

Aliens Dark Descent
poradnik do gry

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Aliens: Dark Descent

autor: Jacek Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-923-7

Producent Tindalos Interactive, Wydawca Focus Entertainment / Focus Home Interactive.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Porady _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Porady na start _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
FAQ - pytania i odpowiedzi _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Opis przejścia _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
I. Przebudzenie _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
II. Reaktor _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
III. Pierwszy spacer kosmiczny _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
IV. Centrala _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
V. Drugi spacer kosmiczny i nadanie wiadomości _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
VI. Druga stacja _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
VII. Jim Elias _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
VIII. Procedura zrzutu i powrót na ziemię _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Sekrety i znajdzki _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Pliki SAM _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Aneks _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Trofea _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Wymagania sprzętowe _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Sterowanie _____	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Niniejszy poradnik do gry *Aliens Dark Descent* pomoże Wam w przetrwaniu koszmaru z udziałem ksenomorfów na planecie Lethe. Przygotowaliśmy podpowiedzi **jak utrzymywać marines przy życiu** i jak poprawnie zarządzać bazą, porady na temat dobierania **najlepszych klas postaci** i **dowodzenia oddziałem marines**, **opisy przejścia** wszystkich zadań fabularnych oraz lokalizacje **sekretów i znajdziek**. Dodatkowo uzyskacie informacje m.in. na temat długości kampanii oraz tego jak ukończyć grę w 100% i jak zdobyć **wszystkie trofea** łącznie z platyną.

Zawartość poradnika

Nasz poradnik do gry *Aliens Dark Descent* otwierają **porady na start**, z których dowiedzie się ważnych rzeczy o reagowaniu na zagrożenia, wydawaniu poleceń czy poprawnym zużywaniu zapasów i zaliczaniu celów misji. Oprócz tego w rozdziale na temat podstaw gry opisaliśmy **wszystkie poziomy trudności**, **wszystkie bronie i umiejętności**, najważniejsze elementy **interfejsu użytkownika** oraz główne odmiany przeciwników.

W rozdziale FAQ odpowiadamy na **najczęściej zadawane pytania**. Możecie się dowiedzieć m.in. czy można **całkowicie zatrzymać grę**, **jak zapisywać postępy**, **jak leczyć i wskrzeszać marines**, czy trzeba **ścigać się z upływającym czasem**, jak poprawnie odczytywać informacje z **detektora ruchu**, jak pozyskać **broń smartgun**, jak otwierać **zamknięte przejścia** czy jak **reagować na wysoki poziom stresu** u podwładnych.

W **opisie przejścia gry** znajdziecie solucję do wszystkich misji fabularnych, w której omówiliśmy **główne i opcjonalne cele**, a także rekomendowane taktyki i optymalne ścieżki do lokacji fabularnych. W poradniku nie pominęliśmy **sekretów i znajdziek** - dowiedzie się gdzie poukrywano sekretne przedmioty i jak zbadać dostępne lokacje w 100%.

Główne rozdziały uzupełnia przede wszystkim **poradnik trofeowy** z opisem jak zdobyć 100% osiągnięć i platynowe trofeum. Na osobnych stronach opisaliśmy m.in. **sterowanie**, **wymagania sprzętowe**, **długość gry**, dostępność **multiplayera i coopa** oraz to **czy gra nawiązuje do filmów** z serii *Obcy*.

Szybkie porady na start

1. **Reagujcie na wskazania detektora ruchu.** Jest to kluczowe w przygotowaniu się na ataki ze strony ksenomorfów i innych przeciwników.
2. **Regularnie korzystajcie z aktywnych umiejętności.** Możecie m.in. postawić ogień zaporowy czy wykonać silny ostrzał ze strzelby. Zużywają one punkty dowodzenia, ale te samoczynnie odnawiają się.
3. **Dążcie jak najczęściej do działań z ukrycia.** Przystępowanie do walk z ksenomorfami wystawia marines na ryzyko utraty życia i może zwiększać poziom agresywności kolejnych ataków potworów.
4. **Przeszukujcie pojemniki i zwłoki.** Możecie przy nich odnajdywać przydatne zapasy i w niektórych przypadkach będą to także unikalne sekrety i znajdzki.
5. **Zabierajcie na misje marines z różnych klas.** Każda z 5 klas żołnierzy specjalizuje się w jakiejś dziedzinie (np. medyk) i jej zdolności mogą być bardzo pomocne w zwiększaniu zdolności drużyny i utrzymywaniu jej przy życiu.

