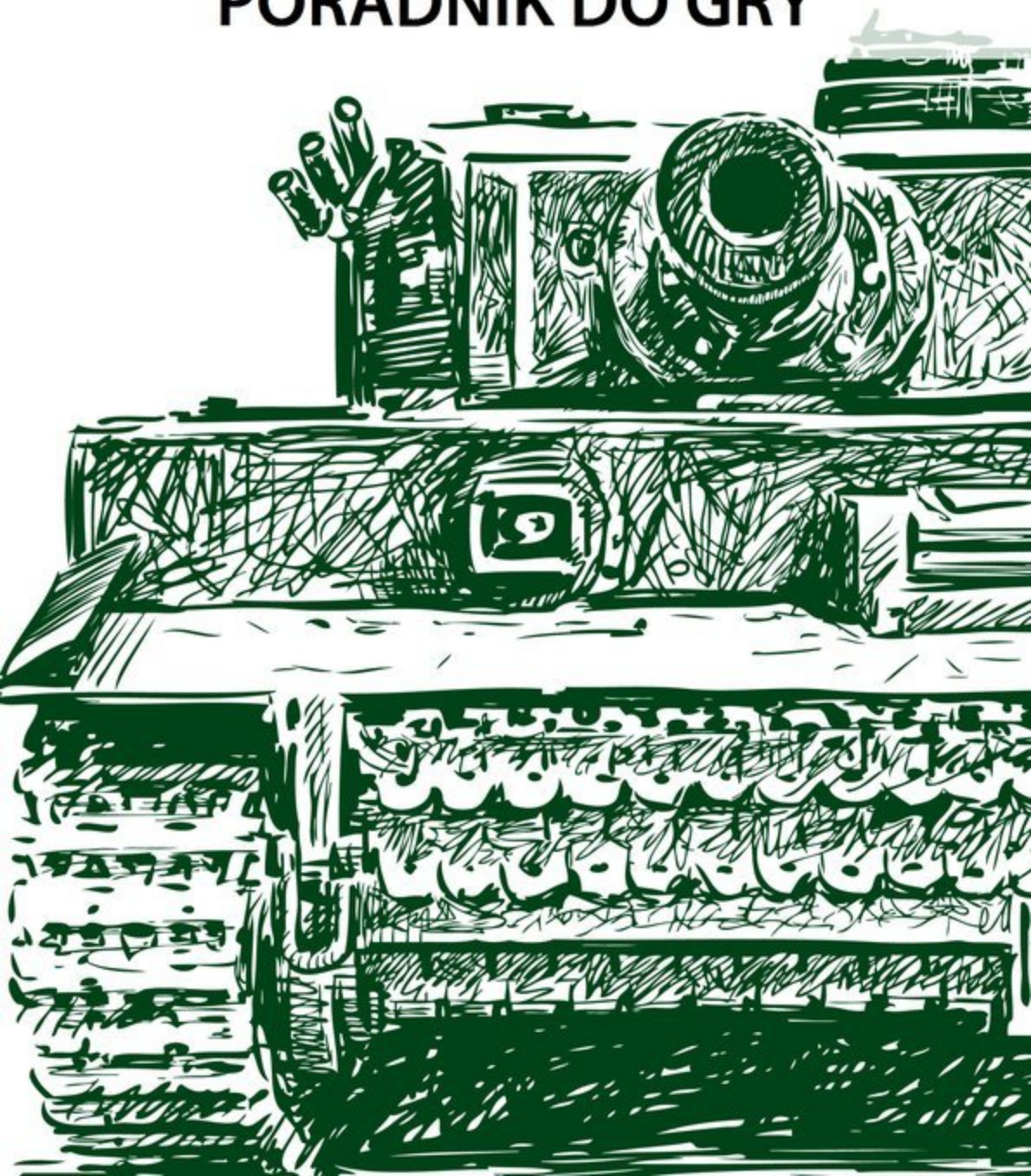


# Company of Heroes: Kompania Braci

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Company of Heroes**

**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)

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>Garść porad</b>	<b>5</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>7</b>
<b>Misja 1 „Plaża Omaha”</b>	<b>7</b>
<b>Misja 2 „Vierville”</b>	<b>12</b>
<b>Misja 3 „Carentan”</b>	<b>22</b>
<b>Misja 4 „Kontratak na Carentan”</b>	<b>30</b>
<b>Misja 5 „Montebourg”</b>	<b>38</b>
<b>Misja 6 „Cherbourg”</b>	<b>48</b>
<b>Misja 7 „Sottevast”</b>	<b>57</b>
<b>Misja 8 „St. Fromond”</b>	<b>64</b>
<b>Misja 9 „Wzgórze 192”</b>	<b>70</b>
<b>Misja 10 „St. Lo”</b>	<b>77</b>
<b>Misja 11 „Hebecrevon”</b>	<b>82</b>
<b>Misja 12 „Mortain”</b>	<b>88</b>
<b>Misja 13 „Kontratak pod Mortain”</b>	<b>93</b>
<b>Misja 14 „Autry”</b>	<b>97</b>
<b>Misja 15 „Chambois”</b>	<b>103</b>

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

Sierżant Henderson gestem nakazał żołnierzowi, by wrzucił do środka granat, a sam ustawił się na wprost wyjścia z budynku. McClusky wyrwał zawleczkę dwoma siekaczami, które mu się jeszcze ostały, odczekał sekundę i cisnął *pineapple'a* przez okno. Niemcy wesoło gwarzący w środku nagle ucichli, a po chwili rozległ się wybuch. Wtedy żołnierz zerknął do środka, by zobaczyć słaniających się na nogach i wrzeszczących wniebogłosy Szwabów, usiłujących odnaleźć po omacku, w kłębach dymu, drzwi prowadzące na zewnątrz. Tam już jednak czekał na nich drugi Amerykanin...

