

# Chronicle of Riddick: Escape from Butcher Bay—Developer's Cut

FPS

► Sebuah game yang dibuat berbasiskan film umumnya kurang bagus. Namun, Chronicle of Riddick merupakan pengecualian. Game ini punya konsep yang bagus dan digarap serius. Bukti keseriusan terlihat dari keterlibatan Vin Diesel. Aktor ini kabarnya bukan sekadar pengisi suara, tapi juga punya peran dalam proses pembuatannya.

Chronicle of Riddick: Escape from Butcher Bay-Developer's Cut bertema pelarian Riddick dari sebuah penjara terketat dan terbrutal sejagat raya, Butcher Bay.

Hal menarik dari game ini adalah konsep *gameplay*-nya. Chronicle of



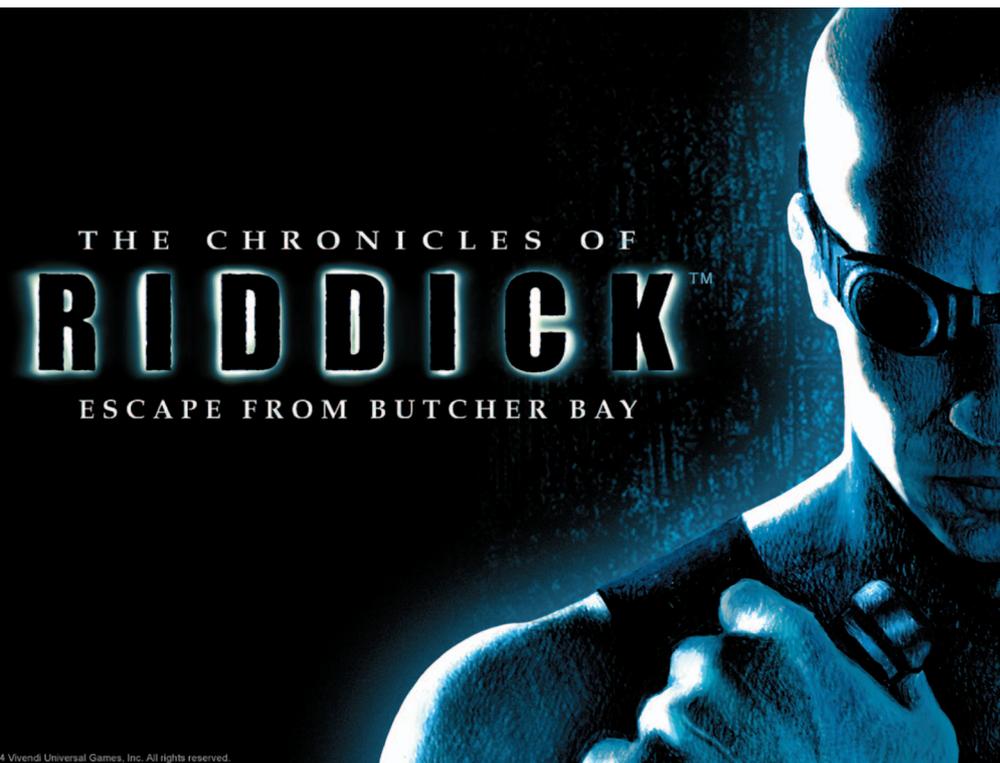
Interaksi dengan NPC penting untuk mengetahui tujuan Anda selanjutnya, mendapat *side-quest*, atau mendapat sebungkus rokok sebagai pembuka *game-art*.

Riddick berhasil dengan sukses menggabungkan elemen game FPS, RPG, dan *Stealth Action*.

Jenis senjata yang ada tidak banyak. Tapi jangan khawatir, Riddick ahli dalam pertarungan jarak dekat, tangan kosong, senjata tumpul dan tajam. Cobalah me-

mukul lawan dikombinasi dengan tombol pergerakan, pukulan Riddick bisa melayang dari kiri, kanan, bahkan *uppercut!*

Kualitas grafiknya pun patut diacungi jempol. Sayangnya, harus ditebus dengan spesifikasi minimum sangat tinggi.—JS



## DATA TEKNIS

Perusahaan	Vivendi Universal/ Starbreeze Studios
Kontak	www.riddickgame.com
Kebutuhan Minimum	Pentium 4 1,8 GHz; RAM 256 MB; 64 MB AGP OpenGL 1.5-compatible video card w/ programmable shading (ATI Radeon 8500, GeForce 3, kecuali GeForce4 MX), , DirectX 9 compatible Soundcard; Harddisk3,7 GB; Windows 2000 (SP 4) /XP (SP 1).
Multiplayer	Tidak
Plus	<i>Gameplay</i> menarik.
Minus	<i>Loading</i> cukup lama, spesifikasi minimum terlalu tinggi.

