

# Station2

MELLÉKLET 2004/2. július

# DRIV3R

## 1. küldetés – Police HQ (Miami)

Miután a bevezetőben végignéztük Tanner halálusságát, már csak el kell odáig jutnunk – hat hónappal korábbról indulva. Mi-  
amiban egy igen tetszetős villában kezdünk: a garázsban parkol  
egy auto, azaz hajtsunk a céljelző nyíl által mutatott irányba. A  
rendőrsre érve beszéljünk a recepcióssal, s így megkapjuk az  
első küldetést, ami szimpla gyakorlás: félreérthetetlen jétszék  
mutatják, merre van a gyakorlópálya, ahol csakis a prissal fel-  
festett bűnözőfigurákra szabad lövünk. A következő küldetéshez  
nem is szükséges a jó eredmény.

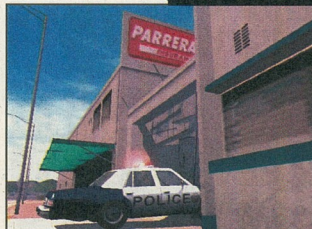
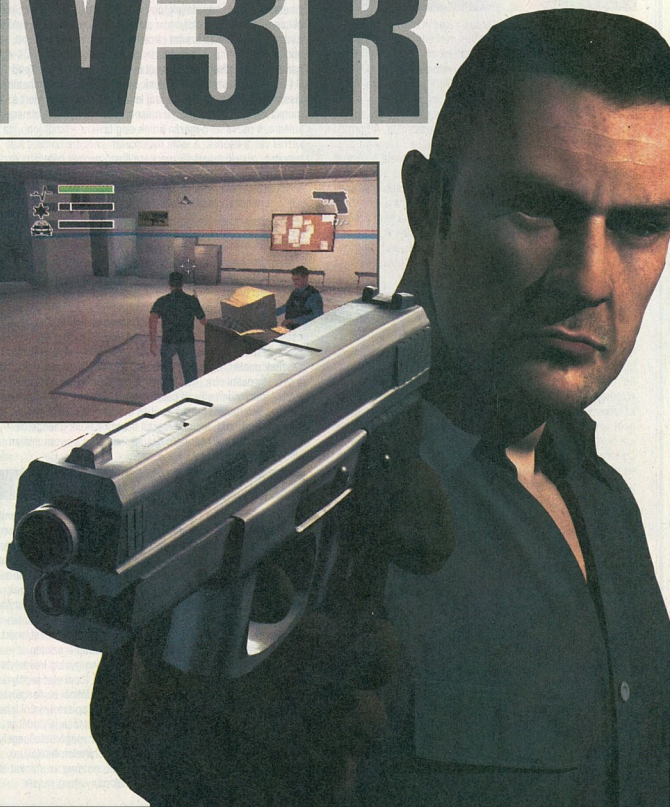
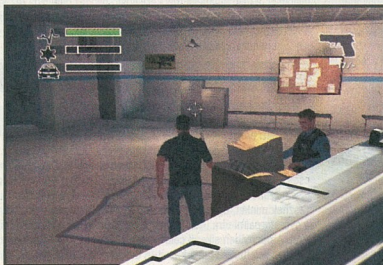
## 2. küldetés – Lead on Baccus (Miami)

Egy nagyobb balhé adódik a városban, ezért a helyi zsaruk  
szívesen látnak minden segítséget. Pattanjunk be az őrs előtt álló  
rendőrautóba, és kövessük a többieket a lövöldözés színe-  
lyéig – ez egy ilyen rövid küldetés.

## 3. küldetés – The Siege (Miami)

A lövöldözésnél igazából csak egy ember, az átvetelő animá-  
cióban is látható Baccus fontos a számunkra. Engedelmeskedve  
a képernyő alján kiíródo utasításnak, oldalról hatolhatunk be az  
udvarba, ahol Baccus néhány haverját kaphatjuk pisztolyvégre. A  
legfontosabb taktika: sose menjünk közel az ellenséghez. Tulaj-  
donképpen be se kell menni az udvarra, hanem az ajtóres előtt  
oldalazgatva hozhatjuk be a gengsztereket a célkeresztre. Mi-  
után elfogytak, Baccus egy sportkocsival menekül, Tanner pedig  
az udvarban parkoló autóval igyekszik utána. Az egész lövöldö-  
zés azonban ki is hagyható (ld. a DVD-n is), mert egy rendőrau-  
tóba pattanva betörhetünk az autóbemjáró kapuján is, ahol amiúgy  
Baccus törne ki. Ebben a felállításban a járműdar azonnal men-  
küli, de így a másik irányba. Baccus kocsiját nem lehet észor-  
tani, valójában le is lassulunk a közelébe érve, de nem is kell  
ilyesmivel foglalkozni, mert egy idő után összetöri magát.

Baccus a South Beach bűnbanda sofőre, aki egy spéci  
verdával megrövidítette az övét, s átjatszotta azt a rivális Tico  
bandájához. Tanner úgy dönt, visszajuttatja a kocsit, s így be-  
ferkőzik a South Beach főnökének, a szexi Calitának bizalmába.





#### 4. küldetés – Rooftops (Miami)

Hajtsunk a hotelhez, ahol Baccus a kocsit hagyta. Az első emeleten (számolás szerint a kettes szinten) a jobb szélső apartmanból egy géppisztolyt hozhatunk el – igaz, meg kell érte küzdenünk néhány gengszterrel. Ha óvatosan lépkedünk a lépcsőházban, a folyosó órét meglephetjük, s tarkolövessel végeztetünk vele. A valódi munka – ahogy a cím is mutatja – ezután a háztetőn lesz. A tetőre is óvatosan lépünk ki, s így egy sorozatot eresztünk a három beszélőtől rosszfiúba. A harmadik háztetőn jobbra a kis kiszolgáló épületől egy elsősegélyláda hever, és még egy másik is akad a neonrúdknál melletti épületnél, mely elölre aztán be is kell menni. A garázsban a teljes ba-gázs kiirtása után irány a kezelőfülké (ott újabb elsősegélyláda), a kapcsolóval nyissuk fel a kaput, majd távozzunk a sarokban leparkolt járgányok, amint aztán az utcára kihajlva nem szabad összetartani, bármennyire is ezen mesterekednek egyesek.

A Baccus által megadott címre kézbésztve az „árut” épp egy bájos kivevőszék leheltnél tanúli, de ez szemlátást nem retenti el Tannert, hogy beépüljön a bandeda.

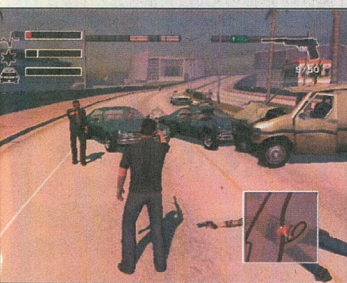
#### 5. küldetés – Impress Lomaz (Miami)

Találkozunk kell Calita legjobb emberével, Lomazel a régi dokknál; a helyszín miatt érdemesebb a motorkocsnakunkkal menni. Lomaz tesztelni szeretné a tudásunkat, úgyhogy úljunk be mellé a kocsiba, és romboljuk fel zölde Tico kis partelepét. A térképen figyeljük, hol bukkan fel szólet: mindig ez jelzi a következő elgázoló objektum hollétét. Tico fegyveresével nem nagyon kell törődni (persze az elvezet élközalhat-ko-éket). Miután a háztetőn lévő utolsó cucchoz is sikerült fel-ágratunk, visszatérve a kiinduloponthez kocsit kell váltanunk, és irány a Red River bár, ahova bevénve immár gyalogosan folytathatjuk a tombolást. A bárhoz hamarosan megérkeznek a rendőrök, ezért mindössze 80 másodpercünk van, hogy halom-ra löjük a teljes személynézet és a berendezést. Csak akkor vég-zünk, ha a rombolást mutat csik meg a határidőn belül vég-ik.

#### 6. küldetés – Gator's Yacht (Miami)

Az „üzletember” Gator átvette a legutóbbi közös bulijukban Calitát, aki ezért azt szerené Tannertől, ha elsüllyesztené Gator luxusjachtját. Calita csupán lelkének szánja az akciózt, mert nagy tefeleben akar autótok szállítani Európába, és ehhez szük-sége van Gator befolyosás kapcsolataira, aki – mint a bejátsza-szon is látható – egy régi ismerős: a játék második részében megismert Jericho.

