

The background of the cover is a screenshot from the game Battlefield 2, showing a tropical battlefield with palm trees, a burning vehicle, and soldiers in the air. The title 'Battlefield 2' is prominently displayed at the top. The word 'Battlefield' is in a large, white, blocky font with a black outline, and the number '2' is in a large, red, blocky font with a black outline.

BATTLEFIELD 2

GRAN GUIA DEL COMMANDER (v.1)

GUÍA PRACTICA DE APRENDIZAJE PARA CUMPLIR CON EL ROL DEL COMANDANTE

NOTAS:

Si bien es una guía orientada al commander, también se cubren muchos aspectos y conceptos comunes del juego, por lo tanto es recomendable la lectura (sobre todo los que se inician) por mas que no le interese este rol.

Las screens están en español para ser coherente con esta documentación, pero siempre tendrán su traducción a la versión inglesa. Si embargo hay palabras que es mejor no traducir, ya que son más conocidas en ingles que en castellano, estas son algunas:

Commander = comandante (Comm), Squad = patrulla (SQ), Squad leader = Líder de patrulla (SL), Team = equipo, player = jugador.

Las teclas mencionadas son de la versión default.

En esta guía vamos a enumerar las armas y los casos de uso, no estrategia de juego, que eso deberás aprender y adaptarte en cada batalla. (De todas maneras vamos a poner unos cuantos tips ;))

Referencias a Battlefield 1942: Es inevitable luego de haber jugado al primero de la saga, si lo conoces esta guía la vas a comprender mejor, si no lo conoces... vas a saber un poco más de historia.

Los datos de medidas son aproximados.

El commander es fundamental para ganar porque provee al team de un factor clave: inteligencia [Steel blade]

INTRODUCCION Y DESCRIPCION GENERAL DEL ROL:

El commander es uno de los personajes más importante dentro del juego, el hecho de no tener puede significar la derrota, y el hecho de tener uno que no conozca sus armas también. Si bien suena exagerado veremos que no es así.

El Commander tiene "capacidades" únicas las cuales lo convierten en el responsable de muchas acciones dentro de la batalla. Cuanto mas colabore y "haga" que el team gane, mas puntos obtendrá, por lo tanto causar bajas al team contrario no es lo primordial (luego veremos porque).

La idea del juego es competir contra otro team, pero no como otros juegos (Léase: Counter Strike, Call of Duty, etc.), si no que la idea mas básica del gameplay (desarrollo del juego), sea la **cooperatividad** y el **juego en team (teampay)**, este "ingrediente" **elimina la individualidad**. Para asegurar la victoria es necesario unir las fuerzas y roles.

Ser Commander implica jugar el juego desde una perspectiva diferente a lo normal, Cuando uno es commander ve el juego desde un punto de vista estratégico, deja de ser un FPS (generalizando obviamente, no hay que eliminar la posibilidad de que siendo commander no pueda ir a defender una bandera que este siendo tomada por 1 o 2 personas).

Preferentemente hay que evitar morirse siendo commander, además de prestarle atención a todo el mapa todo el tiempo que sea posible.

ROLES:



Commander: Visión global y "dirección".

Squad Leaders: Cualquiera puede serlo, pero tiene cierto grado de responsabilidad.

Soldados/Miembros: Son la fuerza bruta de la batalla unidos en un squad.

Solitarios (Rambitos): Hacen la que tienen gana y no siguen a nadie en especial, no pueden hablar.

OBJETIVOS (NO OLVIDAR!):

1 - Dirigir

2 - Asistir

3 - Cuidar los recursos

(Causar bajas es parte de la asistencia, y "dirigir" se aplica sobretodo en un "cerrado")

*Un commander que no conozca sus armas es una derrota **personal** segura! [crystian]*

COMUNICACIÓN

VOIP:

La comunicación (por medio de VoIP, o sea por medio de micrófono y parlantes) se basa en la estructura jerárquica, de esta manera **el commander no puede hablar con los miembros, solo con los Squad Leaders, los Squad Leaders con los miembros de su Squad y con el Commander, y los miembros solo con el Squad y su Squad Leader.**



Al hablar con el **com-
mander**, verifica que tengas este símbolo a la derecha, debajo del mapa



Al hablar con el **squad**, verifica que tengas este símbolo a la derecha, debajo del mapa



En ambos casos si esta muy fuerte el volumen del micrófono mostrara este símbolo, significando que del otro lado no te escucharon (o si, pero **distorsionado**), por lo tanto es recomendable bajar el volumen desde las opciones del juego.



En caso de exceder el tiempo de Voip encendido aparecerá este icono y por lo tanto no se transmitirá vos.

TECLAS SEGUN EL ROL

Commander:

Tecla **V**: habla con todos los SLs

Tecla **B**: habla con el/los SQ seleccionado/s

Squad leader:

Tecla **V**: habla con el Commander

Tecla **B**: habla con los miembros del Squad

Miembro:

Tecla **B**: habla con los miembros de tu mismo Squad.

