

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

autorzy: Krzysztof „Hitman” Żołyński i Marcin „Levardos” Bojko

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.

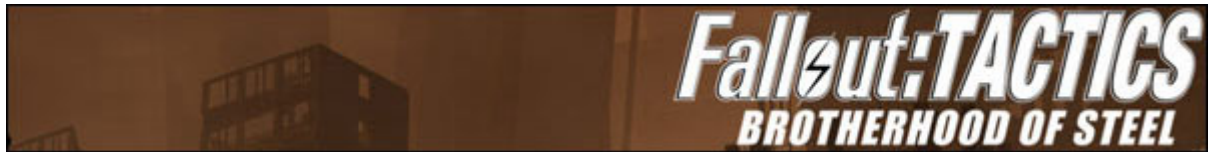
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Porady ogólne	3
Bunkry	5
Tworzenie postaci	6
Klawiszologia	9
Mapy: Bramin Wood	12
Mapy: Bunkier Alfa	13
Mapy: Freeport	14
Mapy: Rock Falls	15
Mapy: Bunkier Beta	16
Mapy: Macomb	17
Mapy: Preoria	18
Mapy: Quincy	19
Mapy: Mardin	20
Mapy: Springfield	22
Mapy: Bunkier Gamma	23
Mapy: St. Louis	24
Mapy: Jefferson	25
Mapy: Kansas City	26
Mapy: Osceolla	27
Mapy: Bunkier Delta	29
Mapy: Junction City	30
Mapy: Great Bend	31
Mapy: Coldwater	32
Mapy: Newton	33
Mapy: Bunkier Epsilon	34
Mapy: Canyon City	35
Mapy: Buena Vista	36
Mapy: Scott City	37
Mapy: Góra Cheyenne	38
Mapy: Krypta Zero	39

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



Porady ogólne

Bardzo często korzystajcie z możliwości zapisu stanu gry. Zwłaszcza, kiedy zapragniecie podjąć jakiś ryzykowny krok i nie jesteście do końca przekonani, czy to dobre posunięcie i czy na pewno zakończy się sukcesem. Akcja gry bardzo często toczy się w zawrotnym tempie, a na dodatek niezmiernie ciężko przewidzieć, co może czekać za rogiem i w jakim kierunku potoczą się sprawy. Dobrym przykładem może być hazard. Taka możliwość spotka Was często w bunkrach. Powiem, że opłaca się zaryzykować, bo można wygrać, przy niewielkich nakładach finansowych, ciekawe przedmioty lub bronie. Jednak bardzo łatwo stracić cały zapas gotówki. Trzeba, więc stosować zapis gry w korzystnych sytuacjach i odczyt, kiedy pójdzie nie po naszej myśli.

Myślę, że warto pamiętać, że w Fallout Tactics możliwy jest wybór pomiędzy dwoma trybami rozgrywki. Są to: gra w czasie rzeczywistym i gra w systemie turowym. Wybór rodzaju zależy tylko od gracza, od jego umiejętności i upodobań. Przełączanie pomiędzy trybami jest możliwe w trakcie całej gry, więc nie trzeba deklarować się już od początku i później cierpieć z powodu ewentualnego złego wyboru.

Myślę, że naprawdę nie ma potrzeby tłumaczyć jak odbywa się walka w czasie rzeczywistym, ale za to mam kilka uwag na temat trybu turowego.

Możliwe jest planowanie i zapisywanie swoich ruchów w czasie, gdy inny gracz ma swoją turę. Swoje ruchy planujesz w Menu Akcji, zostaną wykonane, gdy przyjdzie kolej danej postaci. Nie ma problemu, aby podglądać akcję nawet podczas nie swojej tury, bo specjalne menu na bieżąco wyświetla dane na temat aktualnego stanu graczy/postaci, oraz kto i kiedy jest następny, a jeśli grasz zespołowo możesz włączyć wspólny widok dla obu drużyn.

W trybie turowym bardzo istotne stają się punkty akcji. Podczas walki turowej punkty akcji są odnawiane na początku nowej tury. W trybie rzeczywistym są one ciągle odnawiane. Postać, która wykorzystwała już wszystkie punkty akcji, nie może nic robić. Różne działania pochłaniają pewne liczby punktów. Koszt większości działań zawiera się między 1 a 4 punktami akcji. W trybie gry w czasie rzeczywistym punkty są regenerowane na bieżąco, a postaciom, które mają ich dużo, odnawiają się szybciej.

