

Battlestations: Midway

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Battlestations: Midway

autor: Paweł „PaZur’76” Surowiec



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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Misje główne (Kampania)	13
Misja 1 „Stationed at Pearl”	13
Misja 2 „Defense of the Philippines”	18
Misja 3 „Running the Palawan Passage”	23
Misja 4 „Vengeance at Luzon”	29
Misja 5 „Raid on Balikpapan”	35
Misja 6 „Holding the Lombok Strait”	39
Misja 7 „Rendezvous in the Java Sea”	45
Misja 8 „Strike on Tulagi”	52
Misja 9 „Battle of the Coral Sea”	58
Misja 10 „Turning Point at Midway”	65
Misja 11 „Endgame at Midway”	71
Misje-wyzwania: okręty	76
Misja 1 „Strike on the Monster”	76
Misja 2 „Battle of the Java Sea”	81
Misja 3 „Hunt for the Cruiser”	85
Misja 4 „Might of Yamato”	90
Misje-wyzwania: samoloty	95
Misja 1 „Shortage of Reinforcements”	95
Misja 2 „Saving Tulagi”	99
Misja 3 „Attack on Force Z”	104
Misje-wyzwania: okręty podwodne	108
Misja 1 „Crucial Cargo”	108
Misja 2 „Periscopes Threatening”	113
Misja 3 „Coup de Grace”	117

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



Miło mi zaprezentować wam poradnik do „Battlestations: Midway”, całkiem przyjemnej i grywalnej pozycji, łączącej w sobie dwa gatunki: taktycznej strategii czasu rzeczywistego i zręcznościowego quasy symulatora. Tytułu, którego dynamiczna akcja toczy się w latach 40 ubiegłego wieku na Pacyfiku i koncentruje na starciach dwóch potęg militarnych – Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej i Cesarstwa Wielkiej Japonii. Potęg morskich, gwoli ścisłości.

Znajdziecie tutaj bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich epizodów składających się na kampanię dla pojedynczego gracza, a także wszystkich misji-wyzwań (dodatkowych). Solucja dotyczy średniego poziomu trudności (regular) w grze. Mało tego – postarałem się również wykonać bardzo ciężką pracę i dostarczyć wam informacji na temat (prawie) wszystkich celów ukrytych w tych misjach (czyli już zupełnych bonusów). Opisy przejść poszczególnych aktów historii okrasilem także stosownymi rycinami map.

Życzymy wam więc – ja i Rita Hayworth z obrazka obok – miłej lektury i takiej samej liczby startów co i lądowań na wszelkich „pływających lotniskach” dla wszystkich waszych samolotów, oraz stopy wody pod kilem dla waszych pancerników.

Paweł „PaZur’76” Surowiec

Garść porad

Na początek kilka porad, z których część wyda wam się pewnie trywialna i oczywista ale łatwo w trakcie zabawy tą – jakby nie było – bardzo dynamiczną i niełatwą grą zapomnieć nawet o tak prostych rzeczach, których owe porady dotyczą.



Akademia Marynarki Wojennej ukończona, ale prymusem to chyba nie byłam ;-)...

Zanim zabierzesz się do właściwej rozgrywki przejdź cały, lekko przydługi i nudny samouczek (Naval Academy) – pozwoli ci on przyzwyczaić się do dosyć nietypowego sterowania, a przede wszystkim opanować w stopniu niezbędnym dowodzenie podległymi jednostkami.

W grze znajdziemy również encyklopedię uzbrojenia – jej lektura (poza tym, że jest ciekawa) również może się bardzo przydać i dostarczyć sporo cennych informacji o jednostkach przeciwnika.



Co też my tu mamy – pancernik Yamato? Phiii...

A teraz już konkretniej.

