

Frostpunk

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Frostpunk

autor: Agnieszka Adamus

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-515-4

Producent 11 bit studios, Wydawca 11 bit studios, wydawca PL Cenega S.A.
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 rozgrywki	5
Frostpunk - Jak zacząć?	5
Porady ogólne	8
Budynki	11
Surowce i żywność	13
Ciepło	15
Niezadowolenie i nadzieja	17
Wskaźnik nadziei i niezadowolenia	19
Technologie Podstawy rozgrywki	21
Ekspedycje	28
Zagrożenia	31
FAQ	36
Jak zdobyć Steam Cores?	36
Czy warto przydzielać dzieci do pracy?	37
Czym są Automatony?	38
Jak zdobyć automatony?	38
Dlaczego moi mieszkańcy umierają?	39
Jaki wpływ na mieszkańców ma temperatura otoczenia?	40
Co się stanie, gdy skończą się surowce?	41
Jaką technologię opracować jako pierwszą?	42
Prowadzenia jakiego rodzaju polityki unikać?	43
Pytania i odpowiedzi	44
Jak budować drogi?	46
Jak najlepiej rozplanować ułożenie budynków?	48
Jak utrzymać wysoką produkcję i nie zostać wygnanym?	49
Mechanika	50
Wydobycie drewna	50
Wydobycie węgla	51
Żywność - jak zdobywać, jak przetwarzać?	53
Wydobycie stali	55
Scenariusze	56
Scenariusze	56
A New Home, scenariusz	57
The Arks, scenariusz	62
Legenda do mapy	63
The Refugees, scenariusz	67
Księga Praw	72
Adaptacja	72
Księga Celu	76
Ścieżka Religii czy Ścieżka Porządku?	79
Aneks	81
Wymagania sprzętowe	81
Sterowanie	83

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 *Frostpunk*, zawiera informacje przydatne do rozgrywki. **Znajdziesz w nim informacje odnośnie podstawowych mechanik rozgrywki, zadań i scenariuszy, które przewidzieli twórcy.** Staraliśmy się odpowiedzieć na każde pytanie, jakie może zadać człowiek wystawiony na duży mróz - jak przetrwać we Frostpunk? Co budować w pierwszej kolejności albo jakie technologie powinieneś wprowadzić. Poradnik został podzielony na kilka działów.

Frostpunk - porady

W pierwszym zawarte zostały wskazówki jak rozpocząć grę, porady ogólne oraz podstawowe elementy rozgrywki. **Znajdziesz w nim omówienie takich aspektów jak zadowolenie mieszkańców, surowce czy technologia.**

1. Jak zacząć? - zastanawiacie się, jak rozpocząć rozgrywkę, tipsy i porady na start, które umożliwią sprawne wydobycie surowców.
2. Porady ogólne - zebraliśmy garść porad pomocnych w czasie rozgrywki.
3. Budynki - jakie budynki możesz wybudować we Frostpunk?
4. Surowce i żywność
5. Ciepło
6. Niezadowolenie i nadzieja
7. Technologie
8. Ekspedycje
9. Zagrożenia - jak radzić sobie z zimnem, głodem czy chorobami? Poznaj sposoby na wygraną.

Scenariusze we Frostpunk

W kolejnym rozdziale zawarty został opis przejścia kolejnych zadań. Dowiesz się także, w jaki sposób pogodzić te zadania z wymaganiami mieszkańców miasta. Poznasz także metody efektywnego rożgospodarowania zasobów, który pozwoli ci uniknąć potencjalnego kryzysu.

1. Scenariusze we Frostpunk - **o co w tym chodzi?**
2. A New Home - **mapa i porady przejścia do pierwszego scenariusza**
3. The Arks -**porady do drugiego scenariusza**
4. The Refugees - **porady do trzeciego scenariusza.**

Pytania i odpowiedzi

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedzi na pytania, które mogą pojawić się w trakcie rozgrywki. Odpowiadamy na wiele istotnych pytań takich jak zdobywanie Steam Cores, czym są i jak wykorzystać automatomy czy też dowiesz się, jak rozplanować ułożenie budynków.

