



Obcy: Izolacja

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Obcy: Izolacja

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady	5
Tworzenie przedmiotów	7
Jak przetrwać na poziomie "hard"	9
Obcy	10
Ludzie	12
Androidy	13
Opis przejścia	14
Eksploruj Torrensa	14
Znajdź pomoc	19
Skontaktuj się z Torrensem	26
Przedostań się przez drzwi główne	31
Udaj się na stację tranzytową z Axelem	37
Znajdź sposób na odwrócenie uwagi szabrowników	41
Dotrzyj do centrum łączności Seegson	46
Dostań się do pokoju łączności	55
Wróć do Samuela i Taylor	63
Znajdź pomoc dla Taylor	65
Pomóż dr. Kuhlmanowi	69
Zbadaj ośrodek medyczny San Cristobal	79
Wróć do Taylor z medykamentami	88
Reaktywuj system tranzytowy	98
Przegrupuj się z Samuelsem, Taylor i szeryfami	103
Zlokalizuj sygnał	106
Uwięź istotę w serwerowni	111
Uzyskaj dostęp do dystrybutorni	122
Dostań się do laboratoriów projektu KG348	130
Znajdź drogę do biura szeryfa	136
Znajdź Samuela w dziale Seegson Synthetics	147
Idź za Samuelsem	159
Dostań się do rdzenia Apollo	164
Zbadaj reaktor centralny	172
Zniszcz gniazdo	182
Znajdź Ambulans krótkiego zasięgu	187
Zbadaj Anesidoreę	192
Znajdź sposób by skontaktować się z Torrensem	198
Znajdź sposób by umożliwić Torrensowi dokowanie	206
Ucieknij z Sewastopolu	220

Zaginione osoby i dzienniki	230
Torrens	231
Anesidora	233
Sewastopolski Terminal Lotów	235
Wieża Lorenz Systech	239
Ośrodek medyczny San Cristobal - Oddział Intensywnej terapii	247
Ośrodek medyczny San Cristobal: Oddział Intensywnej terapii	249
Ośrodek Medyczny San Cristobal - Oddział opieki podstawowej	252
Ośrodek Medyczny San Cristobal: Oddział opieki podstawowej	254
Sewastopolska Wieża Scimed	257
Seegson Synthetics	261
Centrum łączności Seegson	266
Wieża Mieszkalna Solomons	274
Projekt KG348 - górny pokład	280
Projekt KG348: górny pokład	282
Rdzeń Apollo	283
Gemini Exoplanet Solutions	287
Maszynownia	291
Dział Konserwacji stacji	295

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 *Alien Isolation* to bogato ilustrowana kompendium wiedzy, które zawiera wszystkie niezbędne informacje na temat tego tytułu. W poradniku znajdziesz opis każdego zadania, wraz ze wskazówkami jak ominąć niebezpieczeństwa, które cię podczas nich spotkają. W poradniku zostały zawarte także informacje na temat samej rozgrywki oraz liczne porady. Szczegółowo opisano również proces wytwarzania przedmiotów i lokalizację znajdziek. *Obcy: Izolacja* to gra z gatunku skradanek oraz survival horrorów, w której nawet najmniejszy błąd może kosztować cię życie. Głównym przeciwnikiem w grze jest Obcy, którego za wszelką cenę musisz unikać. Nie można go zabić, więc jedyną taktyką jaką prezentuje nasz bohater jest ukrywanie się. W grze znajdziesz także androidy oraz wrogo nastawionych ludzi. W walce z nimi przydaje się wachlarz uzbrojenia, który przygotowali dla nas twórcy z Creative Assembly (studia znanego z takich gier jak seria Total War). Same uzbrojenie jak i wymogi ich wytwarzania znajdziesz w rozdziale poświęconemu rzemiosłu.

Poradnik do gry *Obcy: Izolacja* zawiera:

- Opis przejścia gry
- Porady odnośnie gry
- System tworzenia przedmiotów
- Lokalizację znajdziek

Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

Porady

W *Alien Isolation* spotkasz się z mechaniką skradankową. W tym rozdziale poznasz skuteczność uzbrojenia oraz nauczysz się jak omijać Obcego. Najważniejszą poradą jest bycie w ciągłym ruchu. Obcy lubi wchodzić kilkakrotnie do pomieszczeń, w których przesiadujemy(chowamy się) zbyt długo. Za pierwszym razem kiedy wejdzie do takiego pomieszczenia, dosłownie nic złego się nie stanie. Wystarczy schować się pod biurkiem czy nawet w rogu i poczekać aż sobie pójdzie. Za drugim i kolejnym razem Obcy zacznie dokładnie przeszukiwać teren. Nie będziesz bezpieczny ani pod biurkiem ani w szafce a tym bardziej w rogu, dlatego zmieniaj swoje położenie tak często jak to tylko możliwe.

