



Dead Island

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dead Island

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	6
Prolog	7
Uwertura chaosu	7
Krew na piasku	10
Akt 1 – rozdział 1	11
Paszport do życia	11
Exodus	13
Akt 1 – rozdział 2	16
Dla zabicia czasu	16
Bułka z masłem	17
Na szaber	18
Akt 1 – rozdział 3	21
Dziki szal	21
Akt 1 – rozdział 4	26
Helikopter w ogniu	26
Wagon rozpaczy	28
Przetrwają najsilniejsi	30
W drodze	31
Akt 1 – zadania poboczne	33
Zaginiona	33
Na antenie	35
Z prochu powstałeś...	37
Wskrzeszenie Łazarza	40
Chora służba zdrowia!	41
Życiodajna torba	42
Sprawy rodzinne	43
Mój ssskarbie...	45
Toy Story	47
Krwawe walentynki	49
Pukając do nieba bram	51
Promyk nadziei	52
Rozpal we mnie ogień	54
Powiedz, gdzie cię boli	56
Nocny Jastrząb	57
Za dużo cukru	59
Atak i ucieczka	61
Eskorta Omara	63
Wypadek	64
Jak u siebie w domu	66
Bak pełen nadziei	68
Taniec na wodzie	70
Dwa serca	72
Dom pełen niespodzianek	74
Brak na składzie	76
Poszukiwacz złota	77
Głos z niebios	78
Akt rozpaczy	81

Akt 1 – wydarzenia	83
Nektar życia	83
Ogniste drinki	84
Burczący brzuch	85
Śmierć w szklance	86
Czas na coś mocnego	87
Akt 2 – rozdział 5	88
Waląc do nieba bram	88
Święta cisza	89
Utopione nadzieje	90
Tylko jedną kroplę	93
Akt 2 – rozdział 6	96
Droga do zbawienia	96
Z prądem	97
Akt 2 – rozdział 7	100
Głową w mur	100
Wyprawa do supermarketu	101
Powrót pełen gorzycy	105
Akt 2 – rozdział 8	107
Dama w opałach	107
Wiara przenosi góry	112
Nigdy nie jest za późno	113
Akt 2 – rozdział 9	115
Ptaszek na dachu	115
...ale w domu najlepiej	116
Dewastator	117
Akt 2 – zadania poboczne	119
Ostatnia szansa na ścianie	119
Z zimną krwią	121
Jedną nogą w grobie	123
Ostatnia wola	125
Bezbożne stworzenia	126
Świątynia Boga	127
Komunikat dla mas	129
Alkohol dla Theresy	131
Strażnik na posterunku	132
Gdzie jesteś, tatuśku?	133
Simon mówi...	135
Radio Ga Ga	136
Ostre drinki	138
Więzy krwi	139
Ostatni oddech	141
Obraz rozkoszy	143
Lepszy wróbel w garści	145
Wielkie porządki	147
Zawód: szpieg	149
Szybka pomoc	151
Pierwsza głowa cerbera	153
Druga głowa cerbera	156
Trzecia głowa cerbera	158
Kotka na dachu	160
Dożywocie	161
Wymierzanie sprawiedliwości	163
Pogrzeb zmarłych	165
Sześć stóp pod ziemią	166
Dzień sądu	167
Papierkowa robota	169
Nieproszeni goście	172
Policjanci i złodzieje	174

Akt 2 – wydarzenia	176
Niebiańskie światło	176
Wybielacz nad wybielacze	177
Trzy gwoździe	178
Akt 3 – rozdział 10	179
Witamy w dżungli	179
Ścigając cienie	181
Akt 3 – rozdział 11	183
Najemnik	183
Król bagien	187
Akt 3 – rozdział 12	188
Podróż rzeką	188
Świątynia nauki	191
Akt 3 – rozdział 13	192
Człowiek wiary	192
Demoniczna nauka	194
Akt 3 – rozdział 14	195
Czysta krew	195
Twarde negocjacje	202
Akt 3 – rozdział 15	203
Zapasy dla łodzi	203
Czerń zawsze w modzie	205
Nie ma czasu na pogawędki	206
Akt 3 – zadania poboczne	208
Krew w tropikach	208
Martwi w sieci	210
Ranny wariat	212
Życzenie śmierci	213
Szczury w laboratorium	215
W niewoli mocy	216
Danse Macabre	218
Bez oznaki życia	219
Martwi nie lubią krakersów	221
Przesłanie miłości	223
Twarda materia	225
Gnijące mięso	227
Utrata danych	229
Środek na owady	231
Deus Ex Machina	233
Mokra robota	235
Nie dla zmarłych ochłapy	236
O jeden most za daleko	237
Druga pomoc	238
Mały książę	240
Upadły anioł	242
Show musi trwać	245
Wizyta w pubie	247
Sprawa honoru	249

Akt 3 – wydarzenia	251
Zioła	251
Prochy rodzaju ludzkiego	252
Czas na sen	253
Krwawa mikstura	254
Nakarmić tłumy	255
Światło jest życiem	256
Akt 4 – rozdział 16	257
Titus Andronikus	257
Zielona mila	259
Pełen magazynek	262
Kuchnia Dantego	264
Labirynt diabła	266
Akt 4 – rozdział 17	271
Ścigając białego królika	271
Akt 4 – rozdział 18	272
Na krawędzi	272
Akt 4 – zadania poboczne	274
Niezły kwas	274
Rzeźnik z Banoi	277
Zamknięta zbrojownia	279
Bolesne szaleństwo	281