Bár a hajó felrobbantásához szükséges C4 a „Miami” felírányban található a térképen, a csónakunkba bezsalálva még a másik nyilat köveve indadjuk el, egyenesen a jachthoz – mint ahogy azt Calita is tanácsolja. A jachtra két irányból lehet feljutni:



a hátsó létránál rögtön lúzharcba keveredünk, viszont ha az ol-dalsón surranunk fel, úgy gondatlanul juthatunk el a hajó épí-tőbe. Ott egy motorkocsnárt bocsáthatunk vízre, s amennyiben a sa-játunk helyett azt használjuk, úgy a robbananyag megszeré-szél-nem utközünk akadályba: a stilville-i molókör nem lo em-berrünk senki. Szokás szerint piros nyíl látható az épület fölött, ahol ki kell kötnünk, s a gengszterek raktárából nemcsak C4-et, hanem még elsősegélycsomagot is zsákmányolhatunk. Kettő C4-et és kis halósúlycsomagot is zsákmányolhatunk. Ha megvan mind, mehetünk vissza a jachthoz. Ezúttal muszáj lesz hátul kikötnünk, mert a munka végeztével csupán 30 másodpercünk marad az elme-nakülésre, s utschva nem igazán érünk elég távolra – tehát jobb, ha kéznél van a csónak. A jacht mindhárom szintjére bombát kell telepíteni: a hajó tatja felől megközelítőleg gőpház hátuljába (az elejéni elsősegélyláda), az ebédőltőbe (ugyanott elsősegélyláda), és a parancsnoki hídra (a TV-nél, a második kabinban, illetve a fedélzet mindkét oldalán elsősegélyláda).

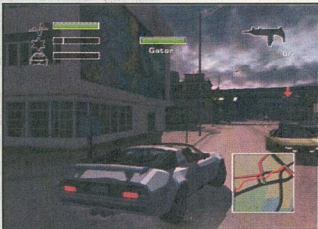
#### 7. küldetés – Trapped (Miami)

Gator bosszúja nem várta magára sokat, s az útmutatása alapján rajtaütött a South Beach bandán a hajó zsaruk, akik vi-zson nem tudják, hogy Tanner a Jókülű oldalon van. Persze nem is szabad erőt felvilágosítaniunk őket.

Az árutárból való kimeneküléshez nem szükséges sok ész: csak követni kell az „Exit” felírárt nyilatkat. Kifejre az utcára, ügyekezünk a rendőrséget elkerülni, ha pedig mégis üldözöbe vesznek minket, úgy a kis sikátorok segítségével, vagy felhajlva a gyorsforgalmi útra, majd onnan letérve próbáljuk elszoravarni őket. Amennyiben sikerül célba érniük, a banda kiszáll, nekünk pedig el kell tennünk a kocsit. A térképen megjelölt helyen ta-lálunk egy rámpát, amin keresztül beugrathatunk a tengerbe – ennél a műveletnél már nem számít, ha netán a nyomunkban jövő néhány sérénra.

#### 8. küldetés – Dodge Island (Miami)

A békülék lejékként Gatorról egy frankó kocsit kéne elhozniunk. A raktárhoz sétakocsikázás az út, s a pénz átadását követően látszólag sima úteljáról van szó, de amikor beulnánk a kocsiba, mindenfelől fegyveresek rontanak ránk. Gyorsan szálljunk be az autóbá, és gumitépéssel, majd padlógázolással törjünk ki az abla-kon. Megfelelő sebességgel nemcsak az ablak elől kis vizet ugrottak át, hanem utána még a konténer alatt is átszusszanhatunk, amivel ügyekezünk az utunkat elzárni. Késedelem esetén mondjuk inkább ne köcskázassuk meg a szépréplőződést, mert a konténerék közt – néhány fickó lövésre árán – szemtől el le-het jutni a táloldárra, ahol már mindenképpen gyalog kell feljutni az utat. A lepcsőn menjünk fel a raktárhoz (bent elsősegélylá-dák), majd kigugorra az udvarra (bár a hordónál elsősegélylá-da) a konténerék között írtsuk az ellent. A géppisztolytól lehe-tőség vegyük el a fegyvert (és az úba eső elsősegélyládát is használhatjuk). A parthoz kivejre (a konténer még elsősegélylá-da) kell ficó kocsival érkezni, amit nagy hirtelen orkóoljunk meg, és kerüljessük vele a konténeret, no meg az utunkat el-álló autót. Ha szétlőnék a gépet, zsákmányoljunk másik



verdát, majd amikor ismét autókhoz kerülünk, jobbra fordul-junk. A bójákon keresztül nyomban a kijáráshoz érünk, ám a be-ton algtalatt elállhat kaput nem lehet átörni, ezért ne is fordul-junk arra, hanem haladjunk egyenesen, át a drókerítésen, majd tovább, míg megint nem látjuk a tengert. Ott jobbra fordulva, a hókák mögött haladjunk, át a kis kapu, minek után az út felől drókerítés is áttörve visszajutunk a városba. A hidat azonban felnyitják előtünk, s nem sok esély van, hogy az utat zombi ug-ratni. Ha mégis megpróbálunk, a vízből kímászatunk a pillér felé, s ez esetben gyalog kell folytatnunk az utat Dodge Island – no persze utközben lophatunk járművet. Gyorsabb azonban, ha ki-szállunk a hídnál, lelovódzozzuk a kezelőfülkénél összereszelgett gengsztereket, és a fulke kapcsolóját átállítva szűpen visszaz-eresztjük a hidat. Dodge Island felé még összeakadhatunk Gator emberével: ha úgy történne, le kell ráznunk őket.

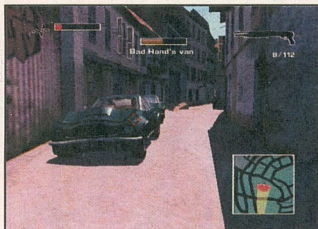
#### 9. küldetés – Retribution (Miami)

Az iménti fiaskóról jöhet a bosszú. Gator üldözve mi vezet-nünk, Lomaz pedig tűnt. Horizontálisan csupán az autótól for-dulva előzhatunk, viszont le fel és a célszeret megalvatható. Gator kocsiját egy másik kíséri: csak abban tudunk rátk térti, tehát azt löjük, főleg a gumikra előzünk. Egy bizonyos skátörnél a Kisértő autót mindenképpen keressze fordul (persze jobb, ha már előbb leszereljük, és így nem kell kerülgetnünk). Gator ezek után hamarosan az egyik bűvölyhelyére ér, ahol ránk uszt egy ha-lom fegyverest, s gyalog folytatódik az üldözés. Dupla nehézség, hogy a raktár bejárattal nemcsak a saját börtönr, hanem még Lomazé is vigyázunk kell. Miután átvágtunk az első nagyobb levezény, kisebb szobákat tszthatunk meg (az első kettőben elsősegélyláda), majd motorcsónakba pattanhatunk – amint megjelenik Gator életerő-kijelzője, a csónakot órét két passz nagyon gyorsan intézzük el. A csónakokzás közben nem igazán lehet lefutannak a gazfikot, ugyanis hamar odáé a mólóhoz, ahol megint csak egy csomó embe-re vár ránk. Mivel a mólón nincs nagyon hova bújni, és Gator egyetlen újs-sam menekül másövára, inkább távolról szádjuk le a slegpet. Bent a kunyhóban újabb fegyveresekre számíthatunk, különösen vigyázunk a szob-ából lövöldözőkre (mindkét helyen elsősegélyláda). A folyosó végén kinyitó ajtó a móló másik oldalára vezet, de ne lépünk raj-ta ki. Gator néhány testőrelével a vízben, az ajtófélfá takar-ásából játszi könnyedséggel kifüstölethetjük a csónakjából.

#### 10. küldetés – Welcome to Nice (Nizza)

Tanner követi a lopott kocsikat Nizzába, ahol ki akarja deríteni, ki az európai vevő. A Francia kontaktok, Vauban és Dubois ké-sedelem nélkül le akarja foglálni a szállítmányt, ezért Tanner nem hajlandó velük társalni. Calita ugyanakkor telefonon hívja emberünket, s egy üzleti megbeszélésre hívja őt. Miután kive-re-dünk a villából, és kihajtottunk a városba, újabb hívás érke-zik, miszerint változik a terv: a helybeliek ellenségesen visel-kednek, úgyhogy ki kell menekítenünk Calitát. Egy sétálóutóban ütöttek rajta, ahova nem lehet behajtani, ezért az utolsó szaka-szon ki kell szállnunk az autóból. Miharabra végül oda (ezen az is sokat segít, ha az elején nem gatyabunk a villában), külön-





ben erősen megesappan a lány életeréje, márpedig még egy jó darabon el kell kísélnünk, s közben újabb ellenséges csoportok érkeznek. (Elsőségyláda, ahol Callitát megtaláljuk.) Igyekez-zünk Calita előtt járni, és „takartani” az utat. Az inkább Pater-móba, mintsem Nizzába illő jelenetek végén Bad Hand (a harmadik South Beach-tag) furgonjába kell beszállnunk. Callitával együtt. Ilyen még nem volt egy Driver játékban sem: nem Tanner ül a volánnál! Ez alkalommal a furgon hátuljában foglalunk helyet, s a sofört hátsó ajtón át az üldözőket kell tüzből részesíteniük. Nyitófó vagy kerekelt előzünk, amhez a shotgun talán jobb választás, mint a géppisztoly.