## KONTROL

W, S,A, D	Movement
Left Mouse Button	Primary Fire
Right Mouse Button	Secondary Fire
Spacebar	Jump
Shift	Walk
C	Crouch/Stealth Mode
J	Journal
E	Use/Grab/Talk
Q	Eyeshine

## PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100					Nilai		Total	Dalam
						Max.	Test		
Grafik	[Progress bar]					30	28	93%	
Gameplay	[Progress bar]					40	39	98%	
Suara	[Progress bar]					20	18	90%	
Fitur	[Progress bar]					10	3	30%	

**TOTAL NILAI EVALUASI**  
(MAKS. 100=100%) **88 = 88%**

# Prince of Persia: Warrior Within

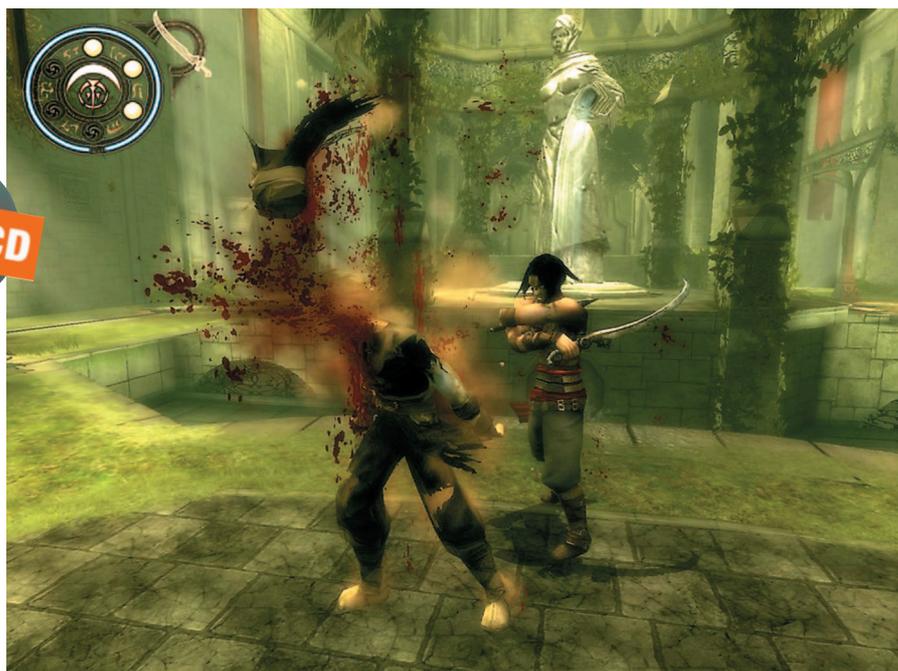
ACTION ADVENTURE



► Masalah dengan Sands of Time ternyata belum usai. Sang pangeran dihadapkan pada kenyataan pahit, siapapun yang membuka Sands of Time akan berakhir dengan kematian. Di tengah keputusasaan, sang pangeran bertekad untuk mengubah segalanya dari awal. Ia berencana menyambangi the Empress of Time, si pencipta Sands of Time, dan mencegah benda terkutuk itu dibuat.

Ada beberapa hal yang berubah dari game ini. Prince of Persia kini berubah menjadi lebih “dewasa”. Bukan karena penampilan sang pangeran yang lebih gagah, melainkan karena cukup banyaknya aspek sensualitas dan kekerasan yang ditonjolkan. Nuansa grafiknya pun terasa lebih suram dan gelap. Sehingga kadang menyulitkan untuk mencari jalur yang harus dilalui.

Dari segi *gameplay*, game ini tak



Dalam Prince of Persia: Warrior Within, kekerasan kini ditampilkan secara lebih transparan.

banyak berbeda dengan sebelumnya. Sang pangeran tetap memiliki kemampuan akrobatik dan keterampilan bertarung yang luar biasa. Tambahannya, sang pangeran kini bisa menggunakan dua senjata dan bisa melempar senjatanya ke musuh.

Namun seperti umumnya game dari con-

sole, Prince of Persia: Warrior Within memiliki control yang cukup buruk. Sangat disarankan Anda memanfaatkan *gamepad* daripada keyboard dan mouse untuk memainkannya. Kelemahan lain yang cukup mengganggu adalah kameranya. Meski memiliki beberapa opsi kamera, tetap saja view cameranya menyulitkan. Anda sering kali harus mengatur posisi kamera yang tepat jika harus melewati berbagai rintangan.—*Jossi Saputra*



## DATA TEKNIS

Perusahaan	Ubisoft
Kontak	www.princeofpersiagame.com
Kebutuhan Minimum	Pentium III 1 GHz; RAM 256 MB NVIDIA GeForce 3 atau ATI Radeon 7500 atau Intel 915G; DirectX 8.0 compatible Soundcard; 1.5 GB Harddisk; Windows 98SE/2000 /XP
Multiplayer	Tidak
Plus	Combo attack baru, double weapon.
Minus	Kontrol kurang responsif, kamera liar.

