

# Brink

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# Brink

**autor: Piotr „MaxiM” Kulka**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Splash Damage, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy</b>	<b>4</b>
Kilka porad na początek	4
Interfejs użytkownika	5
System SMART	7
Klasy	9
Poziomy, rangi i rodzaje sylwetki	10
Cele misji i koło zadań	13
Śmierć i unieruchomienie	19
Wyzwania	20
Dziesięć przykazań Brinkowicza	23
<b>Kampania</b>	<b>24</b>
Misje Ruchu Oporu	24
Misje Ochrony	45
<b>Umiejętności</b>	<b>64</b>
Umiejętności uniwersalne	65
Żołnierz	67
Medyk	70
Technik	72
Tajniak	74
<b>Uzbrojenie</b>	<b>77</b>
Pistolety	77
Lekkie karabiny	80
Pistolety maszynowe	82
Karabiny szturmowe	86
Strzelby	89
Karabiny maszynowe	91
Granatniki	94
Dodatki	96
<b>Osiągnięcia</b>	<b>98</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

*Brink* to zespołowa gra z podziałem na klasy, w której największy nacisk położony jest na ścisłą współpracę z członkami drużyny oraz swobodę ruchu. Fragi i statystyki pojedynczych jednostek zostały tutaj zepchnięte na dalszy plan, a najważniejszym celem jest szybkie i skuteczne wykonywanie zadań.

Celem tego poradnika jest przedstawienie wszystkich klas dostępnych w grze, ich umiejętności, dostępnego arsenału oraz przybliżenie mechaniki rozgrywki. Znajdziesz tutaj również wskazówki jak skutecznie osiągać cele misji, a także odblokować wszystkie Osiągnięcia oraz krótkie filmy instruktażowe. Jako, że *Brink* to gra niezwykle elastyczna i nieprzewidywalna, porady dotyczące wykonywania celów misji zawarte w tym poradniku są czysto informacyjne.

W *Brink* nie ma jednej metody zwycięstwa, jednego sposobu na pokonanie przeciwnika oraz najlepszych tras dotarcia do celu. Wszystko zależy od danej sytuacji i miejsca. Poza tym jest to gra która wciąż ewoluuje, dlatego wszelkie taktyki, które dzisiaj mogą być skuteczne, jutro mogą się okazać bezużyteczne. Nie znajdziesz tutaj również widoku na mapy z lotu ptaka, ponieważ wszystkie mapy na których toczy się rozgrywka są niezwykle rozbudowane i wielopoziomowe. Na każdej z nich są dziesiątki przejść wymagających różnego poziomu zaawansowania, a nawet odpowiedniej budowy ciała postaci, dlatego płaska mapka z widokiem od góry właściwie nic by tu nie dała. Nawet z poradnikiem w ręku, *Brink* wciąż wymaga dużo wyobraźni i kreatywności, dlatego potraktuj ten tekst jako zestaw porad i objaśnień, a nie opis przejścia.