1. Jak zdobyć Steam Cores?
2. Czym są Automatomy?
3. Czy warto przydzielać dzieci do pracy?
4. Co się stanie, gdy wskaźnik nadziei/niezadowolenia spadnie?
5. Dlaczego moi mieszkańcy umierają?
6. Jaki wpływ na mieszkańców ma temperatura otoczenia?

7. Co się stanie, gdy skończą się surowce?
8. Jaką technologię opracować jako pierwszą?
9. Jakiej polityki nie prowadzić?
10. Jak budować drogi? - to wcale nie musi być takie oczywiste! We Frostpunk drogi pełnią bardzo ważną rolę.
11. Jak rozplanować ułożenie budynków?
12. Jak utrzymać wysoką produkcję i nie zostać wygnanym?
13. Pozostałe pytania

Mechanika

Znajdziesz tutaj informacje dotyczące mechaniki rozgrywki. Poznasz ogólne porady odnośnie zarządzania miastem oraz szczegółowe informacje o różnych aspektach rozgrywki jak np. zdobywanie surowców, wydobywanie stali, węgla, drewna czy żywności.

1. Wydobyć drewna - jak dobrze gromadzić drewno?
2. Wydobyć węgla - jak efektywnie zdobywać węgiel?
3. Żywność - jedzenie we Frostpunk wpływa nie tylko na zadowolenie, ale również choroby. Dowiedz się, jak przygotować się na nadchodzący głód.
4. Wydobyć stali - stal to surowiec niezbędny do stawiania lepszych budynków.

Księga Praw

Księga Praw we *Frostpunk* to tak naprawdę drzewko rozwoju Twojego narodu. To w niej podejmiesz trudne decyzje, zmusisz dzieci do pracy lub wprowadzisz dłuższy czas pracy. Księga Praw dzieli się na kilka ksiąg - Księga Celów pozwoli wkroczyć na Ścieżkę Religii lub Ścieżkę Porządku, natomiast Księga Adaptacji pozwoli dostosować społeczeństwo do surowych warunków i w konsekwencji przetrwać wielkie zimno.

1. Księga Praw - z czym to się je?
2. Księga Celów
3. Księga Adaptacji
4. Którą Ścieżkę wybrać, Ścieżkę Religii czy Ścieżkę Porządku?

Frostpunk to kolejna produkcja studia 11bit, znanego głównie z produkcji *This War Of Mine*. **Stanowi ona połączenie RTS-a i survivalu**. W jej realiach w XIX wieku doszło do zlodowacenia, które spowodowało wymarcie większości mieszkańców planety. Tylko nieliczna część społeczeństwa przetrwała i przystosowała się do nowych warunków, skupiając się wokół ogromnych generatorów parowych. Twoim zadaniem jest objęcie władzy z jednym z takich miast. Droga będzie jednak trudna. Do rozstrzygnięcia bowiem będzie wiele kwestii moralnych. Musisz zdecydować, czy przełożyć dobro grupy nad dobro jednostki.

Agnieszka Adamus (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

Frostpunk - Jak zacząć?

W Frostpunk bardzo istotny jest początek rozgrywki. **Jeśli zaczniesz inwestować w złe technologie lub nie postawisz odpowiednich budynków to twoja przygoda może skończyć się bardzo szybko.** W tym rozdziale dowiesz się jak zacząć grę, tak by stworzyć podwaliny pod sprawnie funkcjonujące miasto.

- Co zbudować na początku?
- Jaką technologię opracować na początku?
- Które prawa wprowadzać jako pierwsze?

Co zbudować na początku?

Przede wszystkim skup się na zapewnieniu twoim mieszkańcom podstawowych rzeczy takich jak np. żywność lub schronienie. W tym celu postaw Medical Post, Cookhouse oraz Hunter's Hut. **To one bowiem w determinują wskaźniki nadziei i niezadowolenia, które pozwalają ci utrzymać rząd.** Dodatkowo w ogrzewanej strefie postaw kilka Tents, by zmniejszyć niezadowolenie wynikające z braku zakwaterowania mieszkańców. W pierwszych dniach rozgrywki nie musisz znaleźć zakwaterowania dla wszystkich. Wystarczy że wybudujesz schronienie dla ok 50% mieszkańców.



Zaznaczona na pomarańczowo strefa ogrzewania bardzo dobrze nadaje się jako miejsce do budowy domów.

