

# Battlefield 2142:

## Northern Strike

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Battlefield 2142**

## **Northern Strike**

**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.

[Kup książkę](#)

## S P I S   T R E Ś C I

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>               | <b>3</b>  |
| <b>Tryb Assault Lines</b>         | <b>4</b>  |
| <b>Analiza map</b>                | <b>5</b>  |
| <b>Wstęp</b>                      | <b>5</b>  |
| <b>Bridge at Remagen</b>          | <b>6</b>  |
| <b>Liberation of Leipzig</b>      | <b>8</b>  |
| <b>Port Bavaria</b>               | <b>10</b> |
| <b>Pojazdy</b>                    | <b>13</b> |
| <b>A3 Goliath</b>                 | <b>13</b> |
| <b>Hachimoto</b>                  | <b>15</b> |
| <b>Sprzęt do odblokowania</b>     | <b>16</b> |
| <b>Taktyka</b>                    | <b>18</b> |
| <b>Walka Goliathem</b>            | <b>18</b> |
| <b>Używanie pojazdu Hachimoto</b> | <b>19</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

Witam w poradniku do *Battlefield 2142: Northern Strike*, pierwszym oficjalnym booster packu. W tym tekście znajdziecie dokładny opis i analizę wszystkiego, co dodaje to rozszerzenie, począwszy od omówienia trzech nowych map, poprzez przedstawienie dziesięciu nowych unlocków, a na ocenie przydatności w walce dwóch nowych pojazdów kończąc.

Po informacji dotyczące samej mechaniki gry jak i wskazówek co do używania broni palnej i postępowania na polu bitwy odsyłam do poradnika do *Battlefield 2142*.

Poniższy tekst jest tylko i wyłącznie analizą wszystkiego co nowe, podaną w taki sposób, by nowi gracze wiedzieli, czego oczekiwać po wojnie toczzonej na ekranie monitora.

Życzę miłej zabawy w nowym, całkowicie arktycznym klimacie.

### Zwroty bliskoznaczne i określenia użyte w poradniku:

- APC – wozy transportowe BTR-4 Romanov i AVM-2 Groundhog;
- Zabawki Commandera – urządzenia odpowiadające za, między innymi, skanowanie pola bitwy, ostrzał artyleryjski lub atak EMP;
- Transport powietrzny – maszyny UD-12 Shepherd i BTR-20 Yastreb;
- Posterunek, punkt – możliwa do przejęcia flaga;
- Wyrzutnia rakietowa – wyrzutnia rakiet BLOC-2;
- Ręczna wyrzutnia rakiet – wyrzutnie Mitchell AV-18 i Sudnik VP.

### Tryb Assault Lines

Nowy tryb rozgrywki, jaki pojawił się w *Battlefield 2142: Northern Strike* to Assault Lines. Działają w nim wszystkie trzy nowe mapy i bardzo on przypomina tryb Conquest Assault z poprzednich odsłon serii. Przypomnijmy sobie najpierw jego definicję:

**Conquest Assault** – jedna strona konfliktu broni się, a druga atakuje. Atakujący muszą zdobyć wszystkie flagi, wtedy przeciwnik zaczyna tracić swoje tickety. Drużyna broniąca się musi utrzymać kontrolę nad ponad połową flag. Zespół, który się broni, nie ma ani jednej flagi niemożliwej do zajęcia przez przeciwnika. Drużyna atakująca ma takową co najmniej jedną i rozpoczyna z większą ilością ticketów.

Tryb Assault Lines wprowadza jedną zasadniczą zmianę – główna flaga drużyny broniącej się może zostać przejęta jedynie po warunku, że wszystkie pozostałe również zostały zdobyte.

Obok głównej bazy pojawia się symbol kłódki. Jeżeli jest zamknięta, flagi nie da się zająć. Analogicznie, gdy kłódka jest otwarta, możliwe jest przejęcie głównej bazy.



Kłódka jest zamknięta, zatem przejęcie flagi nie jest możliwe.

## Analiza map

## W s t ę p

Na trzech następnych stronach poradnika znajdują się objaśnienia i analizy wszystkich nowych map. Rzecz jasna, w *Northern Strike* również nie da się wypracować jedyne, słusznego i skutecznego planu działania. Poniższe opisy to raczej taki zbiór czynności, które przybliżą drużynę do zwycięstwa.

