

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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

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

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

Dzięki niniejszemu poradnikowi będziecie mieli okazję zapoznać się z podstawowymi faktami dotyczącymi głównych aspektów rozgrywki w *Killzone 2*, pełną solucją, Trofeami oraz odnalezienie 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 sków 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 „znajdźka” 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 otrzymasz możliwość przeglądania i pobrania ekskluzywnych materiałów.

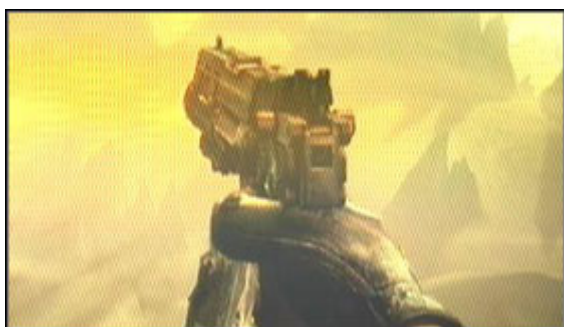
Broń



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

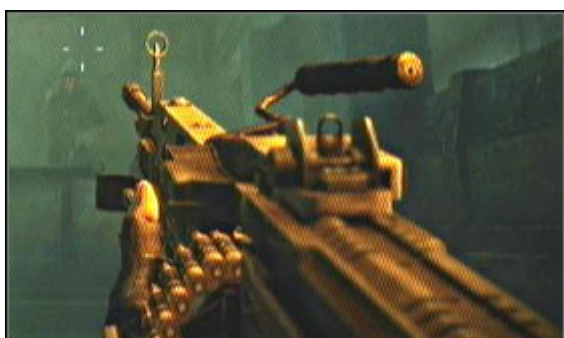
Opis: Szybkostrzelny i bardzo skuteczny na małych i średnich dystansach pistolet maszynowy. Doskonała alternatywa dla powolnego M82 i StA52. Broń godna polecenia w każdej okazji.



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 wystrzeliwująca w kierunku przeciwników granaty. Trafienie bezpośrednie 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.