Comunicación entre SLs:

No existe, solo por soft de terceros o por medio del commander.

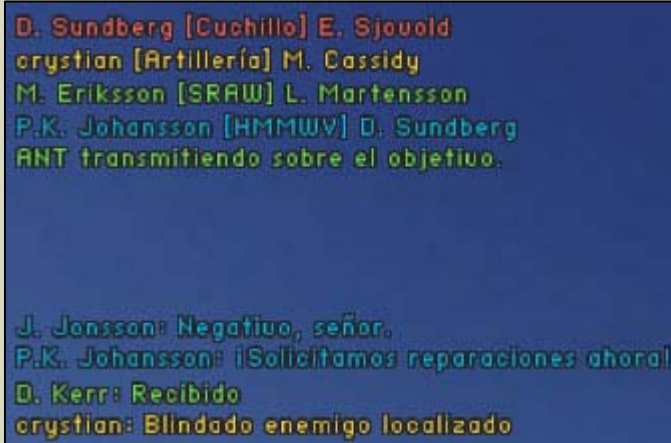
Un mal commander en tu team es mucho peor que cualquier otro enemigo [TheSithLord]

CHAT:

El Chat obviamente sigue estando pero a diferencia de 1942, acá esta muy mezclado, el soldado recibe mucha información, y es fácil de no leer lo que escriben los demás (sin mencionar el terrible "ruido" de tantas voces del juego y sonidos a la vez), esto puede ser una contra al principio, ya que es medio frustrante querer comunicarse con otros por este medio, por otro lado esto incentiva a jugar en squads para comunicarte con otros miembros.

En la parte superior aparece información: Muertes, quien a quien y con que, e información sobre la partida, ya sea toma de banderas como acciones del commander.

Abajo, el Chat mismo, e información de localización del enemigo.



D. Sundberg [Cuchillo] E. Sjouold
 crystian [Artillería] M. Cassidy
 M. Eriksson [SRAW] L. Martensson
 P.K. Johansson [HMMWV] D. Sundberg
 ANT transmitiendo sobre el objetivo.

J. Jonsson: Negativo, señor.
 P.K. Johansson: ¡Solicitamos reparaciones ahora!
 D. Kerr: Recibido
 crystian: Blindado enemigo localizado

(Ver sección colores)

Tecla **J**: Para escribir a todos.

Tecla **K**: Para escribir al team al que perteneces.

Tecla **L**: Para escribir al Sq al que perteneces (obviamente es preferente el uso de VoIp, solo se usa si no dispone de micrófono)

NOTA: Una manera de forzar que lean un mensaje es poniendo todo en mayúscula, tener en cuenta que el juego "anula" la tecla "caps lock", por lo tanto para escribir en mayúscula hay que escribir con "shift" apretado.



Cuando el commander chatea al team o al squad, la línea comienza con "<COMMANDER>nombre", de lo contrario si es público aparecerá solo su nombre.

RADIO:

Este útil atajo, permite comunicación **rápida** entre todo el team.
 Esto abre un "roseta" con distintas opciones, y con el mouse se selecciona alguna opción, tanto como para enviar ordenes como pedir acciones al commander.
 (Para mensajes comunes pulsar la tecla **Q**)

Tecla **T**: Para abrir la roseta.
 (De más esta decir que si no cumple ningún rol, ni siquiera miembro, no dispone de esta roseta)

No se preocupen por el contenido de las imágenes luego lo desarrollamos.

Miembro:



Solicita al Squad Leader alguna de estos comandos, para que el leader le pida al commander.

Squad leaders:



Como se puede ver es mayor la cantidad de comandos con respecto a otros roles, ya que contiene comandos para el sq y acciones para solicitar al commander.

Commander:



Son los cuatro comandos básicos del commander.

NOTA: Estos comandos son contextuales, esto significa que donde se apunte la mira (crossair) es el lugar indicado para tal comando.

AFIRMAR / NEGAR:

También tenemos dos teclas rápidas, para afirmar o negar:

"PAGE UP": **afirmativo**, "PAGE DOWN": **negativo**.

Sirve para usar durante el juego como medio de comunicación, y también para las votaciones y otras confirmaciones.



Los soldados que emiten mensaje de radio, su **TAG** (como su "punto" en la consola del commander), parpadea, es bastante útil para saber donde esta el que esta enviando X mensaje.

El trabajo de un commander es de tiempo completo!, no vueles! [arkarsito]

COLORES:

Durante el juego se puede visualizar los nombres de los soldados (TAG) en distintos colores, tanto arriba de los mismos, como en la zona de información y de Chat:



Rojo: Enemigo (o aliado pero con un **BUG** (error de programación), que EA no pudo solucionar desde la versión 1), por eso es recomendable acordarse de la vestimenta de cada bando.

Siendo commander:

Azul: miembros y rambitos.

