

PRZEWODNIK GRACZA

DYING LIGHT 2
STAY HUMAN
EDYCJA

potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz



O CO TU CHODZI?

Dying Light 2 Stay Human (dalej *Dying Light 2*) to horror RPG, którego akcja, mająca na celu przetrwanie, rozgrywa się w otwartym świecie z perspektywy pierwszej osoby. Dużo powiedziane, czyż nie? Gra jest kontynuacją *Dying Light*, a akcja toczy się ponad dwadzieścia lat po wydarzeniach znanych z poprzedniego tytułu. Została opracowana przez Techland i opublikowana przez Techland Publishing. Premiera była wielokrotnie przekładana, a ostatecznie wydano ją w lutym 2022 roku. Gra została dobrze przyjęta przez fanów – w pierwszym miesiącu sprzedano 5 milionów kopii.



W porównaniu do swojej poprzedniczki *Dying Light 2* skupia się w większym stopniu na narracji; pojawia się również nowy protagonista, Aiden Caldwell. Akcja rozgrywa się w „Mrocznych Wiekach” nowoczesności, a struktura gry zachęca graczy do większej interakcji z bohaterami niezależnymi, podkreślając fakt, że wszystkie wybory mają realne konsekwencje. Zombie nie są już głównym wrogiem – na pierwszy plan wysuwają się nieprzyjaźni ludzie. Wiele z elementów mechaniki znanych z poprzedniej gry dostępnych jest również tutaj, zostały one jednak ulepszone! Gracz może oczekiwać wyczynów parkourowych i tworzyć współpracujące zespoły z innymi graczami, aby skuteczniej eksplorować otoczenie i zwiększyć szanse na przetrwanie.

Podczas zmagania się z niebezpieczeństwami tego postapokaliptycznego świata potrzebne będzie nieco rozumu. Jesteśmy tutaj, aby pomóc, prawda? Pierwsza lekcja – ufaj ostrożnie...

PODSTAWY

Rozgrywka

Akcja dzieje się w fikcyjnym europejskim mieście Villedor i oferuje możliwość swobodnej eksploracji ogromnego, otwartego świata tej metropolii. Gracz może eksplorować zakamarki miasta w poszukiwaniu zasobów, aktywować wiatraki, które przyciągają ocalałych i kupców (którzy następnie tworzą osady), wchodzić w interakcję z różnymi frakcjami oraz podejmować decyzje mające realny wpływ na świat.

Niektóre decyzje otwierają lub zamykają obszary miasta, inne wzmacniają jedną frakcję kosztem drugiej. Aby poznać wszystkie możliwe ścieżki, którymi może podążać postać, trzeba wykonać wiele powtórzeń.

