

Dead Space 2

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dead Space 2

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady	4
Podstawy	4
Ekwipunek	7
Bronie	7
Wyposażenie dodatkowe	12
Oferta sklepów	13
Schematy	16
Potwory	19
Opis przejścia gry	26
Rozdział 1	26
Rozdział 2	60
Rozdział 3	79
Rozdział 4	100
Rozdział 5	119
Rozdział 6	139
Rozdział 7	171
Rozdział 8	212
Rozdział 9	229
Rozdział 10	252
Rozdział 11	284
Rozdział 12	309
Rozdział 13	319
Rozdział 14	350
Rozdział 15	365
Atrakcje dostępne po ukończeniu gry	378
Osiągnięcia	380

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

Oficjalny poradnik do gry *Dead Space 2* zawiera przede wszystkim bardzo dokładny opis przejścia wszystkich piętnastu rozdziałów, składających się na kampanię dla pojedynczego gracza. W opisie najwięcej uwagi poświęcono skutecznym metodom eliminacji napotykanym nekromorfów, choć zawiera on też informacje na temat zaliczania stawianych celów misji, eksploracji otoczenia w poszukiwaniu sekretów czy metod rozwiązywania problemów na wyższych poziomach trudności. Oprócz solucji w poradniku znalazły się również liczne wskazówki dotyczące między innymi właściwej rozgrywki, doboru elementów wyposażenia, mocnych i słabych stron poszczególnych odmian potworów oraz czynności niezbędnych do zdobywania osiągnięć.

Opis przejścia zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolor **czzerwony** odwołuje się do klawiszy oraz przycisków na myszce odpowiedzialnych za wykonywanie różnorodnych czynności.

Kolor **niebieski** odwołuje się do nazw odwiedzanych lokacji.

Kolor **zielony** odwołuje się do cenniejszych przedmiotów, które można pozyskać w trakcie rozgrywki, między innymi schematów, dzienników, nowych broni oraz węzłów mocy.

Kolor **pomarańczowy** odwołuje się do ważnych miejsc, jak chociażby punktów zapisu stanu gry, sklepów czy warsztatów.

W tekście znajdują się również oznaczenia **#1** i **#2**, informujące o tym, iż do danego fragmentu tekstu odwołuje się widoczny nad nim lewy lub prawy screen.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Porady

P o d s t a w y

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Gra oferuje wybór czterech poziomów trudności – niskiego (Casual), normalnego (Normal), wysokiego (Survivalist) i bardzo wysokiego (Zealot). Po ukończeniu kampanii odblokowywany jest również poziom Hardcore, przy czym różni się on jedynie ograniczoną liczbą save'ów, a natomiast pod względem stopnia trudności walk pozostaje w zgodzie z trybem Zealot. Wybór poziomu trudności powinien być w głównej mierze uzależniony od tego czy zamierzasz grę ukończyć jeden raz czy wiele razy. Oto moje sugestie:

1) Jeżeli chcesz ukończyć grę tylko jeden raz, to od razu dobrze byłoby zdecydować się na poziom trudności Survivalist lub Zealot. Wyjątkiem jest sytuacja, w której nie grałeś w pierwszą część serii i ogólne reguły zabawy nie są Ci znane. W takiej sytuacji bardziej wskazany jest wybór poziomu Normal. Pod żadnym względem nie polecam natomiast poziomu Casual, na którym gra nawet dla nowicjuszy może się okazać zbyt prosta.

2) Jeżeli chcesz ukończyć grę więcej niż jeden raz i zdecydować się na oferujący bonusowe kombinezony tryb New Game+, to warto ukończyć kampanię na normalnym (Normal) poziomie trudności. Pozwoli Ci to zgromadzić bardzo dużą ilość zapasów (amunicja, apteczki, kredyty). Tryb New Game+ warto już rozegrać na poziomie Zealot, dzięki czemu gra będzie stanowiła odpowiednie wyzwanie.

3) Jeżeli chcesz ukończyć grę więcej niż jeden raz i zdecydować się na cechujący się możliwością utworzenia tylko trzech save'ów tryb Hardcore, to dobrze byłoby wybrać poziom trudności Survivalist lub Zealot. Nie będzie wtedy łatwo, ale za to dobrze przygotujesz się do konieczności powtórnego rozegrania wszystkich piętnastu rozdziałów, tym razem już bez możliwości częstego zapisywania postępów z rozgrywki.

