

# This War of Mine

## PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# This War of Mine

autor: Kuba "Zaan" Zgierski

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8055-861-8

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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy rozgrywki</b>	<b>1</b>
Istota rozgrywki   Podstawy rozgrywki	2
Postacie   Podstawy rozgrywki	4
Dzieci   Podstawy rozgrywki	7
Ekwipunek i zapasy   Podstawy rozgrywki	9
This War of Mine - wymagania sprzętowe	11
PC - informacje ogólne	12
This War of Mine - wymagania sprzętowe PC	12
<b>Nocne wyprawy</b>	<b>13</b>
Podstawowe informacje   Nocne wyprawy	13
Dobór ekwipunku oraz typy lokacji   Nocne wyprawy	15
Taktyka dobrego poszukiwacza - przeszukiwanie terenu   Nocne wyprawy	18
Walka   Nocne wyprawy	21
Raporty   Nocne wyprawy	23
Negatywne stany fizyczne i psychiczne   Nocne wyprawy	24
<b>Rozbudowa schronu</b>	<b>25</b>
Stanowisko craftingu   Rozbudowa schronu	26
Od czego zacząć?   Rozbudowa schronu	30
Dalsza rozbudowa   Rozbudowa schronu	31
Elementy obronne i zaawansowany crafting   Rozbudowa schronu	33
<b>Dylematy moralne i kontakty z innymi ludźmi</b>	<b>35</b>
Bezpośrednie interakcje   Decyzje i wybory	35
Handel barterowy   Decyzje i wybory	36
Wybory moralne   Decyzje i wybory	37

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *This War of Mine* stanowi kompleksowy przewodnik po **całej mechanice rozgrywki**, który porusza nie tylko elementarne kwestie pokroju **sterowania** czy też **wymagań sprzętowych**, ale również zakraja szersze kręgi uwzględniając między innymi **ogólne zasady funkcjonowania w świecie przedstawionym** oraz **praktyczne porady**. Solucja w największym stopniu kładzie nacisk na kwestię przetrwania w brutalnej rzeczywistości pełnej niespodziewanych sytuacji i bezwzględnej przemocy.

**Uwaga:** Poradnik został zaktualizowany o informacje na temat dodatku The Little Ones.

*This War of Mine* to produkcja polskiego studia **11 bit studios**, która przenosi nas w realia współczesnego konfliktu zbrojnego. Kierując losami grupki bezbronnych cywilów będziemy musieli za wszelką cenę przetrwać w niesprzyjających warunkach, często stając przed moralnymi wyborami, a nawet posuwając się niekiedy do czynów, na które nie zdecydowalibyśmy się w najśmielszych snach. Rozgrywka w głównym wątku fabularnym skupia się na wieloaspektowej egzystencji w cyklu dobowym, kiedy to za dnia musimy zabezpieczać nasze wspólne schronienie i mądrze rozdysponowywać dostępne zapasy, nocą zaś wyruszać w miasto w poszukiwaniu cennych przedmiotów, które pomogą nam w przetrwaniu. Głód, choroby i bandyci to tylko niektóre z czyhających na nas zagrożeń. To, czy będziemy w stanie sprostać postawionym wyzwaniom, zależy wyłącznie od nas samych.

