

# Area 51

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **AREA 51**

**autor: Łukasz „Crash” Kendryna**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b>	<b>3</b>
<b>INFORMACJE PODSTAWOWE</b>	<b>4</b>
<b>STEROWANIE (PC)</b>	<b>4</b>
<b>STEROWANIE (PS2)</b>	<b>5</b>
<b>ZAPISYWANIE STANU GRY</b>	<b>6</b>
<b>DRUŻYNA</b>	<b>6</b>
<b>PRZEDMIOTY DO SKANOWANIA</b>	<b>6</b>
<b>WALKA</b>	<b>6</b>
<b>MUTANT</b>	<b>6</b>
<b>OPIS PRZEJŚCIA</b>	<b>7</b>
<b>OBJAŚNIENIA</b>	<b>7</b>
<b>ETAP 1: „Welcome to Dreamland”</b>	<b>8</b>
<b>ETAP 2: „Deep Underground”</b>	<b>12</b>
<b>ETAP 3: „Hot Zone”</b>	<b>12</b>
<b>ETAP 4: „The Search”</b>	<b>16</b>
<b>ETAP 5: „They Get Bigger”</b>	<b>21</b>
<b>ETAP 6: „The Last Stand”</b>	<b>25</b>
<b>ETAP 7: „One of Them”</b>	<b>31</b>
<b>ETAP 8: „Internal Changes”</b>	<b>35</b>
<b>ETAP 9: „Life or Death”</b>	<b>39</b>
<b>ETAP 10: „Dr. Cray”</b>	<b>44</b>
<b>ETAP 11: „Hatching Parasites”</b>	<b>49</b>
<b>ETAP 12: „Projekt: Blue Book”</b>	<b>55</b>
<b>ETAP 13: „Lies of the Past”</b>	<b>59</b>
<b>ETAP 14: „Buried Secrets”</b>	<b>63</b>
<b>ETAP 15: „Now Boarding”</b>	<b>67</b>
<b>ETAP 16: „The Grays”</b>	<b>71</b>
<b>ETAP 17: „Descent”</b>	<b>74</b>
<b>ETAP 18: „The Ascension”</b>	<b>77</b>
<b>ETAP 19: „The Last Exit”</b>	<b>80</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## WSTĘP

