

Enemy Territory: Quake Wars

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Enemy Territory: Quake Wars

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	3
Wstęp	3
Porady ogólne	3
Pola bitew	5
Informacje wstępne	5
Area 22	6
Ark	9
Canyon	13
Island	16
Outskirts	19
Quarry	22
Refinery	24
Salvage	27
Sewer	30
Slipgate	32
Valley	36
Volcano	39
Funkcje na polu bitwy i wyposażenie	42
Żołnierz/agresor	42
Sanitariusz/technik	43
Inżynier/konstruktor	45
Radiooperator/opresor	48
Szpieg/infiltrator	51
Uzbrojenie	55
GDF	55
Strogg	59
Wieżyczki, artyleria, radary	63
Sprzęt inżyniera/konstruktora	64
Sprzęt radiooperatora/opresora	65
Sprzęt szpiega/infiltratora	66
Pojazdy	68
GDF	68
Strogg	71
Nagrody w kampanii	73
Nagrody GDF	73
Nagrody Stroggów	74

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



W s t ę p

Witam w poradniku do *Enemy Territory: Quake Wars*. Tekst zawiera opis przygotowanych przez programistów dwunastu map, a także przedstawienie broni, pojazdów i sprzętu wspierającego. Całość została napisana w taki sposób, by gracze dopiero poznający ten typ gier, a w szczególności produkcje spod znaku *ET* mogli lepiej poznać zasady rządzące rozgrywką zanim rozpoczną walki w ramach trybu wieloosobowego.

Niniejszy poradnik nie przyniesie doświadczonym graczom tak wiele pożytku jak początkującym, lecz mogą w nim znaleźć kilka przydatnych pojedynczych informacji i ciekawostek. Najważniejsze i najtrudniejsze do opanowania zagadnienia przedstawiane są nie tylko w formie tekstowej, ale także na obrazkach i krótkich filmach z gry.

Życzę miłej, pożytecznej lektury oraz wielu sukcesów w walkach przeciwko ludziom i Stroggom!

P o r a d y o g ó ł n e

- Za każdym razem, gdy przesuwa się linia frontu, jeden ze szpiegów/infiltratorów musi ustawić nowy radar do wykrywania wrogich jednostek. Analogicznie, radiooperator/opresor powinien wezwać zrzut systemu do obrony przed artylerią.
- Odróżnianie kolegów z drużyny od przebranych szpiegów/infiltratorów to niemała sztuka. Można ustalić tożsamość podejrzanego osobnika poprzez strzelenie do niego. Inne metody to zwykła obserwacja – jeśli nie biegnie w kierunku walk, jeśli nie trzyma w rękach nic innego poza karabinkiem/rozpruwaczem lub nożem/szpikulcem, to mamy do czynienia z wrogiem w przebraniu;
- Pojazdy da się niszczyć nawet strzałami ze zwykłego karabinu. Jeśli na swojej drodze napotkamy mocno zniszczony wóz kierowany przez wroga, nie ma sensu marnować granatów na niego. Wystarczy oddać parę strzałów, by pojazd eksplodował;
- Zdecydowana większość pojazdów ma przyspieszenie. Warto z niego korzystać, by szybciej dostać się do określonego miejsca oraz by zwiększyć swoje szanse przeżycia podczas ucieczki przed przeciwnikiem;

- Pojazdy posiadają także wabiki, które mogą zmylić nadlatujące rakiety. Wabiki działają skutecznie, gdy do pojazdu strzelają piechociarze z raketnicami. Niestety, wieżyczki przeciwpancerne mają zbyt dużą szybkostrzelność, by zwodzić ich pociski przez dłuższy czas;
- Grając jako radiooperator/opresor, korzystaj ze swojej artylerii. Jeśli jednak coś nie pozwala Ci namierzyć celu (np. ściana budynku), można nad przeszkodą przerzucić znacznik nalotu;
- Na większości map umieszczone są budynki o dość skomplikowanych układach pomieszczeń. Dobrze jest zapoznać się z nimi, np. podczas gry z botami, zanim ruszy się do walki z graczami z krwi i kości;
- Wykonywanie celów, takich jak wysadzanie obiektów w powietrze lub konstruowanie mostów/laserów górniczych trwa kilka chwil. Zanim wykonawca czynności przystąpi do realizacji zadania, musi albo upewnić się, że ma go kto ubezpieczać, albo sprawdzić czy nie ma wrogów w pobliżu. Ponieważ gracze odradzają się w ETQW w tym samym momencie co kilkadziesiąt sekund, ich ataki nie są nieustanne, lecz mają charakter falowy. Dlatego też często jest tak, że albo przeciwników w pobliżu nie ma, albo jest ich cała chmara;
- Gdy technik Stroggów tworzy główny punkt odradzania na ciele poległego wroga, możemy się w nim odrodzić tylko wtedy, gdy go sobie wcześniej zaklepiemy. Wystarczy stanąć przy stworzonej przez technika strukturze i nacisnąć klawisz użycia, by potem móc z niej skorzystać. Wolny punkt odradzania charakteryzuje się stojącymi prosto do góry podłużnymi elementami (zdjęcie po lewej), natomiast zaklepany punkt wygląda tak jak na zdjęciu po prawej;



- I teraz najważniejsze - *Enemy Territory: Quake Wars* to gra zespołowa! Wybierając konkretną klasę, godzisz się na wykonywanie związanych z nią obowiązków!

