

Раздел «Руководства и прохождения». **ОДИН: гайд. Много буллетов и эпитафий :)**

1. pdf прислать на khorev@lki.ru
2. Хотелось бы отныне и впредь вернуться к стрелочкам в качестве буллетов (&) везде, где они стоят в начале абзаца.

Battlefield 2

Материал предоставлен специализированным журналом руководств и прохождений «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ». Опубликовано в сентябрьском номере за 2005 год (№9/46).

Автор: Тимур Хорев

Жанр многопользовательский action

Создатели EA, Digital Illusions

В России Софт Клуб

На что похоже Star Wars Battlegrounds, Battlefield Vietnam

Системные требования PIV-1,7GHz, 512MB, video 128MB (PIV-2,4GHz, 1GB, video 236MB)

Сколько дисков один DVD

Мультиплеер локальная сеть, интернет

battlefield2.ea.com

Эпитафия:

— Назад, обезьяны! Я передумал, вы будете жить вечно!

Командир роты обезьян

В некотором царстве, в некотором государстве, в очень недалеком будущем разразилась война. Америка поссорилась одновременно с Китаем и с Коалицией Ближневосточных Государств — и теперь ведет войну на два фронта. Странная это война — здесь нет ни ядерных ракет с разделяющимися боеголовками, ни масштабных наступательных операций. Три стороны упорно дерутся за мелкотравчатые стратегические объекты. В сражениях участвует пехота, несколько видов бронемашин, вертолетов и по две-три маленьких гаубицы.

Освоиться в мире **Battlefield 2** нетрудно. Базовые принципы вам объяснят при первых запусках игры, так что уже через полчаса-час любой желающий сможет худо-бедно выполнять задачи своего класса и использовать технику. Гораздо сложнее проникнуть в тайны ремесла, стать мастером в своем классе и сработаться с командой (если она есть и игроки не против). Слаженная командная игра — это все, что нужно для победы. Разобщенные враги просто не смогут защитить свои базы от сработанной группы бойцов.

Прочитав это руководство, вы сможете намного быстрее перейти от стадии обучения к изучению тайного знания Battlefield 2. В руководстве вы найдете:

& описание основных принципов игры;

& классы бойцов — что, как и для чего;

& небольшую памятку о технике в игре;

& несколько тактических советов и неочевидных хитростей.

К сведению: видеокарты GeForce 4 и Radeon 9200 не поддерживаются. Вы не запустите игру, если у вас GeForce ниже 5700 и 6600 или Radeon ниже 9500 и 8500.

Как здесь воюют

Захватить и удержать

Основная тактическая цель серии Battlefield и всех ее клонов всем известна — захват

ключевых точек на карте (они же — точки возрождения). Выданные обеим командам комплекты «билетов» определяют победу и поражение. Они уменьшаются с гибелью солдат, потерей контроля над картой. Оставшаяся без «билетов» команда проигрывает.

Обе команды начинают игру на своих «базах». Кроме них на карте есть еще несколько нейтральных ключевых точек. Чтобы захватить одну из них, команда должна просто поддержать рядом с флагом солдата — флаг медленно поднимется и у команды откроется новая точка возрождения. Она может перейти в руки врага, если защитников истребят, а флаг спустят и вновь поднимут — но уже другой. Чем больше солдат в окрестностях флага, тем быстрее происходит «передача» командного пункта из рук в руки. Солдаты при этом могут не вылезать из техники, что очень радует.

Шел по городу солдат

Передвижение игроков по карте очень реалистично. Никаких прыжков на ракетах и распрыга. Бегаем туда, бегаем сюда. Спринтом можно быстро пересечь простреливаемую улицу, прижав к груди родной автомат. Стрелять во время спринта нельзя и бесконечно бегать тоже — солдат устанет.

К сведению: вы левша? Мои соболезнования, потому что разработчики запретили прописывать в настройках клавиш цифровой блок клавиатуры. Сделать это можно только ручками, забравшись в файл настроек игрового профиля (controls.con).

