

Battlefield 2:

Jednostki Specjalne

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Battlefield 2

Special Forces

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

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

Wstępniak	3
Objaśnienia	4
Analiza map	5
Wstęp	5
Devil's Perch	6
Ghost Town	8
The Iron Gator	10
Leviathan	12
Mass Destruction	14
Night Flight	16
Surge	18
Warlord	20
Wyposażenie	22
Nightvision	22
Tear Gas	25
Flashbang	29
Grappling Hook	31
Zip Line	34
Bronie	37
Bronie standardowe	37
Bronie od odblokowania	40
Pojazdy	42
Pojazdy transportowe	42
Pojazdy powietrzne	47
Pojazdy jednoosobowe	49
Obiekty interaktywne	52

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



Wstępniak

Witam w poradniku do *Battlefield 2: Special Forces*. Opisywana tu gra jest jedynie dodatkiem, stąd też po informacje dotyczące samej idei rozgrywki i sposobu na przetrwanie odsyłam do tekstu dotyczącego podstawki. Poradnik zawiera opis tego, co dodano, a więc: nowych pojazdów, giwer, map i wyposażenia. Przy analizowaniu tych dwóch pierwszych elementów posłużyłem się szkolną skalą ocen (od 1 do 6). Są to oceny dość subiektywne, ale sądzę że nawet takie okażą się przydatne wszystkim laikom.

Ci, co dużo grali w *Battlefield 2* wiele tu nie znajdą – poznali oni tajniki walki na tyle dobrze, że przyswojenie sobie wszystkich nowości, jakie niesie ze sobą BF2: SF zajmie im – góra – kilka godzin. Do kogo jest zatem kierowany ten poradnik? Odpowiadam: do tych, co dopiero wkraczają w świat FPS-ów Online i serii *Battlefield* (czyli np. kupili za jednym zamachem i podstawkę, i dodatek). Do tych, co potrzebują wskazówek.

Za pomoc przy tworzeniu poradnika dziękuję graczom BF2:SF udzielającym się na forum Gry-OnLine. Są to: zuromil, bone_man, piokos i Olivcha.pl. Dziękuję również mojemu bratu, który na moją prośbę sprawdził w dodatku to i owo... i podsunął parę pomysłów na wzbogacenie tego tekstu w kilka interesujących informacji.

Nie przedłużając wstępniaka, życzę miłej lektury, setek zdobytych flag i tyluż wirtualnych ofiar. :-)

Maciej „Sandro” Jałowiec

Objaśnienia

Special Forces w pigułce:

- W dodatku mamy sześć stron konfliktu: amerykański Navy SEAL, brytyjski SAS, jednostki specjalne MEC (MECSF), partyzantów (Bliski Wschód), rebeliantów (Rosja) i rosyjski Specnaz.
- Specnaz, rebelianci i partyzanci korzystają z tego samego uzbrojenia (z wyjątkiem wyrzutni rakiet – Specnaz używa znanych z podstawki Eryxów, a reszta ma RPG-7).
- Na mapach w *Special Forces* w ogóle nie ma samolotów.
- Navy SEAL jako jedyna frakcja dysponuje lotniskowcem i okrętem podwodnym.
- Nowe *Unlocks* (karabiny) ze *Special Forces* są również dostępne w podstawowej wersji gry (po ich uprzednim odblokowaniu, oczywiście).
- Na niektórych nowych mapach istnieją tzw. obiekty interaktywne, z którymi można coś zrobić. Po więcej szczegółów zapraszam do rozdziału „Obiekty interaktywne”.
- Dodano 8 map (z czego 3 są nocne) i 10 pojazdów.
- Pojawiły się nowe odznaki (10), medale (6) i baretki (10).

