

Kompania Braci: Na linii frontu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Kompania Braci: Na linii frontu

autor: Paweł „PaZur’76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

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

Wstęp	3
Kampania brytyjska „Wyzwolenie Caen”	5
Misja 1 „Authie: Synowie Brytanii”	5
Misja 2: „Wzgórze 112”	15
Misja 3 „Carpique”	24
Misja 4 „Carpique: Lotnisko”	32
Misja 5 „Wzgórze 112: Na ratunek zdrowym zmysłom”	38
Misja 6 „Caen: Do miasta”	43
Misja 7 „Caen: Próba ogniowa”	50
Misja 8 „Caen: Front burzowy”	58
Misja 9 „Bourguebus: Naprzód”	64
Kampania niemiecka „Operacja Market Garden”	71
Misja 1 „Wolfheze”	71
Misja 2 „Wolfheze: Wrześniowy śnieg”	76
Misja 3 „Oosterbeek”	84
Misja 4 „Autostrada 69”	90
Misja 5 „Best”	97
Misja 6 „Arnhem: Ostatni most”	107
Misja 7 „Powrót do Valkenswaard”	111
Misja 8 „Oosterbeek: der Hexenkessel”	116

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



Wstęp

Poradnik powstawał na podstawie polskiej wersji 2.102.0 gry. Grałem na normalnym poziomie trudności. Jeżeli chodzi o dołączone mapki (które należy oglądać w powiększeniu, by cokolwiek na nich dostrzec), to gwarantuję 90% dokładność rozpoznania pozycji i sił wroga. Reszta została naniesiona, gdy byłem już w stanie, w którym trudno rozpoznać... nawet samego siebie w lustrze ;-P. I nie chodzi bynajmniej o stan wywołany jakimiś używkami...

Paweł „PaZur’76” Surowiec

LEGENDA DO MAP	LEGENDA DO MAP
DLA NIEMCÓW	DLA ALIANTÓW
haubica M2 kal. 105mm	samolot szturmowy Henschel Hs 129
armata ppanc M1 kal. 57mm	samobieżne działo polowe Hummel
amer. samobieżna haubica M7 Priest	niszczyciel czołgów Jagdpanzer 38(t) Hetzer
lekki czołg rozpoznawczy Tetrarch Mk VII	niszczyciel czołgów Jagdpanther
lekki czołg Stuart	niszczyciel czołgów Marder III
czołg średni M4 Sherman	czołg ciężki PzKpfw VI B Königstiger
czołg Sherman Calliope	samochód opancerzony SdKfz 222
czołg średni Sherman Firefly VC	wóz zwiadowczy (1 dyw. panc. SS)
czołg Cromwell	wóz zwiadowczy (Kampfgruppe Lehr)
czołg dowodzenia Cromwell	transporter ppanc (SdKfz 251/10)
ciężki czołg piechoty Churchill Mk IV	pojazd inżynierski Bergetiger
czołg Churchill AVRE	lekki pojazd wielozadaniowy Kettenkrad
czołg Churchill Crocodile	transporter Funkwagen "Wampir"
jeep	transporter amunicyjny
transporter z Brenem	transporter z moździerzem (SdKfz 251/2)
transporter półgąsienicowy M3	transporter z miotaczem ognia (SdKfz 251/16)
ciężarówka zaopatrzeniowa wsparcia	Fallschirmjägerzy (spadochroniarze)
wozy: dowodzenia sił pancernych sztabowy wóz dowodzenia	piechota Luftwaffe
oficer: porucznik	stanowisko fortyfikacyjne Pantherturn
oficer: kapitan	
bryt. piechota	
bryt. komandosi	
amer. spadochroniarze (101 DPD)	
stanowisko 17-funtowej armaty ppanc	
stanowisko 40mm armaty plot Bofors	
stanowisko 25-funtowej haubicy	
stanowisko 3-calowego moździerza	
stanowisko ckm Vickers	
okopy	
szybowiec Horsa/Hamilcar	
	WSPÓLNE
	broń do zebrania (białe kropki) (lekkie MG-42, alianckie zaopatrzenie, itp)
	wrak pojazdu do odzyskania (białe kwadraty)
	pole minowe

Przedstawia tylko nowe jednostki, które pojawiły się w dodatku „Opposing Fronts”. Pozostałe ikony znajdziesz na pierwszej stronie mojego poradnika do podstawowej wersji „Company of Heroes”. Nie pękaj – pierwszą stronę można obejrzeć za darmo.

