

Team Fortress 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Team Fortress 2

autor: Marcin „jedik” Terelak

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

Wstęp	3
Klasy	4
Zwiadowca	4
Żołnierz	6
Miotacz ognia	8
Grenadier	10
Minigun	12
Inżynier	14
Medyk	18
Snajper	21
Szpieg	24
Jak przeżyć?	27
Mapy	28
Dustblow	28
Granary	37
Gravelpit	44
Well	50
Fort2Fort	59
Hydro	62

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



Wstęp

Witam wszystkich w nieoficjalnym poradniku do gry Team Fortress 2. Poniższy tekst dedykuję graczom, którzy dopiero zaczynają swą przygodę z sieciowymi FPP. TF 2 to gra, która stawia na czystą rozrywkę. Autorzy starali się możliwe najbardziej uprościć model gry i mapy, na których toczą się walki. W podobnej „tonacji” starałem się utrzymać i poradnik. Zawiera on wiele rzeczowych i prostych do przyswojenia porad, które pozwolą wam rozpocząć grę ze sporym przygotowaniem teoretycznym. Zapewne nie znajdą w nim niczego ciekawego weterani. Ci, dla których TF 2 to „pierwszyna” unikną jednak zarzutów o „noobowanie”, czego im szczerze życzę i zapraszam do lektury!

Klasy

Z w i a d o w c a

Cechy:

- Ponadprzeciętna szybkość (około 5 x wyższa od przeciętnej jednostki)
- Szybsze zajmowanie punktów kontrolnych
- Podwójny skok (należy wyskoczyć i znajdując się w powietrzu, ponownie wcisnąć klawisz skoku)
- 125 punktów życia

Uzbrojenie:



[1] **Strzelba** (główne)

Zwiadowca dysponuje samopowtarzalną strzelbą, której magazynek mieści 6 pocisków. Zarówno celność, jak i zasięg określić można jako średnie. Broń ta najskuteczniejsza jest podczas walki na krótkie dystanse, w połączeniu z dynamicznym manewrowaniem. Największym atutem tej broni jest bez dwóch zdań możliwość wystrzelenia 6 pocisków bez przeładowania.

[2] **Pistolet** (pomocnicze)

Pistolet to broń pomocnicza zwiadowcy. Dysponuje magazynkiem mieszczącym do 12 pocisków. Broń ta jest skuteczna tylko na małe dystanse. Jej największymi atutami są celność i spory magazynek.

[3] Kij bejsbolowy (walka wręcz)

Kij bejsbolowy jest skuteczny wyłącznie w bezpośrednim kontakcie. Jeżeli opanujecie sztukę szybkiego podejścia do wroga, to będziecie mogli walczyć wyłącznie za jego pomocą. Z reguły kilka szybkich ciosów (góra 1-2 sekundy walki) wystarcza, by zlikwidować przeciwnika.

Przeznaczenie:

Gracze wykorzystują tę profesję na najróżniejsze sposoby. Jej głównym przeznaczeniem jest szybkie docieranie do punktów kontrolnych i zajmowanie ich, nim wróg zdąży zareagować. Zwiadowcy sprawdzają się także, jako jednostki szturmowe. Szczególnie, jeśli jest ich kilku i są prowadzeni przez doświadczonych graczy.

Porady:

- Gra zwiadowcą wymaga solidnego treningu. Poćwicz na serwerze dla 1 gracza, nim zaczniesz grać na poważnie. Zwróć szczególną uwagę na naukę uników i celowania w ruchu.
- Grając zwiadowcą należy być nieustannie w ruchu. Profesja ta nie jest zbyt żywotna. Jej jedyną ochroną są uniki i szybkość. Biegaj, zygzakuj i skacz!
- Staraj się wykorzystywać podwójne skoki. Aby wykonać podwójny skok, należy wyskoczyć w powietrze i podczas lotu ponownie wcisnąć spację. Podwójne skoki umożliwiają korzystanie z obiektów, na które nie mają szans wskoczyć inne klasy.
- Grając zwiadowcą możesz bądź pędzić w kierunku punktu kontrolnego, bądź też polować na innych graczy. Wariant pierwszy zakłada dotarcie do punktu i unikanie ataków tak długo, póki nie zostanie on zajęty. Potem zwiadowca najczęściej ginie. Wariant drugi wymaga sporego doświadczenia i treningu. Jeżeli nie będzie wystarczająco sprytny i ruchliwy, inni gracze z łatwością cię pokonają, gdy się do nich zbliżysz.
- Doświadczony zwiadowca jest bardzo skuteczny przeciwko strzelającemu minigunowi, który znajduje się na otwartej przestrzeni i w niezbyt dużej odległości. Przy takim ataku korzystaj ze strzelby lub kija bejsbolowego. Nim minigun obróci się w twoim kierunku, zdołasz mu zadać kilka ciosów.
- Spróbuj organizować grupy zwiadowców. Jest to coś, z czym poradzą sobie tylko dobrze zorganizowani defensorzy.

