

Half-Life 2: Episode One

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Half-Life 2 Episode One

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Undue Alarm	4
Direct Intervention	11
Lowlife	17
Urban Flight	24
Exit 17	39
Lost Coast	45

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

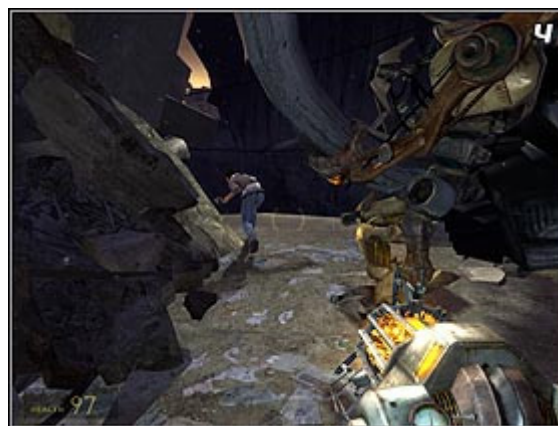
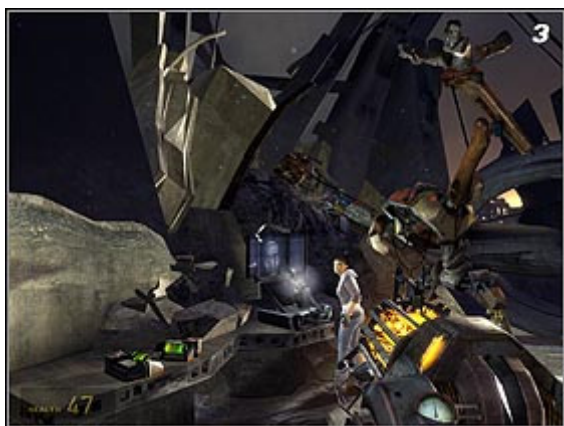
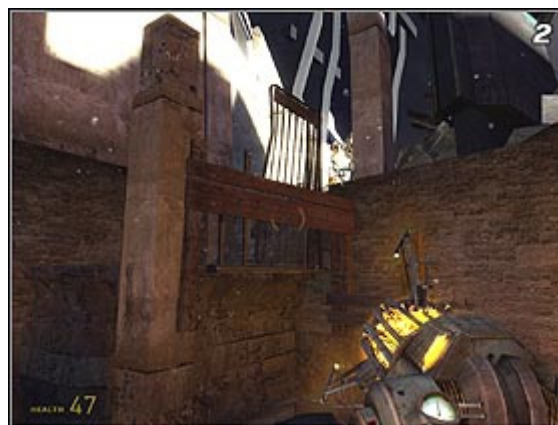
W niniejszym poradniku znajdziesz drobiazgowe rozwiązanie pierwszego dodatku do gry *Half-Life 2*, zatytułowanego *Episode One*. Okraszona dużą liczbą zdjęć solucja, pozwoli Ci pomyślnie poprowadzić Gordona Freemana przez wszystkie etapy, przygotowane przez twórców programu. Oprócz tego, w poradniku tym zawarłem opis krótkiego scenariusza o nazwie *Lost Coast*, który został opublikowany przez firmę **Valve** kilka miesięcy temu. Nie jest on ani długi, ani specjalnie trudny, ale jeśli ktoś usilnie potrzebuje pomocy w jego ukończeniu, również go tu znajdzie.

Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

Opis przejścia

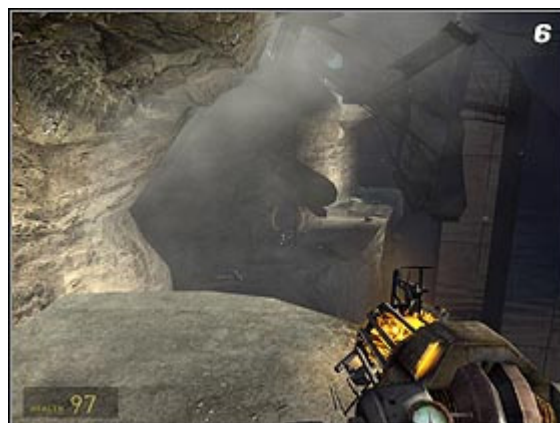
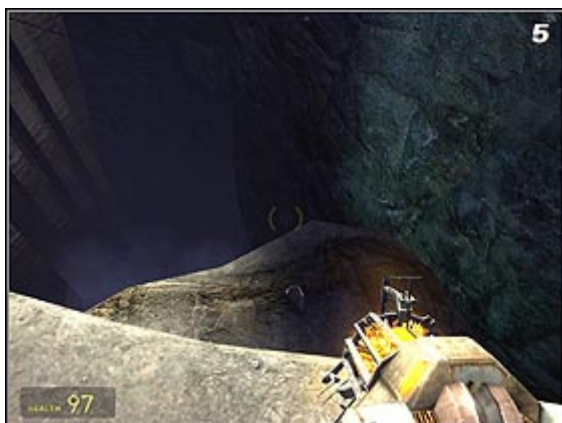
U n d u e A l a r m

Akcja gry rozpoczyna się u podnóża zrujnowanej Cytadeli. Chwilowo jesteś zasypany przez gruz, ale na powierzchnię wydostanie Cię pies – mechaniczny przyjaciel należący do Alyx. Zabierz pistolet grawitacyjny z łapy robota (#1) i poczekaj, aż dziewczyna skończy swój monolog. Kiedy towarzystwo uda się na górę, wykorzystaj otrzymaną broń do usunięcia desek podtrzymujących metalową bramę (#2). Spadając, ta ostatnia utworzy pomost, pozwalający Ci dołączyć do kompanów.



Alyx nawiąże kontakt ze swoim ojcem oraz doktorem Kleinerem. Wygląda na to, że konieczny stanie się powrót do Cytadeli. Podnieś dwie apteczki leżące tuż obok monitora (#3) i wysłuchaj cierpliwie transmisji do końca. Dziewczyna poprosi psa o uutorowanie dalszej drogi. Schyl się i podążaj jej śladem (#4).

Podejdź do krawędzi i popatrz w dół (#5), zauważysz położoną niżej półkę skalną. Skocz na nią, obróć się w lewo i kieruj się naprzód (#6). Usuń zagradzający trasę samochód (możesz strzelić do niego przy pomocy Gravity Gun) i zbliż się do ogniska. Po chwili dołączy do Ciebie Alyx, a także jej pies.

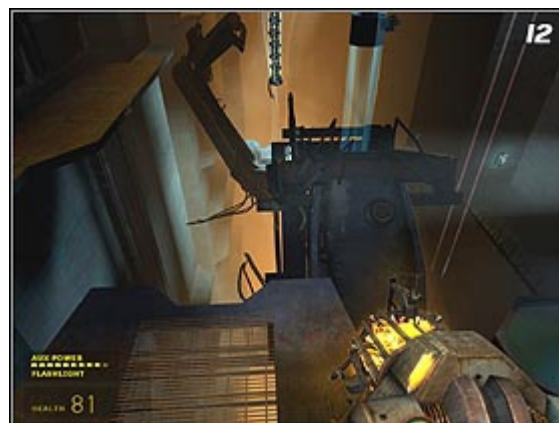
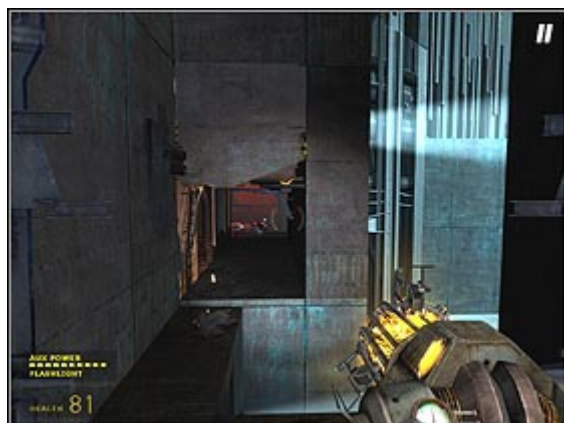
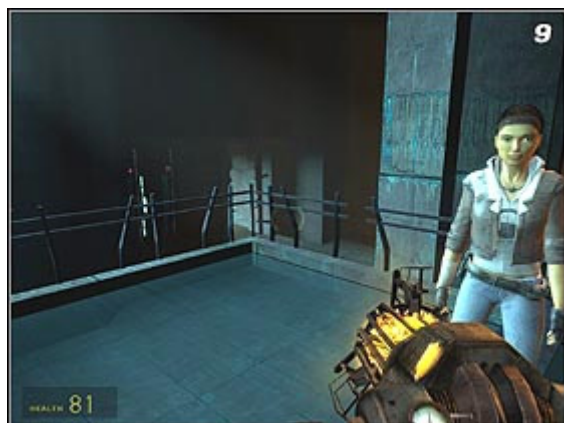


