

half-life 2



Dlouho očekávaná, několikrát odložená a pravděpodobně nejlepší akční střílečka loňského roku není nijak těžká hra. Přesto se v ní najde několik míst, která vás mohou trochu potrápit. Pro podobné okamžiky docela dobře využijete naše rady.

Nemá cenu popisovat přesně každý krok, který v *Half-Life 2* uděláte. Myslíme si, že naši čtenáři jsou natolik inteligentní, aby si sami našli cestu v tomto lineárním dobrodružství a aby se vypořádali s jednotlivými nepřáteli. Pár obecných tipů a řešení několika „zákysoových“ míst vám ale může přijít vhod. Pozor, nedáváme vám kompletní návod – vynecháváme „běžné“ boje a postup misemi, alespoň pro vás *Half-Life 2* bude napínavější.

VŠEOBECNÉ TIPY

1. Poznejte sami sebe



Ochranný oblek, který záhy Gordon navlékne, je oproti prvnímu *Half-Lifu* poněkud vylepšen. Klávesou [Z] se zapíná zoomovací funkce, bohužel ji však nelze používat při střelbě. Výjimkou je ovládání zbraní na vozidlech, tehdy zoom uplatníte. Pro rychlý běh používejte urychlovací klávesu [Shift] – výborně se hodí pro útěk před antliony v úrovni "Sandtraps" a pro přebíhání z krytu do krytu pod křížovou palbou. Baterka čerpá energii ze záložních zdrojů podobně jako přístroj pro dýchání pod vodou – zhasněte ji, pokud se chcete potápět, vydržíte tak pod hladinou déle.

2. Rozsévače smrti

Páčidlo je nejlepší používat jako nástroj na rozbíjení beden, ve hře je střeliva dostatek. Pro explozi výbušných sudů a ničení skákajících „headcrabs“ vám stačí pistole, ušetříte střelivo do ostatních zbraní. Samopal je skutečným žroutem munice a na větší vzdálenost má příliš velký rozptyl, šetřete si ho spíše do uzavřených prostor. Při střelbě z brokovnice nepanikařte a počkejte si, až se nepřítel přiblíží na co nejkratší vzdálenost, velmi výkonná je

při boji se zombiemi. Při práci s kuší – jedinou zbraní disponující teleskopickým zaměřovačem – na větší vzdálenosti mějte na paměti, že trochu zanášá, a mířte raději kousek nad hlavu protivníka. Při hodu granátem si uvědomte, že vybuchne až po pěti vteřinách, uvažujte tedy, kterým směrem se cíl pohybuje. Poslední radu máme pro raketomet – když jej bude situace vyžadovat, vždycky se v okolí ovládat, neboť například vrtulníky je s oblibou sestřelují ve vzduchu – chce to trochu letecké akrobacie. Ohromným pomocníkem se stane Gravity Gun, který vám ušetří spoustu munice. Popadněte s touto zbraní předměty v okolí a vrhajte je na nepřátele, ale určitě pro ni najdete i další využití. Experimentujte, kdykoli to jen půjde!

3. Za volantem

Vznášedlo se stejně dobře pohybuje po hladině i po zemi a nemůže se převrátit, takže kličkujte, jak to jen půjde. Při podjíždění mostů si dejte pozor na visící chapadla „barnacles“ – při dotyku vás vytáhnou ze sedadla. Kulomet, kterým bude vznášedlo později vyzbrojeno, disponuje nekonečným množstvím střeliva a pracuje na systému dobíjení energie, když klesne na nulu, chvíli počkejte, až se opět doplní.

Buggy vozidlo je podobně jako vznášedlo nutné pro absolvování misí, nepokoušejte se je proto projít celé pěšky. Pro přeskakování propastí využijte [Shift], a když se buggina převrátí, otočte ji Gravity Gunem. Dejte si pozor na magnetické miny, až je uvidíte, zastavte, přitáhněte je Gravity Gunem a odhodte do moře. Nezdržujte se střelbou do antlionů, ale prostě je přejeďte, když budete muset zastavit, vyhlédněte si drtič kamení (určitě ho poznáte) a zaparkujte v jeho blízkosti – antlion se jej bojí a nepřiblíží se. Když budete potřebovat munici do svých zbraní, vzadu na vozidle je zásobní bedna.

