



Hm, nem hiszem, hogy be kéne mutatnom a Sierra eddigi legnagyobbjátékát, a Half-Life-ot. A Quake 2 felturbózott motorját használó game új jelentést adott az FPS fogalmának, és a kritikusok is egyöntetűen pozitívan nyilatkoztak róla. Végre egy olyan lövöldözős játékot kaptunk, amiben bár nevéhez híven irtani kellett a népet, de azért előfordultak (nagyon ötletes) gondolkodtató feladatok, amik nem csak a kulcskeresés unalmas módszerét tarták. A nép is érezte, hogy itt valami teljesen új van keletkezőben, így nem csoda, hogy rengetegen csaptak le az új „megváltóra”. Maga a történet egyszerű, és egyben egyszerű is volt, magával ragadta a játékost. Egy Gordon Freeman nevű tudóst irányíthattunk, aki több társával egyetemben egy idegen anyag vizsgálatával foglalkozott. Egy kísérletet próbáltak elvégezni, amikor is egy sugár alá kellett volna betolni a közetet, de ekkor elszabadult a pokol, mert amikor a sugár érintkezett az anyaggal, hirtelen telepörtök nyíltak meg, amin rengeteg undorító idegen leptek el a Black Mesa-t. Amikor a kormány tudomást szerzett erről, rögtön odaküldte a katonaságot, hogy intézzék el a laborban lévőket (hogy ne maradjon szemtanú), és a különös lényeket. Nekünk kellett felvenni a harcot a katonasággal és a lényekkel, majd a végén elkalapálni az UFO-k vezérért is. Miközben a rajongótábor nőttön-nőtt, és már kinőtte a játék multiplayer adotta lehetőségeit is, új módok (Counter-Strike, Team Fortress stb.), és főleg új kiegészítők után ácsingózott. A nyomásnak engedve a készítőgárda, elkészítette az első kiegészítőt, az Opposing Force-ot, amiben a nevéhez híven a játékos a másik oldal, vagyis a katonaság szemszögéből élhetne át újra a nagy kalandot. A kevés taktikázásán kívül itt az összetartáson (hisz néha kaptunk embereket) és a hatalmas tüzéren volt a hangsúly, éppen ezért rengeteg új fegyvert kaptunk. A legújabb kiegészítőben a harmadik oldal (nem, nem az ufók), a biztonsági őrök kalandjait élhetjük át. Itt inkább a gondolkodtató feladatok megoldásán lesz a fő hangsúly, és nem a mészárláson (abból is lesz dögvél), éppen ezért a fegyverek száma jóval kevesebb lesz, mint amire számítottunk. Ellentétben Freemannel és a tizedessel, a mi biztonsági őrünk egyedül lesz, mint az ujjam, éppen ezért nem számíthat segítségre. Azok a munkatársak akiktől segítséget kérhetnénk, már vagy halottak lesznek, vagy éppen haldokolnak. Mivel egyedül leszünk, jobban meg kell gondolnunk, kivel, hol és miért keveredünk tűzharcba, mert könnyen otthagyatjuk a fogunkat, evvel is taktikázósabbá téve a játékot.