W trakcie rozgrywki spotkacie postaci, które mniej lub bardziej chętnie zechcą przyłączyć się do drużyny. Zawsze warto skorzystać z takiej okazji i jeśli to możliwe powiększać drużynę o nowych żołnierzy. Przemawia za tym kilka względów, jak choćby to, że większą ilością ludzi będzie łatwiej pokonać przeciwników, każdy nowy członek drużyny to możliwość zebrania większej ilości cennych przedmiotów, broni i amunicji, które oprócz tego, że wykorzystacie w trakcie gry, to na dodatek tym, co zostanie będzie można pohandlować po dotarciu do bunkra. Jednak chyba największą zaletą pozyskiwania nowych żołnierzy jest okazja na zdobycie specjalistów w określonej dziedzinie (np.: jeden żołnierz będzie miał wysoki poziom umiejętności użycia broni snajperskiej, a inny będzie doskonałym lekarzem)

Oddział to sześć osób wliczając Ciebie. Można stworzyć oddział z 30 gotowych rekrutów, bądź przyłączać napotkane postaci. Każdego członka drużyny można kontrolować oddzielnie i wydawać mu indywidualne rozkazy. Ciężko ranna postać nie umiera od razu i istnieje szansa udzielenia jej pomocy i całkowitego wyleczenia. Postaci stworzone dla gry w trybie single można importować do rozgrywek w multiplayerze.

Zawsze dokładnie przeszukujcie wszystkie beczki, szafki, skrzynie, półki, pojemniki, a także zwłoki zabitych przeciwników, gdyż często zaowocuje to odnalezieniem bardzo przydatnych przedmiotów, także takich, które mogą się okazać niezbędne dla ukończenia misji. Jeśli zdarzy się Wam, w trakcie wykonywania misji, stracić jednego z żołnierzy jego ekwipunek wcale nie jest stracony. Należy przeszukać zwłoki tak jak to się robi z wrogami i zabrać wszystko, co zechcemy. Przy okazji wspomnę o otwieraniu zamków. Jest to bardzo pożyteczna umiejętność i warto zadbać, aby nasi żołnierze posiadali jak najlepsze umiejętności włamywania się. Zdobywa się je przez trening i zdobywanie premii punktowych w czasie rozgrywki lub czasami jako specjalny bonus pozwalający

na podniesienie poziomu tej umiejętności. Włamywanie się daje dostęp do zamkniętych skrzyń, szafek, itp., w których niekiedy można znaleźć bardzo interesujące rzeczy. Oprócz tego poprzez otwarcie zaryglowanych drzwi zyskujemy dostęp do ciekawych rejonów plansz, które normalnie nie są dostępne.

A teraz kilka spostrzeżeń na temat zachowania się w czasie walki.

Należy zwracać uwagę, aby przemieszczać oddział w rozproszonym szyku. Zwarta grupa stanowi łatwy cel dla wroga, a w razie ostrzału nasi żołnierze na pewno odniosą wiele ciężkich ran i będziemy mieli szczęście, jeśli ujdą z życiem. Najlepsza metoda to poruszanie się pojedynczo, ale zawsze w takiej odległości, aby możliwe było zapewnienie osłony pozostałym żołnierzom. Kiedy się podkradamy należy przełączyć na tryb neutralny, bo wtedy oddział nie otwiera ognia samoczynnie. Dobrze jest wykorzystywać umiejętność skradania się. Zaskoczony wróg straci wiele czasu na namierzenie naszego położenia i zanim dotrze do niego, co jest grane, najprawdopodobniej będzie już martwy.

Kiedy konieczne jest prowadzenie długotrwałego ostrzału, bądź pilnowanie pozycji, czy osłanianie innych żołnierzy, warto się położyć lub przykucnąć. Jesteście wtedy słabiej widoczni i trudniej o trafienie. Różnego rodzaju przeszkody terenowe są znakomitym miejscem na ukrycie swoich jednostek.

W czasie prowadzenia akcji zaczepnych miejcie oczy dookoła głowy. Niezbędne jest wzajemne asekurowanie się żołnierzy i zabezpieczanie tyłów, gdyż zdarza się, że przeciwnik wzywa posiłki, a niezabezpieczony oddział to bardzo łatwy cel. W takich sytuacjach dobrze włączyć tryb agresywny, a zobaczycie, że żołnierze nie pozwolą się zaskoczyć.

