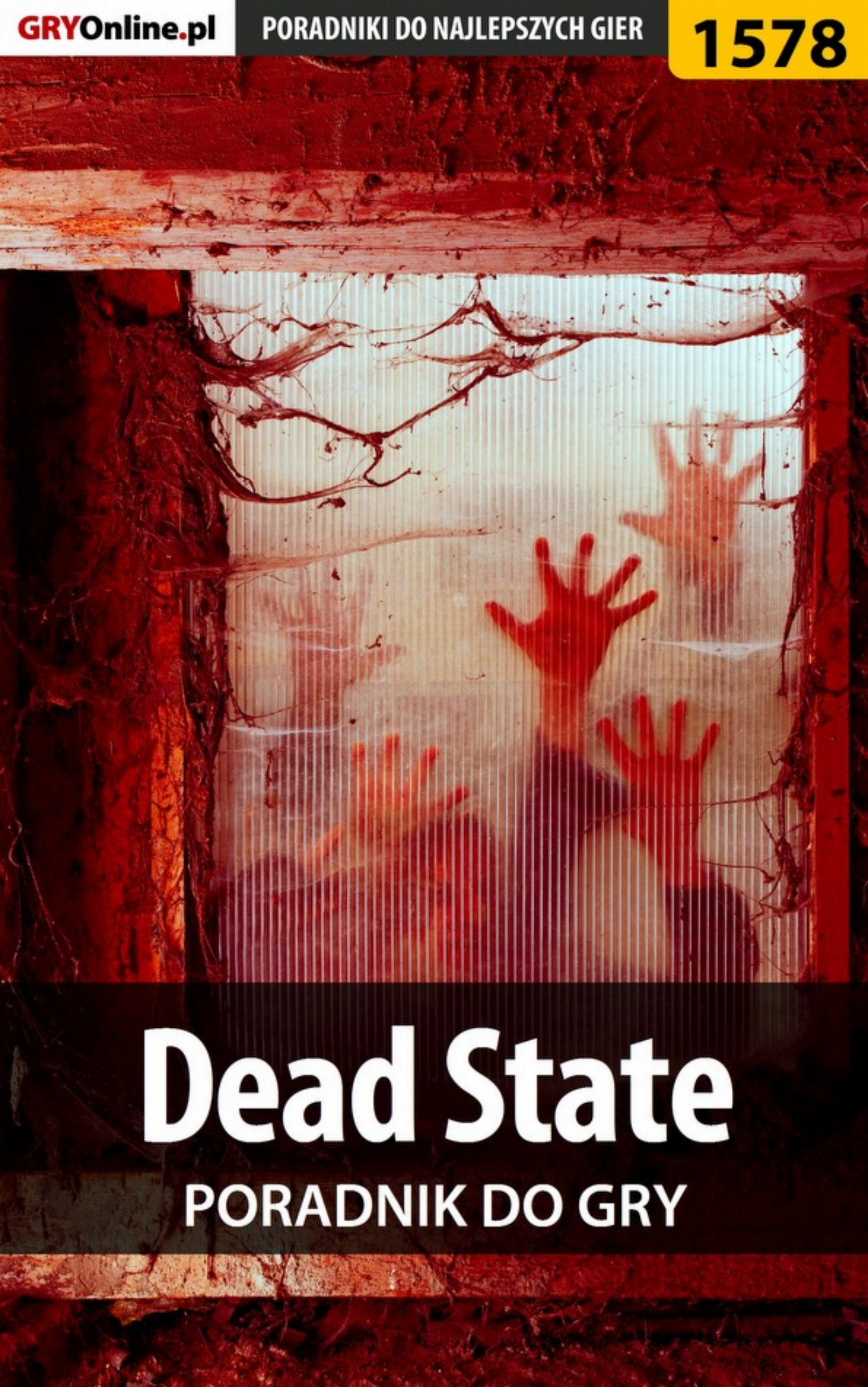




Dead State

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dead State

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-156-7

Producent DoubleBear Productions, Wydawca DoubleBear Productions
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
Bohater i umiejętności	5
Tworzenie postaci	5
Umiejętności	7
Dostępni sojusznicy	10
Walka	13
Podstawy walki	13
Przeciwnicy	14
Schronisko	16
Praca i ulepszenia	16
Wyprawy i zbieranie przedmiotów	19
Nastrój i morale	21
Dead State - wymagania sprzętowe	23