4. Nepřítel

Ve hře narazíte na spoustu protivníků a popisovat je všechny by byla ztráta času. Takže jenom ty nejdůležitější rady. Na dálku odstřelovače se jmete jedine raketometem, ale je také možné se k nim opatrně přiblížit nablízko a hodit jim do okna granát. Kromě běžných Headcrabs narazíte i na jejich jedovatou variantu – jediným kousnutím srazí vaše zdraví na 1 %, a než váš

ochranný oblek aplikuje protijed, jste velice zranitelní. Proti Barnacles (hlavonožci přilepení na stropě) je účinnou metodou, když jejich chapadlo nakrmíte jakýmkoli předmětem, nejlépe výbušným barelem, do něhož pak zdálky střelíte z pistole. Královna antlionů je nebezpečný nepřítel, neboť útočí, i když do ní sypete olovo. Zahrajte si na toreadora a v poslední chvíli uskočte do strany – pokud naběhne do pevné překážky, na pár vteřin ji to ochromí. Nejlépe na ni platí brokovnice a raketomet. Ten použijte i na stridery – je třeba nejméně šesti zásahů, než půjdou k zemi.

1. KAPITOLA – POINT INSERTION

5. Vítejte v City 17



Úvod je skutečně jednoduchý, procházejte nádražím podle pokynů hlídačů až do chvíle, kdy vás jeden vytáhne ze zástupu ostatních cestujících. Následujte ho, a zjistíte, že je to Barney Calhoun – váš dobrý známý z Black Mesa. Jakmile se ozve zaklepání na dveře, Barney zpanikaří a pošle vás do místnosti vzadu. Tady postavte hromadu z beden a uprchněte oknem.

6. Policejní razie, co teď?

Prohlédněte si město, všude je zatím klid. Až se dostanete do obytné budovy, vyrojí se hlídači a začnou vás pronásledovat. Utíkejte pryč od nich do čtvrtého patra, kde ze dveří zamává civilista a pozve vás dovnitř. Zabarikádujte dveře, a vy můžete uprchnout na střechu – skákejte po střechách a parapetech, dokud nevidíte otevřená okna. Jakmile seběhnete po schodech dolů, strážě vás srazí k zemi, ale nebojte se, nakonec budete zachráněni.

2. KAPITOLA – A RED LETTER DAY

7. Jsem beze zbraně, co mám dělat?



Po animaci v laboratoři jste teleportováni, ovšem podle Murphyho zákona se něco pokazí. Seskočte dolů, oběhněte budovu, nahore za plotem se objeví Barney a hodí vám páčidlo. Na nádraží najdete cestu skrze vagony, dávejte pozor na vojáky, kteří vás zasypávají střelami, a taky na projíždějící vlak, mohl by vás srazit. Pak se otočte napravo, doběhněte na konec vlaku, obejděte ho a najdete otevřený vagon. Uvnitř vyšplhejte po žebříku, přeskákejte po vlcích a utíkejte k ohradě. Prkna rozbijte páčidlem a hurá do tunelu.

3. KAPITOLA – ROUTE KANAL

8. Konečně pistole!



Nejdřív si nezapomeňte doplnit zdraví z konzole na zdi. Až uslyšíte volání o pomoc, zlikvidujte vojáky páčidlem, a konečně získáte pistoli. Boj je stále docela jednoduchý, takže trénujte a zkoušejte hlavně headshoty (jedna rána do hlavy) – šetří munici – a střelbu do výbušných barelů. Pozor na vojáky, kteří na vás budou házet hořící výbušné sudy! Až se poperete se všemi nepřáteli, narazíte na zamčené dveře. Klidně skočte do vody a pokračujte, dokud nenarazíte na vagon. Vyšplhejte po žebříku a skočte dovnitř.

9. Vetřelec

Vortigaunta se nebojte, doplní energii vašeho ochranného obleku. Když vyběhnete z vagonu, zničte dřevěnou konstrukci, která podpírá cisternu – nespadne na vás. Až se dostanete do

místa, kde probíhá boj, můžete zachránit kolegu z odboje. Prolezte potrubím a chopte se těžkého kulometu, vyběhne na vás přesila vojáků. V zaplavené místnosti zadržte dech a skočte pod hladinu, kde se skryjete před výbuchem.

10. Na houpačce

V kanálech se dostanete do bludiště s kluzkou podlahou. Pozor, Barnacles číhají všude kolem – zkuste jim předhodit výbušné barely, výstřelem je zapalte, takže vám exploze uvolní prostor. Pokračujte dál, dokud se nedostanete k plošině, která je ovšem převážena tak nešťastně, že po ní nemůžete vyšplhat nahoru – první puzzle. Kolem se povalují cihly a kotoučová pila. Všechno naskládejte na konec, který je ve vzduchu, a plošina se převáží jako houpačka. Před vrtulníkem uprchněte zpátky do kanálů. Až na zdi uvidíte symbol *Half-Life* „lambda“, sestupte po žebříku a posbírejte munici a lékárnu. Kdykoli později najdete tento symbol, pečlivě prohledejte okolí, určitě najdete schovaný „dáreček“.

