

Men of War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Men of War

autor: Paweł „PaZur_76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Best Way, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Kampania radziecka: The Road to Victory	4
Misja 1: Baptism by Fire	4
Misja 2: Evacuation	11
Misja 3: P.O.W.	15
Misja 4: Moscow is Behind Us!	21
Misja 5: The Penal Unit	26
Misja 6: The Last Stand	37
Misja 7: Behind Enemy Lines	43
Misja 8: Chasing Shadows	56
Misja 9: The Flying Dutchman	68
Kampania Aliantów Zachodnich: Fox Hunt	78
Misja 1: Arsenal	78
Misja 2: Armistice	86
Misja 3: Meeting the Enemy	89
Misja 4: Disaster in Tunisia	102
Misja 5: Turning Point	115
Kampania niemiecka: Blazing Lands	120
Misja 1: Merkury	120
Misja 2: Scorching Sands	138
Misja 3: Desert Stronghold	147
Misja 4: On the way to Tunis	159
Misja 5: Borg's Last Fight	167

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

Witaj w poradniku do *Men of War*, hitowego RTS-a będącego kontynuacją znanych *Soldiers: Heroes of WWII* i *Faces of War*. Gra momentami nie należy do najłatwiejszych (przyczynia się do tego m.in. nadal kulejąca tzw. „aktywna pauza”), więc mam nadzieję, iż opis przejścia wszystkich 19 misji z trzech głównych kampanii, który znajdziesz w tym tekście pozwoli Ci bezboleśnie uporać się z wszelkimi „zagwozdkami” na jakie natrafisz podczas rozgrywki. Dołożyłem bowiem wszelkich starań by solucja była jak najdokładniejsza. Główne zadania, które należy realizować w trakcie rozgrywania kolejnych misji wyboldowałem w tekście kolorem **zielonym**, zaś dodatkowe (ich realizowanie zwykle nie jest konieczne do ukończenia scenariusza) – **niebieskim**.

Paweł „PaZur_76” Surowiec

Opis przejścia

Kampania radziecka: The Road to Victory

Misja 1: Baptism by Fire

Witamy na froncie wschodnim, towarzyszu! Pierwsze zadanie w tym scenariuszu polega na **zniszczeniu wrożego samochodu pancernego (destroy the enemy armoured vehicle)**. Niemiecki pojazd nadjedzie polną drogą. Gdy go klikniesz LPM (nie zaznaczając wcześniej żadnej z podległych ci jednostek!) zobaczysz pola widzenia załogi samochodu. Wybierz jednego z dwóch krasnoarmiejców, którzy ukryli się za wrakiem po lewej stronie traktu (poza polem widzenia samochodu) i każ mu podczołgać się lewą stroną ekranu do wrogiego pojazdu. Gdy się zbliży rozkaż mu rzucić granat przeciwpancerny w samochód (granat ten eksploduje po uderzeniu w cel), lub sam to zrób, przejmując nad towarzyszem bezpośrednią kontrolę. Kiedy Niemiec wyleci w powietrze możesz całym oddziałem (łącznie z czerwonooarmistami, którzy ukrywali się za spalonym wrakiem po prawej stronie dróżki) pozabierać broń leżącym wokół trupom. Powinieneś zdobyć m.in. ręczny karabin maszynowy (jeden jest w zniszczonym samochodzie pancernym). Następnie ruszaj całą drużyną przez las w kierunku kolejnego celu misji – musisz teraz **złożyć raport radzieckiemu dowódcy polowemu (report to the field commander)**.



Pogadaj z nim chwilę, gdy w końcu do niego dotrzesz, a potem ruszaj dalej, w kierunku pobliskich okopów. Powinieneś **zwerbować do swojej drużyny jeszcze kilku chłopaków (accept several soldiers under your command)** siedzących w tej transze i odpierających z niej nielicznych Niemców. Zrobisz to wpadając do okopu i po prostu klikając LPM kilku najbliższych krasnoarmiejców (kursor zmienia się w „łapkę” po najechaniu nim na pobliskiego żołnierza). Staraj się wybierać wojaków, którzy mają na głowach stalowe hełmy – zawsze to lepsza ochrona przed pociskami niż furażerka z czerwoną gwiazdą... Gdy uzupełnisz już stan osobowy swojego oddziału (wszystkich żołnierzy z okopu nie będziesz mógł ze sobą zabrać) ruszaj w dalszą drogę. Dobrze jest jednak zostawić tu jednego z podkomendnych by później, kiedy twoja drużyna poniesie straty w nadchodzącej walce, mógł on zwerbować tutaj kolejnych żołdatów.