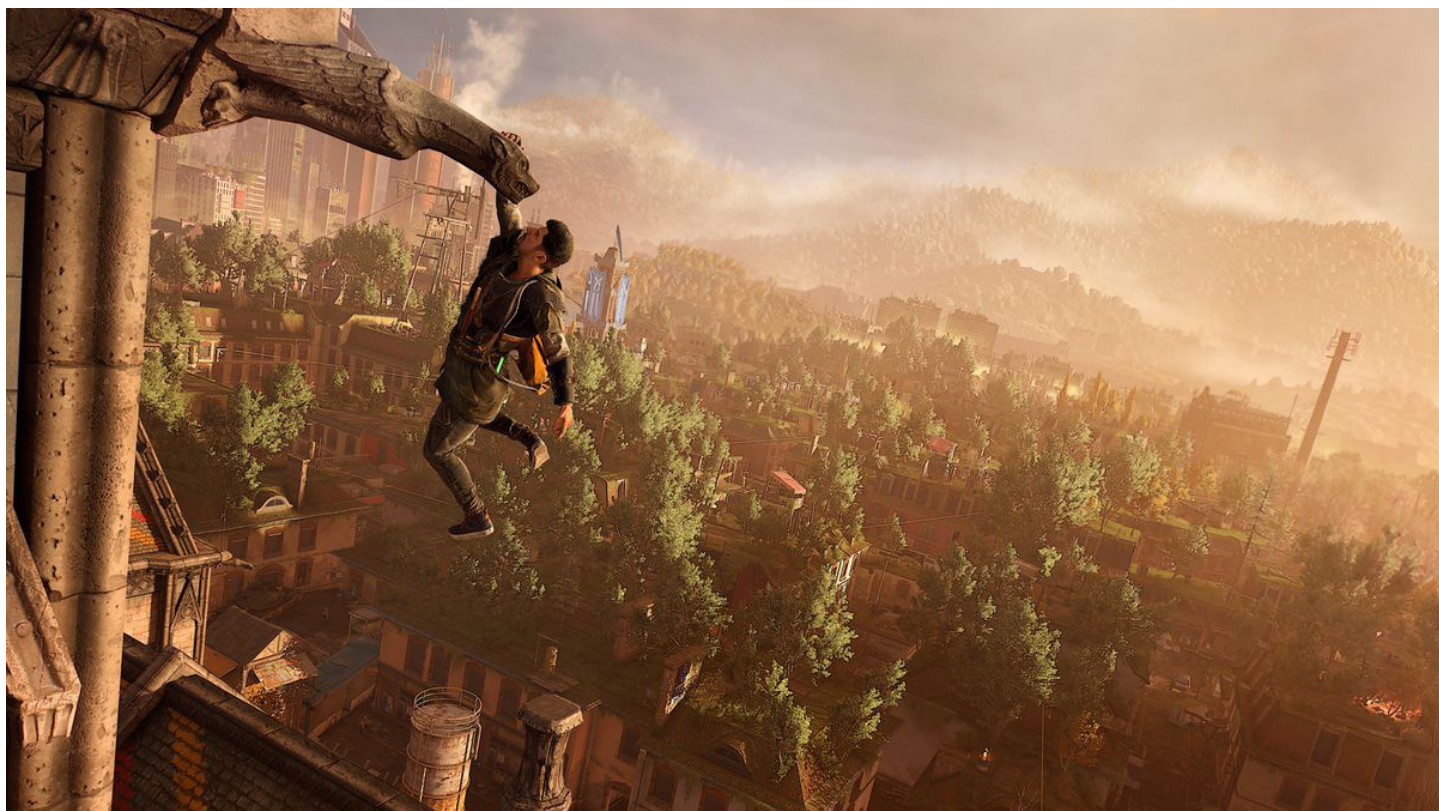


Walka

Zombie: Walka z zombie nie stanowi dużego problemu. Problem pojawia się wtedy, gdy zombie zaczynają atakować chmarą. Całe szczęście poruszają się wolno i potrafią wykonać tylko kilka ataków. Zwykle zombie próbują uderzyć ręką, a czasami rzucają się na postać i próbują ją ugryźć. Podczas walki wyświetlane są komunikaty QTE (quick time event), które ułatwiają uniknięcie znacznych obrażeń. Zombie nie są zręczne, więc świetnie nadają się do praktykowania odpierania ataku.

Ludzie: Walka z ludźmi jest nieco bardziej skomplikowana niż starcie z zombie. Wszyscy ludzie mają przy sobie broń i korzystają z niej bez wahania. Bandyci to jedyne postaci, które atakują bez ostrzeżenia, jednakże wszystkie napotkane osoby mogą mieć złe zamiary... należy więc zachować ostrożność w kontakcie z nimi.





Parkour

Parkour to zasadniczy element gry. Musisz nauczyć się freerunningu, i to szybko! Gra ułatwia naukę już na wczesnych etapach.

Sprint

Zanim rozpoczniesz freerunning, musisz się rozbiec. Całe szczęście to naprawdę łatwe. Po prostu brnij przed siebie, a po kilku sekundach zaczniesz biec sprintem. Następnie przejdziesz w tryb freerunningu i będziesz wykonywać wszystkie popisowe sztuczki.

Skakanie

Świat to prawdziwy plac zabaw! Kolejnym etapem freerunningu jest skakanie na wybranym obiekcie! Nie powinno Ci to zająć dużo czasu, bo świat jest pełen obiektów i budynków odpowiednich do tego celu. Skakanie na gzymsach lub dachach pozwoli Ci uzyskać pewną liczbę punktów parkourowych, więc zacznij je gromadzić!

Korzystanie z drabinek

Na dachach znajduje się kilka drabinek do wykorzystania. Pomagają one tylko w świecie gry. Nie wzbraniaj się przed skorzystaniem z nich, bo to świetny sposób na ożywienie kombinowanych umiejętności parkouru, a poza tym po pomyślnym wylądowaniu otrzymujesz miły bonusik.

Korzystanie z dźwigów

Biegając po Villedorze z pewnością zauważysz dźwigi budowlane z doczepionym obiektem. Jeśli pobiegiesz dalej, obiekt zacznie unosić się w przeciwnym kierunku. Skorzystaj z niego, aby wskoczyć na najbliższy dach lub gzyms, a zdobędziesz dużą liczbę punktów parkourowych (dzieje się tak również w przypadku zeskoków).

