

BlackSite: Area 51

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

BlackSite: Area 51

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Midway Games, Wydawca Midway Games, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

WSTĘP	4
IRAQ	5
Liberators”	5
„Liberators” (bonusy)	13
Crude Methods	14
Down Range	17
Down Range (bonusy)	24
Bunker Busters	25
Bunker Busters (bonusy)	28
W.M.O. M.I.A.	29
W.M.O. M.I.A. (bonusy)	31
Proliferation	32
Mission Accomplished	34
QUARANTINE	35
The First Casualty	35
BOOT on the Ground	37
BOOT on the Grodnu (bonusy)	41
Homeland Security	42
Homeland Security (bonusy)	45
Coalition of the Willing	46
Coalition of the W... (bonusy)	50
Targets of Opportunity	51
Targets of Opport... (bonusy)	53
RACHEL	54
...Fighting Them Over Here	54
...Fighting Them Over... (bonusy)	57
„Just a piece of paper”	58
„Just a piece of paper” (bonusy)	62
Quagmire	63
Quagmire (bonusy)	66
Eminent Domain	67
Eminent Domain (bonusy)	71
Domestic Surveillance	72
Domestic Surveillance (bonusy)	75
Somebody call FEMA	76
Somebody call FEMA (bonusy)	79
COUNTER-INSURGENCY	80
MisUnderestimated	80
MisUnder... (bonusy)	83
Hearts and Minds	84
Hearts... (bonusy)	87
Rules of Engagments	88
Rules of... (bonusy)	90
Transfer of Autho...	91
„Cut and Run”	92
Hold Unit Relieved	93
Hold Unit... (bonusy)	94
TOPSIDE	95
The Surge	95
Oversight	97
Oversight (bonusy)	99
Category 6	100
New S#!%...	101
New S#!%... (bonusy)	104
Catastrophic Success	105

Making Progress	106
Making progress (bonusy)	109
Stay the Course	110
Stay the Course (bonusy)	113
WRECKED	114
Junk Science	114
Junk Science (bonusy)	118
Last Throes	120
Last Throes (bonusy)	124
Regime Change	125

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



WSTĘP

Witam w nieoficjalnym poradniku do *BlackSite: Area 51*. Zawiera on bardzo szczegółowy opis wszystkich sześciu etapów, wzbogacony wieloma zdjęciami. Ponadto znajdziesz w nim dokładne położenie bonusów (tzw. *dossiers* - akta). Z uwagi na to, poradnik dzieli się na dwie główne części: opis przejścia rundy, oraz osobny rozdział z położeniem ukrytych w nim bonusów. Fragment materiału poświęcony aktom zawsze znajduje się zaraz za opisem danego etapu i zawiera ten sam tytuł z dodatkiem (*bonusy*). Dzięki temu ci z was, którzy potrzebują wyłącznie wskazania ukrytych przedmiotów nie są zmuszeni czytać całego tekstu. Natomiast osoby, które zamierzają przeczytać cały materiał, w rozdziałach poświęconych rozgrywce natrafią na oznaczenie (**bonus**) – informuje ono, o znajdującym się w pobliżu ukrytym przedmiocie.

Życzę miłego czytania i powodzenia w grze.



IRAQ

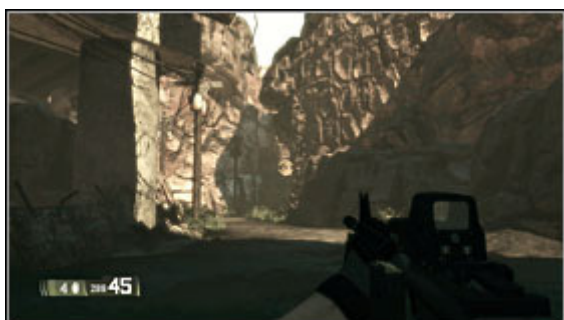
L i b e r a t o r s "



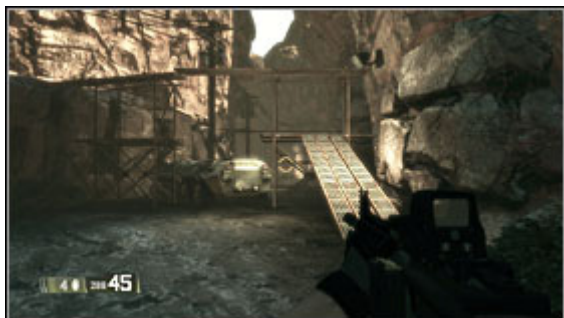
Przygodę z grą BlackSite rozpoczynamy w Iraku, w brudnej ciężarówce w towarzystwie dwóch żołnierzy i kilku kóz. Po krótkiej rozmowie, momentami zabawnej, dojdzie do ostrzelania pojazdu, gdy to nastąpi opuść pojazd.