Określenia wykorzystywane w tekście:

- Jednostki pancerne – czołg, transporter, BMP 3.
- Zabawki Commandera – artyleria oraz urządzenia odpowiadające za Skan i UAV.
- Piechota przeciwpancerna – żołnierze klas Anti-Tank i Spec Ops.
- Helikopter transportowy – UH-60 Blackhawk lub Mi-17.
- Posterunek, punkt, spawn – flaga (możliwa do przejścia, oczywiście).

Analiza map

W s t ę p

Na kilku następnym stronach poradnika znajdują się objaśnienia dotyczące wszystkich nowych map. Nie ma oczywiście uniwersalnego sposobu na wygranie rundy na danym terenie. To, co tu znajdziecie, to garść wskazówek i porad oraz wyszczególnienie najważniejszych miejsc na planszach.

Każda mapa występuje w trzech wariantach – 16-osobowym, 32-osobowym i 64-osobowym, a więc dokładnie tak, jak to miało miejsce w podstawce. Ograniczyłem się do opisywania tylko tych ostatnich wersji, bowiem pozostałe różnią się na ogół tylko dostępnością sprzętu i liczbą flag do przejścia.

Kółkami z cyframi rzymskimi oznaczone są bazy obu drużyn oraz miejsca, gdzie można zaopatrzyć się w ciężki sprzęt. Szczegóły znajdziecie przy opisach poszczególnych map. Oznaczenie w tekście – **[cyfra rzymska]**.

Zielone kółka to miejsca szczególne np. ważniejsze obiekty interaktywne i flagi, czy też miejsca trudne pod względem defensywnym i ofensywnym. Szczegółowe opisy umieszczone zostały przy każdej analizie danej mapy.

Różowe okręgi z cyframi oznaczają kryjówki snajperskie, miejsca z dobrym punktem widokowym na pole bitwy oraz gniazda grenadierów (Anti-Tank). Oznaczenie w tekście – **[cyfra]**.

Każdą mapę przeanalizowałem i sprawdziłem pod względem:

- Ukształtowania terenu – możliwości poruszania się sprzętem ciężkim.
- Dostępności stron konfliktu do flag – ze względu na odległości i samo położenie masztów.
- Możliwości poruszania się pojazdami po mapie – ze względu na liczne barykady i nierówności terenu.
- Dostępności sprzętu ciężkiego – ze względu na jego potężne wsparcie dla piechoty.

Mapy w *Special Forces* są na tyle małe, że flagi często przechodzą z rąk do rąk, a sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie. Uważnie przyglądaj się mapie terenu i wyciągaj wnioski – jaką klasą grać i gdzie najbardziej potrzebne są posiłki.

Warto pamiętać również, że przy głównych bazach obu stron znajdują się urządzenia wykorzystywane przez Commandera. Jeśli grasz Komandosem (Spec Ops), podkradnij się do wrogich zabaweczek i zniszcz je ładunkami C4. Dzięki patch'om do *Battlefielda 2* można teraz dostać dodatkowe punkty za takie działanie.

Devil's Perch



Nazwa mapy: Devil's Perch

Lokacja: wybrzeża Libanu

Fracje: MECSF vs Navy SEAL

Tryb: Conquest Assault

Opis mapy: Akcja rozgrywa się w nocy, na kilku wyspach leżących blisko wybrzeża Libanu. Ciemność jest tu nieźle wymieszana ze światłem, co zmusza do ciągłego włączania i wyłączania noktowizora. Ponadto wszelkie uliczki są na tyle ciasne, że poruszanie się transporterami (z ciężkiego sprzętu tylko one tu są) po mapie jest wyjątkowo uciążliwe. Wystarczy chwila nieuwagi, by wroga piechota przeciwpancerna zniszczyła pojazd. Mapę można podzielić na dwa kompleksy – pierwszy to duża wyspa na zachodzie. Drugi, to dwa połączone mostem kawałki lądu na wschodzie. Teren jest górzysty, co dodatkowo utrudnia poruszanie się pojazdom. Wąskie ścieżki między budynkami są idealnymi drogami cichego przemieszczania się dla niewielkich grup żołnierzy. Na Devil's Perch bardzo ważna jest znajomość mapy – bez podstawowej wiedzy na temat rozmieszczenia różnorodnych obiektów trudno mówić o dobrym ataku i skutecznej obronie.

