

Sudden Strike 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sudden Strike II

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Podstawowe techniki walki...	3
Przeczyszczenie terenu zadrzewionego lub otwartego.	3
Zdobywanie budynku zajętego przez wroga.	4
Gdy nagle pada strzał znikąd...	4
Walka w mieście.	4
... oraz garść luźnych porad.	4
A. Kampania niemiecka	5
Misja 1: Pozycja wyjściowa (Starting Position).	5
Misja 2: Podejście pod Czutowo (The Approach to Tchutovo).	8
Misja 3: Wsparcie czołgów (Tank Reinforcements).	10
Misja 4: Zajęcie miasta Czutowo (The Capture of Tchutovo).	13
Misja 5: W stronę Charkowa (On to Kharkiv).	16
Misja 6: Spotkanie (Rendezvous).	19
Misja 7: Przedmieścia Charkowa (The Outskirts of Kharkiv).	21
Misja 8: Szturm na Charków (Assault on Kharkiv).	23
B. Kampania japońska	24
Misja 1: Znak zwycięstwa (Omen of Victory).	24
Misja 2: Japonia 1 (Japanese 1).	28
Misja 3: Japonia 2 (Japanese 2).	30
Misja 4: Ostatnia szansa (The Last Chance).	32
C. Kampania brytyjska	35
Misja 1: Leopard – Niespodziewane okoliczności (Unexpected Circumstances).	35
Misja 2: Leopard – Ocal bombowce (Save the Bombers).	37
Misja 3: Tiger – Tory kolejowe (The Railroad).	39
Misja 4: Lion – Oosterbeek.	42
Misja 5: Most w Arnhem (The Bridge of Arnhem).	45
D. Kampania amerykańska	47
Misja 1: Natarcie (The Assault).	47
Misja 2: Strategiczne okrążenie (Strategy of Circumvention).	48
Misja 3: Skuteczny atak (Successful Attack).	49
Misja 4: Sabotaż (Sabotage).	50
Misja 5: Bitwa o Ren (The Battle for the Rhine).	50
Misja 6: Strzegąc pociągu (Guarding the Train).	51
Misja 7: Nieprzyjaciół pokonany (Enemy Defeated).	51
E. Kampania radziecka	52
Misja 1: Odwet (Revenge).	52
Misja 2: Nieudane lądowanie (Failed Landing).	53
Misja 3: Artyleria czy też nie? (Artillery or Not?)	54
Misja 4: Prawy brzeg, lewy brzeg (Right Bank, Left Bank).	55
Misja 5: Droga do Kijowa (The Road to Kiev).	56
Misja 6: Bitwa o Berlin (Battle for Berlin).	56
Misja 7: Oblężenie (Siege).	57

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



Podstawowe techniki walki...

„Sudden Strike 2” jest fantastyczną grą wojenną, pozwala nie tylko na prowadzenie działań na olbrzymią skalę, lecz również, a może przede wszystkim zmusza gracza do strategicznego myślenia. Dobrze rozstawiona grupa komandosów potrafi bowiem odeprzeć ofensywę nawet setek jednostek wroga. Z drugiej strony do sprytnie zaplanowanego ataku na rojące się od żołnierzy umocnienia często wystarczy poprowadzić ledwie kilkanaście jednostek. Dlatego mimo całego rozmachu jakim SS2 oniemia, pozwala on mi na pozostanie wiernym podstawowej mojej miłości – drużynowym grom taktycznym. Nie to, żeby w niniejszym poradniku nie pojawiały się wskazówki typu: weź na wzgórzu dwadzieścia czołgów i zrównaj miasto z ziemią. Nie. Po prostu tam, gdzie to tylko możliwe staram się zawsze operować jak najmniejszymi środkami – oficerami, snajperami, paroma czołgami do wsparcia... Duże siły to duże straty i gorsze statystyki.

Oczywiście na polu bitwy dochodzi do wielu sytuacji, w których mój ulubiony skład drużyny okazuje się niewystarczający. Stąd niniejsze wstępne zestawienie. I drobna uwaga: poradnik pisałem grając na normalnym (oficerskim) poziomie trudności. Na trudnym (generalskim) bowiem najmniejsze błędy mszczą się straszliwie i tym samym czas potrzebny na grę znacząco się wydłuża. Na niższych poziomach trudności zaś gra się zbyt łatwo, to znaczy: często nie ma potrzeby wykorzystywać podanych przeze mnie rozwiązań taktycznych.

Przyznać się jeszcze muszę do pewnej niekonsekwencji, którą popełniam tu i ówdzie nazywając działa samobieżne czołgami. Czynię to z niechlujstwa. Mam nadzieję, że historyczni i językowi puryści wybaczą mi to nadużycie, tym bardziej że zastosowanie jednych i drugich na polu walki szczególnie się od siebie (przynajmniej w grze) nie różni. Zresztą i czołgi i działa samobieżne w „Sudden Strike’u” są w stanie strzelać podczas jazdy i choćby samo to kwalifikuje je do jednej grupy: nieistniejących. ;-)

Przeczesywanie terenu zadrzewionego lub otwartego.