## KONTROL

W, S, A, D	Movement
Left Mouse Button	Attack
Right Mouse Button	Special Action
E	Secondary weapon attack
Spacebar	Action (jump/roll/eject)
C	Pick/throw weapon, Climb down

## PENILAIAN

	%0	20	40	60	80	100	Nilai	Total	Dalam
							Max.	Test	%
Grafik							30	25	83%
Gameplay							40	33	83%
Suara							20	18	90%
Fitur							10	8	80%

## TOTAL NILAI EVALUASI

(MAKS. 100=100%) **84 = 84%**

# Half Life 2

Dalam Half life 2, Alien kini sudah merambah dan menguasai kota. Dalang di balik semua ini adalah sosok bernama Dr. Breen. Perlawanan terhadapnya kemudian muncul. Beberapa kawan lama Anda merupakan tulang punggung kelompok perlawanan tersebut. Kini mereka menumpukkan harapan pada Anda, sang legenda hidup, Gordon Freeman.

Jossi Saputra

► Beberapa musuh dalam game ini serupa dengan game sebelumnya. Anda bisa mengadopsi strategi yang sama untuk menghadapi mereka. Sebagai contoh, trik dengan *flammable barrel* untuk barnacle dan penggunaan *crowbar* untuk menghadapi headcrab.

## Walkthrough

### Point Intersection

Keluar dari kereta. Lalui para *combine*, sampai salah satunya membawa Anda.



Setelah bertemu father Gregori, jalanlah sedikit ke depan dan tengok ke bawah. Benar, Anda harus melompat dan berjalan melalui *platform* papan kayu itu.



Jika Anda mendapati gundukan kayu semacam ini saat mengendarai *hovercraft*, itu berarti Anda diminta melompat melaluinya.

la Barney! Keluar, tumpuk boks untuk keluar dari jendela. Lari secepatnya melewati penjaga pintu. Sesampai di kota, ambil kanan. Belok ke gang, panjat tangga, loncat ke seberang. Masuki pintu terbuka. Di lantai atas, Anda akan bertemu sekelompok orang. Keluar dari jendela. Ikuti jalur di atas atap. Masuki bangunan. Turun ke bawah. Anda terjebak.

### A Red Letter Day

Ikuti pembicaraan Alyx, Barney, dan Dr. Kleiner. Keluar dari sini, pecahkan kayu

penghalang dengan *crowbar*. Pergi ke rel kereta. Tujuan Anda pintu di seberang rel. Jalan menuju kesana melalui gerbong-gerbong kereta yang terbuka.

### Route Kanal

Ikuti alur. Bunuh *combine* dan ambil senjatanya. Sesampai di rel, tunggu kereta datang. Loncat ke atas gerbongnya dan loncat lagi ke *platform* di seberang. Panjat tangga, masuki rumah di situ. Ledakkan *flammable barrel*. Keluar, dan loncati gerbang rusak. Ke



Anda harus meniti rangka jembatan ini untuk menuju ruang di paling ujung dan mematikan *force field*.

kanan, masuki lubang di *container*. Ikuti alur ke terowongan kereta. Lompat ke sungai. Naik ke atas container, masuki “pintu” di atasnya. Di dalam ada Vortigan dan NPC. Keluar, hancurkan penghalang dan dinding kayu. Merangkak di bawah tangki truk.

Di ruang terbuka, hindari tembakan dan masuk terowongan kanan. Panjat tangga, bereskan si penembak. Ledakkan flammable barrel di *platform* depan kanan untuk membuka jalan. Ikuti alur menuju terowongan. Naiki platform, turun ke air. Akan ada serangan. Jalan terus, di belakang ada lubang  $\frac{1}{2}$ . Singkirkan barrel dan masuk ke dalam. Di luar, terjun ke sungai. Hindari ledakan.

Naiki platform kayu yang terbentuk. Ikuti alur. Tumpuk tiga bata untuk menuju ke atas. Ikuti alur hingga sampai di kolam dengan *fan* besar di dalamnya. Jalan keluar ada di bawah air. Ikuti alur sampai bertemu pipa besar. Loncat ke atas pipa, dan tuju kearah dalam. Ikuti alur. Anda akan berada di bawah air di kolam dengan fan tadi. Ikuti alur. Tak lama Anda akan sampai di ruang dengan banyak flammable barrel dan manhack.

Naiki tangga, lompat ke pipa. Ikuti pipa dan masuk ruang satunya. Turun melalui antarpipa untuk mencapai keran putar di bawah. Putar keran, lalu kembali ke ruang sebelumnya. Turuni tangga, masuki terowongan. Menyelam dan pecahkan kayu di bawah. Tapi jangan memecahkan platform kayu di baliknya. Begitu platform kayu menga-pung, lompat ke seberang. Ikuti alur dan loncat ke kanal bawah.