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 *Dead Island* wrocławskiego studia Techland zawiera **opis wszystkich zadań**, z którymi przyjdzie Ci się zmierzyć podczas podróżowania po Banoi. Łącznie znajdziesz tutaj opis niemal **50 zadań głównych** oraz ponad **100 zadań pobocznych**. Dodatkowo zawarte zostały **mapy lokacji**, do których brak jest map wewnątrz gry takich jak **kanały, posterunek policji, czy więzienie!**

Poradnik został podzielony na akty, te zaś na rozdziały, aby ułatwić nawigację po tekście.

Legenda:

Kolor **brązowym** – oznaczenie przeciwników

Kolor **niebieskim** – kilka ważniejszych lokacji

Kolor **pomarańczowy** – bohaterowie niezależni, z którymi będziesz mógł porozmawiać

Kolor **zielony** – przedmioty

Oznaczenia **#1, #2** odnoszą się do obrazków powyżej tekstu, kolejno do lewego i prawego

Oznaczenia **(1)** czyli liczby zawarte w nawiasach odnoszą się do punktu na mapie dołączonej na początku zadania.

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

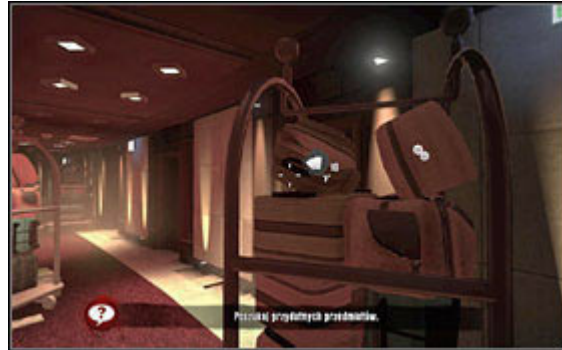


Welcome to Banoi!

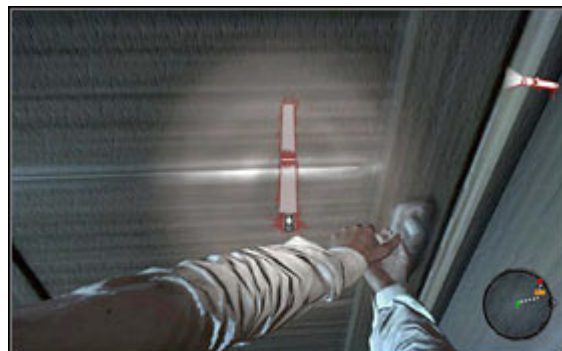
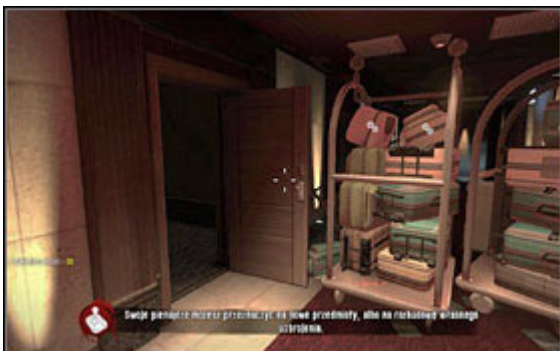
Prolog

U w e r t u r a c h a o s u

Znajdź schody ewakuacyjne



Grę rozpoczynasz po przebudzeniu się z wcześniejszej nocy (intro gry jest prawidłowym wprowadzeniem w fabułę) w pustym pokoju. W łazience znajdziesz **średnią apteczkę #1** – weź ją, przyda się w przyszłości. Gdy opuścisz pokój znajdziesz się na korytarzu. Możesz skrócić w lewo i przeszukać sąsiednie, otwarte, pomieszczenie (znane Ci ze zwiastuna gry). Gdy będziesz gotowy do drogi skieruj się w drugą stronę korytarza. Nie zapomnij przeszukać napotkanych **bagażu #2** – znalezione pieniądze oraz inne przedmioty mogą być przydatne w późniejszym etapie gry.



Dotrzesz do zablokowanego przejścia – skorzystaj z otwartego po lewej pokoju i wejdź do środka #1. W tym momencie warto użyć latarki (klawisz [T]), miej jednak na uwadze wyczerpującą się baterię. Po wstępnych oględzinach i zebraniu kilku dolarów podejź do kolejnych drzwi – te już będziesz musiał sam wyważyć #2. Wpierw rusz myszką (bądź gałką jeśli grasz na padzie) w dół, a kiedy pozioma kreska znajdzie się na środku – w okolicach czerwonego miejsca – porusz w górę. Jeśli uda Ci się trafić idealnie, otworzysz drzwi za pierwszym razem, jeśli nie to będziesz musiał powtórzyć procedurę kilkakrotnie. Staraj się nie zwlekać z otwieraniem, gdyż po dłuższym bezruchu wskaźnik zniknie.