

Sudden Strike

Opis przejścia gry po stronie Aliantów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sudden Strike

autor: Paweł „SPMKSJ” Majchrowicz

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

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Porady ogólne | 3 |
| Mission 1: Field hospital | 6 |
| Mission 2: France resistance | 6 |
| Mission 3: The bridge | 8 |
| Mission 4: Normandie | 10 |
| Mission 5: Britain | 13 |
| Mission 6: British Fist | 14 |
| Mission 7: Narrow Way | 17 |
| Mission 8: Break Through | 18 |
| Mission 9: Three bridges | 22 |
| Mission 10: V-2 | 24 |
| Mission 11: Rampage | 25 |
| Mission 12: Final Battle | 27 |
| Alianci: Pojazdy opancerzone | 30 |
| Alianci: Piechota | 32 |
| Alianci: Artyleria | 34 |
| Alianci: Pozostałe jednostki | 35 |

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



Sudden Strike to z pewnością jedna z najciekawszych gier strategicznych czasu rzeczywistego, której akcja oparta jest o historyczne kampanie prowadzone w czasie II Wojny Światowej. Producent, firma Fireglow, z bardzo dużą sumiennością oddał większość istotnych jednostek trzech stron konfliktu biorących udział w walkach. Również mapy terenu oparte są o autentyczne dane topograficzne, z uwzględnieniem najważniejszych miejscowości i obiektów o znaczeniu strategicznym, jak mosty czy fortyfikacje.

Sudden Strike w całej swojej złożoności i realizmie nie jest wyłącznie grą RTS, lecz może być postrzegana jako taktyczna symulacja wojenna. Gra zniewala realistyczną scenarią, olbrzymią ilością jednostek mogących brać udział w zmaganiach (do 1000 jednostek w tym samym czasie) jak również rozmiarami obszarów po których możesz się poruszać. Autorzy położyli duży nacisk na szczegółowe dopracowanie wszelkich detali.

W poradniku znalazł się szczegółowy opis przejścia gry po stronie aliantów, z wyszczególnieniem wszystkich misji, jednostek, czołgów i pojazdów. Zarówno początkujących jak i zaawansowanych graczy z pewnością zainteresują porady autora dotyczące możliwych strategii jak i samej gry.

Porady ogólne

Może to dziwnie będzie wyglądać, ale poradnik ten zaczął tłumaczyć najpierw nazwę gry. Sudden Strike, czyli Nagły Atak nie jest tytułem przypadkowym dla tej gry. Generalnie gra polega na tym, aby mieć większe pole widzenia od wroga. Jeżeli my widzimy jednostki wroga, to atakujemy pierwsi z bardzo dużą skutecznością. Jeżeli to wróg nas zaskoczy, to z pewnością poniesiemy duże straty i najprawdopodobniej przegramy. W zestawie tych porad postaram się wytłumaczyć co zrobić, żeby to właśnie nasze jednostki pierwsze oddawały celne strzały w szeregi przeciwnika:

1. Pole widzenia zależy przede wszystkim od rodzaju naszych jednostek. Największe pole widzenia ma piechota, a dokładniej snajperzy (którzy mają takie samo pole widzenia co pole rażenia) zaraz po nich oficerowie (którzy mają takie samo pole widzenia co snajperzy, ale uzbrojeni są tylko w broń krótką), następnie rifleman'i, a zaraz po nich pozostałe jednostki piechoty. Poza piechotą dość duże pole widzenia mają jeepy, potem artyleria, a na końcu czołgi.

2. Pole widzenia zależy także od rodzaju terenu na którym się znajdujemy. Ustawiając naszą artylerię razem z piechotą na wzniesieniu mamy 100% szans na to, że czołgi wroga nas nie zauważą, a my wprost przeciwnie - będziemy mogli zrównać wszystkie jednostki wroga z ziemią.

Drzewa również są bardzo ważnym punktem strategicznym. Zasłaniają jednostki wroga. Bardzo często artyleria komputera jest rozmieszczona właśnie za drzewami. W grze występuje niestety wkurzający bug. Polega on na tym, że czołgi nie mogą przejeżdżać po drzewach. Wszystkie drzewa

w Sudden Strike'u są bardzo twarde i wysokie. Każde z nich jest nieprzejezdne i jeżeli chcemy utorować sobie drogę , to musimy do nich strzelać.