Setelah bertemu NPC, Anda akan mengendarai *hover-craft*. Untuk membuka gerbang, keluar dari *hovercraft*, naik dan putar roda kontrolnya.

### Water Hazard

Jalan tertutup. Kumpulkan empat barrel biru, satu di antaranya sudah terpasang. Taruh sisanya ke dalam “kandang”. Meluncurlah dengan *hovercraft* untuk melompatinya. Jalan kembali buntu. Parkir dekat tangga. Panjat tangga. Ikuti alur.

Tembak *flammable barrel* yang akan membuka gerbang. Kembali ke *hovercraft*. Ikuti alur. Jalan kembali buntu. Parkir di dermaga ujung kanan. Tembak gembok untuk membuka pintu. Masuk dan ikuti alur. Hancurkan peti penghalang. Panjat ke atas dan buka gerbang air. Gunakan *cannon gun* dan jatuhkan helikopter. Kembali ke *hovercraft*. Ikuti alur.

Di akhir jalur Anda akan melihat pipa raksasa. Masuk ke dalam, begitu pipa mulai menghunjam bumi, naik ke atasnya, dan jaga keseimbangan. Ikuti alur. Jalan kembali buntu. Parkir *hovercraft*, cari tangga di sisi kiri jalan masuk dan panjat. Tuju mesin cuci di seberang. Dorong hingga jatuh. Turun dan akses mekanismenya. Lanjutkan perjalanan. Vortigan akan mengaplikasi senjata pada *hovercraft*. Ikuti alur hingga Anda sampai di suatu tempat dengan dua tank. Jalur keluar melalui *container*, kemudian loncat melalui gundukan ke terowongan.

Kini Anda harus menghadapi helikopter.

Selesai dengan helikopter, ikuti alur menuju bendungan. Jalan keluar tertutup. Parkir *hovercraft*, naiki tangga, tuju kearah *Observatory*. Aktifkan switch dan kembali ke *hovercraft*. Jalur keluar hanya terbuka setengah, gunakan gundukan kayu untuk melewatinya.

### Black Mesa East

Ikuti Dr. Mossman. Anda akan bertemu Alyx dan Eli. Tumpuk boks menggunakan gravitasi gun. Selanjutnya bermainlah dengan Dog.

### We don't go to Ravenholm

Pecahkan gembok, panjat tangga. Tuju rumah di depan. Matikan *blade* dengan menarik tuasnya. Ikuti alur, Anda akan bertemu rumah terbakar dan Father Gregori. Matikan keran gas, masuki rumah itu. Singkirkan lemari, naik ke atas.

Tarik tuas untuk mematikan listrik. Kembali ke bawah, ambil jalan samping. Matikan keran gas, lanjutkan jalan. Panjat tangga dan loncat ke atap seberang. Anda akan bertemu Father Gregori. Jalan sedikit ke depan dan loncat ke *platform* papan kayu. Ikuti alur. Gunakan derek mobil, dan naiki mobil kedua untuk mencapai platform kayu. Anda akan disambut Father Gregori. Masuki jendela, ikuti alur.

Keluar lewat jendela, lompat ke bawah. Panjat tangga, lalu platform besi, dan masuki jendela. Turun ke lantai bawah. Keluar, masuki rumah di depan. Naik ke lantai atas sampai bertemu Father Gregori. Anda akan mendapat *shot-*



Buggy adalah salah satu kendaraan yang cukup andal, tetapi agak sulit dikendalikan.



Ambil boks itu dengan *grav gun* dan gunakan sebagai pemberat papan. Jangan sampai menginjak pasir jika tak ingin diserang gerombolan *antlion*.

gun. Loncat ke bak penampungan air. Panjat tangga hingga balkon.

Aktifkan *lift*. Tuju ke halaman sebelah. Ikuti alur. Tarik tuas untuk menjalankan platform kayu rel gantung di salah satu bangunan. Tuju sebelah kiri, naik melalui tumpukan boks. Loncat ke sebelah, dan ikuti platform kayu di atap. Loncat ke platform kayu di rel tadi, loncat lagi ke atap seberang. Anda kembali bertemu Father Gregori. Loncat ke balkon sebelah. Masuki pintu, ikuti alurnya. Tak lama Anda kembali bertemu Father Gregori. Kini naik ke kereta gantung, tarik tuas untuk mengaktifkannya. Turun dan ikuti Father Gregori ke tambang.

Setelah berpisah, lewati gerbang. Loncat ke lubang. Di sini sarang *headcrab*! Panjat tangga dan loncat ke platform kayu di atas lorong. Turun, lalu loncat ke dalam lubang berair. Menyelam hingga sampai di lubang dengan fondasi kayu. Naik ke atas kayunya untuk pindah ke jalur satunya. Berenang hingga sampai ke terowongan dengan rel dan api. Tarik tuas untuk mengaktifkan kereta berbalancing pisau. Berjalan perlahan memanfaatkannya. Hindari tembakan Sniper, merangkak di bawah kereta *log* dan truk, ikuti alur, masuk ke gudang.