Następne zadanie polega na **unicestwieniu niemieckich żołnierzy zajmujących pozycje na pobliskiej drodze (annihilate German troops positioned on the road)**. Po dotarciu oddziałem na skrzyżowanie, które Niemiaszki trzymają w garści szybko pochowaj ludzi za pobliskimi wrakami. Każ im położyć ogień zaporowy na stanowiska Szkopów na drodze, a jednym z czerwonoarmistów podczołgaj się w stronę Fryców na rzut granatem ręcznym. Tym razem użyj granatu odłamkowego, przeciwpiechotnego – pierwszy rzuć w stanowisko hitlersynów po prawej stronie traktu, drugi w kolejne, po lewej stronie drogi. Szkopów możesz też zająć z boku, przemykając prawą stroną za szopę widniejącą na obrazku. Po wyeliminowaniu tych Adolfów otrzymasz kolejne zadanie: **naprawienia uszkodzonego radzieckiego czołgu ciężkiego KW-1 (repair the KV tank)**, który stoi sobie na drodze za stanowiskami zabitych przed momentem Niemców. Wybierz ze swojej drużyny przynajmniej dwóch, najmniej przydatnych podczas strzelanin ludzi (np. dwóch strzelców) i jednemu każ wsiąść do tej ruskiej maszyny na miejsce celowniczego armaty, a drugiemu zabrać z tegoż czołgu zestaw narzędzi do naprawiania (taka **niebieska** skrzyneczka). Pozostałych żołnierzy rozstaw wokół tanka by osłaniali go podczas napraw (czołgista w środku powinien obrócić wieżę w kierunku drogi by również być w stanie szybko otworzyć ogień gdyby zauważył jakiś ruch). Szwejk ze skrzyneczką zabraną z radzieckiej maszyny powinien oczywiście przystąpić do naprawiania zerwanej gąsienicy „puszki”.



Majstrowanie przy czołgu trochę potrwa, a gdy się końcu zakończy powodzeniem otrzymasz nowe wytyczne: musisz **utrzymać swój czołg na chodzie (keep your tank operational)**, nie pozwolić, by wrogowi udało się go zniszczyć, gdy będziesz **wypierał nieprzyjaciela z pobliskiej wioski (drive the enemy out of the village)**. Zanim wieszysz do niej swoją „puszką” wyślij na zwiad kilku piechurów. Bardzo szybko odkryją oni stanowiska dwóch armat przeciwpancernych, które Niemiaszki ustawiły przy pierwszym skrzyżowaniu. Zniszcz wykryte stanowiska ogniem armaty radzieckiego czołgu trzymającego się nieco z tyłu (by po chwili znowu nie trzeba go było naprawiać!). W trakcie wymiany ognia na tym otwartym terenie dobrze jest rozkazać czerwonoarmistom paść na ziemię, aby wrogowi trudniej było ich ustrzelić. Następnie spal niemiecki transporter i samochód pancerny, które nadjadą ze wsi – oba możesz rozwalić pociskami odłamkowo-burzącymi twojego KW-1 (amunicja ta ma czuby oznaczone kolorem **czerwonym**). Nie marnuj pocisków przeciwpancernych na tych dwóch Niemców! Wystrzelaj niemieckich piechurów pchających się w twoim kierunku. Potem ostrożnie wejdź do wsi – radzieccy piechurzy poruszają się przed czołgiem, wynajdując dla niego kolejne cele. Możesz podzielić swoją drużynę na dwa mniejsze pododdziały, które będą poruszać się z lewej i prawej strony KW-1 ubezpieczając go z flanka, lub sformować z piechoty i czołgu jeden większy i zwarty oddział.