### 11. küldetés – Smash and Run (Nizza)

A bevezetőben láthatjuk, hogy a franciák csak nem férek a börtökbe, és lelepleződnék Calita előtt, amikor Dubois jeladót próbál teleíteni az egyik szállítmányra. Mindeközben Tanner számára munka adódik: három nagy értékű kocsiit kell ellopunk, s hogy valami nehézség is legyen, menet közben kell őket felajkálnunk Bad Hand kamionjára, és addig kell végeznünk a melóval, míg az célba nem ér (méterekben van megadva a visszazsámlálás). Motorról indulunk, amivel az idő szűke miatt nem ajánlatos bukni. Ha mégis megörtenék a baj, csak arról az oldaláról tudunk visszazsámlálni, amelyik oldalra dőlt. (Ezt a marhaságot!) Az első sportkocsi egy mélygarázsban van: a térképen jól látható, honnan lehet lehajítani, tehát az arra vezető gyorsforgalmi útra kanyarodjunk rá. (Mellesleg ezen az úton halad végig a kamion is.) Ha megvan a verda, a mélygarázsból ugyanarra haitsunk fel, mint ahol lejöttünk, s ha elég gyorsok voltunk, akkor kábé pont akkor fog azon a részen járni a kamion. Szép pontosan, egyenesen menjünk fel a lenyitott rámpára. Ezután mihamarabb lojünk bármilyen autót, de talán még jobb egy jó gyors motor, s folytatjuk a melót. Ha jól állunk idővel, a második cabriolét még jóval a kamion előtt lesz: ezt egy villa kerfőből, illetve az ott található kis garázsból kell előcsórní. Visszatérve a kamion üvonalára ezt is pakoljuk fel, minekután az utolsó autó egy autószaloban vár ránk. A kirakaton egyszerűen haitsunk be, majd az átszállást követően nézzük rá a térképre, és úgy válasszuk meg a legrövidebb útvonalat a kamionhoz.

### 12. küldetés – 18-wheeler (Nizza)

Személyszállításra adjuk a fejünket, bár meglehetősen furcsán: az utast – a Zsákos nevű „ügynézőt” – ugyanis egy konténerben kell szállítani. Először is menjünk a telephelyhez, amit szigorúan őriznek. A behatolásnak több módja is akad. A durvább módszer az, ha egy autóból betörünk a főkapun vagy a hátsó kapu: ilyenkor persze az összes éjjelőr riadóztatva lesz, s pillanatok alatt szétfóvik a járgányt – no meg az emberünket is. Van azonban diszkréttebb módszer is: a főkapatól balra, a hullámtörő gát által határolt úton a tengerbe nyílik egy csatornafeleség, s azon keresztül a telephely udvarára mászhatunk fel. (Ha pedig kicsit tovább úszunk, még egy nyegded út is felfedezhetünk: a tengerparton a hátsó kapu mellett kisajtóhoz kaphatunkk fel.) Diszkrét behatolás esetén megoldható, hogy ne legyen riasztás, maximum csak távozásunk alkalmával, és így a hangárban lévő



őrök csak akkor jönnek ki, amikor már késő. Ehhez az udvaron lézengő fickókat szép sorjában el kell intézni hangtomptós pisztollyal. (A hangárban, az irodában, és a konténerek mögött elsősegélyláda, plusz az irodában gépkarabély.)

A telepen tulajdonképpen az a feladat, hogy felmásszunk a teherdaru felkéléjébe, és a konténereket úgy pakoljuk, hogy a nyerges vontatóhoz való platóra a két konténer felkerüljön. Magyarán tegyük ki a széle a két konténeren lévő másikat, és úgy a kéket a platóra. A darut a D-pad-dal lehet irányítani, és csakis arra tudunk elmozdulni vele, amerre sinék vezetnek, a pakoláshoz pedig az X-et kell lenyomunk. Miután a konténer a helyén van, nyílik a vontató gáza, s a rakomány alá tolatunk a járgánnyal.

A küldetés második része: végigkormányozni a monstrotum egészen a dokkig, keresztül a rendőrkordonokon. A térképet tanulmányozva a lehető legkevesebbé kacsaringós utat érdemes választani.

### 13. küldetés – Hijack (Nizza)

Kis sztorizást hallhatunk a Zsákos és Vauban egy régebbi találkozásáról, majd Calita még egy kocsi ellopására ad megbízást, ami a helyi banda egyik villájánál van. A melékelt utasítás szerint követünk kell egy teherautót, s annak céljánál vár ránk a verda. Egyértelműnek tűnik a feladat, azonban érdemes figyelni Calita megjegyzésére, hogy az ellenséges bandatagok nem ismerik a sofört, merthogy ennek a küldetésnek is van rázósabb, illetve fifikásabb megoldása is.

A küldetés elején egy fegyveresekkel megrakott teherautó vág be az egyik kanyarban, s így – a kocsiunkat ki-mélenő – egy hosszabb, kacsaringós szertepinen vagyunk kénytelenek a tenger menti úthoz leereszkedni. Amár némi harc árán akár el is vehetjük a gengszterek teherautóját, s azzal is folytathatjuk a követést. Ami azonban a fifikás megoldást illeti: indulás után térjünk le jobbra az útról, ugyanis a ház mögött elkerülhetjük a bevágódó teherautót, s visszaugrathatunk az útra. A másik teherautót pedig nem muszáj követni: inkább előzzük meg jócskán a tengerparti úton, majd az egyik egyenes szakasz végénél szálljunk ki, és készítsük elő a korábbi pályán szerzett gépkarabélyt. Egyetlen lövéssel likvidálhatjuk a közeledő teherautó soförtjét, akit ezután rángassunk ki a volán mögül, és ülünk be a helyére. Ekkor máris nyílt mutatja, hova kell menni a kocsiért. Ez azért sokkal jobb megoldás a követésnél, mert a soförtcsere nem tűnik fel a békavéőknek a végállomásnál. Nyugodtan behatunk a teherautóval az udvarba, csak az a lényeg, hogy ne gázoljunk el senkit. A trükknek ezzel még nincs vége: a teherautó jobb oldalán, hátul van egy gomb, amit megnyomva (R1) kinyíthatjuk a rakteret, s rámpát bocsáthatunk le az auto számára. Ha simán kivisszük az udvarból a sportkocsit, az feltűnik a gengsztereknek, és az utcán nem hagyunk nyugtot nekünk, ha viszont telpakoljuk a teherautóra, úgy azt balhé nélkül kézbesíthetjük Callitának.





**14. küldetés – Arms Deal (Niiza)**

Ezzútt Lomaznak kell beszerítenie egy fegyverteljes lebonyolításában. A bevezetésből láthatjuk, hogy Zeego, a gyegyerkeskő előlha lesz a megbeszélth helyen, ellenben a megkérőstt helyi banda gondoskodik az illó fogadtatásról.

A megadott időn belül haljsunk az áruházhoz, s máris jön a küldetés második része. Az áruház mögött egy kisteherautó vár ránk a rakományával, egy láda dinamittal. Először a robbanóanyag órátlit kell megszabadulnunk, amire az órátkelőző útonál javasolt: balról kariljuk meg az áruházat, s messziről lövünk rá a kocsi körül ólálókó gyegyereskre, amilől azok fedezékbe húzódnak. Ekkor jéhet a csel: keriljük meg a bara lőve házost is, és az út közepéről, jó távólról (mert hogy közélről sajnos még a kerítésen keresztül is észrevesznek minket) szép sorjában szedjük le a gengerszereket. A hangtoplóts stukkerek diszktrétebe, de lehet használni akár péppisztolyt is.

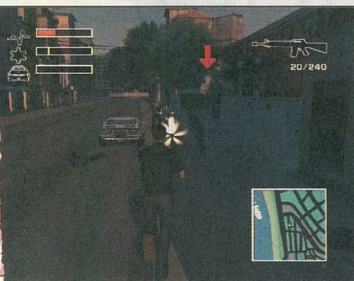
Arra vigyázunk, hogy a kisteherautóra ne nagyon menjen féremtel golyó, mert azzal még célba is kéne érní. Ahogy bezzalunk a kocsiba, visszaszámilálás indul, ráadásul még egy plusz kijelző is megjelenik, ami a robbanóanyag állapotát hívatótt mutatni. A durrvány felkészkéskől, a házúg áronál egyaránt sérül a láda, magyarában nem szabad ide-oda csapódnia a cucconk. Ezt persze elég nehéz megakadályozni, főleg ha még üldözöbe is vesznek minket.

Indulás után kanyarodunk rá az áruház előtti útra (amelyiken a kocsinak hagytuk), s a célpont holletén kívül azt is figyeljük a radaron, meről közelednek ellenséges autók. Ha lemegyünk az alagútba, ami aztán a pírossal jelölt feljáróhoz vezet, könnyen ódatálunk a célhoz, viszont alighanem beelőtözünk egy rosszakaróniba, úgyhogy inkább a városban való kacsakörözés javasolt az adott helyzetnek megfelelő útvonalon.

**15. küldetés – Booby Trap (Niiza)**

Tanner-t tesztelik a bandánál: az elkapott Duboist kéne kinyírnia. A vizsgán szerencsésen átmegy (Dubois még kap egy kis haladékkó), minekután Lomaz megérí, hogy éláruja a kocsk megrendelőjének a nevét. Már persze ha lesz rá alkalma, mert amikor egy fuvarozókó őt valahova, Fabienne (a helyi banda főnökszonnya) hívja melletünk az anyósülésre, és közli vele, hogy a kocskira spéci bombát szereltek.

