



**Jagged Alliance:
Back in Action**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Jagged Alliance Back in Action

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent bitComposer Games, Wydawca bitComposer Games, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawowe informacje	5
Porady ogólne	5
Mapa Arulco	8
Lokacje	10
Na dobry początek	10
Pozostałe lokacje	27
Końcowe lokacje	69
Misje	82
Pozostałe misje	95
Dodatkowi najemnicy	95
Most Wanted	102

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Jagged Alliance: Back in Action* zawiera porady dotyczące wyzwania poszczególnych terytoriów Arulco, opis misji, a także szereg wskazówek dotyczących dobierania tak najemników, jak i ekwipunku. Ponadto, tylko w poniższym poradniku znaleźć można mapę Arulco wraz z legendą zawierającą wszystkie lokacje.

Jagged Alliance: Back in Action daje wiele możliwości w kwestii doboru środków (najemników oraz ekwipunku) pozwalających na osiągnięcie wyznaczonego celu. Ponadto, kolejność wykonywania misji oraz przejmowania lokacji może się znacząco różnić od tego niżej przedstawionego. W związku z tym zaprezentowane poniżej rozwiązania nie są obowiązkowe, jednak pozwolą bezproblemowo ukończyć grę.

Z racji faktu, iż poradnik ten został przygotowany w oparciu o angielską wersję językową, zastosowane zostały następujące tłumaczenia:

1. Attributes – atrybuty

- * Agility – sprawność
- * Dexterity – zręczność
- * Strength – siła
- * Intelligence – inteligencja
- * Perception – percepcja

2. Skills – umiejętności

- * Medical – pierwsza pomoc
- * Explosives – materiały wybuchowe
- * Mechanical – naprawa
- * Marksmanship – celność
- * Stealth – skradanie

Ponadto, dla ułatwienia graczowi rozróżniania poszczególnych elementów owego poradnika, użyto następującej **legandy**:

kursywa – misje

czarny – lokacje, istotne uwagi oraz kombinacje klawiszy

(cyfra) – odnośnik do ilustracji zamieszczonej powyżej tekstu

niebieski – najemnicy

brązowy – zwykłe przedmioty

zielony – postaci oraz przedmioty związane z misjami

pomarańczowy – umiejętności, atrybuty

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Podstawowe informacje

Porady ogólne



Poniższe wskazówki pozwolą nam bez najmniejszych problemów przebrnąć przez kolejne lokacje, dlatego przed przejściem do opisu wyzwania poszczególnych rejonów spod jarzma Deidranny warto je przyswoić.

Podstawy

- * Na początku nie warto rekrutować dużej ilości najemników; lepiej mieć dwu – trzyosobowy skład solidnie wyszkolonych, relatywnie dobrze wyposażonych ludzi.
- * Tworząc z czasem główny skład zadbajmy o to, by w jego szeregach znajdował się przynajmniej jeden **strzelec (celność)**, **medyk (pierwsza pomoc)**, **saper (materiały wybuchowe)** oraz **mechanik (naprawa)**. Funkcje te możemy łączyć, jednak pamiętajmy, że wysoka skuteczność w danej dziedzinie wymaga skupienia się wyłącznie na niej w momencie przydzielania punktów treningu. Według niżej znajdującej się solucji, role strzelca i medyka przypadają **Thorowi**, natomiast spośród saperów zaleca się wybór **Reda**. Gdy pozwolą na to środki, warto najać **Statika** (mechanik).
- * Zadbajmy o to, by wspomniani wyżej specjaliści zawsze mieli przy sobie odpowiedni ekwipunek (**bandaże, zestawy wytrychów** itp.).
- * Prócz medyka warto w składzie mieć najemnika z **pierwszą pomocą** przynajmniej na 20 poziomie i **strzykawką** w ekwipunku – w przypadku śmierci medyka, będziemy mieli szansę go reanimować.
- * Mechanik powinien mieć przy sobie minimum po jednej sztuce **oleju do broni** (używany w przypadku lekkiego zużycia broni), **zestawu do czyszczenia** (używany, gdy pasek wytrzymałości broni zmieni się w żółty) oraz **zestawu narzędzi** (używany, gdy broń jest w tragicznym stanie).
- * Nie polegajmy jedynie na **bandażach**; w przypadku ran lub krwawienia konieczne będzie użycie **apteczki** lub **dużej apteczki** – warto zawsze mieć przynajmniej jeden z nich pod ręką.
- * Na skutek krwawienia (kropla krwi na portrecie) najemnik stopniowo traci życie, natomiast gdy jest ranny (czerwony krzyż na portrecie), zmniejsza się jego siła.

