



Sudden Strike 4

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sudden Strike 4

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-467-6

Producent Kite Games, Wydawca Kalypso Media, wydawca PL CDP.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Doktryny, czyli opis dowódców i ich umiejętności	7
Doktryny	7
Doktryny Piechoty	9
Doktryna jednostek pancernych	10
Doktryna Wsparcia	13
Typy wojsk	14
Piechota	14
Czołgi i lekkie pojazdy opancerzone	16
Działa przeciwpancerne i niszczyciele czołgów	18
Działa artyleryjskie i haubice samobieżne	19
Pojazdy transportowe, naprawcze i dostawcze	20
Amunicja, paliwo, naprawy i przejmowanie pojazdów	22
Prowadzenie bitew	24
Atakowanie	24
Ustawianie pozycji obronnych	29
Przeprowadzanie zwiadu	32
Porzucanie pojazdów	34
Kampania	37
Alianci	37
Misja 1 - Operacja Overlord	37
Misja 2 - Bitwa o Żywopłoty	40
Misja 3 - Bitwa pod Falaise	45
Misja 4 - Operacja Market Garden	50
Misja 5 - Bitwa o Ardeny	53
Misja 6 - Bitwa o Las Hurtgen	57
Misja 7 - Operacja Plunder	63
ZSRR	71
Misja 1 - Oblężenie Leningradu	71
Misja 2 - Bitwa o Moskwę	73
Misja 3 - Bitwa o Stalingrad	77
Misja 4 - Bitwa pod Kurskiem	80
Misja 5 - Czwarta bitwa pod Charkowem	85
Misja 6 - Operacja obrony Bałatonu	88
Misja 7 - Bitwa o Berlin ZSRR Kampania	92
Niemcy	98
Misja 1 - Bitwa o Sedan	98
Misja 2 - Bitwa o Francję	99
Misja 3 - Operacja Barbarossa	101
Misja 4 - Bitwa o Stalingrad	104
Misja 5 - Bitwa pod Kurskiem	110
Misja 6 - Bitwa pod Falaise	115
Misja 7 - Bitwa o Ardeny	119

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Sudden Strike 4* pomoże ci opanować wszystkie elementy związane z rozgrywką oraz z przejściem kampanii znajdujących się w grze. Jest to kontynuacja znanej serii gier strategicznych i jest dość udanym następcą poprzednich części. **Choć na pierwszy rzut oka, wydaje się być klasyczną strategią RTS, posiada sporo rozwiązań z różnych gier taktycznych.**

Będziesz dowodził armia największych państw w czasie II Wojny Światowej. Pod twoją komendę zostaną oddane czołgi, piechota, artyleria i wsparcie lotnicze, a sama walka i wydawanie rozkazów bardzo przypomina grę w *Company of Heroes*. **Jednak nie tutaj budowania bazy, czy szkolenia jednostek. Nowe oddziały otrzymasz po wykonaniu zadań lub w formie posiłków.** Jeśli popełnisz błąd i stracisz zbyt wielu żołnierzy, może zabraknąć ci sił do finalnego natarcia. ***Sudden Strike 4* nie stanowi wielkiego wyzwania, zwłaszcza w trybie kampanii, dla wytrwanego stratega** (choć nadal może znaleźć parę użytecznych porad), ale może sprawić problem dla początkującego gracza.

Gra nagradza taktyczne podejście i nieraz będziesz uderzał z flanki, dokonywał okrążeń czy wykorzystywał siłę zwiadu i artylerii. Bardzo ważny jest pole widzenia, ponieważ czołgi mogą być zniszczone przez ukrywającą się piechotę, bez jednego wystrzału. Każda jednostka ma swój zapas amunicji oraz paliwa, który musisz uzupełniać za pomocą specjalnych ciężarówek. Również każdy pojazd może mieć zniszczoną gąsienicę lub silnik, a jeśli napotkasz opuszczony czołg lub ciężarówkę, możesz go przejąć niczym w *Men of War*. W razie potrzeby, użyjesz wsparcia lotniczego albo przywołasz spadochroniarzy z poza mapy.

