

Star Trek Deep Space Nine:

The Fallen

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Porady	4
WORF	5
Marauders	5
Jeraddo Mines	7
Jeraddo Temple	9
DS9 Betrayal	11
SRIII Surface	14
SR III Ulysses	16
Inside Ulysses	17
Prison Camp	19
Arduria	20
Hass'Terral Surface	23
Hass'Terral Compound	24
Hass'Terral Research Center	26
DS9 Battle	28
SISKO	30
Bajoran Transport	30
Bajoran Transport 2	32
Jeraddo Mines	34
Jeraddo Temple	36
DS9 Betrayal	38
SRIII	40
Inside the Ulysses	42
Arduria	44
Escape from Arduria	46
Escape from Arduria part II	47
Taking back Defiant	48
Taking back Defiant II	50
Hass'Terral Surface	51
Inside The Compound	52
Inside The Lab	53
DS9 Battle	54
KIRA	56
Bajor	56
Jeraddo Mines	58
Jeraddo Temple	59
DS9 Betrayal	60
USS Defiant	62
Arduria	63
Hass'Terral Base	66
Hass'Terral Labs	68
DS9 Pylon 2	69

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

Drogi graczu, witaj w nieoficjalnym poradniku GRY-OnLine do gry *Star Trek: Deep Space Nine The Fallen*. Mam nadzieję, że opis poziomów pomoże Ci ukończyć grę wszystkimi postaciami. Każda z nich ma do wykonania kilkanaście misji, na kilku planetach dosyć różniących się od Siebie. *The Fallen* to gra nastawiona na akcję, podobna do takich tytułów jak *Jedi Outcast*, *Tomb Raider* lub *Max Payne*. Znajdziecie tu również kilka łamigłówek, które uruchomią wasze szare komórki. Ze swojej strony polecam przejście gry kolejno: Worfem, Sisko i Kirą. Poradnik został oparty właśnie o tą kolejność. Zapytasz pewnie: dlaczego tak zrobiłem pomimo ustalonej kolejności w głównym menu gry? Spowodowane jest to tym, że misje Worfa w większości rozwiązujemy siłowo. Tam też uczymy się podstawowych czynności, sztuczek, które w późniejszych etapach gry będą niezwykle użyteczne. Kierując Sisko należy mieć na uwadze, że jest to postać niezwykle wszechstronna, lubiąca zarówno walkę kontaktową jak i zagadki logiczne. Kira to uosobienie inteligencji, sprytu i kreatywności. Jej misje są moim zdaniem najbardziej grywalne i wciągające. Dlatego radzę zostawić sobie je na koniec. Nie oznacza to jednak, że reszta postaci ma misje nudne i nieciekawe. Warto dodać, że w większości przypadków losy powyższej trójki bohaterów splatają się ze sobą w trakcie zadań. Pomimo nienajlepszej już dzisiaj oprawy graficznej, gra dalej ma w sobie to „coś”. A jej cena (liczona w paru złotych na aukcjach internetowych) dodatkowo zachęca do zakupu osoby posiadające słabsze komputery.

Jak odczytywać zdjęcia? Przy opisie poziomów **[1]** dotyczy zdjęcia po lewej, natomiast **[2]** zdjęcia po prawej. Jest kilka przypadków z 3 zdjęciami z danej sytuacji, wtedy opis do kolejnej fotki wygląda tak **[3]**. Pogrubiłem też kilka ważniejszych fragmentów rozgrywki. Jeżeli masz jakieś trudności w grze oprócz wymienionych w poradniku, polecam poniższy zestaw rad, które na pewno zwiększą twoje szanse na sukces. Pozdrawiam i życzę miłego grania!

