

Hellforces

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hellforces

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Ekwipunek	4
Przeciwnicy	6
Solucja	7
01 Slum area	7
02 Sewers	13
03 Hackley's park	18
04 Basement of Hackley's Mansion	24
05 Catacombs	28
06 Broken Lanterns Street	37
07 Den of the gangsters	43
08 Door to a different world	50
09 Brodman's arena	56
10 Island above the abyss	60
11 Iron city	69
12 Purgatory catacombs	77
13 Baphomet's lab	84
14 Hacksley's arena	89
15 Path to the temple	95
16 Maya temple	102
17 Ghost city	109
18 The way to the mine	115
19 Desolate mine	125
20 The way to the lab	130
21 Guarded territory	135
22 Patio	141
23 Cole's lab	148
24 Soulstealer	152
25 Module under construction	157
26 In between worlds	163
27 Hell	166
28 Hell Office	169
29 Baphomet's chambers	173
30 Conference hall	178

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

Witam w poradniku do gry *Hellforces* – strzelaniny z perspektywy pierwszej osoby produkcji rosyjskiej firmy *Buka Entertainment*. Poradnik zawiera dokładny opis przejścia gry, wraz ze wskazaniem ukrytych przedmiotów, które w tekście są zaznaczone **kolorem brązowym**. Wszelkie klucze i karty magnetyczne, które umożliwiają przejście dalej są zaznaczone **kolorem zielonym**. Nową broń, którą zdobywasz po drodze, wyróżnia w tekście **kolor niebieski**. Pierwsze dwa działy obejmują porady względem używania broni oraz unieszkodliwiania przeciwników, po nich następuje dokładny opis gry. Życzę przyjemnej lektury.

Ekwipunek

W *Hellforces* mamy do wyboru kilkanaście rodzajów broni, podzielonych na kilka grup. Postaram się dokładniej tu opisać każdą z grup, abyście wiedzieli, gdzie i w jakiej sytuacji której z broni najlepiej używać. Prócz broni będziesz zbierał także apteczki, podnoszące zdrowie o kilkadziesiąt lub więcej punktów, a także różne pancerze i płytki do niego. Do tego dochodzą ukryte przedmioty, dające specjalne moce. Zaczniemy jednak od uzbrojenia.

Broń bezpośrednia

Są dwie – gazzurka i kij baseballowy. Ten drugi znajduwany jest później i staje się zupełnie bezużyteczny, ponieważ masz już wtedy dostępne inne bronie, znacznie silniejsze. Gazzurki natomiast używaj w pierwszym poziomie, do czasu znalezienia tasaka. Później staje się ona również bezużyteczna.

Broń biała

Również do walki bezpośredniej oczywiście. Nóż, ze względu na siłę, jest zupełnie bezużyteczny. Podobnie maczeta, znajduwana dopiero w połowie gry, kiedy masz inną, znacznie lepszą broń. Jedynie tasak do czegoś się przydaje – możesz go używać na zombie, w dwóch, trzech pierwszych poziomach. Potem również przestaje się go używać.

Pistolety

Zwykły i z tłumikiem (tłumik i tak praktycznie na nic się nie przydaje) – przydają się w pierwszych trzech, czterech poziomach. Potem są znacznie lepsze bronie. Zwykłego pistoletu można używać także do strzelania w przyciski, których normalnie uruchomić nie można. Rewolwer natomiast będzie używany przez całą grę – co prawda jego magazynek mieści tylko sześć nabojów, ale jest celny i silny. Staraj się strzelać w głowę, a jeśli przeciwnik jest daleko, to wystarczy że trafił będziesz w ciało.