Oddział ustawiony w linię. Oficerowie przemieszani ze snajperami (razem sześć-osiem osób). Wszyscy posuwają się naprzód razem. Oficerowie co parę(naście) kroków rozglądają się przez lornetki we wszystkie strony, z których można się spodziewać nieprzyjaciela. Oficerowie mają nie strzelać do nikogo, snajperzy mają. Jeśli można się spodziewać czołgów, wówczas tyłem niech kroczy grupa z bronią przeciwpancerną z rozkazem wstrzymania ognia. Zamiast snajperów oraz grupy przeciwpancernej można wykorzystać czołgi, jeśli się je ma.

Zdobywanie budynku zajętego przez wroga.

Snajperzy ustawieni w odległości swojego strzału od budynku. Oficer lub wybrany snajper obserwuje budynek przez lornetkę. Jeśli jest pewność, że w budynku są obrońcy, wówczas można kazać snajperom otworzyć ogień – przestaną strzelać, gdy nikogo już tam nie będzie. Ażeby mieć pewność, można posłać w stronę budynku żołnierza na stracenie. Skryci w budynku żołnierze otworzą ogień i wówczas snajperzy ich dojrzą i będą mogli wystrzelać.

Gdy nagle pada strzał znikąd...

... to najprawdopodobniej w pobliskim budynku kryje się wróg, podaje namiary dla oddalonej artylerii i nie zamierza się zdradzić. Taki budynek najlepiej dla pewności wyburzyć. Do budynków można strzelać nawet wówczas, gdy znajdują się one poza zasięgiem wzroku jednostek gracza – gdy pod kursorem przestanie się pojawiać nazwa budynku, to znaczy, że go tam już nie ma.

Walka w mieście.

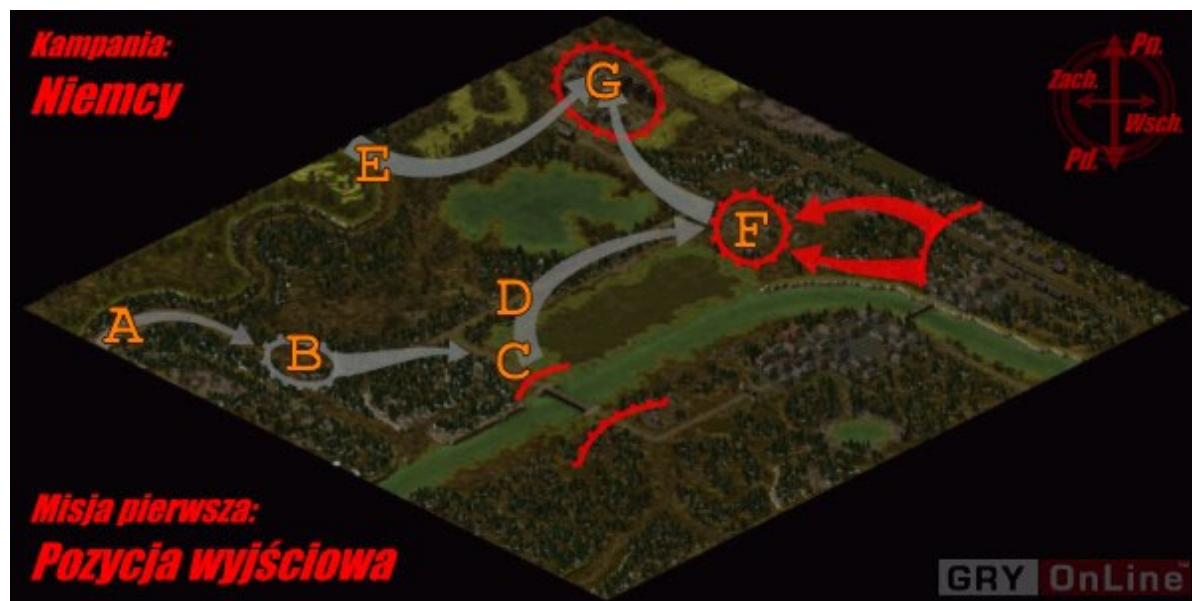
Przed wszystkim na ulice miasta nie wprowadza się czołgów. A jeśli się wprowadza, to w tym celu, by sekwencyjnie zamieniły całe miasto w jedną szeroką ulicę. Budynki należy zajmować wtedy, gdy przeciwnik nie ma ich w polu widzenia – najpierw trzeba oczyścić teren dookoła. Z wysokich budynków widać naprawdę daleko i trzeba mieć to na uwadze w obie strony. Bez wielkiej potrzeby nie otwierać ognia ze środka budynków, jeśli w mieście znajdują się wrogie czołgi i działa. Gdy wróg otworzy ogień do zajętego budynku, wówczas obrońcy nie mają szans, gdyż nie będzie się ich dało nawet wyprowadzić na zewnątrz. Żołnierzy przeznaczonych do walki z czołgami w ogóle nie wprowadzać do budynków. Na niezbadane ulice wchodzić od ich zwieńczenia, a nie z przecznicy. W miarę możliwości wyburzać wszystko i wyrąbywać wszystkie drzewa, za którymi może się coś kryć.