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 *Dead State* to kompletny zbiór podpowiedzi oraz wskazówek dotyczących rozgrywki. W grze tej będziesz musiał zmierzyć się z katastrofą, która dotknęła znany nam dotychczas świat a zawarte tu porady, pozwolą ci przez nią przejść. W poradniku zawarte zostały rozdziały poświęcone ogólnym tematom poświęconym rozgrywce i znajdziesz je w pierwszej części tego kompendium. Dalsze tematy poświęcone zostały walce, która w grze jest jednym z głównych podwalin rozgrywki. Znajdziesz w nich między innymi wskazówki, taktyki czy też omówienie uzbrojenia. Obok walki, esencją gry *Dead State* jest przetrwanie. To ono determinuje w jaki sposób zakończysz rozgrywkę oraz jak sobie będziesz radził w tym świecie. Tematy poświęcone przetrwaniu wytłumaczą ci zasady działania tej mechaniki oraz nauczą jak postępować z wyznaczonymi zadaniami. Kolejnymi rozdziałami niniejszego poradnika są tematy poświęcone schronisku, towarzyszom i pracy, do której możesz ich przydzielać w tej bezpiecznej strefie. Omówione zostały tu najważniejsze kwestie dotyczące ulepszania schroniska, obrony przeciwko wrogom czy samym systemie morale, które jest kluczem do utrzymania pozytywnej atmosfery wewnątrz bezpiecznej strefy. Nie zabrakło tu także wskazówek dotyczących morale, a więc w jaki sposób je zwiększać i jak omijać negatywne skutki. Końcowe rozdziały niniejszego poradnika poświęcone zostały kwestiom technicznym gry z wyszczególnionymi wymaganiami sprzętowymi na komputery osobiste.

Poradnik został przygotowany na wersji 1.0.0.0134 gry.

Poradnik do *Dead State* zawiera:

- Opis tworzenia postaci wraz z omówieniem umiejętności bohatera
- Temat poświęcony sterowaniu
- Szczegółowy opis walki oraz przeciwników, z którymi będziesz ją przeprowadzał
- Szczegółowe omówienie esencji gry czyli przetrwanie w świecie opanowanym przez zombie
- Omówienie kwestii schronu i aktywności z nim związanych
- Szczegółowy opis postaci niezależnych spotykanych w grze
- Tematy poświęcone technicznemu aspektowi gry oraz wymagania sprzętowe wersji na komputery osobiste