- Nicht schieBen, nicht schie... – Szkop urwał w pół słowa, kiedy Henderson pociągnął po wybiegających z budynku Frycach długą serię ze swojej „smarownicy”.

- Stul pysk, Adolf. – Syknął przez zęby sierżant i przywołał gestem McCluskiego.

Razem weszli do domu, przekraczając leżące w progu ciała – trupom w skutek eksplozji ciekła z uszu krew a jednemu z nich brakowało dobre pół twarzy: M3 „Grease Gun” Hendersona z każdym wystrzelonym pociskiem podskakiwał coraz bardziej w górę. O dziwo granat, który McClusky wrzucił do środka nie spowodował większych zniszczeń: na stole stała w nienaruszonym stanie waza z dymiącą jeszcze zupą (Fryce najwyraźniej szykowały się, by wrzucić coś na ruszt), a wkoło walały się posrebrzane sztucce.

- Mały szaberek. – Uśmiechnął się w duchu McClusky rozglądając się po wnętrzu świecącymi z zachwytu oczyma.

- Ani mi się [piiip] waż coś stąd zwędzić, jasne !? – Groźnie warknął spode łba Henderson, jakby czytając w myślach podwładnego, a sam ostrożnie zajrzał do pomieszczenia obok.

- Te, McClusky, chono tu. Zobacz, coś tu jest. – Zawołał po chwili sierżant.

- O rany, sierżancie, Fryce tak pognali, że zostawili mapy sztabowe! – McClusky ucieszył się jak dziecko na widok jakichś papierów rozrzuconych niedbale na biurku.

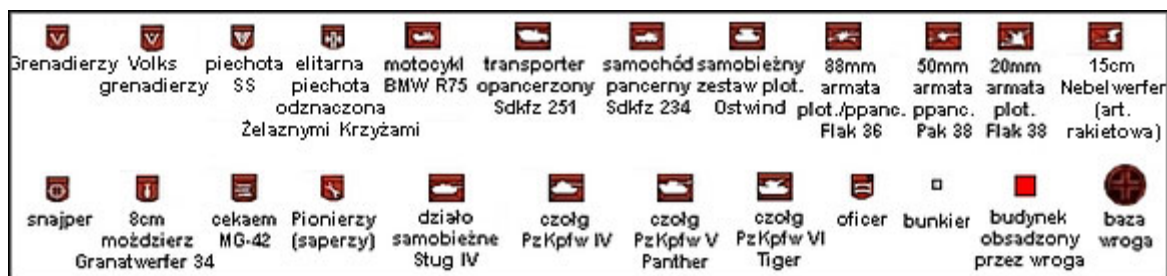
- Zamknij się, durna pało. – Skwitował jego entuzjazm rosły Teksańczyk. – To coś innego. Spójrz, tu jest coś napisane: „Po ... poradnik do Kompanii br ... br ... braci. Autor: PaZur'76.” - Wydukał z niemałym trudem ten syn prostego farmera i striptizerki z nocnego klubu, przyszły kandydat na prezydenta Stanów Zjednoczonych. – Zajrzyjmy do środka ...

