

DayZ

w 10 prostych krokach

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

DayZ

w 10 prostych krokach

autorzy: Grzegorz "Cyrk0n" Niedziela i Norbert "sQubanny" Ropiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
1. Podstawy	5
Ekwipunek	9
Wylogowywanie i logowanie się do gry	10
2. Niebezpieczny świat	11
Zombie	11
System odżywiania	12
Noc	13
Deszcz	13
3. Pierwszy dzień w grze	14
Miejsca odrodzeń	14
Przetrwanie	15
4. Dozbrajanie	16
Co nas interesuje?	16
Stan przedmiotów	17
Gdzie znaleźć przedmioty?	17
Gdzie nie szukać	21
Czarnoruś – najważniejsze miejsca	21
5. Nawigacja w terenie	22
Mapa	22
Sposoby nawigacji	23
6. Bronie palne	28
Broń krótka	29
Bronie główne	31
7. Inni gracze – walczyć czy się bratać?	33
8. Atakowanie i bronienie różnych stref	36
O strzelaninach słów kilka	36
Współpraca	37
Atakowanie i obrona popularnych miejsc	37
9. Jak leczyć siebie i innych	39
Medykamenty	40
Transfuzja krwi	43
10. Co dalej?	44
Bandyta, czy raczej bohater ?	45
Miejsca, które warto odwiedzić	45
Wymagania systemowe	46

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 *DayZ* opisuje dziesięć najważniejszych zagadnień, które powinien znać gracz początkujący, ale znajdują się tu również porady, które mogą pomóc również bardziej doświadczonym łowcom przygód. **Dwa pierwsze** rozdziały pozwolą ci zapoznać się ze środowiskiem *DayZ: Standalone*. Z rozdziału **trzeciego i czwartego** dowiesz się, jak przetrwać pierwsze godziny, a następnie gdzie się dobroić i gdzie nie chodzić. **Rozdział piąty** ułatwi ci poruszanie się po mapie i nawigację. **Szósta część** to informacje o dostępnych broniach palnych. Z kolei po przeczytaniu **rozdziału siódmego** będziesz wiedział, jak powinieneś się zachowywać, gdy zobaczysz innego gracza. **Rozdział ósmy** opisuje różne taktyki atakowania i obrony poszczególnych budynków czy stref. **Rozdział dziewiąty** nauczy cię nieco o medykamentach oraz chorobach. **Ostatni fragment** poradnika pomoże ci z wyborem miejsca i roli w grze. Jak więc widzisz, niektóre rozdziały pomogą głównie początkującym, ale inne opisują aspekty, o których mógł nie wiedzieć nawet gracz z większą ilością godzin na karku. Pamiętaj jednak, że nawet najlepszy poradnik **nie jest w stanie zastąpić** własnych obserwacji i doświadczenia. *DayZ: Standalone* to tytuł łączący w sobie cechy strzelanki sieciowej oraz gry survivalowej. Jest to samodzielna kontynuacja bardzo popularnego moda do *Army 2*. Akcja toczy się w Czarnorusi – kraju, w którym większość populacji zamieniła się w żądne krwi zombie. Do dyspozycji graczy na 40-osobowych serwerach jest mapa mająca ponad 225 kilometrów kwadratowych! Gra daje nam też możliwość interakcji i współpracy z innymi przetrwańcami. W rezultacie może dostarczyć rozrywki na setki godzin.

1. Podstawy

Mały wstęp do DayZ: Standalone, sterowanie, nieco o fizyce i silniku gry.

2. Niebezpieczny świat

Rozdział poświęcony głównie ogólnemu opisowi środowiska i czyhających na gracza niebezpieczeństwach.

3. Pierwszy dzień w grze

Z tej części poradnika dowiesz się krok po kroku co zrobić, aby nie zginąć zaraz po wejściu do gry.

4. Przetrawianie

Z tego rozdziału zaczerpniesz informacje na temat szukania wartościowych przedmiotów i dozbierania się. Znajdzie się tu również analiza Chernarusi.

5. Nawigacja w terenie

W tym rozdziale znajdziesz kilka przydatnych porad na temat poruszania się po mapie.

6. Bronie

Kompletny opis broni palnych. Zawiera informacje o ich używaniu, kontrolowaniu oraz dostępnych dodatkach.

