

Battlestations: Pacific

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Battlestations: Pacific

autor: Paweł „PaZur_76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Eidos Studios, Wydawca SCI / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland
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
Kampania japońska	6
Misja 1 „Attack on Pearl Harbor”	6
Misja 2 „Destruction of Force Z”	11
Misja 3 „Battle of Java Sea”	16
Misja 4 „Saving the Shoho”	21
Misja 5 „Invasion of Port Moresby”	26
Misja 6 „Hunt for the USS Hornet”	37
Misja 7 „Invasion of Midway”	46
Misja 8 „Defense of Guadalcanal”	54
Misja 9 „Solomons’ Skirmish”	60
Misja 10 „Attack on Sydney Harbour”	68
Misja 11 „Seizing the Fiji’s”	74
Misja 12 „Meet the Germans”	81
Misja 13 „The Road to Hawaii”	88
Misja 14 „Invasion of Hawaii”	95
Kampania amerykańska	105
Misja 1 „Battle of the Eastern Solomons”	105
Misja 2 „Battle of Cape Esperance”	109
Misja 3 „Battle of Santa Cruz”	116
Misja 4 „Defense of Henderson Field”	125
Misja 5 „1 st Battle of Guadalcanal”	131
Misja 6 „2nd Battle of Guadalcanal”	136
Misja 7 „Invasion of Tarawa”	143
Misja 8 „Battle of the Philippine Sea”	150
Misja 9 „Divine Winds of Leyte”	159
Misja 10 „Battle of Cape Engano”	166
Misja 11 „Sub on Patrol”	173
Misja 12 „Air Raid against Indochina”	181
Misja 13 „Invading Iwo Jima”	190
Misja 14 „Battle of Okinawa”	199
Dodatki	210
Ukryte osiągnięcia	210
Odznaki	210

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

Battlestations: Pacific ponownie pozwala wziąć udział w zmaganiach, których areną stał się w czasie II wojny światowej Ocean Spokojny. W przeciwieństwie do pierwszej odsłony serii tym razem mamy jednak okazję rozegrać kampanię japońską, obfitującą w wiele fikcyjnych wydarzeń, włącznie ze zwycięstwem nad Stanami Zjednoczonymi i podbiciem Hawajów. W poradniku, który przygotowałem do tej gry znajdziesz sporo wskazówek taktycznych i map do wszystkich misji z obu kampanii dla pojedynczego gracza (a więc także amerykańskiej). Dzieło wieńczy przedstawienie wymagań, które należy spełnić by cieszyć się ściśle tajnymi osiągnięciami (achievements).

Oznaczenia zastosowane w poradniku:

czzerwony, wytłuszczony druk – cele główne, których zrealizowanie jest konieczne by ukończyć daną misję

niebieski, wytłuszczony druk – cele drugorzędne, których realizacja pozwala cieszyć się ze srebrnego medalu przyznanego za ukończoną misję

zielony, wytłuszczony druk – cele ukryte, za ich zrealizowanie otrzymasz złoty medal (zakładając, że wypełniłeś również zadania główne i dodatkowe)

Tutaj mała uwaga: w samej grze panuje drażniąca i utrudniająca połapanie się niezgodność (np. co do kolejności), jeśli chodzi o wyszczególnienie celów misji w odprawach przed nimi, a w podsumowaniach po nich – w swoim poradniku starałem się te cele „uczesać” jak najlepiej się dało.

wytłuszczony druk – odblokowywane jednostki (w nagrodę za ukończenie misji lub np. zdobycie w niej złotego medalu)

wytłuszczony, pochylony druk – sekretne osiągnięcia (achievements) (patrz: rozdział poradnika pt. „Ukryte osiągnięcia”)

pochylony druk – odznaki, które można zdobyć w trakcie wykonywania zadań (patrz: rozdział „Odznaki”)

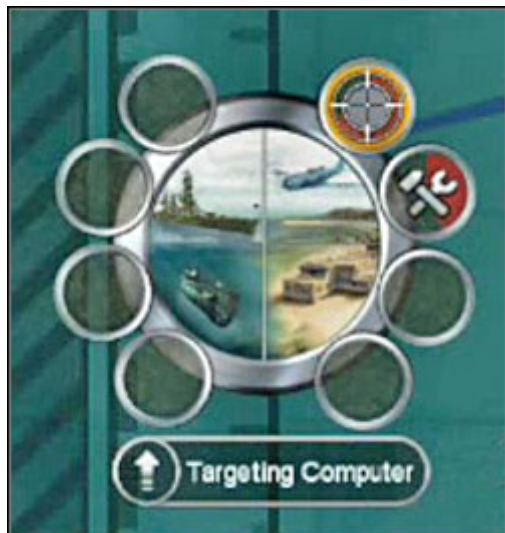
Paweł „PaZur_76” Surowiec

Garść porad

Najpierw tabelka oznaczeń okrętów, z którymi spotkasz się w grze:

Skrót	Jego rozszyfrowanie
DD	Niszczyciel (Destroyer)
CL	Lekki krążownik (Light Cruiser)
CA	Ciężki krążownik (Heavy Cruiser)
BB	Pancernik (Battleship)
CV	Lotniskowiec (Aircraft Carrier)
CVE	Lotniskowiec eskorty (Escort Carrier)
AP	Statek transportowy (Transport Ship)
AK	Frachtowiec (Cargo Ship)
PT	Kuter patrolowy (Patrol Boat)
SS	Okręt podwodny (Submarine)
LST	Okręt desantowy do przewozu czołgów (Landing Ship (Tank))
LCVP	Okręt desantowy przewożący pojazdy i personel wojskowy (Landing Craft (Vehicle/Personnel))
LSM	Średni okręt desantowy (Landing Ship Medium)
AO	Tankowiec (Fleet Oiler)

A teraz kilka zdań na temat jedynej, znaczącej nowości, która pojawia się w *Battlestations: Pacific*, czyli panelu/menadżera „wsparcia morskiego” (Naval Supplies).