**Piotr „MaxiM” Kulka ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Podstawy

## K i l k a   p o r a d   n a   p o c z ą t e k

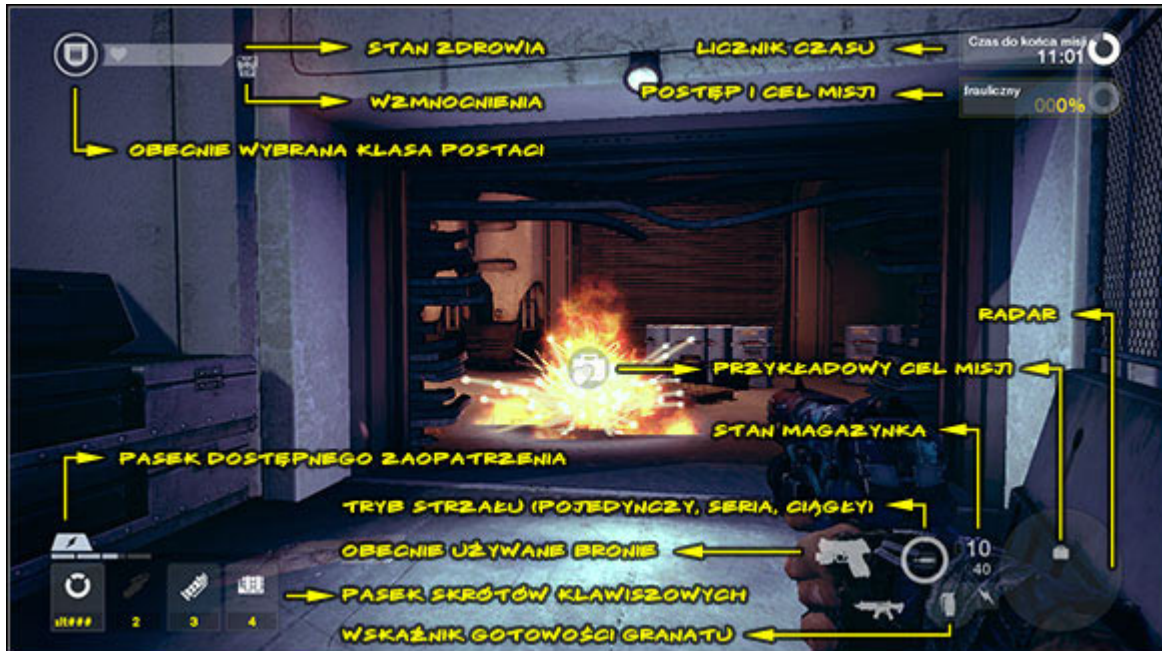
Na wstępie ostrzegam, że przechodzenie kampanii w trybie jednego gracza jest najkrótszą drogą do frustracji. Na chwilę obecną sztuczna inteligencja drużyny gracza pozostawia wiele do życzenia i wszystkie zadania gracz musi wykonywać sam. Niejednokrotnie jest to droga przez mękę, która może kosztować wiele nerwów i włosów na głowie. Szczerze polecam przechodzenie kampanii w trybie wieloosobowym (gracze przeciw botom) lub przejście od razu do Gry dowolnej. Niektóre z Osiągnień **[Rozdział 4]** w *Steam* również wymagają kooperacji kilku graczy.

Kiedy już stworzysz swoją postać i wybierzesz preferowaną stronę konfliktu, gra zaproponuje Ci obejrzenie kilku filmów treningowych. Szczerze polecam zrobienie tego jeśli grasz po raz pierwszy. Dodatkowo dostaniesz za to **1000 Punktów Doświadczenia**.

Zanim przejdziesz do **Kampanii** lub **Gry dowolnej**, polecam wykonanie wszystkich **Wyzwań [Rozdział 1.6]**. Wyzwania w *Brinku* stanowią jednocześnie tutorial, trening i element współzawodnictwa. Dzięki ich wykonywaniu nie tylko nauczysz się jak skutecznie poruszać się i wykonywać zadania w grze, ale również odblokujesz wiele broni i dodatków do nich.

## Interfejs użytkownika

*Brink* robi wszystko co tylko możliwe, by ułatwić graczowi orientowanie się we wszystkich niuansach rozgrywki. Dlatego też HUD pełen jest informacji i różni się od wielu produkcji tego typu. Jest jednak bardzo dobrze przemyślany, więc zachowuje przejrzystość.



Zacznijmy od lewej strony powyższego obrazka.

### 1. Obecnie wybrana klasa postaci

Aby gracz nigdy nie musiał zastanawiać się w ferworze walki, jaka klasa została mu przydzielona, w lewym-górnym rogu ekranu znajduje się jedna z czterech ikon klas.

### 2. Stan zdrowia

Tego chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. Pasek zdrowia będzie zmieniał swoją początkową długość w zależności od wybranej budowy ciała oraz aktywnych wzmocnień (tzw. Buffów).

### 3. Wzmocnienia

Tuż pod paskiem zdrowia znajdują się ikonki (może nie być ich wcale lub będzie kilka) wskazujące na to, jakie wzmocnienia pasywnie lub aktualnie posiadasz.

### 4. Pasek dostępnego zaopatrzenia

Drugi po pasku zdrowia najważniejszy element twojego HUD-a. Ten pasek dyktuje jak często możesz używać wszystkich swoich klasowych umiejętności. Pasek ten będzie się automatycznie regenerował, a na czas trwania regeneracji wpływa wiele czynników oraz umiejętności, o których będzie mowa w dalszej części poradnika.

