

Black Mesa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Black Mesa

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Black Mesa Modification Team, Wydawca Black Mesa Modification Team
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Garść porad	5
Przeciwnicy	6
Alien Grunt	6
Barnacle	7
Black Ops Assassin	8
Bullsquid	9
Controller	10
Headcrab	11
HECU Marine	12
Houndeye	13
Ichthyosaur	14
Vortigaunt	15
Zombie	16
Black Mesa Inbound	17
Anomalous Materials	18
Unforeseen Consequences	24
Unforeseen Consequences – W drodze po łom	24
Unforeseen Consequences – Nadzieja w broni palnej	32
Unforeseen Consequences – Winda w dół	39
Office Complex	45
Office Complex – W poszukiwaniu wsparcia	45
Office Complex – Kompletując drużynę	54
We've Got Hostiles	63
We've Got Hostiles – Laserowy szoł	63
We've Got Hostiles – Kontakt pierwszego stopnia	70
We've Got Hostiles – Odrobina słońca	77
Blast Pit	81
Blast Pit – Zielono mi	81
Blast Pit – Walka z wiatrakami	89
Blast Pit – Wielkie grillowanie	97
Power Up	102
Power Up – Generując prąd	102
Power Up – Potworny Tesla	109
On a Rail	114
On a Rail – Po torach	114
On a Rail – 3... 2... 1... Start!	122

Apprehension	128
Apprehension – Podwodne polowanie	128
Apprehension – W drodze a powierzchnię	135
Residue Processing	143
Residue Processing – Radioaktywnie	143
Residue Processing – Po taśmach	150
Questionable Ethics	156
Questionable Ethics – Eksperymentując	156
Questionable Ethics – Laserem na zewnątrz	164
Surface Tension	171
Surface Tension – Na tamie	171
Surface Tension – Między minami	176
Surface Tension – Eksplozja totalna	183
Surface Tension – Wsparcie artyleryjskie	189
Forget About Freeman	199
Forget About Freeman – W kanałach	199
Forget About Freeman – Walka z gąsienicami	205
Lambda Core	209
Lambda Core – W drodze po miotacz	209
Lambda Core – Ochłodzenia czas	215
Lambda Core – Teleportacja	224

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

Poradnik do *Black Mesa* – stworzonej przez fanów, darmowej, modyfikacji opartej na silniku Source będącej odświeżoną wersją kultowej gry *Half-Life*. Zaprezentowana tutaj solucja zawiera zarówno wiele poprawek pod kątem wprowadzonych w odświeżonej wersji zmian jak i również uzupełnienie o całkowicie nowy *content* w grze. W opracowaniu znalazł się ponadto dokładny wykaz wszystkich wrogów, jakich spotkasz podczas zwiedzania kompleksu Black Mesa. Oprócz krótkiej charakterystyki każdego przeciwnika, w opisach znajdziesz też rady dotyczące ich eksterminacji.

Poradnik do gry zawiera:

- **Garść luźnych porad** dotyczących rozgrywki;
- **Opis przeciwników** spotykanych w trakcie przygody;
- **Dokładny opis ukończenia gry**;
- **Listę osiągnięć**.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Garść porad

W trakcie zabawy niszc wszystkie drewniane skrzynie; często zdarza się, że są w środku ukryte są bardzo cenne przedmioty: apteczki, baterie do kombinezonu oraz amunicja.

W kompleksie Black Mesa będziesz często spotykać dwa rodzaje automatów regenerujących energię; biały, oznaczony czerwonym krzyżem odpowiada za odzyskiwanie zdrowia, natomiast pomarańczowy, służy do ładowania kombinezonu H.E.V; aparaty mają bardzo ograniczoną pojemność i po wykorzystaniu nie są zdatne do powtórnego użycia.

Przyjaźni gracze bohaterowie niezależni (strażnicy i naukowcy) potrafią otworzyć drzwi do pomieszczeń, do których w tradycyjny sposób dostać się nie można; warto poprosić o pomoc każdą napotkaną osobę, co jest równoznaczne z przyłączeniem się danej postaci do drużyny; trzeba jednak pamiętać o pewnych ograniczeniach – towarzysze nie potrafią skakać, wspinać się po drabinach, a także bronić się przed potworami; co prawda ochroniarze są wyposażeni z pistolety, ale te są skuteczne głównie przeciwko *Vortigauntom* oraz *Headcrabom*; Silniejsi obcy okażą się dla strażników zbyt wymagającymi wrogami.



W grze natrafisz niejednokrotnie na sytuację, gdzie będziesz musiał wykorzystać możliwość silnika fizycznego, więc a to przenieść jakieś odłamki, a to przepiąć kabel; używasz do tego klawisza akcji – musisz jednak zapamiętać, że trzymając jakiś przedmiot nie jesteś w stanie biec.

Często zapisuj aktualny stan gry – w Black Mesa zginąć można dosłownie co chwilę; obowiązkowo rób to przed walkami z bossami, które są piekielnie wymagające; co jakiś czas wykonywane są automatyczne zapisy, lecz nie staraj się głównie na nich polegać, gdyż może się zdarzyć, że będziesz musiał ponawiać spory fragment rozgrywki.