Drzewa umiejętności

Drzewa umiejętności w *Dying Light 2* podzielone są na dwie kategorie: „walka” i „parkour”. Wszystkie walki i wyczyny parkourowe wiążą się ze zdobyciem punktów. W porze nocnej zdobywane punkty ulegają podwojeniu, jednak w przeciwieństwie do pierwszej części będziesz potrzebować czegoś więcej niż punkty umiejętności, aby odblokować całe drzewo. W miarę odblokowywania zaawansowanych zdolności musisz podnosić poziom wytrzymałości i zdrowia. Umiejętności bojowe wiążą się z wymaganiami zdrowotnymi natomiast umiejętności parkouru wymagają określonego poziomu wytrzymałości.



- **Zdrowie:** Zwiększa odporność na obrażenia spowodowane upadkiem lub atakiem wrogów. Aby zwiększyć poziom zdrowia, znajdź 3 inhibitory i użyj ich w menu Umiejętności.
- **Nietykalność:** Zwiększa czas spędzany w ciemności. Nietykalność wzrasta automatycznie po każdym podniesieniu poziomu wytrzymałości lub zdrowia.
- **Wytrzymałość:** Umożliwia wspinanie się na wyższe poziomy i wydłuża walkę bez ryzyka utraty oddechu. Aby zwiększyć poziom wytrzymałości, znajdź 3 inhibitory i użyj ich w menu Umiejętności.

Walka: Walka i zabijanie wrogów zwiększa sprawność bojową. Bardziej zaawansowane ruchy to więcej punktów sprawności.

Parkour: Wyczyny takie jak skakanie, wspinaczka czy ślizganie się zwiększają sprawność parkourową. Podobnie jak w przypadku walki bardziej zaawansowane ruchy to więcej punktów sprawności.

Frakcje



Rozjemcy Rozjemcy to dawni żołnierze, którzy chcą wprowadzić rządy prawa i ład w nowym świecie. Prowadzą „zimną wojnę” ze swoim głównymi rywalami, Ocalałymi, i nieustannie toczą potyczki z Renegatami. Znani są ze swoich autorytarnych i agresywnych postaw.



Pielgrzymi: Pielgrzymi to grupa ocalałych wyrzutków, którzy krążą po świecie, pełniąc rolę kurierów; zapewniają jedyną realną formę komunikacji na duże odległości między istniejącymi osadami ludzi. Wielu ocalałych ma o nich złe zdanie, bo pojawiają się i odchodzą w szczególny sposób.



Renegaci: Renegaci to potężny, ale słabo zorganizowany bandycki kolektyw. Kradną, co mogą i niszczą wszystko i wszystkich, którzy staną im na drodze.



Ocaleli: Frakcja zorganizowana głównie wokół konieczności przetrwania, prowadząca zrównoważony styl życia i zorientowana na życie w społeczności. To jedna z największych frakcji w mieście, tworząca mało stabilne relacje z Rozjemcami, którzy uważają ich za niebezpiecznych i niegodnych zaufania.

Zakażeni

W *Dying Light 2* wprowadzono koncepcję cyklu życia zakażonych, co wskazuje na wieloetapowy przebieg infekcji.



Etap wirusowy: Etap wirusowy występuje u osób, które zostały ugryzione i zakażyły się niedawno, dzięki czemu nadal wykazują cechy człowieczeństwa. Są one niezwykle szybkie, bardzo niebezpieczne i za wszelką cenę unikają słońca.

Etap gryzienia: Po pewnym czasie osoby te zaczynają gryźć, więc stają się zwykłymi zombie. Będą starały się Cię pochwycić, są jednak wolne, więc łatwo odeprzeć ich ataki. Światło słoneczne wyrządza im krzywdę również na tym etapie.



Etap degeneracji: To ostatni etap rozwoju infekcji. Zombie zaczynają się rozkładać i dosłownie rozpadają się na kawałki. Im więcej słońca, tym mniej mają siły. Nie stanowią wielkiego zagrożenia, ale należy na nie uważać.

Niestabilni: Czasami ewolucja zmienia kierunek i wytwarza przedzakażonych. Są oni niezwykle niebezpieczni i zręczni, więc na początku najlepiej ich omijać, w przeciwnym razie ostrzegą innych zainfekowanych przebywających w okolicy. Jeśli jednak zdecydujesz się na walkę, przygotuj się na prawdziwe piekło.