... oraz garść luźnych porad.

- Czołgi a przede wszystkim Tygrysy atakować możliwie od tyłu.
- Żeby ocalić delikatny sprzęt, który może paść ofiara ataku, należy z niego wysiąść i uciec, a wrócić dopiero po pokonaniu wroga.
- W budynkach ranni nie umierają tak jak w polu. Trzeba ich tam zostawiać i posłać na pomoc lekarza, który ich szybko wyleczy.
- Budynki należy zajmować tylko wówczas, gdy się ma całkowitą pewność, iż przeciwnik tego nie widzi. Ukrytych w nich żołnierzy nie widać, jeśli nie strzelają, lecz widać ich z daleka, gdy wchodzi.
- Aby wystrzelać wroga ukrytego w budynku, najlepiej rozstawić snajperów tak, by mieli go w zasięgu strzału i posłać mniej cennego żołnierza na śmierć. Gdy zostanie zabity, snajperzy zobaczą nieprzyjaciela i będą strzelać, aż budynek będzie czysty. Zamiast żołnierza można posłać czołg z dowódcą wyglądającym przez właz – do zamkniętego czołgu, żaden strzelec z karabinu strzelać nie będzie, a dowódca i tak się zdąży schować, przeważnie.
- W miarę możliwości nie chodzić brzegiem mapy, a zwłaszcza wylotami dróg – nieprzyjacieli czasem dostaje nadjeżdżające posiłki, które się pojawiają ni stąd ni zowąd.
- Ciężarówki i inne auta mogą prowadzić jedynie kierowcy i oficerowie, czołgi tylko kierowcy, samoloty tylko piloci. Działa obsługiwać mogą wszyscy żołnierze.
- Jednostki, które w danej sytuacji są zbyt wrażliwe na atak powinny mieć na stałe wydany rozkaz wstrzymania ognia, dzięki czemu nie zdradzą się niepotrzebnie. Szczególnie oficerowie nie powinni do nikogo strzelać. Również jednostki dysponujące dużą siłą ognia a małą ilością amunicji nie powinny strzelać do niczego z własnego widzimisie.
- Atakować zawsze z góry (lub po prostej). Gdy się nie da, to znaleźć jakieś obejście bokiem. Gdy się nie da, to ostrzelać wzgórze haubicami w ciemno. Gdy się nie da, to zesłać desant. Gdy się nie da, to coś jest nie tak, gdyż atak z dołu nie ma najmniejszych szans powodzenia.

A. Kampania niemiecka

Misja 1: Pozycja wyjściowa (Starting Position).



W tej pierwszej misji na gracza czekają cztery luźno ze sobą powiązane zadania. Pierwszym z nich jest zabezpieczenie mostu, drugim przejęcie farmy, trzecim odparcie ataku na tę farmę, a ostatnim zdobycie fabryki. Gracz dostaje do dyspozycji (w punkcie **B**) dwa wozy opancerzone, dwóch lekarzy, jednego oficera oraz osiemnastu żołnierzy wyposażonych w karabiny i pistolety maszynowe po połowie. Ponadto z punktu **A** dojeżdża ciężarówka medyczna oraz dwie ciężarówki z posiłkami ciągnące działa 37 mm. Na oficera warto przewidzieć pierwszą grupę, żeby go było łatwo znaleźć, piechotę należy ująć w drugą grupę i ruszyć w stronę mostu do punktu **C**. Można do natarcia wykorzystać wzgórze od południowo-zachodu, lecz nie jest to konieczne. Piechotę należy podprowadzić (można dla bezpieczeństwa nakazać jej się czołgać) na odległość mniej więcej (nieco bliżej) drugiego słupa telegraficznego od mostu i zostawić ją tam upewniwszy się, że nie ma wydanego rozkazu wstrzymania ognia. Oficerm (on powinien wstrzymać ogień, żeby się niepotrzebnie nie zdradzić) należy zaś delikatnie podchodzić w stronę mostu (jego warto posłać na wzgórze) po kilka metrów, za każdym razem zyskując zasięg widzenia za pomocą lornetki. Gdy tylko oficer dojrzy w lornetce nieprzyjaciół, piechota otworzy do nich ogień. Północnego krańca mostu broni zaledwie kilkunastu żołnierzy piechoty, lecz póki tam są, nie należy zbliżać się do rzeki bardziej niż na odległość jednego słupa, gdyż można się dostać w zasięg wrogiego ognia z drugiego brzegu. Po zdobyciu północnego krańca mostu należy w odległości jednego słupa od niego wyładować z ciężarówek piechotę wraz z dwoma karabinami maszynowymi. Działa wbrew sugestiom dowództwa należy zabrać. W punkcie **A** pojawiają się posiłki w postaci dwóch ciężarówek z piechotą oraz z kolejnymi działami 37 mm i skierują się w stronę skrzyżowania na północny-zachód od mostu.