Verde: Solo los squad leaders, con su numero de squad.

Siendo miembro o SL:

Azul: Aliado, miembro de otro squad o rambito.

Verde: Aliado, perteneciente al mismo squad.

Amarillo: Commander, tanto el del team como el adversario (solo en la zona de información)



*En los vehículos se puede apreciar el **TAG** mas "[+n]", donde n es la cantidad de tripulantes que ya lleva.*

ARMAS E INSTRUMENTOS

(De ahora en mas, arma)

Acá viene lo lindo, tenemos 5 comandos disponibles.

Al menos 3 armas tienen recursos destruyibles dentro de la batalla, **en el caso de ser destruido no podemos hacer uso de tal arma**, hasta que no este en buenas condiciones. Si bien no se pueden destruir totalmente, pero se puede atar de manos al commander contrario por un buen rato, ya sea, hasta que lo reparen o hasta que se "autorepare", protegéd estos valiosos recursos!


La manera de destruir eficientemente cada uno de los recursos es con el kit "fuerzas especiales" (Special Force), con C4, es la manera ideal, sino también con el bombardero o los teledirigidos desde los helicópteros, incluso suicidándose con un avión, no es lo recomendable, pero también sirve.

Estos tres recursos figuran en el mapa como ítems de color gris si lo destruyen, cambian a amarillo, se pueden reparar con: suministros (luego veremos), un soldado con un el kit de ingeniero, o un ingeniero en algún vehículo que pase por al lado sin que haga falta que se baje.



Un dato interesante es que si destruyen a alguno de estos y la base donde se encuentra no fue tomada, en 5 minutos vuelve a recuperarse y al 100% los recursos destruidos.



Se pueden romper los puentes que estén marcados en el mapa con este símbolo: , de la misma manera que cualquier recurso. También con algún "vehículo bomba", armado con C4 ;)

Sin Squads no hay commander que valga! [LordMacro55]

EXPLORAR (SCANNER):



Recurso:

Radar:



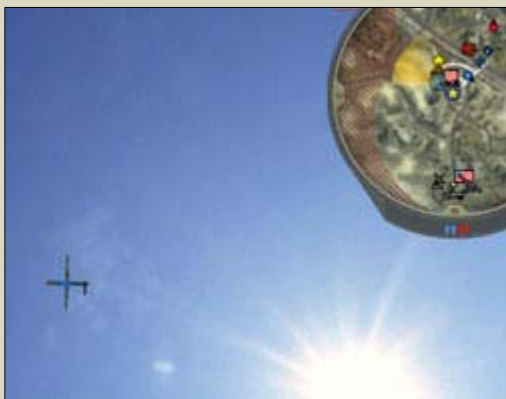
Inicialización: 5 seg.

Reutilización cada: 30 seg.

Este instrumento "barre" el mapa (es el único que se ejecuta solo por consola), y muestra la ubicación de cada enemigo en todo el mapa* y lo resalta con un punto rojo, **solo el comandante lo ve en esta instancia**, esos puntos rojos son unidades enemigas, que pueden ser pilotos de avión/chopper, tanques, APC, autitos y soldados de infantería, etc. El uso es rápido, con esto un commander puede detectar cual es el movimiento siguiente del adversario.

*** No muestra al kit "Fuerzas especiales" (Special Ops)!. si lo muestra si esta dentro de un vehiculo, pero OjO si lo "ve" el UAV.**

ANT: VEHICULO AÉREO NO TRIPULADO (UAV=UNMANNED AERIAL VEHICLE)



(Debería llamarse VAT en castellano, pero bue)

Este es un planeador que sobrevuela cierta zona designada y revela la ubicación del enemigo (llámese radar), en los mini-mapa de todo el team, sumamente útil cuando el enemigo esta escondido y nuestro team no lo encuentra o para dar una ventaja sustancial a los nuestros, ya que es "visible" el enemigo, esté donde esté.

Este avioncito es destructible, pero no es fácil y ese tiempo se puede utilizar de otra forma si es que no te mataron mientras le disparabas.

Recurso:

Trailer (alias panchera)



Rango de exploración: 100 mts

Tiempo en el aire: 30 seg.

Reutilización cada: 35 seg.

ARTILLERIA (ARTILLERY):



Es el arma "divina", este comando permite enviar una serie de "cañonazos" a cierta área en el mapa, es un arma sumamente poderosa y muy preciada (poco precisa también) ya que el buen uso hace la diferencia, su uso básicamente es en el ataque pero muchas veces es la última carta en la perdida de una bandera. La idea básica es eliminar a la mayor cantidad de enemigos por cada lanzadera. No importa la distancia, el tiempo de llegada es el mismo.

Es letal contra infantería y vehículos livianos, contra vehículos pesados o incluso aéreos tiene que ser un "golpe" muy certero.

