

# Axis & Allies

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Axis & Allies**

**autor: Rafał „Yossa” Nowocień**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## SPIS TREŚCI

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| <b>Wstęp</b>                              | <b>3</b>  |
| <b>Bitwy</b>                              | <b>4</b>  |
| <b>Mapa strategiczna</b>                  | <b>5</b>  |
| <b>Jednostki (regimenty)</b>              | <b>6</b>  |
| <b>Jednostki zmechanizowane</b>           | <b>7</b>  |
| <b>Czołgi</b>                             | <b>9</b>  |
| <b>Piechota</b>                           | <b>12</b> |
| <b>Spadochroniarze</b>                    | <b>16</b> |
| <b>Generałowie i ich cechy specjalne</b>  | <b>17</b> |
| <b>ZSRR</b>                               | <b>17</b> |
| <b>USA</b>                                | <b>21</b> |
| <b>Wielka Brytania</b>                    | <b>26</b> |
| <b>Niemcy</b>                             | <b>30</b> |
| <b>Japonia</b>                            | <b>34</b> |
| <b>Kampania Aliantów (Allies)</b>         | <b>39</b> |
| <b>Misja 1: Battle of El Alamein</b>      | <b>39</b> |
| <b>Misja 2: Battle of Guadalcanal</b>     | <b>40</b> |
| <b>Misja 3: Battle of Stalingrad</b>      | <b>41</b> |
| <b>Misja 4: Battle of Kursk</b>           | <b>42</b> |
| <b>Misja 5: Road to Rome</b>              | <b>44</b> |
| <b>Misja 6: Operation Overlord: D-Day</b> | <b>45</b> |
| <b>Misja 7: Normandy Breakout</b>         | <b>47</b> |
| <b>Misja 8: Operation Market Garden</b>   | <b>48</b> |
| <b>Misja 9: Battle of the Bulge</b>       | <b>49</b> |
| <b>Misja 10: Fall of Berlin</b>           | <b>50</b> |
| <b>Misja 11: Battle of Iwo Jima</b>       | <b>51</b> |
| <b>Misja 12: Invasion on Okinawa</b>      | <b>52</b> |
| <b>Kampania Osi (Axis)</b>                | <b>53</b> |
| <b>Misja 1: Airdrop on Crete</b>          | <b>53</b> |
| <b>Misja 2: Battle of El Alamein</b>      | <b>54</b> |
| <b>Misja 3: Battle of Suez Canal</b>      | <b>55</b> |
| <b>Misja 4: Battle of Stalingrad</b>      | <b>57</b> |
| <b>Misja 5: Invasion on Australia</b>     | <b>58</b> |
| <b>Misja 6: Battle of Kursk</b>           | <b>59</b> |
| <b>Misja 7: Defense of Normandy</b>       | <b>60</b> |
| <b>Misja 8: Operation Sealion</b>         | <b>61</b> |
| <b>Misja 9: Invasion on India</b>         | <b>62</b> |
| <b>Misja 10: The Burning of Moscow</b>    | <b>63</b> |
| <b>Misja 11: Assault on Midway</b>        | <b>65</b> |
| <b>Misja 12: Invasion on Hawaii</b>       | <b>66</b> |

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](http://www.gry-online.pl)

Wstęp



Witam w poradniku do gry *Axis & Allies*, strategii czasu rzeczywistego rozgrywanej się w realiach II Wojny Światowej. Znajdziesz tu szczegółowe wskazówki dotyczące rozgrywania bitew taktycznych i planowania rozgrywki w opcji Word War II, przegląd umiejętności wszystkich generałów występujących w grze, uwagi na temat prawidłowego doboru i wykorzystania poszczególnych typów jednostek oraz opis wszystkich kampanii dostępnych w opcji Campaign.

Zapraszam do lektury!

