

# 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](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Wstęp</b>	3
<b>Porady ogólne</b>	4
<b>Gdzie szukać przedmiotów i amunicji?</b>	5
<b>Istotne miejsca na mapie i cele misji</b>	7
<b>Przydatne rodzaje broni i ich ulepszenia</b>	10
<b>Ceny w magazynach (zakup)</b>	11
<b>Ceny w magazynach (sprzedaż)</b>	12
<b>Opis przejścia</b>	<b>13</b>
<b>Rozdział 01: Nowe transporty</b>	13
<b>Rozdział 02: Intensywna terapia</b>	27
<b>Rozdział 03: Korekta kursu</b>	36
<b>Rozdział 04: Nieuchronna zagłada</b>	45
<b>Rozdział 05: Zgubne oddanie</b>	53
<b>Rozdział 06: Groźne środowisko</b>	61
<b>Rozdział 07: W próżnię</b>	75
<b>Rozdział 08: Odszukać i uratować</b>	86
<b>Rozdział 09: Martwy po przybyciu</b>	91
<b>Rozdział 10: Koniec dni</b>	99
<b>Rozdział 11: Alternatywne rozwiązania</b>	110
<b>Rozdział 12: Martwa przestrzeń</b>	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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie



## Wstęp

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 pozabawić 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 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 światełku.



### 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.