

# Ace Combat Zero: The Belkan War

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Ace Combat Zero The Belkan War**

**autor: Piotr „Larasek” Szablata**

**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.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie .....</b>	<b>3</b>
<b>Porady.....</b>	<b>4</b>
<b>Misje .....</b>	<b>6</b>
<b>01: GLACIAL SKIES.....</b>	<b>6</b>
<b>02: ANNEX .....</b>	<b>7</b>
<b>03: THE ROUND TABLE.....</b>	<b>8</b>
<b>04: JUGGERNAUT .....</b>	<b>9</b>
<b>05: FLICKER OF HOPE.....</b>	<b>10</b>
<b>06: DIAPASON .....</b>	<b>11</b>
<b>07: BASTION.....</b>	<b>13</b>
<b>08: MERLON.....</b>	<b>14</b>
<b>09: SWORD OF ANIHILATION .....</b>	<b>16</b>
<b>10: MAYHEM .....</b>	<b>17</b>
<b>11: THE INFERNO .....</b>	<b>18</b>
<b>12: THE STAGE OF APOCALYPSE .....</b>	<b>19</b>
<b>13: LYING IN DECENT .....</b>	<b>20</b>
<b>14: THE FINAL OVERTURE.....</b>	<b>21</b>
<b>15: THE TALON OF RUIN .....</b>	<b>22</b>
<b>16: THE DEMON OF THE ROUND TABLE .....</b>	<b>23</b>
<b>17: THE VALLEY OF KINGS.....</b>	<b>24</b>
<b>18: ZERO.....</b>	<b>26</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)

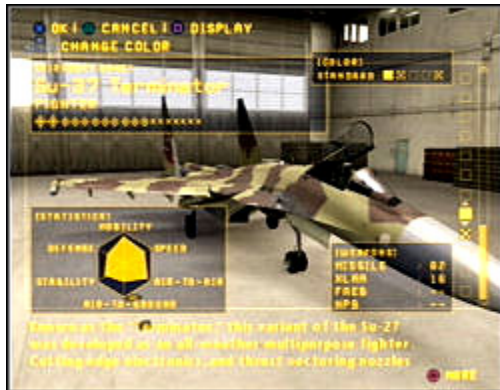


### Wprowadzenie

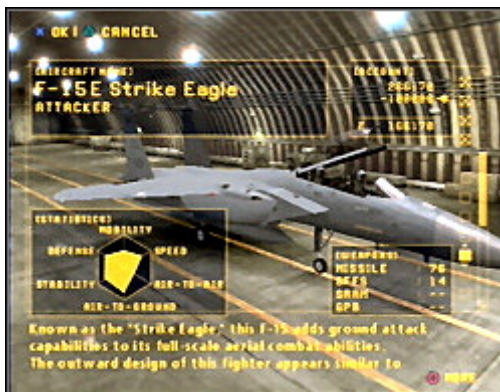
*Ace Combat* z założenia nie jest trudnym tytułem, jednak połapanie się w zasadach gry i opanowanie podstawowych technik wymaga czasu. Dzięki temu poradnikowi dowiecie się, co zrobić, gdy banda niewyżytych pilotów ma chrapkę na wasz skalp oraz jak przechodzić misje, by bezsensownie nie tracić czasu na cele, które ulegają ciągłemu odnowieniu. Słowem, po przeczytaniu tego tekstu będziecie czerpać z gry tylko i wyłącznie radość i zadowolenie.

## Porady

## Grunt to dobre uzbrojenie



Najnowsza odsłona serii niestety traktuje po macoszemu przeznaczenie poszczególnych maszyn. Dzięki temu nawet mozolny bombowiec może wdać się w bitwę powietrzną. Mimo wszystko różnice w lataniu poszczególnymi myśliwcami pozostały. Przy wyborze samolotu radzę kierować się przede wszystkim dwoma parametrami: prędkością oraz liczbą rakiet. Pierwszy parametr zawsze idzie w parze ze zwrotnością, a zatem zapewnia nam przewagę przy bezpośrednich starciach w powietrzu. Pociski mają znaczenie strategiczne – nie raz, nie dwa zdarzy się sytuacja, w której zabraknie amunicji, wtedy każde dwie, cztery dodatkowe rakiety okazałyby się ratunkiem.