50 mph alá nem szabad süllyednie a sebességmérőnek, különben csipőgő hang kíséretében egy kijelző kezd tölödni, s ha az a végéhez ér, végünk. (Még az a szerencse, hogy a csik csökökn, amint útra élérjük a szükséges sebességet.) Egy szerűen csak kövessük az utat, s az végül eljuttat minket a segítség-hez: a tengerpart homokfővenyen soroljunk be Bad Hand kocskja mellé, amire így Lomaz át tud ugrani (az R1 leromlásával).



A küldetés második felében vissza kell passzolni a bombát a feladóházhöz. A feljóra a halva ugassunk ki a partról, ha pontosan manőverezünk, pont egy utcába ugatunk be, úgyhogy nem lassunk. Egy pillantást vetve a térképre jól látható, hogy a fent említett útról majd csak az utolsó előtti jobbkanyarunknál el fordulunk, s az az út majdnem egyenesen Fabienne kamionjához visz. A „majdnem” annyit jelent, hogy közeledbe a célponthoz jobbra kell tekintenünk, s ahol rakatárepuletek közé lehet behajtani, ott el kell fordulnunk. Miután a célpontra irányoztuk az autót, menet közben ugatunk ki.

**16. küldetés – Calita in Trouble (Niiza)**

Calita még egy utolsó autót akar ellopni Fabienne-ék udváról, de már várják a hivatali látogatást. Megint meg kell mentőnünk tehát a lenyözt. Odafele Lomaz is a segítségünkre van, akivel a kocskból lövöldözhetünk a gengerszerekre, mert hogy velünk párhuzamosan egy teherautó meg a másik ólaldnak visz erőstíthet. Ha üldözöbe vesszük a teherautót, a rakatérből lövöldöznek ránk, úgyhogy egyszerűbb ha megelőzük, s kiszállva az egyik sarkon a sofőrrel lövők homlokban. Vagy még egyszerűbb, ha nem is foglatunkz vele, hiszen jócskán megelőzhetjük.

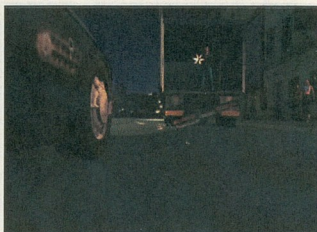
A csepstetápnál igyekezzünk be a házba, ahol „páhlyóbról” puffantgathatjuk le Calita támadóit. Fabienne végül menekölőre fogja a dolgot, ezért a küldetés második részében őt kell üldözőnünk – szerencsére záláthoman a kapu előtt terem egy jó gyors sportkocsi. A hájszánál megjelenik Fabienne energikájelzője, ennek ellenére mégsem az a cél, hogy leszorítsuk a kocskját. Bár erre nem is nagyon ad lehetőséget, úgyhogy túrelmesen üldözük, míg óssze nem törí magát, s akkor kizsálva a kocskból lehetjük. Van egyébként egy roppant gyors és nagyon egyszerű megoldás: a csabítás ellenére ne szálljunk be a sportkocsi-ba, hanem rohanjunk egyenesen az autótól felé, és engedjük el egy péppisztolyosrakat, amikor Fabienne autója elshun az út-elágazásánál. Siker szerencsével eltaláljuk a nőt, s az egész üldözést megpiszunk.

**17. küldetés – Rescue Dubois (Niiza)**

Vaubant jobban izgatja a társa sorsa, mint Tanner nyomozása, így végül emberünk kénytelen belemenni, míg kiszabadítjuk Duboist.

Hajtsunk az éterem bejáratához, a hátsó kijáratot Vauban fedezi. Távólab álljunk meg, mint ami a píros nyíl mutat, hiszen távólról eredményesebben ritkíthatjuk az után ócsorgó gyegyereszeket. Az üvegezett bejárat ósszetörése után bent haladjunk tovább az ajtón (a jobb óldali pultton és az ajtótol jobbra elsősegélyláda), majd a lepusztult folyosó másik ajtájan óvatosan nyílssunk be, mert mögöttük még néhány fickó várakozik górcsós ujjakkal a ravaszon.

A helyiség „kikakartása” után köztjétek mutatja, amit Duboist elhurcolják, s ezzel egy újabb hájsza veszi kezdetét. Sajnos itt még egyszerű megoldás nincs, csakis nehéz: picaként kell rá tapadnunk az emberről, és amikor csak tudjuk, lövünk kell a kocskját Vaubannal. Az üldözés végén még egy rövid tűzharc következik a roncsból kiszálló rosszfikkal, és Dubois szabad.



**18. küldetés – Hunted (Niiza)**

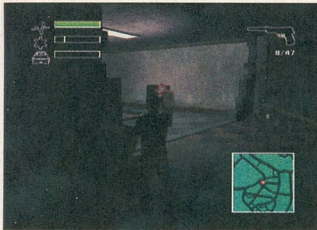
Megint hajólközünk egy kicsit, s a csónakházba Dubois lapotjáért megyünk. Szerencsétlen Dubois szabadsága – és élte – nem sokáig tart, mivel a vizsgázásnak alkalmas jeladót teleltettek Tanner fegyverébe Jericho megbízásából. A kutvaszorbóló emberünk is csak éppén hogy el tud menekülni, minekután villámgyorsan ugatunk be a targoncába, emeljük fel egy ládat, és abból alkalossan hidat a felső platform hiányosságánál. Túl gyorsak ne legyünk, mert a láda könnyen lebillen a targonca villáiról, de lassúnak se szabad lennünk, különben utóérnek minket a gyilkosok, akik lángvöggel nyiszálják át a beengedő rotót. Mászunk fel a létrán, s a ládán keresztül keljünk át a platform végébe, ahol végre felvehetünk egy pisztolyt, s lövöldözhetjük a támadókat. Az átvágott kapunál lévő fickók szemlétől valólyó felmenty vesinel, de azért kell teljes társra kitérni rájuk (per kopf) mindegyik beadja a kulcsot. Lemászva a tenger felől bejárat föloldalán lövők ki a motorcsónakból lövöldöző figurát (létra mellet elsősegélyláda), majd vegyük fel a földőri a shotgun, amit az udváról benyitó fickók fogatnak. Az udváról jönnek ganszter várja a sorsát, sőt még újabbak is érkeznek – anélkül tudunk, még az autó takarásából, bentről végezünk. (Az ajtó előtt elsősegélyláda.) Bár nem feltétlenül muszáj velük foglatkozunk, ugyanis a csónakházból lét őt is lehetséges a kilátóg. Ha az udvart megkítségjük, úgy mehelünk kocskjával, viszont számíthatunk kordonokra. Talán kevésbé köckázatos egy motorcsónakot kordonra: ez esetben a belső csónakról lövöldözünk le a tenger felől támadó embereket, majd a külsőből hajózzunk ki (mivel a másik alighanem lemarótlózik). A vízi utat választva a csatornába kell visszamerennünk – a torkolatnál ringatózó gengerszereket meg látólról célozzuk be. A csatornában aztán kössünk ki a kis deszkaszakasszal, s elyálgólvá a legközelebbi autótóg zsákmányoljunk egy kocskt. Csak arra kell figyelnünk, hogy ne kerüljünk az után járózórosszfikk szemé elé, s gond nélkül eljuthatunk a kilátóg. Ha mégis észrevesznek minket, inkább szálljunk ki az autóból, és lövöldözük le őket – bár ők is kiszállnak, és viszoroznak a tüzet. A kilátóg illos behajtani, ezért az utolsó szakasszon gyalogolni vagyunk kénytelenek. A körbe futó sétálóterü kélyen lehet bemenni, s mindkét helyen számíthatunk ellenségre, azonban az egyik irány jóval egyszerűbb. A bekkótt itől jobbra lévő csatlakozásnál csak egytelnyeg kocskba ütőknk, az is háttá parkol nekünk, úgyhogy a sofőr egy lövessel likvidálhatók (míg a másik kordonba ütőknk), ráadásul így a sétálóterü is mehelünk kocskjával. Még néhány fegyver kiltatása után végül Vaubannal találkozunk a kilátógban.

**19. küldetés – Surveillance (Isztambul)**

Jerichoék Törökországba helyezték át a székhelyüket, de persze Tanner oda is utának megy. A küldetés első része egyszerű követés: nem szabad semmi elől tévesztünk Jericho autóját, és től közél sem szabad menni hozzá – a távolsgómérő egyértelműen figyelmeztet minket a határtekekre.

A céllátomásnál valamik mások utat kell találnunk az épületbe.