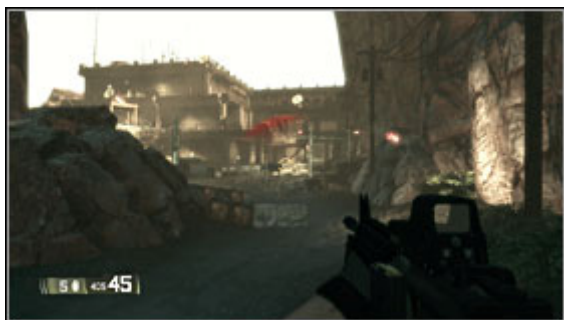
Już od samego początku zmuszony będziesz, by strzec się świszczących kul. Zaraz po wyjściu z auta rozpocznie się ostrzał wroga. Na pierwszym zdjęciu widoczne są betonowe bliki, jest to dobra osłona, z której warto skorzystać. Wrogów z początku będzie około trzech, jednak gdy po ich eksterminacji zbliżysz się do wieżyczek pojawią się nowi (wybiegną z lewej strony – zdjęcie).



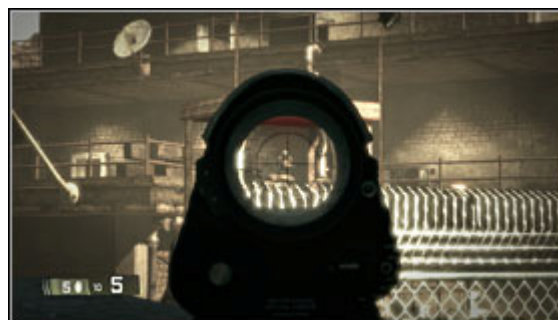
Po rozprawieniu się z napastnikami skieruj się w drogę pomiędzy skałami widocznymi na zdjęciu.



W ten sposób dotrzesz do metalowej kładki. W chwili gdy ją przekroczysz nastąpi zapis gry (punkt kontrolny), a powrót stanie się niemożliwy niemożliwy.

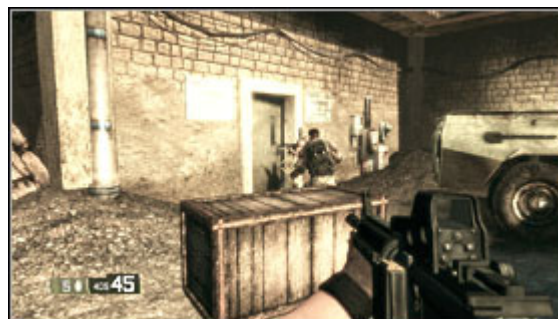


Kilkanaście metrów dalej, za zaułkiem dojdzie do większego starcia.

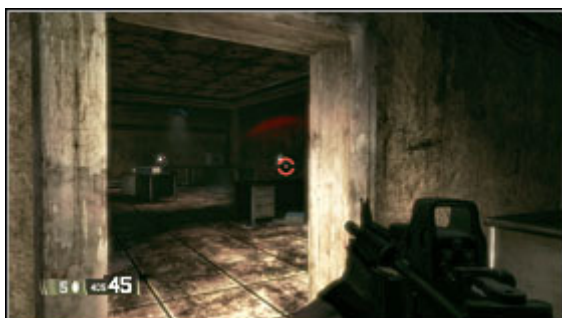


Najskuteczniejszym sposobem jest wspięcie się po kamiennej ścieżce do jej końca (lewe zdjęcie) i będąc częściowo osłoniętym od kul rozpocząć ostrzał za pomocą karabinu snajperskiego.