Karabiny

Najczęściej używana broń. Pierwsza z tej grupy broń to strzelba. Idealna na sub-bossów (czyli wszystkich bossów, ale nie na tego głównego) oraz do walki w ciasnych korytarzach. Przeciwnik musi być tylko blisko ciebie, nie dalej niż dwa, trzy metry. Druga broń to pistolet maszynowy – bardzo dobra broń z pojemnym magazynkiem, a dźwięk jej przeładowania jest po prostu uroczy. Używa innej amunicji niż kałasznikow, więc używaj tych dwóch broni naprzemiennie. Będą przez ciebie najczęściej wykorzystywane, właściwie dopiero w ostatnich poziomach lepiej używać silniejszych broni z racji większej wytrzymałości przeciwników. Drugi tryb karabinu to granatnik, przydatny czasami – działa po prostu jak lecąca po paraboli rakietka. Ciężki karabin jest użyteczny tylko na silnych przeciwników, jednak ma pewną wadę – zanim się rozkręci, mija sekunda. Dlatego najpierw musisz wiedzieć, gdzie jest przeciwnik, zacząć strzelać, a dopiero potem wychylić się i poczęstować wroga porcją ołowiu. W sumie znacznie lepszy jest drugi tryb ciężkiego karabinu, lecz zżera więcej amunicji.

Broń wybuchowa

Są dwie – plasma gun oraz wyrzutnia raket. Pierwsza broń jest równie silna co raketnica, lecz nie dość że zajmuje sporo ekranu i trudniej wcelować, to jeszcze dostępna będzie rzadziej, niż raketnica. Wyrzutnia raket natomiast jest o wiele przydatniejsza, choć ładuje się ją dłużej niż działko plazmowe. Idealna na silniejszych przeciwników, szczególnie pod koniec gry. Dobra także na tych wrogów, którzy dzierżą również niebezpieczne bronie – czyli np. raketnicę lub plasma gun.

Broń snajperska

Jest tylko jedna – karabin laserowy. Przypomina rewolwer, lecz posiada powiększenie (małe, ale zawsze to coś) i całkiem dużą siłę. Najlepszy na oddalonych przeciwników, którzy zanim w ciebie zaczną strzelać będą musieli podbiec. Na innych wrogów raczej go nie używaj.

Granaty

Możesz sobie porzucać, ale raczej nie polecam.

Broń specjalna

Dwie – „Władca Dusz” i „Nemezis”. Działają na zasadzie działa plazmowego, tj. podobnie jak i używając tamtej broni musisz uważać by nie zranić siebie. Obie, choć silne, są raczej bezużyteczne. Zostawiam wam eksperymentowanie z nimi.

Specjalne przedmioty

Mają na sobie czerwone koło i są dostępne w ukrytych zazwyczaj miejscach. Mają specjalne efekty – oto lista przedmiotów, przy każdym z nich jest numer poziomu, w którym dany przedmiot można znaleźć oraz efekt, jaki wywołuje (nie we wszystkich poziomach można znaleźć ukryte przedmioty, z większości przedmiotów można korzystać kilka razy, z innych raz, a z innych nieograniczoną ilość czasu):

- [01] **Trinity sunglasses** – działają na zasadzie noktowizora, przeciwnicy są podświetleni, reszta terenu – zielona.
- [02] **Dracula's teeth** – regenerują zdrowie.
- [03] **Barbie voodoo doll** – zadaje siedemdziesiąt punktów obrażeń wszystkim przeciwnikom.
- [05] **Ludwig's mask** – zwiększa dwukrotnie zadawane obrażenia.
- [06] **Huge silver tape recorder** – po prostu gra muzykę.
- [07] **Pasty with an inscription "Eat me"** – sprawia, że stajesz się trzykrotnie mniejszy.
- [08] **Luke Skywalker's inoperative light saber** – nie robi nic.
- [10] **Harry Potter's broom** – zwiększa szybkość poruszania się.
- [11] **Alien's dental plate** – czterokrotnie zwiększa zadawane obrażenia.
- [12] **Used Aladdin's lamp** – sprawia, że na krótki okres czasu masz nieograniczoną ilość amunicji.
- [13] **Mummy Tutankamen fragment** – zatrzymuje czas na dziesięć sekund.
- [15] **Beethoven's collar** – odnawia pancerz do dwustu jednostek.
- [18] **Inca idol with an engraving "To dear Cortes from his admirers impressed by his art"** – całkowicie odnawia zdrowie i pancerz.
- [19] **Old red baseball cap** – czyni cię niewidzialnym
- [21] **T-shirt with an inscription "Full Metal Jacket"** – daje ci czterysta jednostek pancerza.
- [22] **Case with an inscription "Radioactive"** – daje ci czterysta jednostek zdrowia.
- [23] **Sherlock Holmes' pipe** – przeciwnicy poruszają się dwukrotnie wolniej.
- [27] **One-legged tin soldier** – daje dodatkową ochronę.
- [29] **Spurge-flax tincture** – czyni cię czasowo niezniszczalnym.

