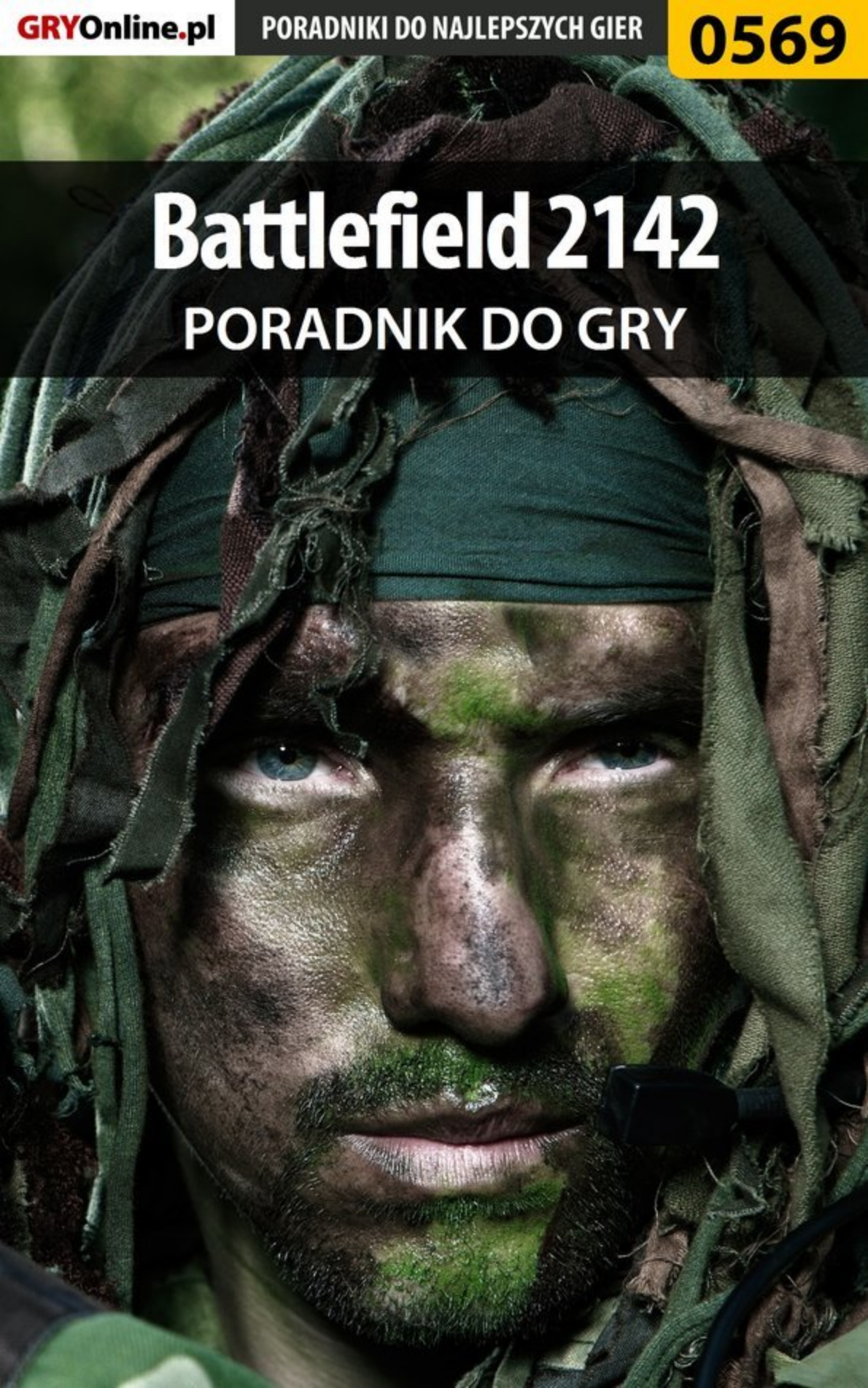


# **Battlefield 2142**

## **PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Battlefield 2142**

**autor: Maciej „Sandro” Jałowiec**

**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>4</b>
<b>Analiza map</b>	<b>6</b>
<b>Wstęp</b>	<b>6</b>
<b>Belgrade</b>	<b>7</b>
<b>Camp Gibraltar</b>	<b>9</b>
<b>Cerbere Landing</b>	<b>11</b>
<b>Fall of Berlin</b>	<b>13</b>
<b>Minsk</b>	<b>15</b>
<b>Shuhia Taiba</b>	<b>17</b>
<b>Sidi Power Plant</b>	<b>19</b>
<b>Suez Canal</b>	<b>21</b>
<b>Tunis Harbor</b>	<b>23</b>
<b>Verdun</b>	<b>25</b>
<b>Titan</b>	<b>27</b>
<b>Założenia trybu Titan</b>	<b>29</b>
<b>Założenia trybu Conquest</b>	<b>36</b>
<b>Pojazdy</b>	<b>38</b>
<b>Battlewalkery</b>	<b>39</b>
<b>Czołgi</b>	<b>42</b>
<b>APC</b>	<b>45</b>
<b>Transport powietrzny</b>	<b>47</b>
<b>Powietrzne maszyny bojowe</b>	<b>49</b>
<b>Pojazdy zwiadowcze</b>	<b>51</b>
<b>Broń stacjonarna</b>	<b>53</b>
<b>Rosch Mk-S8</b>	<b>53</b>
<b>Rosch Kz-27</b>	<b>54</b>
<b>Uzbrojenie Titana</b>	<b>56</b>
<b>Klasy żołnierzy</b>	<b>58</b>
<b>Zwiadowca</b>	<b>58</b>
<b>Szturmowiec</b>	<b>61</b>
<b>Inżynier</b>	<b>64</b>
<b>Żołnierz wsparcia</b>	<b>67</b>
<b>Role na polu bitwy</b>	<b>70</b>
<b>Członek drużyny</b>	<b>70</b>
<b>Dowódca drużyny</b>	<b>73</b>
<b>Komendant</b>	<b>76</b>
<b>Sprzęt do odblokowania</b>	<b>80</b>
<b>Sprzęt zwiadowcy</b>	<b>80</b>
<b>Sprzęt szturmowca</b>	<b>81</b>
<b>Sprzęt mechanika</b>	<b>82</b>
<b>Sprzęt jednostek wsparcia</b>	<b>83</b>
<b>Umiejętności</b>	<b>84</b>
<b>Sprzęt dowódcy drużyny</b>	<b>85</b>
<b>Dobór sprzętu i kolejność odblokowywania</b>	<b>86</b>
<b>Taktyka</b>	<b>88</b>
<b>Walka pancerna</b>	<b>88</b>
<b>Jazda APC</b>	<b>91</b>
<b>Transport powietrzny, walka powietrzna</b>	<b>92</b>
<b>Walka snajperska</b>	<b>94</b>
<b>Gra inżynierem</b>	<b>96</b>