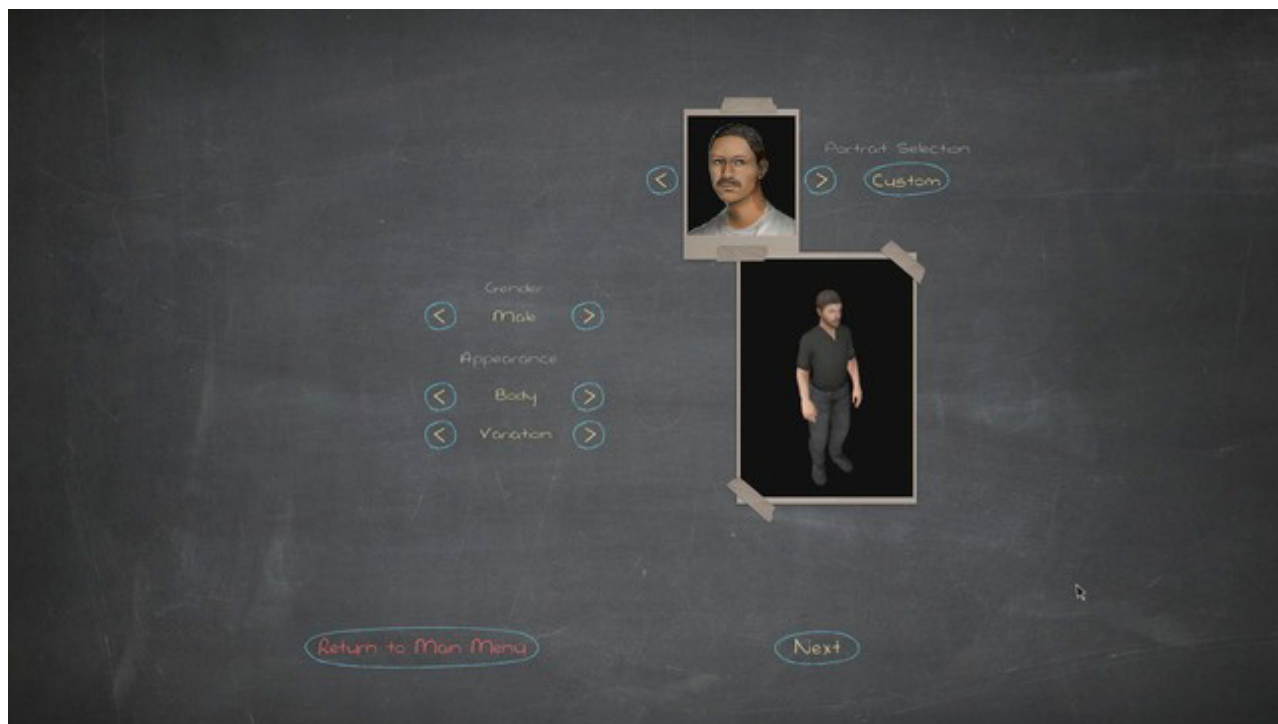
Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

Sterowanie

	Poruszanie kamerą
	Obracanie kamerą
	Obracanie kamerą
	Menu główne
	Szybki zapis
	Szybkie wczytanie
	Przełączanie między postaciami
	(Razem z lewym przyciskiem myszy) Oddzielaj stosy przedmiotów
	Ekran postaci
	Ekran ekwipunku
	Cele
	Zakładka schronu
	Chodź za mną/Zaczekaj dla drużyny
	Bagażnik samochodu
	Detektor łupu (włącz/wyłącz)
	Komendy dla drużyny
	Mapa
	Zatrzymanie/ Wznowienie walki, Zakończenie ruchu danej postaci
	Atak/ interakcja/ idź / biegnij
	Zmiana opcji ataku
	Przybliżenie/ oddalenie kamery