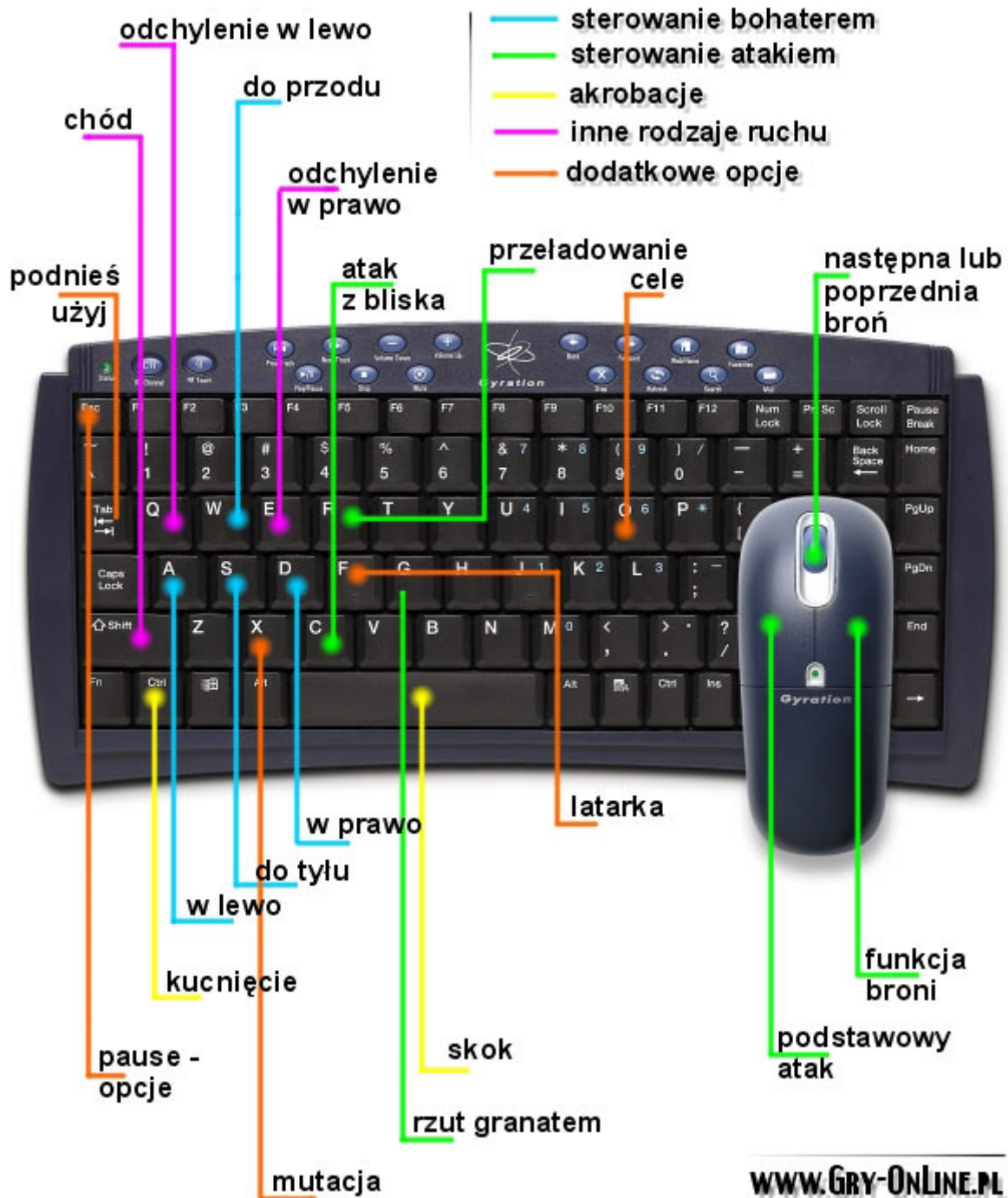
Gra przenosi nas z akcją do tajnej bazy w tytułowej Strefie 51. Główny bohater, którym przychodzi nam sterować, jest żołnierzem elitarniej grupy. Wraz z towarzyszami zostaje zlecone mu wyjaśnienie wszelkich okoliczności wypadku, który miał miejsce pod ziemią, w tajnych laboratoriach. Niestety nasi towarzysze giną i to na nas spada cały ciężar sytuacji. Samotnie stawisz opór hordom zmutowanych ludzi.

Poradnik ten zawiera informacje podstawowe, mające na celu przygotować Cię do rozgrywki, jak i szczegółowy opis przyścia wszystkich 19 etapów. W opisie zawarłem położenie wszystkich przedmiotów dających się wprowadzić do bazy danych, tak by gra z nim ukończona wykonana była na 100% (odblokowane wszystkie sekrety).