<b>Rola jednostek szturmowych i wsparcia</b>	<b>98</b>
<b>Walka nożem i pistoletem</b>	<b>100</b>
<b>Uwagi dodatkowe</b>	<b>101</b>
<b>Broń EMP</b>	<b>101</b>
<b>Celowanie</b>	<b>103</b>

<b>Materiały wybuchowe</b>	<b>107</b>
<b>Strategia walki w Titanie</b>	<b>111</b>
<b>Kim grać?</b>	<b>115</b>
<b>Orientacja w terenie i komunikacja</b>	<b>117</b>
<b>Bezpieczeństwo i oznaczenia w pojazdach</b>	<b>120</b>
<b>Spadochron i kapsuła</b>	<b>121</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

*„Dopóki na świecie będzie istniał człowiek, będą też wojny.” – Albert Einstein*

Witam w poradniku do *Battlefield 2142*, najnowszej odsłony serii powstającej pod skrzydłami DICE i Electronic Arts. W tym tekście znajduje się analiza wszystkich dostępnych map, opis uzbrojenia, klas i pojazdów obu stron konfliktu, objaśnienia do trybu Titan i Conquest, porady taktyczne, zasady rządzące rozgrywką oraz wskazówki dotyczące gry drużynowej i roli na polu bitwy. Duża liczba sporej wielkości obrazków oraz wyróżnienie najważniejszych fragmentów tekstu pomoże w zrozumieniu niektórych elementów gry i zasadności udzielanych tu porad.

Nie przedłużając wstępu, życzę miłej lektury oraz sukcesów w grze.

**Maciej „Sandro” Jałowiec**

### **Zwroty bliskoznaczne i określenia użyte w poradniku:**

- Jednostki pancerne – battlewalkery, czołgi;
- APC – wozy transportowe BTR-4 Romanov i AVM-2 Groundhog;
- Zabawki Commandera – urządzenia odpowiadające za, między innymi, skanowanie pola bitwy;
- Transport powietrzny – maszyny UD-12 Shepherd i BTR-20 Yastreb;
- Powietrzne maszyny bojowe – pojazdy latające UD-6 Talon i Type 4 Doragon;
- Nalot – ostrzał rakietowy z powietrznych maszyn bojowych;
- Posterunek, punkt, spawn – możliwa do przejęcia flaga;
- Wyrzutnia rakietowa – wyrzutnia rakiet BLOC-2;
- Ręczna wyrzutnia rakiet – wyrzutnie Mitchell AV-18 i Sudnik VP.