Antyporady:

- Najskuteczniejszym sposobem na zabezpieczenie punktu kontrolnego przed zwiadowcą, jest wyposażenie go w wieżyczkę. Jeśli wróg będzie korzystał z wielu zwiadowców jednocześnie, warto korzystać z kilku wieżeczek jednocześnie.
- Zwiadowca jest szybki i trudno w niego trafić. W walce z nim najlepiej sprawdza się miotacz płomieni. Oczywiście przewaga miotacza rośnie w pomieszczeniach, gdzie zwiadowca nie może w pełni wykorzystać swoich atutów. Dodatkowym atutem miotacza jest to, iż podpalenie wroga nie wymaga dokładnego trafienia.
- Inną jednostką, która potrafi stosunkowo łatwo powstrzymać zwiadowcę jest doświadczony i dobrze ustawiony minigun (musi być daleko i mieć zwiadowcę przed sobą). Minigun podobnie jak miotacz, strzela z pewnym rozrzutem. Ogranicza on pole uniku zwiadowcy i zwiększa szansę na zranienie go.

Żołnierz

Cechy:

- 200 punktów życia
- Broń umożliwiająca zadanie dużych obrażeń na spory dystans

Uzbrojenie:



[1] Wyrzutnia rakiet (główne)

Główną bronią żołnierza jest wyrzutnia rakiet. Wystrzeliwuje rakiety niekierowane o dużym zasięgu i sporej sile rażenia (2-3 rakiety do unicestwienia miniguna). Dysponuje czterema rakietami, które można wystrzelić bez przeładowania.

[2] Strzelba (pomocnicze)

Strzelba znajdująca się na wyposażeniu Żołnierza nie należy do zbyt imponujących. Dysponuje niewielkim zasięgiem i wymaga przeładowania.

[3] Saperka (walka wręcz)

Saperka jest skuteczna wyłącznie w bezpośrednim starciu. Umożliwia stosunkowo szybkie uporanie się z większością wrogów.

Przeznaczenie:

Głównym zadaniem tej klasy jest rozbijanie „bunkrów” na odległość i tamowanie szturmów wroga. Niektórzy gracze wykorzystują ją także do regularnej walki na dystans. Wyrzutnia żołnierza bywa niezastąpiona, gdy trzeba szybko zlikwidować snajpera lub przystopować jednostki wroga przy ich punkcie wyjściowym.

Porady:

- Gra żołnierzem wymaga sporej koncentracji podczas ostrzału. Należy uważać na ataki szpiegów.
- Jeśli poruszasz się po niepewnym terenie, bądź gotowy na otwarcie ognia ze strzelby. Wyrzutnia rzadko zdaje egzamin w bezpośrednim zwarcu.
- Żołnierz jest łatwym celem w krótkim dystansie. Unikaj walk w zwarcu. Atakuj z odległości. Najlepiej zza pleców walczących kolegów.
- Staraj się być ciągle w ruchu. Poświęć chwilę na naukę strzelania w biegu. Rakietę leci dokładnie tam, gdzie wskażesz celownikiem w chwili jej wystrzelenia. Aby zwiększyć swoje szanse na przeżycie, naucz się strzelać podczas ruchu w bok lub ze skoku. Po prostu przesuwaj się od przeszkody do przeszkody lub na boki i wystrzeluj rakietę do pożądanej lokacji. Trening najlepiej zacząć od wybrania konkretnego punktu na mapie (np. okna lub napisu). Następnie wciśnij klawisz ruchu w bok i staraj się trafić w obrany cel. Musisz w tym celu wcisnąć LPM, kiedy celownik będzie w wybranym przez siebie miejscu. Gdy uda ci się opanować tę sztukę względem jednego kierunku, należy spróbować kolejny, zygzakowanie i skoki. Pamiętaj o tym, iż ruch postaci wymaga korygowania pozycji celownika (musi wciąż być na celu). Jeśli chcesz wystrzelić rakietę natychmiast po wyjściu zza przeszkody, ustaw najpierw celownik w pożądanym kierunku (bazując na pamięci i wyczuciu) i oddaj salwę jak tylko się odsłonisz. Im mniej cię widać, tym dłużej pożyjesz!
- Uwaga! Staraj się nie prowadzić ostrzału stojąc w miejscu. To pewna śmierć.

Antyporady:

- Rakiet można łatwo unikać za pomocą ruchów w lewo i w prawo. Wymaga to jedynie obserwacji ich toru lotu.
- Jeżeli będziesz miał problem z dobrze grającym żołnierzem, spróbuj go zlikwidować za pomocą snajpera, innego żołnierza lub szpiega. Szpieg może wykorzystać moment wzmożonej koncentracji na walce z celowo wystawiającymi się na ostrzał jednostkami.