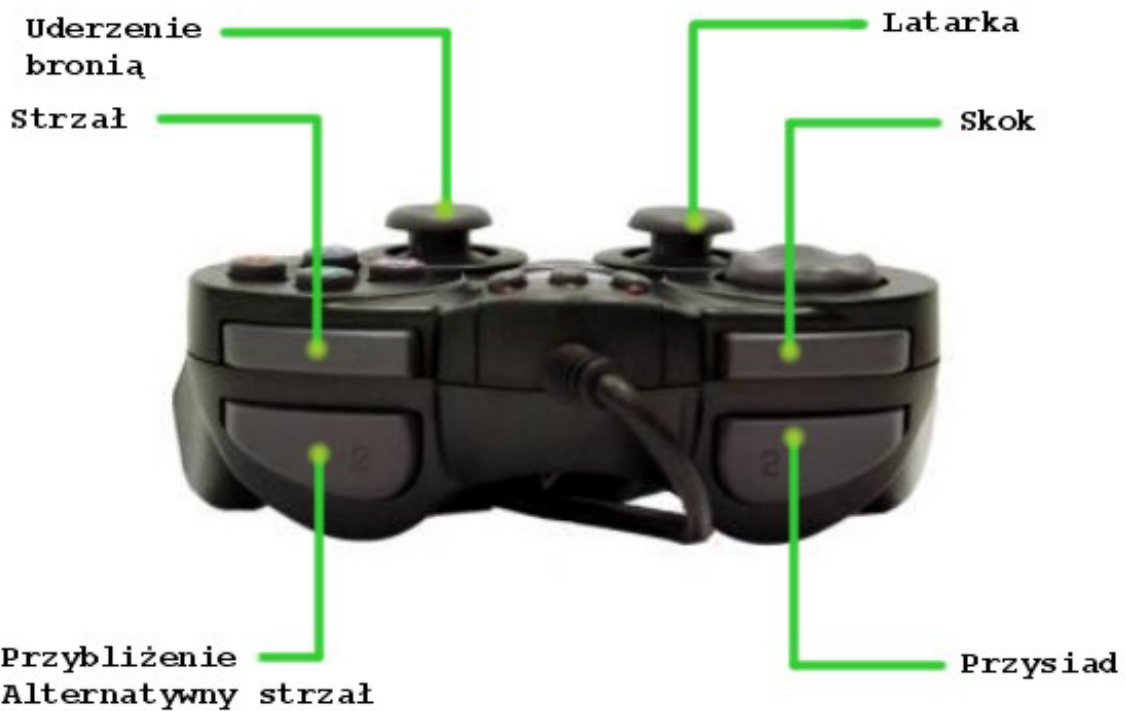
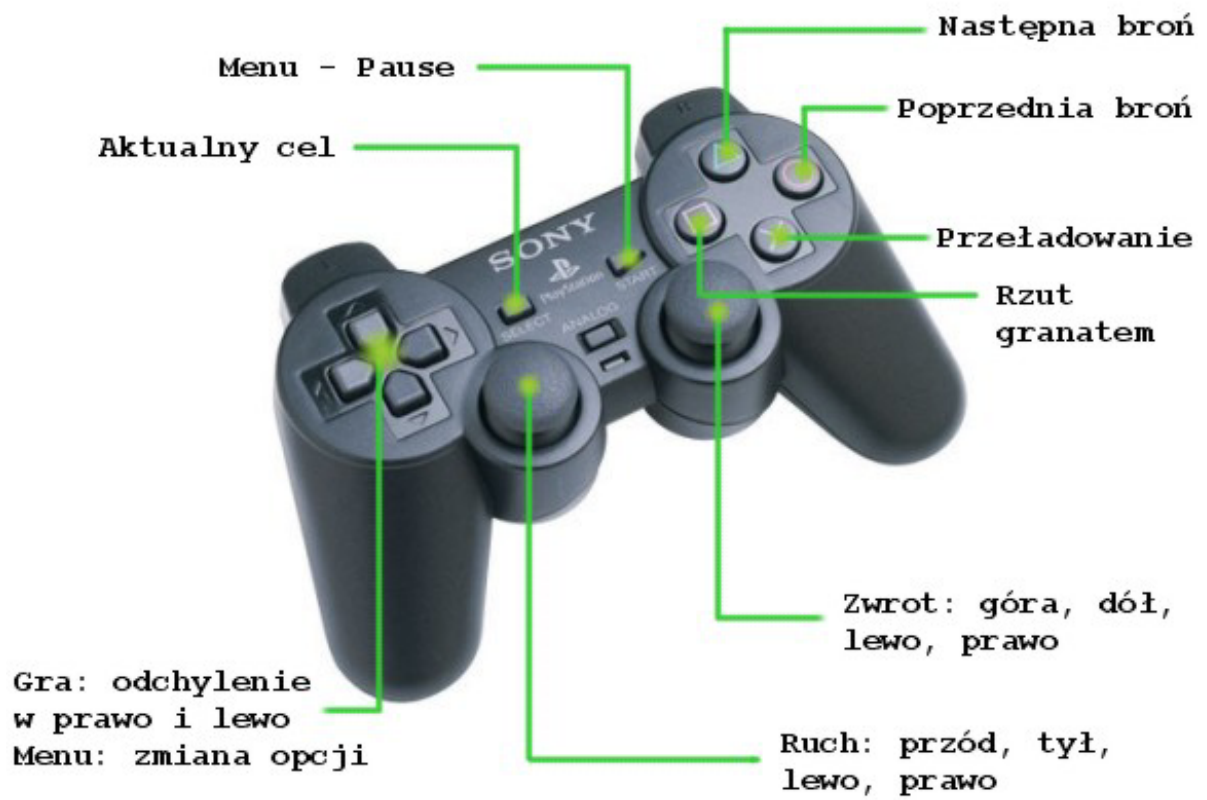
Tworząc tę solucję, grę przechodziłem na najwyższym poziomie trudności dostępnym zaraz po uruchomieniu gry, czyli medium. Powodzenia!