## 5. Pasek skrótów klawiszowych

Na pasku skrótów zawsze znajduje się ikona reprezentująca Koło zadań wraz z podpowiedzią, jakim klawiszem je wywołać. Jeżeli twoja postać posiada własne umiejętności aktywne, również będą tutaj wyświetlone. Aby użyć takiej umiejętności należy ją aktywować przypisanym do niej przyciskiem. Po pierwszym użyciu umiejętność ta automatycznie się deaktywuje i trzeba ją aktywować ponownie. Jeśli dana umiejętność po użyciu jest wygaszona, oznacza to, że będziesz mógł jej użyć ponownie dopiero po pewnym czasie, lub twój pasek dostępnego zaopatrzenia jest pusty.

Przejdźmy teraz do lewej strony ekranu.

## 6. Licznik czasu

Ten element HUD-a odmierza czas, jaki pozostał na wykonanie obecnie aktywnego, głównego celu misji. To NIE licznik odmierzający czas do końca rozgrywki. Wyświetlony na nim czas będzie się zmieniał wraz z kolejnymi celami w danej misji. Jedynym wyjątkiem jest tryb gry „Stoper” w którym długość trwania danej mapy jest z góry określona i wynosi 10, 20 lub 30 minut. Licznik ten może również pokazywać ujemne wartości, w sytuacji gry podczas misji dojdzie do dogrywki.

## 7. Postęp i cel misji

W tym miejscu znajdziesz przewijający się cel aktualnego zadania, tak abyś nigdy nie musiał zastanawiać się, co masz w danym momencie robić lub jaką misję w danym momencie musi wykonać twoja drużyna. Dotyczy to tylko zadań głównych. Procentowy wskaźnik pokazuje postęp zadania i w niektórych wypadkach może się cofać z powrotem do zera, jeżeli przeciwnik przerwie twojemu zespołowi wykonywanie zadania.

## 8. Radar

Ten element zna już chyba każdy. Pobliscy przeciwnicy pokazują się na nim jako czerwone punkty, przyjaciele jako białe punkty. Puste w środku punkty oznaczają unieruchomionych wrogów i przyjaciół. Cele misji są oznaczone odpowiadającymi im ikonami, a żółty rąb na środku radaru oznacza, iż masz przy sobie przedmiot, który jest celem misji typu „dostarcz”.

## 9. Cel misji

Na radarze oraz na ekranie znajdziesz ikony, wskazujące Ci drogę do aktualnie wybranego celu misji. Ikonka pokazująca się na ekranie pokaże Ci również kierunek oraz odległość do danego celu.

## 10. Stan magazynka

Tutaj znajdziesz dwie liczby: górna oznacza stan twojego magazynka w aktualnie używanej broni, a dolna zapas amunicji jaki przy sobie posiadasz. Każda broń korzysta z oddzielnego zapasu.

## 11. Tryb strzału

Jedne bronie strzelają ciągłym ogniem, inne krótkimi seriami a jeszcze inne pojedynczymi strzałami (nie masz na to wpływu). Ta ikonka w jasny sposób poinformuje Cię z jakim typem ognia strzela twoja aktualnie używana broń.

## 12. Obecnie używane bronie

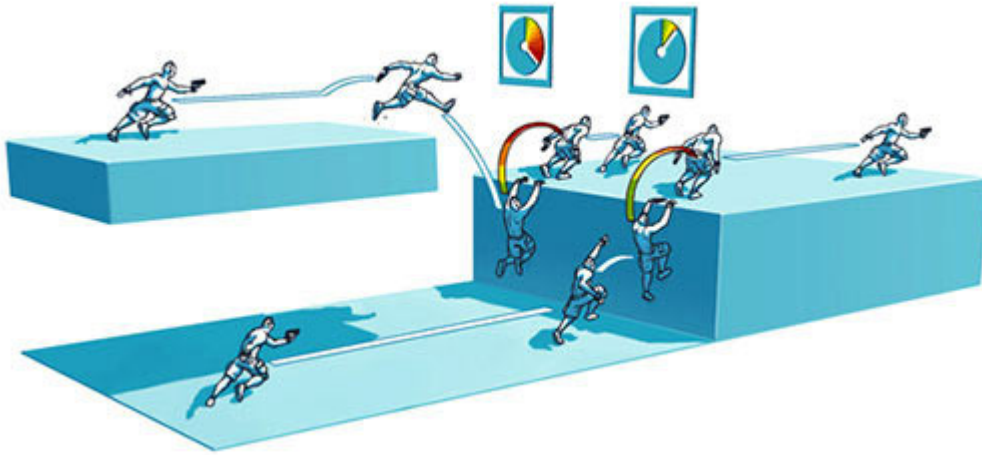
Ten element wskazuje jaką broń masz aktualnie w ręku, a jaką w zapasie. Górna, większa ikonka zawsze będzie się zmieniała na broń, którą w danym momencie masz w rękach.