11. Veselé potápění

Po delší cestě kanály a protipovodňovými koryty se dostanete do zatopené místnosti, kde na vás zaútočí skupina létajících robotů. Až se s nimi vypořádáte, vyšplhejte po žebříku a přeskočte na rouru, která vede ze stropu. Po ní přelezete na vzdálený konec a opatrně skákejte po trubkách dolů, dokud nevidíte ventil. Otočte jím, vylezte zpátky nahoru a vraťte se do hlavní místnosti, kde skočte do vody a proplavte skrze výpusť. Na druhé straně se nejprve pořádně nadechněte, potom se potopte až na dno a páčidlem rozbijte prkna. Na hladinu vyplavou bedny, po nichž přeskáčete na druhou stranu.

12. Radioaktivní svinstvo

Dejte si pozor na oranžová jezírka, jsou plná radioaktivního odpadu. Opatrně je přeskákejte, setkáte se se skupinkou odbojářů a s novým nepřítelem – skákajícím krabem. Po skončení rádiového vysílání přiletí raketa a z ní vyskáče přiděl nepřítel, další krabi budou vylézat ze země. Až získáte vznášedlo, seznamte se s ovládním, chvíli trénujte a vyzkoušejte i skoky. Potom přejedte k bráně přes radioaktivní jezírka, vystupte a otevřete bránu pomocí kola. Pozor na dalšího kraba!

4. KAPITOLA – WATER HAZZARD

13. G-Man znovu na scéně

Jestli chcete vidět tajemného pana G, zastavte u symbolu „lambda“ na zdi vpravo. Vylezte po žebříku, posbírejte munici a podívejte se zoomem (klávesa [Z]) ven. Vraťte se ke vznášedlu a pokračujte k Waystation 12, velké červené budově se symbolem. Probojujte se budovou a pomocí páčidla uvolněte barel blokující bedny se zásobami, spadnou dolů do vody. Potom jedte k mostu, kde je skokanský můstek. Abyste mohli se vznášedlem skočit na druhou stra-



nu, musíte si ho zvednout. Naházejte do vody všechny modré barely, jeden po druhém spadněte, potopte se, nastrkejte je do klece, a můstek se zvedne. Nasedněte do vznášedla a přeskočte na druhou stranu.

14. Brána je zavřená

Dojedte k velké bráně, zakotvěte u doků a vystupte. Prokličkujte komplexem až k ovládní brány. Zjistíte, že je rozbité – využijte fyziku. Vpravo je plot a za ním spatříte výbušné sudy, střelte do nich, a sami uvidíte, co se stane. Teď se ještě musíte probojovat zpátky ke vznášedlu. Použijte granáty, které jste našli po cestě sem. A do vznášedla! Jedte co nejrychleji, jednotky vojáků jsou všude kolem.

15. Závaží a páka

Až uvidíte hořící přehradu, použijte můstek úplně vpravo u zdi. Později následuje další skokánek, který je ovšem zaseknutý. Vylezte nahoru k pračce a strčte do ní – spadne dolů a zatíží plošinu. Za odměnu vám Vortigan namontuje na vznášedlo kulomet ukradený z vrtulníku.

16. Jsem na konci a nevím, co dál...

Ne, nejste na konci, jenom to tak vypadá. Kolem je ohrada z kúlů, vystupte, projděte mezi kúly a obejděte ze zadu velký červený kontejner. Střelte do barelů, a výbuch otevře dveře. Nasedněte do vznášedla, proskočte kontejnerem, obejděte ze zadu ohradu a přes můstek se dostaňte do dalšího tunelu.

17. Bitva s vrtulníkem

Tady musíte využít velkou plochu ke kličkování. Vrtulník vás zasype střelbou a taky bombami. Vyhýbejte se jim a krmte ho dávkami z kulometu. Potom si otevřete bránu, zaparkujte vznášedlo a pokračujte skrze budovy až k ovládní, jímž otevřete přehradu. Proskočte, a mise je u konce.

5. KAPITOLA – BLACK MESSA EAST

18. Hodný pejsek!

Po hodně dlouhé animaci se seznámíte s obrovským ocelovým miláčkem krásné Alyx a konečně dostanete vytoužený Gravity Gun. Vyzkoušejte si, co umí, brzy ho budete potřebovat! Základna bude přepadena a Alyx vás vyšle do Ravenholmu. Běžte tunelem za ocelovým



psem, který vám na konci otevře dveře. Dál už musíte sami. Použijte Gravity Gun a nakonec ustřelte zámek blokující žebřík.