Según el tamaño de mapa es la cantidad de cañones, 16 jugadores x 1 cañón, 32 x 2, 64 x 3. Esto significa que si destruyen un cañón de tres, en vez de 15 disparos (3x5) totales por lanzadera, son 10 (2x5) y así.

Recurso:

Cañones



Disparos por cañón: 5 bombas.
Tiempo de llegada de los misiles: 15 seg.
Zona de impacto: 30 mts. (Diámetro).
Reutilización cada: 60 seg.

SUMINISTROS (SUPPLY):

Envía una caja "Mágica" que cura a los soldados, provee de municiones, repara a los vehículos cercanos e incluso repara los recursos, tener cuidado donde se envía ya que la caída no es precisa y son rompibles, dos consideraciones al respecto: una es que puede aplastar a los soldados y otra es que repara al enemigo también!

Rango de error: 4 mts.
Reutilización cada: 60 seg.
Tiempo de vida: 5 min.



DESPLEGAR VEHICULO (VEHICLE DROP):

Envía por aire un vehículo al área indicada, este vehículo es ligero, se puede usar como vehículo de transporte o como defensa gracias a la ametralladora superior.

Solo hay dos disponibles en simultaneo, para poder enviar un nuevo vehículo, es necesario que se destruya alguno de los anteriormente enviado.

Rango de error: 2 mts.
Reutilización cada: 60 seg.
Tiempo de vida: 35 seg. (si no se utiliza)
Capacidad: 2 vehículos ligeros.



Si tienes suerte al enviar el vehículo o los suministros le puedes pegar a los vehículos aéreos enemigos :)



Para recargar y reparar más rápidos los aviones, se puede poner suministros en el techo de los hangares, donde comienza la pista.

CONSOLA



Primer paso para ser commander es postularse, si el servidor posee ranking, oficial o alternativo, el jugador que tenga mas rango se queda con el puesto, de lo contrario, el primero que se postule. Por otro lado si el commander no hace bien su trabajo es posible que el team se revele para desplazarlo del puesto (por medio de votación). Desde la pantalla de respawn (ENTER), seleccionar la solapa PATRULLA (SQUAD) y APLICAR (APPLY) sobre Comandante (Commander):



(También se puede ver información de la cantidad de squads y de jugadores dentro de squads)

Luego de 15 segundos te pregunta si deseas ser el commander, afirmando con la tecla "page up", o cancelando con la tecla "page down", como vimos anteriormente.
(Se dispone de 20 segundos para aceptar, sino se rechaza automáticamente)

Luego del mensaje de bienvenida al nuevo commander, **comienza el trabajo.**

Tecla "CAPS LOCK" (Block mayus) despliega la consola.

Puede parecer que es solo el mapa lo que se ve, pero no lo es, es mucho mas que un simple mapa!

Ya vimos las armas, ahora veremos la disposición de los controles y demás, y luego usaremos todo esto a la vez.

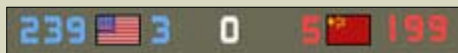
Vallamos desglosando por partes, veamos la información y las herramientas que tenemos a nuestro alcance:

Una imagen, mas que mil palabras.

The screenshot shows a game interface with several key components:

- Top Bar:**
 - LUGAR: Dalian Plant
 - PUNTAJÓN 7
 - Tiempo restante 18:31
 - Score: 239 (USA) 3 0 5 (CHN) 199
- Left Panel:**
 - Mapa: LUGAR: Dalian Plant
 - EXPLORAR
 - ARTILLERÍA
 - ANT
 - SUMINIS.
 - DESPLIEGAR VEHÍCULO
 - 9 numbered slots for equipment
 - Chat window with messages from players like 'Talis-656', 'Ramstin', and 'CapArgento'.
 - Buttons: TODOS, EQUIPO, PATRULLA
- Central Map:**
 - Callouts: 'SQUADS', 'Información de la partida', 'Chat', 'Mostrar u ocultar soldados según tipo', 'Mostrar vehiculos según tipo', 'Renunciar al cargo'.
 - Map labels: Muelle Norte, Almacén, Torres del reactor, Entrada principal, Muelle Sur, Edificio de mantenimiento.
- Right Panel:**
 - Callouts: 'Nombre del mapa actual', 'Los 5 poderes del commander', 'Mapa completo: ubicación y cobertura del area mostrada en el mapa principal'.
 - Score breakdown:
 - Puntos personales
 - Tickets de su equipo
 - Banderas tomadas
 - Banderas neutrales
 - Banderas enemigas
 - Tickets del adversario
- Bottom Bar:**
 - Buttons: TODOS, KITS, TODOS, RENUNC.

TICKETS Y BANDERAS:



Recordar que pierde el que menos tickets tiene, **azul** es el color del team del commander, **rojo** es el team adversario.

Por lo general el team que tenga una bandera menos que el otro, por cada **3** segundos que pasa se le descuenta un ticket, cuanto mayor sea la diferencia de banderas, mas rápido se le descuentan los tickets.

