

Panzer General III: Scorched Earth

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Panzer General III Scorched Earth

autor: Szymon "Wojak" Krzakowski

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Przed misją	4
Klasy	6
Stałe rozkazy	8
Przed walką	9
Manewry	10
Manewry – specjalności	11
Walka na otwartym terenie	13
Walka na otwartym terenie – specjalności	14
Atakowanie heksów	17
Atakowanie heksów – specjalności	18
Obrona	21
Obrona – specjalności	22
Przykładowa misja	25
Ucieczka	25
Zajmowanie miast	26

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

Według jednych znakomita strategia, dla innych najslabsza odsłona serii. Co by jednak o *Panzer General III Scorched Earth* nie mówić, przyznać trzeba jedno – to gra dość złożona. I choć od pewnego momentu powtarzalna, to mimo wszystko trudna. Dla tych, którzy utknęli gdzieś na froncie wschodnim, przygotowany został niniejszy poradnik.

W związku z obecnością w grze wielu elementów losowych nie znajdziecie tu kompletnego opisu przejścia każdej z misji. Rozgałęziony system scenariuszy w kampaniach sprawia, że najpewniej dysponowalibyście innymi wojskami i dowódcami niż ja. A to w *Panzer General III Scorched Earth* rzecz kluczowa. Dlatego też, nie mogąc podarować Wam ryby, daję wędkę.

Zapraszam.

Szymon "Wojak" Krzakowski

Przed misją

Każda misja w *Panzer General III Scorched Earth* zaczyna się tak samo, bo od formowania oddziału i wyboru dowódców. Gracz dostaje do dyspozycji kilka wolnych miejsc (slotów), wypełnia je dowódcami i każdemu z nich przydziela jakąś jednostkę. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by dowódcę piechoty obdarować czołgiem, ale poza osobistą satysfakcją niewiele to daje. Jeśli bowiem dowódca posiada jakieś specjalności, to mogą one zostać wykorzystane tylko przez konkretne jednostki. Te specjalności, związane z klasą sprzętu i ukazane symbolicznie na karcie jako medale, przedstawione zostały poniżej.



Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na medal pozwala zapoznać się ze specjalnością dowódcy.

Tactician

Klasa: Infantry (Piechota).

Każde starcie z sąsiadującą jednostką rozgrywane jest jako walka na bliski dystans.

Blitz

Klasa: Tank (Czołg).

Wycofujące się jednostki przeciwnika zostają zmuszone do poddania się.

Force Recon

Klasa: Recon (Jednostka rozpoznawcza).

Jednostki rozpoznawcze mają znacznie większy zasięg.

Positioning

Klasa: Anti-tank (Broń przeciwpancerna).

Każda jednostka przeciwpancerna może okopać się na najwyższym poziomie w ciągu jednej tury.

Expert Support

Klasa: Artillery (Artyleria).

Jednostka artylerii wspierając inną jednostkę może oddać dodatkowy strzał.

Sharpshooter

Klasa: Air Defence (Broń przeciwlotnicza).

Jednostka przeciwlotnicza posiada zwiększony zasięg rażenia.

Hawkeyes

Klasa: Fighter (Myśliwiec).

Myśliwiec posiada zwiększony zasięg i nie pozwala wrogim jednostkom na wykorzystanie zdolności umożliwiającej pierwszeństwo w ataku.

All Weather

Klasa: Bomber (Bombowiec).

Bombowce mogą ignorować złe warunki atmosferyczne i atakować (o połowę mniej skutecznie) w trakcie burzy.

Pamiętać należy o tym, że trudno wygrać wojnę przy pomocy wyłącznie piechoty lub czołgów. Różne rodzaje jednostek muszą ze sobą ściśle współpracować, by podczas działań ofensywnych czy defensywnych odnieść sukces. Stąd warto zadbać o to, by znalazło się w oddziale wystarczająco wielu przedstawicieli – przynajmniej po jednym – wszystkich klas.

Klasy

Jednostki podzielone zostały w *Panzer General III Scorched Earth* na osiem grup. Można z grubsza założyć, choć to oczywiście znaczne uproszczenie, że traktuje się je jako rozbudowaną zabawę w kamień, papier i nożyczki. Każda z jednostek ma silne i słabe strony, każda w jakimś starciu poradzi sobie znakomicie, ale w innym przypadku natychmiast. Rzecz w tym właśnie, by wiedzieć, co kto potrafi. Tylko w ten sposób, w połączeniu z uzdolnionymi dowódcami, można wygrywać bitwy.

Air Defence (Broń przeciwlotnicza)

Podczas walki z wrogim lotnictwem niezastąpiona, niestety na wszelkie inne ataki bardzo wrażliwa. Broń przeciwlotniczą mieć trzeba, równie ważne jest jednak też to, by ją cały czas chronić. Najlepiej więc nie oddzielać jej od większej grupy i nie pozostawiać samotnie. Zabranie jej jednak w miejsce największej kotłowniny też może skończyć się tragicznie, o czym warto pamiętać.

Anti-tank (Broń przeciwpancerna)

Na otwartym terenie przeciwstawić można wrogim czołgom albo własne czołgi, albo – co będzie znacznie lepszym rozwiązaniem – broń przeciwpancerną. Tę drugą zawsze najlepiej wesprzeć cięższym sprzętem, bo samotnie w walce z dobrze uzbrojonym przeciwnikiem może sobie nie poradzić.

Armor/Tank (Czołg)

Trzon armii, główna siła uderzeniowa i podstawowa jednostka. Choć różnie uzbrojone i opancerzone, czołgi unikać zawsze powinny broni przeciwpancernej, piechoty raczej też. Najlepiej radzą sobie dobrze zorganizowane na otwartym terenie, na ograniczonej przestrzeni – np. w miastach – trzeba nań szczególnie uważać.

Artillery (Artyleria)

Może stanowić znakomite wsparcie, o ile tylko jest odpowiednio ustawiona i niezagrożona. Chronić trzeba ją w zasadzie przed wszystkim, ale siła ognia skutecznie rekompensuje te niedogodności.

Bomber (Bombowiec)

Zasięg i spora siła ognia pozwalają na dotarcie do oddalonego celu, zbombardowanie go i powrót w bezpieczne miejsce. O ile jednak bombowce są przydatne w walce z jednostkami naziemnymi, to już broń przeciwlotnicza i myśliwce mogą wyrządzić im wiele szkody. Dlatego też dobrze jest wspierać je własnymi samolotami i raczej nie pozostawiać w zasięgu wrogich dział.

Fighter (Myśliwiec)

Niezbyt dobrze myśliwce radzą sobie w walce z celami naziemnymi, ale wrogiemu lotnictwu mogą bardzo uprzykrzyć życie. Zawsze powinny też towarzyszyć bombowcom, o ile takowe posiadamy.

Infantry (Piechota)

Piechota stanowi znakomite wsparcie dla cięższego sprzętu, dobrze też radzi sobie w walce na trudnym terenie, np. w mieście. Poza tym istnieją również rodzaje piechoty, które posiadają niezwykle przydatne umiejętności.

Recon (Jednostka rozpoznawcza)

Choć słabo opancerzone i tym samym niezbyt przydatne w walce, jednostki rozpoznawcze są niezwykle istotne. Szczególnie przed bitwą, pozwalają bowiem odkryć pozycję przeciwnika, a to podczas planowania starcia bardzo ważne.