

Battlefield: Bad Company 2

Multiplayer

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Battlefield: Bad Company 2 (multiplayer)

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Digital Illusions/EA DICE, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
ABC żołnierza	4
Klasy	9
Mapy	13
Kanał panamski	13
Valparaiso	16
Isla Inocentes	20
Pustynia Atakama	23
Port Arica	26
Biała Przełęcz	30
Port Valdez	33
Laguna Presa	37
Laguna Alta	41
Zatoka Nelsona	44
Broń i gadżety	46
Szturmowiec	46
Mechanik	48
Medyk	50
Zwiadowca	52
Pozostałe specjalizacje	54
Stopnie	55

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

Niniejszy poradnik przeznaczony jest przede wszystkim dla osób, które styczności z multiplayerowym aspektem serii *Battlefield* albo nie miały wcale, albo grały **sięciowo** w produkcje z tego cyklu jedynie sporadycznie. Niektóre z opisanych zagadnień mogą jednak przydać się również osobom bardziej zaawansowanym.

Z uwagi na konstrukcję gry zawarte tu porady mają raczej wymiar ogólny. Sytuacja w czasie multiplayerowych potyczek jest bowiem na tyle płynna, a elementy otoczenia podatne na zniszczenie, że nie da się jednoznacznie napisać, gdzie znajdują się idealne miejsca do obrony czy ataku. Nawet najlepszy poradnik nie zastąpi jednak doświadczenia i jeżeli nawet początkowo ktoś nie radzi sobie najlepiej, to w miarę zdobywania kolejnych żołnierskich szlifów będzie mu szło coraz lepiej.

Przemek „g40st” Zamecki (www.gry-online.pl)

Podstawy

A B C żołnierza

Amunicja – jeżeli grasz klasą szturmowca pamiętaj, że z przenoszonych przez Ciebie skrzynek z amunicją ty również możesz korzystać.

Apteczka – medyk może sam korzystać z przenoszonych przez siebie apteczek, nie zapominaj o tym.

C-4 – ładunki wybuchowe przenoszone przez zwiadowcę i szturmowca (pod warunkiem, że ten drugi wybierze broń nie związaną z klasą). Znakomicie nadają się do niszczenia czołgów, ale pamiętaj, że jeden ładunek zwykle nie wystarczy, aby zniszczyć pojazd opancerzony. Ładunki podkładaj podbiegając raczej z boku. Jeżeli zrobisz to z tyłu, kierowca cofając robi z Ciebie naleśnik. Nigdy nie podkładaj ładunków w pobliżu bronionego przez Twoją stronę przekaźnika, ponieważ odpalając je doprowadzić możesz do jego zniszczenia lub utraty „żywołności”, a w skrajnym przypadku, możesz zaważyć cały budynek robiąc sobie niedźwiedzią przysługę.

Celuj w głowę - Pamiętaj także, aby starać się zawsze celować w głowę. Dzięki temu zwiększasz prawdopodobieństwo wyjścia z większości pojedynków zwycięsko. Zwróć jednak uwagę na fakt, że balistyka kul nie została potraktowana w *Bad Company 2* po macoszemu, co oznacza, że nie lecą one po linii prostej, a po paraboli. Im dalej znajduje się przeciwnik, tym wyżej musisz celować. Informacja ta ważna jest przede wszystkim dla zwiadowców. Znajdując się często bardzo daleko od przeciwnika muszą oni celować nieraz nawet dość wysoko ponad jego głowę, w zależności od wybranej snajperki, które różnią się nieco prędkością początkową wystrzelwanej kuli. Tak, wiem, to trudna sztuka. Ale na szczęście inni ludzie również o tym wiedzą i w Internecie znajdziesz mnóstwo specjalnych programów trenujących koordynację oko-ręka.