En el caso de mapas que una base no sea capturable (EEUU, en karkand) con solo tomar una bandera cualquiera ya es suficiente para que no se decremente los tickets.
No es una regla fija, depende del mapa.

NOTA: Cada respawn es un ticket menos, no por cada muerte, ya que es posible "revivir" con el medico.

CHAT E INFORMACIÓN:



Tanto el Chat como la información están abajo a la izquierda, arriba esta la información y abajo el Chat (*igual que en el juego normal, pero en este caso en parte inferior de la pantalla*).

Información: Muertes, quien a quien y con que, e información sobre la partida, ya sea toma de banderas como acciones del commander.

Para chatear se usa la parte de abajo, allí se puede leer los enemigos localizados (spoteos) y el Chat en si.

De la misma manera que antes, para chatear se puede utilizar las teclas de Chat (**J, K, L**, ver sección Chat) o cliqueando con el mouse sobre alguno de los tres botones de abajo.

NOTA: Si seleccionamos patrulla, el mensaje le/s llega a el/los squad/s seleccionado/s.

(Ver sección colores)

ARMAS:



(Ver sección "armas e instrumentos")

Como vimos anteriormente la descripción de cada arma, desde acá se comandan y se "arrojan" en el mapa, menos explorar (scanning).

El tiempo de reutilización se puede ver en la carga de cada botón, una vez que se llena (desplaza hacia la derecha) se reactiva el botón con el texto en color naranja y ya esta lista para volver a utilizar.








A la derecha de cada botón se puede ver una barrita vertical color claro, ese es el estado del recurso que genera esa arma, si el recurso esta destruido, no tenemos esa barra y no se vuelve a reutilizar hasta que no este reparado el recurso.

Nota: La única "arma" que no tiene recurso es Suministros (es inacabables), sin embargo "Desplegar vehiculo" no tiene un recurso destructible, pero si tiene limite de 2 vehículos "**no destruidos**" de los que fueron arrojados.








ICONOS:

Cada kit tiene su icono identificativo, en tres lugares se aplican, uno en la sección Squads y otro en los filtros del mapa y en el mapa en si.

KITS

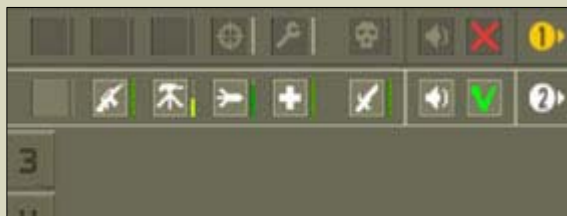
-  Fuerzas especiales (Special force)
-  Francotirador (Sniper)
-  Asalto (Assault)
-  Apoyo (Support)
-  Ingeniero (Enginner)
-  Medico (Medic)
-  Antitanque (Anti-Tank = AT)

VEHICULOS

-  Tanque (Tank)
-  APC
-  Helicóptero (chopper)
-  Auto (car)
-  Avion (airplane)
-  Antiaereo (Anti-Airplane)
-  Lancha (boat)

SQUAD:

A la izquierda en el medio, es el área de los squads (hasta 9).




Son 9 líneas, cada línea es un squad.

Cada squad como dijimos antes, esta formado por no más de 6 personas, 5 miembros y 1 squad leader.



Los squads se pueden seleccionar con un clic del mouse sobre cualquier parte del mismo, **o bien pulsando la tecla del numero correspondiente de squad**, el squad seleccionado aparecerá con un marco blanco y sus iconos estarán encendidos (blancos).






Los 5 slots primeros son los miembros y su correspondiente icono de kit, luego viene el SL (separado por un espacio), en el caso de que alguno este muerto aparecerá una calavera  y si están dentro de algún vehiculo aparecerá el icono de ese vehiculo.

Cada miembro del squad a su derecha tiene su barrita vertical de salud, nos podemos guiar ya sea por el relleno de la barra o por el color, verde o toda la barra llena: 100% de salud, amarillo o mitad de barrita: 50%, rojo o dos o tres píxeles de la barrita: 10%.

Voip:

 Si esta este icono significa que tiene activado el voip el SL y se le puede hablar con el,  si esta amarillo significa que pulso la tecla de hablar.

Respuesta:

Este icono muestra la última respuesta, si acepto la última orden aparece , si la rechazo aparece , también si el squad esta dispuesto a seguir alguna orden, el SL se lo comunica con mensaje de radio (tecla **T**) "esperando ordenes", en la consola aparece este signo  (Ver sección: comunicación - radio)

Squad n:

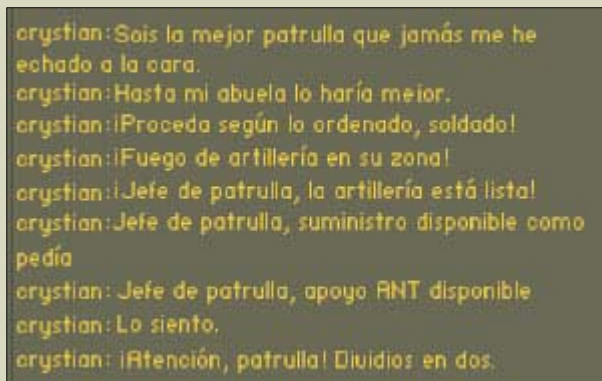
Simplemente es el número de squad.