Стрелять во время бега бесполезно по понятным причинам. Да и просто палить во врага стоя рекомендуется только при внезапных столкновениях нос к носу с игроком. Во всех остальных случаях стоит присесть на колено или вовсе лечь на землю. Снайперам, спецназу и пулеметчикам чаще других придется утюжить уровень животом.

И уж конечно, при любом удобном случае надо смотреть в прицел — особенно если противник бегаёт где-то в квартале от вас. Точность стрельбы повышается неимоверно.

Совет: в ближнем бою не стесняйтесь использовать нож. Он убивает с одного попадания и этим выигрывает даже по сравнению со стрельбой в упор.

Гранаты при умелом использовании позволят выкуривать солдат, кемпящих на удобной позиции: например, за бочкой у самого флага. Правда, целиться придется только на глазок. Быстро нажав клавишу мыши, вы бросите гранату на максимальное расстояние. Удерживая клавишу, вы можете контролировать дальность броска. Главное — чтобы вас не застрелили в процессе.

К сведению: если вы выберете автомат, а потом выберете его еще раз и еще — будет меняться режим стрельбы: одиночные, короткие и длинные очереди.

Простая мини-карта в правом верхнем углу экрана поможет сориентироваться. Обозначения всей вашей команды будут и на обычной карте. Дружественная техника и солдаты помечены синим цветом. Солдаты одного с вами подразделения — зеленым. Враги — красные. Если вы не уверены, в кого целитесь издали, дождитесь, пока в перекрестье прицела не появится его имя. Читать не обязательно — цвет скажет вам все.

Стенька на Стеньку

Вариаций боя всего три, и они почти не отличаются.

& Double Assault. Здесь все просто: две базы, несколько нейтральных командных точек. Стратегическая цель — захватить большую часть командных пунктов на карте. Тогда у противоположной стороны «билетики» начнут умирать сами собой. Если есть подавляющее преимущество, можно захватить вообще все точки. Тогда победа будет автоматической — противник не сможет возродить своих солдат.

& Assault. В этом варианте команды разделены на ту, что нападает, и ту, что обороняется. При

этом есть одна тонкость: база атакующей команды не может быть захвачена.

& Head On. А здесь у каждой из команд есть «незахватываемая» база. Все остальное — по стандартным правилам.

«Сорок седьмой», — улыбнулся старик

Все действия игрока в бою тщательно протоколируются, и на их основе строится рейтинг. Выгоднее всего убивать солдат противника, опускать флаг противника на командном пункте и поднимать свой — за эти три действия игрок получает по два очка.

Помощь в захвате флага, защита своего командного пункта, помощь в уничтожении врага (даже вождение машины, из которой стреляет напарник), ремонт (для инженеров), лечение, оживление (для медиков), снабжение (для пулеметчиков) — дают по одному очку. Не стоит повреждать свою технику (минус одно), ранить товарища и совершать самоубийства (минус два) и убивать своих (минус четыре).

По хорошей традиции узнать рейтинг свой и напарников можно клавишей Tab. На некоторых серверах высокий рейтинг игрока дает ему возможность использовать более продвинутое оружие.

Совет: *хотите, не напрягаясь, заполучить «рейтинговые» пушки? Найдите файл `unlocks.py`, и в строчке `defaultUnlocks` замените нули на единицы. Это чит, и в онлайн-игре за это могут и забанить.*

Командир роты обязан!

Если вы взводный, руководите подразделением, и вам сверху спускается приказ — выполняйте его, но помните, что очень многое зависит от вашей инициативы и смекалки. Имеет значение и вопрос кадров. Вы можете подобрать солдат в свой взвод или создать новый и переманить в него лучших бойцов, создав эффективную группу, набрав сильную комбинацию классов. Помните, что одни классы лучше взаимодействуют с другими, другие — хуже. Например, пулеметчик с ракетометчиком прекрасно дополняют друг друга. Доктор годится для поддержки обычных солдат, но придавать его к снайперу бесполезно.