A ház mögött a kis téglakerítésnél egy lejárót találunk az alagsorba, s már benn is vagyunk. Odabent diszkrétan kell ügyködnünk, különben nem tudjuk kihallgatni Jericho üzleti megbeszélését. Mivel egyetlen pisztolyfővés hangja is a küldetés végét jelenti, eld a hangmegtörős stukkerekkel, s mindjárt az első őrt löjük hátulról fejbe. Ezután irány a lépcső, ahol a forduló után újabb őr posztol, akit valami érthetetlen okból nem lehet fejbe durrantani. Sebaj: löjük szétvá, mielőtt felocsúdna. Az emeleten újabb két őr botolunk, akiket megint csak fejlövessel intézhetünk el, s végül egy szobába lyukadunk ki, ahol le van szakadva a szint, s így lemászhatók az alul felállított állványokon keresztül.

Jericho a Zsákossal folytat megbeszélést, aminek a kihallgatása után menekülnünk kell. A szobából az ablakon keresztül lövöldözhetünk ki a folyosóra, ehhez „beiső” nézet használata javasolt. A lépcső fordulójában persze újabb fegyveresek várakoznak (legfeljebb a kis beugróban elsősegélyláda), és a tetőn is akadnak szép számmal (a lépcsőház feljárója mögött elsősegélycsomag). Használjuk a tartályokat és egyéb tereptárgyakat fedezékként, majd a harmadik ház tetejéről (elsősegélyláda) menjünk át az épülő házhoz, aminek a lejjebb lévő szintjén megint ellenállásba ütközünk. Még egy lejjebb különösen vigyázzunk, mert az utcáról is lövöldöznek (épp amikor felvénen egy újabb elsősegélyládat), plusz még a válaszfal mögött is ólákodnak páran (elsősegélyláda). Lépcső nincs tovább, viszont a válaszfal mögött leugorhatunk a résen.

Ezzel még mindig nincs vége! Távolról leszedhetjük a kocskal érkező fazonokat, majd távozhatunk a teraspáródra, de még egyszerűbb hátat fordítani nekik: hátul kísérténi az applikezésről, majd az utcán nyúlni le egy kocsi. A hotel felé hajva még összeakadhatnak pár miniket kereső gengszterrel: ha így adódna, úgy persze rázzuk le, vagy löjük le őket.

## 20. küldetés – Tanner Escapes (Isztambul)

A kihallgatott beszélgetésből az derült ki, hogy Gator életben maradt, és mivel tudja, ki veszi meg Jerichótól az autót, veszélyt jelent az üzletükre. Tanner tehát hazatelefonál Jones kollégájának, hogy kaja el Gatort még Jericho előtt, s Jones hamarosan meg is érkezik Izstambula a hírekkel. Érkezik azonban Vauban is, aki Tannert vádolja a társa megölésével, s vissza akarja őt küldeni Miami. Mivel emberünk nem hagyja magát, Vauban a nyakára küldi a helyi rendőrséget.

Tanner ismét utasként van jelen egy küldetésben – ezúttal Jones teherautójában. Mivel iszonyatosan sok járdarútot próbálja összehúzni a teherautót, nem kell sajnálni a török kollégákat: adunk nekik az opcionálisan választható gránátvetővel. Böven van munició, több is, mint amennyit el tudunk durrogtatni. A gránátok kis késéssel robbannak, ezért akkor kell a mennybe repíteni a zsarukat, amikor még nem érték minket utól, és persze elejük kell polyogtatni a cuccot. Ha túl közel térköznek, kénytelenek vagyunk visszaváltani a géppisztolyra.

Egy útlezárásnak köszönhetően hősünk végül kénytelenek a tengerbe ugratni, s elkobozni egy kisebb jachtot. Ahogy szemben állunk a parttal, balra fordulva induljunk el. A parti őrség zaklatása eldő vagy menekülünk, vagy álljunk le, és löjük szét a hajókat. A part mentén hajózzunk, ameddig csak lehet (egy idő



után ügyis visszafordít minket a játék), és kössünk ki ott, ahol másik hajók is állnak. Átvágva a parkon találunk magunknak autót, amivel egykezünk kerülni a rendőroket: a túlerő miatt nem érdemes harcolni, inkább rázzuk le az üldözőinket. Ha ez sikerült, lépünk be a hotelünk halljába.

## 21. küldetés – Another Lead (Isztambul)

Gator vallomása szerint a Zsákos az orosz maffiának dolgozik, tehát már csak azt kéne megtudni, mikor és hol ütök nyélbe az üzletet. A banda nyomára Lomaz fegyverüzlete révén bukkanhatunk, így Jonessal együtt az egyik helyi fegyvercsempészt vesszük üldözőbe.

A jó rajt itt szinte nélkülözhetetlen: azonnal kipörgéssel indítsunk, majd kalkuláljuk bele a sarat és a nehezen manőverező kocsi a kanyarvételbe, mielőtt pedig az útra kiérnénk, vegyük vissza a gázt, különben átlagratjuk az utat és az esetleg idővesztést jelent. Ez az üldözés nem tart sokáig, s gyalog folytatjuk a harcot: a csempészek főnökét élve kell elfogni, viszont a szeptet irthatjuk. A hosszú vásárcsarnokban a szokásos módon, távolról leadott lövésekkel ritksük az ellent, s óvatossá közelítünk a keresztulósokhoz, mert mindig számitani lehet ortvámadásokra. (Ugyanakkor a folyosók apró beugróban elsősegélyládat is találhatunk.) Elküzdve magukat a csarnok végéig, automatikusan elkapjuk a menekülő főnököt, aki elárulja, merre van Lomaz.

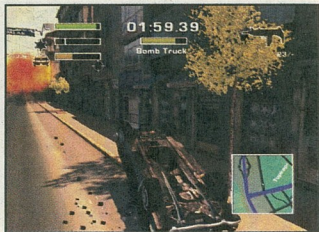
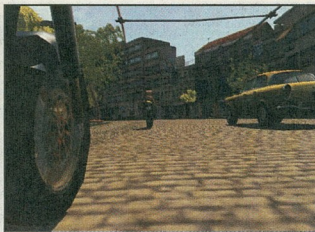
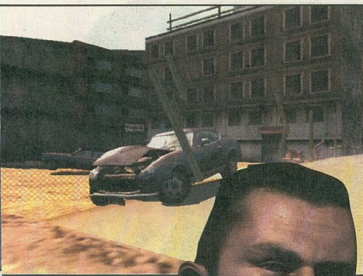
## 22. küldetés – Alleyway (Isztambul)

Jones és Tanner meglepi Lomazt, aki – miután tisztázódik, hogy hősünk Jerichora „utaznak” – elárulja, hol történik meg a pénz átadása. A stadion bejáratánl azonban Calita megrézi a csapatát, minekután a vevő és az eladó egyaránt menekül.

Először Jones bőrebe bújunk, aki a Zsákos nyomába ered. A parkolóban a legközelebbi kocsioh fussunk, s padlógázal induljunk. Ennél a küldetésnél is a jó rajt a legfontosabb, maga az üldözés az előzőkhez viszonyítva átlagos, és nem hosszú. Ott kell nagyon figyelni, ahol szűk utcákba csak be minket, mert egy a térképen nem jelzett sikátorba fordul be, ahová mindenképpen követünk ki – ott jön ugyanis a küldetés második része.

Elénk és mögénk is teherautók állnak be, úgyhogy kénytelenek vagyunk keresztülvágni a gengszterektől hemzsegő épületen, amire a piros nyíl mutat. (A lépcsőházban a bejárat mellett elsősegélyláda.) A bérház





körfolyosóján megint szinte csakis belső nézetből lehet boldogulni. (Balra a folyosó végén elsősegélyláda.) Figyeljünk az emeletre, ahová aztán kaptassunk is fel, majd onnan ne az utca felé, hanem a másik ajtón menjünk tovább lefelé, illetve még jobbra, a földszintre. A belső udvaron néhány fickó kinyírása után egy kocsiba szállhatunk be, amivel törjük ki a kaput, s igyekezzünk a szállóba, kerülve a városban keringő bandátagokat, de persze ki is nyírhatjuk azokat.

### 23. küldetés – The Chase (Isztambul)

Időben és térben egyaránt visszatérünk a stadion parkolójába, de most Tanner szemszögéből követjük az eseményeket, akivel Calita autóját kell üldöznie. Macerás egy hajszá, de legalább a többi ilyen résztől eltérően Calita nem változtatja az útvonalát, így az meganulnató. Talán a legnehezebb a furcsa alakú első keresztződés: mivel a forgalom kiszámíthatatlan, nem árt előtte kicsit lassítani, és felmérni a helyzetet – utána az egyenes szakaszon ügyes fel tudunk zárkózni. Calita autóját megelőzni, vagy lökdösni az autónk, ajánlatos: agya-főbe csál a gép, lepatann róla az autónk, mint ahogy a mazsolákkal való karambolozás sem zökkenti ki őt a maga kerékvágásából. A menet vége felé mi is végünk át a parkon (ha nagyon nem megy, gyakoroljuk be a sétakocsikázás móddal).