- * Po reanimacji maksymalny poziom życia najemnika (**zielony pasek**) ulega zmniejszeniu – by go odnowić, na ekranie mapy przyspieszmy czas pozostawiając oddział w bezruchu.
- * Po dłuższej wędrówce maksymalny poziom energii (**czerwony pasek**) również ulega zmniejszeniu; odnawiamy go tak samo, jak poziom życia.
- * Każdy najemnik powinien mieć przynajmniej dwa zestawy amunicji do aktualnie używanej broni; w przypadku stosowania **trybu salwy** powinniśmy te same amunicji mieć dwa razy tyle.
- * W przypadku broni maszynowej, możemy przełączać **tryb pojedynczego strzału na tryb salwy** i odwrotnie; dokonujemy tego za pomocą ikon z prawej strony ekranu (z pojedynczym / z trzema nabojami).
- * Z racji braku możliwości naprawy odzieży, pamiętajmy o regularnej wymianie poszczególnych elementów garderoby. Jeśli nie mamy możliwości zmiany zużytych ubrań, nie pozbywajmy się ich, gdyż nadal zwiększają one poziom kamuflażu (nie dotyczy to **kamizelek kuloodpornych**).
- * Oddelegujmy jednego z najsłabszych najemników do transportowania przedmiotów związanych z zadaniami, a także dostaw dostarczanych na **Lotnisko północne**.
- * Warto regularnie sprowadzać odzież oraz specjalistyczny ekwipunek (**zestaw do rozbijania min, zestaw narzędzi** itp.) ze sklepu internetowego – transport trwa dość długo, także przy nadmiernej ilości gotówki warto robić to przed zużyciem zapasów.
- * Zapisujemy grę po każdej rozwiązanej walce, a co najważniejsze – **przed przystąpieniem do przejmowania lokacji**.
- * Zawsze warto rekrutować darmowych najemników, nawet jeśli są słabi; możemy ich oczywiście szkolić, albo wykorzystać jako tragarzy/kurierów.
- * Zbrojenie milicji nie tylko zapewnia względną ochronę przed atakiem patrolu Deidranny, ale również zwiększa poziom lojalności lokacji – a co za tym idzie dzienny przychód. Aby wyszkolić milicjanta, w zdobytej lokacji należy wręczyć broń osobie która ma nad głową ikonę niebieskiej pięści.

Wymagania odnośnie używania medykamentów:

1. **strzykawka** – 20 punktów **pierwszej pomocy**
2. **bandaż** – 40 punktów **pierwszej pomocy**
3. **apteczka** – 50 punktów **pierwszej pomocy**
4. **duża apteczka** – 80 punktów **pierwszej pomocy**

Wymagania odnośnie przedmiotów dla mechanika:

1. **olej do broni** – 10 punktów **naprawy**
2. **zestaw do czyszczenia** – 30 punktów **naprawy**
3. **zestaw wytrychów** – 40 punktów **naprawy**
4. **zestaw narzędzi** – 50 punktów **naprawy**

Wymagania odnośnie przyborów saperskich:

1. **mina** – 25 punktów **materiałów wybuchowych**
2. **zestaw do rozbijania min** – 50 punktów **materiałów wybuchowych**
3. **C4 z zegarem** – 50 punktów **materiałów wybuchowych**
4. **C4 z pilotem** – 75 punktów **materiałów wybuchowych**

Dodatkowe sugestie odnośnie ekwipunku oraz najemników umieszczone zostały na początku każdego opisu lokacji.