Gdy dowodzisz okrętem podwodnym największe zagrożenie dla twojej łajby stanowią niszczyciele i kutry torpedowe wyposażone w sonar potrafiący namierzyć twoją łódź w głębinach i uzbrojone w bomby głębinowe. A nawet jeśli kutry nie mają sonarów to - wszystko na to wskazuje - ich załogi posiadają jakiś szósty zmysł wykrywania zanurzonych OP. Przeciwników tych (i ich bomb) można niby unikać schodząc na maksymalną głębokość ale raz, że ciśnienie wody powoli ale nieubłaganie zgniata wówczas kadłub twojego kruchego okrętu, a dwa - to rozwiązanie tymczasowe, połowiczne. Lepiej jest więc podjąć walkę. I jest jeden, bardzo skuteczny sposób na jej wygranie. Mianowicie, płynąc na głębokości peryskopowej, pozwalamy by wrogi niszczyciel namierzył nas swoim sonarem. Gdy zbliży się już dosyć blisko (powiedzmy na odległość dwóch-trzech jego długości) stopujemy silniki. Nasza prędkość spada do zera, przestajemy hałasować śrubą i niszczyciel traci kontakt dźwiękowy - odbija wówczas lekko, przecinając nasz kurs przed dziobem albo za rufą. Jeśli nie chce z jakichś sobie tylko znanych powodów przeciąć tego kursu to również jest na to rada - znowu uruchamiamy na moment silnik i po kilku sekundach ponownie go wyłączamy.



Niszczyciel nieprzyjaciela musi połączyć haczyk (czyt. ponownie złapać z nami na moment kontakt), zrobić zwrot i w końcu przeciąć kurs naszej łodzi podwodnej. A wtedy wystarczy już tylko odłożyć odpowiednią poprawkę „pi razy drzwi” i rozpruć mu burtę dwiema torpedami (wysrzelonymi z wyrzutni dziobowych bądź rufowych – zależnie od sytuacji). Wróg nie może jednak przepływać zbyt blisko naszego OP bo torpedy, nawet jeśli były dobrze wymierzone, przejdą pod nim. Bardzo skuteczna taktyka, którą producent powinien chyba trochę ograniczyć jakimś patchem...

No i co, cwaniaczku, dałeś się zrobić w konia. Było mnie obrzucać bombami głębinowymi!?

Okręt podwodny ma to do siebie, że często musi się wynurzyć by załoga mogła zaczerpnąć świeżego powietrza. Jednak wynurzenie gdy w pobliżu czai się nieprzyjaciel jest z oczywistych względów niebezpieczne. Są więc trzy sposoby by zminimalizować ryzyko, że to będzie ostatni haust powietrza dla dzielnych podwodniaków. Pierwszy – wypływamy na powierzchnię oddalwszy się wcześniej od nieprzyjaciela, staramy się pozostawać zwróceniem do niego rufą by stanowić jak najmniejszy cel do trafienia, ewentualnie ostro manewrujemy, wykonując gwałtowne zwroty by uniknąć pocisków. A jeszcze lepiej jest oddalić się, zrobić zwrot o 180 stopni i wynurzyć się dziobem do wroga by nasze działo pokładowe mogło strzelać – no ale taki manewr trzeba sobie już odpowiednio wcześniej zaplanować... Czerpiemy maksimum powietrza i schodzimy pod wodę.

Drugi sposób – wynurzamy się przy burcie jakiegoś statku „cywilnego” wroga (tankowca, transportowca, itp. – o ile takie są w pobliżu), zasłaniając się nim od wrogiemu okrętu wojennego. Wprawdzie te statki też czasami dysponują jakimś lichym uzbrojeniem ale można takie kiepskie działko szybko zneutralizować własnym. Poza tym nieprzyjaciel nie liczy się ze swoimi i strzela nawet do naszej „zasłony”, ułatwiając nam zadanie. Trzeci sposób (w/g mnie najlepszy): wypływamy dosłownie na sekundę, tak by tylko kiosk okrętu wyszedł ponad lustro wody i zaraz dajemy nurka z powrotem. Operację powtarzamy aż do złapania maks. ilości powietrza. Oczywiście wróg będzie strzelał, gdy nas zobaczy na wodzie, ale przez tak krótką chwilę nie powinien się zdążyć wstrzelać.



Żałoga, przygotować się do abordażu!

By zatopić niszczyciel lub statek transportowy trzeba dwóch torped, krążownik powinien pójść na dno po trzech/czterech, zaś pozostałe, większe pływające „żelazka” (pancerniki, lotniskowce) mogą przejawiać zapotrzebowanie nawet na sześć takich śmiertelnych cygar. Uwaga ta tyczy się zarówno torped odpalanych przez okręty podwodne, jak i niszczyciele, czy zrzuconych przez samoloty torpedowe. Do strzału staramy się podejść jak najbliżej do wroga, nie dając mu szansy na uniknięcie posłanych w jego kierunku podwodnych cygar. Ach, i jeszcze jedno – staramy się by poszczególne nasze ataki torpedowe (przede wszystkim te z użyciem samolotów) były wykonane w krótkim okresie czasu. Inaczej po zainkasowaniu kilku torped, które jednak nie zatopiły celu wróg naprawi uszkodzenia/załatą większość przecieków i cała zabawa zacznie się od nowa.



