



Dying Light

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dying Light

autorzy: Jacek "Stranger" Hałas i Kuba "Zaan" Zgierski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-172-7

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.

S p i s t r e ę c i

Wprowadzenie	5
Sterowanie	7
PC	7
Parkour	12
Walka	16
Bronie do walki wręcz	16
Broń palna	19
Broń miotana	20
Wykorzystywanie elementów parkour i obiektów z otoczenia	21
Śmierć głównego bohatera i jej konsekwencje	25
Rodzaje przeciwników	27
Zarażeni napotymani za dnia	27
Zarażeni napotymani wyłącznie nocną porą	34
Żywi przeciwnicy	37
Skradanie się i unikanie walk	39
Świat gry	43
Główne kryjówki i bezpieczne strefy	44
Cykl dnia i nocy	48
Eksploracja okolicy	50
Rozwój postaci	54
Siła (Power)	55
Zwinność (Agility)	57
Poziom Przetrwania (Survivor)	59
Crafting	61
Plany (Blueprints)	62
Wspomagacze (Boosters)	63
Ulepszenia broni (Weapon Upgrades)	65
Naprawianie broni	66
Rodzaje misji	67
Rodzaje sekretów	70
Główne zadania - Slumsy	71
Mapa	71
1 - Przebudzenie (Awakening)	75
2 - Pierwsze zadanie (First Assignment)	80
3 - Zrzut (Airdrop)	85
4 - Układ z Raisem (Pact with Rais)	88
5 - Rodzeństwo (Siblings)	94
6 - Porwanie (The Pit)	100
7 - Wybawcy (The Saviors)	108
Główne zadania - Stare Miasto	112
Mapa	112
8 - W poszukiwaniu żaru (Find the Embers)	114
9 - Alma Mater (Higher Education)	116
10 - Malowanie ogniem (Public Face)	117
11 - Rendez-Vous (Rendezvous)	124
12 - Muzeum (The Museum)	125
13 - Tu Radio Harran (Broadcast)	133
Główne zadania - Antena	134
Mapa	134
13 - Tu Radio Harran (Broadcast) - część 2	137
Główne zadania - Stare Miasto #2	144
14 - Przychodnia (The Clinic)	144
15 - Ewakuacja (Extraction)	148
Główne zadania - Slumsy #2	151
15 - Ewakuacja (Extraction) - część 2	151

Poboczne zadania - Slumsy	157
Mapa	157
1 - Dzień matki (Mother's Day)	162
2 - Dobrej nocy, Panie Bahir (Goodnight Mr. Bahir)	165
3 - Rewolwerowiec (Gunslinger)	167
4 - Napięcie (Voltage)	169
5 - Człowiek w masce (Gas Mask Man)	171
6 - Syn marnotrawny (Prodigal Son)	173
7 - Kto zakręcił kurek? (Gassed Up)	175
8 - Wonne zioła (Incense Herbs)	178
9 - Zapasowe okulary (Spare Glasses)	179
10 - Szperacze (Searchlights)	180
11 - Haki (On the Hooks)	183
12 - Widzenie tunelowe (Tunnel Vision)	185
13 - Ognik (Firebug)	188
14 - Kto okrada złodzieja... (Steal from a Thief)	190
15 - Wodorosty	191
16 - Lornetka (Binoculars)	192
17 - Gdzie jest moja matka? (Where's My Mother?)	193
18 - Jak przeżyć w krainie zombie (A Survivor's Guide to Zombieland)	196
19 - Bracie, gdzie jesteś? (O Brother Where Art Thou?)	198
20 - Trujące zioła (Poisonous Herbs)	200
21 - Nocny ognik (Midnight Bride)	201
22 - Teoria wielkiego wybuchu (The Big Bang Thesis)	202
23 - Bezpieczeństwo za wszelką cenę (Total Security)	205
24 - Kredki dla dzieci (Crayons for the Kids)	207
25 - Części elektroniczne (Electronic Parts)	207
26 - Poród (A Baby is Born)	208
27 - Królowa wiedźm (Witch Queen)	209
28 - Gaz do zapalniczek (Lighter Gas)	211
29 - Kawa (Coffee)	211
30 - Opatrunki i leki (Bandages and Meds)	211
31 - Szturm i akumulatory (Assault and Batteries)	212
32 - Święty spokój (Cease and Desist)	214
33 - Narzędzia (Hardware)	217
34 - Polowanie na zbója (Hunting Goon)	220
35 - Nerkówka (Kidney Punch)	221
36 - W pogoni za rozumem (Bring Me the Brain of Usain Bolter)	222
Poboczne zadania - Stare Miasto	223
Mapa	223
1 - Rozgłośnia radiowa (Radio Station)	226
2 - Posterunki (Office Outpost)	228
3 - Zagubieni (Lost in Space)	230
4 - Bunkier (The Bunker)	231
5 - Rusznikarz Rupert (Rupert the Gunsmith)	236
6 - Kwestia wiary (Do You Believe?)	237
7 - Strefa kibica (Fan Zone)	238
8 - Beznogi pająk (Legless Spider)	240
9 - Elik sir zdrowia (Health Potion)	243
10 - Klocki dla chłopca (Blocks for the Boy)	246
11 - Loch (Dungeon)	246
12 - Troll	247
13 - Cień króla (The Shadow of the King)	249
14 - Ścigając przeszłość (Chasing Past)	251
Poboczne zadania - Antena	254
Mapa	254
1 - Wodowanie (The Launch)	256

