

Half-Life 2: Episode Two

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Half-Life 2: Episode Two

autor: Marcin „jedik” Terelak

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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Garść porad	3
Solucja	4
Początek	4
Ów żywot vortalny	12
Freeman Pontifex	28
Podróż w wielkim stylu	44
Poza zasięgiem	53
Nasz wspólny przyjaciel	66
T minus jeden	75

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



Wstęp

Witam wszystkich w nieoficjalnym poradniku do gry Episode Two. Składa się on z solucji i garści praktycznych porad, które pomogą wam przetrwać w świecie gry. Osób szukających porad odnośnie broni i wrogów, zapraszam do poradnika Half Life 2. Episode Two korzysta z takiego samego arsenału, jak HL 2. Nie ma też większych różnic względem wrogów. Znajdujące się tam informacje, są więc w pełni wiążące także dla tego tytułu. To byłoby na tyle. Przeładujcie broń i do boju!

Garść porad

1. Zbieraj wszelkie zapasy, jakie tylko wpadną ci w ręce.
2. Gdy wejdiesz do ciemnego pomieszczenia, od razu włączaj latarkę.
3. Latarka dysponuje błyskawiczną ładowarką. Warto wyłączać ją nim sama zgaśnie. Szybciej się zregeneruje.
4. Staraj się używać różnych przedmiotów, np. czerwonych beczek. Amunicja jest bardzo cenna i warto likwidować wrogów bez jej użycia.
5. Jeżeli walka będzie zbyt trudna, przełącz się do poziomu „łatwy”.
6. Bardzo często zapisuj grę.

Solucja

P o c z ą t e k

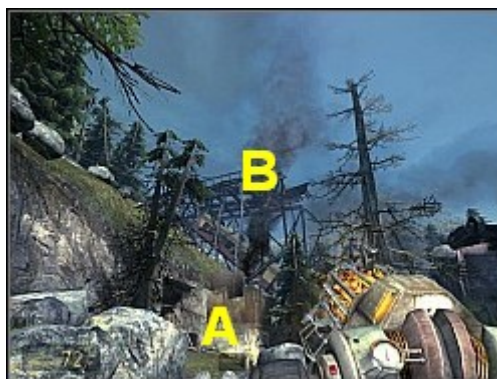
Zejdź w dół wagonu i poczekaj, aż Alyx otworzy go działem grawitacyjnym. Po wyjściu, weź od niej działko grawitacyjne.



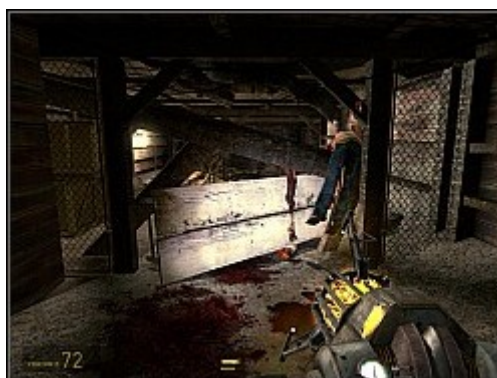
Udaj się w prawo do bramy zamkniętej ciężkimi drzwiami. Użyj działka grawitacyjnego, aby ją otworzyć (LPM).



Przejdź przez bramę i skieruj się w lewo, w stronę portalu. Po chwili doświadczysz wyładowania elektromagnetycznego. Spowoduje ono zniszczenie mostu (**B**) i otwarcie przejścia do podziemi (**A**), które było do tej pory zamknięte. Skieruj się tam. Pamiętaj, by po wejściu do tunelu włączyć latarkę.



Gdy wejdiesz do tunelu idź cały czas przed siebie. Dojdiesz do dziury prowadzącej na dół. Zejdź nią. Przed tobą pojawi się ogrodzenie z ciałem i dolnym przejściem zablokowanym przez deskę. Użyj działka grawitacyjnego, aby ją usunąć. Kucnij i przejdź przez dolne przejście.



Po przejściu pod ogrodzeniem, idź cały czas przed siebie. Dojdiesz do sporej sali. Po drugiej stronie będą zombie zmagający się z antlionami. Daj im chwilę powalczyć. Gdy zostanie już tylko jedna strona, zlikwiduj ją za pomocą działa grawitacyjnego i czerwonych beczek. Użyj PPM, by chwycić beczkę. Wyceluj i wciśnij LPM, by wystrzelić ją we wrogów.