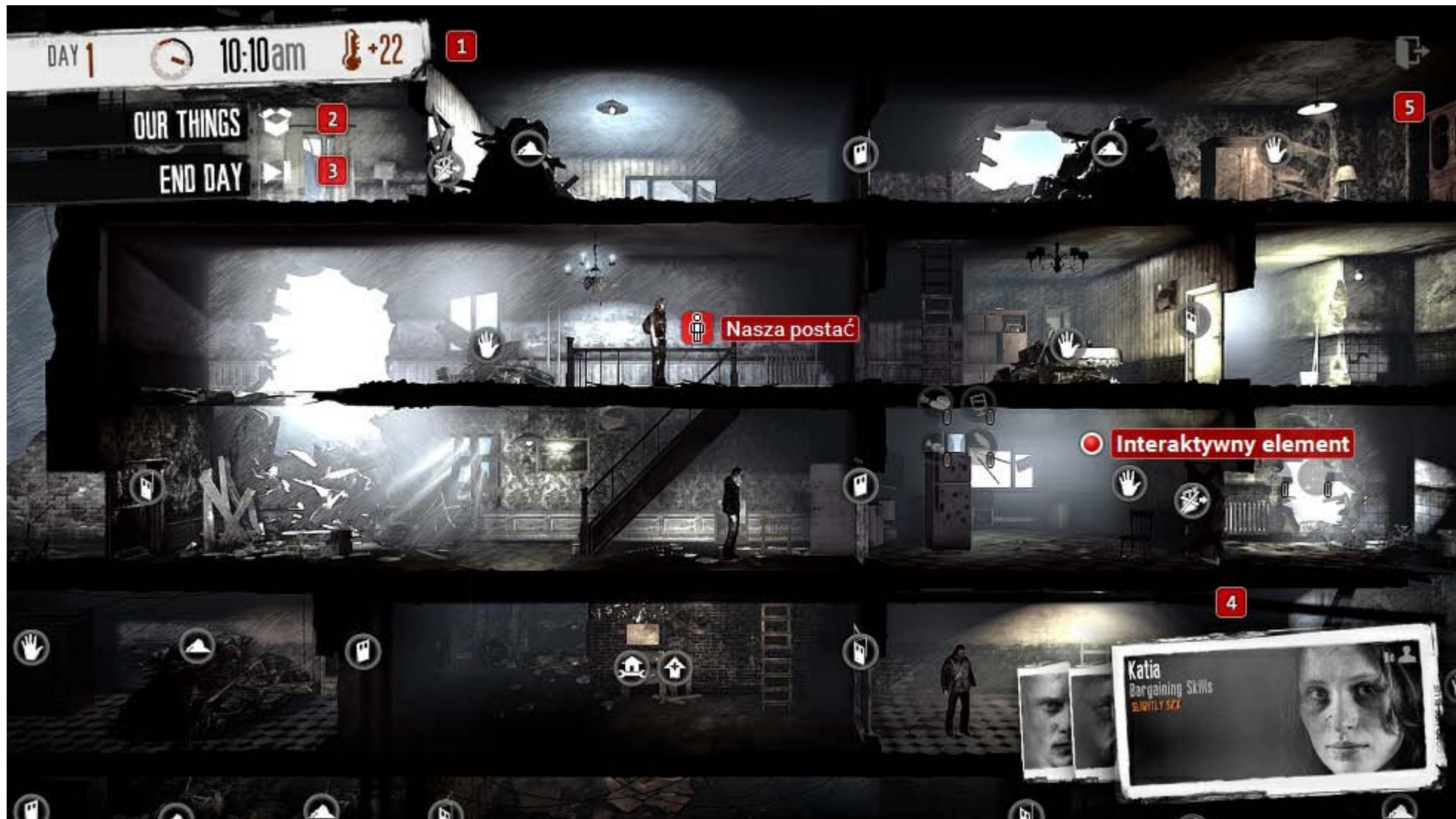
**Poradnik do gry *This War of Mine* zawiera:**

- Sterowanie
- Interface rozgrywki
- Mechanika i system przetrwania
- Rozbudowa kryjówek
- Nocne wyprawy i walka
- Wymagania sprzętowe

**Kuba "Zaan" Zgierski** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Podstawy rozgrywki

## Interfejs - This War of Mine



## Opis interfejsu - This War of Mine

	<b>Nasza postać</b> - Ocalały cywil, czyli jeden z członków naszej drużyny, którym sterujemy w czasie rozgrywki przy pomocy klawiszy myszy.
	<b>Aktualne informacje</b> - Bieżący dzień, godzina oraz temperatura powietrza, a więc innymi słowy kwestie stricte związane z cyklem dnia i nocy.
	<b>Ekwipunek</b> - Wszystkie przedmioty zebrane przez członków naszej drużyny.
	<b>Zakończenie dnia</b> - Opcja wcześniejszego zakończenia dnia bez czekania na samoistne nadejście odpowiedniej godziny. Można ją potraktować jako swoiste sfinalizowanie swojej tury.
	<b>Karty postaci</b> - Element interfejsu, który umożliwia nam przełączenie się pomiędzy bohaterami oraz zaczerpnięcie fabularnych informacji i ciekawostek na ich temat.
	<b>Menu główne</b> - Opcje techniczne i zakończenie rozgrywki.
	<b>Interaktywny element</b> - Różnego rodzaju elementy otoczenia i środowiska naturalnego, z którymi nasi bohaterowie mogą wchodzić w bezpośrednią konfrontację przy użyciu klawiszy myszki. Mowa przykładowo o przejściach, drzwiach, schowkach czy też stertach gruzu.

W niniejszym rozdziale możesz dokładnie przyjrzeć się interfejsowi rozgrywki w **This War of Mine**. Każdy jego element został oznaczony odpowiednim symbolem i opisany w czytelny sposób tak, aby żaden z początkujących graczy nie miał problemów ze swobodnym rozpoczęciem zabawy. Opisuje nie tylko **statyczne panele informacyjne i zakładki** na brzegach ekranu, ale również odnosi się do **dynamicznych elementów interfejsu** - bohaterów, przejść pomiędzy poszczególnymi lokacjami czy też możliwych do zebrania przedmiotów użytkowych.

# Istota rozgrywki | Podstawy rozgrywki



Kooperacja pełną parą - nikt nie stoi bezczynnie.

