej „grubej rury”. Ewentualnie możesz też poczekać w zasadzce aż Angole sami wejdą ci pod lufę – jednej metody nie ma, wszystko zależy od tego, w które miejsce przeciwnik przepycha armatę.