INFORMACJE PODSTAWOWE

STEROWANIE ( P C )



## STEROWANIE (PS2)



## Z A P I S Y W A N I E   S T A N U   G R Y

Polecam ustawienie w opcjach profilu automatyczne zapisywanie, dzięki temu gra sama zachowa stan gry na początku każdego etapu i w tak zwanych checkpoint'ach, niestety nie ma możliwości save'owania w każdym momencie gry.

## D R U Ż Y N A

Ten element gry jest dość... dziwny, gdyż autorzy gry nie przewidzieli śmierci towarzyszy podczas rozgrywki, dzięki temu podczas starć nie musisz się nimi przejmować, a nawet możesz się za nimi chować narażając ich na dodatkowe niebezpieczeństwo (wykorzystaj to). Ich śmierć następuje podczas wyreżyserowanych przerywników.

## P R Z E D M I O T Y   D O   S K A N O W A N I A

Podczas gry napotkasz wiele różnych przedmiotów dających się za pomocą „skanera” wprowadzić do bazy danych (Database). Nie są one potrzebne do ukończenia gry, ale informacje, jakie zawierają, pokazują ciekawe wydarzenia, jakie miały miejsce w bazie. Oprócz tego odblokowują sekretne pliki (dodatkowe sekwencje filmowe poszerzające fabułę).

Przedmioty do skanowania wyróżnione są żółtą ramką, gdy do nich podejdziesz wystarczająco blisko, ramka zmieni się na zieloną, co informuje o możliwości zeskanowania.

## W A L K A

Walka w grze wygląda jak w każdej innej, po prostu celnie strzelaj i rzucaj granatami, a nie powinno być problemów z przejściem, ale nie o tym chce napisać. Podczas atakowania, gdy wróg zbliży się do Ciebie używaj uderzenia ręką lub pistoletem, wbrew pozorom jest to silny atak i często podczas ładowania broni uratuje Ci życie, dlatego o nim nie zapomnij.

## M U T A N T

Na pewnym etapie gry dostaniesz możliwość przemieniania się w mutanta. Jest to bardzo przydatny dodatek i w miarę możliwości korzystaj z niego. Przejście w formę potwora „kosztuje” Cię trochę energii (nie życia) i w trakcie przemiany będzie ona spadać, dlatego gdy już się przeistoczysz, śpiesz się, bo nie potrwa to długo. Mutant ma dwa ataki, pierwszy to silne uderzenie ręką, powala przeciwnika za pierwszym razem (używaj gdy jesteś blisko wroga), a drugi to wypuszczenie, samonaprowadzających insektów, które zabijając przeciwnika ładują Ci życie. Wykorzystuj to szczególnie w cięższych walkach, ale nie marnuj na początku. Wygląda to tak, rozpoczyna się strzelanina, zabijasz bronią palną kilku wrogów, a sam tracisz część życia. Wtedy zmieniasz formę i zabijając kolejnych regenerujesz się. Używając tego na samym początku nie uzupełniło by Ci zdrowia, a później mogło by się przydać. Forma mutanta na pewnym etapie gry otrzyma możliwość zarażania przeciwników, „kosztuje” to dużo energii, a jest mało efektywne, dlatego polecam tylko insekty.

OPIS PRZEJŚCIA

O B J A Ś N I E N I A



Każdy etap gry opisany jest w ten sam sposób. Po lewej stronie znajduje się „lewy screen”, skrót to pomarańczowy napis **LS**, a po prawej, „prawy screen” oznaczony pomarańczowym skrótem **PS**.

Pod zdjęciami znajduje się opis, odnoszący się tylko do tych dwóch zdjęć, które umieszczone są nad nim.



W niektórych przypadkach, kiedy do jednego etapu wykorzystana została nieparzysta liczba zdjęć, solucja kończy się takim układem: „lewy screen” (**LS**) po lewej stronie, a po prawej tekst.

**Kolorem niebieskim** wyróżniłem pomieszczenia, w których znajdują się przedmioty dające się zeskanować, powiększając tym samym ilość informacji w bazie danych (Database).

W niektórych etapach dołączyłem własnoręczne mapy, zaznaczone są na nich miejsca, o których mowa w tekście jest **kolorem zielonym**.