Kampania brytyjska „Wyzwolenie Caen”

Misja 1 „Authie: Synowie Brytanii”



Główne zadania:

- (1) Zniszcz Panterę
- (2) Zbuduj stanowisko artyleryjskie
- (3) Obróń lewą flankę
- (4) Zabezpiecz opactwo na prawej flance
- (5) Utrzymaj Authie

Dodatkowe zadania:

--- brak ---

„Medalowe” zadania:

- Zdobądź wszystkie sektory terytorium

Po obejrzeniu filmu wprowadzającego czeka cię pierwsze, łatwe zadanie (#1): mając do dyspozycji trzy czołgi Cromwell (1) musisz **zniszczyć niemiecką „puszkę” – Panterę (3) (mapa--->1)**. Wybierz dwa skrajne Cromwelle i rozjedź się nimi na boki by zaatakować z flanki i od tyłu niemiecki wóz. Możesz użyć umiejętności „maksymalna prędkość” (2) by twoje tanki jak najszybciej zajęły dogodne pozycje (w miejscach docelowych obróć się do wroga przednim pancierzem). Po zniszczeniu Pantery (3) niemiecka piechota (4) jej towarzysząca ucieknie w popłochu na północ, do miasteczka, a potem nawet chyba i z mapy.



1



2

Pora wycofać Cromwelle na południe, na skrzyżowanie dróg (1) jak prosi gra (#2) – na razie stracisz nad nimi kontrolę ale wrócą gdy zrobisz trochę porządku na planszy. Od południa na mapę wjedzie wóz dowodzenia (2) i rozstawi się niedaleko punktu amunicyjnego. Wybierz teraz ten wóz i klikając odpowiednią ikonę w jego menu rozkazów (prawy dolny róg ekranu) „wyprodukuj” saperów (3). Kiedy powstaną przełącz się na nich i każ im - jak gra sugeruje - **zbudować stanowisko 25-funtowej haubicy (mapa--->2)** (4). Postępuj zgodnie ze wskazówkami gry, wybierając menu budowy (5) i stawiając haubicę dokładnie w miejscu, w którym gra chce ją widzieć (4), a także obracając w sugerowanym kierunku.

Kolejny etap zabawy (#3) to ostrzelanie z pomocą 25-funtówki (1) Niemców pchających się lewym skrajem mapy (3) – twoim zadaniem jest teraz **obronić tą lewą flankę (mapa--->3)**. Po wybraniu haubicy kliknij ikonę ostrzału, którą zobaczysz w jej menu rozkazów (2) a następnie – zgodnie z podpowiedziami gry – wskaż jej cel. Jeden z pocisków powinien rozwalić budynek, w którym Szwaby zainstalują ckm MG-42 (3). Kiedy skończy się pierwsza nawała ogniowa poczekaj chwilę aż ikona ostrzału się naładuje i znowu otwórz ogień, wspierając sojuszników (4) na twoim lewym skrzydle (2 drużyny piechoty i gniazdo ckmu Vickers) odpierających Fryców. W międzyczasie sojusznicza drużyna saperów wzniesie stanowisko drugiej haubicy (w pobliżu pierwszej ale bardziej na wschód, po drugiej stronie drogi). Nią też możesz się już bawić. Twoi saperzy mogą w czasie nawały odpocząć nieco pod murkiem (5) przy haubicy (1). W końcu Niemiaszki spanikują i znowu uciekną na północ, tym razem jednak nie zwiewając z mapy ale gromadząc się przy jednym z budynków.



3



4

To jednak jeszcze nie koniec. Niedługo po odparciu pierwszej fali Hitlersynów zjawią się następni (#4), tym razem nacierając także od północy ale bardziej środkiem planszy. Na razie masz jednak chwilę czasu by zbudować swoimi saperami kolejne dwa stanowiska (40mm armaty plot Bofors i 17-funtowej armaty ppanc). Postaw je dokładnie w miejscu, w którym życzy sobie tego gra (5) i zwracając je w sugerowanych przez nią kierunkach. Po robocie saperzy (8) mogą już pobiec na prawo (wschód), najdalej jak się da, potem bardzo się tam przydadzą. Kiedy w końcu pojawią się Szwaby plot Bofors i 17-funtówka otworzą do nich ogień. Pomóż im sprowadzając dodatkowo nawałę artyleryjską obu haubic nad którymi masz kontrolę (1 i 2): poszczególne ich stanowiska możesz wybierać wciskając klawisze z cyframi 1 i 2, które zostały im przez grę przyporządkowane (3). Ostrzelaj z 25-funtówek niemiecką piechotę, jako cel wskazując miejsca, w których spadły **czerwone** świece dymne (4). Po chwili drogą biegnącą środkiem planszy zjawią się niemieckie samochody pancerne (6) – obie twoje armaty (5), plot i ppanc, powinny sobie z nimi radzić bez najmniejszych problemów, błyskawicznie zamieniając je w dymiące „świeczki”. Najprawdopodobniej pojawi się też jakiś cel o grubszej „skórze” (czyt. pancerzu), np. StuG IV – zniszcz go wybierając 17-funtową armatę ppanc i nakazując jej ostrzał amunicją ppanc poprzez kliknięcie odpowiedniej ikony w jej menu rozkazów (7).