Mówiąc najogólniej cała oś fabularna produkcji krąży wokół współczesnego konfliktu zbrojnego, który niechybnie musiał dotknąć swoim zasięgiem także bezbronnych cywili. W czasie rozgrywki pokierujemy losem **kilku ocalałych obywateli miasta**, którzy za wszelką cenę - między innymi dzięki wytrwałości i zorganizowanej kooperacji - będą starali się przetrwać w niesprzyjających dla nich warunkach. Po rozpoczęciu kampanii (do wyboru mamy tylko jeden tryb gry bez możliwości swobodnego zapisu, co sprawia, iż wczytywanie momentu przed jakąś niekorzystną dla nas akcją nie jest możliwe) przenosimy się do **zniszczonej, wielopiętrowej kamienicy** i uzyskujemy pełną kontrolę nad trójką bohaterów. Co prawda świat przedstawiony widzimy w dwuwymiarowej konwencji, tak jednak styl graficzny sprawia, iż wszelkie elementy na ekranie wydają się być wykreowane w pełnym wymiarze. Sterowanie w całości opiera się na kliknięciach klawiszy myszy i praktycznie w ogóle nie wymaga interwencji klawiatury - można pokusić się jak najbardziej o stwierdzenie, iż mamy tutaj do czynienia ze swego rodzaju rozbudowanym, zdecydowanie bardziej dynamicznym w stosunku do innych gier z serii przykładem **point-and-click**. Przejdźmy już jednak do meritum sprawy. Po zakończeniu króciutkiego wprowadzenia na zegarze interfejsu będzie widniała poranna godzina, my natomiast będziemy musieli szybko podjąć swoje pierwsze, zdecydowane kroki... Jeżeli chcemy przetrwać rzecz jasna. Dzień kończy się równo o 20.00, a czas wbrew pozorom upływa bardzo, a to bardzo szybko. Podstawą sukcesu i naprawdę porządnego zorganizowania jest umiejętność sprawnego kontrolowania wszystkimi członkami drużyny w tym samym momencie. Co prawda w pierwszych minutach gry może to wydawać się nieco trudne, tak jednak z czasem jednoczesne wydawanie komend różnym bohaterom powinno wejść nam na stałe w nawyk. Na początku powinniśmy powysłać ludzi na różne kondygnacje kamienicy, a następnie rozkazać im poprzez kliknięcie myszą na odpowiedni **symbol akcji** (obrazkowy okrąg widniejący nad jakimś elementem, z którym można wejść w bezpośrednią konfrontację) zajęcie się konkretną czynnością, chociażby grzebaniem w komodzie bądź wyważeniem zablokowanych z drugiej strony drzwi. Jako że to nasz pierwszy dzień w nowym otoczeniu praktycznie cały budynek nie został jeszcze w ogóle zbadany i sprawdzony pod kątem przydatnych przedmiotów oraz poukrywanych gdzieś tam zapasów. Z tego też powodu przed zapadnięciem zmierzchu warto by było zebrać wszystkie dostępne wokół fanty, a następnie zrobić z nich należyty użytek.



Bez niektórych narzędzi ani rusz.

Niestety jednak co części pomieszczeń oraz schowków nie będziemy się w stanie dostać przy pierwszym podejściu czy ogólnie w czasie początkowych etapów rozgrywki. Przykładowo bez porządnego łomu bądź wytrychu w żaden sposób nie sforsujemy zamkniętych drzwi bądź też pancерnej szafy. Wspomniane **narzędzia użytkowe** zdobędziemy dopiero w drodze craftingu (o którym później) lub opcjonalnie w czasie przeczesywania pod osłoną nocy rozmaitych lokacji w mieście (o czym także później). Pewien wyjątek stanowi jedynie gruz, który można co prawda odgarnąć rękoma, jednak przy użyciu łopaty cały proces przebiegnie rzecz jasna zdecydowanie szybciej. Z pozoru nieistotny i zarazem oczywisty dla niektórych niuans, o którym jednak dla ścisłości warto wspomnieć, stanowi kwestia poruszania się po poszczególnych kondygnacjach budynku. Co prawda do otwarcia drzwi służy unoszący się nad nimi osobny symbol akcji, jednak nie oznacza to w żadnym wypadku, że nasi bohaterowie będą stale blokowani koniecznością wydawania im nawet najdrobniejszych rozkazów. Wciśnięcie kursorem podłogi na ostatnim piętrze sprawi, iż **postać samoczynnie będzie starać się dotrzeć do celu**, wykorzystując przy tym wszelkie dostępne ścieżki (podwójne kliknięcie to przejście w bieg, ale nie szybsze wykonywanie akcji!). Wprawdzie automatycznie otworzy stojące na drodze drzwi oraz wejdzie po drabinie (swoją drogą ten obiekt nie posiada symbolu akcji), jednak już zatrzyma się pokornie przed przeszkodą terenową, nawet w przypadku posiadania odpowiedniego sprzętu, którego mogłaby spokojnie użyć do utorowania sobie dalszej trasy. Bardziej skomplikowane akcje będziemy musieli zlecać naszym podopiecznym dopiero po bezpośrednim skonfrontowaniu się z danym problemem. A i jeszcze jedno. Oczywiście wykonanie jakiegokolwiek czynności wymaga czasu, i nie mówię tutaj o umownym przebiegnięciu z punktu A do B, a specjalnym wskaźniku, który uaktywnia się w ramach symbolu akcji i wskazuje na stopień zakończenia roboty poprzez stopniowe otaczanie pomarańczową poświatą całego kółeczka. Co ciekawe, raz rozpoczęta **akcja może zostać przerwana w dowolnym momencie i kontynuowana po jakimś czasie** (oczywiście jeszcze w tym samym dniu). Nie należy martwić się koniecznością ponownego ładowania wskaźnika.