



Dying Light:
The Following
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dying Light: The Following

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-334-9

Producent Techland, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Oznaczenia kolorystyczne	5
Jak i kiedy zacząć grać w dodatek The Following?	6
Sterowanie	7
PC	7
PlayStation 4	11
Xbox One	14
Pojazd buggy	17
Jak odblokować pojazd buggy?	17
Podstawy jazdy, zastosowania auta buggy	18
Naprawianie i ulepszanie pojazdu	24
Umiejętności z drzewka Kierowca (Driver)	29
Jak zdobyć najlepsze części do auta buggy?	31
Inne nowości w dodatku The Following	35
Kusza	35
Poziom zaufania (Trust)	38
Poziomy Legendy (Legend Levels)	39
Nowe wyzwania	40
Wieże obserwacyjne	41
Zmiany w bestiariuszu	42
Nowe typy sekretów	46
Jak otwierać skrzynie wojskowe (Military Crate)?	47
Jak otwierać tajemnicze skrzynki (Mysterious Box)?	49
Zaginione osoby (Missing Persons)	51
Dodatkowe mapy skarbów	53
Jak zatankować samochód?	55
Mapa - zadania	58
Główne zadania	60
Wyjście (The Way Out)	60
Kaan i Abel (Kaan & Abel)	62
Zdobycie zaufania (Gaining Credence)	64
Obcy w obcym kraju (Stranger in a Strange Land)	68
Zgromadzenie (The Gathering)	69
Anomalie (Anomalies)	72
Vanitas	75
Niedokończona opowieść (An Unfinished Story)	80
Los głupca (The Fate of the Fool)	85
Światło na końcu tunelu (At the End of the Tunnel)	87
Posłuszni (The Following)	93
Zakończenia gry	96
Zakończenie 1 - Poświęcenie	96
Zakończenie 2 - Walka z Matką	98
Ukryte zakończenie	103

Poboczne zadania - Farma Jasira	109
Dziwne odgłosy (Strange Noises)	109
Listonosz już nie zadzwoni dwa razy (Going Postal)	112
Łazarz (Lazarus)	115
Biegnij, sprinterze, biegnij (Run, Bolter, Run)	118
Susza (Drought)	121
Rozstaje (Two Roads Diverged)	123
Łowca skarbów (The Thrill of the Chase)	125
Łowca skarbów: Skaliste koryto (The Thrill of the Chase: A Rocky Riverbed)	128
Łowca skarbów: Morza widok z góry (The Thrill of the Chase: Sea from Way Up High)	130
Łowca skarbów: Sześć stóp pod ziemią (The Thrill of the Chase: Six Feet Under)	133
Łowca skarbów: Studnia życzeń (The Thrill of the Chase: Wishing Well)	135
Więzy, które łączą (The Ties That Bind)	138
Ćwiczenia z bezsensu (Exercises in Futility)	143
Odzysk (Reclamation) [boss Holler]	144
Wznieść się ponad słabość ciała (Ascend Over Flesh)	150
W głąb króliczej nory (Down the Rabbit Hole)	153
Poboczne zadania - Stacja benzynowa	155
Mechanik (The Mechanic)	155
To się wyklepie (Buggy Grail)	156
Palenie gumy (Burning Rubber)	157
Jad (Venom)	158
Władza i elektryfikacja (Power to the People)	159
Zniwa (Harvest) [boss Beelzebufo]	164
Już tam nie chodzimy (We Don't Go There Anymore)	169
Jądro ciemności (Heart of Darkness)	173
Jaskinia jak jaskinia (Well That's a Cave)	176
Poboczne zadania - Inne lokacje	178
Łubudu-bum-bum-gruch (Crash Boom Bang)	178
Napad stulecia (The Great Train Robbery)	182
Tajny projekt (Secret Project)	184
Niecodzienna rakieta (Rocket Waggoon)	185
Chłopiec z radia (Radio Boy)	187
Pojedynki z bossami	192
Ogólne informacje	192
Jak pokonać Hollera?	194
Jak pokonać Beelzebufo?	198
Jak pokonać Thora?	202
Jak pokonać Behemotha?	205
Jak pokonać Dawida i Goliata?	208
Jak pokonać Matkę (finałowy boss gry)?	211
Trofea wyścigowe (Racing Trophies)	216
Maski (Masks)	220
Dokumenty (Notes)	226
Plany (Blueprints)	230
Malowania i akcesoria (Paint Jobs and Accessories)	244
Flagi (Flags)	257
Jak zdobyć Przycisk - The Button (easter egg)?	259
Osiągnięcia / Trofea	264
Dying Light: The Following - wymagania sprzętowe	267

