

Dead Space

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dead Space

autor: Łukasz „Verminus” Malik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent EA Games, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
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
Wstęp	3
Porady ogólne	4
Gdzie szukać przedmiotów i amunicji?	5
Istotne miejsca na mapie i cele misji	7
Przydatne rodzaje broni i ich ulepszenia	10
Ceny w magazynach (zakup)	11
Ceny w magazynach (sprzedaż)	12
Opis przejścia	13
Rozdział 01: Nowe transporty	13
Rozdział 02: Intensywna terapia	27
Rozdział 03: Korekta kursu	36
Rozdział 04: Nieuchronna zagłada	45
Rozdział 05: Zgubne oddanie	53
Rozdział 06: Groźne środowisko	61
Rozdział 07: W próżnię	75
Rozdział 08: Odszukać i uratować	86
Rozdział 09: Martwy po przybyciu	91
Rozdział 10: Koniec dni	99
Rozdział 11: Alternatywne rozwiązania	110
Rozdział 12: Martwa przestrzeń	117

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



W s t ę p

Witam w poradniku do doskonałego survival horroru *Dead Space*! Znajdziecie w nim przede wszystkim dokładny opis przejścia z uwzględnieniem lokalizacji najważniejszych przedmiotów. W poradniku starałem się zminimalizować ilość spoilerów. Z racji, że większość potworów atakuje z zaskoczenia, pominąłem większość tego typu oskryptowanych akcji, żeby nie zepsuć nikomu zabawy. Na pewno w większości tych momentów spokojnie poradzicie sobie z pokonaniem wroga. W wypadku trudniejszych walk lub bossów wymagających specjalnego podejścia opisałem najprostsze metody ich zlikwidowania. Życzę udanej zabawy na pokładzie USG Ishimura.

Łukasz „Verminus” Malik

P o r a d y o g ó l n e

- Nie strzelamy w głowę, staramy się pozbać wroga kończyn – ta taktyka sprawdza się w walce z 80% potworów.
- Piła plazmowa, którą znajdujemy na początku, to najlepsza broń, sukcesywnie ulepszamy ją w **Warsztatach** za pomocą **Węzłów mocy**, skupiając się głównie na obrażeniach (**OBR**).
- Rozbudowujemy także swoje kombinezony (RIG), w pierwszej kolejności inwestując w punkty wytrzymałości (**PW**).
- Kupujemy kombinezony wyższego poziomu, zawsze gdy tylko znajdziemy ich schemat. Lokalizacja schematów opisana została w solucji.
- Czasem ucieczka jest najlepszą metodą uniknięcia śmierci, próbujemy więc spowolnić wroga za pomocą mocy stazy i wjeżdżamy do innego pomieszczenia.
- Większość przedmiotów znajdujących się po wrogach jest generowana losowo i jest dostosowana do broni, którą posiadamy.
- Eksplorujemy każdy zakamarek statku, a nie będziemy narzekać na brak pieniędzy i amunicji. Wrogowie nie odradzają się, więc przed powrotem do kolejki i zamknięciem etapu warto przejść po wszystkich pomieszczeniach i pozbierać skarby.
- Gdy zgubimy drogę, wystarczy nacisnąć przycisk **B**.

Gdzie szukać przedmiotów i amunicji?

Sporą część przedmiotów znajdujemy po prostu na podłodze, biurkach, półkach etc. Lokalizacja najważniejszych przedmiotów (schematy, audio logi) została opisana w poradniku. Warto wszystko zbierać i zbędne rzeczy sprzedawać w Magazynach. Przedmioty w poradniku zostały zaznaczone na **pomarańczowo**.



Dropy po potworach

To nasze podstawowe źródło pozyskiwania przedmiotów. W większości przypadków dropy są losowe i zawierają głównie amunicję do posiadanej przez nas broni. Rzadziej trafiamy na **Zestawy medyczne**. Tylko niektórzy przeciwnicy pozostawiają po sobie wartościowe przedmioty. Wszystkie te przypadki zostały omówione w opisie przejścia.



Pojemniki

Pojemniki z mrugającą zieloną lampką możemy znaleźć w każdym zakamarku Ishimury. Najłatwiej rozwalić je zdeptaniem (**Spacja**). Możemy je także roztrzaskać o ścianę za pomocą kinezy.



Skrzynie

Otwarte skrzynie poznajemy bo białym światłem.



Szafki

Występują w dwóch wariantach: małych wiszących na ścianach i dużych stojących. Podobnie jak w wypadku skrzyń, otwarte świecą na biało, zamknięte na czerwono.



Szafki z Węzłami mocy

Niewielki i łatwe do przeoczenia wiszące na ścianach szafeczki. Zawierają niezwykle cenne **Węzły mocy**, którymi ulepszamy broń i kombinezon.

Istotne miejsca na mapie i cele misji

Wszystkie istotne miejsca znajdziemy na mapie, którą wywołujemy klawiszem **M**. Pod mapą widzimy nasze aktualne zadanie bądź listę zadań. Zauważmy, że gra w wskazuje drogę do wykonania misji, między misjami przełączamy się klawiszem **E**. Gdy zgubimy się będąc w grze, po naciśnięciu **B** na ziemi wyświetli się hologram wskazujący właściwą drogę.



Na każdym z poziomów widzimy mapę całego obszaru i lokalizację ważnych miejsc. Na mapie widzimy także drogę do celu naszej misji.