6. KAPITOLA – WE DON'T GO TO RAVENHOLM...

19. Nábojů je málo...

... a proto je načase pořádně provětrat Gravity Gun. Proti zombiím použijte všechno, co se používá kolem – kotoučová pila je přepůllí, výbušné barely zapálí a pomohou vám i pasti, které nalíčil otec Gregory. Po cestě najdete obří ventilátory, zkuste je zapnout, ale nezapomeňte se přikrčit, mohly by totiž rozsekat i vás. Ravenholm je nejdelší úrovní v *Half-Life 2* a ke konci už může být přival zombií frustrující. V celé úrovní se však objeví pouze tři skutečné puzzly.



20. Elektrický gril

Až poprvé uvidíte otce Gregoryho, najděte ventil, který uzavře přívod plynu k hořícím zombiím před jeho domem, vběhněte do budovy, dostaňte se nahoru a vypněte elektrický proud.

21. Autoopravna

Zavěšené vraky aut nejprve využijte k eliminaci nepřátel, počkejte si, až se připojí pod ně, pak je spusťte dolů. Až přival mrtvol ustane, spusťte jedno auto dolů, vyskočte na něj, a když se zvedne, přeskočte na další vrak visící vedle. Z něj se dostanete na prkenný můstek, po němž pokračujte dál až k budově, na kterou je namířen kužel světla, tam se sejdete s otcem Gregorym. Při dalším postupu vám bude pomáhat, nebojte se o něho – zatím nemůže umřít, raději se soustředte na nové nepřátele.

22. Staré město

Až se dostanete do části s náměstíčkem uprostřed, probojujte se skladištěm napravo a na-

hoře na balkoně přehodte páku, jež ovládá malou motorovou plošinku. Pak náměstí obejděte zezadu, vylezte na osvětlenou střechu, tam posbírejte munici a lékárny a přeskákejte po můstcích, římsách a po oné plošince na druhou stranu.

23. Doneste kytkice na hrob

No, kytkice to zrovna nebudou, ale v každém případě následujte otce Gregoryho – po cestě mu pomozte zabít několik zombií – až na hřbitov. V závěrečném boji se držte Gregorymu po boku a kryjte se za ním. Všechno kolem se ocitne v plamenech. Po skončení bitvy pokračujte do starých dolů.

24. Kousavé potvory

V dolech neskákejte až úplně dolů, ale přistaňte na železném můstku, odkud můžete postupně odstřelovat jednoho kraba za druhým. Jakmile proplavete skrze zatopené tunely, aktivujte přepínač, a konečně se dostanete ven.

25. Jsem venku, ale pod palbou

U vlaků se poprvé setkáte se snipery. Můžete zkusit hodit granát do okna, nebo jen přeběhnout a nechat snipera na pokoji. Před dalším se nejlépe skryjete plížením pod vagony. Až se dostanete ke skladišti, kde zuří přestřelka, pobijte vojáky a následujte povstalce do jejich úkrytu.

7. KAPITOLA – HIGHWAY 17

26. Zpropadení brouci



Přistání s buginou se trochu nevyvede, postřílejte nejbližší antliony – nejlépe brokovnicí – a pomocí Gravity Gunu co nejrychleji otočte vozítko zpátky na kola. Jedte po zbytcích cesty, a až uvidíte rampu, přeskočte ji pomocí turba (klávesa [Shift]) a upalujte do tunelu.

27. Ohňostroj

Po cestě po pobřeží narazíte na několik budov, můžete je prozkoumat, uvnitř najdete nějakou munici. U druhého domku se nejdříve vypořádejte s vojáky a pak zaparkujte buginu u drtiče kamení. Nezkoušejte ho vypnout! Pokračujte až k základně povstalců. Tam zjistíte, že cestu blokuje zavřená brána, kterou vám povstalci otevřou, pokud jim pomůžete v boji. Vyfasujete raketomet, a jakmile se přiblíží vrtulníky, nerozpa-

kujte se ho použít. Za odměnu Vortigaunt dodá energii vašemu obleku a povstalci otevřou bránu. Po cestě si budete občas muset pomoci Gravity Gunem a odstranit barikády z vraků.