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



Nieoficjalny poradnik do dodatku *The Following* do gry *Dying Light* do zaoferowania ma przede wszystkim **bardzo szczegółowy opis przejścia** wszystkich nowych zadań oferowanych przez wspomniane rozszerzenie. Mowa tu zarówno o **głównych questach**, których ukończenie jest wymagane do dotarcia do finału nowej przygody, jak i **opcjonalnych misjach**, których w dodatku jest kilkadziesiąt. W omówieniu każdego zadania znajdują się informacje na temat okoliczności jego odblokowania, czynności, które należy w nim wykonać (niektóre questy dają pewną swobodę sposobu działania) oraz ewentualnych nagród przewidzianych za jego zaliczenie. W poradniku znalazło się oczywiście miejsce dla wszystkich nowości oferowanych przez rozszerzenie *The Following* - porusza on takie tematy jak **poruszanie się po świecie pojazdem buggy i ulepszanie go, odblokowanie i korzystanie z kuszy, zdobywanie poziomów legendy i punktów zaufania** czy **zaliczanie drobnych wyzwań**. Ważną częścią poradnika jest rozdział z zestawieniami cennych przedmiotów - zawiera on informacje między innymi na temat lokalizacji **sekretów (trofea wyścigowe, maski, flagi, dokumenty)** czy **planów** pozwalających na konstruowanie nowych przedmiotów. Całość uzupełniona została wysokiej jakości **mapami świata z zaznaczonymi najważniejszymi lokacjami i miejscami odnajdywania sekretów** oraz zestawieniem **wszystkich osiągnięć**, których zdobyciem można zająć się w nowej kampanii. *The Following* to bardzo obszerne rozszerzenie do wydanej w 2015 roku gry *Dying Light*. Tym razem z zarażonymi walczymy nie na terenach miejskich, a na obrzeżach Harran. Do przemieszczania się po rozległych terenach wiejskich regularnie używamy pojazdu typu buggy, który w miarę awansowania w grze może zostać wyposażony w wiele interesujących nowych modyfikacji takich jak kolce, nitro czy wyrzutnia min.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały napotymane w trakcie gry postacie niezależne. Zdecydowana większość z nich jest przyjaźnie nastawiona i wiele z odnalezionych osób może ponadto zlecić bohaterowi nowe questy.
- Kolorem **niebieskim** oznaczone zostały najważniejsze lokacje na mapie świata, jak na przykład farma Jasira, w której odblokowuje się wiele głównych i opcjonalnych zadań.
- Kolorem **zielonym** oznaczone zostały miejsca odnajdywania lub otrzymywania szczególnie cennych przedmiotów, np. rzadkich broni czy planów.
- Kolorem **pomarańczowym** oznaczone zostały miejsca odnajdywania sekretów (znajdziek) - trofeów wyścigowych, mask i flag.

Jak i kiedy zacząć grać w dodatek The Following?



Najlepiej zacząć od gry na normalnym lub wysokim poziomie trudności, a poziom Koszmar zostawić sobie na później

Nową zawartość oferowaną przez dodatek *The Following* odkrywa się niezależnie od kampanii z podstawowej gry, tzn. nowe questy i obszary nie są do niej automatycznie dodawane. W celu przystąpienia do gry w *Dying Light: The Following* musisz powrócić do menu głównego, wybrać dodatek z listy opcji i potwierdzić chęć rozpoczęcia nowej gry. Na taki krok powinieneś zdecydować się dopiero po tym jak dostatecznie rozwinięz postać Kyle'a Crane'a, bo do dodatku przeniesione zostaną pozyskane przez niego umiejętności i elementy wyposażenia. Nie jest to obowiązkowy krok (gra wymaga jedynie ukończenia prologu podstawowej kampanii), ale jeśli wybierzesz grę zbyt słabą postacią możesz mieć spore problemy z radzeniem sobie z przeżyciem i z rozwiązywaniem wielu przydzielonych questów. Na rozpoczęcie gry najlepiej zdecydować się po tym jak Kyle awansuje na co najmniej 18-19 poziom doświadczenia, przy czym oczywiście najlepiej byłoby gdyby wszystkie trzy drzewka (Siły, Zwinności i Poziomu Przetrwania) były maksymalnie rozwinięte, dzięki czemu będzie on bardziej wytrzymały i lepiej będzie sobie radził z pokonywaniem przeszkód w oparciu o parkour. Dodatkowo zadbaj o to żeby przed przeniesieniem bohatera do dodatku zaopatrzyć go w co najmniej kilka dobrych odmian broni białej oraz palnej, jak również w takie zapasy jak medykamenty czy kotwiczka.

Na samym początku zostaniesz poproszony o wybór poziomu trudności. Najlepiej jest zdecydować się na normalny lub wysoki poziom. Najwyższy poziom trudności Koszmar (Nightmare) zostaw sobie na później.






Sterowanie

PC

Ruch

	Poruszanie się
	Przykucnięcie
	Sprint
	Skok

Akcje

	Użycie wybranego wcześniej przedmiotu z inwentarza
	Użycie
	Użycie 2
	Zmysł przetrwania
	Obejrzenie się za siebie