

Into The Breach

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Into the Breach

autor: Arkadiusz "Chruścik" Jackowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-548-2

Producent Subset Games, Wydawca Subset Games.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Interfejs - mapa główna	4
Interfejs - mapa bitewna	6
Osiągnięcia	8
Wymagania sprzętowe	11
Rozgrywka	12
Porady ogólne	12
Jednostki	14
Walka	20
Jednostki Vek	21
Skuteczne sposoby walki	24

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry Into The Breach zawiera informacje pomocne w przejściu gry, ułatwiające odnalezienie się w świecie tego tytułu. Kontrolując zespół mechów musisz bronić wysp przed atakami gigantycznych owadów. W poradniku pokażemy Ci dostępny klasy **mechów oraz opis mechanik i zasad panujących w świecie gry**. Nauczysz się jak bronić budynki cywilne oraz specjalne budynki przy niskich stratach po Twojej stronie. Gra Into The Breach to strategia turowa, która zrzuca się na planetę nękaną przez rasę owadów - **Vek**. Musisz bronić zabudowań cywilnych i miasta na różnych sektorach oraz wyspach. Twórcy FTL zrealizowali przyjemną dla oka dwuwymiarową oprawę graficzną w 16 - bitowym stylu retro. Gra jest szybka, **generowane losowo plansze 2D** są niewielkie. Mimo małych map, często są wymagające i potrafią przysporzyć wiele problemów. Oprócz pilnowania zabudowań cywilnych, gracz często będzie zmuszony do wypełniania celów dodatkowych, aby zapewnić szybszy rozwój mechów. Pomiędzy misjami można ulepszyć oddział oraz skorzystać ze sklepu w poszukiwaniu nowych broni. Podczas potyczek, należy zwrócić uwagę nie tylko na ruchy przeciwnika, ale układ planszy i **modyfikatory terenu**, które wpływają na ruchy Twojego oddziału oraz oddziału wroga. Gra kończy się w momencie pokonania ostatniego przeciwnika lub straty całego oddziału w potyczce.

Poradnik do gry Into The Breach zawiera:

1. Porady ogólne,
2. Listę osiągnięć,
3. Opis interfejsu,
4. Statystyki załogi,
5. Klasy mechów oraz typy załóg,
6. Opis pilotów,
7. Sposób prowadzenia walk, opis modyfikatorów terenu i objaśnienie modyfikatoru statusu.

Arkadiusz "Chruścik" Jackowski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Interfejs - mapa główna

W rozdziale znajdziesz szczegółowe informacje dotyczące kilku elementów gry. Ułatwi Ci to pierwsze spotkanie z tytułem. Każde najechanie kursorem w grze na któryś z parametrów skutkuje pokazaniem opisu statystyki.



1. Reputacja

W tym miejscu znajdziesz informacji o ilości zgromadzonej reputacji ([Corporate Reputation](#)). Możesz wydać punkty **po ataku na bazę główną wyspy**. Za punkty reputacji możesz kupić nowe bronie, ulepszenia dla mechów, rdzenie mocy oraz wzmocnić sieć.

2. Rdzenie mocy

To miejsce pokazuje ilość zebranych rdzeni mocy ([Reactor Core](#)). Są potrzebne do ulepszania mechów.

3. Sieć energetyczna

Znajdujący się w tym miejscu pasek pokazuje, ile możesz sobie pozwolić na straty w ludności cywilnej. Każdy atak na budynek cywilny, zmniejsza pasek. **Gra kończy się gdy dochodzi do 0.**

4. Obrona sieci

Wyrażony w procentach obrona sieci ([Grid Defense](#)) czyli budynków cywilnych, pokazuje jaka jest szansa na to, że budynek cywilny oprze się atakowi wroga.

5. Uratowani cywile

W tym miejscu dowiesz się, ilu cywili do tej pory uratowałeś. W każdej misji możesz uratować maksymalnie 500.

6. Czas gry

To miejsce pokazuje aktualny czas spędzony w kampanii.

7. Oddział

Kliknięcie na przedstawione mechy po lewej stronie ekranu spowoduje wejście do ekranu ich ulepszania.

Interfejs - mapa bitewna



1. Lista dostępnych jednostek

W tym miejscu dostępna jest lista wszystkich jednostek z oddziału. Zielone kwadraty pod sylwetkami jednostek ilustruje ilość życia.

2. Przycisk końca tury

Turę można skończyć w każdej chwili, nie trzeba wykorzystywać do maksimum punktów ruchu.

3. Przycisk cofnięcia kroku

Po każdym ruchu (**przemieszczenie, nie strzał**) gra pozwala na cofnięcie swojej decyzji. Ilość użyć - nieograniczona.

4. Obrona sieci

Pasek obrazujący jak dużo infrastruktura cywilna jest w stanie przyjąć obrażeń i jaka jest szansa na wytrzymanie ataku, liczone w procentach. **Gdy dojdzie do zera, kończy się gra.**

5. Reset tury

Po fatalnym rozwoju sytuacji w wyniku twoich działań (np. po strzale) możesz **raz na bitwę** zresetować całą turę.

6. Wskaźniki wydarzeń losowych i kolejności ataków

Po najechaniu na żółty wskaźnik ([Air Support](#)) kursorem, gra tłumaczy charakter losowego zdarzenia. W tym wypadku, jest to wsparcie lotnicze dla naszych jednostek, które wybiera losowe miejsca do ataku. Druga ikona ([Attack Order](#)) informuje w jakiej kolejności wróg wykona atak po turze gracza.

7. Ikony informacyjne

W tym miejscu pojawiają się informacje takie jak: czas spędzony w misji, liczba tur do wygrania misji oraz dodatkowe zadania do wykonania.