Jeśli celem działania jest budynek zawsze należy sprawdzić ile ma wejść i czy przeciwnik nie może ostrzeliwać się przez okna, dziury w ścianach, bądź z dachu. Kiedy wiemy już wszystko na temat atakowanego obiektu, obstawiamy wejścia i atakujemy ze wszystkich stron jednocześnie. Zapewniam, że zapewnia to znakomitą skuteczność ataku, a wróg pogubi się w obronie.

Snajperów starajcie się umieszczać wysoko nad ziemią. Szybciej wypatrzą przeciwnika i będą mogli zaatakować go z dużej odległości, co zawsze daje im przewagę.

W czasie walki istotne jest, aby używać różnorodnego uzbrojenia. Sprawi to, że oszczędniej zużywamy amunicję, a stosując broń o zróżnicowanym polu rażenia zapewniamy oddziałowi bezpieczeństwo i nie narażamy go na zaskoczenie. Zwracajcie uwagę na to, co pokazują wskaźniki skuteczności ostrzału pokazujące się po najechaniu celownikiem na wroga. Kiedy są bliskie zera nie ma sensu strzelać, bo tylko zmarnujecie cenną amunicję, a poza tym możecie zwabić innych przeciwników i będzie naprawdę gorąco. Żaden atak nie może mieć większej szansy powodzenia niż 95% Zranienia, jakie możemy otrzymać w czasie gry są podzielone na kilka kategorii. Przed pewnymi typami zranień częściowo chroni pancerz. Różne rodzaje amunicji zadają różne obrażenia, a jest to uzależnione od pancerza, jakiego używa postać. Amunicja przeciwpancerna znakomicie nadaje się do osłabienia skuteczności pancerza, ale słabiej spisze się przeciwko celom nieopancerzonym, bo tutaj najlepsza jest amunicja rozrywająca.

Dostępne są cztery rodzaje pancerzy. Standardowo każdy żołnierz posiada pancerz skórzany. Pozostałe trzy rodzaje można albo znaleźć w trakcie dalszej gry albo kupić w bunkrach. Warto sprawić sobie droższe modele, gdyż podnoszą one odporność na rozmaite czynniki. Lepsze pancerze to oczywiście lepsze kamizelki kuloodporne, będą lepiej pochłaniać energię wybuchu, uodpornią na działanie gazu i napromieniowania, a także będą lepiej chronić przed działaniem broni energetycznej.

Jeśli w Twoim oddziale nie ma sapera, wcale nie znaczy to, że nie masz możliwości rozbijania min. W takim wypadku użyć kilku postaci jednocześnie i zacząć strzelać do miny. Trzeba tylko pamiętać o zachowaniu bezpiecznej odległości.

W grze pojawiają się rozmaite pojazdy. Są bardzo przydatne, bo pojazdem przemieszczacie się o wiele szybciej i dalej niż pieszo. Pojazdy są opancerzone, więc zapewniają swym pasażerom osłonę i bezpieczeństwo. Można nimi przewozić ciężki sprzęt. Drużyna lub postać siedząca w środku może strzelać do przeciwników. Jest całkowita swoboda w wyborze osoby, która zostanie kierowcą pojazdu. Martwy kierowca zostaje automatycznie zastąpiony przez siedzącą najbliżej osobę. Wszystkie pojazdy można naprawiać. Kiedy strzelasz do pojazdów wroga możliwe jest celowanie w

kierowcę, pasażerów lub kluczowe miejsca pojazdu. Podróżowanie takim środkiem lokomocji ma dodatkową zaletę w postaci możliwości przejeżdżania przeciwników. Do dyspozycji jest całkiem spory zestaw pojazdów, od jednoosobowych zwiadowczych do wielkich transportowców.

W grze przewidziane są rozmieszczone losowo miejsca, w których gracza mogą spotkać przeróżne przygody. Nie mają one bezpośredniego związku z przebiegiem rozgrywki, więc można je sobie w zasadzie odpuścić. Jednak warto się przy nich zatrzymać na chwilę, bo można tu wykonać pewną sztuczkę. Dzięki tym strefom można powielać przedmioty, ba, ale nie tylko jakieś tam drobiazgi jak karabiny, czy granaty, a nawet Hummera, lub czołg. Robi się to tak. Zostawiacie przedmiot do powielenia we wspomnianej strefie i wyjdźcie z niej na moment. Następnie wróćcie tam ponownie i zabierzcie pozostawiony przedmiot. Znowu wyjdźcie i powróćcie po chwili. Okazuje się wtedy, że uprzednio zabrany przedmiot znajduje się w waszym ekwipunku, a na ziemi leży jego kopia. Taki numer można robić w nieskończoność.