INTERAKTYWNE URZĄDZENIA

Zdecydowanie najistotniejszą rolę odgrywają stacje zapisu stanu gry, albowiem tylko w taki sposób możliwe jest zachowywanie swoich osiągnięć (gra nie przewiduje opcji tworzenia auto save'ów po ukończeniu każdego rozdziału). Miejsca te oznaczone zostały oczywiście w poradniku, a poznasz je po ikonie aparatu i podpisie *Save Station*. Gra pozwala na operowanie na kilkudziesięciu różnych slotach i warto z tej opcji skorzystać. W szczególności polecam przechowywanie slotów z zapisanymi stanami gry z początkowych części wszystkich piętnastu rozdziałów, a to dlatego, że nie jest możliwe manualnie ich wybieranie z poziomu menu głównego. Warto przy okazji dodać, że do punktów zapisu stanu gry można powracać, o ile oczywiście prowadząca do nich ścieżka w wyniku wydarzeń w danym rozdziale nie została zablokowana. Na szczęście miejsc do save'owania stanu gry jest w grze bardzo dużo, tak więc nie powinieneś nigdy odczuć dyskomfortu z tego tytułu.

Kolejna bardzo ważna grupa urządzeń to sklepy, które z wyglądu przypominają duże komory i są oznaczone napisem *Store*. Obiekty te spełniają trzy zasadnicze role. Pierwszą z nich jest możliwość kupowania przez Isaaca przedmiotów. Warto nadmienić, że są to zarówno rzeczy jednorazowego użytku, jak i kombinezony czy bronie, których po dokonanej transakcji nigdy się już nie traci. Istotną informacją jest to, że zakup wielu przedmiotów możliwy jest dopiero po odnalezieniu i wgraniu ich schematów. Miejsca odnajdywania kolejnych schematów (Schematics) przedstawione zostały oczywiście w opisie przejścia gry. Drugą funkcją sklepów to możliwość zarządzania inwentarzem głównego bohatera. Ma on mianowicie limitowaną pojemność. Inwentarz domyślnie mieści jedynie dziesięć przedmiotów (nie wliczając używanego kombinezonu i broni), a po odblokowaniu najlepszych kombinezonów maksymalnie może to być 25 obiektów.

Ważną rolę odgrywa w rezultacie rozsądne zarządzanie inwentarzem, albowiem jednocześnie trzeba zadbać o wystarczającą ilość zapasów, jak również zostawić puste sloty z myślą o przedmiotach odnajdywanych w przyszłości. Ostatnia trzecia funkcja sklepów to możliwość składowania niepotrzebnych aktualnie rzeczy w sejfach. Gra na szczęście oferuje w tym względzie liczne ułatwienia. Przedmioty włożone do sejfu można mianowicie odebrać z dowolnego sklepu w świecie gry, a ich składowanie nic nie kosztuje. Sejf jest szczególnie pomocny w przechowywaniu apteczek oraz amunicji, choć ja radzę pozbywać się poprzez sprzedaż jedynie tych rzeczy, które kompletnie do niczego się nie przydadzą.

Nieco rzadziej od punktów zapisu stanu gry i sklepów odnajdywane są warsztaty (*Bench*). Obiekty te służą do upgrade'owania aktualnie używanych broni, kombinezonu oraz pojemnika stazy, wykorzystując do tego celu węzły mocy (Power Node). Szczegółowe wskazówki odnośnie rozwijania posiadanych rzeczy odnajdziesz w sekcji **Wyposażenie**. W tym miejscu zwrócę jedynie uwagę na funkcję Respec, która pojawia się w menu warsztatu od siódmego rozdziału gry (klawisz R). Założeniem tej funkcji jest mianowicie przeznaczenie 5000 kredytów na cofnięcie rozwoju wybranego przedmiotu poprzez wyjęcie wszystkich użytych na nim węzłów mocy (Power Node). Jest to szczególnie przydatne w przypadku tych broni, które nie przypadły Ci do gustu, choć możesz też skorzystać z tej funkcji jedynie do naniesienia poprawek w ich ścieżkach rozwoju.

Uwaga! Wszystkie ważne urządzenia oznaczone zostały w opisie przejścia gry kolorem pomarańczowym, co powinno ułatwić ich odnajdywanie.

