

poradnik do gry
**Aliens: Colonial
Marines**

Poradnik zawiera 238 stron i 485 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Aliens Colonial Marines

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

(c) 2013 GRY-Online S.A.

Producent Gearbox Software, Wydawca SEGA, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Sterowanie	6
PC	6
Xbox 360	8
PlayStation 3	11
Misja 1: SOS	14
Pomóż O'Nealowi w ewakuacji	14
Znajdź zaginionych marines	16
Odetnij Keyesa	18
Zabij ksenosy	19
Odetnij Keyesa (część 2)	20
Odzyskaj czarną skrzynkę Sulaco	21
Wycofaj się na Sephore	24
Chroń Keyesa łamiącego zabezpieczenia	26
Wycofaj się na Sephore (część 2)	27
Dostań się do ładowni i pomóż ewakuować rannych	28
Chroń O'Neala otwierającego wyjście	33
Dostań się do ładowni i pomóż ewakuować rannych (część 2)	34
Dostań się do sterowni, żeby oczyścić okolicę z ksenosów	35
Misja 2: Bitwa o Sulaco	37
Oczyść pokład dowodzenia i przerwij atak na Sephore	37
Odnajdź Bellę	39
Użyj ładownika, by otworzyć wyjście	40
Odnajdź Bellę (część 2)	41
Przejdź przez sekcję inżynierską na pokład dowodzenia	45
Zabezpiecz pokład dowodzenia i przerwij atak na Sephore	52
Zajdź wieżyczki z flanki i wyłącz je	53
Zabezpiecz pokład dowodzenia i przerwij atak na Sephore (część 2)	54
Zniszcz systemy uzbrojenia Sulaco i powstrzymaj atak na Sephore	55
Misja 3: Upadek Sulaco	56
Przedostań się do ładownika i ucieknij z Sephory	56
Obejdź zabezpieczenia	62
Przedostań się do ładownika i ucieknij z Sephory (część 2)	63
Uzbrój awaryjne zwalniacze	68
Użyj dźwigu, żeby utworzyć przejście do awaryjnego zwalniacza	70
Uzbrój awaryjne zwalniacze (część 2)	71
Wejdź do ładownika, żeby uciec z Sephory	72
Misja 4: Pogrzebane nadzieje Hadley's Hope	73
Odnajdź Hadley's Hope	73
Ruszaj na górę, do bazy wypadowej	74
Wysłuchaj rozkazów Cruza	75
Rozmieść czujniki ruchu, by zabezpieczyć obszar	76
Włącz ponownie czujnik w kostnicy	78
Wracaj do bazy	79
Odzyskaj wieżyczkę strażniczą, by bronić bazy wypadowej	81
Rozstaw wieżyczkę strażniczą, by bronić bazy wypadowej	82
Wysłuchaj rozkazów Cruza	83
Weź smartgun	84
Dostań się do wieży przekaźnikowej i odnajdź Bellę oraz Reid	85

Misja 5: Kruk	90
Uciekaj	90
Wydostań się z kanałów	92
Znajdź windę	98
Dostań się do wieży przekaźnikowej i odnajdź Bellę oraz Reid	100
Uratuj Reid	102
Eskortuj Reid do wieży przekaźnikowej i nawiąż łączność	103
Chroń Reid podczas próby nawiązania łączności	104
Spotkaj się z Bellą i Reid w bazie wypadowej	105
Odnajdź O'Neala	108
Użyj ładownika, by pokonać ksenomorfa	110
Misja 6: Dla Belli	112
Przedostań się do stacji Weyland-Yutani, by uratować Bellę	112
Odnajdź spis personelu	118
Zajdź wieżyczki z flanki i wyłącz je	119
Odnajdź spis personelu (część 2)	121
Uciekaj do windy z Bellą i O'Nealem	122
Misja 7: Jeden pocisk	125
Przedostań się do stacji Weyland-Yutani, by uratować Bellę	125
Uratuj Bellę	130
Znajdź i uratuj pojmanego marine	131
Dotrzyj do modułu zasilania i wyłącz go	137
Zapędź transporter pod ładunek dźwigu	140
Użyj dźwigu, żeby spuścić ładunek na transporter	141
Dotrzyj do modułu zasilania i wyłącz go (część 2)	143
Znajdź i wyłącz 3 ogniwa, żeby odciąć zasilanie	145
Wróć do sterowni modułu, żeby go wyłączyć	148
Misja 8: Wał obronny	149
Odnajdź więźnia w module bezpieczeństwa	149
Znajdź i uratuj pojmanego marine	150
Odnajdź więźnia we wraku	154
Uratuj pojmanego marine	158
Misja 9: Nadzieje w Hadley's Hope	161
Dostań się do bazy wypadowej i pomóż odeprzeć atak	161
Dotrzyj do bazy i uratuj ocalałych marines	163
Spotkaj się z Cruzem na dole	166
Dotrzyj do stacji pojazdów i przygotuj się do obrony	167
Przygotuj systemy obronne	168
Dotrzyj do lądowiska, żeby Reid mogła wystartować	171
Odłącz przewody paliwowe lądownika	175
Zabij pozostałe ksenosy	177
Misja 10: Wrak odzyskany	178
Dotrzyj do statku i nie daj mu wystartować	178
Przywróć zasilanie w windzie	181
Usuń wydzielinę	182
Dotrzyj do statku i nie daj mu wystartować (część 2)	183
Zniszcz działa przeciwlotnicze (1 z 3)	185
Zniszcz działa przeciwlotnicze (2 z 3)	187
Zniszcz działa przeciwlotnicze (3 z 3)	190
Pomóż rozbitkom z lądownika odeprzeć ksenosy	193
Przetrwaj gniew królowej	196
Dotrzyj do statku i nie daj mu wystartować (część 3)	198
Misja 11: Dom	201
Pokonaj królową	201