Przeciwnicy

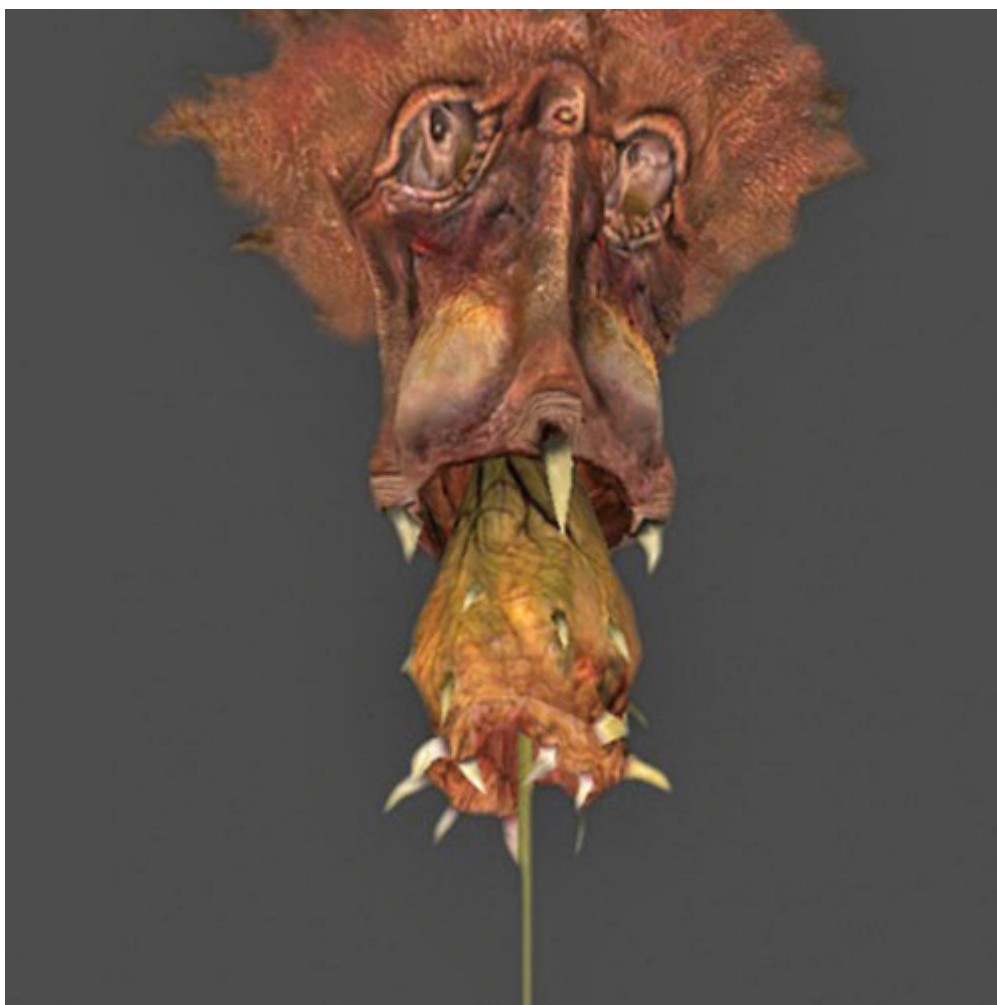
A l i e n G r u n t



Podstawowy żołnierz obcych, który do akcji wkroczy w środkowej fazie gry i pozostanie jednym z głównych przeciwników do samego końca zabawy. *Grunt* to typowa maszyna do zabijania – jest duży, wytrzymały i w ręku dzierży stosunkowo silną broń.

Najwięcej problemów w potyczce z *Gruntem* sprawia jego oręż, czyli *Hornet Gun*. Broń wypluwa irytujące pociski, które nie dość, że zadają bolesne rany, to na dodatek odbijają się od ścian, znacznie utrudniając wymianę ognia w ciasnych korytarzach. Z tego właśnie względu najlepszą metodą walki wydaje się ostrzał przeciwnika z dużej odległości, najlepiej za pomocą kuszy lub rewolweru, zaś w ekstremalnych przypadkach – jak na przykład przeważająca liczba *Gruntów* – wyrzutnia rakiet. Jeżeli dystans do *Grunta* jest niewielki, dobrze jest skorzystać z usług strzelby. Ma ona co prawda spory rozrzut, ale cielsko stwora jest na tyle szerokie, że bez trudu przyjmie wszystko, co poślesz w jego kierunku.

B a r n a c l e



Ohydna narośl, która zawsze przyczepiona jest do sufitu, przez co niekiedy bardzo łatwo ją przegapić. *Barnacle* łapie ofiary za pomocą zwisającego z paszczy chwytaka, a następnie zaczyna przyciągać je do siebie. Z objęć stwora można wyrwać się tylko w jeden sposób – zabijając go.

W trakcie zabawy dobrze jest wyznawać zasadę, że wszystkie *Barnacle* należy zabić, zanim te zdążą nas złapać. Co prawda wróg nie jest specjalnie wytrzymały i stosunkowo szybko można odczepić się od krępującego ruchy chwytaka, ale wszelkie upadki z dużych wysokości powodują utratę energii i to wcale nie mniejszą, niż wskutek ran zadanych przez ostre jak brzytwa kły tego stwora. Do wyeliminowania *Barnacle'a* nie jest potrzebna duża siła ognia. Kilka strzałów z pistoletu w zupełności wystarczy, by raz na zawsze wyłączyć przeciwnika z walki.

Jeśli zdarzy Ci się sytuacja, w której to będziesz chciał przyszczędzić amunicję, zawsze możesz użyć jakiegoś przedmiotu (beczka, skrzynka, co tylko nawinie Ci się w łapska), który rzucony w „jęzor” stwora zostanie przyciągnięty. Dzięki temu odblokujesz sobie dalsze przejście. Przy większych skupiskach tych stworów dobrym pomysłem jest rzucenie w jednego zdalnie detonowanym materiałem wybuchowym. Kiedy ten znajdzie się pod sufitem, zdetonuj go, niszcząc przy tym większą niż jeden liczbę przeciwników.