Podobnie jak w BF2142, każda mapa występuje w przynajmniej dwóch wersjach – 16-osobowej i 32-osobowej. Niektóre mapy posiadają warianty 64-osobowe i 48-osobowe. Te ostatnie zostały stworzone specjalnie na potrzeby trybu Titan. Ograniczyłem się do opisywania tylko tych dwóch ostatnich wersji, gdyż mniejsze różnią się tylko dostępnością sprzętu ciężkiego i liczbą flag do przejęcia, a sposób prowadzenia walki prawie się nie zmienia.

**Kółkami z cyframi rzymskimi** oznaczone są główne flagi obu stron konfliktu, oraz miejsca, gdzie można znaleźć pojazdy. Szczegóły dotyczące tych punktów znajdują się przy analizach poszczególnych map. Oznaczenie w tekście – **[cyfra rzymska]**.

**Zielone kółka i obszary** to miejsca wyjątkowe – ważne flagi i inne punkty strategiczne, a także godne uwagi ścieżki, których kontrola daje przewagę nad przeciwnikiem. Szczegółowe opisy umieszczone zostały przy analizie danej mapy. Oznaczenie w tekście – **kolor zielony**.

**Różowe kółka 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]**.

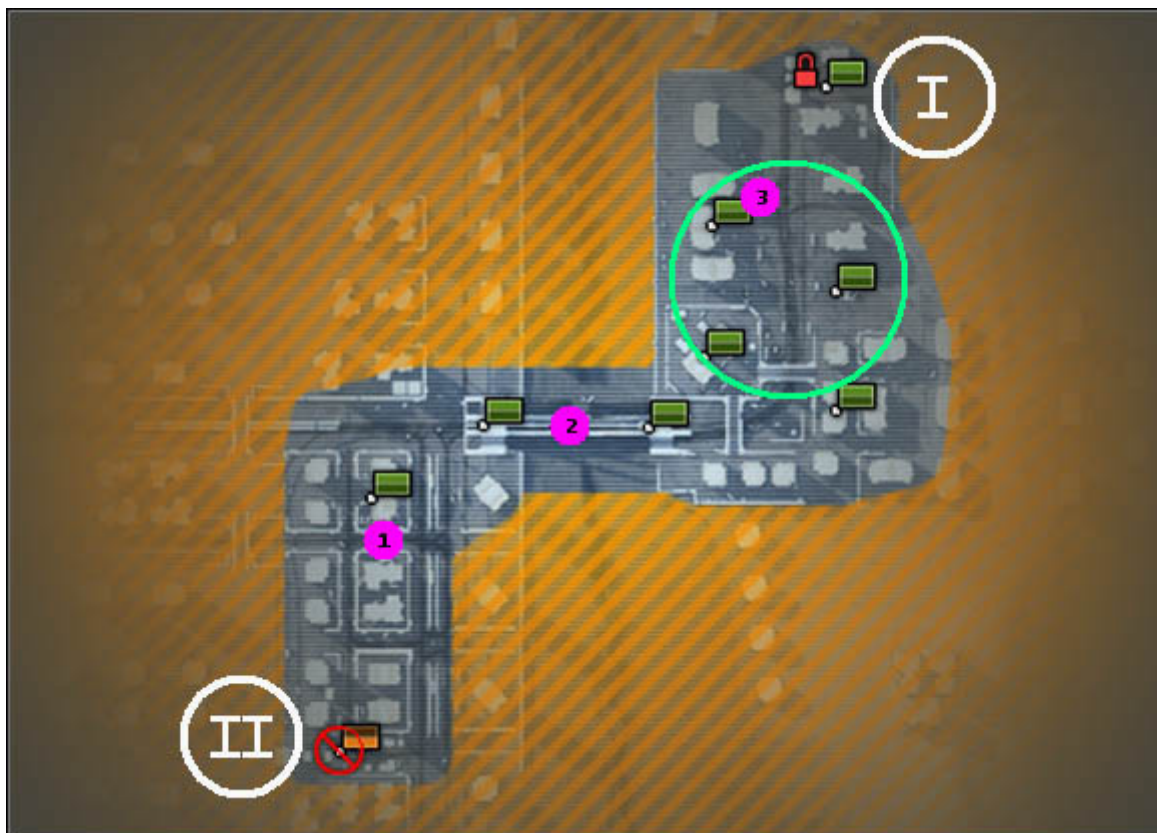
Każda mapa została przeanalizowana i sprawdzona pod względem:

- Ukształtowania terenu, możliwości poruszania się Goliathem, battlewalkerami i na piechotę;
- Możliwości sprawnego prowadzenia walk bez użycia pojazdów;
- 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.