Z dostępnych przy pierwszym podejściu samolotów polecam przede wszystkim: F-15, F/A 18, Su-37 Terminator. Dopóki nie uzbieracie wystarczającej ilości zielonych na jedną z tych maszyn lepiej pozostać przy fighterach dostępnych na początku gry. Wybór amunicji jest prostszy, w większości przypadków nie trzeba nic dokupować, wyjątkiem będzie na pewno F/A 18, w którym warto wymienić bomby na rakiety. W ACZTBW rzuty są mało precyzyjne i nie wyrządzają pożądaných szkód, lepiej inwestować w jak największą liczbę rodzajów broni naprowadzanych.

## Mapa, kompas i skarby

Dostępna pod kwadratem mapa jest jednym z największych przyjaciół pilota na wojnie. Radzę opanować jak najprędzej analogowy system sterowania tym urządzeniem, ponieważ wiele razy uratuje wam kuper, wskazując kierunek podążania wroga. Oznaczenia jednostek są bardzo intuicyjne i łatwo skojarzyć je z prawdziwymi, używanymi w samolotach AWACS.

Jednostki latające to strzałeczki, kwadraty i kółka to obiekty naziemne. Czerwony kolor oznacza, że cel musi zostać zniszczony, aby zaliczyć misję, zieloni to nasi wrogowie, niebiescy to sojusznicy, żółty oznacza natomiast bezbronne jednostki lub bogu ducha winne korporacje. Jeżeli zależy nam na dobrej ocenie i najlepszych samolotach, warto nie niszczyć tych ostatnich. Dodatkowo na mapie zaznaczono naszego skrzydłowego, jego kolor to biały.

## Cele czyli kolejka do piekła

W czasie potyczki gra stara się wybrać następne cele kierując się odległością naszego samolotu od wrogich jednostek. System sprawdza się jednak rzadko. W praktyce często korzystamy z trójkąta, aby przełączyć namierzenie na odpowiedni obiekt. Jak już wspominałem żółte kropki, kwadraty i strzałki powinniśmy pozostawić w spokoju, stracimy na tym dużo kasy, ale zyskamy dostęp do najlepszych cacuszek. W pierwszej kolejności zajmujemy się tym, co nas najbardziej wpieńa, a zatem ostrzałem. AA Guns nie są dla nas wielkim zagrożeniem gdy lecimy ponad 300 mil, jednak wszystkie SAM-y powinny zostać unieszkodliwione od razu. W drugiej kolejności interesują nas statki i bombowce, ponieważ mogą zniknąć z mapy i zakończyć naszą misję niepowodzeniem, a tego nie chcemy. Na deser pozostawiamy wrogie myśliwce i infrastruktury na lądzie. W kilku misjach priorytetowym celem będą również czołgi uciekające z miejsca bitwy.

## A jednak ślęczenie przed TV się przydaje...

Aby nie paść ofiarą pierwszego lepszego przeciwnika, warto poznać podstawy podniebnych uników. W tym momencie przydadzą się wszystkie zaliczone filmy traktujące o tematyce lotnictwa. Szczególnie *Top Gun* oraz *Sky Fighter*, ponieważ triki pokazane w tych produkcjach rzeczywiście działają! Zacznijmy od podstaw, zielona strzałeczka wskazuje nam wroga, którego ścigamy, ale nie możemy go dogonić, co teraz? Najważniejsze jest manipulowanie prędkością. Gdy widzimy, że przeciwnik oddala się od nas (a jak nie widzimy, to kłania się prawa gałka) należy przyhamować – i to porządnie – ponieważ pamiętamy, że przyciski L1 i R1 również są analogowe. To powinno automatycznie wysunąć nas na pozycję strzelecką. W późniejszych etapach rozgrywki należy momentalnie po pojawieniu się celownicza na środku ekranu przygazować i kontynuować pościg do momentu, aż przeciwnik przestanie skręcać – ważne jest wycucie czasu, ponieważ potrwa to maksymalnie dwie sekundy. W czasie pościgu pamiętamy, aby unikać pozycji odwrotnej, czyli do góry nogami. Mniej czasu stracimy obracając się i wykonując manewr, niż przystępując do niego plecami.