Problem z transportem do Cytadeli rozwiąże podopieczny Twojej towarzyszk. Samochód nie wygląda może najsolidniej (#7), ale to jedyna, skuteczna metoda na pokonanie przepaści. Gdy Alyx wymieni z psem uwagi na temat całej operacji, podejdź do furgonetki i zajmij miejsce na fotelu pasażera. Robot przetrzuci Was na drugą stronę.

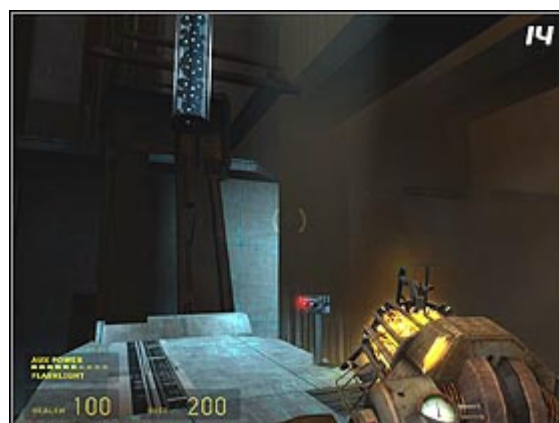
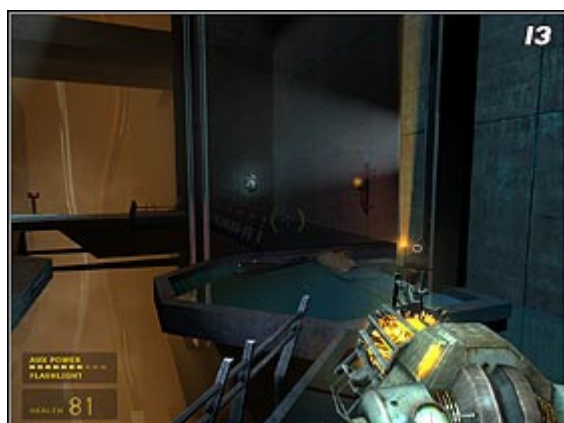


Gdy wreszcie znajdziecie się w środku (#8), wysiądź z samochodu i skruc w lewo. Idź cały czas przed siebie, jedyną dostępną drogą.