Analizuj sytuację na polu i wyciągaj wnioski – jaką klasą grać oraz gdzie walczyć, by maksymalnie przyczynić się do zwycięstwa swojego zespołu.

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, odcinając wrogie jednostki na polu bitwy od dodatkowego wsparcia „z góry”.

## Bridge at Remagen



Nazwa mapy: Bridge at Remagen

Lokacja: Remagen, Niemcy

Tryb: Conquest: Assault Lines

**Opis mapy:** Walczymy w mieście Remagen, nad Renem. Mimo tego, że teren jest zurbanizowany, spotyka się tutaj dość duże rozległe przestrzenie, idealne dla snajperów i mechaników uzbrojonych w wyrzutnie rakiet. Jak widać na mapie powyżej, pole bitwy jest podzielone na dwie części przez zamrożoną rzekę. Na tafli lodu można wejść lub wjechać za pomocą zapadniętych pasów ruchu mostu, który rozstał przerzucony nad Renem. Drogi są tutaj całkiem szerokie (z wyjątkiem mostu, gdzie nawet dwa Hachimoto miałyby mały problem z minieniem się) i prawie w ogóle nie ma kłopotów z poruszaniem się po mapie ciężkim sprzętem. Teren jest niemal całkowicie płaski. Piechocie może troszkę doskwierać brak pojazdów i – w rezultacie – dość długie piesze wędrówki po mapie. Niektóre flagi położone są w nieco niewygodnym dla pojazdów miejscu, zatem kierowca musi na chwilę oderwać się od wojaczki i zająć się manewrowaniem.

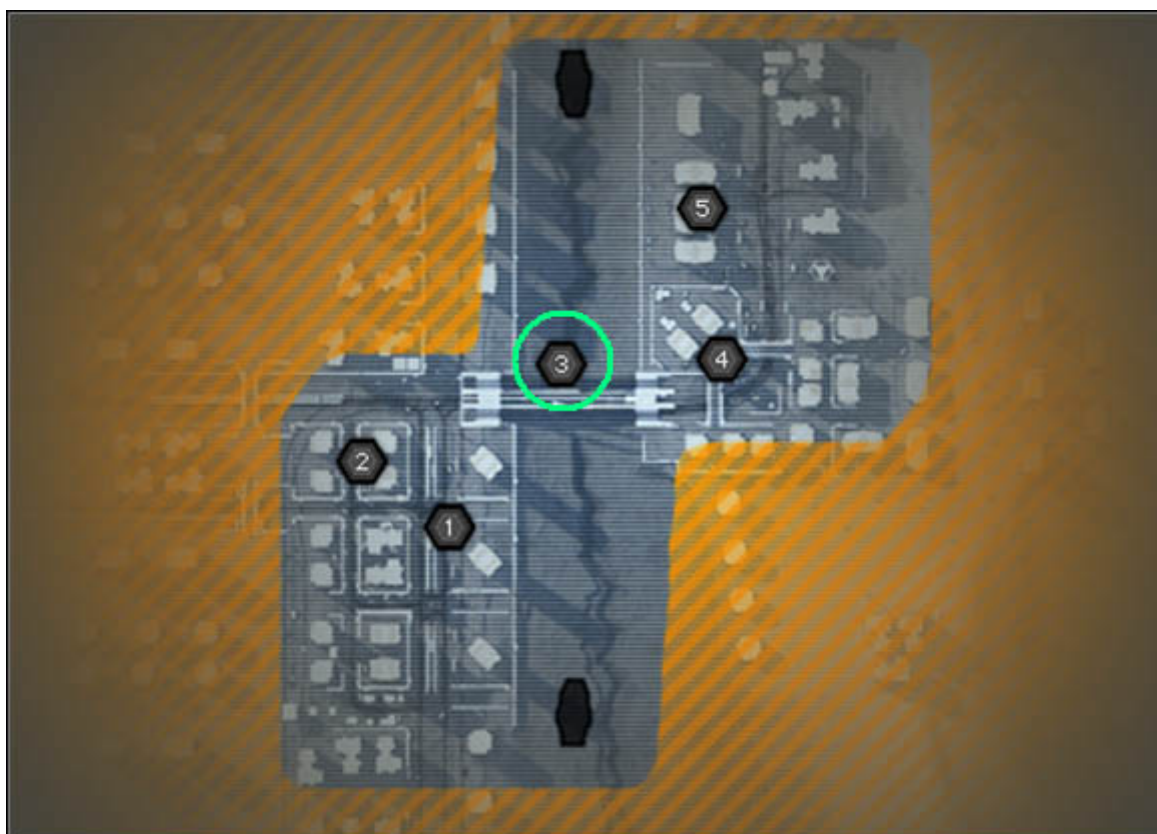
**Analiza:** Duże zielone kółko na wschodzie to spora otwarta przestrzeń. Często spotyka się tam pojazdy i małe grupki piechoty, zatem zwiadowcy i mechanicy mają co robić w tamtej okolicy. [1] to zespoły budynków zbudowanych na specjalnych podwyższeniach. Snajperzy obu zespołów prowadzą tam czasami wymianę ognia. Można również spotkać Goliatha w tamtym rejonie. [2] to most, na którym królują żołnierze z bronią przeciwpancerną. Przemierzające most pojazdy nie mają zbyt wielkich możliwości manewrowania, toteż są łatwymi celami dla operatorów wyrzutni rakiet. Ostatni ważny punkt [3] oznacza działo Rosch Mk-S8. Jest ono wyjątkowe, gdyż można z niego bez większych problemów strzelać w przemierzające otwarty teren pojazdy. Drużyny mają swoje