### Battlefield 2142 w liczbach:



- W grze walczą ze sobą Unia Europejska (European Union – **EU**) i Koalicja Panazjatycka (Pan Asian Coaliton – **PAC**);
- Rozgrywkę możemy toczyć na 10 mapach;
- Mapy podzielone są po równo na 2 teatry działań: europejski i afrykański;
- Piechota została wyposażona w 16 ogólnodostępnych rodzajów broni i wyposażenia;
- Do odblokowania jest 40 rodzajów uzbrojenia i ekwipunku;
- Zabawa odbywa się w dwóch trybach – Conquest i Titan;
- Istnieją 4 klasy żołnierzy oraz podział na sześciuosobowe drużyny i role komendanta (Commander), dowódcy drużyny (Squad Leader) i członka drużyny (Squad Member);
- Do naszej dyspozycji oddano 12 pojazdów oraz 2 rodzaje dział stacjonarnych;
- Do zdobycia jest 14 znaczków, 20 baretek, 20 odznak, 20 medali;
- Umieszczono 40 stopni awansu wojskowego i 3 stopnie Naczelných Oficerów.



A ty? Po czyjej stronie?

## Analiza map

### W s t ę p

Na kilku następnych stronach poradnika znajdują się objaśnienia i analizy wszystkich dziesięciu map. Od razu muszę zaznaczyć, że nie ma jedyne go słusznego sposobu na wygranie rundy na danym terenie. Prezentowane poniżej opisy mają za zadanie pokazać, na co warto zwrócić uwagę i jak się poruszać, by uniknąć śmierci i jednocześnie przybliżyć drużynę do zwycięstwa.

Każda mapa występuje w przynajmniej dwóch wersjach – 16-osobowej i 32-osobowej. Niektóre mapy posiadają warianty 64-osobowe i 48-osobowe, stworzone na potrzeby trybu Titan. Ograniczyłem się do opisywania tylko tych dwóch ostatnich wersji, gdyż mniejsze różnią się przeważnie tylko dostępnością sprzętu ciężkiego i liczbą flag do przejęcia.

**Kółkami z cyframi rzymskimi** oznaczone są bazy obu drużyn, oraz miejsca, gdzie można znaleźć dużą ilość ciężkiego sprzętu. Szczegóły dotyczące tych punktów znajdują się przy analizach poszczególnych map. Oznaczenie w tekście – **[cyfra rzymska]**.

**Zielone kółka i obszary** to miejsca wyjątkowe, na przykład ważne flagi i inne punkty strategiczne, a także ważne ścieżki, których kontrola ułatwia utrzymanie przeciwników w szachu. Szczegółowe opisy umieszczone zostały przy analizie danej mapy.

**Różowe okręgi z cyframi** oznaczają miejsca z dobrym punktem widokowym na pole bitwy, które mogą wykorzystać żołnierze z bronią przeciwpancerną i snajperzy. Oznaczenie w tekście – **[cyfra arabska]**.