28. Pomocná ruka

Až dojedete k jeřábu, vystupte a hned zapněte drtič kamení, budete mít více klidu na boj s vojáky. Nebo můžete nechat antliony, ať se vypořádají s vojáky sami, a drtič zapnout až pak. Vylezte do kabiny jeřábu, ramenem popadněte kontejner a shodte ho na skupinku, která po vás střílí. Potom musíte nárazem kontejneru sklopit most a podobným způsobem přenést na druhou stranu buginu. Než do ní nasednete, vyčistěte si cestu a nezapomeňte si otevřít bránu. S buginou pak projedete celým komplexem a nakonec proskočíte velkým proskleným oknem.

29. Za mostem je bariéra, co teď?

Na další cestě se vykašlete na vrtulník, dokud nedojedete k vraku bílé dodávky. Tam zahajte palbu z raketometu – v dodávce je dostatek munice. Až projedete dalším tunelem, likvidujte magnetické miny tak, jak jsme vám poradili na začátku v oddílu Rozséváče smrti. Jakmile dojedete k energetickému štítu, který blokuje cestu za mostem, pobijte všechny nepřátele a potom jděte po kabelech od bariéry až k vozu, jenž štít napájí energií. Pomocí Gravity Gunu uvolněte zářáky pod koly, a cesta je volná.

30. Jízda po kolejích

Cílem další cesty je železniční most. Jelikož je také blokováno energetickým štítem, je třeba se dostat na druhou stranu jinak – pod ním. Na začátku mostu najdete dole nad útesem malé dveře. Pod mostem se musíte pohybovat velice opatrně, všude číhají hlídky a je třeba si dát pozor na pád do propasti, často si hru ukládáte. Když se dostanete na druhou stranu, vytáhněte Gravity Gunem zástrčku za štítem, tak vypnete přívod elektrického proudu. Uzdravte se, načerpejte energii a potom stiskněte vypínač, který deaktivuje štít nahoře na mostě. Současně se ale spustí alarm a objeví se vrtulník. Rychle se vraťte doprostřed mostu, kde jsou bedny s raketami, a vrtulník sestřelte. Tak a teď zpátky k vozidlu. Jakmile se vám to podaří, skočte do něj a rozjedte se po mostě na druhou stranu. Jakmile uslyšíte houkání vlaku, zapněte turbo a proklíčujte mezi stojícími vagony. Bude to velice těsné, ale dokážete to. Jestli se bojíte, tak se vraťte a počkejte, až vlak projede kolem.

8. KAPITOLA – SANDTRAPS

31. Baterie

Cesta po pobřeží vás brzy zavede až před zavřenou bránu, kde stojí dva nákladní vozy. Vyskočte z buginy a připravte se na několik výsadek z helikoptér. Až vojáky vyfídíte, musíte najít dvě baterie. Leží jich kolem několik. Podívejte se pod modré auto, na vrchol větrníku nebo přímo do místnosti s rozvedem na-



pětí. Do dvou volných míst na regálu zapojte baterie, čímž se zprovozní otevírací mechanismus brány.

32. Maják

Jakmile dorazíte k vysokému majáku, cesta buginou končí. Rozhovor se členy hnutí odporu přeruší výsadkové vrtulníky. Nesazte se je zničit, ale zaměřte se pouze na vojáky výsadku. Poté následuje útok bojové helikoptéry. Utíkejte do horního patra majáku, kde najdete bednu s neomezenou zásobou raket. S nimi už vrtulník snadno sestřelíte a budete moci následovat medika, který vám otevře cestu dál.

33. Nebezpečné písky

Dávejte si pozor na písek. Každý neopatrný krok přivolá útok nebezpečných antlionů. Skákejte po skále, kamenech a bednách. Pomocí Gravity Gunu můžete také přesouvat dřevěné palety a skákat po nich. V části u rozbořeného mostu můžete na jedné straně zatížit prkno a bezpečně po něm vylézt nahoru, propast, kterou nepřeskočíte, přemostíte dlouhým trámem a pomocí dalších okolních předmětů se dostaňte až k pojízdné elektrocentrále. Jejím spuštěním uvedete do chodu drtič kamení. Běžte kolem něj až ke skále a přeskákejte na druhou stranu. Zde vás čeká první tuhý boj s královnou antlionů. V boji využijte výbušných sudů, raketometu a dalších účinných zbraní. Jakmile ji zabijete, objeví se Vortigaunt, na jehož radu seberete z mrtvého těla „Bug Bait“ neboli ovladač brouků.