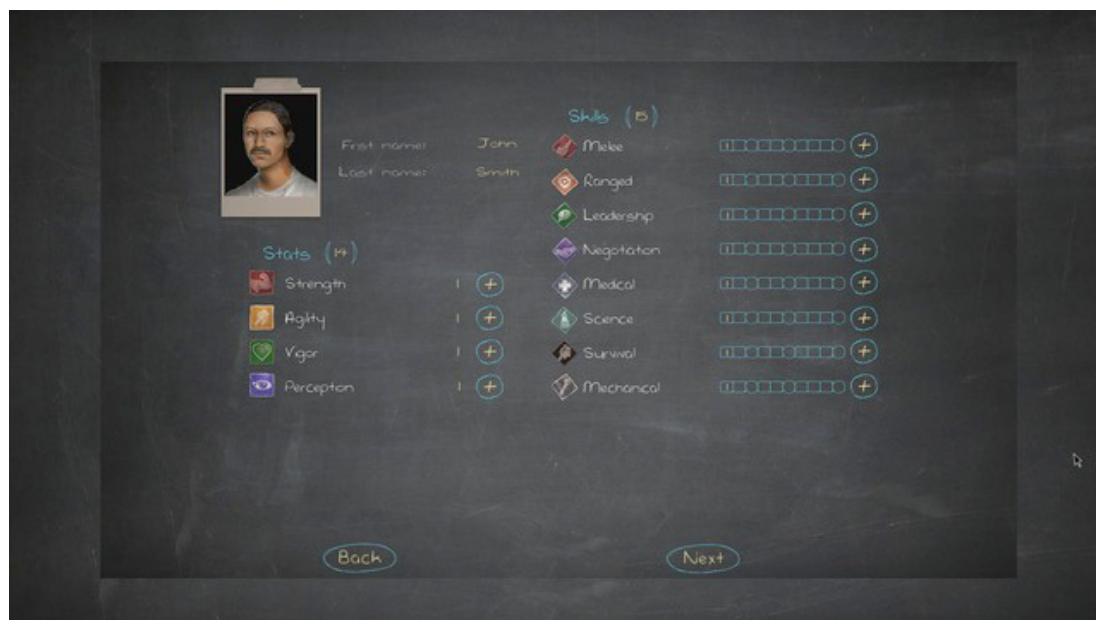
Bohater i umiejętności

Tworzenie postaci



Tworzenie postaci w Dead State

Na początku każdej rozgrywki musisz stworzyć własną postać. Pierwszą opcją, która się pojawia jest stworzenie własnego awataru, płci, imienia czy też postury. Po zaakceptowaniu imienia bohatera przychodzi czas na rozdysponowanie punktów umiejętności. Gra oferuje także losowe rozdysponowanie punktów dlatego ważnym elementem jest zaznaczenie właściwej opcji w oknie.



Dead State oferuje ograniczony wybór umiejętności

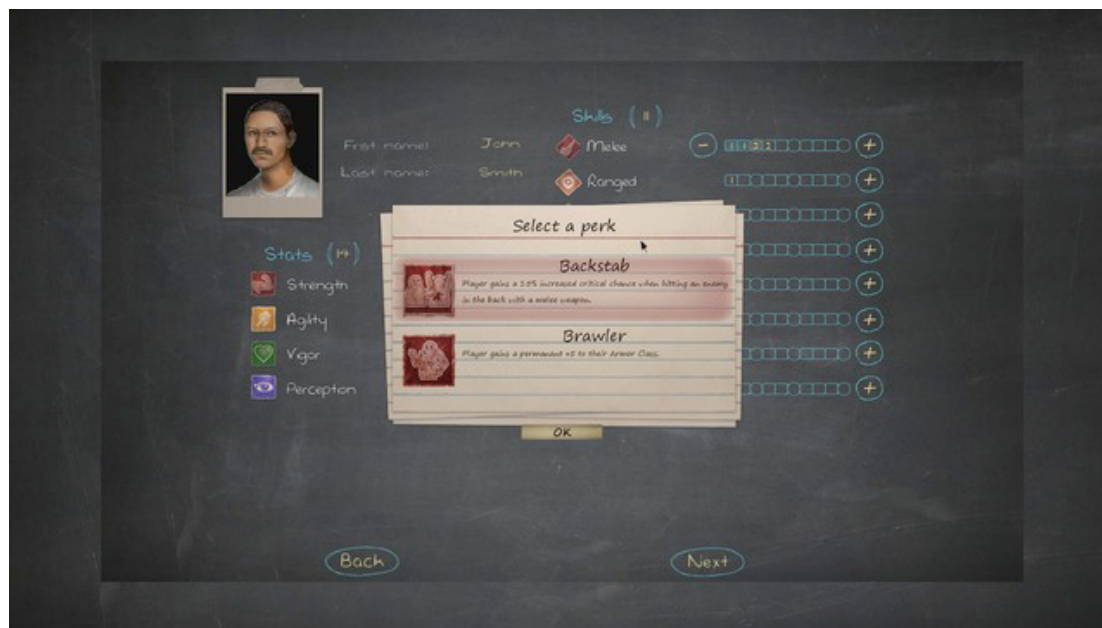
Kolejne okno przy tworzeniu postaci będą statystyki. To tutaj będziesz rozkładał je na elementy, które według ciebie pasują najlepiej do tego świata. Po lewej stronie okna znajdziesz punkty statystyk (których na początku masz 14) a po prawej punkty umiejętności (których na początku masz 15).