Pola bitew

I n f o r m a c j e w s t ę p n e

Mapy w *ETQW* oraz sposób przeprowadzania operacji jest kwestią najbardziej dyskusyjną w całej grze. Niniejszy ich opis – poza wyszczególnieniem celów głównych i pobocznych – ma za zadanie przybliżyć jedno z częstszych zachowań graczy oraz sposoby przeciwdziałania im.

Opisy plansz mówią również o tym, jak ma wyglądać struktura klasowa drużyny, co ma pomóc w wyborze własnej funkcji. Jeśli założymy, że zalecana jest kombinacja 7 żołnierzy / 7 sanitariuszy / 2 szpiegów, to najlepiej jest wybrać klasę tak, aby ogólny stosunek funkcji w drużynie zbliżył się do tego przedstawionego powyżej.

Istnieje kilka typowych czynności, jakie po prostu trzeba wykonać, by usprawnić działanie drużyny. Są to, np. rozstawianie radaru i systemu obrony przed artylerią na każdym etapie misji. Opisy w dalszej części poradnika przypominają o tego typu działaniach w wypadkach, gdy są one szczególnie ważne i potrzebne.

70% sukcesu to umiejętność współdziałania i sumienne wykonywanie swoich obowiązków, 15% sukcesu to celność (wliczając w to również strzały oddane z pojazdów), 10% sukcesu to szybkość, z jaką się poruszamy, a pozostałe 5% to dogłębna znajomość map, w tym skomplikowanych systemów korytarzy, na jakie najczęściej natyka się drużyna atakująca podczas realizowania ostatniego celu operacji.

A r e a 2 2



Strona atakująca: Strogg

Strona broniąca: GDF

Cele główne:

1. Agresor Stroggów musi zniszczyć generator wieży zakłócającej;
2. Konstruktor musi zbudować laser górniczy;
3. Agresorzy muszą zniszczyć portal za pomocą ładunków plazmowych.

Cele poboczne:

1. Zajmij punkt odradzania w magazynie;
2. Wyzwól punkt odradzania w budynku łączności;
3. Zajmij punkt odradzania w kompleksie;
4. Zajmij punkt odradzania w bunkrze administracyjnym.

Opis operacji:

GDF: Stroggowie, chcąc dotrzeć do generatora, będą musieli przejść małą ścieżkę zdrowia przygotowaną przez GDF. Muszą się na nią składać wieżyczki przeciwpiechotne i przeciwpancerne, miny (tuż przy samym generatorze) oraz piechota, złożona z inżynierów, żołnierzy z raketnicami oraz sanitariuszy. 1-2 radiooperatorzy przydadzą się do wezwania artylerii, którą później będą atakować wrogie pojazdy. Ponadto, GDF nie może dać sobie wydrzeć punktu odradzania, który Stroggowie mogą z powodzeniem dezaktywować (cel poboczny 2). Miny w pomieszczeniu oraz kontrola co jakiś czas powinny zniechęcić wrogów do gmerania przy punkcie odradzania.

Kolejnym zadaniem Stroggów jest zbudowanie lasera górniczego. Miej na uwadze fakt, iż wróg najpewniej będzie nadchodził od strony przejętego kompleksu – tam powinna zostać skoncentrowana obrona złożona z piechoty. W bezpośrednim sąsiedztwie lasera muszą stanąć wieżyczki, zarówno przeciwpiechotne, jak i przeciwpancerne. Dostarczenie czołgu na pole bitwy z pewnością pomoże w obronie przed wrogiem. Naturalnie trzeba też pamiętać o minach – najlepiej instalować je po bokach lasera górniczego, gdyż to właśnie tam muszą stać wraży konstruktorzy w trakcie składania sprzętu. Klasy wykorzystywane w tej fazie operacji nie różnią się od tych, z których drużyna korzysta na początku.

Jeżeli przeciwnicy zdołają zbudować laser górniczy i zniszczyć drzwi bunkra, trzeba będzie się wycofać i stworzyć obronę. Inżynierowie muszą przede wszystkim założyć miny przy rdzeniu portalu. Nie zaszkodzi również zainstalowanie wieżyczki przeciwpiechotnej przy wejściu do bunkra, lecz prawdopodobnie zatrzyma ona wrogów tylko na chwilę. Używanie artylerii i pojazdów praktycznie nie ma już sensu. Do obrony portalu najlepiej nadają się inżynierowie oraz czuwający nad kolegami sanitariusze. Para snajperów umieszczonych na wysokim rusztowaniu również może się przydać.

Strogg: Szybsze jednostki (np. piechota w Ikarach) powinny zająć się celem pobocznym nr 1. Z zajętego punktu odradzania można szybciej atakować generator, lecz ponieważ przeciwnik ma stosunkowo blisko do tego punktu, może dość łatwo go wyzwolić (w razie problemów konstruktor może postawić działko przeciwpiechotne koło budynku). Wszystkie inne jednostki, takie jak Cyklop, powinny zająć się odciąganiem uwagi wroga od piechociarzy (agresorów i techników) atakujących generator. Jeżeli przeciwnik nie zainstalował żadnych min przy swoim punkcie odradzania, można spróbować go wyzwolić, lecz w żadnym wypadku nie może się na tym skupiać uwaga większości graczy. Generator można atakować również od góry, tj. lądując na dachu budynku Ikarem i atakując broniących celu piechociarzy GDF z galerii. Można coś takiego przeprowadzić, ale pod warunkiem, że przeciwnik nie ma w tej okolicy ochrony przeciwlotniczej, zdolnej sprowadzić stroggowe jetpacki na ziemię.