Więcej wskazówek i podpowiedzi zamieściliśmy na osobnej stronie: [Porady na start](#).

Podstawy

1. Poziomy trudności - Na stronie znajdują się informacje na temat **wszystkich ustawień stopnia trudności**. Dowiedcie się też czy w *Aliens Dark Descent* są **permanentna śmierć i poziom Ironman** znany z innych gier taktycznych.
2. Najlepsze umiejętności - Przygotowaliśmy **listę najbardziej przydatnych umiejętności**, z których mogą korzystać dowodzeni marines.
3. Najlepsze bronie - Na stronie znajduje się **zestawienie najlepszych broni** - głównych, podręcznych oraz unikalnych.
4. Transporter zwiadowczy i M577 - Opisaliśmy **odblokowanie 2 różnych pojazdów opancerzonych**, a także ich główne zastosowania w grze.
5. Odliczanie do porażki - Opracowaliśmy opis **licznika przegrania kampanii**, a także informacje jak zarządzać liczbą dostępnych dni na ukończenie gry.
6. Nowa gra plus i endgame - Ze strony dowiedcie się **czy jest tryb NG+** oraz **czy można grać dalej po głównej fabule** po to żeby powrócić do pominiętych rzeczy.
7. Lista misji - Na stronie są informacje o **zaliczaniu misji fabularnych**, a także o wykonywaniu **głównych i opcjonalnych celów misji**.

FAQ

1. Czy jest aktywna pauza? - Na stronie wyjaśniamy czy **spowolnienie upływu czasu** w trakcie walk jest jedyną dostępną funkcją. Może to być istotne osób, które chcą na spokojnie wydawać polecenia po **zatrzymaniu rozgrywki**.
2. Czy można zapisywać grę? - Opisaliśmy na jakich zasadach działa zapisywanie postępów, **czy są manualne sejwy** oraz czy sama gra może ograniczać zapisywanie rozgrywki.
3. Jak wydostać się z ładowni? - Strona opisuje pierwszy cel misji z prologu, w którym Hayes może zginąć. Dowiedcie się **jak uciec z ładowni** oraz **jak zaspawać śluzę** żeby powstrzymać ksenomorfa.
4. Jak uciec z serwerowni? - To najtrudniejszy moment w prologu. Podpowiadamy **jak poprawnie skradać się i unikać wykrycia przez ksenomorfa**, a także jak bezpiecznie dotrzeć do wyjścia z serwerowni.
5. Jak stworzyć schron? - Możecie dowiedzieć się **jak odblokowywać kryjówki dla oddziału** oraz jakie najważniejsze funkcje spełnia każdy schron utworzone na mapie.
6. Jak odeprzeć zmasowane natarcie? - Wyjaśniamy **kiedy dochodzi do ataków grup ksenomorfów**, a także jak poprawnie bronić się w trakcie walk z potworami.
7. Jak zresetować poziom agresji? - Znajdziecie odpowiedź **jakie akcje zwiększają poziom agresji obcych**, jakie są jego krytyczne punkty i jak przywrócić agresję ksenomorfów z powrotem do zera.
8. Jak zwiększyć wielkość oddziału? - Czterech marines to domyślna wielkość oddziału, ale z naszego poradnika dowiedcie się **jak maksymalnie powiększyć drużynę** i podróżować z większą liczbą żołnierzy.
9. Czy można grać obcymi? - Na stronie odpowiadamy na proste pytanie **czy autorzy przygotowali kampanię ksenomorfów** i możliwość kontrolowania obcych.
10. Jak obrócić działko strażnicze? - Rozwiązaliśmy pozornie trudny problem **ustalenia pola rażenia działka** po to żeby zwiększyć jego zdolności obronne.
11. Jak zmienić wygląd marines? - Możecie dowiedzieć się **czy jest kreator postaci** oraz czy są dostępne opcje **wyboru innej płci i elementów wyglądu** żołnierzy z drużyny.
12. Jak pozbyć się traumy? - Na tej stronie informujemy **kiedy pojawiają się trauma i negatywne statusy** oraz jakie są sposoby na to żeby je wyeliminować.
13. Jak odblokować smartguna? - Z opisu dowiedcie się kiedy można wejść w posiadanie kultowej broni **M56 Smart Gun**, a także którzy członkowie drużyny mogą korzystać ze smart guna.
14. Jak działa detektor ruchu? - Zamieściliśmy proste wyjaśnienia **jak odczytywać wskazania detektora ruchu**, który może śledzić ksenomorfy oraz inne potencjalne zagrożenia dla sterowanego oddziału.
15. Jak uzupełniać amunicję? - W osobnych podpunktach wyjaśniliśmy jak wymuszać **przeładowania broni** oraz jak zarządzać **magazynekami amunicji** w ramach danej misji.