Amennyiben sikerül Calitával tartanunk a tempót, úgy a hidoz őrné közjáték következik: ő még át tud ugratni az éppen felnyitott hídon, mi viszont nem. Szerencsére azonban Calita ronggyal törli a verődjárt, úgyhogy meg utólráhatjuk. A közjáték ezúttal még nem azonos az ellenőrzési ponttal, tehát ha nem akarjuk újratekenni az egészét, úgy pontról pontra kövessük a következőket: azonnal szálljunk ki a kocsiból, s menjünk balra, a másik sávnál lévő korláthoz, ahol egy lejárót találunk. A lépcső aljánál egy hajó várakozik, erre pattanjunk fel, és a hid mellett igyekezzünk a vízhez vezető lépcsőhöz. Miatán kievicélünk, s felmentünk a rakpartra, rohanjunk Calitához, aki épp egy motorszalont károsít meg. Mi is ugyanígy tegyünk, s végre jön az ellenőrzési pont.

A motorszál hajsza roppant gyors, és hibázi nem lehet: azonnal elszállunk. Calita elkáposztása a leggyorsabb módja, ha durván nekimegyünk, s ezzel tropára vágjuk a hátsó kerékét – ez esetben azonnal jön a „Mission Complete” felirat. Ha ez nem megy, viszont képesek vagyunk utána szárgulán a legképtelenebb helyekre is, úgy a végén feltartoztatnak minket, és egy rövid lövöldözés árán lehet nyakon csipni a leányzót.

### 24. küldetés – Bomb Truck (Isztambul)

Calita bekasztásával Tanner tisztázza magát Vauban vádjával szemben, s így ismét együttműködünk a rendőrrésszel. Calita valamossa alapján tudni lehet, hol és mikor adja át a Zsákot az oroszok pénzét, úgyhogy kamerák fi-

gyelik az eseményt. Jericho azonban – miután a megbeszellt összegnek csak a felét kapja meg – váratlanul meggyilkolja a Zsákost, s egy robbanásnyaggal megrokkant teherautóval menekül, amiből sűrűn potyog az „áldás”.

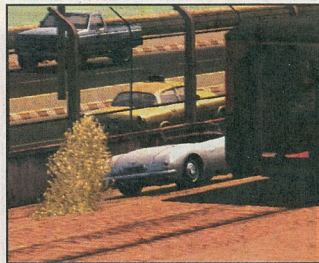
Legutóbb Havarnában csinádtunk ilyen, de amilyen nehéz volt akkor elintézni a teherautót, olyan könnyű most. Először is Tanner mellett ezúttal ott ül Jones, tehát géppisztoly, és nem koccansókkal kell leamortizálnunk a teherjárgát. Ezen kívül van egy trükkje a dolognak: ha egészen közel férközünk a teherautóhoz, úgy a bombákat elhajthatjuk a fejünk fölött. Ha lemaradnánk, a felzárkózások másik sávot használjunk, ahová nem dobálnak, avagy próbáljuk szelőlni a bombákat még a kidobás pillanatában.

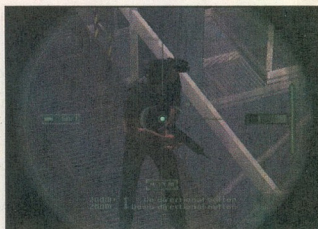
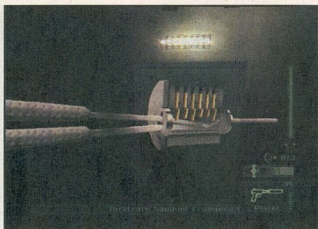
### 25. küldetés – Chase the Train (Isztambul)

A bombás tragacs lekaposztásával csak egy Jericho kinevöltésé fülhárdt kapunk el, közben meg az igaz Jericho vonatra száll. Le kell állítanunk a vonatot, amihez meg kell előzünk a szerelvények, meg mielőtt a hidoz érne. Jericho a leghátsó kocsiról lörd, de mindjárt indulás után elhúzhatunk a vonatról balra, minek után jó tempóban haladhatunk, s csak a baktérháznál kell szorosan a vonat mellé húzódnunk – a bokrokon nyugodtan áthajthatunk. Ha sikerült a mozdony elé bevágnunk, már csak követni kell a sánt a hidoz. Amennyiben mindig felakadnánk a baktérházon, van egy könnyebb megoldás is: az indulás követően, amikor láthatóvá válik balra az autót, találhatunk egy helyet, ahol hiányzik a kerítés, s ott kimehetünk az útra. Így kockázat nélkül megelőzhetjük a vonatot, s már csak egy ideális helyzet kell kintzni a szintez való visszatérésre: javasolható a hosszú, lepusztult kőfal és a nagy tűzfalal kezdődő hátszó találkozás, ahol egy nagyobb hidoz van. Mivel jócskán leelőzhetjük a vonatot, akár le is lassíthatunk a biztonságos manőverezéshez, és még egy darabig kitaposott út is van a tőlésen, szóval csak akkor kell rámenünk a sínekre, amikor már fényleg muszáj.

A hidoz Jericho leugrik a vonatról, ezért a küldetés második felében gyalogosan kell továbbkergetnünk. Egy kisebb hadsereg védelmezi őt, úgyhogy nem egyszerű a feladat. Mi sem vagyunk inentől egyedül, de ez inkább ekkortört hí, mivel Jones és Vauban inkább golyófogónak jó, mintsem akár egy segítéségnek. Amíg nem érünk el az úthoz, nem jelenik meg az életérő-kijelzőnk, ezt tehát használjuk ki, s mindent megfőzünk ki távolról, akár csak tudunk. Persze Jonesék csatlakozása után is távolról ít-suk a jónépet, ám onnantól már a gyorsaságra is adjunk, mert a kollégák megállíthatatlan nyomolnak előre. (Félőtn a keresztződésnél feltanálthatunk egy elsősegélyládát a balra lévő autórúcs hátuljánál.)

A második útszakasz végéhez érve Jerichot a jobbra nyíló sikátorban kell keresnünk, de még mindig nincs egyedül, ezért a rendőrkordon mögött, balra a kis beugróból végük fel a löszert a gépkarabélyhoz (ugyanott elsősegélyláda is), majd ennek birtokában folytassuk a távolról lövöldözés technikát. Jerichohoz se menjünk közel, hiszen távolról ő sem lól túl sűrűn, s csak tőrelen kérdése, hogy elintézzük – mert persze sokat kell belőlni.





# SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Az alant elterülő végigjátszásban igyekeztünk a legérdekesebb megoldásokat leírni, de ez nem zárja ki, hogy valaki még eredetibb módszereket tud kikísérletezni – elvégre erről szól a játék. Eredeti módszerként persze nem arra gondolunk, amikor valaki mesterlövészpuskával durrogtat fejbe boldog-boldogtalant, hanem amikor az ellenség viselkedését és a terápédottságokat a legjobban kihasználva dolgozunk, riadóztatásra esélyt sem adva az ellenfeleink.

## Amerikai Nagykövetség, Dili: Titkos adatok megszerzése/megsemmisítése

A Darah Dan Doa nevű indonéz gerilla csoport megszálta az Amerikai Nagykövetséget Diliben, megtorlásul azért, mert amerikai támaszpontot létesítettek Kelet-Timorban. Az első helyszín persze még csak gyakorlás szintű kihívásokat tartalmaz, de azért már itt is találkozhatunk majd a gerillavezér Suhadi Sadonovval.

Checkpoint [Save 1]

Mászunk ki a vízből a mólóra, majd a létrán fel a kis lesre, csúszunk le a kötélre a másik mólóra, ahonnan a vízszintes rúdron keresztül mászhatunk át a partra, a kerítésnél lábat is felhúzzuk. A gangról nyissunk be a faházba, s bent elsajátíthatjuk (újra), miként lehet az ákulccsal boldogulni. A következő helyiségben mászunk fel a farúdon, és ereszkedünk le a csapóajtón.

Checkpoint [Save 2]

A koromszlétben alighanem szükségünk van az eljuttató személynégre, a kis udvaron pedig görnyedünk le: így elférünk a szomszéd ház tornáca alatt. Haladjunk tovább a következő ház körül (a ládának löszér), majd ahol van egy kis ház az deszka-kerítés és a ház között, ott lapuljunk a kerítéshez, és oldalazva menjünk. Így érkezünk az első ellenséghez, akinek a kedvéért rögtön prezentálnunk kell az új SWAT-átfordulást, amivel észrevétlenül suhanhatunk át az ajtók vagy – mint jelen esetben – a

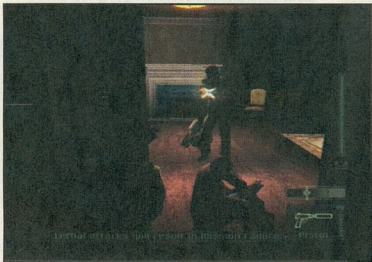
kisebb rések előtt. Mivel egyelőre nem kaptunk engedélyt gyilkolásra, a ház sarkából a lámpást kell kilönnünk, amit aztán a figura elkezd vizslálni, s ezalatt a háza mögé kerülhetünk, és leülhetjük. Az ajtút fickót – ahogy szokás – el kell pakolni egy jó sötét helyre.