Cel gry – *Battlefield: Bad Company 2* nie jest grą, gdzie najważniejszą rzeczą są fragi. Owszem, one również są ważne, ale dopiero wtedy, kiedy jesteś w stanie wypełnić właściwe zadanie. Inaczej, fragi są tylko drogą do celu, którym jest zniszczenie przekaźnika czy zdobycie flagi, a nie celem samym w sobie. Pamiętaj o tym, a zobaczysz, że w gruncie rzeczy czerpiesz przyjemność nie z „wyrzynanki”, a z gry w pewnym sensie taktycznej.

Czołg – chcąc zabawić się w kierowcę i działowego czołgu graj klasą mechanika. Pozwoli Ci to w razie uszkodzenia pojazdu wycofać się i dokonać napraw. Nigdy, przenigdy nie wsiadaj do czołgu jeżeli widzisz, że stoi on co prawda pusty na uboczu, ale jest właśnie przez kogoś naprawiany. Takie zachowanie jest nieeleganckie i cechuje zwyczajnych n00bów. Idealną sytuacją jest, aby za czołgiem podążał drugi mechanik i w razie konieczności to on go naprawiał. Siedząc w czołgu nie pchaj się do przodu, prosto we wroga pozycje. Trzymaj się z tyłu, najlepiej za jakąś osłoną i zmiekczej obronę. To gwarancja długiego życia. Będąc strzelcem karabinu maszynowego omiataj wzrokiem całą okolicę dookoła czołgu, a nie tylko z przodu. Jeżeli kierowca stosuje się do powyższych zasad, a tymczasem przeciwnik wysadza czołg ładunkiem C4, to jest to wina strzelca. Staraj się być przez cały czas zwróconym do przeciwnika przodem, ponieważ tył pojazdu jest znacznie bardziej narażony na ostrzał.

Czułość myszki – im niższa, tym lepiej. Oczywiście znacznie wolniej trwa wtedy obrót w którąkolwiek ze stron, ale jednocześnie zwiększa się precyzja celowania. To prawda, trzeba się namachać myszką znacznie więcej niż zwykle, ale już po niezbyt długiej praktyce zauważysz poprawę wyników. Sprawdź kilka ustawień i wybierz te, które najbardziej Ci odpowiada. Inna szkoła mówi, że najlepiej grać na jak najwyższych ustawieniach sensitivity. Wybór należy do Ciebie.

Dołącz do drużyny – W *Bad Company 2* starć nie wygrywają Samotne Wilki, ale Wilcze Stada. Przekładając to na bardziej zrozumiały język: graj drużynowo, staraj się zawsze przebywać i respawnować w obecności kompanów. Jedna zgrana czteroosobowa drużyna jest warta więcej niż piętnaście Zosi Samosi. Doceń to i naucz się wykorzystywać, a zobaczysz, że to nie tylko sposób na kilka dodatkowych punktów, ale droga do zwycięstwa. Jak wolisz styl Rambo, to pomyliłeś półki w sklepie. Dołączając do drużyny zyskujesz również mobilny punkt respawnu, dzięki czemu nie będziesz musiał biec przez pół planszy do miejsca, w którym jest jakaś akcja. Pamiętaj także, że sam również stanowisz punkt respawnu i jeżeli zauważysz, że reszta Twojej drużyny zginęła przyhamuj delikatnie atak i zadekuj się na kilkanaście sekund w bezpiecznym miejscu. Dzięki temu Twoi towarzysze po chwili pojawią się znowu obok Ciebie.

Filozofia – *Battlefield: Bad Company 2* jest grą drużynową i jeżeli chcesz wygrać, zapomnij o samotnym bieganiu po mapie bez żadnego celu, starając się jedynie wyłapać jak najwięcej fragów. W przeciwieństwie do wielu innych tytułów, w tej grze naprawdę można wygrać nie oddając ani jednego strzału. No, może trochę przesadzam, ale pamiętaj, że swoje zachowanie powinieneś podporządkować wyznaczonym celom. To one są najważniejsze, a nie przeciwnik. Wrody żołnierze są tylko przeszkodą w osiągnięciu celu, jeżeli da się tę przeszkodę obejść bokiem, wykorzystaj to.