Początkowo dysponujesz bardzo wąskim zakresem dostępnych budynków, dodatkowo część z nich jest mało efektywna. Dlatego jak najszybciej postaw Workshop. Da ci on dostęp do drzewka technologicznego, które umożliwi ci dokonanie różnego rodzaju ulepszeń.

Jednak zapewnienie mieszkańcom rzeczy umożliwiających przetrwanie nie jest jedynym istotnym elementem w początkowej fazie rozgrywki. **Ważne jest także, abyś rozpoczął jak najszybsze wydobywanie surowców z głównych źródeł.** Te podstawowe bowiem, do których przypisujesz tylko pracowników, szybko się wyczerpują. Dlatego jak najszybciej odblokuj: Sawmill, Coal Mine oraz Iron Mine.

Ważne jest także, abyś mógł opuścić obręb swojego miasta. W tym celu będziesz musiał opracować technologię oraz wybudować Beacon. **Pozwoli ci to na stworzenie grupy zwiadowczej, która będzie mogła eksplorować kolejne lokacje, znajdujące się poza twoim miastem.** Dzięki temu zdobędziesz dodatkowe surowce oraz nowych osadników.

Jaką technologię opracować na początku?

Po postawieniu Workshop, dostaniesz dostęp do obszernego drzewka technologicznego, podzielonego na 4 kategorie. Każda kategoria dotyczy się danego aspektu funkcjonowania miasta. Całość dodatkowo została podzielona na 5 poziomów rozwoju, które również musisz opracować.



Każda kategoria drzewka technologicznego odpowiada za jeden konkretny aspekt funkcjonowania miasta.

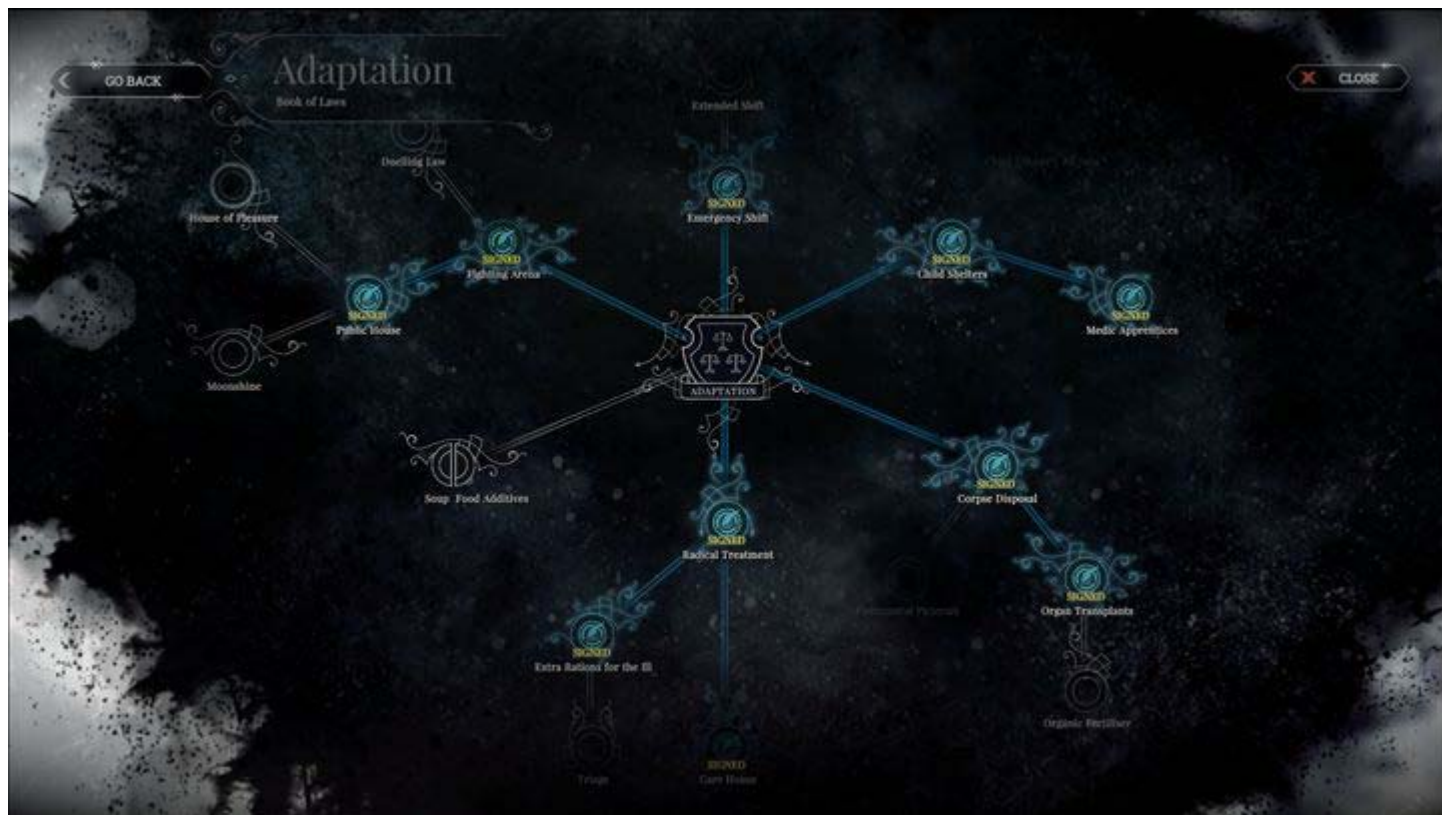
Już na początku opracuj pierwszy poziom badań. Dzięki temu będziesz miał możliwość odblokowania wszystkich budynków wydobywczych. To właśnie na budynkach wydobywczych powinieneś skupić się na początku. Pozwolą ci one bowiem na odcięcie się od niewielkich podstawowych złóż, a dodatkowo pozwolą ci zaoszczędzić pracowników.

