

Dead Island

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dead Island

(atlas świata)

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Techland, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL Techland
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
Garść porad i informacji	5
Bohater	6
Logan	6
Purna	12
Xian	18
SamB	23
Mapy	29
Sprzedawcy	29
Warsztaty	34
Szybka podróż	39
Dowody tożsamości	43
Akt 1	43
Akt 1 hotel	53
Akt 2	55
Akt 2 kanały	62
Akt 2 ratusz	64
Akt 2 supermarket	65
Akt 2 posterunek	67
Akt 3	69
Akt 3 laboratorium	74
Akt 4 więzienie	79
Akt 4 szpital	86
Fakty	87
Akt 1	87
Akt 1 hotel	92
Akt 2	94
Akt 2 kanały	97
Akt 2 supermarket	98
Akt 2 posterunek	100
Akt 3	102
Akt 3 laboratorium	104
Akt 4 więzienie	107
Akt 4 szpital	108
Nagrania	109
Akt 1	109
Akt 1 hotel	111
Akt 2	112
Akt 2 posterunek	114
Akt 3	115
Akt 3 laboratorium	116
Akt 4 więzienie	118
Akt 4 szpital	119
Projekty	120
Akt 1	120
Akt 2	123
Akt 3	130
Akt 4	134
Ukryte (czaszki)	135
Bestiariusz	141
Wyzwania	145
Osiągnięcia	154
Arena	160

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

Atlas świata do gry *Dead Island* jest uzupełnieniem do poradnika zawierającego opis przejścia głównego wątku fabularnego i zadań pobocznych. Zawiera najpotrzebniejsze informacje, które przydadzą się na każdym etapie gry.

196 przedmiotów kolekcjonerskich

Osiągnięcia i wyzwania

Mapy (sprzedawcy, warsztaty)

Opis bohaterów

Atlas podzielony został na następujące rozdziały:

Garść porad i informacji: zbiór kilku przydatnych porad i informacji, z którymi warto zaznajomić się przed wizytą na Banoi;

Bohater: spis umiejętności poszczególnych bohaterów wraz z ich opisem;

Mapy: lokalizacja trzech istotnych rzeczy – sprzedawców, warsztatów oraz miejsc szybkiej podróży, dzięki którym poznasz najbliższe miejsce, gdzie możesz coś sprzedać/kupić bądź naprawić broń;

Przedmioty kolekcjonerskie: dokładniej to rozdział podzielony na cztery osobne kategorie, dla każdego typu przedmiotu kolekcjonerskiego – dowody osobiste (100), fakty (40), nagrania (12) oraz projekty (44). Każdy z tych rozdziałów został podzielony na akty oraz lokacje, które w nich odwiedzisz. Wszystkie przedmioty kolekcjonerskie zostały okraszone mapą oraz screenem ukazującym lokalizację;

Bestiariusz: krótki opis wszystkich typów przeciwników, na jakich natkniesz się w grze;

Wyzwania: spis wszystkich wyzwań, z którymi możesz się zmierzyć w grze;

Osiągnięcia: lista wszystkich osiągnięć (również tych dla dodatku DLC – Arena) wraz z nieco szczegółowym opisem przybliżającym informacje o pozyskaniu konkretnego osiągnięcia.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Garść porad i informacji