7. Inni gracze – walczyć czy się bratać?

Po przeczytaniu tego fragmentu dowiesz się, kiedy warto się bratać, a kiedy trzeba walczyć.

8. Atakowanie i bronienie różnych stref

Rozdział zawierający informacje o sposobach podchodzenia różnych miast i budynków.

9. Jak leczyć siebie i innych

Ten fragment tekstu dotyczy chorób, medykamentów i sposobów ich używania.

10. Co dalej?

Ta część poradnika opisuje możliwe scenariusze gry, postać „bandyty” i „bohatera” oraz miejsca, w które warto się udać.

Grzegorz "Cyrk0n" Niedziela, Norbert "sQubanny" Ropiak (www.gry-online.pl)

1. Podstawy

Ten rozdział wprowadzi cię do środowiska DayZ: Standalone. Poznasz tryby gry i dowiesz się, czym się one różnią. Będziesz miał okazję nauczyć się, gdzie zapisywane są nasze postacie. Dowiesz się też nieco o sterowaniu, a także o funkcjonowaniu ekwipunku.



wyprawa o wschodzie słońca

Wstęp

Zanim przejdziemy do wyjaśniania tego, jak działa DayZ: Standalone, powiemy sobie kilka zdań na temat tego, o co w grze chodzi i jakie są nasze główne cele. Gra jest samodzielną kontynuacją bardzo popularnego moda do Army 2. Łączy ona w sobie cechy gry survivalowej oraz strzelanki. Chodzi tu głównie o ochronę przed krwiożerczymi zombie i przetrwanie. Jednak większe zagrożenie od zombie stanowią inni gracze, którzy są jednocześnie naszymi największymi przyjaciółmi.

Przechowywanie postaci

Zacznijmy najpierw od wyjaśnienia działania systemu zapisywania stanu postaci. Otóż wszystkie dane są przechowywane na **głównym serwerze**. Oznacza to, że niezależnie od serwera, na którym się znajdziesz, twoja postać, będzie ona **w tym samym miejscu i z tym samym wyposażeniem**. Na każde konto w grze przypadają jednak dwie postacie – jedna na każdy z trybów. Więcej o nich w następnym rozdziale.

Tryby gry

W DayZ: Standalone mamy do dyspozycji dwa tryby gry. Są to **regular** oraz **hardcore**. Nazwa tego drugiego brzmi groźnie, jednak **różnią się one wyłącznie... trybem kamery**. W trybie *regular* możemy przełączać się pomiędzy widokiem z perspektywy pierwszoosobowej, a trzecioosobowej. W trybie *hardcore* mamy do dyspozycji jedynie widok z perspektywy pierwszej osoby. Tryb jest deklarowany dla serwera, dlatego nie ma opcji, aby spotkali się gracze grający w danym momencie na różnych trybach.

Sterowanie

Poniżej przedstawione zostały najważniejsze klawisze (w opcjach gry zobaczycie o wiele więcej ustawionych przycisków, jednak wiele z nich dotyczy elementów, które nie zostały jeszcze zaimplementowane):

		sterowanie
	Przytrzymaj; Wciśnij dwa razy, aby zablokować.	wychylenie
		kucnięcie
		położenie się
		powstanie
		wyświetlenie ekwipunku
	Wciśnij dwa razy	sprint
	Przytrzymaj; Wciśnij dwa razy, aby zablokować.	powolny chód
		skok lub przekraczanie małej przeszkody
		zmiana statusu gotowości przedmiotu w rękach np. podniesienie broni w gotowości do strzału, podniesienie pięści itd.
		zerowanie karabinu

	Przytrzymaj; Wciśnij dwa razy, aby zablokować.	swobodne rozglądanie
 	Klawisze od 0 do 9	wybieranie przedmiotów z ekwipunku na pasku szybkiego dostępu
		przełączanie widokami pomiędzy
		podnoszenie otwartej dłoni na znak przyjacielskich intencji
		podnoszenie obu rąk do góry na znak poddania się
		przechodzenie do pozycji siedzącej
		pokazanie środkowego palca
		zaklaskanie w dłonie
		Wskazywanie palcem wskazującym jakiegoś punktu
		pokazywanie kciuka w górę (OK)
		Wyświetlanie listy graczy na serwerze
	Przytrzymaj;	aktywacja mikrofonu