Poniżej prezentuje się lista statystyk:

- **Strength (Siła)** - Siła twojego bohatera determinuje ile towarów może unieść w trakcie zbierania oraz jak mocno bije w walce wręcz
- **Agility (Zręczność)** - Zręczność twojego bohatera bezpośrednio odpowiada za uniki w trakcie walki. Większy współczynnik zwinności zmniejsza także ilość wymaganych punktów akcji do przeprowadzenia ataku, wykonywania ruchów czy też wykorzystywania przedmiotów podczas walki
- **Vigor (Krzepa)** - Krzepa odpowiada bezpośrednio za ilość posiadanych punktów życia. Determinuje także ilość obrony po przekroczeniu czterech punktów
- **Perception (Percepcja)** - Percepcja pomoże ci w dostrzeganiu wrogów znajdujących się w dalszych odległościach czy też w budynkach. Determinuje także celność podczas ataków dystansowych

Wyżej wymienione statystyki są głównymi punktami, z którymi będziesz związany przez całą rozgrywkę. Można je także rozszerzyć wykonując zadania w schronisku. Każdy punkt tych statystyk jest cenny, jednakże rozlokowanie ich w perfekcyjnym położeniu nie jest niezbędne z racji swojej różnorodności i przydatności. Jeżeli posiadasz tylko punkty siły to znaczy, że będziesz główną postacią do zadawania obrażeń wręcz oraz noszenia ogromnej ilości przedmiotów. Ważnym aspektem tutaj jest w takim razie dobranie drużyny, która wzajemnie będzie się dopełniać (postać do ataków dystansowych, wręcz, medyk itp). Nie musisz się także specjalizować tylko w jednej dziedzinie, możesz rozmieścić punkty po równo. Jednakże co jest do wszystkiego, to jest do niczego.

U m i e j ę t n o ś c i



Jedno z ulepszeń umiejętności głównych

Kolejnym elementem przy tworzeniu postaci są umiejętności główne. Gra oferuje ogromną swobodę w tym aspekcie jednakże różni się od statystyk. W umiejętnościach koniecznym jest skupienie się na większej ilości zastosowań. Z racji dużej ilości punktów już na początku możesz specjalizować się w dwóch umiejętnościach bądź rozdzielić punkty po równo. Tak jak w przypadku statystyk panuje zasada co jest do wszystkiego, to jest do niczego dlatego skup się na dwóch lub trzech umiejętnościach zamiast na wszystkich. Po przekroczeniu określonych progów, umiejętności zaoferują ci wybór między dwoma dodatkami (perkami) a każde z nich wzbogacą twoją postać (lub twoich sojuszników) o kolejne bonusy. Poniżej znajdziesz listę tych umiejętności wraz z wyjaśnieniem ich działania:

Umiejętność	Dodatek 1 (lvl 3)	Dodatek 2 (lvl 6)	Dodatek 3 (lvl 10)
Melee (atak wręcz) Umiejętność wskazuje na to jak dobrze postać radzi sobie w walce wręcz. Większa ilość punktów umiejętności zmniejsza ilość punktów akcji podczas ataku bronią krótkodystansową.	Backstab +15% do szansy na krytyczne trafienie z tyłu Brawler +5 punktów do obrony	Barrage Zachowuje do 4 punktów akcji na następny ruch Quick Reflexes Zmniejsza wymaganą ilość punktów akcji przy walce wręcz o 1	Warrior Szansa na krytyczne trafienie w walce wręcz zostaje podwojona
Ranged (atak dystansowy) Zwiększa ilość zadawanych obrażeń dystansowych, celność, szansę na trafienie krytyczne, zasięg widzenia, szybkość przeładowania broni.	Vital Shot +5% szansy na trafienie krytyczne przeciwko ludziom Head Shot +20% szansy na trafienie krytyczne przeciwko zombie	Quick Draw Ilość wymaganych punktów akcji przy ataku dystansowym zmniejszony o 1 Quick Reload Ilość punktów wymaganych do przeładowania broni dystansowej zmniejszony o 2	Sharpshooter Zwiększa dystans każdej broni dystansowej o 50%