Ha véget ért a vonatozás és kinyílik az ajtó, lépünk ki rajta, majd próbálunk bemenni a másikon. Az zárva lesz, és csak belülről lehet kinyitni, de ne aggódjunk, mert majd kinyitják. Amíg az őr bénázik (többször elhibázza a kódot) fordulunk meg, és láthatjuk, amint a következő vonattal a jó öreg Gordon Freeman utazik. Ezután már bemehetünk a kinyitott ajtón, és miután beszéltünk a biztonsági őrrrel, a fotocellás ajtón keresztül folytathatjuk utunk a Black Mesa belseje felé. Jobbra még nem tudunk menni, mert az ott posztoló munkatársunk nem enged be, amíg nincs rajtunk a „munkaruhánk”. Az első feladatunk tehát a páncélzatunk megkeresése lesz. Ennek érdekében kövessük azt a színes csíkot, amelyre az Area 3 Security feliratot pingálták. Egy kisebb csarnokba érünk, ahol –miután beszéltünk a pult mögött ülő „gondnokkal”- Personal Facilities felé vegyünk az irányt. Az öltözőszekrényeknél keressük meg a sajátunkat, amelyekre a Cahoun van írva, és vegyünk fel a testpáncélunkat, valamint a sisakunkat. Kifele menet a „gondnok” szól, hogy valami gond van a G szektorban a lifttel, ezért jó lenne, ha megnéznénk. Mielőtt elindulnánk megfejtieni a rejtélyt, nem árt a lifttel felmenni az Armory-ba. Itt a fegyverbiztostól megkapjuk a stukkert, de sajnos csak 17 skuló van benne. Semmi gond, menjünk le a lőtérhez, ahol egy Barney és egy túlsúlyos fánkabáló tart lögyakorlatot (az utóbbi inkább csak tömi a fejét). Ha jobban szétnézünk, a nem használt lövészállásoknál újabb tárral lehetünk gazdagabbak. Ha itt végeztünk, mehetünk is a G szektorba, ahova azon az ajtón keresztül juthatunk el, amerre legelőször nem tudtunk eljutni. Útba esik a videó szoba is, ahol tulajdonképpen semmi érdekes nincs; láthatjuk, amint Freeman meggy feltehetőleg a ruhájáért, egy másik kivetítőn pedig a földönkívüli kőzet szállítását kísérelhetjük figyelemmel. Továbbmenve, miután beszéltünk a padon ülő főszerral, másszunk le a jobb oldali létrán. Fel kellene kapcsolni a generátort, amit egy high voltage feliratú rács véd, de ne aggódjunk, mert nincs forrás, ami a kerítésbe az áramot termelné, tehát nyugodtan menjünk be az ajtón, és nyomjuk fel a kart, majd irány tovább. Most már át tudunk menni a vonatvágány feletti mobil hídon, de meg kell várni, míg elmegy a szerelvény, és csak ezután tudjuk a híd lenyílását elősegítő gombot megnyomni. Az üdítő automatáknál az esetleges hp-vesztésünket tudjuk pótolni, de csak egyesével. Elérkeztünk az ominózus lifthez, amin két prof társaságában le is mehetünk.



### Duty Calls

Miután sikeresen lezuhantunk vele és véget értek vízióink, vegyünk fel a pajszert, valamint a halott őr löszerét. Verjünk szét minden dobozt, mert jó cuccok lehetnek bennük. Balra egy elsősegély állomást találhatunk (ez egy doboz a falon piros kereszttel), ahol elvesztett energiánkat pótolhatjuk. Induljunk jobbra, ahol kutyák támadnak ránk. Ezek a lények leginkább egy kutyára hasonlítanak, azzal a különbséggel, hogy nekik csak egyetlen, ámde hatalmas szemük van. Ne tévesszen meg ártatlan külsejük, mert egyáltalán nem barátságosak. Magas frekvenciájú hangokat adnak ki, aminek ugyan nem nagy a sebzése, de ha egy egész falka ilyen lény támad ránk, ugyancsak meglepődhetünk. Lent az ajtót

zárva találjuk, ezért menjünk körbe. A dobozokban és a polcon löszereket találhatunk, továbbmenve pedig egy olyan terembe juthatunk, ahol elég sok polc van. Itt verjük szét a szemben lévő biztosítékot (szürke doboz a falon), aminek következményeként elalszik a fény, de szabaddá válik az út az előbb még zárva talált ajtón keresztül. A folyosó után egy kisebb terembe juthatunk, aminek a padlózatára sárgászöld vegyi anyag folyt ki, amibe ne lépünk bele. Itt arcaurgrók rontanak ránk, amelyek olyan lények, mint az Alien II-ben a kis



alapszörnyek, amik az emberek fejére ugranak. NE engedjük magunkhoz túl közel őket, mert bár nem túl nagy a sebésük, de ha már közel vannak, nehéz őket eltalálni. Ugorjunk át az asztalra, majd onnan a másik oldalra, és nézzünk be a balra lévő ajtón, mivel jobbra egy rács akadályozza továbbhaladásunkat. A kicsi kis teremben szólítsuk magunkhoz a löszereket, majd másszunk fel a létrán. Fent egy tudóst találunk, aki elmondja, hogy tovább csak a csatornán át tudunk menni (ahova az előbb említett rácson keresztül tudunk csak eljutni), és arra kér minket, ne mondjuk el senkinek, hogy ő itt