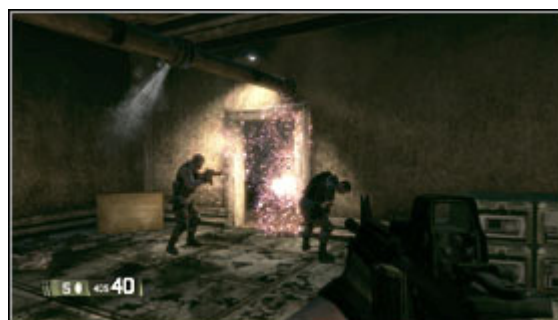
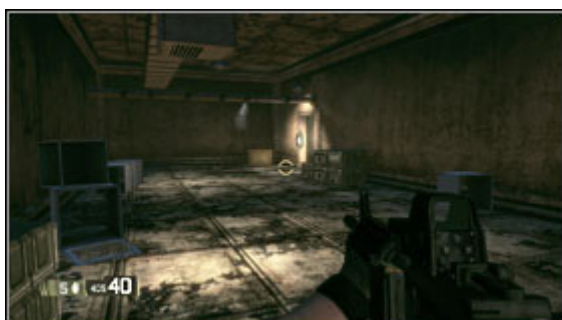
Wrogów będzie stosunkowo sporo, a pojawiać się będą w kilku grupach. Jeśli nastąpi taka potrzeba cofnij się i poczekaj, aż wrócisz do pełni zdrowia (zniknie czerwone zabarwienie ekranu).



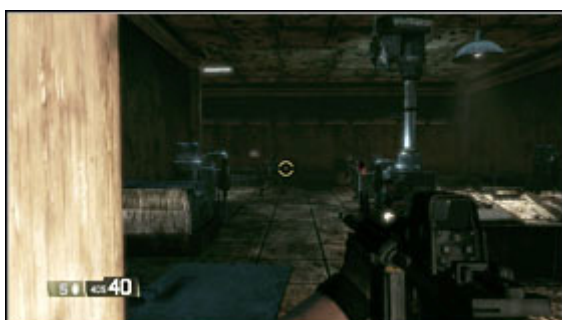
Gdy wszyscy wrogowie trafią na drugi świat podejdź do drzwi wskazanych na zdjęciu. Następnie skieruj do znajdującego się tam – nazwijmy to – punktu aktywacji swoich podkomendnych, by w ten sposób móc wejść do środka.



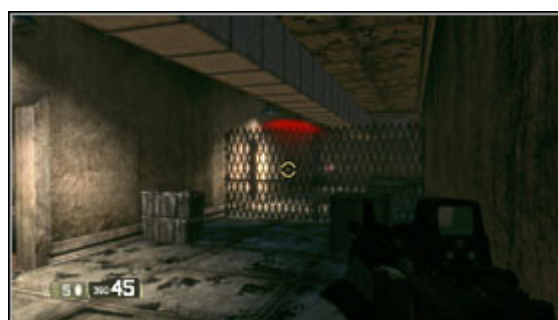
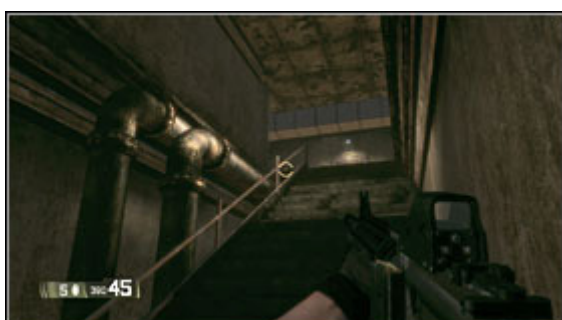
W pierwszym pomieszczeniu nie spotkasz nikogo, nastąpi to dopiero w drugim, lecz pozbycie się nieprzyjaciół nie powinno przysporzyć Ci żadnych problemów.



W kolejnym pomieszczeniu, ze zniszczonymi szybami wentylacyjnymi natkniesz się na kolejny punkt aktywacyjny, który po użyciu umożliwi Ci dalszą drogę – twoi towarzyszę wysadzą drzwi.



Kolejny pokój to kolejni wrogowie, nie będzie ich zbyt wielu więc obędziesz się nawet bez wsparcia.



Dalsza droga poprowadzi Cię schodami na górę. Gdy dotrzesz na górę uważaj na wrogów, dwóch z nich wybiegnie z za rogu znajdującego się za kratami – zastrzel ich (przez kraty).