16. Jak powrócić do dowódcy oddziału? - To strona z prostą odpowiedzią na pytanie **jak wycentrować kamerę na dowódcy**, by szybko powrócić do śledzenia poczynąń oddziału marines.
17. Jak używać snajperki? - Na stronie opisaliśmy **odblokowanie i używanie karabinu snajperskiego**. Dowiedcie się też **jak zainstalować tłumik** do cichych ataków.
18. Czy uratować Roberta, Lise i Drake'a? - Opisaliśmy **ważne wybory z misji 6**. Dowiedcie się **czy zabrać ocalałych na USS Otago** i jakie są konsekwencje zabrania zdrajcy.
19. Jak rzadziej ginąć? - Na stronie znajdują się różnorakie **porady o utrzymaniu marines przy życiu**, by kończyć wszystkie misje w pełnym składzie.
20. Jak dotrzeć do procesora atmosferycznego? - Opisaliśmy **główny cel z misji 6**, który zawiera **rekomendowaną trasę podróży** do procesora.
21. Co oznacza Zabij drania? - Ta strona opisuje **komendy pojawiające się nad przeciwnikami** oraz ich zastosowanie w trakcie rozgrywki.

Zarządzanie bazą

1. USS Otago - Dowiedcie się kiedy można uzyskać dostęp do **statku USS Otago** będącego bazą wypadową i jakie są **główne pomieszczenia w bazie**.
2. Projekty badawcze - Na stronie wyjaśniamy **jak prowadzić projekty badawcze** oraz jakie profity można dzięki temu uzyskiwać.
3. Klasy marines - Na stronie opisaliśmy **wszystkich 5 głównych klas żołnierzy** wraz z ich unikalnymi umiejętnościami. Dowiedcie się też **jak odblokować opcję wybierania klas** dla marines z oddziału.

Sekrety i znajźki

1. Ksenotechnologia - Na stronie są informacje o **lokalizacji wszystkich projektów ksenotechnologii**. Dowiedcie się też jakie oferują bonusy po zbadaniu ich w laboratorium w bazie.

Bossowie

1. Królowa obcych w Dead Hills - Na stronie opisaliśmy **starcie z pierwszą królową**. Jest ona pierwszym dużym bossem gry pokonywanym w kolonii w misji 1.
2. Królowa obcych w Berkley's Docks - Strona opisuje **pokonanie drugiej królowej**, która pojawia się w misji 2 w magazynie.
3. Królowa obcych w Protokół jądrowy - Z **trzecią królową obcych** musicie mierzyć się na Pioneer Station w misji 5.
4. Królowa obcych w Atmosferyczny koszmar - W misji 6 musicie dotrzeć do piwnicy i podnieść mosty, dzięki czemu wkroczycie do legowiska **czwartej królowej**.
5. Królowa obcych w Strefa ewakuacji - Na tej stronie znajduje się opis opcjonalnej konfrontacji z **piątą królową obcych** z misji 8.
6. Królowa obcych w Podstępna Pryce - W misji 10 możecie zbadać uliczki Jackson's Landing i spotkanie na powierzchni **szóstą królową**.
7. Królowa obcych w Wykopalisko Olduvai - **Ostatnia siódma królowa** ma swoje legowisko w kopalni w misji 11 i dowiedcie się jak ją zabić.
8. Finałowy boss - Z tej strony dowiedcie się kim jest końcowy boss, **jak spowalniać bossa i czy można go pokonać**, a także jak uciec z jaskiń okupowanych przez ksenomorfy.