lapul, mert attól tart, hogy mindenkit meg akarak ölni. Fogalma sincs, mennyire igaza is van... Továbbjutáshoz két lehetőségünk van: 1. innen fentről ki tudjuk lőni a benzineshordókat, amik kirobbantják a rácsot. 2. odahúzzuk a széket és átmászunk. Lيفةzzünk egyet oldalirányba, és végezzünk a kutyákkal és a szolgálakkal. A szolgál egy kb. két méter magas egyszemű lény, hosszú karokkal és egy erős elektrosokkos támadással. A szürke ajtó mögötti teremben csak a South Tunnel Acces-t nyitó gombot tudjuk megnyomni, mivel a másiké nem működik, de nekünk ez is elég lesz. Irány tehát erre, át a doboz között. Ha végeztünk a kutyákkal és minden dobozt szétvertünk, bújunk át a nagy hangárajtó alatt. Vegyük el a halott ör cuccait, majd a kezelőpult két karjával (folyamatosan kell nyomni a use-t) állítsuk be a két „liftet” úgy, hogy a következő sorrendben át tudjunk ugrálni (guggoló ugrással): kezelőpult legmagasabb pontja-első lift – dobozok – létra, majd tegyük is így. Induljunk el arra, amerről hallottuk, hogy leomlott valami. Szolgák támadnak ránk, majd miután elintéztük őket, a jobbra lévő létrán távozzunk lefele. Itt szintén jobbra induljunk a résen át egy olyan helyre, ahol a „víz” két lapátot hajt. Az elágazásnál megint csak jobbra menjünk és ugorjunk át a szemben lévő létrára. Fent tekerjük meg a kereket és a másik létrán másszunk le, majd tekerjük meg az itteni kereket is. A folyosón bemelve vegyük fel a halott tudós mellől a shootgunt, majd irány fel az előző létrán. Arra induljunk, amerre az előbb nem tudtunk, mert forró gőz akadályozott ebben minket. Vegyük fel a töltényeket, és használjuk az elsősegély állomást, ha kell (a HEV-et nem tudjuk, és nem is fogjuk tudni soha). Jobbra az ablak alatti gombot nyomjuk meg, és várjunk, amíg le nem érkezik szemben a lift, rajta néhány szolgál. Innen puffogtassuk le őket, majd menjünk vissza abba a helyiségbe, ahol két lapátot hajtott a víz. Itt induljunk a zsákutcának tűnő másik irányba, de ha a végén megfordulunk, egy létrára lehetünk figyelmesek, ami egy csőhöz van erősítve. Másszunk is fel rajta, és egy rövidebb gyalogtúra után egy terem felső részéhez érünk. Lent víz, nekünk pedig át kéne jutni a túloldalra. Először is lődözzük le a plafonon levő alieneket. Ezek a különös élőlények mindig a

plafonon tanyáznak, hosszú nyelvüket pedig a földig eresztik. Ha valaki a közelébe téved, rögtön elkapja, és elkezd húzni felfelé a szájához. Ez még nem annyira nagy baj, hisz amíg fel nem húz teljesen, még van idő lelőni, de ha elbénázzuk, lefejezés vár ránk. A Half-life-ban kívülről is tanúi is lehettünk egy-két ilyen kivégzésnek, nem volt szép látvány, mondhatom. Ha megöltük őket ugorjunk a vízbe, majd a harmadik résen bemászva



csavarjuk el a Flow Control-t, aminek hatására megemelkedik a vízszint. Ússzunk ki, és most már ki tudunk mászni a túlpartra. A dobozok szétvérese után vegyük fel a hulla mellől a shootgun-t és a hozzá tartozó lőszereket. Ezután szolgák támadnak meg, majd elindulva a hídon, szintén megtámadnak minket. Az előttünk lévővel ne foglalkozunk, hisz' alatta úgymint leszakad a padlózat, forduljunk inkább meg, és adjunk a mögöttünk levő szájának. Mivel a híd leszakadt, nem tudunk átjutni rajta, de semmi gond, ugorjunk le balra a csőre, és ott folytassuk tovább menetelésünket. A hidakon menjünk át,