Przed każdą misją wybierzesz jednego z trzech doktryn. Każda z nich kładzie nacisk na inną gałąź armii oraz posiada zróżnicowane umiejętności, które mają duży wpływ na przebieg bitwy np. dodatkowe granaty dla żołnierzy, prowizoryczne opancerzenie dodatkowe dla czołgów czy umiejętność okopania się dla dział przeciwpancernych. W każdej misji możesz zdobyć gwiazdki, którymi "płacisz" za nowe umiejętności..

Poradnik do gry *Sudden Strike 4* zawiera:

- Porady ogólne;
- Opis typów jednostek i ich mądrego wykorzystania na polu bitwy;
- Jak skutecznie atakować i ustawić dobrą obronę;
- Wskazówki i objaśnienia dotyczące amunicji, paliwa, przejmowania pojazdów i ich naprawy;
- Przegląd doktryn każdej z frakcji, ich mocne i słabe strony;
- Opis misji dla każdej kampanii oraz porady do tryby wyzwania.

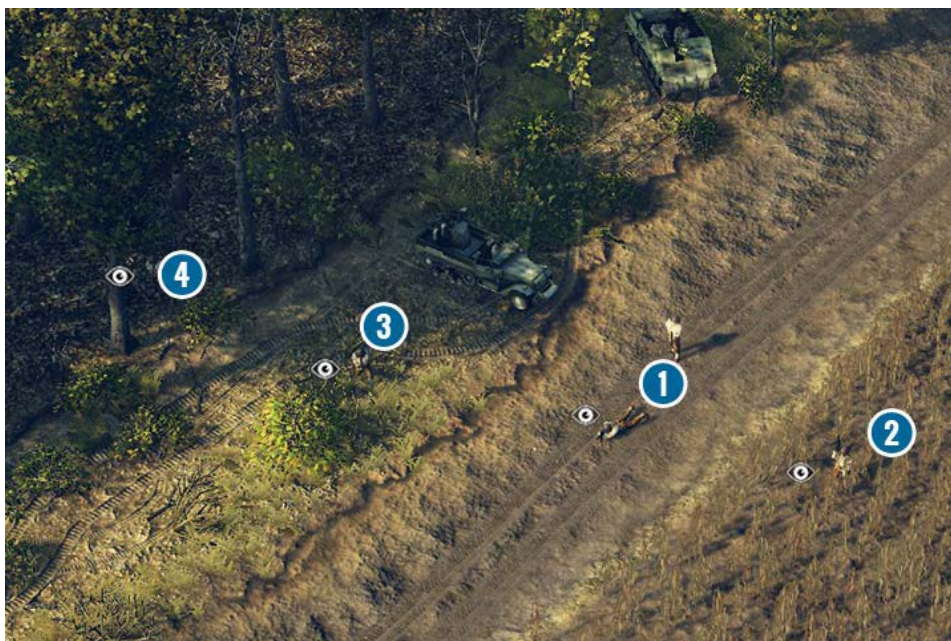
Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

1. Oprócz samouczka, **najlepiej rozpocząć grę od kampanii Aliantów**, potem zabrać się za Radziecką lub Niemiecką, **ponieważ wolniej wprowadza cię w wiele elementów gry**. Choć w wielu misjach często będą się pojawiać podpowiedzi tekstowe lub krótkie filmiki, pierwsze misje mają spokojniejszą skalę i mniejszą ilość wrogów przeciwników. Później, w każdej kampanii od 3-4 misji, skala trudności zaczyna wzrastać i będziesz musiał już grać mniej beztrudno.

2. **Zwiad to twoja najpotężniejsza broń!** Wiele typów jednostek ma bardzo różny zasięg pola widzenia. Czołgi mają najmniejszy, a piechota (zwłaszcza oficerowie; symbol lornetki) ma największy zasięg. Jeśli pošlesz swoje pojazdy w pierwszej linii, to często działa przeciw pancernie przerobię ją na złom zanim zobaczysz przeciwnika. Dbaj o zawsze o to, aby mały oddział piechoty posuwał się z przodu (najlepiej czołgał) z wyłączony rozkazem ataku. Kiedy zobaczysz pierwsze linie obrony, wydaj zatrzymaj ich. Teraz będziesz mógł ocenić zagrożenie i dostosować swoje natarcie do obrony wroga.