Если вы решили выдвинуть себя на должность командира всей карты и ждете поддержки избирателей — вам не помешает узнать, чем же занимается командир у своей тактической карты.

В первую очередь, командир раздает приказы командирам подразделений, чтобы те передали их простым солдатам. Выделите один из отрядов (в каждом может быть до шести человек) и правой клавишей мыши отправьте его в нужное место карты с указанием о том, что именно солдатам надо делать. Командир подразделения либо передаст этот приказ солдатам, либо откажется его выполнять.

Вторая задача командира — поддержка своих солдат и взводных на поле боя. Выражается это в четырех действиях: сканирование карты, запуск беспилотных аппаратов, артиллерийские удары и сброс боеприпасов. Выполнив каждое из этих действий, вы будете вынуждены ждать несколько минут, пока оно «перезарядится», так что палить из пушек или бросать припасы надо лишь в самые нужные моменты.

Сканирование карты. Сканируется вся карта, и на ней открывается положение всех солдат и техники врага. Это действие прекрасно подходит для того, чтобы оценить тактическую обстановку и отправить свои подразделения в нужные точки карты.

Беспилотные аппараты. На самом деле, беспилотный аппарат — это лишь мини-версия сканирования. Он подвешивается в нужном месте карты, снабжая всей информацией о местоположении врага в небольшом радиусе. Информация передается как командиру, так и одному из взводов. Через минуту беспилотный аппарат выключается. Выгоднее всего вешать его на самых угрожаемых направлениях, чтобы защитники могли вовремя узнать о приближении врага и подготовиться к обороне.

Артиллерийский удар. Если беспилотный аппарат показал, что по улице в сторону вашего флага движется бронетехника и пехота, — почему бы не устроить им сюрприз, быстро организовав артиллерийский удар у следующего квартала? Именно у следующего, так как между отдачей приказа и первыми взрывами проходит четверть минуты. Залпы артиллерии уничтожают все живое на площади, примерно равной городскому перекрестку в игре. Солдаты разлетаются в

разные стороны, как резиновые игрушки, демонстрируя ragdoll-физику. Танки и бронетехника гибнут мгновенно, а если над местом удара случайно окажется вертолет или самолет — он рухнет на землю. Артиллерией очень неплохо предварять решительные штурмы вражеских флагов. Помните, что, если вы нечаянно обрушите удар артиллерии на головы собственных солдат, придется тут же спиливать мушку командирского пистолета.

Сброс боеприпасов. Представьте себе, что ваша команда успешно захватывает флаг за флагом, но у них кончились боеприпасы и наступление завязло. Смело сбрасывайте им на парашюте огромный ящик с боеприпасами. Ура! С новыми силами солдаты бросились в атаку. Помните однако, что, если вы сбросите боеприпасы не там, ими может завладеть враг.

Все работы хороши

У каждого из семи игровых классов солдат есть свои преимущества и недостатки. У каждого игрока среди классов появятся свои «любимчики» — те классы, которыми лично ему веселее всего играть. Так что читайте, играйте и смотрите, что вам больше всего подходит.

Помните, что сменить класс в игре очень легко — после каждой смерти в течение пятнадцати минут перед возрождением вы можете подумать и выбрать себе новое обличье. Но это можно сделать даже в разгаре боя. Допустим, сидите вы в чистом поле — и тут из-за угла выезжает танк. Если рядом с вами валяется вещмешок погибшего вражеского ракетометчика — вы знаете, что делать.

Или предположим, что ваша группа из последних сил обороняет флаг. Все ранены, есть несколько погибших. Спасти всех может оказавшийся рядом вещмешок медика. Кто-то один берет его и начинает проводить реанимационные мероприятия. И отступает злобный зубовой враг.