közben kutassuk át a ládákat, és végezzünk a (néha lesből) ránk támadó félholtakra. Ezek olyan ellenfelek, amiknek a teste emberi „alapanyagból” van (valamikor tudósok voltak), csak a fejükre alapszörnyek tapadtak, így átvéve felettük az irányítást. A karjuk végén hatalmas karmok vannak, amivel megpróbálnak minket megsebezni, de lomhaságuk és rossz reakcióidejük miatt akár egy szál pajszerrel is könnyedén kifesthetők. Akármivel is lövünk rá, a fejét célozzuk, mert ott sokkal sérülékenyebbek az egyébként elég szívós dögök. Az őrtől vegyük el a páncélt (neki már úgysem kell), valamint az elsősegély állomásnál HP-nkat növelhetjük. Mielőtt lemennénk a létrán a kanálisba, tegyük ártalmatlanná a „köpködőt”. Azért adtam neki ezt a fantáziadús nevet, mert zöld trutyikat köpköd, ami elég ártalmas az egészségünkre. A körülbelül két méter hosszú, négy lábán járó állat közelre pedig erős fogazatával támad. Senkivel sem barátságos, még a saját fajtatársaira is rátámad, de ezt sajnos egyszer sem tudtam előnyömre fordítani. Ha továbbmegyünk, szolgák teleportálódnak körénk. Használjuk a két henger alakú oszlopot fedezéknek, és innen tüzeljünk rájuk. A köpködő kiiktatása után balra menjünk, majd jobbra terítsük le a nekünk háttal álló másik köpködőt, amíg még nem vesz észre. Cuccoljunk fel, de a liftet még nem tudjuk használni, áram kell neki. Ennél mi sem egyszerűbb: induljunk a másik irányba (vigyázzunk a balra megbúvó köpködővel), és a folyosó végén kapcsoljuk fel a Generator Control-t. A szolgál elintézése után liftezzünk egyet, és egy kis séta után ahhoz a teherlifthez jutunk, amelyiket, még a fenti Control Room-ban hívtunk le. Egy robbanószeres doboz van, a falon pedig egy „Tartsa távol a robbanószereseket a csatornától!” felirat. Gondolom kitaláltátok: lökjük bele a dobozt a kanálisba, és gyönyörködünk a tűzijátékban. Mivel az egyik lapát megsemmisült, át tudunk itt menni. Tegyük ezt, és másszunk fel a létrán, miközben szemtanúi lehetünk, amint a katonák fentről egy biztonsági őrt dobznak le. Most már biztosak lehetünk abban, hogy a katonánk nem velünk vannak.



## Captive Freight

Másszunk fel a létrán, és gyorsan fussunk előre, amíg a gépágyúk el nem kezdenek löni ránk. Amikor elkezdnek „dalolni”, gyorsan guggoljunk le, és így menjünk tovább feljűk (a homokzsákok megvédenek). Mikor az elöttűk levő homokzsákokhoz érűk a felállás-tűzelés-guggolás kombináció többszöri ismételtetésével lőjűk szét mindkettőt. A teherautóban gránátokra, detonátoros robbanóanyagra és elsőségely pakkra lehetűnk, de az itteni kaput nem tudjuk kinyitni. Irány hát a másik, ami a tábla szerint a vasútállomás (Train Yard) és a nehézáru-raktár (Freight Warehouse) felé vezet. A villogó lámpájú autónál vegyűk el az őrtől



a páncélt, valamint a Coltot, és a hozzá tartozó skulót, a csomagtartóban pedig shotgun lőszerre és elsőségelycsomagra lehetűnk. Ha itt egyenesen, majd balra megyűnk tovább, katonákba ütközhetűnk, de mielőtt harcba bocsátkozhatnánk velűk, bezáródik köztűnk és közöttűk egy kapu. Éppen ezért jobbra induljunk. Az ajtóról kétféleképpen operálhatjuk le a lakatot: vagy egyszerűen csak leverjűk, vagy felrobbantjuk a hordót mellette. A csatornafedelet a tekerentyű elforgatásával (folyamatosan kell nyomni a use-t) tudjuk kinyitni. Mászunk is le, de a létra leszakad. Lent ne érűnk a csövekhez, mert ahogy a felirat is figyelmeztet - forróak. Induljunk el balra, és a zsilipkapunál tekerjűk el a kart, mire az kinyílik. Egy csövekkel teli falhoz érűnk, ahol három helyen szivárog a forró gőz. Egyfolytában guggolva menjűnk az alsó kettő közé, ahol a csap van, és zárjuk el. A vízzel elárasztott folyosón nem kell félni a vízbe lógó, szikrázó áramvezetékűtől, mert furcsa mód nem ráz meg minket. A zsilipkapu mellett szintén tekerjűk el az ezűttal víz alatti kerekűt, hogy szabaddá tegyűk az utat. A következű két saroknál vigyázzunk a köpködőkkel. A legjobb taktika az, hogy elcsaljuk őket, majd mikor befordulnak a sarkon, beljűk eresztűnk egy duplát a shotgunból. A rácsnál lőjűk ki a hordót, hogy egyszerre végezzűnk az összes monsztrával, majd induljunk fel a lifttel. Induljunk balra, de vigyázzunk a szolgálakkal. Őket is érdemes a sarkokra csalni, és ott lelőni shotgunnal. Amikor egy elágazáshoz érűnk, először előre menjűnk, mert ott egy elsőségely állomást találunk a dobozok mögött. Ahol sok doboz van, először szintén a hordót robbantsuk fel, hogy a kis patkányok rögtön elpusztuljanak. Ha itt végeztűnk, induljunk a másik irányba, ahol a két fal között magasfeszűltég cikázik. Itt fontos az időzítés. Akkor fussunk át, amikor az áram a folyosó végén van, így elkerűlhetűk a sérűlést. A kanyar után lőjűk ki a hordót, így remélhetőleg mindkét szolgál elpusztul. Ezután húzzuk oda a nagyobbik fémládát a leszakadt szellőzű elé, és ugorjunk át arra. Verjűk ki a rácsot, és menjűnk arra, egészen