Owo wsparcie to dodatkowe jednostki, technologie i udogodnienia, z których możemy korzystać w trakcie gry. Dostęp do tych bonusów uzyskujemy poprzez wykonywanie zadań dodatkowych i ukrytych w kolejnych misjach kampanii dla pojedynczego gracza lub zdobywając neutralne wyspy (w trybie dla wielu graczy). Najlepiej używać ich spoglądając na mapę zapewniającą lepszy przegląd sytuacji taktycznej – ten sposób pozwala łatwiej, szybciej i lepiej wybierać cele dla jednostek wsparcia, które mamy zamiar za chwilę wezwać. Wsparcie dostępne jest w trzech rodzajach: 1) wsparcia lotniczego, 2) aktywnych udogodnień i 3) technologii.

Wsparcie lotnicze to klucz (3 maszyny) lub dwa samolotów wszelkiego typu (od torpedowych po bombowce), uzbrojonych w najprzeróżniejszą broń (rakiety, bomby głębinowe), który po wezwaniu zaatakują wybrany przez nas cel. Nad samolotami tymi nie sprawujemy żadnej kontroli, czasami mogą one zostać zestrzelone i zwykle możemy skorzystać z nich tylko raz w ciągu całej misji. Z ciekawszych jednostek warto tu wymienić amerykańskie myśliwce F4U Corsair uzbrojone w rakiety, japońskie Zera w wersji kamikadze (piloci-samobójcy). Przed skorzystaniem z tego wsparcia należy tylko szybko zapoznać się z informacją, co ono oferuje i właściwie wybierać cele do ataku, by nie wezwać np. samolotów przenoszących bomby głębinowe przeciwko hangarom na wrażym lotnisku).

Aktywne udogodnienia czasowo poprawiają efektywność naszych jednostek. Pośród tych bonusów znajdują się takie jak np. Mocniejsza Amunicja Artyleryjska (działania bonusu chyba nie trzeba wyjaśniać), albo Zawzięty Atak umożliwiający żołnierzom piechoty morskiej szybsze przejmowanie wysp.

Z kolei technologie znajdujące się po lewej stronie menadżera/panelu wsparcia aktywne są cały czas dopóki jesteśmy w posiadaniu bazy, która nam je zapewnia (w trybie multiplayer) lub mają działanie czasowe (tryb kampanii dla pojedynczego gracza). Wśród dostępnych tu ułatwień odnajdziemy m.in. Zaawansowane Torpedy – celniejsze i szybsze od zwykle używanych, czy Lotników-Weteranów (pilotowane przez nich samoloty charakteryzują się poprawioną manewrowością).

Kampania japońska

M i s j a 1 „ A t t a c k o n P e a r l H a r b o r ”



Rodzaj starcia: bitwa powietrzna

Jednostki do dyspozycji: wyznaczone (zablokowane) - samoloty torpedowo-bombowe B5N Kate (x 89 szt.), pozostałe (można je zmienić na lepsze wersje, jeśli są dostępne na przedbitewnym ekranie wyboru sił) - samoloty myśliwskie A6M Zero (x 43), bombowce nurkujące D3A Val (x 50)

Ukryte osiągnięcie do zdobycia: *Past Memories*



Zadania główne:

1. Zniszcz samoloty na ziemi
2. Wykonaj dwa zakończone powodzeniem naloty bombowe na USS Nevada
3. Wykonaj dwa zakończone powodzeniem ataki torpedowe na USS West Virginia
4. Zestrzel przynajmniej 5 samolotów wroga
5. Wydadz swojemu kluczowi samolotów rozkaz lądowania

Zadania dodatkowe:

1. Zniszcz USS Monaghan

Zadania ukryte:

1. Zniszcz tankowiec Neosho cumujący przy burcie pancernika California

Grę zaczynasz prowadząc klucz (3 maszyny) japońskich Zer (samolotów myśliwskich). Pierwsze zadanie polega na **1) zniszczeniu samolotów stojących na ziemi**, na pobliskim lotnisku. Powinieneś skoncentrować się na Latających Fortecach B-17 (amerykańskich bombowcach), które oznaczone są na ekranie żółtymi/**pomarańczowymi** ramkami, ale wcześniej możesz oczywiście zająć się wszystkimi pomniejszymi maszynami parkującymi w pobliżu. A zanim zaatakujesz lotnisko możesz również zrównać z ziemią (ostrzałem pokładowych karabinów maszynowych) wieżę radiową, która znajduje się nieco na lewo od kursu na lotnisko. Nic także nie stoi na przeszkodzie byś później, już krążąc nad amerykańskim lotniskiem, atakował również pomniejsze łajby wroga, w tym kuter torpedowy por. Walkera znanego z pierwszej odsłony gry.