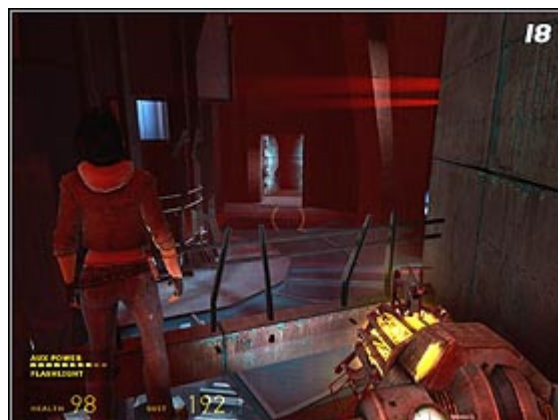
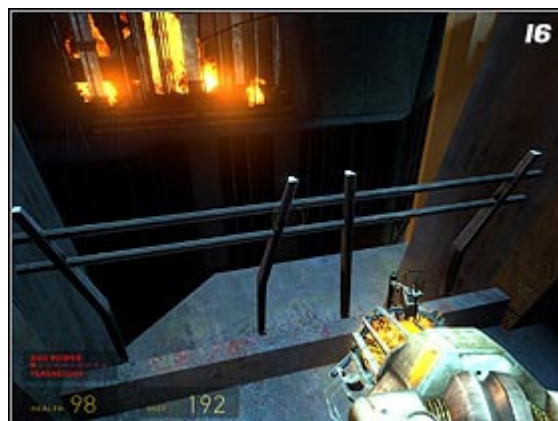
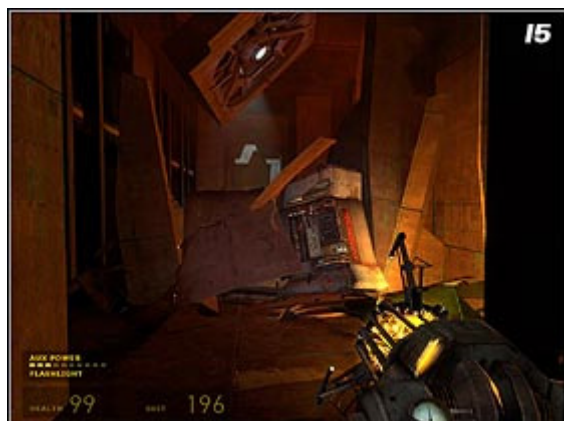
Po dotarciu do barier (#9), skocz na niższy poziom i skieruj się do kolejnego korytarza. Przejście blokuje pole siłowe, podtrzymywane przez Stalkerów (#10). Alyx wpadnie na pomysł użycia samonaprowadzających min (Rollermines), z którymi spotkałeś się już w podstawowej wersji gry. Poczekaj, aż dziewczyna dezaktywuje jedną z barier i ruszaj przed siebie (#11).



Na końcu trasy skocz na platformę znajdującą się niżej (#12) i natychmiast przesuń się na pochyły element konstrukcji, gdyż grunt zapadnie Ci się pod nogami. Nieopodal windy (#13) znajdziesz panel do podreperowania sił vitalnych i zbroi, a także wąskie przejście do zbiornika z minami (#14). Naciśnij czerwony przycisk i szybko złap jedną ze spadających „kulek”. Skorzystaj z windy i podejdź do Alyx.



Dziewczyna przeprogramuje minę w taki sposób, aby nie zrobiła Wam krzywdy. Podejdź do pola siłowego i wpuść „kulkę” do sali ze Stalkerami. Gdy przeciwnicy będą już martwi, Alyx zlikwiduje barierę blokującą dalszą drogę. Po krótkiej wędrówce, niepokojeni przez nikogo dotrzecie do kupy złomu (#15), którą musisz usunąć przy pomocy Gravity Guna.



Przeskoczywszy przez kolejną barierkę (#16), znajdziesz się w okolicy mostu. Zauważysz, jak przebiegający żołnierze zostają strąceni w przepaść przez pęd powietrza (#17). Poczekaj, aż sytuacja się ustabilizuje i biegiem przedostań się na drugą stronę. Musisz się przy tym spieszyć, gdyż przerwa pomiędzy kolejnymi podmuchami jest bardzo krótka. Chwilę później dołączy do Ciebie Alyx – to znak byś ruszał naprzód.

W końcu dotrzesz do olbrzymiego pomieszczenia (#18). Skocz w dół i cierpliwie oczekuj dalszego rozwoju wydarzeń. Kiedy będzie już po wszystkim, udaj się w dalszą drogę.