addig, amíg már csak lefele lehet menni. Itt dobjunk le egy gránátot, hogy a lentiek meghaljanak, és ugorjunk le. A rács kiverése után húzzuk el a hordót az ajtó elől. Balra páncélt találhatunk, de ezt ne vegyük fel addig (kivéve, ha egyáltalán nincs, vagy csak alig van rajtuk kevlár), amíg a jobbra lévő három (egy az ajtóban elbújít) katonát ki nem nyitjuk. Itt zsákmányolhatjuk az új fegyverünket, az MP5-öt, aminek másodlagos funkciójával jóképű gránátokat lőhetünk ki. Nyissunk be az irodába (Maintenance Office), ahol a polcokon elsősegély csomagot, a szekrényben pedig lőszert találunk. Ha nem tudunk mindent elvinni, az se baj, mert a játék vége felé még visszatérhetünk erre. A lépcsőn kaptassunk fel az első emeletre, és itt a polcokról és a dobozokból vegyük fel, ami csak kell. Az ajtón kimenne jobbra a kocsinál katonák ácsorognak, nem árt kipróbálni új stukkerünk másodlagos funkcióját, majd húzódjunk vissza, és innen lőjük le a maradékot. Jobbra fent az ablakból, egy katona ontja az áldást. Ha őt is leszedtük, másszunk az ablakra a gumikról, és itt (a 2. szinten) induljunk balra. Vegyük el az őt Coltját, és a töltényeket, majd verjük le a rácsról a lakatot, és így bejuthatunk a lőszerraktárba. A következő ajtón nyissunk be, majd húzódjunk vissza, és innen lőjük le a katonákat. Miután nincsen több, menjünk ki. Egy vagonokkal teli zárt udvarba jutunk, de ne menjünk oda hozzájuk, hanem a szemben lévő ajtón nézzünk be, és kapcsoljuk fel a villanyt. Néhány halott tudós társaságában rengeteg dobozt találunk, amiket szétverve elsősegély csomagokhoz juthatunk. Most már megvizsgálhatjuk a vonatokat is. Közelebb érve segélykiáltásokat hallhatunk a piros vagonból. Nyissuk ki az ajtaját (egyszerűen csak menjünk oda), mire a pofa azt feleli, hogy ő nem Dr. Rosenberg. Jól van, menjük ki a lenti ajtón (végezzünk a katonákkal). Eljutunk a Freight Yardhoz, ami egy udvar két vagonnal...és sok katonával. Ha levertük őket jobbra pácélt, míg a dobozokban lőszert és gyógyító cuccot találunk. Felhívnam még a figyelmet arra az élénk, zöld dobozra, amire Machine Gun van írva. Verjük szét, és alatta egy lerögzített gépágyú lapul, ami egy nagy kapura néz, nyilván nem ok nélkül. A piros vagonból ismét segélykiáltások hallatszanak, de sajnos a bejáratot hatalmas tekercesek zárják el. Éppen ezért verjük szét a vagonokon található ládákat, majd lőjük szét az ekeket, mire a két tekerces legurul. A benn lévő pofa sem Dr. Rosenberg (ki a fene lehet az?), és ne is törődjünk vele, rohanjunk gyorsan a Machine Gunhoz. Amikor kinyílik a hatalmas kapu, addig lőjük a katonákat (rengeteg van belőlük) evvel a fegyverrel, amíg valamelyiknek el nem sikerül oldalra slisszolni. Ekkor váltsunk MP5-re, és ezzel intézzük el a maradékot. Az alagút végén intézzük el a katonákat, de vigyázzunk, ne menjünk ki. Ezután ugorjunk fel a teherautóra, és vegyük fel az aknavetőt. Az autó hirtelen felrobban, aminek oka, hogy egy tank lőtt ránk az egyik vonatról. Gyorsan menjünk a vagon alá, és innen lőjük le a maradék zsoldost, majd kihasználva a tank lassúságát végezzünk azzal is (a fenti forgó részét célozzuk, és aknavetőt használjunk). A vagonokon és a ládáknak rengeteg jó cuccot találunk, de ha kell még, akkor verjük szét a jobb oldali vagon két nagy ládját, így a hozzáférhetővé vált lyukon be tudunk ugrani a kék vagonba is. A zöld ajtón távozzunk, majd a folyosó végén, először szedjük le a géppuskaállást (a Colt erre a