Mensajes de radio:

Se pueden mandar mensajes de radio al squad desde aquí mismo, con el botón derecho del mouse se despliega un menú contextual donde tenemos distintos mensajes rápidos a enviarle al squad seleccionado.



A modo de ejemplo obtenemos estos resultados:



Todos los mensajes de radios son enviados a los squads seleccionados, menos el mensaje "Lo siento" que es publico.



También es posible seleccionar mas de un squad para casos en donde halla órdenes comunes, usando la tecla "shift" y otro squad.



El squad seleccionado en el mapa aparece en blanco, tanto el SL como sus miembros.



Si se cliquea sobre un soldado del team y este pertenece a algún squad, aparecerá este miembro resaltado en la lista de los squads, para identificar fácilmente a cual squad pertenece.

FILTROS:

Se aplica solo al mapa: Son botones del tipo conmutable (se muestra o se oculta) tanto kits como vehículos.



Tenemos los 7 kits, mas el icono del SL, también podemos conmutar todos, presionando el botón "TODOS".

En el mapa, como veremos mas adelante cada soldado se lo ve como un punto con el color según corresponda, si el botón "KITS" esta activado, en vez de puntos muestra el tipo de kit dentro del mapa de cada soldado.

El icono circular de la derecha es para ver o no a los lideres, con esto se puede lograr ver *solo* a los lideres.



Con estos botones al igual que antes con los kits muestra o no los iconos de los vehículos en uso, en caso de no mostrar, mostraría el clásico punto.

NOTA: Increíblemente la configuración del filtro no se "guarda", al salir y volver de la consola.

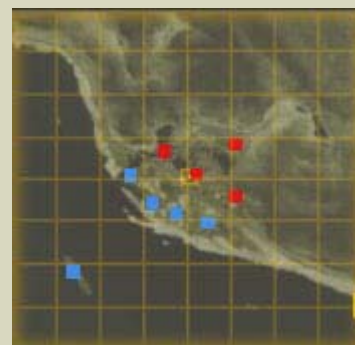
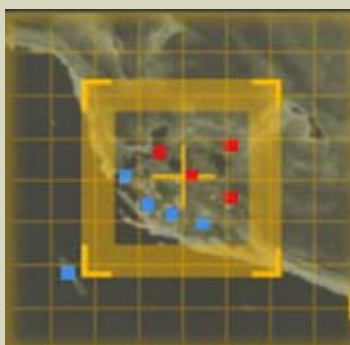
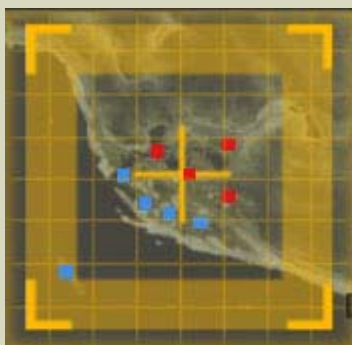
RENUNCIAR:

Directamente deja el cargo dando lugar a otro player a postularse.

MAPA:

Arriba a la izquierda tenemos un mini-mapa con todo el terreno en disputa, con grandes señales de colores azul, roja o blanca que son las banderas.

Tenemos tres escalas de zoom (acercamiento), hay un marco naranja que es lo que actualmente estamos viendo en el mapa grande.



Donde cliqueamos dentro del mini-mapa es a donde apuntaría la vista del mapa grande (la cruz del medio es precisamente donde cliqueamos).

Es muy útil para saltar zonas grandes sin necesidad de sacar el zoom.

Hay dos niveles de zoom fotográfico y el tercero es el terreno en tiempo real.



En la tercera vista, se puede presenciar todo, es muy buena para ver lo que realmente pasa. Para intercambiar el zoom se puede hacer con la ruedita del mouse o con el contextual que ya veremos.

En el mapa se pueden ver todo nuestro team, como dijimos antes, los Squads son puntos verdes, los lideres tiene un círculo con el numero correspondiente, los rambitos en color azul.



Para "panear" el mapa (desplazarse arriba, abajo, izquierda y derecha) cliqueamos con el botón izquierdo o con las teclas W, A, S, D.

Nota: Al commander el team lo ve con el icono de la estrella.



Los puntos que representan a los soldados, tienen una pequeña punta, esto apunta hacia donde esta mirando en ese momento.

LA UNION HACE LA FUERZA

Bien, ya vimos todas las armas que disponemos, como comandarlas y aprendimos los controles de la consola, luego el momento de conjugar todo para ejercer el poder!