### Highway 17

Arahkan *buggy* ke atas bukit. Loncati jembatan. Tuju terowongan dan ikuti alur sepanjang pantai. Ikuti NPC. Hancurkan *Gunship* dengan RPG. Kembali ke *buggy*. Lanjutkan perjalanan. Parkir *buggy* di bawah mesin Crane. Naik melalui

*platform* kayu ke atas crane. Angkat *buggy* dan tempatkan di dok seberang. Jatuhkan jembatan dengan Crane.

Turun dan masuk gudang di dok seberang. Tarik tuas untuk membuka pintu samping. Kembali ke *buggy* dan lanjutkan perjalanan. Tembusi jendela kaca. Ikuti alur. Tembak *flammable barrel* di bawah truk untuk menyingkirkannya. Ada *force field* di depan. Turun dari *buggy*, jalan ke belakang bangunan, singkirkan batu penahan tank dengan gravitasi *gun*. *Force field* hilang. Kembali ke *buggy*. Ikuti alur. Tuju ke atas, ke terowongan dengan rel.

Ada *force field*. Turun dari *buggy*, tuju rumah di bawah. Turun ke tebing di bawah rumah. Ikuti alur menuju jembatan. Titi rangka jembatan hingga sampai di bangunan paling ujung. Sebelumnya lakukan *SAVE game*! Tembak saklar untuk mematikan *force field* di situ, tekan switch di ujung. Kembali ke *buggy* Anda. Hancurkan *Gunship* yang menyerang. Naiki *buggy* dan arahkan menuju jembatan. Menyingkir saat ada kereta datang. Ikuti alur, belok kiri, Anda akan sampai di terowongan.

### Sandtrap

Bunuh *zombie* dan singkirkan penghalang jalan. Ikuti alur. Gerbang tertutup. Masuk ke dalam rumah. Ambil aki di (rangka) tempat tidur, tempatkan di slotnya. Aki kedua ada di kap mobil. Setelah lengkap, gerbang akan terbuka. Ikuti alur. Anda akan bertemu NPC. Parkir *buggy* di garasi. Tuju ke mercu-

suar. Hadapi serangan *combine* dan hancurkan *gunship*. NPC akan menyambut Anda. Masuki pintu rahasia. Terjun ke bawah. Ikuti *platform* di tebing hingga ke terowongan.

Anda akan sampai di area berpasir. Loncat antarbatu atau gunakan papan agar tak menginjak pasir. Ikuti alur. Manfaatkan boks sebagai pemberat pada platform seperti jungkat-jangkit. Tuju bangunan yang tak jauh dari perahu karam. Aktifkan generator. Ikuti alur. Loncat ke bawah. Bersiap menghadapi *Antlion Guard*. Setelah ia mati, *Vortigan* akan muncul dan memberi senjata baru, *Pheropods*.

Ikuti *Vortigan*. Klik kanan mouse pada perintahnya yang terakhir. Ikuti alur, matikan mesin pemukul tanah. Manfaatkan *antlion*. Pos ketiga dan seterusnya bisa diakses melalui jalan tembus di dinding tebing. Ikuti alur, Anda akan sampai di tebing dengan kapal rusak dan *zombie*. Rubuhkan papan penahan, naik keatas. Ikuti alur. Panjat tangga, loncat ke tebing seberang. Susuri tebing kearah atas. Masuki terowongan pipa. Ikuti alur. Bersiaplah menghadapi dua *gunship*. Jatuhnya *gunship* terakhir akan membuka jalan ke level berikut.

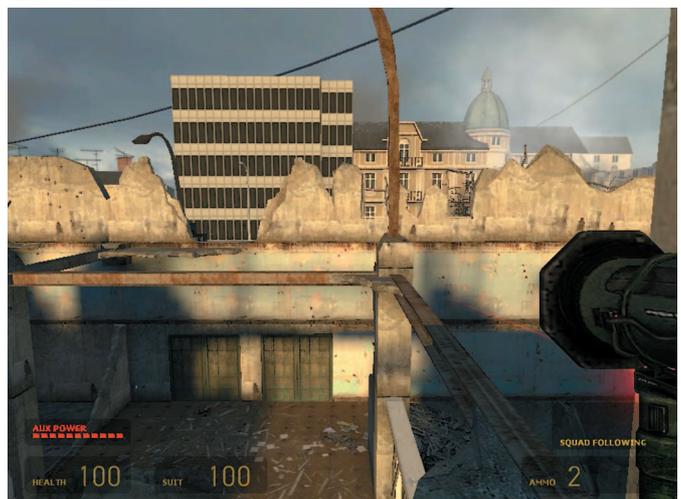
### Nova Prospekt

Turun ke bawah, masuki lubang. Matikan seluruh *turret*. Ikuti alur, hingga Anda bertemu *Antlion Guards*. Bunuh makhluk ini. Ikuti alur, singkirkan penghalang yang menutup pintu. Masuk ke dalam.