EKSPLORACJA

Dead Space 2 jest dosyć liniową grą, przez co eksploracja kolejnych lokacji nie powinna Ci sprawiać dużych problemów. Napotykanie tu i ówdzie alternatywne korytarze prowadzą zazwyczaj do miejsc z sekretami, bądź też pozwalają na powtórne wybranie się do znanych już punktów zapisu stanu gry oraz sklepów. Jeżeli mimo wszystko masz problemy z orientacją, to dobrze jest często korzystać z mechanizmu pokazywania ścieżki, aktywowanego przyciskiem B. Warto przy okazji dodać, że urządzenie to w stosunku do pierwszej części serii wzbogaciło się o nowe funkcje, mogące wskazywać drogę również do najbliższego savepointu, sklepu czy warsztatu.

Gra okazjonalnie będzie zmuszała Cię do eksploracji lokacji z zerową grawitacją, przy czym całość zrealizowana została bardziej przystępnie niż w poprzedniej odsłonie cyklu. Nie trzeba już mianowicie szukać powierzchni, do których można byłoby doskoczyć, gdyż silniczki w kombinezonach umożliwiają swobodne przemieszczanie się. Także i w obszarach zerowej grawitacji możesz oczywiście korzystać ze wskaźników pokazujących właściwą ścieżkę, choć niekiedy zdarza im się trochę pogubić. Warto natomiast często wciskać klawisz centrowania widoku (Z), zwłaszcza w tych miejscach, w których rozglądasz się na boki.

Eksploracja badanych pomieszczeń jest bardzo wskazana, gdyż niemal w każdej lokacji odnajdziesz przedmioty nadające się do zabrania ze sobą. Oprócz obiektów losowo porzucanych po ziemi i odnajdywanych przy ciałach nekromorfów, warto się także rozglądać za różnego rodzaju szafkami. Dobrze jest wiedzieć, iż gra pozwala na zagłębienie jedynie do tych szafek i skrytek, które oznaczone zostały kolorem niebieskim. Bardzo cennymi znaleziskami są półprzewodniki (Semiconductors), które występują w kilku odmianach. Za jeden półprzewodnik możesz otrzymać w sklepie od kilku do nawet kilkunastu tysięcy kredytów.

WALKA

Więcej informacji na temat mocnych i słabych punktów poszczególnych nekromorfów odnajdziesz w sekcji **Potwory**. Szczegóły walk z konkretnymi bossami omówione zostały z kolei bezpośrednio w opisie przejścia gry, tak więc w tym miejscu ograniczę się jedynie do omówienia kilku najważniejszych kwestii. Jeżeli grałeś w pierwszą część gry *Dead Space*, to powinieneś już wiedzieć, iż bardzo ważnym elementem w walkach z potworami jest celowanie w ich kończyny, gdyż to właśnie w taki sposób można je szybko i sprawnie eliminować. Wyjątkiem są tu mniejsze stwory, gdzie występuje już większa swoboda w wyborze ostrzeliwanych części ciała.

Otoczenie w grze jest interaktywne, co bardzo często możesz wykorzystać na swoją korzyść. Mowa tu przede wszystkim o prętach, kończynach nekromorfów oraz wybuchowych pojemnikach, które w połączeniu z kinezą mogą pomagać w sprawnej eliminacji potworów i jednocześnie w oszczędzaniu amunicji. W niektórych miejscach możliwe jest ponadto wykonywanie specjalnych akcji, polegających chociażby na niszczeniu okien oddzielających korytarze stacji od przestrzeni kosmicznej. Bardziej szczegółowe informacje na tego typu zagrań znalazły się w opisie przejścia poszczególnych rozdziałów kampanii.

Dead Space 2 nie jest typem gry, która premiuje szybką eksplorację lokacji. Byłoby to zresztą bardzo utrudnione, gdyż wykorzystywane przez Isaaca kombinezony są stosunkowo ciężkie. Wolniejsze przemieszczanie się po badanych obszarach pomaga w sprawnej eliminacji nekromorfów, dając Ci w wielu sytuacjach sporo czasu na przygotowanie się do ich ataków. Staraj się jednocześnie utrzymywać potwory z dala bohatera, gdyż w bezpośrednich przepychankach Isaac bardzo słabo sobie radzi. Ataki wręcz zadają nekromorfom minimalne obrażenia, a uderzenia butem są skuteczne jedynie na te potwory, które udało Ci się już pozbawić dolnych kończyn.