Do punktów strategicznych należą także wieżyczki. Obsadzając swoją piechotę na wieżyczkach, bardzo mocno zwiększamy nasze pole widzenia. Wieżyczkę najlepiej obsadzić przez snajperów. Dzięki temu wybijemy całą piechotę wroga, która jest w naszym polu widzenia. Co innego jeżeli w pobliżu naszych wieżyczek są czołgi, lub inne opancerzone jednostki wroga. Wtedy lepiej ich nie prowokować, bo najprawdopodobniej po prostu podjadą i zniszczą wieżyczkę. W takim wypadku najlepiej trzymać obok wieżyczki w pogotowiu naszą artylerię , lub czołgi. Jeżeli jednak nie mamy takiej możliwości (np. przeciwnik dysponuje o wiele większą ilością wojsk i bez problemu niszczy naszą wieżyczkę razem z artylerią) to musimy spróbować innej taktyki. W takim wypadku najlepiej na wieżyczce postawić oficera i wydać mu rozkaz zakazu strzelania (przycisk „R” na klawiaturze). Następnie wziąć parę czołgów i parę jednostek piechoty i samemu niszczyć jednostki wroga jedną po drugiej, powoli przesuając się do przodu. W takim wypadku możemy ponieść jakieś straty, ale wieżyczka nie zostanie naruszona i dalej będziemy mogli prowadzić ostrzał. Jeżeli widzisz jakieś wieżyczki na terenie wroga, to możesz być pewien , że są obsadzone przez wrogie jednostki. W takim wypadku należy zestrzelić wieżyczki albo snajperami, albo działami dalekiego zasięgu. Jeżeli wjedziemy/ wejdziemy na teren wroga nie niszcząc wieżyczek to staniemy się bardzo łatwym łupem dla artylerii wroga, która na pewno zniszczy wszystkie nasze jednostki zanim zdążą do kogokolwiek wystrzelić.

To samo tyczy się budynków , które są na terenie wroga. Najlepiej wszystkie budynki niszczyć, bo nigdy nie wiadomo , czy są w nich jakieś jednostki wroga. Oczywiście sami również możemy obsadzać swoje jednostki w budynkach. Najlepiej obsadzać po jednym żołnierzu w każdym budynku i wydać mu rozkaz zakazu („R”) strzelania.

Wąskie przesmyki są dobrym punktem strategicznym. Jeżeli mamy pewność , że wróg za pewien czas zaatakuje, to należy poszukać dobrego miejsca do obrony. Jednym z takich miejsc są właśnie wąskie przesmyki. Czołgi należy ustawić zaraz za przesmykiem, kolejno w szeregach. Niestety wojska należy ustawiać „ręcznie” ponieważ autorzy gry nie pomyśleli o wydawaniu takich komend (jedynym sposobem na ustawienie wojsk równo jest wydawanie rozkazu z wciśniętym przyciskiem „ctrl”, ale i tak nie ustawiają się w żądany sposób).Obok Na prawo i lewo od czołgów należy ustawić artylerię. Zaraz za artylerią jednostki zaopatrzeniowe (Supply trucki) aby mogły uzupełniać amunicję artylerii. Zaraz przed czołgami i artylerią należy ustawić piechotę. Takie ustawienie spowoduje, że nasze straty będą znikome (największe straty poniesie piechota), a my możemy pokonać o wiele większą armię wroga, ponieważ przez wąski przesmyk nie przedostanie się zbyt dużo jednostek na raz.

Następnym obiektem wartym zainteresowania są mosty. Przy przechodzeniu przez most na tereny wroga należy bardzo uważać. Prawie na pewno wróg zacznie ostrzał w momencie, kiedy będziemy na moście. W takim wypadku przodem należy wysłać małą, szybką i doświadczoną jednostkę , która zdąży przejechać przez most i zobaczyć jednostki wroga. Kiedy będziemy już znali pozycję wroga, to należy ostrzeliwać to miejsce aż do skutku z howitzer'ów. Jest to bardzo żmudny sposób i w jakiejś danej misji na pewno będzie inny sposób na przejście na drugą stronę (np. wybudowanie mostu pontonowego i zaatakowanie wroga od tyłu).

3. Szybkość poruszania się jednostek jest bardzo ważnym elementem w grze. Jednostki szybkie , takie jak małe czołgi, lub jeepy są jednostkami zwiadowczymi i zazwyczaj ustawia się je przed czołgami ciężkimi. Takie jednostki wyśmienicie nadają się na niszczenie artylerii wroga. Taktyka ta polega na tym, że na tereny wroga wysuwamy najpierw szybkie i zwrotne jednostki, które ciężko trafić. Zaraz za nimi jedzie cała reszta ciężkich czołgów. Kiedy małe jednostki odstąpią tereny wroga, ciężkie jednostki będą mogły rozpocząć ostrzał (większe czołgi mają większy kaliber działa i potrafią strzelać na większe odległości). Oczywiście dużo małych jednostek zostanie zniszczonych, ale cel i tak zostanie osiągnięty i wyniki będą zadowalające.