Wozy opancerzone można podprowadzić na wspomniane skrzyżowanie – osłonią ciężarówki w razie potrzeby. Piechotę, która zdobyła most należy zaś posłać w stronę farmy wzdłuż drogi. Niech żołnierze wraz z oficerm poruszają się pomiędzy drzewami rosnącymi wzdłuż drogi, a oficer przemyka pomiędzy nimi, zawsze sprawdzając okolice drogi lornetką. Szczególnie trzeba uważać w rejonie małego skrzyżowania **D**, gdyż tamtędy wróg będzie przemieszczał oddziały zarówno w stronę rzeki, jak i drogą na południowy zachód. Należy cały czas obserwować drogę na całej jej szerokości, aby w razie potrzeby piechota mogła otworzyć ogień. Również należy sprawdzić podmokły teren od południa na wysokości skrzyżowania **D**, gdyż tam również mogą się trafić jednostki nieprzyjaciela.



Piechotę z oficerem należy podprowadzić do zachodniego krańca farmy **F** i nakazać jej się czołgać. Póki co, nikt nie powinien wchodzić w granice farmy, gdyż od zachodniej strony budynku pośrodku znajduje się żołnierz z granatnikiem. Niech piechota z oficerem porusza się pośród drzew od północno-zachodniej strony. Należy w tym czasie zaglądać lornetką pomiędzy zabudowania farmy, żeby wystrzelać stacjonujących tam żołnierzy. Wszystkim czterem ciężarówkom z działami trzeba już wydać rozkaz dojazdu na zachodni róg farmy. Piechota z oficerem niech kontynuuje przemarsz (przechołgiwanie się) na wschód i niech odstrzeliwuje wszystkich żołnierzy na farmie, jakich oficer dojrzy. Niech nie opuszczają linii drzew – ta odległość wystarczy, by nie dostać się w ogień wroga. Część piechoty należy zostawić w budynku przy lesie na północny-wschód od farmy i nakazać jej wstrzymanie ognia. Reszta niech obejdzie farmę od północno-wschodniego jej krańca i wejdzie na nią od wschodu – cały czas czerpiąc korzyści z lornetki oficera. Rosjanin z granatnikiem nie będzie miał szans, gdy już nie będzie komu nadać mu celu do ataku. Po zdobyciu farmy należy posłać resztę piechoty do małego budynku znajdującego się za farmą od wschodu. Jeśli zostaną jeszcze jacyś żołnierze, to można ich rozlokować po innych zabudowaniach, pamiętając jednak, by wstrzymali ogień – rzecz w tym, żeby gracz widział teren na północ i na wschód od farmy. Wszystkie cztery działa 37 mm należy szybko odczepić pośrodku podwórza tak, by mogły bez przeszkód strzelać w stronę północno-wschodnią oraz wschodnią – stamtąd nadejdzie natarcie. Wyładować z ciężarówek piechotę w sąsiedztwie dział. Gdy natarcie piechoty zostanie powstrzymane, ciężarówki z kierowcami należy wykorzystać do zablokowania drogi od wschodu – to spowolni atak czołgów i da działom dodatkowy czas na ich zniszczenie. W punkcie **E** pojawią się posiłki: dwie ciężarówki z piechotą.



Posiłki owe w zupełności wystarczą, by zdobyć słabo strzeżoną fabrykę. Nie wolno jednak podjeżdżać ciężarówkami przez las, gdyż kryje się w nim odrobina wrogich żołnierzy – piechotę wyładować przy drodze i rozkazać jej przemarsz w stronę fabryki, z pomocą oficerskiej lornetki. Należy się posuwać ustalonym już schematem: piechota czołga się gotowa do zasypania wroga kulami, oficer zaś porusza się wraz z nią obserwując teren. Przeważnie przed wejściem do każdego budynku w fabryce znajduje się dwójka wartowników. Wieże strażnicze oraz same budynki nie są obsadzone przez wroga. Ostatnia czwórka Rosjan stacjonuje na północno-zachodnim krańcu, za hangarem. Zdobycie fabryki kończy misję.