34. Bunkry na pobřeží

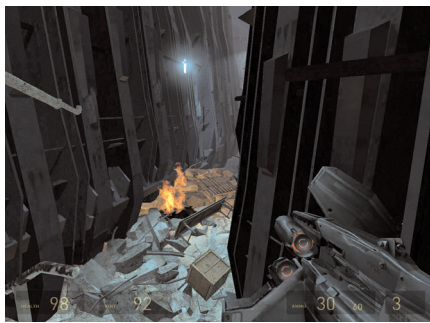
Po cestě z tábora vypínejte drtiče kamení, které jinak znemožňují průchod vašim antlionům. Své nové pomocníky se snažte využívat co nejvíc a zbytečně nenastavujte vlastní kůži. Bunkry na pobřeží nedobudete frontálním útokem, protože jsou opatřeny neprůstřednými štíty. Místo toho hledejte cestičky ve skalách a snažte se do bunkru vpadnou stranou otevřenou zezadu. Na konci pláže je cesta k vysokému opevnění na skále. Antlion se postará o hlídající vojáky a vy zatím obejděte železnou konstrukci po skále, přeskočte propast a vydrápejte se až na plošinu. Pokračujte po žebříku nahoru a přeskočte na další skalní převis. Musíte se vyšplhat až k branám vězení Nova Prospekt. Na prostranství vás nakonec napadnou dvě bojové helikoptéry. U velkých železných kontejnerů leží bedna s raketami, takže po chvíli se snažení tento tuhý boj jistě zvládnete.

9. KAPITOLA – NOVA PROSPEKT

35. Stacionární kulometry

Nova Prospekt je sice velmi obtížná úroveň, zato však docela lineární a bez vyložených zákysovcových míst. Velké problémy vám budou dělat patrně malé stacionární kulometry. Můžete je shazovat pomocí Gravity Gunu nebo dobře mířenými granáty. Po nějaké době vás čeká souboj s další královnou brouků, takže ji zdolajte podobnou taktikou jako prve. V místnosti vedle cely, kde umírá umučený Vortigaunt, přehodte páku, a otevřou se dveře dál. Stejně si počínejte v kontrolní místnosti nad schody. O kus dál zaměstnejte vojáky za štítem návaem Antlionů a sami mezi tím rozrazte kryt malé ventilační šachty. Prolezte dovnitř, ventilátor zastavte jakýmkoliv kusem haraburdí a pak se přesuňte až na konec, kde vypněte energii do štítů.

36. Drtič odpadu



Na konci vězení vás čeká další bitva se hmyzí královnou. Využijte okolních sudů nebo se snažte proklouznout škvírou ve zdi. Pokračujte ven mezi ocelovou masu drtiče odpadů. Hora železa se rychle pohybuje, takže se nezastavujte a dávejte si pozor na padající sutiny. Opodál uvidíte díru ve zdi. Neváhejte, s Gravity Gunem na sebe rychle vyskládejte bedny a vyskákejte po nich nahoru. Nakonec skočte do díry.

10. KAPITOLA – ENTANGLEMENT

37. Alyx opět na scéně

U vlaku se opět setkáte s půvabnou Alex. V této kapitole je hodně příběhových událostí, takže se zaměříme jen na nejdůležitější části. Před místností, kterou blokuje silové pole, se podívejte skrze nerozbitné okno. Uvidíte zapojený elektrický kabel, takže se stačí granátem trefit přes silové pole do blízkosti zásuvky, a cesta bude volná. V místnosti s omítačovým termínálem vám Alex nařídí, abyste s pomocí stacionárních kulometů hlídali stanoviště. Otevřete tedy skříňku a rozstavte stojánky nad schody. Po chvíli boje můžete s Alex pokračovat.

38. Most ze sudů

Ve zpola zatopené místnosti se vyhněte skoku do vody, elektřina by vás usmažila. Přelezte po trubkách na druhou stranu a z plovoucích mod-

rých sudů poskládejte s Gravity Gunem mostík, po němž přeskočíte k východu.

39. Tuhý boj na závěr

V části se dvěma krátkými chodbami spojenými dvěma místnostkami vás čeká opravdu tuhý oříšek. Opět budete bránit pozici s pomocí věží, avšak tentokrát to nebude žádná legrace. Máte několik možností, jak situaci zvládnout. Měli byste rozmístit kulometry před východy a pak se držet v boji. Musíte si však dávat pozor na věže, které vojáci shazují na zem, a znovu je stavět na nohy. Jak sami poznáte, nepůjde to nijak snadno, a proto vám poradíme několik triků. Můžete se schovat v malé cele na kraji a před sebe postavit všechny tři kulometry. Použitím Gravity Gunu pak stačí odhazovat nepřátelské granáty a popřípadě stavět věže. Nebo zkuste zabarikádovat krabicemi a baryly jednu stranu místnosti, kde jsou uloženy kulometry, následně je všechny seberte a položte na stejné místo a schovejte se do prázdné vitríny. Třetí možností je zabarikádování příchozích cest a rozmístění dvou věží před malé cely a na druhé straně chodby jednoho kulometu do rohu.