Wytwórstwo

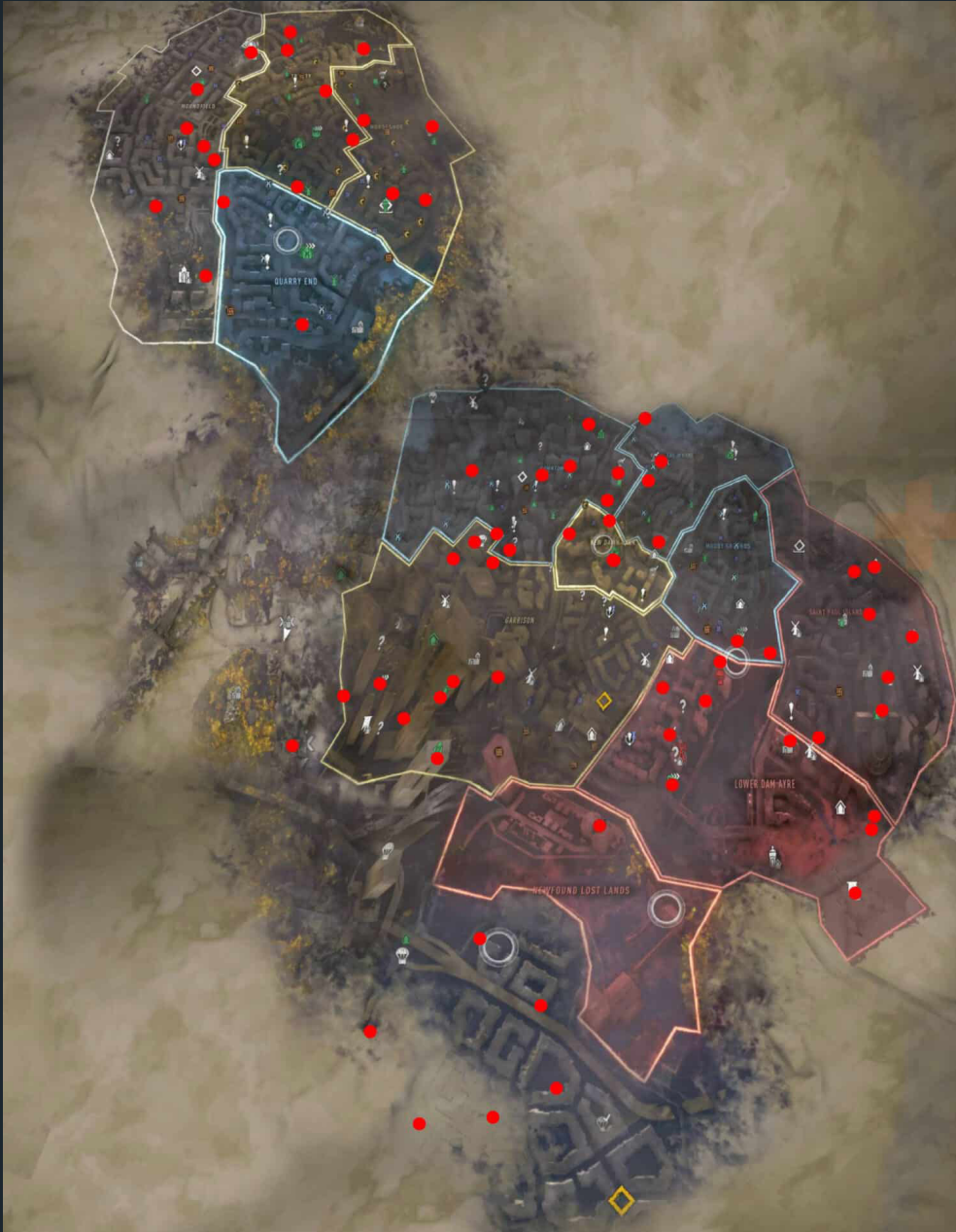
Wytwórstwo w *Dying Light 2* zaczyna się od planu. Plany i przepisy można wyświetlić w menu, w kategorii Wytwórstwo. Każdy przepis na liście obejmuje wymagane części i składniki, które wyświetlają się po przesunięciu nad nimi kursora.

Skorzystaj z jak największej ich liczby! W każdym regionie Villedoru znajdują się centra, w których można odpocząć, akceptować wyprawy i handlować. Jednym ze sprzedawców jest Rzemieślnik, wskazany za pomocą ikony klucza i młota. Znajdź go, a będziesz mógł wydać pieniądze ze Starego Świata na plany.

LOKALIZACJA
LOKALIZACJA
LOKALIZACJA
LOKALIZACJA

Środowisko

Mapa jest mniej więcej cztery razy większa niż w poprzedniej części, a gracz może podróżować do głównych centrów w każdej lokalizacji dzięki funkcji szybkiej podróży.