Analiza: Zielone kółko na wschodzie symbolizuje rejon zacieklých, jakie wywiązują się w pierwszych minutach rundy. Dwa wrogie spawny to mieszanka wybuchowa, dorzucając do tego wóz LAV-25 po stronie amerykańców [II]. Każdy dach w tamtym rejonie może być wykorzystany przez żołnierzy z bronią na średni i długi dystans. Niczyje flagi pośrodku mapy oraz droga między nimi (zaznaczone zielonym owalem) są również miejscem, gdzie toczą się pojedynki o wielkim rozmachu. Rejon ten jest ważny m. in. z tego względu, że przy północnym niezajętym posterunku

pojawia się dodatkowy transporter. Ważną sprawą jest to, ten fragment planszy łagodnie schodzi do wody, więc można go atakować dokonując desantu z morza. Punkt [1] oznacza klif, z którego bardzo dobrze widać południową bezpieczną flagę. Można z niego później pięknie zjechać poniżej za pomocą Zip Line. Między wspomnianymi kompleksami najlepiej poruszać się za pomocą łodzi. Amerykanie na swoim okręcie podwodnym [I] mają tylko RIBy i dwie stacjonarne wyrzutnie rakiet TOW. Przy wyspie na północnym zachodzie stoją jeszcze dwa Jet Ski. MECSF [III] ma u siebie wóz BMP 3. Główna baza Arabów chroniona jest przez żelazną bramę (możliwą do otwarcia – ot, kolejny obiekt interaktywny).

Strategia dla Navy SEAL: Na samym początku ma się pewną dowolność, bo można podpłynąć i zająć kilka różnych flag, ale trzeba się skupić na tej, gdzie pojawia się transporter (północna bezpieczna, dla przypomnienia). Wypakowany piechotą RIB powinien załatwić sprawę, jeżeli akcja zostanie przeprowadzona tak szybko jak to tylko możliwe. Walka na wschodzie jest zawsze trudna, ale LAV-25 powinien wydatnie pomóc w jej wygraniu. Sama flaga powinna być przejmowana przez piechotę, bo transporter ma koło masztu za mało miejsca na manewry i sprawną obronę przed przeciwnikiem. Jeżeli jednak jednostkom MECSF uda się przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę, trzeba będzie wywieźć LAV-25 z tamtego rejonu. Musi służyć siłom Navy SEAL jak najdłużej. Potyczki na zachodzie (zielony owal) są również trudne. Najlepiej przemieszczać się w kierunku kolejnych flag ścieżkami między budowlami. Takie rozwiązanie daje osłonę przed snajperami położonymi wyżej, na klifie w punkcie [1].

Strategia dla MECSF: Trzeba jak najszybciej zająć punkty pośrodku mapy, trzeba wykorzystać szybkie pojazdy (np. Pick-Up'y) by się do nich dostać. Amerykanie zaatakują to miejsce z morza, więc trzeba przygotować broń zdolną szybko zniszczyć łódź. Tymczasem na wschodzie wywiąże się zażarta walka o flagi. By ją wygrać, trzeba początkowo używać broni przeciwpancernej i snajperskiej, a później, gdy przejęcie wrogiego posterunku okaże się możliwe – karabinów na średni dystans. Wyspy są na tyle duże, że trudno je ochronić przed przeciwnikiem. Na 99% żołnierzom z Navy SEAL uda się zająć jakiś punkt i wyprowadzić atak na kolejne. Flagi na ogół w takich sytuacjach przechodzą z rąk do rąk w bardzo szybkim tempie, a sił do obrony brakuje wszędzie. Niewielkie grupki żołnierzy wyposażone w broń na średni dystans i granatniki powinny odbijać zajęte posterunki.