Uzbrojenie: Mamy kilka typów uzbrojenia, z których możemy korzystać

- **Rewolwer** - bardzo skuteczny przeciwko ludziom, mniej przeciwko androidom. Skuteczność zależy od celności. Jeden strzał w głowę powali każdego człowieka. Dużą wadą jego używania jest generowanie ogromnego hałasu, który zwraca uwagę Obcego. Nie możesz nim skrzywdzić Obcego ani się od niego odgonić
- **Hałaśnik** - Hałaśnik jest urządzeniem do generowania hałasu i zwabianiu przeciwników do miejsc, do których chcemy. Możemy nim przyciągać uwagę (np. przez rzucenie go w grupę ludzi-przeciwników) żeby Obcy skupił się na nich lub też do odwracania jego uwagi (np. w sytuacji, w której obcy kręci się obok i nie ma możliwości przemknąć się obok niego. Rzucasz hałaśnik jak najdalej od siebie a Obcy pobiegnie sprawdzić, dając ci możliwość ucieczki)
- **Koktajl Mołotowa** - Koktajl mołotowa jest bardzo dobrą bronią przeciwko ludziom. Tak jak w przypadku hałaśnika, możesz rzucić go w stronę przeciwników-ludzi. Broń ta generuje hałas
- **Pałka ogłuszająca** - Doskonała broń przeciwko androidom i ludziom. Jedno naładowanie sprawia że przeciwnicy są podatni na kolejne obrażenia (ciosy pałką). Pałka ta nie generuje żadnego hałasu i idealnie sprawdza się przy cichym eliminowaniu wrogów
- **Bomba rurowa** - Bomba rurowa generuje ogromny hałas i ma wielkie pole rażenia. Dobrze sprawdza się w eliminowaniu wrogów lecz zwabia Obcego do pomieszczenia, w którym została użyta
- **Bomba dymna** - Bomba ta umożliwia przemknięcie się niezauważalnym przez grupy wrogów
- **Mina EMP** - Urządzenie działa tak jak pałka ogłuszająca, lecz w przeciwieństwie do niej generuje hałas i unieszkodliwia wszystkich w obrębie jej działania. Doskonała przeciwko ludziom i androidom

- **Granat Hukowy** - Granat hukowy oślepia wszystkich wrogów w zasięgu działania. Generuje duży hałas
- **Miotacz Ognia** - Miotacz ognia uzyskujesz w dalszej części rozgrywki. Jest to najpotężniejsza a zarazem jedyna efektywna broń przeciwko Obcemu. Doskonała w przypadku kiedy nie masz jak mu uciec a także świetna przeciwko ludziom. Przeciwko androidom nie sprawdza się zbyt dobrze
- **Kołkownica** - Doskonała broń przeciwko Androidom i ludziom. Jeden strzał (w przypadku Androidów tylko w głowę) wystarcza żeby ich zabić. Nieskuteczna wobec Obcego
- **Strzelba** - Strzelba jest to silniejszy odpowiednik rewolweru. Ma mniejszy magazynek lecz obrażenia z niej zadawane są dużo wyższe. Jeden strzał wystarcza do zabicia ludzi. Androidy są mniej podatne lecz także otrzymują wysokie obrażenia. Nieskuteczna wobec Obcego

Wykorzystanie terenu: Mamy kilka różnych sposobów na uniknięcie śmierci z rąk obcego.

- **Szafki** - Szafki to element w grze gdzie możemy się schować przed Obcym. Jest to idealne rozwiązanie na krótki okres czasu. Jeżeli zostaniemy w niej zbyt długo a Obcy już nas zaczął szukać, będzie wracał do miejsca, w którym usłyszał hałas po raz ostatni. Obcy zaadaptuje się na tyle, że będzie sprawdzał każde szafki. W takich momentach wstrzymuje się oddech. Jest to ostatnia deska ratunku.
- **Meble** - Łóżka, biurka itp. Czyli meble, pod które można wejść i się schować przed obcym. Dokładnie tak jak w sytuacji z szafkami, jest to rozwiązanie tymczasowe
- **Ciemne pomieszczenia** - Możemy się także ukrywać w rogach, za skrzyniami czy w szybach wentylacyjnych. Jest duża szansa, że przechodzący tamtędy Obcy nas nie wyczuje jeżeli będziemy kucać w bezruchu

Tworzenie przedmiotów

Crafting czyli wytwarzanie przedmiotów można wywołać klawiszem (**Q**) po czym klikając na przedmiot, który chce się wykonać. Żeby umożliwić wykonanie jakiegokolwiek przedmiotu będziesz potrzebował składników.

W grze znajdziesz następujące składniki do wytwarzania przedmiotów:

- **Etanol**
- **Akumulator**
- **Detonator**
- **Iniektor SCJ**
- **Czujnik**
- **Środek spalający**
- **Części**

Do każdej wykonywanej broni potrzebne są odpowiednie składniki. Poniższa lista prezentuje ilość składników wymaganych do tworzenia przedmiotów ze schematów pierwszego poziomu:

Nazwa broni	Lista składników
Apteczka	<ul style="list-style-type: none"> • Iniektor SCJ • Element B • Środek spalający • Części x10
Bomba rurowa	<ul style="list-style-type: none"> • Etanol • Detonator x2 • Czujnik x2 • Iniektor SCJ x2 • Części x25
Mołotow	<ul style="list-style-type: none"> • Etanol x2 • Detonator • Czujnik x2 • Element B x2 • Części x25
Mina EMP	<ul style="list-style-type: none"> • Akumulator x3 • Czujnik x2 • Iniektor SCJ • Środek spalający x2 • Części x25