

A character in futuristic, dark blue and black armor, likely a member of the Millaire, stands against a dark, textured background. The armor is highly detailed with various plates, joints, and a helmet with a visor. The lighting is dramatic, highlighting the metallic textures of the armor.

# **Killzone 2**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Killzone 2**

**autor: Przemek „g40st” Zamecki**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Guerilla Games, Wydawca Sony Computer Entertainment.  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Broń</b>	<b>5</b>
<b>Misje</b>	<b>9</b>
Rzeka Korynt	9
Krwawy południk	15
Plac Visariego	20
Dzielnica Salamun	24
Most Salamun	29
Osada Suljeva	33
Rafineria Tharsis	39
Krażownik	45
Pustkowia Maelstra	49
Pałac Visariego	51
<b>Sekrety</b>	<b>56</b>
Rzeka Korynt	56
Krwawy południk	58
Plac Visariego	60
Dzielnica Salamun	62
Most Salamun	64
Osada Suljeva	66
Rafineria Tharsis	68
Krażownik	70
Pałac Visariego	71
<b>Trofea</b>	<b>73</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)



## Wprowadzenie

Dzięki niniejszemu poradnikowi będziecie mieli okazję zapoznać się z podstawowymi faktami dotyczącymi głównych aspektów rozgrywki w *Killzone 2*, pełną solucją, Trofeami oraz odnajdziecie wszystkie przedmioty, które autorzy starali się sprytnie ukryć przed okiem niezbyt spostrzegawczego gracza.

*Killzone 2* jest trzecią grą z serii, jednakże do pełnej zabawy i zrozumienia fabularnych niuansów nie jest konieczna znajomość poprzednich części. Poniżej przedstawię tylko pokrótce zarys scenariusza, aby zainteresowane osoby bez zagłębiania się w przeszłe wydarzenia od razu mogły wygodnie zasiąść w fotelu i rozkoszować się jedną z najładniej wykonanych gier w historii wideo rozrywki.

W *Killzone 2* gracz wciela się w sierżanta drużyny Alfa, o ksywce Sev (od nazwiska – Tomas Sevchenko). Akcja rozpoczyna się w kilka lat po ataku Helghastów na rodzimą planetę głównego bohatera, czyli Vectę. Z tymi wydarzeniami można zapoznać się w pierwszej części serii, która pierwotnie ukazała się w wersji na konsolę PlayStation 2.

Tym razem ISA (Interplanetary Strategic Alliance), czyli siły zbrojne Vectan służące do obrony rozsianych w kosmosie kolonii UCN (United Colonial Nations), postanowiły wziąć odwet na najeźdźcach i same przyszykowały inwazję na planetę Helghan, będącą ojczyzną Helghastów. Głównym celem ataku jest pojmanie charyzmatycznego przywódcy nieprzyjaciół, 51-letniego autarchy Visariego, który rezyduje w pałacu mieszczącym się w stolicy kraju, mieście Pyrrus.

Pomimo znakomitego przygotowania okazuje się jednak, że Helghaści nie zamierzają wcale łatwo sprzedać swoich skóv i zdołali opracować potężną broń, która jest w stanie powstrzymać flotę Vectan. Wiry wojny rzucają Seva wraz z przyjaciółmi z kompanii Alfa w sam środek najeżonej niebezpieczeństwami ścieżki, która prowadzi do rozwikłania tajemnicy działania owej broni.

**Przemek „g40st” Zamecki**

## Porady ogólne

*Killzone 2* nie należy do najłatwiejszych strzelanin FPP i nawet na najniższym stopniu trudności istnieją lokacje, które mniej wprawny gracz będzie musiał kilkakrotnie powtarzać z powodu ciągłych zgonów. Osobom, które mają spore doświadczenie z gatunkiem i wprawnie radzą sobie ze sterowaniem grą za pomocą pada od konsoli PlayStation 3, proponuję pierwszą próbę przejścia wykonać na poziomie normalnym. Najtrudniejszy poziom – elitarny – odblokowuje się dopiero po pierwszym zakończeniu wszystkich misji na jakimkolwiek poziomie trudności.

Nie można zapisać stanu gry w dowolnym momencie. Gra samoczynnie dokona zapisu w chwili, kiedy osiągniemy tzw. checkpoint, czyli najczęściej wykonamy konkretne zadanie lub dojdziemy do nowej lokacji. Jest to szczególnie ważne w przypadku odnalezienia sekretów. Jeżeli znajdziemy walizkę z danymi lub zestrzelimy symbol Helghastów i wyjdziemy z gry bez dojścia do kolejnego checkpointu, wówczas „znajdzka” nie zostanie dopisana do naszej puli i będziemy musieli odszukać ją raz jeszcze.

Autorzy gry przygotowali kilka predefiniowanych wersji rozłożenia poszczególnych akcji na przyciskach pada. Dlatego też, jeżeli dany typ sterowania nie spełnia Twoich oczekiwań, skorzystaj z menu i wybierz któreś z alternatywnych rozwiązań. Możesz także zmienić szybkość reakcji postaci na poruszanie gałką analogową służącą do rozglądania się.



Choć *Killzone 2* jest typowym przedstawicielem gier FPS, to jednak oferuje pewien element, który do tej pory spotykaliśmy głównie w strzelaninach z widokiem z trzeciej osoby. Jest to mianowicie możliwość skrycia się za osłoną z automatycznym kucnięciem, jeżeli wysokość tejże osłony nie pozwala utrzymać postawy wyprostowanej. Jest to bardzo istotny i niemal stale wykorzystywany element rozgrywki, który pozwala graczowi zachować życie w kluczowych momentach. Niestety, żadna osłona nie daje stuprocentowej pewności, że nie zostaniemy trafieni. Dlatego też trzeba uważnie wybierać ścieżkę podejścia do wrogów i nie wystawiać się na niebezpieczny ostrzał zbyt wielu przeciwników. Chowając się za osłoną można także ostrzeliwać wrogów, delikatnie się zza niej wychylając.