Prácticamente todas las tareas de comunicación (**solo al squad seleccionado**) y comandos las tenemos en un menú contextual, vamos a ir explicando cada uno de sus ítems, teniendo en cuenta que es el mismo menú en los 3 zooms, pero obviamente siendo mas preciso con la vista mas cercana.

Como dijimos antes, es el único con el poder de visión total, gracias al "explorar" (scanning):



Luego de usarlo dejas puntos rojos que son los enemigos, sin mostrar si están en vehículos ni ninguna otra información, solo puntos rojos, como dijimos antes, en esta instancia solo el commander los ve, y como parte de su trabajo es "avisarle" al team de tal situación, para esto usamos el botón derecho sobre uno de los puntos encontrados y luego vamos a "localizar" (Spotting), con esta acción el commander transmite por radio al minimapa de cada soldado información del enemigo encontrado. Sumamente útil y sobre todo cuando el enemigo esta escondido y no se lo puede encontrar fácil.



Recomendaciones:

- Al ver la cantidad de puntos rojos distribuidos por todos lados, lo primero que uno quiere hacer es avisar de todas las posiciones encontradas, pero esto no es efectivo, lo recomendable para el "spoteo" es cuando te lo pide un SL, cuando ves que están buscando y no lo pueden encontrar, cuando se acerca a algún grupo de aliados, etc., pero no cuando no esta inalcanzable.
- Altamente recomendable: Lo primero en spotear son los vehículos aéreos, y sobre todo si ves un avión aliado cazando o siendo presa, esto puede ser vital para el piloto.
- El explorar también puede devolver una pauta de la acción siguiente del enemigo, por lo tanto es factible poder anticiparse al movimiento siguiente, por lo tanto es una muy buena idea, luego de determinar que es lo que pretende el enemigo, combinar con la artillería para "limpiar" y luego con algún squad asegurar la zona.
- No es recomendable lanzar el explorador con la vista en el mapa con todo el zoom, y mucho menos desactivando la consola luego de ejecutarlo.

LOS CUATRO COMANDOS:



Estos comandos como ya vimos (sección comunicación-radio) lo puede solicitar un SL. En la consola aparecerá el pedido y con el contextual (botón izquierdo del mouse) sobre el pedido podemos aceptarlo o rechazarlo.

Artillería, ANT, Suministros y desplegar vehiculo



Como se puede apreciar, al lado de cada pedido aparecerá un número, es el número de squad.

Solicitudes de los SL:

Si la respuesta a un SL es rechazada se le envía un mensaje de radio diciendo que se rechazo el pedido. De todas maneras luego de unos segundos sin respuesta se niega automáticamente la solicitud. Si la respuesta es aceptada se envía un mensaje diciendo que se acepto el pedido y se le envía el comando a donde lo haya marcado el SL, si no hay disponibilidad de lo solicitado pero de todas maneras se acepta, al SL le llega un mensaje diciendo que no esta disponible tal comando, no es lo mismo que rechazado, esto da la pauta para poder solicitarlo después de unos segundos.

Obviamente el commander puede arrojar estos comandos donde crea conveniente, ya sea con el contextual y luego eligiendo el comando, o pulsando el botón correspondiente (arriba a la izquierda) y luego en el mapa a donde lo quiere arrojar.

Recomendaciones para la Artillería (Artillery):

- Tener mucho cuidado donde se arroja la artillería, ya que en los 15 segundos que tarda en llegar puede pasar cualquier cosa.
- Si no hay aliados cerca, lanzarla sin "cuidado", pero si hay aliados, preguntar al SL cercano que tiene pensado hacer o advertir de la "limpieza"
- Como objetivo de la artillería sería que cada lanzadera al menos elimine un enemigo.
- Utilizar para ataque, pero en algunos casos será necesario utilizar como defensa, teniendo probables bajas aliadas.
- De ser posible, advertir a los squad cercanos sobre la artillería, con el contextual "Artillería, adelante!"
- No utilizar para bajar aéreos.
- No arrojar sobre galpones o techos donde el enemigo este debajo, ya que es posible que zafe.
- Para cubrirse de la misma puede resultar ponerse bien contra el una pared.
- Al lanzar la artillería se puede oír una advertencia, pero ojo que muchos no le prestan atención!
- Tratar de matar la mayor cantidad de gente posible con la misma, a veces conviene esperar un poco y no tirarla, para luego bajar 5 o 6 enemigos.

Recomendación para ANT (UAV):

- Intentar abarcar la mayor cantidad de terreno ocupado por el enemigo (o mayor cantidad de banderas).
- No arrojar en una esquina que se desperdiciaría un alto porcentaje.
- Es recomendable una previa exploración para saber si donde la arrojas hay enemigos.
- Es muy, muy útil a los squad, al tomar una bandera, prestar atención a esas situaciones.
- Hay veces que conviene tirarle el AUV a un squad que esta por tomar una bandera, por mas que no halla enemigos en la zona, y advierta de algún enemigo que entre en el radio de cobertura.