Di level ini, Anda bisa memanfaatkan



Berjalan secepatnya menuju lubang di dinding kiri tengah. Tumpuk boks dan segera berlalu sebelum lengan besi ini menghimpit Anda.



Setelah para *Strider* hancur, titi rangka besi ini hingga ke seberang. Tetapi hati-hati terhadap serangan *combine*.

laskar *antlion*. Ikuti alur, gunakan *grav gun* untuk menarik kabel dan menonaktifkan *force field*. Ikuti alur, tarik tuas. Naiki tangga, akses tombol di situ. Turun ke bawah. Ikuti alur. Force field lagi!. Ada lubang ventilasi dekat situ, masuk ke dalamnya. Gunakan papan untuk menghentikan baling-baling fan raksasa. Cabut kabel force field. Ikuti alur, tarik tuas switch di salah satu ruangan. Ikuti alur.

Begitu jalan tampak buntu, loncat dari jendela pecah di ruangan itu untuk menuju ke bawah. Di bawah Anda harus kembali menghadapi Antlion Guard. Bunuh, singkirkan runtuhan yang menghalang pintu. Ikuti alur. Anda akan sampai di lorong aneh dengan lengan baja raksasa. Jalan ke tengah, ada lubang di dinding kiri, taruh boks untuk mencapainya. Lakukan secepatnya. Anda akan bertemu Alyx.

### Entanglement

Ikuti Alyx dan lindungi dia. Setelah berpisah dengan Alyx, ikuti alur. Ketika pintu tak terbuka, masuki ruangan. Singkirkan lemari, dan masuki lubang ventilasi. Ketika bertemu *force fields*, lemparkan granat ke arah stopkontaknya untuk menonaktifkan. Anda akan sampai di *control room* I. Ambil *turret* di "lemari". Tempatkan di kanan kiri luar ruangan mengarah ke bawah.

Bertahan hingga Alyx datang. Ikuti alur. Anda akan sampai di lokasi yang dibanjiri air dan berlistrik. Manfaatkan *grav gun*, papan kayu dan barrel sebagai pijakan. Ikuti alur. Anda akan sampai di

*control room* II. Ambil tiga turret di lemari.

Tempatkan turret tersebut dan Bertahan hingga Alyx datang. Anda akan sampai di *control room* III dengan teleporter. Ambil tiga turret di "lemari". Tempatkan turret tersebut pada posisi yang menghadap pintu masuk. Setelah usai, masuk ke teleporter.

### Anticitizen One

Ikuti Dog. Masuki pintu yang dibuka Dog. Ambil kiri, masuki pintu yang separuhnya tertutup runtuh. Ikuti alur, hingga bertemu NPC. Tak lama Beberapa NPC lainnya akan bergabung.

Tuju pintu besi di kanan. Masuk dan ikuti alur. Nonaktifkan *hoppers* dengan menariknya dengan *grav gun*, lalu menaruhnya perlahan. Ikuti alur. Begitu bertemu jalan dan Strider, ambil kiri. Jalur di sini agak rumit, tapi intinya Anda sering diharuskan masuk ruangan, naik-turun tangga, dan masuk ke lubang. Anda kemudian harus bertempur dengan combine di gerbang.

Masuk pintu di kiri depan. Ikuti alur, Anda akan sampai di belakang gerbang. Buka gerbang, lalu naik ke atas. Ikuti alur. Setelah bertempur dengan *manhack*, putari truk tangki. Untuk membuka pintu jeruji, tembak gemboknya. Ikuti alur. Seorang NPC akan meledakkan penghalang. Setelah terbuka, ikuti alur. Manfaatkan *grav gun* dan platform kayu untuk menyebrangi ruang yang terendam cairan hijau.

Hati-hati terhadap zombie. Keluar,

buka pintu untuk para NPC. Naik ke lantai atas. Ikuti alur. Jalur mungkin lebih rumit, tapi jangan ragu untuk masuk lubang jika ada. Jika arah Anda benar, Anda akan bertemu Alyx lagi. Ikuti dia. Lindungi Alyx sewaktu ia mengakses panel control. Ketika penutup generator di belakang Anda terbuka, dorong bola generator keluar dengan *grav gun*. Masuki gerbang yang terbuka. Turun kebawah dan masuki terowongan.