Plany	258
Slumsy	258
Stare Miasto	262
Antena	265
Statuetki zombie	267
Slumsy	267
Stare Miasto	271
Antena	276
Chorągwie Dying Light	278
Slumsy	278
Stare Miasto	281
Antena	283
Wyzwania	285
Slumsy	285
Stare Miasto	287
Zagubione notatki	290
Slumsy	290
Stare Miasto	293
Dzienniki bitwy Marvina Zuckera	295
Slumsy	295
Stare Miasto	298
Dzienniki audio	300
Stare Miasto	300
Osiągnięcia	302
Dying Light - wymagania sprzętowe	308

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 gry *Dying Light* stanowi kompletny przewodnik przetrwania, dzięki któremu utrzymywanie się przy życiu podczas przemierzania kolejnych części miasta Harran stanie się o wiele prostsze. Początkowe rozdziały niniejszego poradnika pełnią rolę **atlasu świata**, objaśniając dokładnie jej najważniejsze cechy oraz zawierając szereg odpowiedzi i sugerowanych taktyk działania do określonych sytuacji. Dzięki lekturze tych rozdziałów dowiesz się między innymi na temat **przemieszczania po mieście (parkour)**, **staczania lub unikania walk**, **rozwoju postaci** (zestawienia najlepszych umiejętności z poszczególnych kategorii), **zdobywania i ulepszania ekwipunku**, **rodzajów napotykanych przeciwników** (zarówno tych żywych jak i nieumarłych), **craftingu** (naprawianie broni, korzystanie z planów itp.) oraz **zasad rządzących eksploracją świata gry** (bezpieczne strefy, cykl dnia i nocy, handlarze itp.). Drugi duży rozdział poradnika to **opis przejścia gry**. W rozdziale tym znalazły się przede wszystkim **omówienia misji głównego wątku fabularnego gry**, choć nie zabrakło w nim też stron poświęconych **opcjonalnym zadaniom** oraz **dostępnym wyzwaniom** (oczyszczanie stref kwarantanny, wyścigi na czas i inne). Kolejny obszerny rozdział w całości dotyczy **sekretów (znajdziek)** poukrywanych w niniejszych produkcji. Mowa tu o **statuetkach zombie**, **chorągwiach Dying Light**, **wiadomościach głosowych**, **zgubionych notatkach** oraz **dziennikach bitwy Marvina Zuckera**. Do wielu stron poradnika dołączone zostały **wysokiej jakości mapy głównych obszarów miasta Harran**, dzięki którym zlokalizowanie konkretnej misji czy znajdzki powinno być mniej kłopotliwe. W końcowej części poradnika zamieszczone zostały strony związane z **osiągnięciami** oraz wymaganiami sprzętowymi. *Dying Light* to produkcja rodzimego studia Techland, która w wyraźny sposób nawiązuje do serii *Dead Island*. Tym razem przenosimy się do fikcyjnego miasta Harran, w którym rozprzestrzenił się tajemniczy wirus zamieniający ludzi w potwory. Ważną rolę odgrywa w grze cykl całodobowy, gdyż nocną porą na łowy wychodzą najsilniejsze mutanty i gracz musi się wtedy szczególnie pilnować.

**Zawartość poradnika do gry *Dying Light*:**

- Zestaw najważniejszych informacji na temat **przemieszczania się, pokonywania przeciwników i eksplorowania świata gry**;
- Lista **wszystkich dostępnych umiejętności** wraz z podpowiedziami na temat ich przydatności i sposobów odblokowania;
- Szczegółowe informacje odnośnie **craftingu** (odnajdywanie i wykorzystywanie planów, wspomagaczy oraz ulepszeń, naprawianie broni);
- Zestawienie dostępnych **przeciwników** (wrogo nastawione osoby, rodzaje potworów napotykanych w ciągu dnia oraz w nocy);
- Szczegółowy **opis przejścia wszystkich głównych misji gry**;
- Omówienia dostępnych **pobocznych zadań** oraz **wyzwań**;
- Lista **wszystkich dostępnych sekretów** (statuetki, chorągwie, wiadomości głosowe, notatki, dzienniki bitwy);
- **Wysokiej jakości mapy** głównych obszarów miasta Harran;
- Lista osiągnięć oraz informacje o wymaganiach sprzętowych gry.

Jacek "Stranger" Hałas i Kuba "Zaan" Zgierski (www.gry-online.pl)

Sterowanie

P C

Gra jako człowiek

Poniższa tabela prezentuje sterowanie podczas gry człowiekiem (singleplayer oraz kooperacja).

	Poruszanie się
	Rozglądanie się
	Kucanie
	Sprint
	Skok
	Użycie wybranego elementu wyposażenia
	Użycie / Interakcja
	Użycie / Interakcja
	Zmysł przetrwania (skanowanie okolicy)
	Obejrzenie się za siebie
	Atak