W grze znajdziesz tzw. sekrety. Będą to walizki zawierające dane wywiadowcze oraz symbole Helghastów. Jeżeli uda ci się zebrać wszystkie walizki, łącząc się ze stroną [www.killzone.com](http://www.killzone.com) otrzymasz możliwość przeglądania i pobrania ekskluzywnych materiałów.

# Broń



**Nazwa:** Rewolwer M4

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
6

**Opis:** Podstawowa broń żołnierzy ISA. Dysponuje dość mocną siłą ognia, niestety zaleta ta niwelowana jest przez bardzo małą pojemność magazynka i słabą szybkostrzelność.



**Nazwa:** Pistolet StA18

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
12

**Opis:** W tę broń wyposażeni są snajperzy Helghastów. Nie tak potężny jak M4, jednak jego szybkostrzelność i pojemność magazynka powodują, że pistolet ten wydaje się być znacznie bardziej atrakcyjny i skuteczny w bezpośredniej obronie.



**Nazwa:** Karabin szturmowy M82

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
256

**Opis:** Podstawowa typ broni przenoszonej przez żołnierzy ISA. Niezbyt szybkostrzelna, ale dość precyzyjna broń. Jej wielkim plusem jest zainstalowany na stałe celownik przeziernikowy ułatwiający celowanie w trybie zoom.



**Nazwa:** Karabin szturmowy StA52

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
320

**Opis:** Podstawowa broń używana przez Helghastów. Odpowiednik M82, pozbawiony jednakże celownika przeziernikowego.



**Nazwa: PM StA11**

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
384

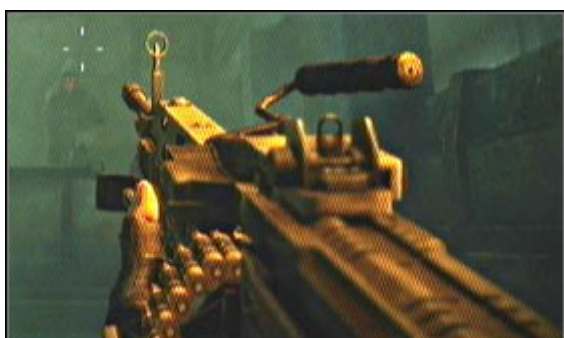
**Opis:** Szybkostrzelny i bardzo skuteczny na małych i średnich dystansach pistolet maszynowy. Doskonała alternatywa dla powolnego M82 i StA52. Broń godna polecenia w każdej okazji.



**Nazwa: Karabin StA14**

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
40

**Opis:** Strzela pojedynczymi kulami, ale do zabicia przeciwnika wystarczą już dwa trafienia. Przydatny raczej dla osób świetnie radzącym sobie w gry FPS na padzie.



**Nazwa: M224 - A1 LKM**

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
280

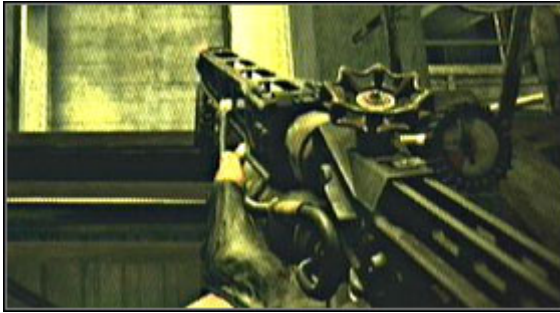
**Opis:** Lekki karabin maszynowy o potężnej sile ognia i dużej pojemności magazynka. Znakomicie przydaje się zarówno na krótkich, jak i długich dystansach. Jego najpoważniejszą wadą jest jednak długi czas potrzebny na przeładowanie.



**Nazwa: Karabin snajperski VC32**

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
24

**Opis:** Snajperka raczej dla co najmniej świetnie radzących sobie na padzie graczy. Na dalekie dystanse jest bezcenna, choć i z bliższej odległości można ją w ostateczności wykorzystywać z powodzeniem z racji jej dość dużej szybkostrzelności.



**Nazwa:** Miotacz ognia VC1

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
200

**Opis:** Przydatny szczególnie w niewielkich pomieszczeniach. Zasięg mały do średniego, ponadto dość szybko kończy mu się „paliwo”.



**Nazwa:** Strzelba LS13

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
24

**Opis:** Samopowtarzalna strzelba robiąca masakrę w starciu na bardzo bliskie odległości. Niezwykle przydatna w ciemnych pomieszczeniach z racji zamontowanej przy lufie latarki.



**Nazwa:** Wyrzutnia rakiet VC9

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
3

**Opis:** Niezbędna broń przeciwko opancerzonym pojazdom wroga. Choć nie tylko. Nieźle sprawdza się także przeciwko wrogim gromadkom żołnierzy. Najpoważniejsza wada to tylko 3 rakiety, po zużyciu których trzeba poszukać zapasu lub innej broni.



**Nazwa:** Granatnik M327

**Maksymalna ilość przenoszonej amunicji:**  
12

**Opis:** Mało przydatna broń wystrzeliwiająca w kierunku przeciwników granaty. Trafienie bezpośrednio oznacza natychmiastowy wybuch, jednakże zwykle wyrzucony granat toczy i odbija się od różnych przeszkód dobre kilka metrów, w związku z czym precyzja pozostawia wiele do życzenia.