Pada saat ini, Alyx sudah tertangkap. Ikuti alur, pukul besi untuk membuka pintu. Singkirkan balok penahan. Naiki platform, loncat ke pipa, tuju lubang ventilasi. Anda akan sampai di ruang dengan tangga terputus. Turun, masuki pintu. Masuk ruangan, dan dari jendela gunakan *grav gun* untuk menyingkirkan besi pemalang pintu samping. Ikuti alur. Jalan sepanjang balkon atas, belok kiri. Tuju bangunan kecil di ujung. Tekan switch-nya, tunggu platform yang datang. Tekan lagi switch, dan lompat ke atas platform tersebut.

Sampai di atas, panjat tangga. Titi pipa, lalu besi, dan loncat ke platform. Ikuti alur, dan turun ke pintu biru di platform kedua.

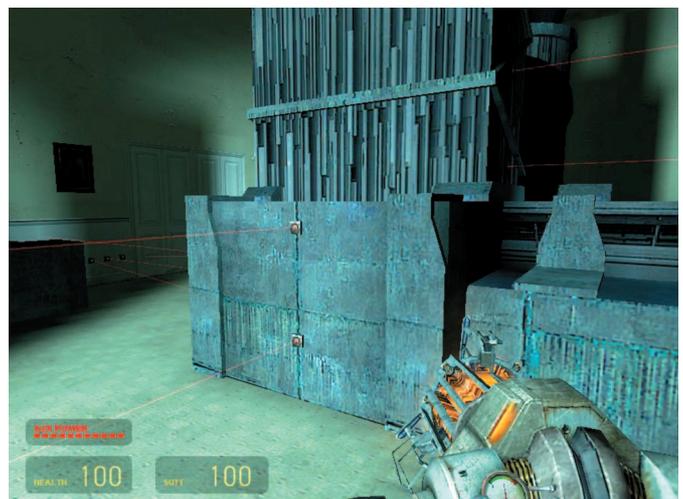
### Follow Freeman

Hindari *sniper*, belok kanan. Masuki pintu. Ikuti alur, Anda akan bertemu Barney dan meminta melumpuhkan sniper.

Setelah sukses, ikuti Barney. Ia akan membebaskan beberapa NPC dan mereka akan bergabung. Ikuti alur, Anda akan sampai di luar. Lalui belakang *container*,



Anda baru saja melewati rawa hijau itu, kini bukakan pintu bagi kawan-kawan Anda agar mereka tak harus melalui rawa itu.



Sinar-sinar merah ini jangan sampai tersentuh. Jika tersentuh, bukan cuma banyak turret akan muncul, tapi pintu berikutnya pun tak terbuka!

menuju pintu di ujung kiri. Ikuti alur. Masuki pintu *double*. Lalui sinar biru, begitu *turret* muncul lempar granat. Naik ke atas.

Setelah Barney membebaskan tahanan, masuk ruang generator. Lontarkan bola generator dengan grav gun. Keluar dan belok kiri. Lalui jembatan. Masuki ruang besar dengan dua lubang. Bersiap untuk sebuah jebakan. Setelah usai, tuju pintu berikut. Masuk ruang generator dan lontarkan bolanya. Kembali ke ruang generator pertama.

Kini ambil jalur satunya. Ikuti alur. Anda akan sampai di ruang dengan banyak sinar infra merah, dan *hopper*. Sinar ini tak boleh tersentuh atau pintu tak akan terbuka. Untuk melaluinya, loncat ke platform di depan. Jalan kesamping. Loncat ke platform berikut. Loncati sinar merah ke ujung kiri ruangan. Naiki pipa, naik i lemari, loncat ke bawah. Tuju ke samping kanan. Naik ke atas platform tapi jangan sampai menyentuh sinar merah di dekatnya.

Lalu lompat ke arah pipa satunya. Panjat dan lalui pipa, lalu turun ke bawah. Tekan tombol untuk menonaktifkan sinar merah dan turret. Barney dan NPC lain akan muncul. Ikuti alur. Barney akan menunggu dekat panel control. Masuki pintu dan tuju ke atap. Di atap, *gun ship* akan muncul. Tuju *infinite rocket box* dekat pintu masuk, hancurkan *gunship*. Ikuti alur.

Tekan tombol dan lalui jembatan. Anda akan sampai di luar. Hindari serangan Strider. Lompat ke lubang, dan tuju

koridor di kiri untuk menemukan infinite rocket box. Hancurkan 4 Strider! Selanjutnya turuni tangga. Ikuti alur. Naik ke atas melalui platform rubuh. Titi rangka beton menuju ruang ujung kiri. Ada *infinite rocket box* di situ.

Turun ke lubang, ikuti alur dan masuki lubang yang dibuat Strider. Jalur akan terlihat ruwet, tapi tujuh pintu yang bercahaya kebiruan. Naik ke atas. Ada infinite rocket box, gunakan untuk menghabisi Strider. Lalu titi rangka besi di kanan, loncat ke bawah. Ikuti Dog dan Barney. Masuk lubang yang dibuat Dog.

