

Don't Starve

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Don't Starve

autorzy: Michał „kwiść” Chwistek i Przemysław „Imhotep” Dzieciński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy rozgrywki	5
Interface	5
Zdrowie psychiczne	6
Naughtiness	9
Typy krajobrazu	10
Bohaterowie	11
Początek przygody	13
Dzień pierwszy	13
Dzień drugi	18
Założenie obozu	21
Lokalizacja	21
Obrona obozu	23
Rozbudowa obozu	24
Zdobywanie pożywienia	26
Sadzonki	26
Prowadzenie ogródka warzywnego	30
Polowanie	33
Hodowla zwierząt	44
Gotowanie potraw	52
Świńskie sprawy	56
Walka	61
Uzbrojenie	62
Taktyka	64
Bossowie	69
Zima	78
Zamarzanie	79
Przetrwanie zimy	81
Magia	85
Adventure Mode	92
Typy światów	95
Kody	98
Lista Aktualizacji	100
Jaskinie	105
Fauna i Flora	109
Nowe przedmioty	113
Zmiany w postaciach	117
Ruiny	120
Fauna i Flora	122
Nowe przedmioty	124

Kostnica	134
A Moderately Friendly Update	135
Nowe potwory	137
Nowe przedmioty	138
Six Feet Under	143
Ogólna charakterystyka	143
Potwory i przedmioty	148
Biomes(Mikroklimaty)	150
All's Well That Maxwell	151
Ogólna charakterystyka	151
Opis Moda - The Screecher	153

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

Don't Starve to bardzo rozbudowany i wymagający symulator szkoły przetrwania, który nie wybacza graczowi żadnych błędów. Wystarczy jeden nieostrożny ruch, a sterowany przez siebie bohater umrze bolesną i ostateczną śmiercią. Aby tego uniknąć lub przynajmniej zmniejszyć liczbę przyszłych zgonów, najlepiej skorzystać z niniejszego poradnika. Znajdziesz w nim bardzo wiele przydatnych informacji, które mogą okazać się kluczowe podczas walki o przetrwanie w dziczy.

W poradniku umieszczono m.in.:

- podstawy rozgrywki
- szczegółowy opis pierwszych dni przygody
- porady odnośnie zakładania obozowiska
- informacje na temat wszystkich występujących w grze metod zdobywania pożywienia
- dział poświęcony walce, wraz z opisem najtrudniejszych przeciwników i dostępnych broni
- opis wszystkich magicznych przedmiotów
- najważniejsze informacje na temat świń
- opis przejścia Adventure Mode
- sposób na uruchomienie konsoli gry i korzystanie z kodów

Dzięki temu tekstowi najnowsza gra studia Klei nie będzie miała przed tobą żadnych tajemnic.

Michał „kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

I n t e r f a c e



1. Pasek tworzenia przedmiotów – tutaj znajdziesz wszystkie przedmioty, które możesz stworzyć, wraz z opisem potrzebnych surowców.

2. Ekwipunek – na dole ekranu znajduje się ekwipunek bohatera. Trzy ostatnie ikony z prawej strony, to miejsce na przedmioty, w które obecnie wyposażona jest postać (prawa ręka, tors oraz głowa).

3. Przyciski nawigacji – mapa, pauza oraz strzałki służące do obracania kamery.

4. Wskaźnik głodu – Jeśli wskaźnik głodu stanie się pusty, nasz bohater zacznie tracić punkty zdrowia. Uzupełniaj go jedząc jagody, mięso czy wyhodowane warzywa. Gotowane pożywienie zawsze skuteczniej zabija głód. Żołądek opróżnia się wraz z upływem czasu.

5. Wskaźnik zdrowia psychicznego – Jeśli wskaźnik spadnie poniżej pewnego poziomu nasz bohater zacznie słyszeć szeptany oraz widzieć różnego rodzaju zjawy. Aby do tego nie dopuścić, należy unikać jedzenia mięsa, zielonych grzybów oraz spania pod gołym niebem bez śpiwora. Poziom zdrowia psychicznego spada wraz z upływem czasu. Więcej na jego temat znajdziesz w dalszej części rozdziału.

6. Wskaźnik zdrowia fizycznego – jeśli spadnie do zera, nasza postać umiera. W odróżnieniu od głodu i zdrowia psychicznego, poziom zdrowia nie spada wraz z upływem czasu. Zdrowie tracimy tylko wtedy, gdy otrzymujemy obrażenia, głodujemy lub jemy nieodpowiednie potrawy. Możemy je uzupełnić dobrze się odżywiając lub stosując odpowiednie leki.

7. Zegar – tarcza zegara podzielona jest na trzy części, które oznaczają różne pory dnia: **żółtą** (dzień), **czerwoną** (wieczór) oraz **granatową** (noc). Dodatkowo na zegarze wyświetlana jest ilość dni, które udało nam się przetrwać, a po lewej znajduje się obręcz przedstawiająca aktualną fazę księżyca.

Z d r o w i e p s y c h i c z n e



Poziom zdrowia psychicznego (Sanity), to dość szczególny wskaźnik, który może mieć istotny wpływ na świat widziany oczyma naszego bohatera. Wraz z jego spadkiem pojawiają się różnego rodzaju objawy:

- ekran zaczyna drżeć i rozmywać się
- wszystko zaczyna być widziane w jaśniejszych barwach
- bohater zaczyna słyszeć szepty oraz widzieć halucynacje
- zmienia się wygląd zwierząt (króliki stają się beardingami, a ptaki letnie zmieniają się na zimowe)
- w ciemnościach pojawiają się dziwne pary oczu



Gdy poziom spadnie do 30 punktów, nasza postać staje się szalona, a tym samym niegroźne wcześniej halucynacje zaczynają ją atakować. Żeby tego uniknąć, zapoznaj się z poniższą tabelą. Znajdziesz w niej większość czynności, które pozytywnie lub negatywnie oddziałują na psychikę postaci.

Jednorazowe efekty

Działanie	Zmiana psychiki
Spanie w namiocie (Tent)	+50
Spanie na macie z trawy (Straw Roll)	+33
Zabicie Terrorbeak	
Zjedzenie Taffy, Cooked Green Cap, Jerky, Pumpkin Cookie	+15
Zabicie Crawling Horror	
Zjedzenie Garland, Small Jerky, Cooked Blue Cap	+10
Zgolenie brody Wilsona	
Zjedzenie dań zrobionych w garnku (Crock Pot) z wyjątkiem Taffy, Pumpkin Cookie, Wet Goop, Monster Lasagna	+5
Zebranie kwiatów (Flower)	
Zjedzenie Durian, Dark Petals, Extra Smelly Durian, Monster Jerky	-5
Zebranie Evil Flowers	
Zjedzenie zepsutego jedzenia oraz Meat, Drumstick, Morsel, Frog Legs, Cooked Monster Meat, Cooked Red Cap	-10
Kopanie w grobie	
Zjedzenie Monster Meat I Blue Mushroom	-15
Przejście przez Worm Hole	
Zjedzenie Monster Lasagna	-20
Atak nocnych potworów	
Zjedzenie Green Mushroom	-50