Special Forces

«Шпионский» класс, который способен на хемуль знает какие фигли-мигли. Он отличается от остальных пониженной броней, но хорошо компенсирует это превосходным и очень метким автоматом с лазерным прицелом. И, конечно же, своими взрывными устройствами (пять штук в комплекте).

Они универсальны. Ими можно взорвать все, что движется, и даже то, что не движется. Главное — подловить момент и нажать на кнопку. В обороне выставляем С4 поперек улицы и ждем в переулке. Проехал вражеский танк — нет танка. Прошла толпа солдат — нет солдат. А если установить бомбу на стратегически важный мост, то обороняться станет значительно легче.

Но разработчики предусмотрели для бомб спецназа другое применение. Предполагается, что хороший спецназовец проникнет в стан врага и устроит там хороший шабаш, ликвидировав все возможности для командования вражескими силами. Установил С4 на артиллерию, взорвал — и все, можно не бояться ударов с неба. Подорвал радар — увы, теперь просканировать карту невозможно. Уничтожил пункт управления — теперь не отправишь в небо беспилотный разведчик.

А если убить самого командира, то паника в рядах врага будет всеобъемлющей. Именно поэтому командиры обеих враждующих сторон должны хорошо прятаться или постоянно быть под охраной своих.

Главное — не бросаться самому в гущу боя. Без бронежилета спецназовец долго не протянет, и все его бомбы пропадут зря.

Кроме этого оружия, у спецназовца есть нож (такой же, как у каждого класса), пистолет (тоже есть у каждого) и комплект гранат (есть у всех, кроме ракетометчиков).

Support

Класс поддержки штанов, или попросту — пулеметчик. Очень удобен для начинающих тем, что позволяет палить в белый свет как в копеечку и не бояться, что патроны в рожке кончатся в самый неподходящий момент. Пока на передовой бойцы бегут в атаку, вы лежите на газоне (вас не видно, потому что вы зеленый и плоский) и прикрываете их плотным пулеметным огнем.

Очень важно при стрельбе всегда ложиться на землю, если вы не палите в упор. Стреляйте короткими очередями — так вы не только сэкономите боеприпасы, но и повысите меткость стрельбы.

Однако пользу пулеметчик приносит не только плотным огнем, но и возможностью раздавать окружающим боеприпасы. За это он получает не только «спасибо», но и очки в личный рейтинг. Пулеметчик в обороне — значит, не смолкнут автоматы защитников. А бронежилет позволит относительно спокойно перенести несколько попаданий.

Medic

Один из самых полезных и незаменимых классов в любом бою. Если есть в команде медик — значит, все будет хорошо. Он вылечит ранения, сбросив раненому аптечку. Увидев убитого солдата, он достанет дефибрилляторы: «я пришью ему новые ножки, он опять побежит по дорожке». Кстати, ими можно убить вражеского солдата, если нет времени переключаться на нож.

Кстати, медик — единственный класс, который может восстанавливать потерянные командой «билетики». После смерти солдата снимается один «билетик», но если медик подсуется и соорудит «зомби», «билетик» вернется.

А если защитников флага стало совсем мало, медик лично берет автомат, гранаты и начинает отстреливаться.

Sniper

Мне этот класс показался сравнительно бесполезным, если посмотреть на другие командные стрелялки. Но это и лучше — любители кемперства подумают лишний раз, прежде чем начинать играть снайпером.

Единственное преимущество снайпера — его фирменная винтовка — мажет со страшной силой и дает очень небольшое увеличение в оптическом прицеле. А это значит, что целиться надо только в торс и лучше всего — со среднего расстояния. Снайперы могут хорошо пригодиться для первичной зачистки обороняющихся флаг солдат перед штурмом. В обороне он вряд ли настреляет много, но снайпера всегда можно послать на самое угрожаемое направление, чтобы он расставил там мины.

Да, снайперу дали в руки несколько противопехотных мин. Лучше всего раскладывать их в узких местах улиц, на мостах и вокруг флага. Если снайпер нашел себе выгодную позицию и удобно там устроился, ему стоит прикрыть подходы к ней минами, чтобы не дать врагу подобраться незаметно и выстрелить в ничем не защищенную спину.