W a l k a

* Korzystajmy z obracania kamery (**ALT+ruch myszką**) oraz przybliżania (**kółko myszki**) w celu rozpoznania terenu; powinniśmy zwracać uwagę na takie kwestie jak: wzniesienia, wejścia na dachy, ściany możliwe do wysadzenia, umieszczenie okien, trasy patroli.

* W czasie rozpoznania terenu, w pierwszej kolejności zwróćmy uwagę, czy w niedalekiej odległości od pozycji przeciwnika znajduje się jakieś wzniesienie – jeśli tak, przemieśćmy tam nasz oddział i rozpocznijmy ostrzał z pozycji leżących; jednocześnie unikajmy walki pod górę (w takiej sytuacji starajmy się sprowokować do zejścia z wzniesienia).

* Unikajmy szturmowania budynków – przeciwnicy często siedzą w oknach, co pozwala łatwo ich zdjąć. Możemy też wysadzać ściany, by wykurzać przeciwników granatami (zwykłymi lub gazowymi).

* Jeśli już szturmujemy budynek, oddelegujmy do tego zadania najemnika ze strzelbą i granatami; korzystajmy z osłon takich jak biurka, skrzynie itp.

* Starajmy się wykańczać przeciwników pojedynczo. Jeśli postanowimy wyeliminować przeciwników wabiąc ich na linię ognia naszego składu, pamiętajmy by ulokować go tak, by przeciwnik nie miał możliwości zajścia nas od boku/tyłu. Jeśli jest to niemożliwe, lokujmy swoich ludzi w pozycjach, z których szybko będą w stanie przemieścić się tak, by obronić się przed manewrem nieprzyjaciela.

* Czołgi mają bardzo duży zasięg widzenia. Jeśli nie jesteśmy w stanie zająć go od boku, postarajmy się tak manewrować jednym z najemników, by to w jego kierunku zwrócono działo czołgu – w tym samym czasie najemnikiem wyposażonym w **wyrzutnię LAW**, oddajmy strzał z miejsca przeciwnego do kierunku przekręcania się lufy.

* Gdy przeciwnicy się leczą, rzucajmy im pod nogi granaty – w trakcie leczenia nie będą w stanie uniknąć wybuchu.

* Jeśli oddziały Deidranny wciąż nękają jedną z lokacji, przygotujmy dodatkowy skład do obrony tego punktu. Znając miejsce, z którego nadciągają przeciwnicy, przy pomocy jednego z saperów zaminujmy wejście do lokacji. Pamiętajmy by nie stawiać **min** tam, gdzie przechadzają się jednostki zwerbowanej milicji – postawione przez nas **miny** nie ranią członków naszych drużyn, jednak wybuchają podczas kontaktu z cywilami i milicją.

* Podstawowymi celami ataku patroli przeciwnika są **Blokady drogowe** oraz **Stacje rakiet ziemia–powietrze**; czasem jednak o tym, która z naszych lokacji będzie celem ataku, decyduje to, jak bardzo jest ona wysunięta na południe (gdyż patrole wyruszają ze znajdującego się w południowo–zachodnim rogu mapy **Pałacu Deidranny**).

* Gdy ostrzelujemy przeciwników w budynkach lub za przeszkodami, pamiętajmy o częstym obracaniu kamery w czasie pauzy taktycznej – być może dostrzeżemy nowe perspektywy oddania celnego strzału.

* Wyzwalając lokacje w pierwszej kolejności likwidujemy pojedyncze patrole – są łatwym celem.

* Przejęcie punktu strategicznego (flaga w kółku na minimapie) zawsze przyciąga uwagę najbliższych przeciwników – liczymy się więc z tym, że ruszą w naszym kierunku.

Dokładne wskazówki odnośnie walki umieszczone zostały w opisie lokacji.