Przeciwnicy

Podobnie jak i uzbrojenie, przeciwników można podzielić na kilka grup. Na każdą z grup należy stosować inne taktyki.

Zombie

Spotykana przez kilka pierwszych poziomów grupa, później już bardzo rzadko. Najlepiej używać tasaka naprzemiennie z pistoletem. W sumie to można także w ogóle ich nie zabijać, a po prostu ich omijać. Jeśli jednak chcesz walczyć, i to bezpośrednio, to musisz wyczuwać momenty, kiedy zombie zamierza uderzyć. Ty najpierw wciskaj przycisk myszki odpowiedzialny za atak, a dopiero potem szybko się zbliżaj. Cios powinien dotrzeć przeciwnika, po czym jak najszybciej się oddal. Oczywiście nie musisz stosować tej sztuczki, jeśli będziesz używał jakiegokolwiek broni palnej. Najlepiej celować przeciwnikom w głowy. Uważaj, by trupy nie otoczyły cię, nie pozostawiając żadnej drogi ucieczki.

Ludzie, Obcy, Wampiry, Demony

Wszyscy są podobni, tylko demony są bardziej wytrzymałe od pozostałych. Różnią się jedynie bronią, jaką posiadają. Najmniej groźni są ci z pistoletami, średnio groźni z karabinami, a najgroźniejsi mają przy sobie Plasma Guni, rakiety lub strzelają energią. Przeciwnicy są całkiem celni, więc musisz uważać. Przede wszystkim wykorzystuj otoczenie, by ukrywać się i móc spokojnie strzelać w przeciwników. Dobre są również ataki z zaskoczenia, wtedy przeciwnik nie będzie miał nawet szansy strzelić w ciebie. Nie wahaj się używać rakiety na przeciwników z niebezpieczną bronią, jednak trzymanie rakiet na wrogów z karabinami czy pistoletami nie jest konieczne. Używając broni palnej staraj się celować w głowy przeciwników.

Inne

Są też inni przeciwnicy. Szczury giną od jednego ciosu, lecz musisz najpierw kucnąć, wyjąć broń bezpośrednią i dopiero potem uderzyć. Podobne do psów stwory nie są niebezpieczne, ponieważ zdążysz je zabić, zanim do ciebie dojdą. Podobnie ma się sprawa z fioletowymi i niebieskimi olbrzymami, choć ci poruszają się nieco szybciej – najlepiej więc strzelaj ile się da, wycofując się, a gdy dystans pomiędzy tobą a wrogiem będzie zbyt mały – odwróć się i uciekaj. Potem znów odwróć się i strzelaj, w czasie gdy przeciwnik będzie się zbliżał. W świecie obcych latające roboty strzelają z czegoś podobnego do twoich karabinów, jednak dwie rakiety lub celna seria (najlepiej z daleka) spokojnie wystarczą. Ta sama taktyka pasuje do latających obcych atakujących prądem, lecz broń tych ostatnich jest o wiele bardziej niebezpieczna. Dlatego najlepiej eliminować ich z odległości.

Solucja

0 1 S l u m a r e a



Grę zaczynasz z jedną bronią – gazurką. Znajdujesz się w miejscu widocznym na lewym obrazku. Podejdz do ciała policjanta, które widać na obrazku prawym. Podniesiesz nową broń – **pistolet Walther P991a**.



Po chwili przyjdzie tu pałący się zombie (lewy obrazek), lecz wystarczy jeden cios, by padł. Potem zabij kolejnego zombiego, którego widać na prawym obrazku.