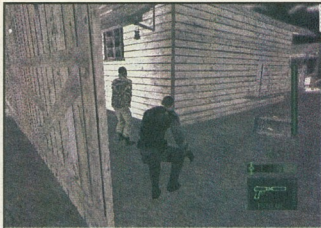
Checkpoint

Következik a taposóaknák kijátéka: aktiváljuk a hőképes nézőt, s így egyértelmű, hogy először a tornác alatt kell átbotnunk, a következő aknamezőnél pedig a ház felső gerendájába kapaszkodva, amihez a kis ládáról ugorhatunk fel. A házban belül kaptassunk fel a létrán, majd kössünk kötelet a cölöpre, és úgy ereszkedjünk le a lyukba.

Checkpoint [Save 3]

A sikátorszerű szűk járatban a félszűrés technikát alkalmazzuk, vagyis egy dupla ugrást csinálunk a fal felé fordulva, majd – megfelelően helyezve Sam súlypontját – rugaszkodjunk még feljebb, s mászunk fel az erkélyre. A házban az őrt futtatókkal csalogathatjuk ki a rejtőkából. Köljünk szépen fejbe, és persze rejtjük el valami sötét zugba. (A TV-nél löszér.) A ház másik erkélyéről egy kis tőhoz ereszkedhetünk le.





Checkpoint [Save 4]

A vízben gázolva lehetőleg ne csapjunk nagy zajt, inkább a szemközti oldali ávalókat capassunk ki a partra, ahol mellesteg nagyobb sötétséget teremthetünk a lámpa szélvívésével. Ússák le hátulról az őrt, és rejtjük el, majd siessünk az úton az aljtához. Checkpoint [Save 5]

A házban ismét elő kell vennünk az álkucstól, majd vallatás következik. Sadono egyik hadnagya az udvaron úcsorgó: őt kell hátulról elkapni, s pisztolyt nyomva a fejéhez kifagatni. Egy milibusz arierakról értesülünk, de info kizárása után pedig útjelző is feljebb a fíkot, és persze őt is tegyük biztos helyre. Használjuk járhatunk el a házból kijövő társával is, de akár tovább is mehetünk rögtön a keskeny járható, ahol ismét a felpárgás módszerrel mászhatunk fel. Checkpoint [Save 6]

A nagykövetésen már javában tart a tisztázás, de igazából nekünk csak egy túszt fontos: régi barátunk, Douglas Sheiland, aki bizonyára fontos információkkal rendelkezik. Az állványzaton keresztül mászunk fel az erkélyre, és legörnyedve surranjunk el a nyitott előtér, nagyon óvatosan lépkedve az üvegszilánkokon. Az ablak előtt álljunk le, továbbra is gugogva lapuljunk a falhoz, de egyelőre ne próbálkozzunk semmivel. Várjuk meg, hogy Sadono a túszt kivégezse után távozik, s csak akkor haladjunk tovább egy SWAT átfordulással, majd az erkély végében mászunk ki a ház sarkánál való ereszcsontra. Kapassunk fel a tető szélére, majd abban megkapaszkodva oldalazunk az ablakig, és ott essünk le. Checkpoint [Save 7]

A másik sarkonál hasonlóképpen hasznosítsuk az ereszcsonort, s csusszunk le rajta az aprócska erkélyre. Az erkély ahhoz a szobához tartozik, ahol épp Sheilandt vallatják: belopakodva ússuk le a príbeket, és beszéljünk a régi baráttal, aki átadja a kis adathadorozót (amit ki tudja hogyan rejtett el Sadono emberei elől). Egy e-mail van rajta, aminél a feladója egy bizonyos Mortified Penguin, viszont a szövege lefordításra vár. Ingrid Kantinnus, vagyis a támasz felkeresése a következő feladat. (Lásd az asztalon.) A szoba ajtaja mögötti őrt leüthetjük, de egyszerűen el is osonthatunk mögötte. (Az álkucsal nyíló WC-ben elsősegélyláda.) Checkpoint

A lépcső az erősen amortizált haliba vezet, ahol kis trükközéssel megúszhatjuk a harcot: csak vegyük le a portásasztalról az üveget, dobjuk a férkétap bálomló katonák közelébe, s miattal azok a zaj forrását vizsgálják, az égő kanapán mögötti lopozunk a katonák mögötti fal tövébe, majd gyorsan forduljunk balra, és sétáljunk egészen a belső udvar kapujáig. (A lépcső alatti szobában elsősegélyláda csomag.) Checkpoint [Save 8]

Már látjuk Ingridet az egyik erkélyen, viszont a szomszédos erkélyen egy gerilla ácsorgó éjjelítő szemébe. Megelőzésen szoktunk a feladat: mivel az egyik automatikus keresőreflektor nem kapcsoltsák ki, annak fénye evakálja az őrszemet, tehát a keresőfény csóvájában kell maradnunk, s így kell átértünk



az udvar túlsó felére. A házban irány a második emelet (az elől elsősegélyláda), ahol hanyagoljuk, vagy ússuk le az őrt, majd beszéljünk Ingridtel. Az írás valami Saulnier nevű helyről és egy springfield demonstrációról szól. Dolgunk végzetlenül szabad a vásár, küldik a kommandósokat, úgyhogy inentől nekünk is engedélyezett a gyilkolás. Menjünk ki az ajton, ami előtt Ingrid állt, utána ki az ablakon, s ereszkedjünk le. A faluban ki kell kapcsolunk a keresőfényeket, amikkel az eget pásztázzák, különben nem tud értünk leszállni az Osprey a kikötőben. A két úta eső kis magasas éret így tehát semlegesítsük (akár pisztollyal), majd mászunk fel az építményekre, és kapcsoljuk ki a tetejükön lévő reflektorokat. A kikötőben egy nagy utolsó harcost kell lenyomunk, s az öbölben már ott vár ránk az Osprey.

**Saulnier Cryogenics, Párizs: Sadono zsoldosvezérének azonosítása**

Sadono zsoldosai a Saulnier Cryogenics épületébe törtek be, a küldetés célja: kideríteni, mit akarnak, és hogy ki a vezérük – utóbbitól tehát csak anny információ van, hogy Mortified Penguin nev szerepel az e-mailjei fejecímében. Checkpoint [Save 1]

Ereszkedjünk lejjebb a csatornába, majd mielőtt belépnénk a már használaton kívüli metróalagútba, löjünk ki a sarkon lámpát, majd utána az esetet kivizsgálási ínyelkő őrt is – esetleg lopakodjunk el mögötte. Lopakodás esetén ügyelni kell arra, hogy a szomszédos alagútban elszáguzó szerelvények ideglenesen bevilágítják a teret. A lepusztult metrókocsiba két irányból mehetünk be: felmászhattunk a létracsokon a tetőre, s onnan ugorhatunk be, vagy egyszerűen az ajton keresztül. Lehajolva fussunk a szerelvény végéig, ahol essünk le közvetlenül a peron mellé. Ott biztonságban vagyunk az újabb két zsoldostól. Ezek likvidálására több idő is lehetéses: amikor az egyik átvizsgálja a kocsit, először a helyben maradt vadászuk le, majd úgy a másikat – vagy várjuk meg, míg egymás mellé állnak, és úgy végezzük velük vagy gránáttal, vagy a felyelemelő kamera gázadással. Ne felejtjük el éreletni a testeket. Utána az áthatolhatatlan tűzfalnál a plafonon futó vízvezeték a megoldás: löjünk bele a csapba, s máris mehetünk tovább a polcok mögötti ajton. Checkpoint

A következő ajtnál kukucsalkáljunk be az optikai kábelrel, s amikor az őrt továbbáll, akkor lépjünk be – de még akkor se menjünk beljebb. Az őt mindenhol néző a könyvespolcok tövébe, úgyhogy két könyv között célozva likvidáljuk a fíkotól valamelyik sorban – mondjuk célszerű megvárni, míg a szomszédos sorba ér. Ezek után még hátra van a sorok bejáratait figyelő kamera: löjünk ki a felyék közelébe eső neont, majd a sarokról kukucsarkba úgy a kamerát. A számítógépes megvizsgálása után óvatosan lépjünk be a következő ajton, s így láthatjuk/hallhatjuk azt a szobában szolgáló két katonára megáll egy beszélgetés erejéig. Jobbra fordulva löjünk egy felyelemelő kamerát az örökhöz legközelebbi sarokba, azal felyüljünk, s miután mindkét fíko odamegy vizsgálódni, ereszkünk gázt a képükbe. Vizsgáljuk meg a számítógépet, rejtjük el a testeket, majd nyissuk ki a következő ajtot a spherikal. Checkpoint [Save 2]



Az előadótérmet kommandósok módszeresen kezdik átutalni, de annyira nem alaposak, hogy ne lehessen előlük elbújt: mielőtt megérkezének, rohanjunk a túlsó sarokba, s amikor belejebb haladnak, somfordoljunk el mögöttük a fagyasztóhoz, és álkucsal hatoljunk be a következő ajton. Checkpoint