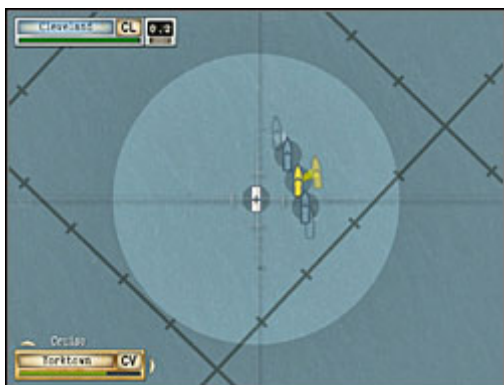
Trzy, prawie jednocześnie trafienia torpedami – oj, sporo łatania będą mieli.

Salwą torped staramy się pokryć całą sylwetkę celu – jedno cygaro odpalamy w dziób, drugie w rufę, pozostałe w śródkręcie. W ten sposób jeżeli wróg wykona nawet jakieś uniki (np. da całą wstecz) powinien oberwać przynajmniej jedną lub kilkoma torpedami. Porada ta dotyczy głównie ataku wykonywanego przez łódź podwodną. Z kolei gdy mamy pod swoją komendą kilka niszczycieli, również uzbrojonych w torpedy, dobrze jest zaraz na początku gry wydać im rozkaz (poprzez menu uruchamiane Altem) używania ich w/g własnego uznania (widzimisię). Potem, w ferworze walki łatwo o tym zapomnieć albo własnoręcznie odpalanie torped z każdego z tych niszczycieli nastrecza trudności, powoduje, że się gubimy w grze.

Wystrzelone torpedy (ich tory) widać na mapie (klawisz Tab) w maksymalnym jej zbliżeniu. Tych posłanych przez wroga w naszym kierunku staramy się uniknąć zmieniając kurs, przyspieszając lub zwalniając, a nawet całkowicie stając w miejscu. Jeśli nie ma szans na zrobienie uniku robimy gwałtowny zwrot na zbliżające się śmiertelne cygara, dziobem do nich – a nóż-widelec zamiast całą salwą oberwiemy tylko dwiema. A dziobem dlatego bo zwykle nic w nim nie ma (i w mordę, przepraszam – w dziób można oberwać), podczas gdy pod rufą kryje się śruba, a w samej rufie maszynownia/sterownia – newralgiczne dla manewrowości okrętu.



Ufff, było blisko...



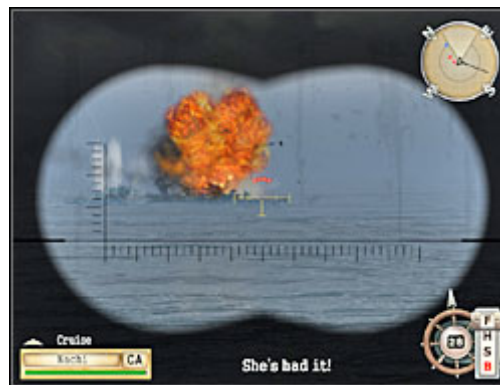
Kawał pustego oceanu dookoła a tu tłok jak w autobusie miejskim w godzinach szczytu.

Kiedy dysponujemy kilkoma okrętami jeden z nich jest zwykle ważniejszy od innych, np. często jest to lotniskowiec. Przeciwnik, znając jego wartość, stara się go zatopić między innymi torpedami. Dobrze jest więc chronić takie pływające lotnisko (czy inne ważne „żelazko”) ustawiając pozostałe swoje okręty wojenne idące z nim w formacji/szyku dosyć ciasno i tak, by swoimi kadłubami niejako „ekranowały” (zasłaniały) burty ważniaka od strony, z której nadlatują samoloty torpedowe wroga. Lepiej stracić od torpedy jakiegoś marnego niszczyciela niż lotniskowiec... Uszykowanie zmieniasz wybierając z menu rozkazów (uruchomianego Altem) „Formację”, a potem przeciągając LPM na mapce, która się pojawi kółka miejsc docelowych dla okrętów.