FOV (Field of View) - czyli inaczej pole widzenia. Jest to parametr określający kątowny zakres obrazu widoczny w czasie gry na ekranie monitora. Aby łatwiej uzmysłwić sobie o co chodzi, wyobraź sobie, że patrzysz przez obiektyw o zmiennej ogniskowej aparatu fotograficznego wyposażonego w funkcję zoom. Manipulując ustawieniami możesz przybliżyć bądź oddalać obraz zawężając lub poszerzając jednocześnie pole widzenia. Jednakże o ile w przypadku aparatu, budowa obiektywu pozwala zniwelować efekt zaburzenia perspektywy, o tyle zmiana stosownych parametrów w grze ją zaburzy i obiekty, które przy standardowym ustawieniu będą znajdowały się w niewielkiej odległości od obserwatora mogą wydawać się być położone znacznie dalej niż w rzeczywistości. Zwiększenie parametru FOV pozwoli jednak widzieć znacznie więcej, także to, co dzieje się na przykład zupełnie z boku. Aby eksperymentować z FOV konieczna jest edycja pliku gry o nazwie settings.ini, który powinien znajdować się w folderze Moje Dokumenty\BFBC2 na dysku systemowym. Domyślnie FOV ustawiony jest na 55. Poniżej trzy przykłady ustawień.





Kolimator – po angielsku red dot, czyli nasadka na broń, na środku której znajduje się czerwona kropka ułatwiająca celowanie. Niezwykle przydatna rzecz, ale przede wszystkim w bezpośredniej walce sprawia się znacznie lepiej niż potężniejsze celowniki optyczne. Jeżeli preferujesz tzw. close combat, to wybór dla Ciebie.

Korzystaj z ekwipunku przeciwników – Każdy zabity przeciwnik pozostawia po sobie leżący na ziemi ekwipunek. Podnosząc należący przed chwilą do wroga karabin nie tylko masz możliwość postrzelania sobie z niego, ale zmieniasz także swoją klasę na klasę przeciwnika. Czyli zaczynając rozgrywkę jako zwiadowca, w każdej chwili (w sprzyjających okolicznościach i bez straty życia) możesz zostać kimkolwiek chcesz. Korzystaj mądrze z tej możliwości, zwiększając szanse na przeżycie swoje i swojej drużyny.

Kupony – Jeżeli się skończą, przegrywasz. W lewym dolnym rogu każdy gracz widzi ile jego drużyna posiada tzw. kuponów. Zwykle ich liczba oscyluje wokół stu, wyjątkiem jest tryb Gorączki, w którym obrońcy mają ich nieskończoną liczbę. Każda strata życia, pojazdu, punktu kontrolnego wpływa ujemnie na stan kuponów posiadanych przez daną stronę starcia. Jeżeli za bardzo ryzykujesz, tracisz ciągle życie, porzucasz nieuszkodzone pojazdy, które wróg będzie miał okazję przejąć i wykorzystać przeciwko Tobie, nie tylko odbija się to w Twoich statystykach, ale przede wszystkim przybliżasz własne siły do przegranej.

Niewidzialność – zastanawiasz się pewnie o co chodzi. Stań ubraną na ciemno postacią na jasnym tle, na przykład nieba. Twoja sylwetka będzie doskonale widoczna. Znajdź cień, stań na tle ciemnej tekstury, a większość szybko poruszających się przeciwników w ogóle Cię nie zauważy. Uwaga ta dotyczy przede wszystkim klasy zwiadowcy.

Osłony – spraw, aby elementy otoczenia stały się Twoim sprzymierzeńcem. W tym celu nie wychodź niepotrzebnie na odsłonięty teren, jeżeli to możliwe, pomiędzy różnymi punktami mapy przechodź poprzez budynki.