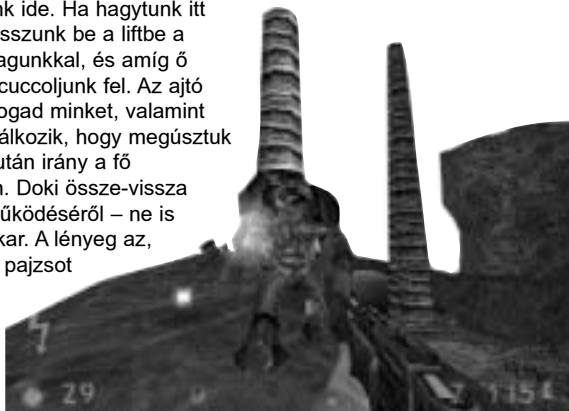


legjobb), és induljunk el a másik irányba, amíg egy vagonhoz nem érkezünk. Verjük szét rajta a ládákat, majd robbantsuk ki az immár hozzáférhetővé vált gázpalackokat, amelyek jókora lyukat ütnek a falon. Innen szedjük le annyi kommandóست, amennyit csak tudunk, és csak azután másszunk át a hatalmas udvarra. Ha szétvertünk minden ládát, és feltankoltunk mindennel, menjünk a Control roomba, és csavarjuk el a kart, ami elfordítja a középen lévő sínpárt, majd nyomjuk meg a gombot is, amivel egy kaput tudunk kinyitni. Egy vagonra lelünk (persze pirosra), amiben szintén fogságba esett valaki. Innen nem tudjuk kinyitni az ajtaját, ezért jobbról másszunk fel a mozdonyra, és tolassunk vele a raktérhez. Most már ki tudjuk nyitni az ajtót, és nagy meglepetésünkre Dr. Rosenberget találjuk benne. Meglepődik, hogy ismerjük, de utána rögtön megered a nyelve. Elmondja, hogy a Black Mesa-ról csak



egy teleporttal juthatunk ki, amin ő dolgozott. Kevesen tudtak róla, éppen ezért talán nem sokan kószálnak arra. Indulni kéne, csakhogynem közben a Freeman-t kereső katonák bezártak minket, és nem tudunk kijutni. Talán a fenti szellőzőn kéne, de az zárva van. De ha elkezdünk ugrálni, akkor a prof felajánlja a segítségét, és bakot tart. Miután kijutottunk és végeztünk a katonákkal, menjünk vissza a dokiért, és induljunk el az előbb még bezárva talált zöld ajtón, utána fel a lépcsőn. Tisztítsuk meg az irodát a katonáktól (az egyik asztalon a dobozban elsősegély cucc) amíg az öreg az ajtónál vár, majd ha kész,

szólunk neki. Amikor a doki szól, hogy pihennie kell, hagyjuk ott (rossz jel, harcra van kilátás). A következő ajtóban zsoldosok várnak ránk. Ha mind halott, a prof automaticce jön utánunk, csak várjuk meg. Fussunk le teljesen a lépcsőházban, és amikor doki megjegyzi, hogy mindjárt ott vagyok, már tényleg a közelben leszünk. Amikor megmutatja, hogy hol kell kirobbantani a falat, vigyük arrébb, majd robbantsunk. Nem véletlenül ismerős ez a folyosó, itt már jártunk. Ha továbbmegyünk, akkor ahhoz az irodához jutunk, aminél megemlítettem, hogy később még visszatérhetünk ide. Ha hagyunk itt valamit, szedjük össze, majd másszunk be a liftbe a dokival. Mikor leértünk vigyük magunkkal, és amíg ő kinyitja az ajtót, addig mi jobbra cuccoljunk fel. Az ajtó mögött egy elsősegély állomás fogad minket, valamint egy másik prof, aki nagyon csodálkozik, hogy megúsztuk a kalandot (csodálkozhat is). Ezután irány a fő helyiségbe, ahol a teleport is van. Doki össze-vissza zagyvál mindenfelét a teleport működéséről – ne is figyeljünk rá, csak fontoskodni akar. A lényeg az, hogy amikor szól, aktiválni kell a pajzsot (most még nem nekünk), és így kinyílik a teleport (zöld gömb). Amikor ez megjelenik, ugorjunk is bele.