Poza tym samoloty torpedowe nieprzyjaciela podchodząc do swojego celu będą najpierw musiały się przebić przez ścianę ognia plot. naszych ekranujących go okrętów wojennych.

Z kolei gdy toczymy walkę artyleryjską kilkoma swoimi jednostkami pływającymi należy je ustawić w szeregu, jedną za drugą, by wszystkie mogły ostrzeliwać cel, nie przeszkadzając sobie wzajemnie – siła ognia jest wówczas potężna. No i oczywiście staramy się aby nasza łajba (i pozostałe) cały czas była zwrócona burtą do przeciwnika co by wszystkie wieże działowe mogły prowadzić ogień.

Ogień z dział pokładowych naszego okrętu staramy się otwierać już z maksymalnego możliwego dystansu, patrząc na cel przez lornetkę i przybliżając widok ŚPM (środkowym przyciskiem/trzecim przyciskiem/kółkiem myszki). Największym zasięgiem i najpotężniejszymi działami dysponują pancerniki, średnim – krążowniki, a najmniejszy zasięg i najsłabszą artylerię mają niszczyciele. Staramy się mierzyć (odkładając „na oko” poprawkę na ruch celu) w magazyny amunicji (ich eksplozje potrafią w mgnieniu oka zatopić wrogie „żelazko”), znajdujące się zwykle pod wieżami działowymi, choć ewentualne trafienie w nie to w tej grze raczej kwestia przypadku i szczęścia.



Celna salwa w magazyn amunicji i pojedynek jest rozstrzygnięty.

Kropki widniejące pod celownikiem - **zielone**/żółte/**czerwone**/fioletowe – oznaczają odpowiednio: wieża działowa widzi cel/ten znajduje się w zasięgu ognia/można do niego strzelać (**zielona**), trwa ładowanie działa lub jego obracanie w kierunku celu (żółta), wieża nie może strzelać ze względu na brak zasięgu lub widoczności celu albo jej uszkodzenie (**czerwona**). Z kolei fioletowa kropka występuje chyba tylko w przypadku okrętów podwodnych i oznacza, że do danej wyrzutni torpedowej nie ma już cygar (nowych niestety nie można załadować w bazie/stocznii).



Bombowce atakują cel podchodząc do niego w osi wzdluznej, samoloty torpedowe zaś z boku (z burty).

Zanim zaatakujemy wrogie okręty swoimi bombowcami (obojętnie czy tymi zrzucającymi bomby z lotu poziomego czy nurkowcami) lub samolotami torpedowymi, wyznaczmy im odpowiednie trasy podejścia bo gra za nas tego nie robi. Szczególnie tyczy się ta porada samolotów torpedowych, które – jeśli się o nie wcześniej nie zatroszczyć – lubią zaatakować wroga pod jakimś głupim kątem (np. od dziobu), a wówczas chybają torpedami bo cel jest mały/wąski. Tak więc bombowce powinny podejść do celu w jego osi wzdluznej, zaś samoloty torpedowe - z burty. Gdy nasze maszyny znajdą się już na odpowiednim kursie dopiero wtedy można im wskazać konkretne cele i ewentualnie samemu poprowadzić atak.

Bombowce nurkujące i ich bomby w/g mnie niespecjalnie się przydają (preferowałem samoloty torpedowe) oprócz dwóch sytuacji – bombardowania pokładów startowych lotniskowców i oczywiście jego instalacji lądowych. Do tego pierwszego zadania jeszcze lepiej jest przydzielić zwykłe bombowce zrzucające swój śmiertelny ładunek z lotu poziomego (ang. level bombers), np. Latające Fortece B-17 czy B-25 Mitchell. Jeśli jednak uparteś się atakować nurkowcami najpierw lepiej zobacz jak się prawidłowo zrzuca bomby z nurkowania – podejrzuj jak robi to (automatycznie) komputer, gdy wskaże mu się cel (nie ruszaj myszki podczas podglądania, chyba, że z wciśniętym Ctrl): samolot zmniejsza prędkość, przewraca się na grzbiet i nurkuje.



Japończycy tam na dole pewnie długo będą pamiętać ten stalowy deszcz, który na nich dzisiaj spadł.