główne bazy w punktach **[I]** i **[II]**, dysponują między innymi battlewalkerami i pojazdami opancerzonymi. Flagi przy końcach mostu dają dodatkowy sprzęt ciężki w postaci maszyn koczających, więc warto o nie walczyć.

**Strategia dla EU:** Zespół zaczyna w mało dogodnym miejscu. By zdobyć pierwszą flagę na drodze do mostu, trzeba wysłać w bój dobrze wspieranego Goliatha. Ważne jest również wykorzystanie luk w obronie wroga w celu przedostania się na wschodni brzeg rzeki i zajęcia znajdujących się tam flag. Pozwoli to powstrzymać PAC przed przechodzeniem battlewalkerami do zachodniej części. Nie może dojść do sytuacji, w której EU okupować będzie zachodni brzeg rzeki, a PAC wschodni, bowiem wówczas walka toczyć się będzie na moście, a ta może okazać się bardzo trudna i wyczerpująca. Takiej sytuacji można zapobiec, jeżeli zespół zdoła utrzymać flagi na wschodnim brzegu – pozwoli to wyprowadzać ataki na tyły obrońców mostu.

**Strategia dla PAC:** Trzeba maksymalnie wykorzystać geometrię terenu. Na zachodzie mapy znajduje się mnóstwo kryjówek dla snajperów i mechaników – przydadzą się w walce przeciw wrogiej piechocie i Goliathowi. Ponadto, radzę zaminować most, by nikt niepowołany nie przedostał się do wschodniej części mapy. Jeżeli jednak tak się stanie, trzeba będzie się mocno wysilić, by wykurzyć stamtąd wroga. Najważniejsze są punkty kontrolne znajdujące się przy obu końcach mostu – opanowanie ich daje przewagę w ciężkim sprzęcie i jednocześnie osłabia pod tym kątem siły EU.

### Tryb Titan:



Potyczki w trybie Titan różnią się tylko tym, że walki przenoszą się z mostu na taflę lodu, a to za sprawą umieszczonej na rzece wyrzutni (zaznaczona **zielonym kółkiem**) i unoszących się dokładnie nad Renem Titanów. Tych ostatnich lepiej nie ruszać z miejsca.