

Half-Life

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Half-Life

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Valve Software, Wydawca Sierra Inc., Wydawca PL Play It
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Przeciwnicy	4
Porady ogólne	12
Opis przejścia	13
Black Mesa Inbound	13
Anomalous Materials	13
Unforeseen Consequences	16
Office Complex	24
„We’ve Got Hostiles”	34
Blast Pit	44
Power Up	59
On a Rail	65
Apprehension	83
Residue Processing	93
Questionable Ethics	100
Surface Tension	109
„Forget about Freeman!”	137
Lambda Core	146
Xen	161
Gonarch’s Lair	164
Interloper	168
Nihilanth	178
Endgame	183

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 gry *Half-Life* zawiera bardzo dokładny i bogato ilustrowany opis ukończenia zmagania w trybie dla jednego gracza. Oprócz tego w tekście zawarto wykaz przeciwników spotykanych w trakcie wędrówki przez kompleks Black Mesa oraz kilka porad ogólnych.

Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

P r z e c i w n i c y

Poniżej znajdziesz dokładny wykaz wszystkich wrogów, jakich spotkasz podczas zwiedzania kompleksu Black Mesa i fantastycznego świata Xen. Oprócz krótkiej charakterystyki każdego przeciwnika, w opisach znajdziesz też rady dotyczące ich eksterminacji. W poniższym rozdziale pominięto bossów: *Gonarcha* i *Nihilantha*. Bardzo dokładne wskazówki dotyczące walki z tymi oponentami znajdziesz w solucji.



Alien Controller

Niewielki, latający stwór, który wyglądem przypomina głównego bossa, *Nihilantha*. Tego obcego będziesz mógł podziwiać często w ostatnich etapach, gdy przeniesiesz się do fantastycznego świata Xen.

Alien Controller atakuje z powietrza za pomocą małych ognistych kul. Pociski nie zabierają zbyt wiele energii i łatwo je wymanewrować, ale gdy ruszy na Ciebie kilka potworów jednocześnie, mogą one stanowić spory problem. Generalnie dobrze jest eliminować latające monstra w pierwszej kolejności, nawet gdy atakowani jesteśmy przez innych przeciwników, zadających zdecydowanie większe obrażenia.

Trafienie tego stwora przy pomocy niektórych broni (np. kuszy) jest kłopotliwe. *Controller* porusza się w powietrzu bardzo pewnie i na dodatek stosuje uniki, przez co staje się trudnym celem. Bez wątpienia najskuteczniejszą pukawką w walce z tymi przeciwnikami jest rewolwer. Zaletą tej broni jest przede wszystkim jej szybkość. Strzał oddawany jest w mgnieniu oka, co wyklucza unik. Jakby tego było mało, kula potrafi osiągnąć celu z bardzo dużej odległości, co ułatwia strącanie wrogów, gdy Ci znajdują się wysoko nad nami.



Alien Grunt

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 wypłuwa 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. 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.

Barnacle

Ohydny narośl, która zawsze przyczepiona jest do sufitu, przez co niekiedy 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 skutek 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.



Black Ops

Bardzo rzadko spotykane, ale za to śmiertelnie niebezpieczne zabójczynie, które odziane są w obcisły, czarny kombinezon. Kobiety poruszają się niezwykle szybko i wyposażone są w broń palną, zadającą duże obrażenia.

Potyczki z zabójczyniami zawsze odbywają się w pomieszczeniach pełnych kontenerów i skrzyń, gdzie biegające z ogromną szybkością kobiety łatwo stracić z oczu. Przede wszystkim musisz zapomnieć o jakichkolwiek próbach pościgu. Zabójczynie przebiegają nogami znacznie lepiej od Ciebie i w czasie, gdy Ty będziesz uganiał się po magazynach za jedną z nich, towarzyszki podziurawią Cię jak sito.

W walce z kobietami najskuteczniejsza jest taktyka defensywna. Znajdź sobie ustronny kąt, w którym z łatwością będziesz kontrolować okolicę i nie ruszaj się z miejsca. Zabójczynie nie należą do osób cierpliwych i już po chwili dotrą do Twojej kryjówki, o czym powiadomią Cię ich kroki. Kiedy na celowniku pojawi się którakolwiek z kobiet, szybko pozbadź się jej, faszeringując ją ołowiem. Operację powtarzaj aż do skutku.

Możesz również wykorzystać fakt, że zabójczynie będą nacierać na Twoją kryjówkę i wcześniej przygotować się na atak, ustawiając w kluczowych przejściach miny. Kobiety są tak samo głupie, jak inni wrogowie, dlatego z łatwością nadzieją się na wszystkie zastawione pułapki.



Bullsquid

Niski, dziwnie wyglądający stwór, który lubi towarzystwo wszelkich odpadów radioaktywnych. *Bullsquid* porusza się na dwóch nogach i jest zaskakująco szybki, ale raczej nie będziesz mieć okazji do przekonania się o tym w praktyce. Przeciwnik ten uwielbia stać w jednej pozycji i atakować swoich wrogów silnie żrącą substancją, którą wypłuuwa z pyska. Przez swoje upodobania, *Bullsquid* staje się łatwym celem, na dodatek doskonale widocznym z dużych odległości.

Walka z *Bullsquidami* nie nastrecza trudności. Szkodliwej śliny stwora można łatwo uniknąć, schodząc na bok z linii strzału. Obcy nie należy do specjalnie wytrzymałych i jest podatny na ogień ze strzelby – wystarczy znaleźć się wystarczająco blisko i wpakować w cielsko jeden lub dwa pociski. W ciasnych korytarzach i tunelach, gdzie nie ma miejsca na uniki, dobrze jest wyeliminować *Bullsquida* z dystansu, np. za pomocą rewolweru.



Gargantua

Największy spośród standardowych przeciwników, z którymi staniesz do walki w trakcie gry. *Gargantua* pojawia się bardzo rzadko, dlatego każde z czterech spotkań z nim będzie dużym przeżyciem. Potwór ten jest nie tylko ogromny, ale też i niezwykle wytrzymały. W dwóch przypadkach (rozdziały *On a Rail* i *Surface Tension*) wyeliminujesz go w niekonwencjonalny sposób (szczegóły w solucji), natomiast w pozostałych (*Interloper* i *Nihilanth*), będziesz mógł posłać stwora do piachu, korzystając wyłącznie ze swojego podręcznego arsenału środków zagłady.

Gargantua atakuje zarówno w zwarcu, jak i z dystansu, w obu przypadkach siejąc ogromne spustoszenie. Potwór jest piekielnie wytrzymały, dlatego jego eksterminacja za pomocą tradycyjnych pukawek nie ma większego sensu – szkoda amunicji. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem okazuje się użycie granatów lub zdalnie detonowanych ładunków wybuchowych. Zadają one duże obrażenia, dzięki czemu można stosunkowo szybko wyprawić *Gargantuę* na tamten świat. W trakcie walki warto pamiętać jeszcze o wyborze odpowiedniej lokacji do walki. Ogień najlepiej prowadzić z takich miejsc, które pozwalają w ułamku sekund ukryć się przed atakiem przeciwnika, np. w małym korytarzu niedostępnym dla olbrzyma.