Zdecydowanej większości walk nie można uniknąć i jedynie w wyjątkowych przypadkach gra pozwoli Ci na ucieczkę przed potworami. Warto w tym miejscu dodać, iż przedostanie się do sąsiedniego pomieszczenia nie zawsze oznacza końca pościgu, gdyż stwory mogą dotrzeć do Ciebie w oparciu o lokalny systemów szybów wentylacyjnych. Wyjścia z szybów są też miejscami, w których większe nekromorfy najczęściej się pojawiają, tak więc miejsca te warto mieć zawsze na oku.

Ekwipunek

B r o n i e

Plasma Cutter

Moment pozyskania schematu broni: Pozyskanie schematu nie jest wymagane.

Moment pozyskania schematu amunicji: Pozyskanie schematu nie jest wymagane.

Działanie i zastosowanie broni: To podstawowa broń w grze, dobrze znana z poprzedniej odsłony serii. Plasma Cutter wystrzeliwuje jednocześnie trzy pociski, przy czym każda akcja odejmuje tylko jeden punkt od wskaźnika ilości amunicji w magazynku. Broń ta jest bardzo uniwersalna, przydając się zarówno do atakowania większych nekromorfów, jak i mniejszych odmian potworów. Alternatywny tryb działania uaktywnia się środkowym przyciskiem myszy lub SPACJĄ i polega on na zmianie kierunku wystrzeliwanych pocisków z pionowego na poziomy. Na taki krok radzę decydować się w sytuacjach gdy masz zamiar odciąć atakowanym nekromorfom dolne kończyny, gdyż w poziomym trybie ma to większą szansę na powodzenie.

Sugestie odnośnie rozwoju broni: Rozwój tej broni obejmuje pięć zasadniczych kategorii. Każdy odblokowany slot Damage zwiększa zadawane obrażenia o 2 punkty, Capacity zwiększa pojemność magazynka o 2 pociski, Reload skraca czas przeładowania broni o 0.25 sekundy, Speed poprawia szybkostrzelność broni o 0.2 sekundy, a Special pozwala na podpalanie atakowanych nekromorfów. Proponuję zajmować się odblokowywaniem slotów głównie w dolnej części drzewka rozwoju, inwestując w Damage i Capacity, a także dążąc do dotarcia do slotu Special.

Line Gun

Moment pozyskania schematu broni: Pozyskanie schematu nie jest wymagane.

Moment pozyskania schematu amunicji: Piąty rozdział.

Działanie i zastosowanie broni: Line Gun pojawił się w pierwszej części gry, tak więc jego działanie powinno Ci być dobrze znane. Broń ta wystrzeliwuje bardzo szeroką i zarazem silną wiązkę energii. Jej głównym zastosowaniem jest atakowanie wolniej poruszających się przeciwników oraz atakowanie większych skupisk nekromorfów. Musisz liczyć się z tym, że broń ta wolno działa i mowa tu jest zarówno o wyraźnych przerwach pomiędzy kolejnymi strzałami, jak i bardzo długim okresie oczekiwania na przeładowanie Line Guna. Alternatywny tryb działania uaktywnia się środkowym przyciskiem myszy lub SPACJĄ i polega on na wyrzuceniu miny energetycznej, która automatycznie eksploduje po kilku sekundach. W mojej ocenie nie jest to zbyt przydatna funkcja, która sprawdzić może się jedynie w połączeniu ze spowolnieniem grupy potworów z użyciem stazy.

Sugestie odnośnie rozwoju broni: Rozwój tej broni obejmuje sześć zasadniczych kategorii. Każdy odblokowany slot Damage zwiększa zadawane obrażenia o 3 punkty, Capacity zwiększa pojemność magazynka o 1 pocisk, Reload skraca czas przeładowania broni o 0.15 sekundy, Width przyczynia się do poszerzenia wystrzeliwanej wiązki o 0.5 punktu, Alt Fire zwiększa obrażenia zadawane przez alternatywny tryb działania, a Duration skraca oczekiwanie na eksplozję miny w alternatywnym trybie działania. Z dolnej części drzewka warto zainwestować w odblokowanie dwóch slotów Capacity i jednego Width. Następnie dobrze byłoby zająć się górną częścią drzewka rozwoju, skupiając się przede wszystkim na najszybszym dotarciu do trzech slotów Damage.