Henderson szybko przewertował nadpalone kartki a jego twarz z każdą chwilą coraz bardziej się rozpromieniała.

- Jasny gwint, McClusky. – Odezwał się w końcu. – To jest opis bezpiecznego przejścia przez całe to normandzkie zadupie. Rozumiesz, głąbie? Patrz, nawet jakieś szkice z zaznaczonymi pozycjami Szkopów są. To ocali życie setek naszych żołnierzy! Zbieraj tyłek, musimy zanieść ten skarb kapitanowi Wintersowi ze sztabu kompanii.

- Ale sierżancie, tu są jakieś ikony na tych mapach, kto to odczyta? – Oponował McClusky, któremu nie uśmiechał się powrót do zrzedliwego Wintersa.

- To takie same „fistaszki” jakie mamy na swoich sztabówkach, gamoniu: **czerwone** to wróg, **niebieskie** – nasze jednostki. A oznaczają odpowiednio (tu Henderson spojrział przez lupę):



- Ja tu widzę jeszcze jakieś kolorowe wytłuszczenia ... – Nie dawał za wygraną McClusky.

- Czy wy tam w Milwaukee wszyscy jesteście tacy tępi, czy tylko ty!? – Wściekł się Henderson. – Przecież to cele naszych misji, Fryce najwyraźniej już je znają: **czerwonym** tekstem zaznaczyli nasze główne zadania, **zielonym** – dodatkowe, a **niebieskim** te, za wykonanie których możemy otrzymać jakieś odznaczenia. Ale ty, McClusky, nie dostaniesz żadnego medalu, bo jesteś skończonym idiotą – nie wykonałbyś zadania nawet gdyby cię z całej siły kopnęło w tyłek! Idziemy!

**Paweł „PaZur’76” Surowiec**

### Garść porad

- Słuchajcie barany ! Jeżeli chcecie wrócić do domu ze sprawnymi przyrodzeniami i w jednym kawałku, trzymajcie się tego, czego was uczyłem. – Sierżant Henderson jak nikt potrafił podnieść człowieka na duchu. - Żadnego odgrywania Johna Wayne'a i wszystko będzie jak na ćwiczeniach. A potem do mamusi, pod kołderkę.