40. Teleport

Jakmile se s vojáky vypořádáte, probijte se až k teleportu. Další kulometry rozstavte co nejdále vchodů, jimiž se k vám hrnou vojáci. Po chvíli Alex zprovozní teleport, takže se rychle přesuňte zpátky do města.

11. KAPITOLA – ANTICITIZEN ONE

41. Nášlapné miny



Na začátku mise nechte Alyxina pejska udělat špinavou práci za vás. Propleťte se ulicemi a baráky až do malého dvora, kde narazíte na první nášlapné miny. Vezměte do ruky Gravity Gun a sekundárním módem jednu minu vytrhněte ze země. Nyní ji můžete použít jako účinný granát nebo ji položit zpátky na zem. V tom případě zůstane nastražená proti vašim nepřátelům. V této chvíli už máte za sebou skupinku spolumojovníků, kteří mají tendenci tupě nabíhat na nastražené miny. Po cestě se tedy snažte nejprve vyčistit okolí od veškerého nebezpečí.

42. Tunel

Mise ve městě je velmi náročná a dlouhá, avšak dosti lineární. Stačí sledovat jedinou

možnou cestu vpřed a dávat si pozor na nečekané výpady vojáků. V tunelu se k vám přidá další pomocník. Přibližně uprostřed se na vás sesype hromada létajících robotů, které se můžete pokusit zneškodnit (např. lapání pomocí Gravity Gunu a odmršťováním proti zdi). Lze také proběhnout až na konec tunelu k rozvalené zdi, zpoza níž vás upozorní spojenci, abyste chvíli vydrželi, než odpálí zátaras. Postavte se za kulomet a likvidujte nálety robotů. V další místnosti s radioaktivním odpadem opatrně přeskákejte přes haraburdí (Gravity Gunem si můžete občas pomoci) až na protější římsu, po níž se dostanete až do ventilační šachty. Ta vás navede k dalším dveřím. Během této operace si dávejte pozor na zombíky, skryté ve stínech.

43. Likvidace štítu

Po dalších útrapách se dostanete k Alyx, po jejímž boku doběhnete až před nádražní budovu. Alex bude nyní nějakou dobu deaktivovat štít. Strhne se zběsilá přestřelka. Schovávejte se za zdmi a snažte se bránit Alyx před útoky vojáků. Po chvíli Alyx uvolní bariéru, rychle vezměte do ruky Gravity Gun a odpalte pulzující kuličku z generátoru. Následujte Alyx do otevřených vrat. Za nimi se na chvíli s Alyx rozloučíte a budete pokračovat dále stokami.

44. Skladiště

Po dlouhé cestě tunely dorazíte až do rozlehlého skladiště. V malé plechové boudě přivolejte tlačítkem jezdící nákladní plošinu. Naskočte na ní a vyvezte se nahoru. Dávejte však pozor na útočící vojáků. Většinou po vás střílí z horních pater, takže se nezapomeňte krýt a mířte vysoko. Po žebřících a přes trubky vylezte postupně až ke stropu, kde si dejte pozor na vpád elitní vojáků v bílých maskáčích. Seshora skočte na protější terasu pokračujte ven.

12. KAPITOLA – FOLLOW FREEMAN

45. Zachraňte Barneyho



V ulicích si dávejte dobrý pozor na odstřelovače v oknech. Rychle přebíhejte z místa na místo, kryjte se za auty a vyvarujte se kontaktu s modrým paprskem. Snipery můžete likvidovat pouze z dostatečné blízkosti přesnou trefovou granátom do okna. Dobežte až k rozbořenému baráku a opatrně vylezte na půdu. Na střeše uvidíte kráčího se Barneyho. Zneškodněte všechny odstřelovače v oknech a doběhnete až k němu.

46. Úprk přes náměstí

Přes prostorné náměstí musíte doběhnout až do honosné budovy muzea. Jakmile však uvidíte na zemi bílý kruh světla, vezměte nohy na ramena, nebo vás smete mohutný úder laseru. Dobežte až k nákladáku a projděte za ním až do dveří do budovy. Uvnitř si dejte pozor hlavně na kulometné věže a nečekané výpady speciálních jednotek. Kulometry vyjždějí z podlahy po překročení modrých laserů. V takovém případě věž rychle oběhnete a vhodíte dovnitř granát. Už vás nebude otravovat.