- Maksymalny możliwy poziom bohatera wynosi 50;
- W grze znajdują się cztery typy przedmiotów kolekcjonerskich: dowody osobiste (100), fakty (40), nagrania (12) oraz projekty broni (~45);
- Staraj się często naprawiać broń – im poziom uszkodzenia większy, tym droższa naprawa;
- Jeśli zginiesz tracisz 10% posiadanych pieniędzy (jeśli zginiesz w krótszym odstępie czasu, procent ten jest mniejszy); możliwość zmniejszenia poprzez odpowiednią umiejętność;
- W grze znajdziesz system szybkiej podróży – w kilku miejscach znajdziesz mapę na ścianie, dzięki której możesz błyskawicznie przemieszczać się między odwiedzonymi wcześniej lokacjami;
- Nieumarli odradzają się po pewnym czasie – zawsze w tym samym miejscu; niekiedy mocniejsi przeciwnicy (zbir, samobójca, taran, topielec, rzeźnik) są losowani w poszczególnych miejscach;
- Przeszukuj wszystko na co natrafisz na drodze – nieraz możesz znaleźć bardzo dobrą broń bądź przydatny przedmiot; pamiętaj również o przeszukiwaniu poległych;
- Walka analogowa jest możliwa tylko w przypadku gry padem;
- Gra posiada system autosave'ów – nie jesteś w stanie samodzielnie zapisać rozgrywki w wybranym momencie (pomijając możliwość wyjścia z gry, wtedy gra zapisuje aktualny stan);
- Możesz przypisać maksymalnie 7 broni/przedmiotów do szybkiego wybierania (kolejne sloty odblokowują się wraz z postępem w grze i zdobywanym doświadczeniem);
- W grze znajdziesz trzy główne typy broni – palną, sieczną i obuchową;
- Broń biała ma kilka poziomów jakości, które można rozpoznać po kolorze (w kolejności od najłabszego do najlepszego typu): biały, zielony, niebieski, fioletowy, pomarańczowy;
- Każdą broń możesz ulepszyć, maksymalnie do czwartego poziomu. Każde ulepszenie zwiększa niektóre ze statystyk (niekoniecznie wszystkie);
- Zmodyfikowana broń poza zwiększeniem podstawowych wartości statystyk może dodać dodatkowy typ obrażeń: prąd, ogień, krwawienie, trucizna, szansa na krytyczne uderzenie, odrzucenie;
- Broń biała posiada następujące parametry: obrażenia (wartość, która zostaje odjęta od stanu zdrowia przeciwnika), siła (obrażenia zadane wytrzymałości przeciwnika), trwałość (ilość ataków, które możesz wykonać bronią nim ta się zepsuje), poręczność (wartość wytrzymałości, która pobiera atak);
- Broń palna posiada następujące parametry: obrażenia (wartość, która zostaje odjęta od stanu zdrowia przeciwnika), celność (szansa na trafienie przeciwnika strzelając bez przybliżenia), szybkostrzelność (liczba pocisków wystrzeliwanych na minutę), przeładowanie (prędkość, z jaką przeładowujesz broń);

Bohater

L o g a n



Ekspert – broń rzucona

- Zdrowie: 100
- Szybkość: 100
- Energia: 80

Uwaga: Każde drzewko umiejętności jest podzielone na poziomy. Aby móc odblokować kolejny poziom, musisz w niższym (wyżej w tabeli) zainwestować trzy punkty umiejętności. Wyjątkiem są umiejętności, które posiadają tylko jeden poziom.

Furia

Precyzja

Będąc w Furii możesz trafić 2 wrogów jednym rzutem bronią. Zasięg rzutu wynosi 15 metrów.

Zwiększony zasięg	Wściekły rzut	Rany szarpane
Zwiększa zasięg rzutu przy aktywnej Furii.	Zabicie wroga bronią rzucającą zwiększa twój dodatkowy szau.	Szansa na wywołanie krwawienia przy aktywnej Furii.
Zasięg rzutu:	Przyrost szau:	Szansa na krwawienie:
1: 2.5m	1: +10%	1: 15%
2: 5m	2: +20%	2: 30%
3: 7.5m	3: +30%	3: 45%

Doskonała precyzja

W Furii możesz trafić 3 wrogów jednym rzutem bronią.

Skrzydła śmierci	Szał bitewny	Gwałtowność
Szansa na natychmiastowe zabicie wroga przy aktywnej Furii.	Zabicie za pomocą broni jednoręcznej dodaje szau.	Zmniejsza ilość szau niezbędnego do aktywowania trybu furii.
Szansa na zabicie:	Przyrost szau:	Wymagana ilość szau
1: 3%	1: +6%	1: -5%
2: 6%	2: +12%	2: -10%
3: 9%	3: +18%	3: -15%

Zabójcza precyzja

W Furii możesz trafić 4 wrogów jednym rzutem bronią.