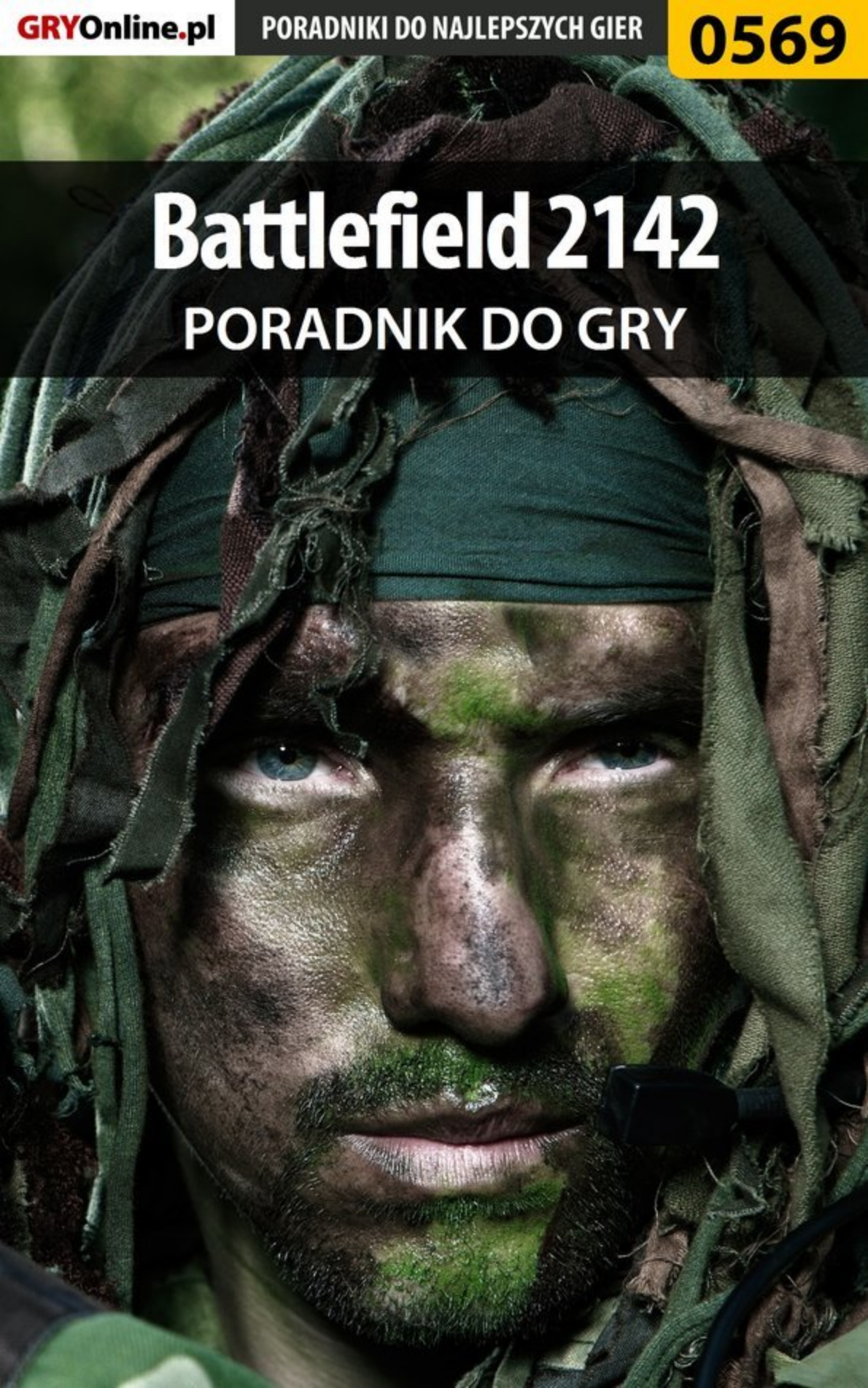


Battlefield 2142

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

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

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

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

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

„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” Jałowicz

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]**.

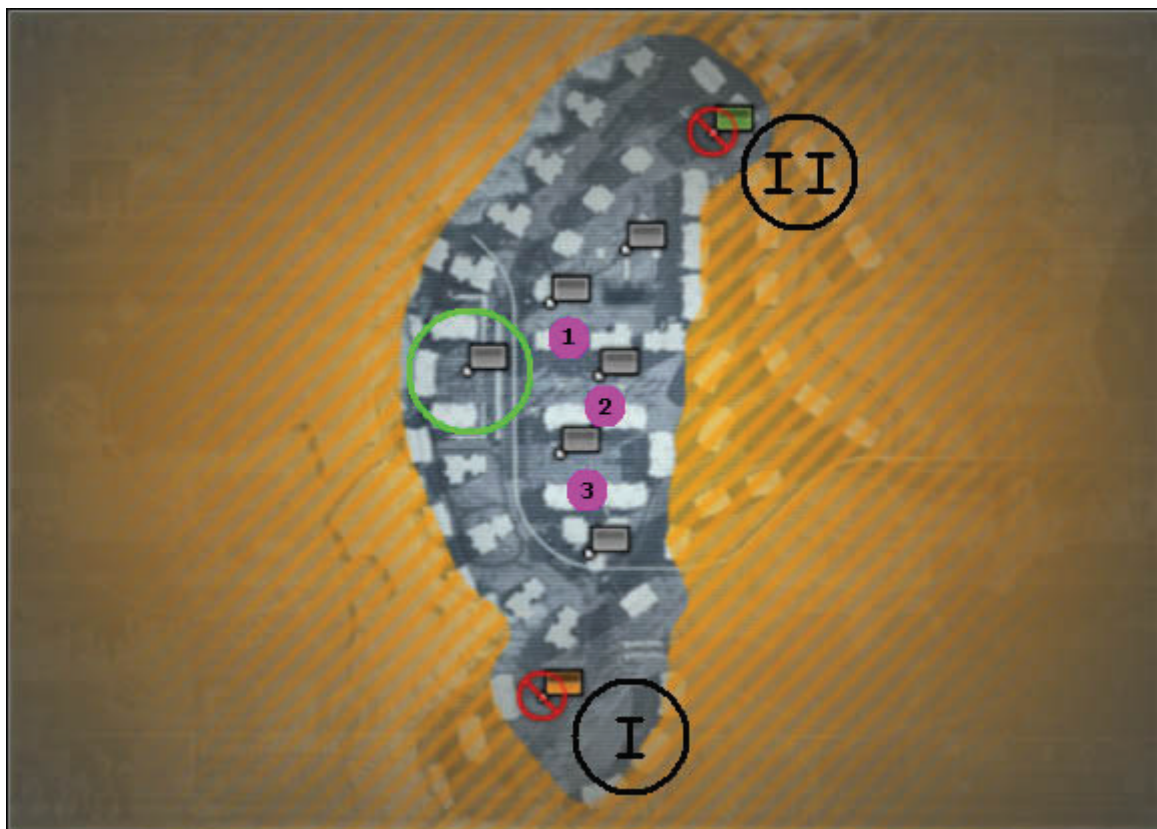
Każda mapa została przeanalizowana i sprawdzona pod względem:

- 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 posternek. 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 posternki 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 posternek 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 posternek. 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.