

Half-Life 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Half-Life 2

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

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

Wstęp	3
Przeciwnicy	4
Arsenał	6
Porady ogólne	8
Opis przejścia	9
Point Insertion	9
„A Red Letter Day”	11
Route Kanal	13
Water Hazard	21
Black Mesa East	31
„We don't go to Ravenholm...”	32
Highway 17	39
Sandtraps	47
Nova Prospekt	55
Entanglement	60
Anticitizen One	66
„Follow Freeman!”	77
Our Benefactors	87
Dark Energy	90

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

Niniejszy poradnik do Half-Life 2 zawiera kompletny opis przejścia gry, wraz z uwzględnieniem licznych zagadek natury logicznej, mogących sprawić trudność fanom klasycznych strzelanin osadzonych w perspektywie pierwszej osoby. Oprócz tego, zawarłem w nim kompletny opis broni oraz przeciwników, jakich napotkasz na swojej drodze.

Przeciwnicy

Antlion

Przerośnięte owady, które mogą być prawdziwym utrapieniem w Highway 17. Wyłaniają się w grupach spod powierzchni ziemi i niemal natychmiast zabierają do eksterminacji gracza. Z racji tego, że potwory „respawnują” się co chwilę, nie ma sensu z nimi walczyć dłużej niż kilkanaście sekund. Pamiętaj, że ucieczka przez Antlionami może być trudna – bestie potrafią skakać na dalekie odległości.

Antliony odstraszaają dudniki, potężne urządzenia wywołujące wstrząsy sejsmiczne. Jeśli znajdziesz się w pobliżu takiej maszyny, możesz być pewien, że żaden z potworów nie zbliży się do Ciebie.

Antlion Guard

Zmodyfikowana wersja zwykłych „robali”, większa, szybsza i znacznie wytrzymalsza. Trzeba się nieźle napocić, aby zabić tego potwora. Pojawia się w Sandtraps i Nova Prospekt. Gdy pierwszy raz pozbędziesz się Antlion Guarda otrzymasz przynęty, które pozwolą objąć Ci kontrolę nad zwykłymi okazami owadów. Rzucając „śmierdziela” możesz wskazać „robalom” kierunek, w którym mogą się udać lub przywołać je do siebie.

Barnacle

Podwieszane pod sufitem ustrojstwa, które będą próbowały Cię złapać i wciągnąć na górę w celu pożarcia. Groźne zwłaszcza w ciasnych i ciemnych tunelach, gdzie niejednokrotnie można mieć problem ze zlokalizowaniem „macek”. Barnacle można zlikwidować kilkoma strzałami, ewentualnie podsyłając im beczkę z łatwopalną substancją, którą po wciągnięciu na górę rozwalamy.

Civil Protection/Combine Soldiers/Overwatch

Najczęściej spotykany przeciwnik w grze, popularny „strażnik” występujący w kilku odmianach, różniący się wytrzymałością oraz bronią. W późniejszych etapach gry mogą być prawdziwym utrapieniem, zwłaszcza w większej grupie. Eksterminować przy użyciu broni maszynowej, strzelby, ewentualnie posługując się granatami, które potrafią zdziesiątkować od razu całą grupę.

Żołnierze są sprytni, potrafią chować się za przeszkodą i rzucać w naszym kierunku granaty. Kasować w pierwszej kolejności.

Gunship

Niezwykle irytujące kanonierki, zwrotne i atakujące gracza z powietrza. Podobnie jak w przypadku Striderów, jedynym skutecznym środkiem zagłady jest wyrzutnia rakiet. Niestety, ze względu na dużą mobilność, statek potrafi skutecznie wymanewrować pociski, dlatego też starcie może należeć do trudnych. Kanonierka atakuje za pomocą umieszczonych na pokładzie karabinów maszynowych.

Headcrab

Upierdliwe, małe i niezwykle szybkie kraby, które przyczyniają się do powstania zombie. Występują w trzech sortach, różniąc się pomiędzy sobą właściwościami. Zdecydowanie najgroźniejsza jest odmiana toksyczna, która potrafi jednym ukąszeniem zredukować ilość zdrowia do jednego punktu (kombinezon co prawda odzyskuje utraconą energię, ale w tym czasie wszystko wokół może nas zabić). Zabijać przy pomocy pistoletu lub w przypadku dużych grup, karabinu maszynowego.