4. Doświadczenie jednostek jest jedną z najważniejszych rzeczy w grze. Weterani wojenni, czyli jednostki , które uczestniczyły przynajmniej w jednej bitwie , są o wiele lepszą jednostką niż niedoświadczone nowe jednostki. Na czym dokładnie to polega ? Polega to na tym, że każda jednostka ma na dole pasek, który informuje gracza o jej zaawansowaniu i doświadczeniu (experience). Pasek może wynosić od zera do tysiąca w zależności od wyszkolenia jednostki. Tutaj chciałem przekazać kolejną poradę – należy szanować jednostki , które mają wysoki współczynnik

experience ponieważ szybciej się poruszają, mają większy zasięg pola widzenia, i ogólnie są groźniejsze od niewyszkolonych jednostek. Ta porada mogła by być bardzo ważna, jednak jest pewien bug w grze, który pozwala na to, aby wszystkie nasze jednostki były weteranami. Ja sam na ten bug wpadłem trochę późno, bo w ostatniej misji aliantów (final battle). Niestety w tej misji nie zdąży się go wykorzystać, ponieważ Niemcy rozpoczynają bardzo szybko atak. Na czym polega największy i przynoszący największe korzyści bug w Sudden Strike'u? Bug ten polega na tym, że nasze jednostki zdobywają doświadczenie na dwa sposoby : albo strzelając do wroga, lub do przedmiotu neutralnego (wtedy zdobywają tego doświadczenia stosunkowo mało), albo kiedy same są ostrzeliwane (wtedy zdobywają bardzo dużo doświadczenia). Autorzy nie przewidzieli tego, że gracz może sam do siebie strzelać(wydając rozkaz ataku , czyli klawisz „W” lub „D” z klawiatury w zależności o rodzaju jednostki), a zaraz potem naprawiać swoją jednostkę Supply truck'iem. Dzięki temu możemy wyszkolić wszystkie nasze jednostki na maxa , co daje nam niesamowitą przewagę nad wrogiem. Trzeba zarazem uważać, aby nie skończyły się nam zapasy amunicji w Supply truck'ach, które są wykorzystywane do naprawy czołgów.

5. Używanie dział dalekiego zasięgu i innych jednostek rażących na dalsze odległości jest bardzo ważne w grze. Takimi jednostkami możemy niszczyć szeregi wroga samemu będąc nietkniętym. Należy jednak wziąć pod uwagę, że działa te są bardzo niedokładne, jeżeli nie widać konkretnego celu. Taktyka w stylu wyjechać jednostką, zobaczyć gdzie kryje się wróg, wczytać stan gry i prowadzić ostrzał na to miejsce jest bardzo czasochłonna i nużąca. O wiele lepiej ukryć swoją jednostkę w jakimś budynku zakazując jej przy tym ataku, w takim miejscu aby mogła widzieć wroga i wtedy rozpocząć ostrzał z dział o dalekim zasięgu rażenia. Jeżeli nie można ukryć jednostki, to można podejść jakimś piechurem (najlepiej snajperem) tak blisko, abyśmy widzieli wroga, a on nas nie (bez skojarzeń z Big Brotherem) i wtedy prowadzić ostrzał. Taki ostrzał jest o wiele bardziej celny i widzimy w co strzelamy. Można też szybko podjechać czołgiem, strzelić z Howitzer'a i odjechać (cała akcja musi zostać wykonana w tym samym momencie).

6. Jeżeli mamy do dyspozycji katusze lub Calliope (jednostki mające niesamowite pole rażenia), dużo Supply truck'ów i przynajmniej jeden mały czołg to możemy stosować następującą taktykę: Mały czołg musi mieć wysoki współczynnik experience (co najmniej 900), musi być zwrotny i szybki, aby wrogie pociski nie mogły w niego trafić. Tym czołgiem wyjeżdżamy do przodu (czyli na tereny wroga), a katuszami (Calliope'ami) zostajemy z tyłu. Cały czas musimy mieć rękę na pauzie(na klawiaturze: pause/break), aby w razie zauważenia wroga zastopować grę. Kiedy zauważymy małym czołgiem wroga jednostki, możemy zrobić trochę zamieszania i wycofać się nim (nie możemy wycofać czołgu jednym poleceniem, musimy jechać nim bez przerwy, czołg nie może się zatrzymać. Po prostu aby się wycofać, to musimy zrobić czołgiem półkole i nie zatrzymywać się na dłuższą chwilę.). Kiedy już wiemy gdzie wróg się znajduje, to wystrzelamy w to miejsce z katuszy, potem robimy save'a, wyjeżdżamy czołgiem do przodu, aby zobaczyć czy coś przeżyło, jeżeli są tam jednostki mogące zagrozić małemu czołgowi, to wycofujemy się i jeszcze raz używamy katuszy, potem jeszcze raz wjeżdżamy czołgiem i usuwamy niedobitków małym pojazdem. Kiedy już nikogo nie będzie na terytorium wroga, to przesuwamy nasze katusze na to miejsce (oczywiście razem z supply truckam' , a małym czołgiem wysuwamy się na niezbadane terytoria. Czynność tą powtarzamy do skutku.