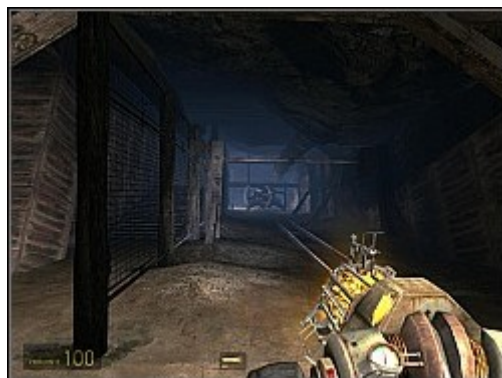
Gdy zabijesz wrogów, wyjdź z pomieszczenia i zniszcz skrzynkę przy białym budynku. Znajdują się w niej zapasy. Następnie podejź do drzwi budynku i użyj klawisza akcji (domyślnie E), aby je otworzyć. Wejdź do środka i poczekaj, aż Alyx sprawdzi komunikator. Okaze się, iż jest on niesprawny i będziesz musiał jej pomóc. Pomoc ograniczy się do wsadzenia wtyczki (A) do gniazdka (B). Aby włożyć wtyczkę, chwyć ją (działo lub klawisz akcji) i przesuń do skrajnie prawego gniazdka (jedyne wolne). Gdy podejdziesz odpowiednio blisko, wtyczka zaskoczy.



Po włożeniu wtyczki do kontaktu, Alyx wróci do komunikatora i nawiąże łączność ze swoim ojcem. W wyniku krótkiej wymiany zdań, dowiesz się, że musicie dotrzeć do bazy rebeliantów. Rozmowę przerwą żołnierze. Gdy to nastąpi obróć się i udaj do drzwi za tobą. Otwórz je, a potem skręć w prawo. Przed tobą wejście do kolejnych podziemi.



Wejdź do środka. Nie przegap skrzyni z zapasami, która stoi w wejściu. Następnie skręć w prawo i zejź na dół. Okaze się, że pomieszczenie jest zabite deskami. Na szczęście będziesz mógł coś na to poradzić. Obróć się w lewo i skieruj w górę do znajdującego się wyżej wózka.



Podczas wspinaczki zauważysz, że wózek jest zablokowany przez deski. Pozbądź się ich za pomocą działa grawitacyjnego. Wózek ruszy w dół i otworzy przejście do nowego obszaru. Pamiętaj, by zejść z torów!



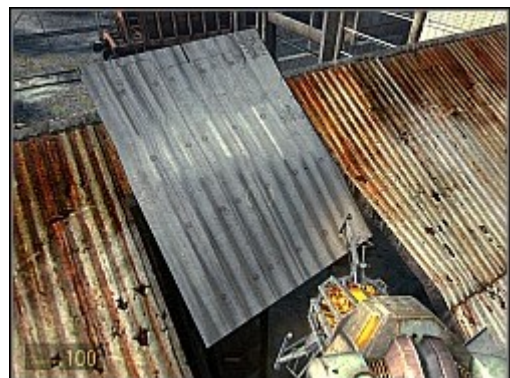
Zejdź w dół i skieruj się na nasyp po prawej (A), a następnie wejdź za ogrodzenie, kierując się w lewo (B).



Znajdziesz się na torowisku. Niestety oprócz ciebie i Alyx będzie tam ktoś jeszcze. Skieruj się w stronę wagonów stojących w pobliżu nasypu i wejdź na górę po znajdującej się tam drabince (A).



Następnie kieruj się w prawo, aż dojdiesz do dziury w dachu, przykrytej srebrną płytą. Usuń ją za pomocą działa i zejdź na dół.



Trafisz do pomieszczenia z przyciskiem. Podejdz do niego i użyj klawisza akcji, aby go włączyć.



Następnie obróć się za siebie. Oświetl latarką podłogę. Będzie tam włączony pordzewiała sztaba żelaza. Wyciągnij ją. Właz otworzy się i będziesz mógł zejść pod budynek. Zrób to. Pamiętaj o zabraniu zawartości ze skrzyni znajdującej się przy zejściu. Gdy będziesz na dole, idź przed siebie. Potem w prawo, w kierunku światła. Po chwili będziesz przy Alyx. Niestety zaatakuje ją hunter. Rany będą niemalże śmiertelne. Tobie również się oberwie i stracisz na chwilę przytomność. Gdy się ockniesz przy Alyx będzie głodny antlion. Po chwili pojawi się jednak vort, który odpędzi go od Alyx i dzięki swej energii ustabilizuje jej stan.



Vort powie ci, że sam nie da rady uratować Alyx i musi ją jak najszybciej zanieść do swoich pobratymców, którzy znajdują się w kopalniach. To będzie też i twój cel. Niestety nie będziecie mogli pójść razem i będziesz musiał sam znaleźć drogę na dół. Udaj się w prawo. Następnie przed siebie do końca korytarza. Przeszkody blokujące przejście usuwaj za pomocą działa grawitacyjnego (LPM). Gdy dojdiesz do końca korytarza skręć w lewo. Idź do końca kolejnego korytarza i ponownie skręć w lewo. Wejdiesz do pomieszczenia z odkrytym dachem. Na jego lewej ścianie będzie wejście do windy. Podejdz do niego. Okaże się, że winda jest niesprawna. Gdy wejdiesz do środka, z łatwością zauważysz łom (A) między zębatkami. Wyjmij go (klawisz akcji lub działko grawitacyjne). Winda ruszy, ty zjedziesz pod ziemię.



Gdy zjedziesz na dół, vort poinformuje cię, że tymczasowo jesteś zdany wyłącznie na siebie. Poszukaj przejścia zagrodzonego białą deską i usuń ją.

