

Battlefield 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Battlefield

2

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Objaśnienia	4
Analiza Map	5
Wstęp	5
Gulf of Oman	6
Strike at Karkand	8
Mashtuur City	10
Kubra Dam	12
Operation Clean Sweep	14
Sharqi Peninsula	16
Zatar Wetlands	18
Dalian Plant	20
Daqing Oilfields	22
Dragon Valley	24
FuShe Pass	26
Songhua Stalemate	28
Profesje	30
Wstęp	30
Special Ops (komandos)	31
Assault (szturmowiec)	33
Medic (sanitariusz)	35
Enginner (mechanik)	37
Support (wsparcie)	39
Anti-Tank (grenadier)	41
Sniper (snajper)	43
Bronie	45
Wstęp	45
Nóż, miny, C4, granaty	46
Bronie alternatywne	48
Bronie podstawowe – Spec Ops	50
Bronie podstawowe – Assault	52
Bronie podstawowe – Medic	54
Bronie podstawowe – Engineer	56
Bronie podstawowe – Support	58
Bronie podstawowe – Anti-Tank	60
Bronie specjalne – Anti-Tank	61
Bronie podstawowe – Snaiper	62
Bronie ukryte i stopnie	64
Bronie naziemne – Stinger, TOW	70
Pojazdy	75
Wstęp	75
Transport na lądzie	76
Transport na wodzie	78
Transport w powietrzu	79
Czołgi	81
APC	83
Pojazdy przeciwlotnicze	85
Helikoptery bojowe	86
Samoloty	88
ABC Żołnierza	90
Commander	90
Zdobywanie flagi	95
Teamplay	96
Bycie snajperem	102
Wysadzanie obiektów	105
Miny przeciwpancerne	107
Helikoptery	109
Ssamoloty	111
Grenadierzy	114
Bezpieczeństwo	115



Wprowadzenie

Pisanie poradników do gier typu *Battlefielda* jest rzeczą trudną. Nie można powiedzieć, że grę „przeszedłem”, „znam na pamięć”. Nie ma tutaj bossów do pokonania na każdym poziomie. Nie można rozpracować schematycznego do bólu, komputerowego AI. Tutaj naszym przeciwnikiem jest najbardziej nieprzewidywalna istota na Ziemi – człowiek. Dlatego pisanie obszernych strategii wojskowych mija się zupełnie z celem. Wszystko i tak weryfikują nasze manualne zdolności i psychika. To, co zobaczycie i przeczytacie na kolejnych stronach, to jedynie zbiór spostrzeżeń, jakie udało mi się wysnuć, grając w tę grę bez opamiętania od premiery. Zdawałem sobie sprawę, jak ciężko zaspokoić ambicje poszczególnych graczy. Dlatego mój poradnik powstał z myślą o nowicjuszach. Gracze doświadczeni, którzy spędzili nad poprzednimi częściami kilkaset godzin nie znajdą tu nic zaskakującego.

W tym miejscu chciałbym serdecznie podziękować kilku osobom, które czynnie udzielają się w wątku o grze *Battlefield 2* na forum GRY-OnLine: piokos, bone_man, J0lo, Sandro, ZgReDeK, PIL, drapichrust7, Ozzie. To również dzięki nim ten poradnik ma taki kształt. Liczne wymiany poglądów dotyczące broni i pojazdów zaowocowały dogłębną analizą, która z pewnością pomoże nowicjuszom w walce o przetrwanie.

Poradnik został oparty na angielskiej wersji językowej.

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

Objaśnienia

Battlefield 2 w pigułce:

- W grze biorą udział 3 strony konfliktu: USMC (Amerykanie), Chinese (Chiny) i MEC (Koalicja Środkowego Wschodu).
- Chiny i MEC korzystają ze sprzętu wyprodukowanego w byłym ZSSR i nie toczą ze sobą w grze potyczek.
- Amerykanie jako jedyna nacja ma do dyspozycji lotniskowiec.
- W grze jest 12 map.