Wymagania sprzętowe PC

Poniżej znajdują się minimalne wymagania *Aliens Dark Descent*:

1. **Procesor:** AMD FX-6300 / Intel Core i3-6100
2. **Pamięć RAM:** 8 GB
3. **Karta graficzna:** AMD Radeon R9 380 / NVIDIA GeForce GTX 960 3 GB VRAM
4. **System operacyjny:** Windows 10 / 11
5. **Miejsce na dysku:** 60 GB
6. **DirectX:** 12

Więcej informacji na ten temat znajdziecie na osobnej stronie naszego poradnika: [Wymagania sprzętowe](#).

Długość gry

Aliens Dark Descent jest produkcją na **co najmniej 25 godzin**, przy czym na czas spędzony z tą grą w dużym stopniu wpływają ustawiony poziom trudności (może być ciężko już nawet na normalnym) oraz chęć eksploracji w 100% wszystkich map.

Po więcej informacji ile czasu zajmuje przejście gry zajrzyjcie na stronę: [Długość gry](#).

Trofea / Osiągnięcia

W grze *Aliens Dark Descent* możecie odblokować łącznie **46 trofeów** i niektóre z nich są bardzo wymagające, wymuszając m.in. ukończenie gry na najwyższym poziomie trudności.

Wszystkie dostępne osiągnięcia i warunki do zdobycia platyny opisaliśmy na stronie: [Poradnik trofeowy](#).

Spolszczenie, polska wersja językowa

Gra *Aliens Dark Descent* posiada **kinową polską wersję językową** i polski język obejmuje interfejs, tekst na ekranie i napisy pod kwestiami dialogowymi. Dubbing jest dostępny w języku angielskim.

Więcej informacji o dostępnych językach znajdziecie na osobnej stronie: [Polska wersja językowa](#).

Data premiery

Gra *Aliens Dark Descent* ukazała się **20 czerwca 2023 roku** jednocześnie na wszystkie platformy, tzn. na PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S oraz Xbox Series X. Wersji na konsolę Switch nie ma w planach wydawniczych.

Podstawy

Porady na start

Aliens Dark Descent to taktyczna strategia, w której łatwo możecie doprowadzić do przegrania kampanii nawet na normalnym poziomie trudności. Na tej stronie poradnika znajduje się specjalnie opracowany **zestaw porad na start**. Skupiliśmy się na najważniejszych kwestiach pod kątem przetrwania, utrzymywania drużyny w dobrym stanie i poprawnej eksploracji kolejnych map.

Używajcie schronów do odpoczynku i zapisania postępów



Na mapach odwiedzanych lokacji są pomieszczenia z **zieloną ikoną domu**. Możecie tworzyć z nich schrony dzięki **zaspawaniu wszystkich ich wejść** (najlepiej wybierać te z 1 wejściem). Umożliwi to **opcję odpoczynku**, dzięki której:

1. O maksymalnie 100 punktów **zmniejszy się stres** u marines z oddziału. Wysoki poziom stresu może obniżyć ich sprawność na polu bitwy i nakładać na nich negatywne cechy.
2. **Zapisane zostaną postępy**, tzn. gra utworzy nowy automatyczny zapis.
3. Usunięte zostaną wybrane negatywne stany, jak np. krwawienie.

Więcej informacji o korzystaniu z kryjówek jest na osobnej stronie [Jak stworzyć schron?](#)