Oszustwo – jak w życiu, nie popłaca. Nie korzystaj z żadnych aimbotów czy innych wynalazków, bo złapanie Ciebie na ewentualnym oszukiwaniu nie stanowi żadnego problemu. Takimi przypadkami zajmuje się zarówno PBBans (www.pbbans.com), jak i nawet samo Electronic Arts czy DICE. Pamiętaj, życzliwych ludzi, zdolnych wysłania informacji o Tobie i odpowiednich dowodów również nie brakuje.

Ping – jeżeli w wyszukiwarce serwerów, w kolumnie opisanej Ping nie wyświetlają się żadne wartości, uruchom grę jako administrator. Teraz powinno wszystko działać jak należy.

Przekaźnik – w trybie Gorączki głównym zadaniem strony atakującej jest zniszczenie przekaźników. Warto zwrócić uwagę na fakt, że nie zawsze konieczne jest dostanie się w bezpośrednią odległość przekaźnika by aktywować ładunek wybuchowy. Niektóre stoją bowiem znajdują się na przykład w piętrowych budynkach, wobec czego wystarczy ostrzelać dom, by ten się zawalił i zadanie zostało zaliczone. Powyższa uwaga odnosi się głównie do punktów C i E na mapie Port Arica oraz B i C na mapie Port Valdez. Dysponując w tych miejscach czołgiem lub transporterem wystarczy oddać serię kilku lub kilkunastu strzałów by zawalić budynek. Istnieje także łatwiejszy sposób. Wystarczy wybrać klasę mechanika i w asyście szturmowca, który co chwilę będzie podrzucał amunicję, oddać kilka strzałów z którejś z wyrzutni rakiet. W ten sam sposób można pozbyć się niechcianego snajpera lub grupy obrońców flagi, min. w punkcie B na mapie Laguna Alta.

Q – klawisz oznaczony tą literką to często Twoje być albo nie być na polu bitwy. Przy jego pomocy zaznaczasz zauważonych przez siebie przeciwników, ale także wydajesz rozkazy, dzięki którym Twoim towarzyszom łatwiej zorientować się w jakim znajdujesz się stanie i co się z Tobą dzieje. Jeżeli brakuje Ci amunicji skieruj kursor na któregoś ze szturmowców i wciśnij Q, a nad Twoją postacią pojawi się odpowiednia ikonka, zaś żołnierz otrzyma komunikat radiowy. W identyczny sposób prosisz o apteczki. Siedząc w pojeździe wciśnij Q, a pojawi się nad nim odpowiedni symbol, dzięki któremu znajdujący się w pobliżu mechanicy będą wiedzieli, że potrzebujesz pomocy.

Ruch – przez cały czas bądź w ruchu. Stojąc w miejscu narażasz się na trafienie. Jeżeli konieczne musisz się zatrzymać, zrób to za jakąś osłoną i przykleknij.

Respawn – *Bad Company 2* to gra drużynowa i korzystanie z tej wiedzy przyniesie Ci dodatkowe punkty. Ale nie tylko. Respawnuj się z głową, nie pchaj się pod wrogie czołgi szturmowcem, jeżeli czasem trzeba odczekaj kilka sekund. Pamiętaj, że każdorazowa strata życia to nie tylko Twój problem, ale problem całego zespołu, ponieważ liczba biletów jest zawsze ściśle ograniczona (z wyjątkiem obrońców w trybie Gorączki). A kto straci wszystkie, przegrywa.

Skok – *Battlefield* to nie *Quake*, niemniej jednak warto wiedzieć, że i tutaj wykonanie skoku może uratować Ci życie. Jednak nie w czasie normalnej wymiany ognia, a podczas eksploracji terenu, szczególnie, kiedy nie widać co znajduje się za rogiem. Zamiast wychodzić za róg, wyskocz. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że tym manewrem zaskoczysz czającego się tam przeciwnika, zyskując cenny ułamek sekundy na oddanie celnego strzału.