3. Piechota może wchodzić do budynków, kryć się w zaroślach oraz paść na ziemię. **Ukrywanie się w budynkach to nie nowość dla takich gier, ale musisz uważać, przed kim się kryjesz**. Ostrzał z struktur jest bardzo skuteczny przeciwko piechocie i pojazdom uzbrojonym tylko w karabiny maszynowe. Natomiast działa czy czołgi piechoty z łatwością zniszczą twoich ludzi w bardzo krótkim czasie. **W grze jest sporo roślinności, jak pola czy lasy. Piechota może się ukryć w takich miejscach, co symbolizuje ikona "oka" tuż przy jednostce**. Jeśli nie masz roślinności pod ręką, możesz wydać rozkaz "padnij", naciskając odpowiedni rozkaz na panelu lub naciskając klawisz W. W ten sposób możesz zastawić pułapki albo stworzyć punkt obserwacyjny.



Lasy i różne typy roślinności to przyjaciel piechoty, która może się ukryć (symbol oka). Wykorzystaj mądrze ten typ terenu do przeprowadzenia zasadzek lub tworzenia punktów obserwacyjnych. Większość pojazdów nie wykorzysta zalet gęstej roślinności, jeśli nie posiada kamuflażu.

4. **Typ terenu może bardzo pomóc twoim wojskom, zwłaszcza roślinność**. W grze można wyróżnić 4 typy terenu: pusta przestrzeń (1), wysoka trawa/roślinność (2), rzadkie drzewa/las (3) (lub ruiny), gęsty las (4). Na pustej przestrzeni żołnierze są niewidoczni, tylko w pozycji leżącej. W innych typach terenu są ukryci nawet jeśli się poruszają lub stoją. Do gęstego lasu mogą wchodzić tylko żołnierze, ale żaden pojazd. Zwróć uwagę, że działa, pojazdy i czołgi są widoczne mimo przebywania w roślinności. Część umiejętności pozwala ukryć niektóre typy pojazdów kołowych lub gąsienicowych.

5. Strzelaj bez rozkazu (klawisz Q). Wbrew pozorom, bardzo przydatna umiejętność. Każda jednostka ma ta umiejętność uaktywnia, czyli będzie strzelać do wszystkiego co zobaczy i jest w zasięgu. Jeśli ją zdezaktywujesz, będzie tylko odpowiadał ogniem, jeśli zostanie bezpośrednio zaatakowany. Przykładowa sytuacja, kiedy wyłączenie tego rozkazu jest przydatne: posiadasz artylerię o dużym zasięgu, ale masz mało amunicji, więc będziesz wolał sam wyznaczać cele. Nic bardziej nie boli, jak seria z katuszy w jednego zbłąkanego żołnierza, zamiast w kolumnę czołgów tuż za nim. **Wyłączenie tego rozkazu jest też niezwykle ważne dla twoich zwiadowców.** Mają oni donosić tobie o ruchach wojsk, a nie strzelać z karabinu do Tygrysa. Dlatego ukryj swoich ludzi w krzakach i wyłącz ten tryb walki. Bardzo przydaje się podczas tworzenia zasadzek, ale też ucieczki lub odwrotu, gdzie nie chcesz wabić i zdradzać swoich pozycji.

6. Rozkaz Atakuj (A) i Atakuj Cel Naziemny (G). Podczas ruchu, pojazdy automatycznie atakują wrogów w pobliżu, zwłaszcza jeśli mają obrotowe wieże. W przypadku piechoty sytuacja wygląda trochę inaczej. **Piechota po wydanym rozkazie ruchu, nie atakuje w biegu, tylko po dotarciu do miejsca docelowego.** Nawet, jeśli spotkają ukrytego wroga lub natrafią na nowych przeciwników, nie zaczną walki dopóki nie będą na wyznaczonej pozycji. Możesz temu zapobiec wybierając rozkaz Atakuj na docelowym obszarze, ale nie jednostce lub strukturze. Teraz piechota będzie się posuwać naprzód i atakować wszystkie napotkane cele. **Atakuj Cel Naziemny, jest świetną opcją dla czołgów i artylerii. W ten sposób możesz atakować wyznaczony obszar, gdzie spodziewasz się wroga lub wiesz, że przed chwilą tam był.** Jednostki nie będą walczyć z innymi przeciwnikami. Będą za to atakować aż się skończy im amunicja lub wydasz im inny rozkaz, więc nie zapominaj o takich jednostkach.