Jest pewien sposób na zdobycie bardzo wielką ilość punktów doświadczenia. Od razu nadmieniam, że jest to zabawa dla cierpliwych ludzi. W tym celu należy wybrać postać, która ma równe 30% umiejętności otwierania zamków i sprawdzić czy ma w wyposażeniu zestaw wytrychów. Jeśli oba warunki są spełnione można zabrać się do roboty. Znajdujemy jakąś skrzynię i otwieramy ją. Potem zamykamy ją i ponownie otwieramy przy użyciu wytrychów. No i tak w kółko. Jeśli nie umrzecie wcześniej z nudów, możecie zdobyć bardzo dużo punktów doświadczenia.

Bunkry

Bunkry - są to miejsca, do których udajemy się po każdej zakończonej misji. Spełniają kilka zadań. Znajdują się tam:

- **oficer medyczny**, który zajmuje się sprzedażą wszelkiego rodzaju leków. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie zawrotne ceny osiągane przez lekarstwa. W tej sytuacji korzystajcie z jego usług tylko w sytuacjach, kiedy nie macie zbyt wielkiego wyboru. Najlepszym i na pewno najtańszym sposobem na znalezienie dla swego oddziału niezbędnych leków jest bardzo dokładne przeszukiwanie wszystkich skrytek i ciał zabitych żołnierzy w czasie wykonywania misji.

Przy okazji, rozwinę nieco temat leczenia. Na rannym żołnierzu można użyć apteczki. Ranny zostanie zabandażowany, ale nie można powtórzyć tej samej metody leczenia, gdyż nie odniesie ona żadnego efektu. Zabandażowanego wojaka można dalej leczyć tylko za pomocą torby lekarskiej. Może być używana także, aby podnieść inne cechy, jak chociażby zregenerować siły żołnierzy.

Są także proszki. Mają one jednak pewną wadę, a mianowicie ich każdorazowe zażycie sprawia, że spada po nich wskaźnik percepcji. Kiedy spadnie do poziomu 1, dany żołnierz nie może już przyjmować tych leków i odczekać jakiś czas, aż wszystko wróci do normy.

Stimpaki są bardzo pożyteczne, bo nie wywołują żadnych skutków ubocznych, ale za to kosztują strasznie drogo. Na szczęście można je znaleźć w czasie wykonywania misji.

W Fallout Tactics występuje całe mnóstwo innych odtrutek i lekarstw, które potrafią redukować wpływ promieniowania radioaktywnego.

- **zarządca kadr** jest to oficer zajmujący się uzupełnianiem stanu liczebnego naszego oddziału. To właśnie u niego możecie zwerbować do swego oddziału nowych ludzi. Po odprawie przed kolejną misją można dojść do przekonania, że będą potrzebni specjaliści w określonych dziedzinach. Warto zmieniać skład zespołu na poszczególne misje tak, aby każdy żołnierz mógł nabierać doświadczenia bojowego. Im wyższa charyzma i doświadczenie dowódcy oddziału tym więcej rekrutów będzie do wyboru.
- **kwatermistrz**, z którym zapewne nieraz pohandlujecie. Podczas pobytu w bunkrze zawsze warto wybrać się do tego pana i pozbyć się nadmiaru sprzętu, który mamy w ekwipunku i dozbroić się przed wykonaniem kolejnego zadania. Kwatermistrz to twardy handlarz, a ceny są u niego dość wysokie. Jednak, jeśli podczas misji zbieraliście cały dostępny ekwipunek nie powinno być większego problemu z wytargowaniem rozsądnych cen i zarobieniem kilku groszy. Szczególnie cenne są wszelkie substancje uzależniające. Kupować można także od postaci napotkanych w czasie wykonywania misji. Wracając jednak do kwatermistrza, należy pamiętać, że handlować powinna osoba, która ma najwyższy właśnie ten wskaźnik.