## Focal Point

Ajaj, a doki valamit nagyon elbaltázott, mert az ufók földjére kerültünk, bár tényleg a Black Mesa-n kívülre. Lőjük le a ránk rontó kutyákat, majd a bal oldali sziklarakásra felmászva ugorjunk át a „felüljáróra”. Induljunk el a másik irányba körbe, ott pedig lőjük ki a hálót, és gyorsan ugorjunk az üregbe, mert a hegyes végű növény megtámad. Ha egy kicsi csarnokba értünk, teljesen mindegy, merre megyünk, mindig ugyanoda fogunk kijutni. Javaslatom a jobbra, és az elágazásnál szintén jobbra irány. A következő csarnokban jobbra egy köpködő van. Elintézése után, induljunk el valamelyik bal oldali járaton. Egy olyan helyre jutunk, aminek közepén egy nagyon mély víz van. Lőjük le a lényeket a plafonon, majd ugorjunk bele a vízbe, és a két világító pont közül ahhoz ússzunk, amelyik közelebb van, mert ott egy hulla mellett néhány cuccot találunk. Ezután a legnagyobb lyukon távozzunk, azon, amelyiken nincs háló. Egy kis ugrálás rész következik. A lényeg, hogy mindegyik lebegő platformot érintenünk kell, a bal oldalival kezdve. A következő helyen ugráljunk át a középen lévő lebegő részre, majd álljunk bele a kék tócsába, ami regenerál minket. A szolgák lelövése után várjuk meg, míg a hatalmas repülő lény ledönti az egyik oszlopot. Keljünk át rajta, majd üssük ki a hálót, és essünk le. Ússzunk fel, majd a köpködő kinyírása után a vízesésnél, innen föntről végezzünk a másikkal is, majd essünk le. Az ugratóval ugorjunk fel a másik vízesés tetejére, és innen induljunk tovább, a tócsában gyógyulhatunk, a hullától értékes lőszereket zsákmányolhatunk. Ha kiértünk jobbra induljunk, és másszunk fel a sziklaomlásnál, majd az ugrató segítségével jussunk fel a sziklapárkányra. Kiérve a barlangból, egy nagyobb térre jutunk, aminek a közepén egy



különös, kristállyal működő szerkezet áll. A barlangban és a környéken cuccokra lelünk, majd próbáljunk életet lehelni a masinába. Először kakaót adjunk neki, amit a kis kék dobozon lévő kapcsolóval tehetünk meg. Ezután lépünk a kezelőpanelhez, és a forgatóúval forgassuk egymásba a piros és sárga háromszögeket. Szolgák, goliát és két repülő lény jelenik meg. A goliát egy, célpontját követő legyeket kilövellő stukival rendelkezik, ami elég veszélyes, a madárszerű lény pedig tűzlabdákat lövell ki, és villanykörte alakja van. Ellene a leghatásosabb a Colt. Ha

végeztünk, a barlangban leomló sziklákon felmászva indulhatunk tovább. Essünk le a tócsába, végezzünk a köpködővel, majd az odateleportáló három szolgálal, és két repkedő lényel. Addig menjünk, míg le nem esünk, majd ugorjunk bele a megjelenő gömbbe, amilyen gyorsan csak tudunk. Ne törődjünk semmivel, esetleg csak az utunkat álló néhány szolgálal.

## Power Struggle

Visszaérkezésünkkor a doki elmondja, hogy elhibázott valamit (micsoda meglepetés), de majd újra megpróbálja. De van itt más gond is. A teleport lezabálta a rendelkezésre álló energiát, így el kéne mennünk felkapcsolni egy generátort, plusz még egy energiacellára is szükség lenne. Sok sikert kíván, mert onnan még senki sem jött vissza élve. Glip, milyen



megnyugtató. Liffezzünk le, majd miután lelőttük a háttal álló köpködőt, menjünk fel a jobbra lévő liffel. A rácson keresztül láthatjuk, amint egyik munkatársunk harcol a szolgálkkal, és közben megjegyzi, hogy semmi esélyük a túlélésre, amíg nincs áram. Ebből rájöhettünk, hogy csak akkor juthatunk ide be, ha már bekapcsoltuk a generátort. Induljunk hát vissza, és várjuk meg, míg a szemben lévő ajtót kivágja a katonaság. Ha végeztünk velük, tisztítsuk meg az irodaszerű helyiségeket is. Abban a teremben, ahol a falon elsősegély állomás található, balra, a két „vízeséses” terem felé vegyük az irányt, át a hídon. A katonák elintézése után másszunk fel a balra lévő létrán, és lepjük meg a rádiót bűtykölő bakát. Másszunk fel a létra melletti rácson, és addig menjünk, amíg el nem érünk a hullához, ami mellett egyéb cuccok között egy új „fegyverre” lelünk, a bogárra. Ezek a kis dögök