7. Pamiętaj, że jednostki opancerzone nie zniszczysz karabinami piechoty! Piechota musi mieć broń przeciwpancerną, a pojazdy amunicję przeciwpancerną. Bez tego nie jesteś w stanie poważnie uszkodzić opancerzonego czołgu. Mogą za to ranić lub nawet zabić kierowców pojazdów lekkich np. ciężarówki lub dowódcę, które wychyliła się z wjazdu czołgu. Czołgi są bardziej podatne do obrażenia z boków lub w tył pojazdu. **Niektóre czołgi mają bardzo silny pancerz i niektóre pociski mogą się nawet odbijać nie zadając obrażeń.** Czasem będą mieć uszkodzoną gąsienicę lub silnik, co może naprawić tylko

8. Amunicja i Paliwo. Wszystkie jednostki mają pewien zapas amunicji, a pojazdy również zapas paliwa. Niektóre pojazdy, np. czołgi, mają amunicję do karabinu oraz do działa (pociski przeciwpancerne i wybuchowe). Bez amunicji jednostki nie mogą walczyć, a bez paliwa się poruszać. Każdy brak lub niski stan tych wskaźników jest oznaczony odpowiednią ikoną. Naboje dla amunicji, symbol kanistra dla paliwa. **W prawie każdej misji otrzymasz ciężarówkę dostawczą, które mogą uzupełniać zapasy, często będzie się to działa automatycznie, jeśli w pobliżu są żołnierze/pojazdy, które potrzebują uzupełnień.** Najczęściej uzupełnień będą potrzebować ciężkie czołgi i artyleria. Czasem natrafisz na punkty z zasobami, które mogą pomóc bezpośrednio twoim wojskom lub uzupełnią zapasy dla ciężarówek zapotrzebna.

9. Sanitariusze to najważniejsza jednostka piechoty! Kiedy żołnierz zostanie pokonany, często pada na ziemię (zazwyczaj kiedy zostanie zabity w konwencjonalny sposób, czyli nie od dużych wybuchów). Pojawi się ikona białego krzyża, co oznacza, że jest ciężko ranny i Sanitariusz może takiego żołnierza uratować. Jeśli nie wydałeś rozkazu ataku lub ruchu, będzie on sam podchodził do ciężko rannych żołnierzy w pobliżu swojego lokacji. **Zawsze ratuj Sanitariuszy w pierwszej kolejności. Zdrowie żołnierzy regeneruje się z czasem.**



Czerwona flara oznacza kłopoty! Wróg poprosił o wsparcie i za chwilę zmierzysz się z dodatkowymi oddziałami wroga.

10. Czerwona flara. Kiedy atakujesz pozycje przeciwnika, czasem zobaczysz czerwoną flarę wystrzeloną przez piechotę przeciwnika. **W ten sposób nieprzyjaciel sygnalizuje, że potrzebuje pomocy.** W krótkim czasie (poniżej minuty) przybędzie odsiecz. Czasem są to wojska z innego rejonu mapy, innym razem posiłki spoza mapy. Jeśli twoje siły są niewielkie lub uszczuplone, to warto wycofać się i przygotować do obrony. Nie zawsze przeciwnik będzie cię ścigał. Jeśli posiłki wroga dotrą na miejsce i nie zauważą twoich jednostek, zostaną na miejscu.

Doktryny, czyli opis dowódców i ich umiejętności

Doktryny



Umiejętności możesz wybierać w dowolnej kolejności.

Doktryny to swoiste drzewko talentów, które możesz dowolnie personalizować przed misją płacąc gwiazdkami. Punkty umiejętności zdobywasz za dobre wyniki w czasie misji, maksymalnie 3 gwiazdki. Trudno jest sprecyzować, co dokładnie wpływa na ten wynik, czasem po prostu trzeba mieć dużo punktów za niszczone wrogi, zdobyć różne odznaki za taktyczne podejście do gry (niszczenie z flanki, przejmowanie sprzętu wroga, leczenie ciężko rannych itp) lub zaatakować wroga konkretnym sposobem (np. budując most pontonowy lub przejmując porzucone czołgi wroga).