Lokalizacje

Stary Villedor

Trinity | Horseshoe | Quarry End | Houndfield

Centralna pętla

Downtown | Garrison | The Wharf | Muddy Grounds | New Dawn Park | Saint Paul Island
| Lower Dam Ayre | Newfound Lost Lands

Przedmioty

Broń

Broń w *Dying Light 2 Stay Human* wiąże się z 5 różnymi poziomami rzadkości: powszechnym, rzadkim, epickim, legendarnym i złotym. Każdy oręż tworzony jest losowo, więc żadna broń nigdy nie będzie taka sama.



Broń obuchowa

Kije | Pałka policyjna | Laska |
Długa laska | Młot | Maczuga | Długa maczuga |
Maczuga dwuręczna | Kastety

Broń sieczna

Maczeta | Topór | Topór dwuręczny |
Długi topór | Długi miecz | Miecz dwuręczny | Długi oręż

Broń miotająca

Łuk | Kusza PK | Spluwa

Broń improwizowana

Potłuczona butelka | Cegła | Włócznia miotana
| Zbiornik z propanem | Działo PK

Wyposażenie

Wypatruj nowego sprzętu, zwłaszcza tego, który może zapewnić Ci dodatkową ochronę przed obrażeniami, wzmocnienie i stylowy wygląd. Podobnie jak broń sprzęt jest tworzony losowo, co oznacza, że nigdy nie znajdziesz tego samego łupu dwa razy – innymi słowy nie odradza się on.

Nakrycie głowy | Pokrycie klatki piersiowej | Rękawice | Naramienniki | Jogger | Tenisówki



Dostępne są cztery klasy sprzętu, a każda zapewnia unikalne wzmocnienie:

Sprzęt na czołg: zwiększa statystyki ataku, np. zwiększa obrażenia (zwłaszcza podczas ataku z użyciem broni dwuręcznej) i odporność na obrażenia. Niestety, często obniża ogólną wytrzymałość.

Sprzęt leśniczego: zwiększa obrażenia spowodowane bronią miotaną i wytrzymałość, a także poprawia wyczyny parkourowe, instynkt przetrwania i inne zdolności niezwiązane z walką.

Sprzęt awanturnika: zwiększa zadawane obrażenia (zwykle za pomocą broni jednoręcznej), odporność na obrażenia oraz szybkość odzyskiwania punktów wytrzymałości, chociaż statystyki nie są tak wysokie jak w przypadku klasy czołgu czy leśniczego.

Sprzęt medyka: zapewnia bonus za obrażenia spowodowane wyczynem parkourowym oraz regenerację wytrzymałości, a także wzmocnienie związane z tempem odzyskiwania zdrowia i odpornością na obrażenia.

Materiały eksploatacyjne

Dostępna jest cała gama materiałów eksploatacyjnych, które umożliwiają odzyskanie zdrowia, wzmagają odporność na podstawowe zagrożenia oraz zwiększają czasomierz nietykalności. Materiały te można kupić u handlarzy, otrzymać jako nagrodę za wykonanie misji, zabrać ze skrzyni GRE lub po prostu wytworzyć.



Medycyna: częściowo uzdrawia Aiden



Apteczka wojskowa: znacząco poprawia stan zdrowia Aiden



Wzmacniacz regeneracji: tymczasowo regeneruje zdrowie Aiden



Wzmacniacz nietykalności: umożliwia Aidenowi odzyskanie znacznej liczby punktów nietykalności



Grzybki UV: umożliwiają Aidenowi odzyskanie niewielkiej liczby punktów nietykalności



Wzmacniacz wytrzymałości: tymczasowo zmniejsza liczbę otrzymywanych przez Aiden obrażeń



Wzmacniacz odporności: tymczasowo zwiększa maksymalny poziom wytrzymałości Aiden



Wzmacniacz mięśni: tymczasowo zwiększa obrażenia spowodowane bronią ręczną



Wzmacniacz umiejętności pływania: zwiększa pojemność płuc, dzięki czemu Aiden może przebywać pod wodą przez dłuższy czas



Wzmacniacz ognioodporności: zwiększa odporność Aiden na ogień



Wzmacniacz odporności na trucizny: zwiększa odporność Aiden na trucizny



Wzmacniacz odporności na elektryczność: zwiększa odporność Aiden na elektryczność

WNIOSKI

Świat gry jest naprawdę ponury, ale zapewnia wielogodzinną eksplorację. Ten przewodnik pomoże Ci grać bez ograniczeń w miarę jak rozwija się opowieść, a postać podejmuje decyzje!