szétmargolják áldozatukat, majd egy idő után felrobbannak, de vigyázzunk, mert ha nincs ellen a közelben, ránk fognak támadni. Másszunk vissza, majd jobbra folytassunk utunkat. Jobbra, egy bombával felszerelt ajtót látunk, de őt és a detonátort összekötő vezeték elszakadt. Ha balra indulunk, egy nagy medencéhez jutunk, amiben folyékony nitrogén van, és a két oldalát összekötő híd le van szakadva. Nincs más hátra, robbantanunk kell, de kellene valami amivel pótolhatjuk a vezetékben létrejött hézagot. A sarokban álló fémhordó jó is lesz – húzzuk a rés fölé, és robbantsunk. Másszunk fel a jobb oldali létrán, majd a jobb oldali kereket tekerjük el, így leengedve a nitrogént. A másik irányban a mészárlás/cuccolás után liftezzünk egyet lefele. Az immár üres medencébe jutunk, és a dolgunk a következő: először is másszunk fel a létrán, és lökjük le az ottani két hordót, majd az így összegyűlt négy hordót úgy állítsuk fel, hogy amikor visszaengedjük a folyadékot, hidat képezzen az eredeti híd két, leszakadt vége között. Ha megvagyunk, tekerjük vissza a kereket, és menjünk vissza a kiégett ajtón át a terembe, és az odateleportáló lények eliminálása után ugrálgassunk át a tülpartra. Lőjük le a túloldalon lévő katonákat, akik mással vannak elfoglalva, és másszunk át a barikádon (vigyázzunk a kiömlött trutyival). A góliát kivégzése után indulás be az ajtón, és a szolgálakon keresztül a Control Roomba vezet az út. A köpködő halála után húzzuk le a két kart, így elindítva a generátort, majd irány visszafele, a hidunkon át. Ha ahhoz a helyhez érünk, ahol fel lehetett mászni a rácson a bogarakért, jobbra induljunk, majd nyomjuk meg a gombot, így a „vízeséses” helyiségben feljünk a híd. Menjünk át rajta, és oda jutunk, ahol nemrégiben még Barney küszködött a szolgálkkal. A szerencsétlen még él, és elmondja, hogy az ott lévő energiacellát kell eljuttatnunk a profnak,

de előtte fel kell tölteni a mögötte levő helyen. Mikor meg akarná mutatni, meghal, de semmi gond, ez gyerekjáték. Toljuk be a cuccot a töltőbe, és nyomjuk meg a gombot, majd ha ez kész, toljuk át a szemben levő hasonló szerkezetbe (ami egy lift), és nyomjuk meg itt is a gombot. Jól van, ez is kész, irány vissza a lifttel a dokihoz, aki örömmel tájékoztat, hogy a cella birtokában már meg tudják javítani a szerkentyűt, de mivel ez lefoglalja a profokat, nekünk kell segédkezni a teleport beindításánál. Amikor szól, másszunk fel a létrán és menjünk a kis helyiségbe, ahol először húzzuk meg a Main Power feliratú kart (amint hozzáférhető lesz). Amikor egy kisebb robbanást hallunk, és szól a doki, hogy csavarjuk el a fémhídnál levő kereket mielőtt túlmelegszik a cucc, tegyük azt. Figyeljünk rá, hogy teljesen elcsavarjuk (akadjon ki a mutató), mert ha nem, akkor BUMM. Dr. Rosenberg beindítja a teleportot. Nekünk az a dolgunk, hogy amikor kivillan a piros gomb, nyomjuk meg. Először a három prof menekül el, majd mi jövünk, de mielőtt ezt megtehetnénk, előzőnli a katonaság a termet. Végezzünk velük (nem muszáj), majd ugorjunk a teleportba. Együtt örülhetünk a tudósokkal, hogy megmenekültünk...de a doki valami különöset lát rajtunk, és mire felfognánk, egy idegen bolygón találjuk magunkat. Mi a...de ekkor meg egy kis szobába teleportálódunk. És láthatjuk, amint a leütött Freeman-t vonszolja néhány katona (ugye ismerős?). Végül mégiscsak visszaérünk a megfelelő helyre. A doki szerint csak a csodán múlt, hogy élve megúsztuk, de hát megúsztuk!

Csuvi