**Rafał „Yossa” Nowocień**

## Bitwy

Prawie wszystkie bitwy w grze wyglądają bardzo podobnie. W pierwszej kolejności zakładamy bazę (czasem trzeba wcześniej wywalczyć sobie wolny teren), potem stawiamy kolejne budowle, broniąc ich przed atakami wroga z lądu lub powietrza, a wreszcie, zebrawszy odpowiednią grupę uderzeniową (lub kilka grup) sami przypuszczamy atak, stopniowo zdobywając teren. W ramach tego schematu wyodrębnić jednak można kilka ogólnych prawidłowości, które sprawdzają się w większości sytuacji, z jakimi zetkniemy się na polu bitwy:

- Jeśli przeciwnik dysponuje lotnictwem, staraj się likwidować je (za pomocą własnych bombowców lub opcji typu Carpet Bombing/Kamikaze/V Weapons/Atomic Bomb) w pierwszej kolejności. Jedyną naprawdę skuteczną obroną jest niszczenie wrogich lotnisk. Budowanie własnej obrony przeciwlotniczej jest kosztowne i zazwyczaj mało skuteczne, bo nawet zestrzelony samolot przeciwnika może staranować nasz budynek, czyniąc wiele szkód. Co jakiś czas patroluj z powietrza obóz wroga, i gdy tylko postawi nowe lotnisko, niszcz je jak najszybciej.
- Wykorzystuj pancerniki nie tylko do wysadzania desantu na brzeg, lecz także niszczenia wrogich instalacji i oddziałów. Ich działa mają duży zasięg, a w zasadzie poza lotnictwem i pancernikami przeciwnika nie posiadają żadnych „naturalnych wrogów”.
- Jeśli to możliwe, inwestuj w czołgi. Ten typ oddziałów jest najbardziej uniwersalny (skuteczna walka zarówno z czołgami, jak i piechotą) i bardzo szybko przemieszcza się między odległymi punktami mapy, co często może mieć kluczowe znaczenie dla powodzenia wielu operacji.
- Jeśli nie stać Cię na dobre czołgi, korzystaj z mieszanych oddziałów piechoty i halftracków. Jeśli połączysz w jednej grupie np. regimenty piechoty przeciwpancernej (Anti-Tank Infantry) i zmechanizowanej (Mechanized Infantry), otrzymasz dość wszechstronny, dobry jakościowo, i w miarę tani zespół uderzeniowy.
- Wiele specjalistycznych jednostek (np. saperzy, regimenty artyleryjskie i przeciwlotnicze) jest słabo przygotowanych do bezpośredniego starcia. Jeśli nie chcesz ich stracić, zapewnij im odpowiednią, bezpośrednią osłonę.
- Jeśli zmuszony jesteś do obrony, przygotuj się odpowiednio wcześniej – obsadź budynki dobrą piechotą, w miarę możliwości zabezpiecz bazę bunkrami (w pierwszej linii zwykłe bunkry, za nimi działa, całość osłonięta bateriami przeciwlotniczymi), przyszykuj odwód do kontrataku.
- Gdy Twoja grupa uderzeniowa gwałtownie traci siły w walce z przeważającym wrogiem, jak najszybciej wycofaj ją na własny teren. Jeśli do domu dotrze choćby ostatni poharatany pojazd, cały regiment rychło odzyska siły i ponownie będzie gotów do walki.

**Mapa strategiczna**

Mapa strategiczna podzielona jest na kilkadziesiąt obszarów, między którymi przemieszczane są figurki symbolizujące różne typy oddziałów symbolizujących armie poszczególnych państw. Ponieważ gra toczy się do zdobycia dwóch stolic państw należących do wrogiej koalicji (niezależnie od tego, czy gramy aliantami, czy jako państwo Osi), warto przewidywać z góry kierunki uderzeń przeciwnika, ewentualnie blokując mu dostęp do stolicy własnej lub sojusznika. Jeśli nie pomyślisz o tym wcześniej, możesz znaleźć się w sytuacji, gdy wszystkie własne oddziały masz daleko od domu, a wróg w 2-3 ruchach (jedna to kolejka to przemieszczenie armii o 1 terytorium w dowolnym kierunku) może zaatakować Twoją stolicę! Ponieważ każde posiadane terytorium przynosi określony dochód, zarobione środki możemy zainwestować w nowe armie lub różnego typu unowocześnienia. Atakując nowe terytorium warto robić to z wykorzystaniem kilku typów armii równocześnie – dzięki temu, gdy dojdzie do bitwy, mamy dostęp do kwater różnego typu jednostek.