7. Używaj skrótów na klawiaturze. Są bardzo przydatne i wygodne w użyciu. Konfiguracja jest podobna do konfiguracji z niektórymi gier FPP, czyli W,S,A,D, plus jeszcze Z,X,C, Q,E,R,T. Wszystkie te klawisze są odzwierciedleniem małego panelu umieszczonego po lewej stronie ekranu. Dodatkowo dochodzą klawisze F11 i F12 do save'owania i load'owania , oraz przycisk pause/break służący do pauzowania gry. Klawiatury niestety nie da się zmienić.

Kończąc te porady chciałem jeszcze wypowiedzieć swoje zdanie na temat wykorzystywania bug'ów w grze. Wiem , że jest to nie na temat, ale ktoś może mi zarzucić, że nie gram „fer” i wykorzystywanie takiego bug'u to tak, jakbym grał „na kodach”. Myślę ,że są to dwie różne sprawy. Jeżeli ja znalazłem bug , którego twórcy gry nie przewidzieli i wykorzystuję go, to przecież dalej gram zgodnie z zasadami gry (to tak ja znalezienie luki w obowiązującym prawie). Co innego, jeżeli wpiszę sobie kod na niezniszczalność i chwale się , że przeszedłem grę. Pamiętam, że „Gambler” poruszał podobny problem moralny. Chodziło o to , czy można wykorzystywać to, że w M&M po zabiciu smoka, jeżeli nie podoba nam się nowo zdobyty artefakt to można wczytywać grę i próbować jeszcze raz zdobyć inny artefakt(były generowane losowo). Tam doszli do wniosku, że takie bug'i można wykorzystywać i ja również tak sądzę.

Alianci: Misje

Mission 1: Field hospital

Założenia:

- Wyleczyć rannych żołnierzy
- Naprawić uszkodzone czołgi
- zbombardować wyspę na północnym wschodzie
- zniszczyć skład

Ta misja jest stosunkowo prosta i nie trzeba się zbytnio wysilać.

Najpierw zaznacz wszystkie jednostki piechoty i skieruj je do GMC Jimmy Mobile hospital'ów. Następnie zaznacz GMC Jimmy Supply truck'i i każ im naprawić stojące obok M-8 Greyhound'y. Wszystkie te rozkazy musisz podjąć w tej samej chwili, używając pauzy (na klawiaturze: pause/break). Jak tylko czołgi będą mogły się poruszać, to przemieść je do rogu mapy, ponieważ miejsce w którym się aktualnie znajdują zostanie zbombardowane. Następnie wyszkol wszystkie swoje czołgi używając bug'u o którym napisałem w poradach ogólnych. To posunięcie nie jest konieczne i nie musisz tego robić, jeżeli nie chcesz. Po jakimś czasie dostaniesz zawiadomienie o tym, że bombowce są już gotowe. Zbombarduj wyspę znajdującą się na północnym zachodzie. Następnie wybuduj most pontonowy swoimi Supply truck'ami w miejscu w którym wskaże ci gra (czyli środkowo- wschodnia część planszy). Na wszelki wypadek koło Supply truck'a trzymaj snajpera, abyś widział, co dzieje się po drugiej stronie rzeki.

Następnie wjedź wyszkolonymi czołgami na środek składu, które miałeś zniszczyć. Zniszcz wszystkie budynki, wieżyczki i jednostki, które nasuną ci się pod lufę. Po lewej stronie mostu (od strony składu znajdują się dwa Field gun'y. Podjedź szybko czołgami i zniszcz je. Po prawej stronie znajduje się Heavy machine gun. Również go zniszcz. Za mostem, na wyspie, po lewej stronie jest jeszcze jedno działo. Przejedź czołgami przez most i zniszcz je. Na tym się kończy pierwsza misja.