Podstawowe założenia trybu Conquest:

Na mapie umieszczone są flagi, które trzeba zająć. Flaga to spawn (miejsce odrodzenia po śmierci). Im więcej flag mamy tym lepiej. Obie drużyny zostały wyposażone w tickets (kupony). Ich liczba może być dowolna i spada wraz z utratą więcej niż połowy flag (są też inne założenia). Tej drużynie, której nie zostanie ani jeden kupon, przegrywa.

Rodzaje trybu Conquest:

- Assault – Jedna nacja broni się, druga atakuje. Atakujący muszą zdobyć wszystkie flagi, wtedy przeciwnik przegrywa. Broniąca się drużyna musi mieć w swojej kontroli więcej niż połowę flag – kupony drużyny atakującej wtedy spadają. Drużyna broniąca się nie ma ani jednej flagi „niezajmowalnej” (takiej, której nie można zdobyć). Drużyna atakująca ma ich co najmniej jedną i rozpoczyna z większą ilością kuponów.
- Head-On – Obie nacje mają co najmniej jedną flagę „niezajmowalną”. Toczą bój o pozostałe. Gdy któraś z nich zdobędzie więcej niż połowę flag na mapie, wtedy przeciwnik traci kupony.
- Double Assault – Żadna z nacji nie ma „niezajmowalnej” flagi. Przegrywa ta, której kupony spadną do zera lub nie będzie mieć ani jednej flagi do dyspozycji przy śmierci wszystkich żołnierzy.

Skróty użyte w poradniku:

- Buggy – pojazdy szybkie (konkretnie modele FAV).
- Transporter – pojazdy służące do transportu. Najczęściej Humvee i Blackhawk.

Analiza Map

W s t ę p

W tym rozdziale skupimy się mapach, na których będzie mieli okazję zagrać. Opis dotyczy wyłącznie map przeznaczonych dla 64 osób. Odpowiednie korekty względem zmiany wielkości plansz będziecie mogli wprowadzać sami. W 90% przypadków zmniejszenie liczby graczy równe jest wyeliminowaniu z rozgrywki samolotów, lotniskowców i helikopterów. Pewnym zmianom mogą ulec również miejsca spawnów. Jednak wszystko skupia się do rozgrywania meczu na mniejszej powierzchni. Dlatego nie widziałem większego sensu pisanie oddzielnych analiz dla poszczególnych wariantów danej lokacji. Wszelkie uwagi będą wyraźnie zaznaczone.

Kółkami z cyframi rzymskimi oznaczone są bazy obu drużyn, oraz miejsca, gdzie warto zaopatrzyć się w sprzęt typu czołg czy jeep. Wszystko szczegółowo opisane znajdziecie przy analizie mapy. Oznaczenie w tekście – **[cyfra rzymska]**

Zielone kółka to miejsca szczególne np. tereny zabudowań czy miejsca trudne pod względem defensywnym. Szczegółowe opisy przy każdej analizie danej mapy.