**Dwa marne działka na taką chmarę czołgów?!**

**Jednostki (regimenty)**

Poniższe zestawienie regimentów wszystkich stron konfliktu nie uwzględnia ich siły ataku i obrony, jedynie koszty zakupu i utrzymania. Wynika to z faktu, że dwa pierwsze wymienione współczynniki podlegają zbyt wielu modyfikacjom i zmianom, by tego rodzaju informacja była użyteczna dla gracza. Co więcej, w ramach jednego regimentu występować może nawet trzy typy pododdziałów (np. obsługa dział, działo i pojazdy osłonowe), z których każdy posiada inne współczynniki zadawanych obrażeń i obrony, dodatkowo modyfikowanych przez teren, doświadczenie regimentu i rodzaje posiadanych ulepszeń. Sensowniejsze jest raczej wskazanie które jednostki są najlepsze do określonych zadań, a których należy unikać w trakcie werbunku nowych regimentów. Informacje o wszystkich jednostkach dotyczą ich wersji standardowych.

Wyjaśnienie opisu:

**Koszt zakupu:** ilość pieniędzy, jaka odejmowana jest od ich ogólnej puli w chwili zwerbowania regimentu.

**Zużycie amunicji:** o ile jednostek spada przychód amunicji w chwili werbunku danego regimentu. Przykład: jeśli nasz poziom przychodu amunicji wynosi +20 i werbujemy regiment o zużyciu amunicji -15, nasz nowy poziom przychodu amunicji wynosi +5.

**Zużycie paliwa:** jw., ale dotyczy przychodów paliwa.

**Ilość slotów:** o ile slotów spada nasz limit posiadanych oddziałów. Jeśli np. wynosi on 15, a ilość slotów danego regimentu wynosi 1, to po jego zwerbowaniu ilość slotów, jakie mamy do dyspozycji spada do 14.

## J e d n o s t k i   z m e c h a n i z o w a n e



**Nazwa:** Halftrak

**Koszt zakupu:** 85

**Zużycie amunicji:** -15

**Zużycie paliwa:** -

**Ilość slotów:** 1

**Opis:** Podstawowa jednostka zmechanizowana, dobra do walki ze słabą piechotą i jednostkami przeciwlotniczymi/artyleryjskimi. Typowa „zapchajdziura”, jeśli nie dysponujesz dobrą piechotą.



**Nazwa:** Anti-Aircraft Halftrak

**Koszt zakupu:** 107

**Zużycie amunicji:** -5

**Zużycie paliwa:** -15

**Ilość slotów:** 1

**Opis:** Jednostka do zwalczania samolotów, przydatna w miejscach, gdzie nie możesz postawić bunkrów przeciwlotniczych.



**Nazwa:** Anti-Tank Halftrack

**Koszt zakupu:** 128

**Zużycie amunicji:** -10

**Zużycie paliwa:** -15

**Ilość slotów:** 1

**Opis:** Stosunkowo tania jednostka przeciwpancerna, skuteczna wobec lekkich i średnich czołgów. Niezbyt dobra w walce z piechotą.



**Nazwa:** Artillery Halftrack

**Koszt zakupu:** 128

**Zużycie amunicji:** -10

**Zużycie paliwa:** -15

**Ilość slotów:** 1

**Opis:** Jednostka artylerii, atakująca przeciwnika z dystansu. Skuteczna przeciwko budynkom. Bardzo słaba w bezpośredniej walce, musi być chroniona przez czołgi lub piechotę.