Recomendación para Suministros (Supply):

- No arrojar en zona bajo fuego, ya que es fácilmente rompible.
- En el caso de que no se requiera, utilizar para reparar los recursos.
- Utilizar para reparar a los tanques que estén al frente de la batalla.
- Puede utilizarse para "aplantar" a algún enemigo, pero las posibilidades son mínimas y es un recurso preciado para desperdiciar.
- Tener en cuenta que también repara al enemigo.
- Si alguien del mismo team esta destruyendo los recursos enemigos y te pide suministros, no arrojar cerca, ya que puede reparar lo que acabo de destruir. :S
- Arrojar preferentemente sobre áreas descubiertas, es imprecisa la caída y puede quedar en algún techo.
- Tanto para suministros como vehículos, si un squad lo pide es recomendable acercarse con el zoom y arrojar manualmente, ya que muchas veces cae en cualquier lado y en el peor de los casos se termina destruyendo.



Squad Leader: Tiene que tener en cuenta que si hace un pedido al commander, y este acepta, le va a llegar el comando a donde lo halla pedido, esto significa que si pidió un vehiculo cerca de algún techo u obstáculo, al aceptar el pedido el commander el vehiculo caerá donde el SL marco y es muy probable que vuelque y que se destruya, para hacer estos pedidos es recomendable apuntar a un área despejada, no se puede culpar al commander si cae mal dicho comando .

Recomendación para Desplegar vehículo (vehicle drop)

- Tanto para suministros como vehículos, si un squad lo pide es recomendable acercarse con el zoom y arrojar manualmente, ya que no es preciso (verificar rango de error) y en el peor de los casos se termina destruyendo.
- Arrojar a los soldados que estén alejados y caminando.
- Puede ser utilizado como defensa, ya que poseen una ametralladora.
- El uso es infinito como los suministros, pero después de arrojar 2 vehículos puede que sufra de una "recarga" y no tenga vehículos por un rato, verificar la barra de carga.
- Siendo miembro del team recordar que solo son dos vehículos, recomendable, una vez en destino destruirlo.

Recomendación para los cuatro:

- Avisar a los squad de la disponibilidad, ya sea por voip o por radio.
- Cuidar los recursos!

ORDENES



(Recordar los colores!)

Son órdenes directas a los squads seleccionados, donde luego el SL responde afirmativa o negativamente.



Mostrándose el resultado en el panel de squads (ver: consola-squads)

Al clicar sobre un squad se puede ver cual es la orden actual del mismo, sea dirigida por el commander o por el SL, si fue una orden aceptada al commander aparecerá el icono identificativo de la orden con una estrella arriba, dando a entender que fue una orden directa del commander, de otro modo sería sin la estrella y por lo tanto es una orden del SL, esto lo ve todo el squad.



Cien por ciento recomendable tener el kit de ingeniero, no solo para reparar los recursos, si no que también sirve para ver que vehículos están semidestruidos (lo mismo siendo medico) desde la consola y enviarles suministros .

Cada orden (sobre todo las tres primeras que son las principales) tienen colores distintos, dentro del juego, tanto el icono como el trazo que indica el camino son de ese color, esto lo ve el squad, e incluso en el juego en si, se podrá ver una señal (humo) con ese color en el área especificada.



Bien con todo esto es más que suficiente para ejercer como commander, una buena recomendación sería que prueben en modo single player para acostumbrarse y desarrollarse en el rol.

PUNTAJE:

El commander no gana puntos por bajas de enemigos, ni si quiera con la artillería (solo descuenta tickets al adversario)! Ni tampoco por asistir "personalmente" en toma de banderas!, tampoco da puntos por asistir con vehículos o suministros, y si se le descuenta por Teamkiller!

Y como demonios gana puntos?!

El puntaje es el promedio de todo el team.

Ejemplo: 20 players con 800 puntos en total dividido los 20 players da 40 puntos, estos son para el commander (que no cuenta como player), y si hizo un TeamKiller (-4) tendría 36 puntos.

En el caso de ganar la partida se le suma otra vez el promedio de los puntos, o sea 40 puntos mas, esto da: 76 puntos finales.

El commander debe poseer espíritu cooperativo [crystian]

NOTA:

El commander no se puede suicidar desde la pantalla de respawn (usar Granada xD).

Junto al equipo que desarrollamos este documento esperamos que les sea util y lo pongan en practica!

ENJOY!

Gracias a los servers de BF2, tanto cerolag como netplay por brindarnos horas de diversion!

Creditos:

**Crystian
Arkarsito
Alesito
Infero (mapas proximamente)
Yanito
Steel Blade
Tipo jodido
Arielus**

Y muchos mas.

Mas info & comunidad:

www.cerolag.com
www.netplay.com.ar