Engineer

А это — наш технарь. У него есть разводной ключ, которым он без труда быстро чинит танки, бронемашину, автомобили, вертолеты и взорванные мосты. Именно поэтому, если вы хотите стать пилотом самолета или водителем танка, вам стоит выбрать профессию инженера. Просто потому, что тогда вы будете автоматически подтягивать разболтавшиеся гаечки.

В бою ремонтировать танк очень трудно. Не стоит красться за ним — первая же прилетевшая ракета убьет в первую очередь инженера. Так что пусть сначала подбитый танк отступит в тыл, где его можно будет перебрать в спокойной обстановке.

Если так случилось, что вражеский спецназовец взорвал ваши гаубицы или радар, — не беда. Гаечный ключ инженера все исправит — лишний повод держать инженера командиром.

Этот же ключ также поможет обезвредить мины на пути наступающих войск. Инженер всегда держит в запасе несколько противотанковых мин. Они прекрасно работают против любой вражеской техники — от джипов до тяжелых танков.

Но за все эти полезные способности инженер расплачивается отсутствием автомата. Защищаться в бою ему практически нечем — разве что из пистолета отстреливаться. Дробовик не в счет: для открытой местности он не годится совершенно.

Anti-Tank

Его ракетомета боится каждый танк и каждый вертолет. Две ракеты в борт — и нет танка, одна ракета — и вертолет падает на землю сухим листком. Пилоты самолетов могут не бояться ракет — боец просто не успеет поймать и захватить цель в те секунды, пока самолет пролетает над ним.

Ракет мало, они долго перезаряжаются, но с этим нет никаких проблем. Они обладают свойствами самонаведения. Однако, если нужно выстрелить быстро по крупной цели, — стреляйте и держите борт танка в прицеле — ракета полетит именно туда. Палить в лоб бронированному танку не так эффективно, но если нет другого выхода — действуйте. Очень удобны высокие позиции — так можно залепить ракету прямо в башню сверху. Обычно на танк уходит две-три ракеты, на небольшие бронемашины — меньше, а джипы, «хаммеры» и другие небронированные средства передвижения гарантированно взлетают на воздух после первой же ракеты.

Никто не мешает ракетометчику выскочить из-за угла и вклеить ракету прямо к подножью вражеского флага. Два быстро ликвидированных солдата могут перетянуть чашу весов в вашу сторону. И вообще — по скоплениям вражеской пехоты лучше работать ракетами, потому что стрелковое оружие ракетометчика не годится для боя совершенно.

Отвратительный пистолет-пулемет, из которого можно убить кого-нибудь разве что случайно. Например, если враг отвернулся или отошел от компьютера.

Assault

Солдат. Просто солдат. Именно таких лечат медики, обеспечивают и прикрывают пулеметчики. Это костяк всей армии, те самые brave ребята, которые прорываются к вражеским флагам и захватывают их. Бронежилет и отличный автомат с подствольным гранатометом — что еще нужно для счастья?

Толпа солдат может быстро расправиться с самым мощным танком, забросав его гранатами из подствольника. А если нужно прикрыть наступление дымовой завесой — сработают дымовые гранаты.

Техника на грани фантастики

Эпиграф:

Сбил, сколотил — вот колесо.

Сел да поехал — ах, хорошо!

Оглянулся назад — одни спицы лежат.

Народный фольклор

Огромные карты. Толпы игроков. Гигантские открытые пространства. Чем бы стал Battlefield 2, если бы на каждой карте игроков не ожидали бы традиционные танки, автомобили, истребители и винтокрылые «валькирии»?

Бомбы истребителей, десант, танковые обстрелы, взрывы ракет с лазерным наведением — все это придает игре тот самый шарм и ощущение масштабных боевых действий, которые так нравятся игрокам. Освоить почти все средства передвижения (кроме, пожалуй, самолетов-вертолетов) исключительно легко: сел и поехал. Только что убитый игрок теперь не должен шагать до линии фронта — он может взять джип и быстро приехать туда, где стреляют и где ему снова раздадут порцию дроздов.