Helicopter

Śmigłowce pojawiają się kilkakrotnie w Water Hazard stanowiąc nie lada wyzwanie dla gracza. Niezniszczalne konwencjonalną bronią, ulegają dopiero ciężkim karabinom maszynowym (dostępnymi w różnych miejscach: stacjonarnie, później jako broń pokładowa w skuterze wodnym).

Manhacks

Małe, latające piły, które potrafią narobić dużo złego, zwłaszcza w obszernych pomieszczeniach, gdzie mają sporo miejsca do manewru. Po raz pierwszy spotkamy je w kanałach, później pojawiają się jeszcze kilka razy. Początkowo dobrze sprawdza się łom, który wyeliminuje przeciwnika po dwóch celnych trafieniach. Później można korzystać z usług karabinów maszynowych lub bawić się w łapanie pił za pomocą Gravity Gun. Wyrzucenie Manhacków w kierunku przeszkody (np. ściany) automatycznie eliminuje ich z gry.

Scanner

Małe, latające urządzenia, które w różnych miejscach będą starały się kontrolować Twój ruch. Są niegroźne, ale cholernie irytujące, głównie ze względu na możliwość oślepienia gracza lampą. Początkowo można ubijać je łomem, później najlepiej wykorzystać Gravity Gun do złapania skanera i rzucenia go o ścianę.

Strider

Olbrymi robot przypominający pająka, który pojawia się pod koniec gry. Aby zlikwidować Stridera, konieczne będzie użycie rakiet, co nie zawsze jest takie proste. Należy wystrzegać się jego szybkostrzelnego działka, które potrafi poważnie zaszkodzić nam na zdrowiu. Od czasu do czasu Strider potrafi też uderzyć z potężnej armaty, zamieniając najbliższą okolicę w kupę gruzu.

Turrets

Stacjonarne karabiny maszynowe, atakujące wszystko co znajdzie się w zasięgu czujników. Niezwykle groźne, mogą poważnie poturbować gracza. Przewrócone przestają reagować na otoczenie a co za tym idzie – strzelać. Dobrą metodą walki jest podrzucenie w okolicę działka granatu, który sprowadzi je na ziemię. Z braku laku można użyć Gravity Gun i wyrzucić karabin na drugi koniec pomieszczenia.

Zombie

Żyjący truposze powstałi na wskutek infekcji z krabami. W zależności od tego jakie zwierzę „przyczepiło się” do głowy, mamy różne rodzaje zombie. Zwykłe, najwolniejsze, to znane już z pierwszego Half-Life poczwary. Szybsze kraby tworzą nową armię truposzy – niezwykle sprawnych i skocznych. Ostatni typ związany jest z obecnością toksycznych krabów. Taki truposz potrafi strzelać w Twoim kierunku kwasem.

Aby skutecznie wyeliminować truposzy należy strzelać w głowę. Jeśli pozbędziemy się zombie w inny sposób, krab przeżyje starcie i również nas zaatakuje.

Arsenał

Crossbow

Kusza jest niezwykle skuteczna na długie dystanse, głównie ze względu na możliwość użycia celownika. Pociski latają bardzo szybko, ale trzeba niemałej wprawy aby trafić we wszystkie cele za pierwszym razem. Warto pamiętać, że bełt nie leci prosto, dlatego należy wziąć poprawkę na przeciwnika przed każdym strzałem.

Crowbar

Podstawowa i zarazem pierwsza broń dostępna w grze. W walce praktycznie bezużyteczna, przydaje się do zdobycia pistoletu oraz eksterminacji Manhacków w ciasnych tunelach. Łom jest natomiast doskonały do niszczenia barier zbudowanych z desek oraz rozwalania pudeł kryjących zapasy.