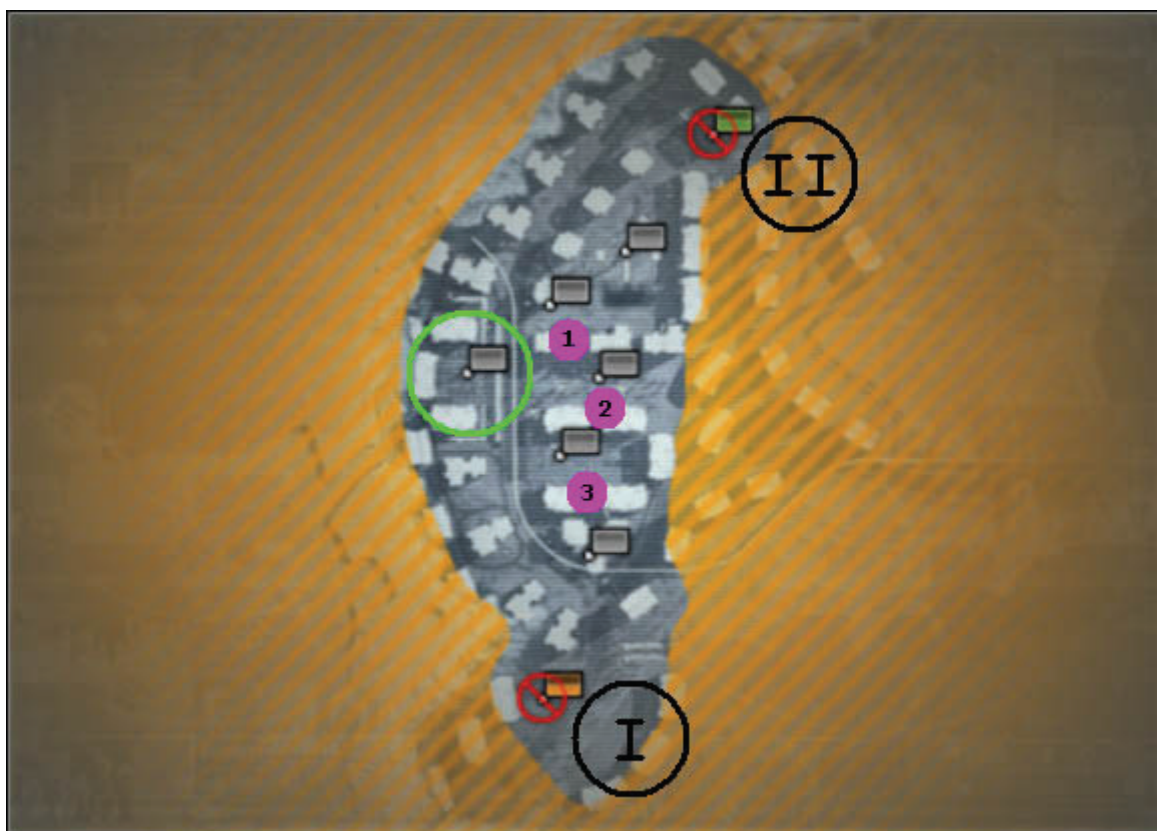
Każda mapa została przeanalizowana i sprawdzona pod względem:

- Ukształtowania terenu, możliwości poruszania się sprzętem ciężkim;
- Dostępności stron konfliktu do flag, ze względu na odległości od głównych baz i samo ich położenie;
- Możliwości poruszania się pojazdami po mapie, ze względu na ewentualne przeszkody i nierówności terenu;
- Dostępności sprzętu ciężkiego, ze względu na jego ważność na polu bitwy.

Uważnie przyglądaj się mapie terenu i wyciągaj wnioski – jaką klasą grać, skąd brać potrzebne zespołowi maszyny i gdzie najbardziej potrzebne są posiłki.

Warto pamiętać również, że przy głównych bazach obu stron znajdują się urządzenia wykorzystywane przez komendanta (Commandera). Zwiadowca z ładunkami RDX może podkraść się do wrogich zabaweczek i wysadzić je w powietrze.

## B e l g r a d e



Nazwa mapy: **Belgrade**

Lokacja: **Belgrad, Serbia**

Tryb: **Conquest: Head-On**

**Opis mapy:** Mapa miejska, na której flagi ułożone są gęsto, a rola pojazdów pancernych jest mocno ograniczona. Teren jest tutaj płaski, z wyjątkiem wzgórza na zachodzie, na którym znajduje się posterunek. Budynki z wysokimi balkonami umieszczone między spawnami zapewniają całkiem niezłą osłonę i jednocześnie są świetnymi miejscówkami dla snajperów. Najczęściej spotykane klasy na tej mapie szturmowcy i jednostki wsparcia. Od czasu do czasu można natknąć się na zwiadowców. Sprzęt pancerny w postaci czołgów nie jest w stanie zbyt wiele zdziałać, dużo lepiej sprawuje się wóz APC ze swoimi bombami przeciwpiechotnymi. Battlewalkery również się tutaj przydają – wspierają ataki na posterunki i stanowią eskortę dla wozów pancernych.

**Analiza:** Analizę zacznijmy od wzgórza znajdującego się w zachodniej części mapy. Jest ono zaznaczone **zielonym** kółkiem na powyższej mapie. Położony tam posterunek jest ważny o tyle, że z niego bardzo dobrze się atakuje flagi na wschodzie – snajperzy mogą eliminować kręcącą się przy nich piechotę, a ponadto droga do owych punktów jest całkiem krótka. Ponadto, na zachodnim wzgórzu pojawia się battlewalker, a więc warto walczyć o ten posterunek. Dodam jeszcze, że można go przejść wyłącznie na piechotę; żaden pojazd nie podjedzie do flagi. Pozostałe spawny ułożone są między rzędami budynków oznaczonymi cyframi **[1]**, **[2]** i **[3]**. Są to budowle o wysokich balkonach, a to oznacza, że snajperzy i inżynierowie znajdujący się w tych punktach mogą dobrze ochraniać znajdujące się w pobliżu flagi. EU i PAC mają w swoich bazach **[I]** i **[II]** po jednym czołgu i wozie APC. Ponadto, pojawiają się tam pojazdy zwiadowcze.