Поэтому давайте поговорим немного о том, что ездит по земле, плавает по воде и летает по воздуху.

Стационарные огневые точки

Они не двигаются с места, и, строго говоря, к технике отнести их не получится. Это всего лишь размещенные в определенных местах уровня пулеметы и ракетные установки. Как правило, они прикрывают стратегически важные базы и командные точки. Усевшись за установленный в

оконном проеме пулемет, любой солдат, даже техник, поможет отразить атаку, забыв про свой дробовичок. Правда, в момент стрельбы из такого пулемета солдат очень уязвим, так как не двигается с места. Поэтому внимательно следите за тем, чтобы к вам не подкрались сзади или не забросали гранатами.

Ракетные установки — настоящая головная боль для танкистов. Ведь их может использовать любой солдат. Два-три выстрела — и подкрепленная тяжелой техникой атака захлебывается.

Автомобили

Что может быть проще армейского джипа? Забрался внутрь, дал по газам — и понесся джип по кочкам. Следите только за тем, чтобы он не перевернулся на крутом повороте.

Автомобили в игре — будь то американские «хаммеры» или восточные «газики» — разделяются на две больших категории: маленькие вмещают трех человек, большие — четырех. Если автомобиль оборудован пулеметом, вы можете пересечь за него (за перемещения внутри любой техники в игре отвечают функциональные клавиши F1-F5). Одновременно рулить и стрелять нельзя — сажайте в автомобиль второго игрока или бота.

Вести огонь выгодно не столько по вражеским солдатам (попробуйте-ка попасть в них, когда джип прыгает на ухабах), а по другим джипам, вертолетам и гигантским роботам-терминаторам из будущего. У пулемета бесконечный боезапас, и следить придется лишь за перегревом ствола.

Добравшись до места, высадите всех пассажиров (кроме, пожалуй, того же пулеметчика). Если вы этого не сделаете, то ракета, прилетевшая на шум, может их сильно огорчить.

Думаю, не нужно уточнять, кому будет хуже, если джип наедет на солдата.

Бронетранспортеры

В отличие от джипов, у бронетранспортеров есть кое-какая броня и оружие, так что они годятся как для перевозки войск, так и для борьбы с пехотой — пешей или на джипах. Все они могут преодолевать водные преграды, и в каждый вмещается по пять человек.

На бронетранспортерах оружием заведует уже водитель. Он может стрелять из пушки, выпускать ракеты и прикрывать себя дымовыми шашками. Пассажиры тоже времени даром не теряют — они могут вести огонь из пулеметов, правда, в очень узком секторе. Но отношения бронетранспортеров с вражеской пехотой очень неопределенны. С одной стороны, пушка и пулеметы. С другой стороны, стоит солдату с ракетометом подкрасться к машине с тыла, участь ее пассажиров будет весьма печальной.

Танки

Что можно ожидать от танка? Мощная броня, невысокая маневренность и очень эффективная пушка. Всего в танке умещаются два человека: один ведет машину и стреляет из главной пушки, другой пользуется пулеметом. Водитель не должен забывать, что в его распоряжении — зенитные самонаводящиеся ракеты, а это значит, что он не должен ждать, пока с неба прилетит очередь снарядов.

Десантные лодки

Предназначены специально для прибрежных и озерных карт. Они могут доставить в нужное место шесть человек. Как и джипы, они вооружены пулеметом.

Вертолеты

Управлять ими очень сложно, научиться эффективно применять в бою — еще сложнее. Без джойстика к ним лучше не подходить. Но если уж вы научились ловко воевать на такой «валькирии», то сможете обеспечить своей стороне превосходство чуть ли не автоматически.