Gravity Gun

Najbardziej bajerancka „broń” w grze. Pistolet grawitacyjny pozwoli Ci dowolnie manipulować przedmiotami a nawet przenosić je we wskazane miejsce. Oprócz tego, Gravity Gun dysponuje atakiem promienia energetycznego, który wprawia noszone kłopoty w ruch. Pod koniec gry, pistolet nabiera zupełnie nowych właściwości, co pozwala dezintegrować przeciwników a także podnosić ich i rzucać nimi.

Grenade

Granaty, jak w każdej strzelaninie tego typu, pozwalają na eliminowanie większych grup przeciwników. W Half-Life 2 można je wyrzucać na dwa sposoby – albo normalnie (im dłużej przyciśnięty „fire”, tym mocniejszy rzut) albo z uaktywnieniem czasomierza, pozwalającego eksplodować granatowi po kilku sekundach. Dobra, efektywna broń, niestety ilość pocisków jakie może nieść Gordon naraz, jest bardzo ograniczona.

Machine Gun

Bardzo dobra broń z pojemnym magazynkiem. Przydaje się do walki z większą grupą przeciwników, kiedy to trzeba pokryć kulami znaczny obszar. W alternatywie dostępny jest granatnik, który jest zdolny pozbawić życia kilku przeciwników naraz. Niestety, w tym wypadku ilość pocisków jest bardzo ograniczona.

Magnum

Alternatywa dla zwykłego pistoletu, niezwykle mocna pukawka, celna i mająca olbrzymi zasięg. Rewolwer doskonale nadaje się do eksterminacji żołnierzy ze znacznej odległości. Niestety, niewielka ilość amunicji oraz niezbyt pojemny magazynek niejako zmuszają Cię do rzadkiego operowanie tym środkiem zagłady.

Pheropod

Przynęty, które zdobędziecie po zabiciu pierwszego, dużego Antliona. Nie jest to broń w klasycznym tego słowa znaczeniu – służy kontrolowaniu małych „robali”, które będą chodziły za Tobą krok w krok. Wyrzucenie przynęty we wskazane miejsce powoduje, że Twoi towarzysze ruszą w tym kierunku. Dzięki temu można określać cele do eksterminacji przeciwników. Użycie alternatywnego ataku powoduje, że Antliony posłusznie przybiegną do Ciebie.

Pistol

Pierwsza poważniejsza broń, którą zdobędziesz zabijając strażników. Szybkostrzelny i bardzo celny, potrafi bez problemu „położyć” niezbyt wymagających przeciwników. Używać często, zwłaszcza w pierwszych etapach gry, kiedy dostępna jest duża ilość amunicji. Pistolet jest dobrą alternatywą do eksterminacji krabów oraz punktowania przeciwników z większych odległości.

Pulse Rifle

Odmiana karabinu maszynowego do zdobycia na wrogich żołnierza. Strzela szybciej niż jego ubogi krewny, w dodatku zadaje większe obrażenia i jest bardziej celny. Jako alternatywny atak posiada możliwość wystrzelenia pocisku energetycznego, odbijającego się od ścian. Niestety, niewielka ilość amunicji jaką można nosić oraz konieczność często przeładowywania może okazać się zgubna w walce z liczniejszym przeciwnikiem.

RPG

Ręczna wyrzutnia rakiet, przydatna do walki z różnymi wehikułami (Strider, Gunship). Wyposażona w laserowy celownik „lokuje się” na wskazanym obiekcie, co pozwala krążyć rakiecie, aż do czasu uderzenia w pierwszą przeszkodę. Niestety mała ilość amunicji (Gordon jest w stanie nieść naraz tylko trzy pociski) oraz konieczność perfekcyjnego namierzenia sprawia, że poza wymienionymi wyżej przeciwnikami, wyrzutnia jest praktycznie bezużyteczna.

Shotgun

Strzelba jest niezastąpiona w walce na krótkim dystansie, ale mały rozrzut powoduje, że z powodzeniem można go stosować także przeciwko bardziej oddalonym przeciwnikom. Niezastąpiona do szybkiej eksterminacji żołnierzy, zwłaszcza w późniejszej fazie gry.