Handel przeprowadzany jest na kilka sposobów. Posiadane przedmioty można spieniężyć, wymienić towar za towar, lub towar za towar plus dopłata jednej ze stron. Bardzo ciekawe jest, że kiedy sprzedajemy kilka sztuk tego samego przedmiotu, za każdą następną otrzymujemy niższą cenę niż za poprzednią.

- **general**, przydziela misje do wykonania. Czasami zdarza się, że jest ich więcej niż jedna, więc można wtedy wybrać tę, która bardziej nam odpowiada.
- **mechanik**, zajmuje się pojazdami dostępnymi w grze, ale nie można u niego kupować, a tylko oddawać mu do naprawy pojazdy zdobyte na polu walki.

Tworzenie postaci

W grze mamy możliwość stworzenia tylko jednej postaci. Reszta drużyny zostanie dołączona w trakcie gry. Powinniśmy postarać się stworzyć żołnierza, który będzie maksymalnie wszechstronnie wyszkolony i będzie mógł stawić czoło nawet bardzo mocnym przeciwnikom.

Jest siedem współczynników, które decydują o poziomie umiejętności żołnierza. Mogą one mieć wartość od 1 do 20. Przeciętny człowiek ma współczynnik na poziomie 5. Maksymalna wartość każdego współczynnika dla człowieka to 10.

Siła (SI): siła fizyczna. Siła to najważniejszy współczynnik.

Percepcja (PE): wysoka percepcja potrzebna jest zwłaszcza snajperom. Ta zdolność pozwala na dostrzeganie, słyszenie i wyczuwanie dziwnych rzeczy dziejących się wokół postaci.

Wytrzymałość (WT): fizyczna odporność. Postać obdarzona dużą wytrzymałością może przetrwać w bardzo trudnych warunkach. Ten współczynnik ma decydujący wpływ na punkty wytrzymałości i odporności. Jeśli macie zamiar przeżyć na polu walki trzeba zadbać o wysoki poziom tego współczynnika.

Charyzma (CH): postaci o wysokim poziomie charyzmy są doskonałymi dowódcami i polepszają efekty działania całej drużyny.

Inteligencja (IN): w jej skład wchodzi takie czynniki jak: wiedza, mądrość i umiejętność szybkiego myślenia. Wysoki poziom inteligencji ma wpływ na ilość posiadanych przez postać umiejętności.

Zręczność (ZR): od zręczności zależy ilość punktów akcji posiadanych przez daną postać. Jest to koordynacja ruchów i umiejętność szybkiego poruszania się.

Szczęście (SZ): szczęście to bardzo dziwny współczynnik. Zupełnie inny od pozostałych. Ma on wpływ na to jak będzie sobie radzić postać, ale zdecydują o tym „siły wyższe”

Podstawowe współczynniki postaci i rasa określają współczynniki pochodne. Nie ma możliwości zmieniania ich bezpośrednio. W grze istnieją tak zwane profity, które można zdobyć, co kilka poziomów. Każda postać ma ograniczony wybór profitów, a to, do których z nich uzyska dostęp zależy do takich czynników jak: rasa, poziom, współczynniki i umiejętności. Na koniec zostały jeszcze cechy. Są to unikalne zdolności, które można wybrać w czasie tworzenia postaci. Każda cecha ma dobre i złe strony, przez co wpływa bardzo mocno na postać. Rodzaj dostępnych cech uzależniony jest od rasy postaci.

Mutacje spowodowane wirusem FEV spowodowały powstanie wielu ras.

Oto ich charakterystyki:

Ludzie

Otrzymują profity co trzy poziomy i mają zwiększoną odporność na elektryczność.

	Min	Max
SI	1	10
PE	1	10
WT	1	10
CH	1	10
IN	1	10
ZR	1	10
SZ	1	10

Super mutanci

Mają więcej punktów wytrzymałości i zadają większe obrażenia. Sami są z kolei bardzo odporni na wszelkie obrażenia. Otrzymują profity co cztery poziomy.

	Min	Max
SI	5	13
PE	1	11
WT	4	11
CH	1	10
IN	1	8
ZR	1	8
SZ	1	10

Ghule

Otrzymują profity co cztery poziomy i są bardzo odporni na promieniowanie. Mają też niezłą odporność na elektryczność i trucizny.

	Min	Max
SI	1	8
PE	4	13
WT	1	10
CH	1	10
IN	2	10
ZR	1	6
SZ	5	12