Sekrety _____	206
Nieśmiertelniki _____	206
Nagrania _____	224
Legendarne bronie _____	230
Odblokowywanie i ulepszanie broni _____	233
Zaliczanie wyzwań _____	235
Osiągnięcia _____	236

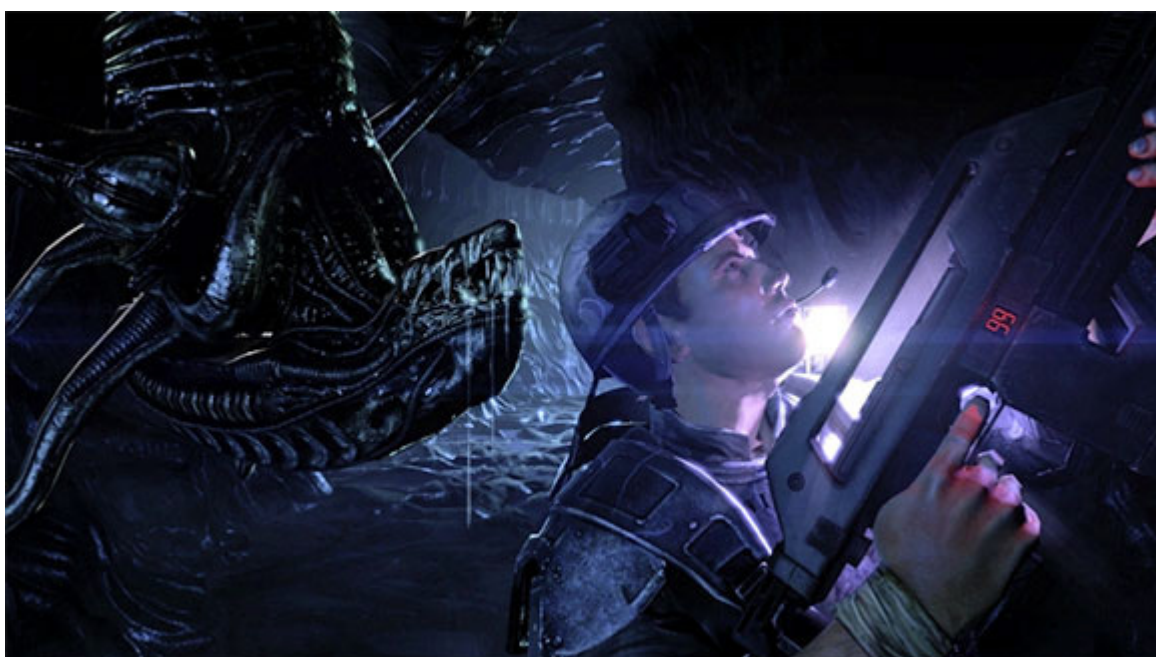
Wydawnictwo GRY-Online S.A.
ul. Gabrieli Zapolskiej 16A, 30-126 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2012 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.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Aliens: Colonial Marines* zawiera bardzo szczegółowy **opis przejścia jej wszystkich jedenastu misji**. W omówieniu każdego z etapów znalazły się informacje na temat **wykonywania powierzonych zadań, skutecznego eliminowania ksenomorfów i wrogo nastawionych postaci oraz odnajdywania sekretnych przedmiotów (nieśmiertelniki, nagrania, legendarne bronie)**. "Znajdźki" zostały także szczegółowo przedstawione w końcowej części poradnika, co może okazać się pomocne w szybkim zlokalizowaniu brakujących sekretów.



Uwagi wstępne

Poradnik omawia rozgrywkę jednoosobową, czyli z partnerami z drużyny sterowanymi w całości przez sztuczną inteligencję. W przypadku zdecydowania się na zabawę w kooperacji niektóre bitwy z oczywistych względów mogą mieć inny przebieg, albowiem wszystko jest w tym przypadku uzależnione od umiejętności i decyzji podejmowanych przez pozostałych graczy.

Większość standardowych przedmiotów, czyli fragmentów pancerza, apteczek oraz amunicji, pojawia się w losowych miejscach. Poradnik nie podaje w rezultacie ich szczegółowych lokalizacji i oznacza to, że we własnym zakresie należy badać każdy nowo odblokowany obszar.



















Wszystkie odnajdywane w grze sekretne obiekty dla ułatwienia oznaczone zostały w poradniku kolorem **zielonym**. Dotyczy to mianowicie nieśmiertelników poległych marines, nagrań (dzienników audio) oraz tzw. legendarnych przedmiotów. Swoje postępy w odnajdywaniu sekretów możesz na bieżąco śledzić, wywołując ekran z aktualnymi celami misji. Dodatkowo po zakończeniu każdej głównej misji wyświetlane są kompletne statystyki.

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

Sterowanie

P C

Marines

	Poruszanie się		Załączenie latarki
	Bieg		Wybranie broni taktycznej
	Rozglądanie się		Wybranie broni krótkiej
	Atak wręcz		Wykrywacz ruchu
	Skok		Celowanie
	Kucanie		Strzał pomocniczy (alternatywny ostrzał)
	Interakcja; przeładowanie broni		Strzał podstawowy
	Wybranie następnej broni		Wyświetlenie celów misji i tabeli wyników
	Obelga		Zatrzymanie gry

Ksenomorfy

	Poruszanie się		Użycie zdolności
	Bieg		Chodzenie po ścianach
	Skok		Atak pomocniczy
	Wykończenie		Atak podstawowy
	Interakcja		Wyświetlenie celów misji i tabeli wyników
	Wymierzony skok		Zatrzymanie gry
	Syk		