- Do zwiadu, rozpoznania pozycji nieprzyjaciela wykorzystujemy, podobnie jak w tylu innych poprzednich operacjach (czyt. RTSach), przede wszystkim zakamuflowanych strzelców wyborowych, którym dodatkowo rozkazujemy wstrzymać ogień. Snajper strzela tylko do ważniejszych celów – obsad armat polowych, cekaemów MG-42, moździerzy. Jeśli trafi na drużynę/y niemieckich piechurów czeka aż szwejków sprzątnie podążający za nim moździerz – ten nie musi widzieć celu by go ostrzelać.
- Z kolei pojedynczych snajperów wroga czyhających w budynkach likwidujemy, w miarę możliwości, samochodami pancernymi, a nie jak gra podpowiada jeepami z kaemami – bzdura, jeepa po takiej akcji zwykle trzeba naprawiać.
- Budynki obsadzone przez większą ilość Niemiaszków, bunkry palimy saperami a jeszcze lepiej – czołgami nosicielami miotaczy ognia (Sherman Crocodile). Żywiół ognia nie sprawdza się w walce z czołgami wroga.
- Sekcje cekaemów ciągniemy za głównymi siłami, zabezpieczamy nimi zdobyty teren. Nawet gdy siły w przedzie pójdą w rozsypkę cekaemy z tyłu powstrzymają (daj Boże!) kontratak piechoty npla, próbującej odzyskać teren. Kilka kaemów dobrze się też nadaje do chronienia naszego skrzydła czy też już zdobytego obszaru, którego potem nie zamierzamy „odwiedzać”. W razie potrzeby podciągamy cekaemy bliżej by udzielały wsparcia walczącym piechurom, przygniatając do ziemi szwejków wroga (takich już łatwiej potem wykończyć).
- Stanowiska cekaemów MG-42 wroga jeśli atakujemy piechotą to z boku (z tzw. martwej strefy), staramy się podejść na rzut granatem. Podobnie unieszkodliwiamy moździerze tyle, że tutaj nie musimy bawić się w podchody z boku ale spróbować jak najszybciej dopaść do stanowiska i wrzucić weń niespodziankę. Granaty świetnie się też nadają do przetrzebienia większych grup niemieckich szwejków.
- Staramy się nie umieszczać kilku oddziałów wojska w jednym budynku – jeśli się zawali w wyniku ostrzału armat wroga, pogrzebie wszystkich bez różnicy, nikt się nie ostanie żywy. Na kryjówki wybieramy tylko chałupy, którym jeszcze daleko do obrócenia się w ruinę.
- Pamiętajmy o zbieraniu piechurami wszelkich lekkich MG-42 czy Panzerschrecków leżących w białych kółkach przy poległych Szkopach by poprawić siłę ognia drużyny piechoty czy dać jej oręż do walki z czołgami, skuteczniejszy niż butelki z benzyną. Drużyna piechoty dozbrojona w lekki MG-42 dobrze spisze się gdy trzeba przygnieść nieprzyjaciela ogniem do ziemi, wówczas pozostałe mogą podejść bliżej.
- Nie boimy się komendy „Withdraw” („Chodu!”) z menu rozkazów naszych piechurów: to nie *Combat Mission* gdzie „zające” mogłyby zostać wytłuczone do nogi podczas ucieczki czy potem przestać przejawiać ochotę do dalszej walki. Piechurzy dają dyla do sztabu a tam można uzupełnić ich stan osobowy. „Chodu!” klepiemy w obliczu przeważających sił wroga, lub kiedy nasi chłopcy zostali przygwożdżeni do ziemi ogniem MG-42 i nie ma im kto pomóc – jednym zdaniem: gdy jest pewne że nasi chłopcy sobie nie poradzą, (szczególnie jeśli nasi wyposażeni są w cenną broń – Panzerschrecki, lekkie MG-42).
- Armaty ppanc. najlepiej ustawiać za jakimiś budynkami czy żywopłotami bokiem do kierunku, z którego nadjeżdżają czołgi npla (choć nie zawsze jest to możliwe): Fryc przejeżdża mijając budynek i dostaje we wrażliwy bok z armaty (której nie widział bo zasłaniała ją chałupa). Zanim odwróci wieżę albo wręcz cały kadłub (jeśli to Stug) możliwe, że dostanie jeszcze raz.
- Za każdym (idealne rozwiązanie) naszym czołgiem wysyłanym do boju podąża sekcja saperów z zadaniem naprawiania go, ewentualnie jedna za grupą tanków.

