

State of Decay

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

State of Decay

autor: Bartosz „Czokalapik” Pielak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Undead Labs, Wydawca Microsoft Game Studios
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
Wskazówki	5
Spółeczność i sterowanie różnymi bohaterami	5
Centrum dowodzenia i placówki	6
Zdobywanie zasobów i budowa	9
Eksploracja	14
Rozwój postaci	16
Opis przejścia	18
Wstęp i nowe znajomości (misje główne)	18
Wojsko (misje główne)	23
Gmach sądu	31
Wilkersonowie	32
Sklep	37
Ray Santos	40
Inne zadania	42
Osiągnięcia i Sekrety	45

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

Poniższy poradnik to zbiór informacji o grze State of Decay. Zawiera m.in. część teoretyczną, poświęconą rozwojowi postaci, budowaniu społeczności oraz ogólnym zasadom rządzącym grą. Przede wszystkim jednak znajdziesz w nim opis przejścia wszystkich misji głównych oraz pobocznych, dzięki czemu bez problemów ukończysz grę.



Poradnik do State of Decay zawiera:

- Opis społeczności oraz występujących w grze postaci
- Informacje na temat umiejętności i rozwoju bohatera
- Opis rodzajów zombie
- Wskazówki dotyczące eksploracji
- Dokładny opis przejścia misji głównych oraz pobocznych
- Listę osiągnięć i sekretów

Bartosz „Czokolapik” Pielak (www.gry-online.pl)

Sterowanie

	Ruch / sterowanie samochodem
	Kłaskon w samochodzie
	Ruch kamerą
	Latarka / Światła samochodu / Oznaczenie na mapie miejsca
	Skok
	Unik / hamulec ręczny w samochodzie Przytrzymanie: czołganie
	Atak wręcz / wyważenie drzwi / otwieranie drzwi w samochodzie podczas jazdy
	Interakcja z obiektami / przeszukiwanie / wejście, wyjście z samochodu +LT: Przeładowanie
	Bieg / szybsze wchodzenie i schodzenie po drabinie / szybsze przeszukiwanie
	Użycie przedmiotu szybkiego użytku
	Celowanie
	Strzelanie
	Dziennik
	Radio
	Zmiana przedmiotów szybkiego użytku
	Mapa
	Menu gry

Wskazówki

State of Decay to gra, w której masz jedno ważne zadanie – przetrwać. Bohater, w którego się wcielasz, wybrał się wraz z przyjacielem na niewinną wyprawę na ryby do Mt. Tanner, gdzie zostaje zaatakowany przez zombie. Od tego momentu głównym celem jest ucieczka z tego strasznego miejsca, byle dalej od żywych trupów. Aby tego dokonać, wędrujesz po otwartym świecie w celu odnalezienia jak największej ilości żywych i robisz wszystko, by utrzymać ich w tym stanie poprzez zapewnienie im miejsc do spania, wyżywienia, materiałów itp. Zadaniem twojego bohatera jest „zwiedzanie” opuszczonych budynków (domy, sklepy, kliniki itp.) i dostarczanie do bazy artykułów niezbędnych do przetrwania: lekarstw, amunicji i jedzenia.

Pamiętaj, że State of Decay nie jest grą liniową, na różnych etapach możesz natknąć się na inne wersje wydarzeń. Wiele zależy też od tego, czy wszyscy główni bohaterowie przeżyli, czy też nie udało ci się ich uratować. Jeśli poczekaś zbyt długo na wykonanie danej misji jej przebieg może ulec zmianie, całkowicie zniknąć bądź zostanie ona zastąpiona kompletnie innym zadaniem. W momencie, gdy ginie jeden z bohaterów, możesz nie dostać jakiegoś zadania lub otrzymać je od kogoś innego. Mimo tego cel nigdy się nie zmienia – musisz przetrwać i uciec z tego przeklętego miejsca!

S p o ł e c z n o ś ć i s t e r o w a n i e r ó ż n y m i b o h a t e r a m i

Przetrwanie ułatwi dobry wybór postaci, a możliwości jest sporo. Podczas swojej przygody spotykać będziesz pojedyncze osoby lub nawet grupy osób, którym udało się przetrwać, jeśli im pomożesz będziesz mógł nimi sterować. Niektórzy stają się twoimi przyjaciółmi od razu, inni wymagają pomocy w wykonaniu ich osobistych zadań lub życzeń. Gdy już się z kimś przyjaźnisz możesz z tą osobą porozmawiać, aby zacząć nią grać i tym samym trenować.

Wybieraj ostrożnie, **bo jeśli dana postać ginie, to ginie bezpowrotnie**. W związku z tym nie ryzykuj życia np. świetnego snajpera idąc na misję wymagającą więcej walki wręcz lub po prostu więcej ryzykownej eksploracji, do takiego zadania lepszy będzie ktoś posiadający sporo życia, staminy i rozwinięte umiejętności walki wręcz.

Gdy znajdziesz się w sytuacji bez wyjścia, bez możliwości uleczenia, z małą ilością życia i hordą zombie na karku szybko wyjdź do głównego menu i po prostu wyjdź z gry. Po powtórnym załogowaniu pojawisz się w swojej bazie, cały i zdrowy, stracisz wprawdzie zasoby, jeśli jakieś miałeś i postęp w misji może ulec zmianie, ale jeśli naprawdę zależy ci na ocaleniu aktywnej postaci – warto takie rozwiązanie zastosować.

Wybór postaci, którą aktualnie chcesz sterować polega na podejściu do niej i rozmowie, w oknie dialogu masz opcję: „*I’m beat, take over for a while*”, która zamienia aktualną postać.

C e n t r u m d o w o d z e n i a i p l a c ó w k i

W każdej nowej lokacji znajdziesz bazę (lub będziesz mógł ją przenieść), czyli miejsce, gdzie jest w miarę spokojnie, gdzie twoja grupa urządziła sobie coś na styl centrum dowodzenia. W bazie przechowujesz znalezione zasoby takie jak: amunicję, pożywienie, leki, benzynę, czyli materiały niezbędne do przetrwania, obrony i rozwoju.



Informacje o ilości zasobów, morale społeczności a także liczbie osób, jaka bazę zamieszkuje znajdziesz w lewym górnym rogu ekranu podczas przebywania na terenie bazy. Dodatkowo w przedostatniej zakładce dziennika (zakładka Assets) znajdziesz szczegóły i znacznie więcej opcji bazy.



Poza danymi o ilości zasobów, populacji i morale ważne są też punkty wpływów (Influence), te zdobywasz wykonując zadania czy odkładając przedmioty do skrzynki bazy (Supply Locker). Wpływy wykorzystywane są podczas wysyłania kogoś po surowce, podczas przenoszenia bazy w inne miejsce, budowania placówek czy też przygotowywania posiłków dla grupy.

Centrum dowodzenia możesz przenieść w inne miejsce w późniejszych etapach gry. Na początku taką „przystanią” będzie leśniczówka, później kościół, po kościele będziesz już sam mógł wybrać nową bazę. Przenoszenie bazy kosztuje 100 Influence i odpowiednią ilość materiałów oraz mieszkańców aktualnej bazy.

W bazie możesz budować różne rodzaje budynków/namiatów, każdy z nich ma swój cel: zapewnienie miejsca do spania, miejsca magazynowego, pomoc w trenowaniu, zapewnienie lepszej jakości jedzenia czy też szybsze leczenie.