Adam „eJay” Kaczmarek

Porady

- Amunicji szukaj w różnych zakamarkach, skrzyniach lub magazynach. Do lepszej penetracji pomieszczeń używaj trikodera.
- Jeżeli nie wiesz jak wygląda twój cel, zajrzyj do menu „Cele Misji”.
- Do celu pomoże ci dojść trikoder, który za pomocą czerwonych strzałek oznaczy Ci drogę.
- Każda z postaci ma tzw. alternatywną broń nie wymagającą amunicji. Jest to o tyle cenne, że pozostałe bronie nie gromadzą dodatkowych magazynków. Sisko i Kira mają więc po pistolecie fazerowym, a Worf duży miecz klingoński.
- Występują 4 podstawowe grupy wrogów: Grigari (na początku i końcu), Jem’Hadar (w środku fabuły), Kardasjanie (na końcu) oraz grupa przeciwników pośrednich np. latające drony, pająki, ważki i inne owady potrafiące kąsać.
- Grigari posiadają pancerz ochronny. Jeżeli grasz Worfem to używaj miecza, natomiast Sisko i Kira poradzą sobie sztuczką z fazerem.
- Przed kampanią przejdź obowiązkowo trening, w którym poznasz tajniki fazera, naucz się sztuczki z pokonywaniem generatora pola.
- Nie zdarzyło mi się, abym musiał wzywać amunicję od O’Brien’a w trakcie misji. Ta opcja jest całkowicie zbędna.
- Jem’Hadar potrafią stać się niewidzialni. Eliminuj ich z dystansu snajperką, bądź poczekaj aż się staną widzialni, ale grozi to często śmiercią.
- Wróg nie śpi i potrafi nagle pojawić się za twoimi plecami. Pamiętaj o tym!
- Do pływania pod wodą przydaje się maska oddechowa. Poradnik wskazuje miejsce jej występowania.
- Gra jest zabugowana, często zdarza się, że nie możemy znaleźć trikodera w misjach na Ardurii bądź niektórych kart dostępu.
- Fanatyków-samobójców trzymaj na dystans, bądź unikaj z nimi bliskiej konfrontacji.
- Jeżeli masz problemy z pokonywaniem fal wrogów to postaraj się eliminować każdego osobno, porozkładaj miny na podłogach w formie pułapki.
- Gra nie jest trudna, AI często nie widzi śmierci swoich kolegów. Wykorzystaj więc patent snajperki i strzelaj z dystansu.
- W grze rolę apteczki pełni hiposprej. Naładuj sobie zdrowia gdy spadnie ono poniżej 50 hp. Warto również zatrzymać hiposprej na czarną godzinę.
- Chyba o opcji Quick Save nie muszę wspominać (F6) ?
- Po każdej udanej misji znajdziemy się na naszym statku. Możemy porozmawiać z członkami załogi o kolejnych zadaniach, poznać lepiej fabułę. Defiant posiada również kilka sklepów, pub i małą świątynię. Jednak nic stamtąd nie wyciągniesz.

WORF

M a r a u d e r s



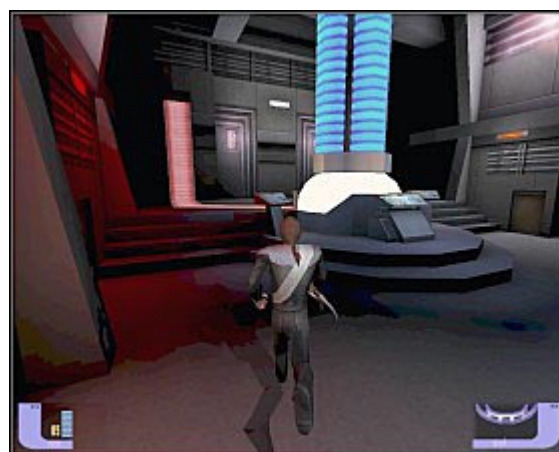
Podejdź do drzwi znajdujących się na wprost. Za chwilę wysiądzie zasilanie. Wyjmij swój miecz klingoński i załatw dwóch pierwszych przeciwników [1]. Skieruj się na lewo do windy. Na samym początku spotkasz pierwszego z Grigarich. Na stan obecny musisz zabić go mieczem [2]. Idź do końca korytarza.



Włącz trikoder i znajdź amunicję oraz hiposprej w sąsiednich pomieszczeniach [1]. Spotkasz kolejnego Grigari w pomieszczeniu silnikowym (duże przejście z czerwoną obwódką). Wejdź do środka, weź procesor, a następnie zaprogramuj go w żółtym panelu na ścianie [2].



Musisz teraz go zamontować. Wyjdź z pokoju, skieruj się po drabinie na dół i włóż zaprogramowany procesor w widoczny panel [1]. Wróć się przez korytarz, którym przyszedłeś. Uratuj członka załogi od Grigari [2].



Musisz teraz odszukać identyfikator. Skręć w lewo. Trafisz do półokrągłej sekcji. W jednym z bocznych pokoi znajduje się umierający członek załogi, nad którym znęca się Grigari. Załatw go i weź identyfikator [1]. Zaatakują Cię wrogowie. W dość ciemnym korytarzu zauważysz intensywne, czerwone światło – kieruj się w tą stronę. Włóż identyfikator do czytnika i wejdź do środka. Pobaw się komputerem i napraw układ taktyczny. Teraz musisz iść do maszynowni. Znajduje się ona na prawo od korytarza, w którym spotkałeś Grigari za pierwszym razem. Podejście do panelu kończy misję [2].

J e r a d d o M i n e s



Wejź po drabinie, a potem – uważając na różne latające straszysła – przejdź na drugą stronę **[1]**. Miej na uwadze 3 strażników-samobójców (wysadzają samych siebie). Zejź po drabinie na dół. Uważaj na pająki **[2]**.



Musisz dojść do zniszczonego mostu. Zeskocz na małą platformę po lewej stronie i wejź po drabinie do góry **[1]**. Zabij strażników, weź amunicję, a następnie wejź po drabinie do góry. Przez małą wnękę zabij strażnika na przeciwległym brzegu (użyj snajperki). Kieruj się znowu do góry. Zobaczysz przed sobą most, na którym pojawią się kolejni strażnicy **[2]**. Przejdź na drugą stronę i drabiną na dół. Wyłącz komputerem zasilanie. Okazuje się, że aby wejść do ośrodka potrzebna jest karta.