У каждой из трех сражающихся сторон есть по два вертолета: штурмовой и транспортный. Штурмовой рассчитан на двух пилотов. Первый ведет машину и стреляет неуправляемыми

ракетами. Второй заведует подвесной пушкой и восемью ракетами с наведением по экрану. Атака штурмового вертолета может оставить от защитников флага рожки да ножки. Но сам вертолет очень уязвим для ракет с танков, переносных ракетометов и стационарных установок. Чтобы снизить вероятность попадания, не надо забывать пользоваться тепловыми ловушками.

Транспортные вертолеты для сражения не годятся, но они вмещают в себя шесть человек и могут быстро десантировать их на нужном месте карты. Первые два пассажира (не считая пилота), могут вести огонь с пулеметов — это единственное доступное оружие.

Самолеты

Как и в случае с вертолетами, в игре две разновидности самолетов — истребители и бомбардировщики.

Первые управляются в одиночку и предназначены для борьбы с бомбардировщиками, в первую очередь. У каждого есть при себе пушка, шесть ракет с самонаведением и две бомбы. Для защиты от ракет у каждого имеется комплект тепловых ловушек.

Самолеты, играющие роль бомбардировщиков, вмещают двоих пилотов и эффективно работают против наземной техники и солдат. Для этого предназначены пушка, четыре тепловых ракеты, пять бомб и двадцать высокоточных ракет с лазерным наведением. Ракетами управляет второй пилот — он контролирует наведение по экрану.

Несколько советов

Ой, простите, виноват!

На случай, если вы нечаянно задавите, взорвете или застрелите товарища по команде, разработчики предусмотрели возможность извиниться перед ним. Сделайте это. Если он вас простит, вы потеряете лишь две единицы в своем личном рейтинге. Если нет — сразу несколько.

На серверах постоянно появляются некие меньшинства, все счастье которых заключается в том, чтобы лезть под колеса и под пули своих. Несколько раз «подставив» игрока и отказавшись простить его, они могут заставить сервер выкинуть его из игры за убийства собратьев. Способы борьбы с этими товарищами еще предстоит найти.

Иногда конкуренция за вертолеты приводит к тому, что тот, кто не успел на раздачу «валькирий», в злобе открывает огонь по взлетевшей машине. Как правило, этим страдают те же меньшинства.

Мы с Тамарой ходим парой

Как ни странно, одни из лучших защитников флагов — медики. Они могут сидеть рядом с флажком и под ураганным огнем бить свежепогибших товарищей током, оживляя их и заставляя всех врагов скрежетать зубами от злости.

Человеку и бомбардировщику

Представьте себе, что вам, во что бы то ни стало, нужно захватить флаг, а из оружия только спецназовец и вертолет. Что мы делаем — садимся на вертолет, летим в условленное место и прыгаем точно над флагом. Пока защитники флага не опомнились, спецназовец щедрым жестом сеятеля разбрасывает свои взрывные устройства. Вообразите только — пролетел вертолет, и на вашу голову вдруг свалилась коробочка с проводами и надписью «С4».

А потом, не долетая до земли, спецназовец устраивает большой «ба-бах!» (главное, не подорваться на бомбах самому), и флаг, что называется, доходит до кондиции и полностью готов к захвату. Такой «бомбардировкой» можно взорвать не только население вокруг флага, но и охраняющую его тяжелую технику.

Безносое такси

Что делать, если ваши товарищи захватили стратегически важный командный пункт на противоположном конце большой карты? Бежать туда пешком, искать автомобиль в каждой подворотне? Нет. Куда проще совершить примитивное и эффективное самоубийство. Уже через пятнадцать секунд вы сможете возродиться на любой базе уровня.

Джип по-японски

Камикадзе — это не только японские самолеты и ближневосточные автомобили «с сюрпризом». Это еще и одна из интересных игровых тактик. Пусть спецназовец установит четыре взрывных устройства прямо на автомобиль и благословит солдата за рулем. Въехав прямо в хорошо защищенную базу врага и взорвавшись, джип может прекрасно оправдать гибель солдата. Теоретически, спецназовец может усесться за руль сам, но он не сможет подорвать детонатор, пока не выйдет из машины.