### Our Benefactor

Di level ini sering-seringlah melakukan *SAVE game*. Di ujung terowongan, jalan ke kiri, loncat ke batu di tebing. Ikuti alur tebing ini. Titi pipa, loncat ke platform yang bergerak. Loncat ke pintu segitiga. Ikuti alur, turun ke jalur sempit. Ikuti alur. Begitu bertemu kereta gantung, lalui platform di tengah. Sampai di ujung lompat ke kiri. Anda akan melihat platform aneh dengan sinar menembus kereta gantung. Turun dan ikuti alur.

Pilih kereta gantung yang relnya mengarah ke kiri! Tekan E untuk menumpanginya. Setelah tiba, Anda akan mendapat *Zero Point Energy Gun* (*grav gun* termodifikasi). Ikuti alur, naik lift, matikan *force field* dengan menarik dan melontarkan bola generatornya. Ikuti alur. Tekan switch lift, naiki lift besar ini. Untuk keluar dari lift, tarik bola generator. Ikuti alur, saat bertemu Strider, Lari, tarik dan lontarkan ketiga bola generator untuk mematikan

*force field*. Loncat masuk dan ikuti alur. Tumpangi kereta gantung lagi.

### Dark Energy

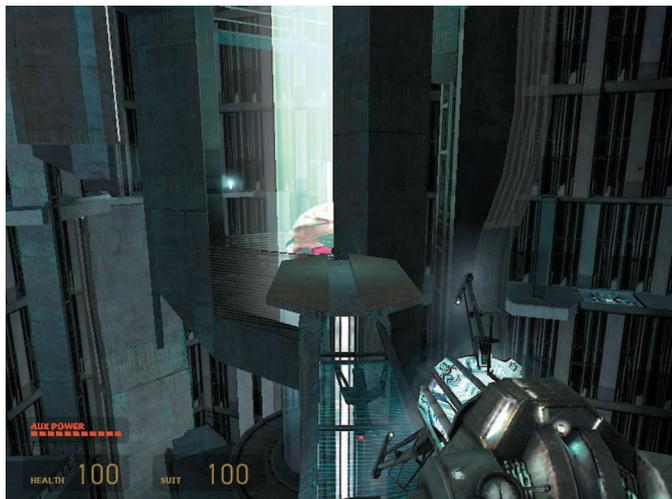
Setelah Dr. Breen melarikan diri, ikuti Alyx. Ikuti alur dan tuju tiga pilar generator. Singkirkan ketiga bola dari setiap generator ini. Loncat ke platform yang bergerak naik. Saat Breen bicara, tuju ke kanan, dan naiki platform bergerak melalui rangka sempit.

Loncat ke platform kaca di tengah. Ikuti alur, naiki platform yang bergerak ke atas. Ikuti alur, naiki lagi platform serupa. Di atas, gunakan bola dari tiang generator sebagai peluru. Tarik bola itu dan tembakkan ke arah cahaya putih yang dikelilingi platform.

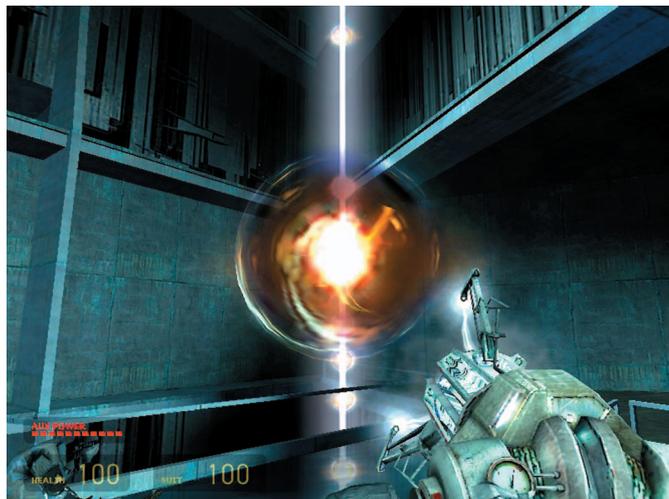
## Cheat

Berikut adalah beberapa *cheat* utama. Untuk mengaktifkannya, tampilkan *console*-nya dan masukkan kode berikut "sv\_cheats 1", enter. Selanjutnya masukkan beberapa kode berikut ini:

- **god**: Kebal
- **buddha**: Tak bisa mati
- **vinfinite\_aux\_power**: Power baju tak akan habis
- **npc\_kill**: Membunuh semua NPC di area tersebut
- **impulse 101**: Semua senjata dan amunisi
- **notarget**: Musuh tak menyerang
- **noclip**: Berjalan menembus dinding
- **ch\_createjeep**: Membuat buggy
- **ch\_createairboat**: Membuat airboat ■



Anda harus menuju platform yang bergerak di tengah itu.



Di level-level terakhir, Anda sering kali harus menarik bola generator seperti ini, baik sebagai pembuka jalan bahkan senjata!