## 13. Wskaźnik gotowości granatu

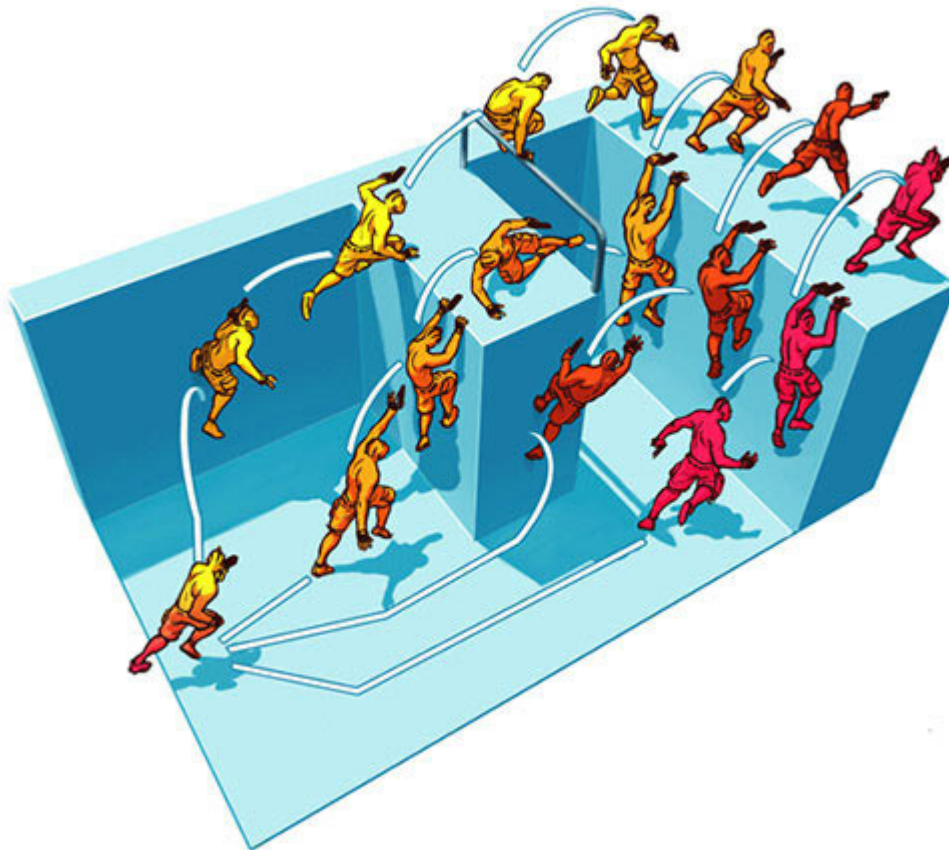
Podobnie jak w przypadku umiejętności klasowych, granaty możesz rzucać raz na pewien czas. Ten element poinformuje Cię, ile czasu zostało do ponownego użycia granatu. Czas ten można skrócić w niektórych wypadkach za pomocą specjalnych umiejętności.

## S y s t e m S M A R T

Poruszanie w *Brinku* bardzo różni się poziomem swobody od innych gier tego typu. Dzięki zastosowaniu systemu SMART (Smooth Movement Across Random Terrain, czyli w luźnym tłumaczeniu Swobodne Przemieszczanie się Po Zróżnicowanym Terenie) możesz wykonywać różne akrobacje, znane z popularnego stylu parkour.



Co to oznacza Ciebie? To, że możesz bez trudu podciągać się na przeszkody, przeskakiwać nad nimi bez utraty prędkości sprintu, robić wślizgi pod przeszkodami (lub powalać w ten sposób przeciwników), a nawet odbijać się od ścian.



Dzięki temu wszystkiemu możesz przemierzać mapy w *Brinku* na setki sposobów, a każdą postacią będzie się grało zupełnie inaczej w zależności od budowy ciała (lekka, średnia i ciężka). System