Mission 2: France resistance

Założenia:

- zniszczyć, lub podporządkować anti-aircraft cannon
- zniszczyć skład amunicji i most



Mapa w tej misji wygląda mniej więcej tak: są trzy lądy, które są oddzielone przez dwie rzeki. Mamy do dyspozycji cztery grupki french commando. Są to świetnie wyszkoleni komandos, którzy potrafią się sami leczyć. Najpierw proponuję podzielić komandosów na południowo – wschodniej części lądu na dwie grupy (np.1 i 2) używając kombinacji klawiszy ctrl + 1 i ctrl + 2. Następnie przesunąć się tymi jednostkami na południe i zaatakować miasto, które się tam znajduje od północy, niszcząc każdy budynek w którym mogą się znajdować Niemcy. Jeżeli tylko ktoś zacznie do Ciebie strzelać, to wycofaj trochę swoje jednostki i dalej prowadź ostrzał.

Zaraz za miasteczkiem w lesie, po południowej stronie drogi, która do tego miasteczka prowadzi, znajduje się niemiecka artyleria. Na razie nie zbliżaj się tam, tylko podporządkuj sobie wschodnią

część miasteczka. Następnie zejdź na południe miasta i skieruj się w kierunku zachodnim. Tam zobaczysz blindage, a nad nim mały domek . Zniszcz te obiekty i przesun swoje jednostki jeszcze trochę na zachód. Wyeliminuj piechotę wroga i artylerię o której wcześniej wspominałem. Nie powinno być żadnych problemów. Następnie kieruj się wzdłuż drogi wychodzącej z miasteczka na północny – zachód. Uważaj na pojedyncze jednostki piechoty wroga znajdujące się na tej drodze. Jeżeli będziesz przemieszczać się powoli, to nie powinno być żadnych problemów.

Przy pierwszym zakręcie, upuść drogę i idź w kierunku zachodnim. Następnie skieruj się na północ. Tu znajdziesz działo przeciwlotnicze. Możesz teraz wybić Niemców , którzy je obsługują. Przejmij działo i obsadź na nich swoich komandosów. Powinny nadlecieć amerykańskie samoloty, które spuszczają spadochroniarzy. Niestety, wszyscy oni zginą, ale odsłonią ci teren , przez co będziesz wiedział gdzie znajdują się jednostki wroga. Pozostałymi jednostkami , które są obok działka skieruj się na zachód , aż dojdiesz do nie asfaltowej drogi. Tą drogą pójdź na północ (chodzi o to , aby ominąć drzewa, które ograniczają zasięg widzenia twoich komandosów). Jeżeli znajdują się tam jakiś czołg, to sprowokuj go, aby zbliżył się do działka. Zniszcz wieżyczkę która znajduje się koło mostu. Teraz idź powoli na wschód, eliminując wszystkie niemieckie jednostki znajdujące się w pobliżu. Znajdziesz tu jeszcze heavy machine gun'a. Uważaj, aby ci starczyło amunicji na eliminowanie kolejnych jednostek. Nie marnuj amunicji na np. rozwalanie wszystkich domów po kolei – to się tutaj nie oplaca.

Kiedy już podporządkujesz sobie teren po południowej stronie mostu, zacznij podporządkowywać teren po północnej stronie mostu. Do tego celu weź jednostki znajdujące się na północno-wschodniej części lądu po zachodniej stronie od mostu. Zbliżaj się nimi powoli na wschód i pamiętaj aby zniszczyć wieżyczkę. Wyeliminuj wszystkie jednostki wroga. Znajdziesz tam Trophy AA gun'a (zaraz koło domu po południowej stronie). I heavy machine gun'a (na wschód od wieżyczki, za workami piasków). Najlepiej ustaw swoich komandosów w jednej linii. Kiedy zejdiesz jeszcze trochę na południe zauważysz skład amunicji, który w założeniach masz zniszczyć . Zaraz za składem (dokładniej po wschodniej stronie znajduje się jeszcze jedno działko. Obsadź swoich żołnierzy na tych działkach i zniszcz nimi skład amunicji, oraz wszystkie budynki. Teraz musisz się spieszyć. „Nadpsuj” most działkami które objąłeś. I szybko przejdź swoimi komandosami na południową stronę mostu. W momencie, kiedy komandosi będą na moście podłóż miny tam miny i idź dalej.

Teraz masz do dyspozycji bombowce. Most możesz zniszczyć jak ci się podoba – możesz poczekać aż wrogie jednostki będą po nim przejeżdżać i wysadzą miny, możesz sam wysadzić miny strzelając do nich, możesz rozkazać bombowcom zbombardowanie mostu ,lub możesz przemieścić działko które na początku zdobyłeś i nim zacząć strzelać do mostu – do wyboru do koloru.