47. Zabezpečená místnost

V budově narazíte na místnost prošípanou množstvím bezpečnostních laserů a smrtelných kulometů, které se aktivují po jejich přerušení. Místností neprojdete jinak, než že se pokusíte červeným laserům vyhnout. Postupně přeskákejte po bednách a plazte se po trubkách až na druhý konec, kde bezpečnostní systém vypnete.

48. Generátory

V celé budově musíte postupně najít a vypnout tři generátory. Všechny jsou bedlivě stráženy bezpečnostními kulometry a nášlapnými minami, takže si dávejte pozor, kam šlapete. Stejně tak opatrně likvidujte ataky vojáků a opatrujte Barneyho život. Každý generátor deaktivujete odpálením kuličky pomocí Gravity Gunu, po čemž se vám vždy uvolní cesta dále. Po splnění úkolu vylezte na střechu, kde zlikvidujete bojovou helikoptéru. Boj striderů s hnutím odporu na náměstí před budovou zatím ignorujte. Cestu na další část střechy uvolníte, když vysunete most stisknutím tlačítka v předním panelu.

49. Oceloví pavouci

Na náměstí před budovou muzea se strhne hektická bitva proti čtyřem striderům. Neplatí na ně nic jiného než rakety, tedy pět kousků, abychom byli přesnější. Schovávejte se za auty a za zdmi, vystřelte svoje rakety a poté i ty, které seberete od padlých kamarádů. Pokračujte rychle podél budovy a do tunelu pod propadlou silnicí. Na konci pozor na dotěrného stridera. Chvilku počkejte a pak se úprkem přesuňte doprostřed náměstí, kde se v krytu nachází zásoba raket. Jakmile budou potvory na zemi, pokračujte otevřenou příjezdovou cestou a dolů po schodech.

50. Strider má oči všude

V tunelu se nezastavujte a úprkem se dostaňte až k rozbořené budově. Nyní musíte vylézt až nahoru a pokračovat do další části města. V domě si dávejte pozor na kružícího robůtka, který vysílá informace o vaší poloze hlídkujícímu striderovi. Drona sestřelte, čímž získáte chvilku na další postup barákem. V horním patře je bedna s raketami.

51. Válečná zóna

Ve městě zuří pouliční boje na plné obrátky. Nikde se příliš nezdržujte, pokračujte pořád dál

a dávejte si pozor na stridery. Na budovách se kryjte před výbuchy, postupně zlikvidujte vojáků i helikoptéru. Až bude po všem, seskočte z budovy na druhou stranu, kde na už na vás čeká Barney a ocelový pes Alyx, který nadzvedne mohutná vrata, pod nimiž se skrývá cesta do další části hry.

13. KAPITOLA – OUR BENEFACTORS

52. Prohlídka



Po skále opatrně seskočte dolů a prosmýkněte se až na ocelovou plošinu. Uvnitř dojdete až k běžícímu pásu s držáky pro lidská těla. Nastupte do jednoho z nich (samozřejmě do toho, jehož cesta nevede k elektrickým výbojům) a vychutnejte si prohlídku samotného srdce City 17.

53. Zbraně jsou v trapu

Po výstupu vám zbude pouze Gravity Gun. Nemusíte však zoufat, protože jeho účinky jsou nyní daleko vyšší. Můžete s ním odpalovat nebo zvedat vojáků, a dokonce i počítačové terminály. Navíc můžete proti vojákům házet svítící kuličky, které vytrhnou z energetických polí. Další cesta je velmi přímočará. Na konci musíte jen deaktivovat pole vytržením třech kuliček.

14. KAPITOLA – DARK ENERGY

54. Dr. Breen

Vyslechněte dr. Breena, a jakmile budete volní, společně s Alyx jej pronásledujte směrem k teleportu. Musíte se dostat postupně až nahoru po vysunovacích plošinách. Najděte tři energetické sloupy a odpálením kuliček je deaktivujte. Pokračujte nahoru až na poslední terasu.

55. Finále

Poslední soubor není nijak náročný. Ze začátku střílejte kuličky do bílého světla teleportu. Když se objeví helikoptéry, rychle je zneškodněte několika ranami a pokračujte s teleportem. Nyní musíte postupně sestřelit všechny rotující části, blokuující přístup dovnitř. S poslední částí teleportu a s ním i dr. Breen vybuchou, na scéně se objeví Alyx a ... To už se dozvíte sami. Gratulujeme k pokoření *Half-Lifu 2*.

TOMÁŠ MAYER, LIBOR VACATA
04G0005