- Tocząc pojedynki pancerne ze Szwabami wykorzystujemy jedną własną „puszkę” lub piechurów za wabik/do odwrócenia uwagi niemieckich pancerniaków. Kiedy Adolf połknie haczyk wyjeżdżamy z boku albo jeszcze lepiej z tyłu i kasujemy go. Porada ta dotyczy szczególnie pojedynków z niemieckimi Panterami i Tygrysami, Pz IV w tej grze już można zwalczać bez takich podchodów. Kiedy tylko jest to możliwe przezbrajamy nasze tanki w lepsze armaty 76mm (stosowna ikona w fabryce czołgów w naszej bazie), skuteczniejsze przeciwko co lepiej opancerzonym wozom przeciwnika. Pamiętajmy również o możliwości stawiania przez Shermana zasłony dymnej (najpierw stosowny upgrade w ich fabryce) – zanim dym opadnie można zmienić pozycję i zaskoczyć Szkoa pojawieniem się w innym miejscu.
- Nie inwestujemy w niszczyciele czołgów M10 – Sherman z 76mm armatą spełni te same zadania – bo poza walką z tankami wroga do niczego się one nie nadają: kiepsko opancerzone, żadnych kaemów do walki z piechotą npla i żadnych dodatkowych funkcji/gadżetów. Cóż z tego, że tańsze...
- Wyposażając czołg w trał przeciwminowy (ikona w menu rozkazów „puszki”), tzw. wersja Crab Shermana, pamiętaj jeszcze o opuszczeniu go, jeśli masz zamiar przejechać przez pole minowe (ja często zapominałem ☺). Niby saperów można wyposażyć w wykrywacze min ale za czyszczonymi polami minowymi zwykle są jakieś stanowiska MG-42 i saperzy podczas swojej roboty poniosą ciężkie straty.
- Gdy podczas potyczki pancerniej ciężko uszkodzisz czołg wroga i widzisz, że zaczyna on uciekać do swoich, ryzykuj pościg, szczególnie jeśli już orientujesz się, iż w miejscu, w które Fryc daje nogę czekają na niego Pionierzy (saperzy) – gra ewidentnie oszukuje: saperzy npla naprawią uszkodzoną maszynę dosłownie w mgnieniu oka i będziesz musiał stawić czoła nowiutkiej, jakby zesłała prosto z linii montażowej, „puszce”.
- Na niektórych planszach można zorientować się w którym miejscu jest niemiecka baza po szarych, ledwo widocznych kwadratach symbolizujących zabudowania tej bazy.
- Demolkę bazy nieprzyjaciela rozpoczynamy od budynku/sztabu produkującego saperów (bo ci mogą naprawiać pozostałe zabudowania bazy i stawiać nowe), potem równamy z ziemią fabryki czołgów i dział samobieżnych by „puszki” wroga przestały nas nękać (tanki są przecież groźniejsze od piechoty). AI w tej grze jest przereklamowane – często wystarczy schować się własnym tankiem za ścianą jednego budynków by palić pozostałe i mimo, iż w bazie roi się od jednostek pancernych wroga, to nie zareagują one na uskutecznianą tuż pod ich nosem demolkę.
- Nie zapominamy, że artyleria to królowa pola walki – jeśli tylko jest możliwość nie wahamy się z jej wsparcia korzystać (szczególnie tej spoza mapy).
- I ostatnia porada z tych „jak czytać moje mapki”: przede wszystkim nie sugeruj się zbyt dużą liczbą jednostek wroga, które na nich widzisz – ja lubię grać powoli, ostrożnie (choć w tej grze to mi wychodziło średnio na jeża) i przeciwnik często zdąży trochę wojska sobie w tym czasie naprodukować i wysłać w bój. W szybszej grze możesz więc trafić na mniejsze ich ilości. Druga uwaga dotyczy jednostek piechoty (tych z tym białym V): początkowo nie zorientowałem się, że między ramionami niektórych V jest biała kropka i umieszczałem takie jednostki V na swoich mapach jak leci. Często więc ujrzysz samo V tam gdzie powinno być V z kropką i odwrotnie – może być trochę zamieszania. Podobnie jest z paskami życia nad ikonami jednostek – tym też się nie sugeruj. Ale to szczegół na który rasowy generał nawet nie zwróci uwagi ;-P. I na koniec: jeśli odwołuję się w tekście do stron świata i podaję jakieś kierunki to mam na myśli swoje mapy (na nich północ jest zawsze u góry, w grze może być gdzie indziej ;-).

Opis przejścia

M i s j a 1 „ P l a ż a O m a h a ”



**Cele główne:**

- **[\*1]** Dostać się 25-ma żołnierzami za falochron **(X)**
- **[\*2]** Dostać się saperami za falochron **(X)**
- **[\*3]** Zniszczyć duży bunkier z pomocą ładunku wybuchowego
- **[\*4]** Zneutralizować baterię 88mm armat plot na wzgórzu

**Cele dodatkowe:**

- **[\*]** Zniszczyć trzy mniejsze niemieckie bunkry

**Cele „medalowe”:**

- **[\*]** Opanować (oczyścić z Niemców) lewe wyjście z plaży **[<]** (nagroda: odznaczenie „Expert Infantryman Badge” – Odznaka Piechura)

*Uwagi:* to, ile niemieckich oddziałów piechoty zobaczysz na obszarze pomiędzy dwoma małymi bunkrami po prawej a dwoma bunkrami na końcu mapy, zależy od tego jak szybko uda ci się zniszczyć owe umocnienia z pomocą saperów (bunkry co jakiś czas podsyłają na pole bitwy niemieckie posiłki).