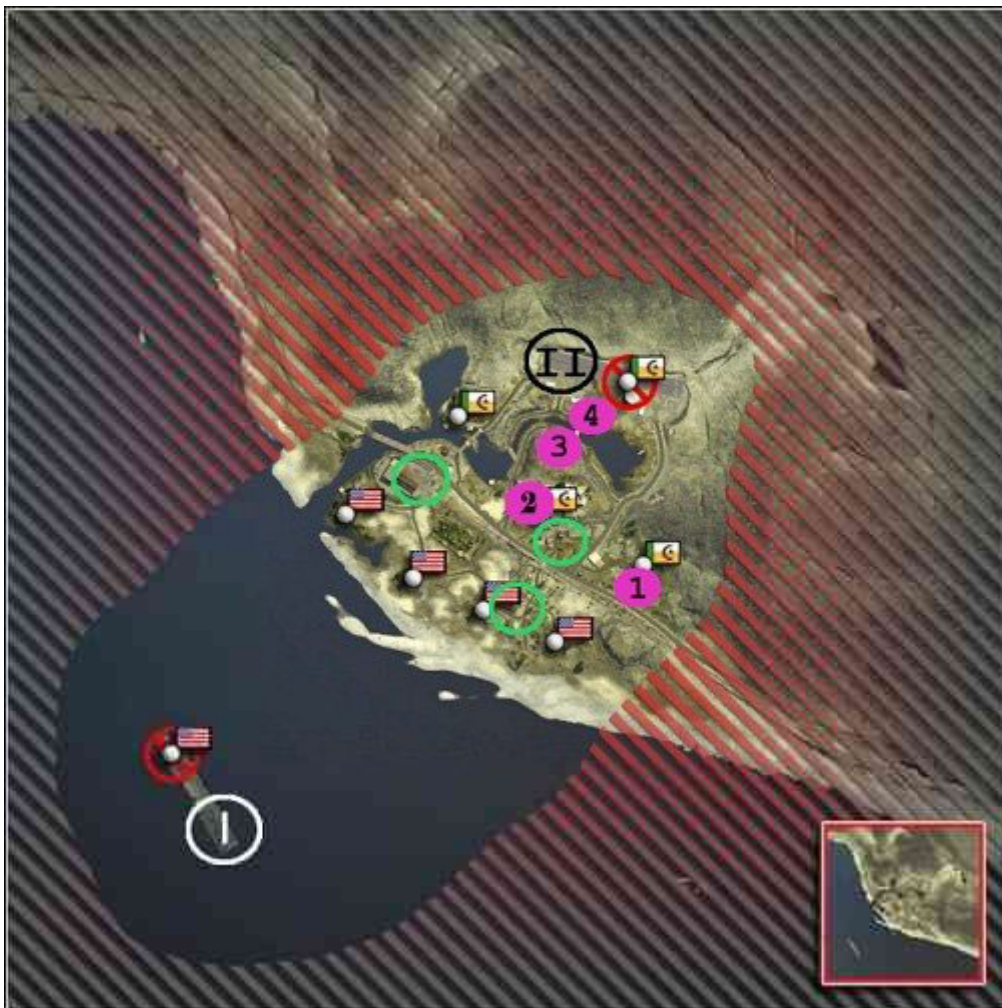
Różowe okręgi z cyframi oznaczają gniazda snajperskie oraz miejsca z dobrym punktem widokowym na pole bitwy. Snajper jako jedyna profesja w grze dobrze sprawdza się jako jednostka indywidualna, nie mająca nic wspólnego z żadnym squadem. Dlatego też zaznaczenie takich miejsc wydało mi się niezbędne. Oznaczenie w tekście – **[cyfra]**.

Każdą mapę opisałem i przeanalizowałem pod względem:

- Ukształtowania terenu – ze względu na pojazdy i ich poruszanie się po planszy.
- Dostępności wszystkich stron konfliktu do flag – ze względu na odległości.
- Wielkości plansz – ze względu na możliwość wykorzystania samolotów i helikopterów.
- Dostępności sprzętu ciężkiego – preferuję potyczki wojsk zmechanizowanych.

Powyższe rozważania mogą wydawać wam się dziwne, ale uwierzcie mi – mają one często decydujący wpływ na przebieg wydarzeń meczu. Ze względu na dynamizm rozgrywki mogą często ulegać zmianie. Do bardziej dogłębnych informacji odsyłam was do analiz poszczególnych map.

G u l f o f O m a n



Nazwa mapy: **Gulf of Oman**

Lokacja: **Bliski Wschód**

Fracje: **MEC vs USMC**

Tryb: **Conquest Head-On**

Opis mapy: Akcja rozgrywa się w Zatoce Perskiej. Na plaży znajdują się 4 flagi. Wybitnie równinny teren pozwala na swobodne przemieszczanie się czołgów. W okolicach jednej z flag (2 od prawej) są małe zabudowania. W zachodniej części rozciąga się zatoka, która pozwala na wplynięcie amerykańków w głąb mapy. W centrum znajdują budynki. Między nimi znajduje się 1 flaga, o którą będą się toczyć ciężkie walki. Dla Amerykanów jest ona strategicznym miejscem respawnu. We wschodniej części znajduje się małe wzniesienie i budynek. Tam również znajduje się flaga. Obok niej, co jakiś czas pojawia się czołg, który można wykorzystać w celu zdominowania części centralnej. Na samej północy znajduje się baza MEC, zawierająca czołg, 2 samoloty i helikopter.