W przypadku, gdy goni nas rakietą, należy pamiętać o radarze, widzimy na nim zbliżające się pociski – czerwone kreski. Rządzą dwie techniki, jedna to ciągłe utrzymywanie samolotu w ruchu, najczęściej poprzez wychylanie gałki w górę i dół. Druga natomiast zakłada wykonanie szybkiego zwrotu w wybraną stronę, gdy śmierć jest już tuż-tuż. Przez większość czasu ścigamy wrogie jednostki i rakiety same gubią drogę, w przerwach warto jednak korzystać z pierwszej rady. Manewr „upośledzonego korkociągu” przydaje się tylko w chwilach, gdy trzymamy się namierzonego celu i nie w smak byłoby nam ruszać się z miejsca.

W dalszych etapach warto podpatrzeć akcje z filmów. Przede wszystkim nagłe hamowanie z *Top Guna*, gdy przeciwnik siedzi nam na ogonie, działa niemal zawsze. Usidlenie wroga od tyłu, gdy ten goni twojego sojusznika, niczym z francuskiego *Sky Fighters* jest nie tylko skutecznym, ale także efektownym zagranem. Najgorszym manewrem, jakim możemy się postawić, jest ostrzał wroga przy jednoczesnym utrzymywaniu maksymalnego ciągu. W ten sposób znacznie zmniejszamy naszą zwrotność i narażamy na niepotrzebne stłuczki w powietrzu.

## No to lecimyyyy!

Jesteście już przygotowani na najgorsze. Stańcie oko w oko z wrogiem i powiedzcie, że się go nie boicie! Zapraszam na wojnę!

Misje

01: GLACIAL SKIES



Coś na rozruszanie nowiułkich skrzydełek. Musimy zapobiec bombardowaniu naszej bazy. Jak samo zadanie wskazuje najważniejszym celem są tutaj bombowce. Jednak nie samymi B-52 człowiek żyje, aby podbudować nasz mierny, bo przecież zerowy budżet, warto strącić kilka myśliwców. Z drugiej strony nie można przesadzać bo samoloty uciekną nam poza obszar działań i będzie po ptakach. Dlatego proponuje ustrzelić ok. 3-4 w przerwach pomiędzy atakami na bombowce. Same B-52 to dziecinna igraszka, wystarczy zalecieć od tyłu, wyrównać prędkość – ok. 270 na budziku i ostrzelać z działek lub wpakować dwie rakiety. Po wybiciu wszystkich „przewoźników zniszczenia” misja kończy się sukcesem.



0 2 : A N N E X



Pierwsze naziemne zadanie, które przypomina lot nad autostradą. W tej misji warto nauczyć się likwidowania kilku celów przy jednym podejściu. Często spotkamy tutaj po 3 cele ustawione blisko siebie, należy zatem wystrzelić po jednej rakiecie na dalsze dwa obiekty, a najbliższy, trzeci dobić działkiem. W taki sposób szybko uwiniemy się z zadaniem. Przypominam, że nie atakujemy żółtych obiektów! Sen z powiek ściągają nam SAM-y umieszczone przy mostach, likwidujemy je przy pierwszej sposobności. Samoloty wroga nie są priorytetowymi celami, warto jednak strącić kilka jednostek dla kaski. Końcem misji jest duży most otoczony 8 stanowiskami wystrzeliwania rakiet. Najpierw pozbywamy się ich, i to jak najszybciej! Na deser pozostają czołgi, które starają się uciec. Kolejne zadanie zakończone sukcesem.