Kolejną istotną technologią jest zwiększenie efektywności łowców. **Dzięki temu ulepszeniu Hunter's Hut będzie produkował większe ilości żywności na dobę.** Pozwoli ci to zminimalizować ryzyko wystąpienia głodu w twoim mieście.

W początkowej fazie rozgrywki odblokuj także technologię "Heaters". Pozwoli ci ona za niewielką ilość węgla ogrzewać budynki znacznie oddalone od generatora.

Które prawa wprowadzać jako pierwsze?

Już od pierwszych chwil rozgrywki masz dostęp do księgi praw, która obfituje w różnego rodzaju prawa, które możesz wprowadzić. Każde z nich ma określony wpływ na morale twoich obywateli, więc musisz bardzo ostrożnie wybierać, które prawa wprowadzisz.



Adaptacja jest najbardziej podstawowym i rozbudowanym elementem księgi praw.

W początkowej fazie rozgrywki masz dostęp tylko do jednego rozdziału księgi praw, poświęconemu adaptacji. **Znajdziesz tam prawa, które w dużej mierze charakteryzują twój stosunek do obywateli twojego miasta.** Jako iż prawa te dość mocno odbijają się na morale twoich obywateli należy je odpowiedni zrównoważyć.

W pierwszej kolejności ustanów prawo Emergency Shift. Pozwoli ci ono na awaryjne otwarcie zakładu w dowolnej chwili. Od tego czasu będzie ono funkcjonowało przez kolejne 24h. Jest to bardzo przydatne w szczególności w kopalniach węgla, które możesz uruchomić w sytuacji gdy Generator będzie groził wygaśnięciem.

Kolejnym ważnym prawem jest polityka żywnościowa. **Masz do wyboru dwie opcje. Obie zwiększają ilość produkowanej żywności jednak innym kosztem.** Prawo "Soup" spowoduje wzrost niezadowolonych, natomiast prawo "Food Additives" będzie generować dodatkowych chorych. Wybór z którym z tych problemów chcesz się borykać należy do ciebie.

Ustanawiaj także prawa takie jak "Fighting Arena" oraz "Public House". **Zwiększą one zadowolenie twoich mieszkańców, przez co pozwalają zniwelować negatywne skutki innych twoich decyzji.**

Pod żadnym pozorem natomiast nie wprowadzaj prawa "Dueling Law". Spowoduje ono, że ludzie zaczną rozwiązywać sprawy pięściami. Efektem tego będzie wzrost śmiertelności wśród mieszkańców, oraz mocny spadek wskaźnika nadziei.