А что если разогнать джип до максимальной скорости и выскочить на ходу? К сожалению, этот трюк не проходит — автомобиль далеко не уедет.

Затяжной прыжок

Каждый солдат снабжен парашютом. Прыгнули с третьего этажа — раскрыли. Выпали из вертолета на вражеский командный пункт — раскрыли. При этом очень полезно научиться технологии затяжных прыжков, чтобы открывать парашюты буквально у самой земли. Если купол раскрылся в момент касания солдатскими ботинками земли, десантирующийся воин не пострадает. И этим надо пользоваться.

Верхний захват

Вертолеты можно использовать еще и для того, чтобы прикрывать с воздуха точки, которые в этот момент захватывают ваши наземные войска. При этом два человека в вертолете прибавят скорости спускаемому и поднимаемому флагу, а значит — помогут захватить флаг намного быстрее.

Смертельный ремонт

Если ваш вертолет или самолет слегка подбит или на нем кончились ракеты — бросайте его без сожаления. Лучше всего — направив на вражеские позиции в стиле Гастелло. Вы спуститесь на землю и сможете продолжить бой, а взамен погибшей машины на вашей базе появится новая: целехонькая и набитая ракетами под завязку.

&&&

Вот и все для начала. Battlefield 2 потихоньку раскрывает свои тайны, а игроки находят новые и новые пути к победам. Тактические ходы, анализы карт всех размеров, приемы и контрприемы, хитрости и «зерги» — обо всем этом мы расскажем в «Виртуальных мирах», в следующих номерах журнала.

Картинки:

Abrams.bmp — Вот выехал «Абрамс» — и, значит, мы умрем.

AnotherAPC.bmp — Китайский бронетранспортер ведет огонь из-за угла. При первой же опасности прыгайте с него!

AnotherMedic.bmp — Китайский полевой медик. Никакой антисептики, даже лицо измазано какой-то гадостью.

APC.bmp — Медик и пулеметчик сидят в бронетранспортере. Выдают лекарства и прописывают боеприпасы пехоте прямо через бойницы.

Battle.bmp — Каждый уровень богат укрытиями. Бетонные блоки прекрасно прикроют нас от пуль наступающих янки.

Bomber.bmp — Оседлать истребитель можно только на самых крупных картах. Но и на них упираешься в край «мира» каждые несколько секунд.

Carrier.bmp — На палубе авианосца море техники. Правда, на тридцать человек все равно не хватит. Те, кому не повезло, рванут к берегу на лодках.

China.bmp — Стационарные ракетные установки, прикрывающие командные точки, помогут любому медику разделить одинокую бронемашину.

ChineseTank.bmp — Даже спрятавшийся в кустах, танк очень уязвим. Но под прикрытием солдат он становится грозной силой.

Enemy.bmp — Вражеский вертолет неудачно подставил борт под мой пулемет. Через несколько секунд он рухнет на землю.

Fire.bmp — Сидеть за танковым пулеметом — незавидная должность. Не успеешь вовремя захлопнуть за собой люк — погибнешь от любого снаряда или гранаты.

Jeep.bmp — Джипы — веселые машинки. Задорно подпрыгивают на кочках, рассыпаются радостными искрами при первом же попадании.

Medic.bmp — Ахмед, бородатый бот, всегда подбросит лекарств раненому. Даже тогда, когда в двух шагах от него стоит американец.

Sniper.bmp — Если вы простой снайпер, стоит держаться подальше от техники. Попадет «хаммеру» — зацепит всех вокруг.

Tank.bmp — Выглядываем осторожно — там за углом носители демократии и свободы. Они ка-ак прыгнут!

View.bmp — Главное — успеть закатиться под блок, пока танкисты смотрят в другую сторону. Не заметят — проедут мимо, открыв тыл для гранаты.