Analiza: Mapa nie posiada górzystego terenu, więc snajperzy muszą szukać miejsca w zabudowaniach, aby ustrzelić swoje ofiary. Mogą powędrować do [1], gdzie znajduje się wysoki budynek. Niestety, przesiadywanie tam dłużej niż kilkanaście sekund narażone jest na atak ze strony śmigłowców. Dlatego też polecam miejsca [2] i [3] (kolejno są to dźwig i małe wzgórze na zatokę). [4] to drugie miejsce nad zatoką, tuż obok wyjścia z bazy MEC. Sporadycznie występujące drzewa powodują brak jakichkolwiek szans na kamuflaż oddziału. Jedynym takim miejscem są zabudowania w centrum oraz teren nad zatoką (tuż obok budynku koło zachodniej flagi). Zwróć uwagę na stojący pociąg. Może on posłużyć jako przykrywkę, jednak krótkotrwała. Dlatego wykorzystujemy ją sporadycznie. Położenie flag z początku faworyzuje MEC. Amerykanie [I] w tym czasie muszą przedostać się przez morze, a trwa to więcej niż 20 sekund. W tym czasie MEC [II] może zacząć zajmować flagę centralną i wschodnią.

Strategia dla USMC: Przede wszystkim nie traćcie czasu na pazerność. Wiem doskonale, że każdy chce polatać samolotem, ale na jakiś czas odłóżcie zachcianki i skupcie się na inwazji. Czym prędzej wskakujcie w Blackhawka i lećcie na plażę zająć wszystkie 4 flagi. Dodatkowe oddziały mogą wykorzystać motorówkę znajdującą się pod pokładem. Spokojnie wpłynięcie sobie do zatoki i spróbujcie przedostać się do miasta. W tym czasie osoby kierujące Cobrami i Hornetami powinny zabezpieczyć teren i atakować wszelkie siły wroga. Im szybciej zdobędziecie centrum, tym lepiej! Nie zapominajcie o fladze wschodniej. MEC może wykorzystać ją i podejść blisko do flag znajdujących się na plaży i przejąć je w błyskawicznym tempie. Dobrze by było, gdyby któryś z engineerów porozstawiał miny przy wyjeździe z miasta w stronę południową, a najlepiej porozstawiał je w losowych miejscach na plaży. Dochodzi tam często do poważnych starć wojsk zmechanizowanych, a każda mina z pewnością pomaga niszczyć tego typu uzbrojenie. Dla Spec Opsów mam dobrą wiadomość – w dosyć łatwy sposób możecie przedostać się do bazy wroga. Wykorzystajcie zachodnie przejście i możliwie najciszej przedostańcie się pod pas startowy. Teraz wystarczy tylko podłożyć ładunki pod artylerię i je odpalić. Kilkadziesiąt metrów dalej jest radar – następny obiekt do zniszczenia.

Strategia dla MEC: Największym błędem jaki robią gracze jest... czekanie na środek transportu. Czym prędzej dorwajcie FAV i zajmijcie centrum oraz wschód. Havoc powinien jak najszybciej przeszkodzić Amerykanom w zajęciu plaży, natomiast Fulcrum i Flanker zdominują powietrze. Ważny jest czas, aby odpowiednio ustawić obronę. Ustawcie snajpera w dogodnej pozycji (1 lub 2). Mechanik niech zaminuje ulicę w centrum, a szczególnie wjazd do tej części po stronie zachodniej. Fajnym pomysłem jest zrobienie oddziału złożonego z T-90 i APC, który mógłby stale docierać w najgorętsze miejsca i być stale naprawionym przez mechanika. Do każdego squadu dobrać przynajmniej 1 sanitariusza i żołnierza wsparcia. Możliwie szybko wysłać komandosa z obstawą na plażę w celu zniszczenia radarów i zajęcia 2 flag. W defensywie MEC jest lepszy niż USMC, więc nie martwić się, że zostało się zepchniętym do obrony. Znane są przypadki, gdy MEC miał dosłownie jedną flagę, a jednak wyszedł z opresji dzięki Flankerowi (bomby!) iczołgom.