Az újabb ajton belépve azonnal hajoljunk le, így kifelygelhetjük, amint az ablakok mögött két figura ép az intézmény számító-gépeit vizsgálja háza. Eleinte nem biztos benne, hogy a biztonsági fí terminál ismét kell-e lőni, de egy rövid megbeszélés után annak a sorsáról is dönténe – de ezt ne várjuk meg. A beszélgetés alkalmával szöveg beállnak egymás mellé, úgyhogy egy sorozattal végezhettünk velük, s miután félrekapokoltuk a hullákat, a még ép terminálról lelhívhatjuk a fílok számára a szükséges adatokat. A terroristákat bizonyos klients adatai elrekeltek, de azt is megtudjuk, hogy a folyosó fordulót után a második ajtó mögött egy időzített bomba kegye. (Az első mögött meg egy elsősegély-láda van.) Az idő szűke ellenére várjuk meg (a sötét sarokban), míg a két őrt közül az egyik távozik, s csak ez után végezzük a másikkal, majd igyekezzünk az álkucsal kinyitni azt az ajtó bombához. Ha időben hatástanalintottuk a szerkezetet, mehetünk tovább a másik terrorista által kinyitott ajton. Checkpoint [Save 3]

A lépcsőn óvatosan lopakodjunk el a mozgásérzékelő mellett, utána pedig a folyosó fordulójából egy sorozattal végezzünk a vandálkodó zsoldosokkal – vagy várjunk a sötétben, s csak így csak az egyiket kell lötni. Pakoljunk el a testeket mondjuk balra az automata ajtó mögé (ugyanott sokkolt lövedék és löszér), közben vigyázzunk a mozgásérzékelőre, majd a kintő ablakon keresztül löjünk le a számítógépterenben az összes neon. Ezután a spherikalnak nyitható ajtó nyílna tovább, mert a biztonsági kamerákat figyelő őrt hiányt mindenképpen feltűnik az ellenségnek. Magyarán a jobb oldalról hatoljunk be a számítógéptérbe, ahová akkor bejött az intémet említett őt, de mivel a kamerák mellett 6 sern lál meg miniket a sötétben, nyugodtan blyökszárhatunk vele a gépek között, s leüthetjük vagy megölhetjük. Ezek után használjuk a sarokban a számítógépet, mire kiderül, hogy a terroristák lefagyasztott agyakat kerestek valamelyik titkozatos céltól – továbbá a számszáz ajtó kódját is megtudjuk: 2457. (A monitoros szobában elsősegélyláda.) Checkpoint [Save 4]

Az üvegalabonál lehajolva közeledjünk (falon elsősegélyláda, löszér az asztalon), s csaljuk be az őrt a műtós lámpa lekapcsolásával. Természetesen durrantsunk fejbe, majd a folyosón osonjunk el a mozgásérzékelő mellett. Ha a következő ajtó alatt beakkuantunk, láthatjuk amint két fíko mozgásérzékelő aknát telepít, tehát a lépcsőfordulóban a kamera kilövése mellett erre is ügyelni kell: óvatosan haladjunk el mellette, de akár megköcskázhatjuk a hatástanalintását is (amivel egyben be is gyűjtjük). Checkpoint [Save 5]

Ismét használjuk az optikai kábelrel az ajtónál, ami mögött lövések zaja szűrődik ki, s várjuk meg, amíg az egyik passas az ajtó melletti folyosóra estél. Ekkor lépjünk be, hátulról löjünk le a számítógépnél tnyévedő fíkot, majd utána foglalozzuk a folyosón lévővel is. A számítógépből megtudhatjuk a tárolótérmet kódját (7562), ahol egy rákás klyégnyitász szanászit – úgy tű-









csúszunk le a deszkapallóig, ahonnan ugorjunk le a napellenzőre. Onnan lökjük ki a sarki lámpát, mire előjön az ott mászó rendőr, akiket ugorjunk a nyakába. Tegyük félre az ájult fickót, s folytassuk az utat.

#### Checkpoint [Save 3]

Egy sikátorban landoltunk, ahol a szokásos félszárgával ugorjunk fel a bal oldali épület peremére. Óvatosan sétáljunk körbe a vezetékig, amin átcsúszhatunk a másik épülethez, s egy apró peremen mászatunk oldalazva. A sarkon túl essünk le a napellenzőre, de ne maradjunk sokáig a fényben: gyorsan ugorjunk le a cégér alá. Ahogy leérkezünk, rögtön felfütyentünk is egyet, ugyanis a közelben posztol egy őr, akit így kimozdítunk a helyéről, és a kapujába húzóva kiküldhetjük. A továbbiakban maradjunk a falat tövében uralkodó sötétségben, s osonjunk el a tágas terem lézengő rendőrköré mellett is. A tér túlsó sarkánál egy cső vezet fel a botívhez, utóbbit mászunk át, majd a kivilágított falon menjünk tovább, csak előbb pár jóli irányzott pisztolyfolyéssel tüssztessük el a kivilágítást. Ahol deszkapalánkok állják el az utat, ott a fal peremébe kapaszkodva oldalszünk, majd húzózkodjunk vissza, mert még a következő utcában is a magasan folyathatjuk az utat. (Mindkétlenpen fel kell kapaszkodnunk, mert a templom zárt vaskapujának csak a falra felmászva lehet átjutni.)

#### Checkpoint [Save 4]

Hamarosan egy kerítéssel körülvett területre érkezünk, ahonnan csak az ereszcsatornán keresztül lehet kimászni, s a kifeszített kötélben egy másik kerítés mögé csúszhatunk át: Ennek a kerítésnek a túloldalán várakozik Miss Dahlia, akitnek adjuk meg a jelszót, és máris mondia a készülő fegyverzet részleteit. Mi több: oda is vezet minket. Természetesen úgy kell őt követnünk, hogy senki ne lássa meg Samet.

#### Checkpoint

A templom előtt nincs más megoldás: ki kell lógni a világitást. Utána az átjárónál használjuk ki, amíg Dahlia a hazugságáival eltévelyíti a rendőrt, s ezáltal loptozunk el egészen a porolig. Miután a rendőr a másik irányba indult, kövessük tovább a kollégját.

#### Checkpoint [Save 5]

A sikátor utáni deszakarításánál ne szorosan kövessük a nőt, hanem a kerítés mögött: úgyis aztán arra kanyarodik el. A régi városfalnál pedig ne menjünk a fénybe, inkább kapaszkodjunk fel a fal tetőjére az alacsony falrészről átugorva, és rohanjunk végig azon.

#### Checkpoint [Save 6]

Ismét lámpaoltás következik, utána pedig a vásárcsarnokban arra kell ügyelni, hogy amikor egy kivilágított üzlet előtt megynék el, a közelben tartózkodó rendőrök mindig hátra legyenek nekünk. Ezt követően álljunk meg a sarknál, s láthatjuk, amint az idegenvezetőnk az állítást sikertelenül próbál lövé tenni egy rendőrt – végül aztán lerendezi a dolgot egymaga. Csak ezután mozduljunk ki a sark mögött, beszéljük Dahliával, majd kövessük.

#### Checkpoint [Save 7]

A hatalmas terep a jobbra lévő árkádok alatt induljunk el, a sötétben osonjunk el a járdárról, utána lökjük ki a sarkon lévő lámpát, és a ház mögött előkerülő rendőrt is kerüljük ki. A síká-



tor végében mászunk fel az ereszcsatornára, majd be a maglakkábszá, s óvatosan elosonva a TV-zók mögött mászunk ki az ablakon, mire a párkányon végigsétálva újabb megmászható cső következik.

#### Checkpoint

A tetőről végül kötélben ereszkedhetünk le a sikátorba az azt őrző rendőr mögé, amely sikátorból nyílik a titkos Shoshana raktházhoz vezető lift. Azonban ne siessünk előre, mert még meglephet minket egy rejtőzködő zsarú – inkább hagyjuk, hogy Dahlia lépje meg. Segítsünk neki leszerelni egy jóli irányzott tóckossal. Ezután viszont meglepő fordulat jön: ahogy belépünk a liftbe, érkezik Lambert parancsa, hogy Dahlia! Itmár a mászólágra kéne átsejtenünk. Ez azon ritka alkalmak egyike, amikor belátásunk szerint döntünk, teljesítjük-e a parancsot.

#### Checkpoint [Save 8]

A lifttel leérkezve nem muszáj foglalkozni a jobbra barmészódo terroristával: induljunk el balra, majd ahol le lehet ugrani a gyalogjáró alá, ott alulról kerüljük ki a szembejövő őrt. Visszapaszkodva a gyalogjáróra egy zárt kapuba utközünk, viszont vele szemben felmászhatunk a csőre, aminek az elágazása a kapu fölött megy át – csak fel kell húznunk a lábunkat, és már át is jutottunk.

#### Checkpoint [Save 9]

Ezután két irányba is lehet menni, de nekünk elsősorban az átlételes járát kell. Az automata úgyi kiscseléni roppant egyszerű: csak ugorjunk le a vízbe, és a fent említett irányba mászunk ki. Ha elég halkan lubicolunk, elméletleg feljuttog fel állni nekünk ott is, ahol így meglephetünk, s könnyedén eljutunk a laborba, ahol magunkhoz vehetjük az analízisnáló anyagot tartalmazó ND133-at.

#### Checkpoint

Ahogy bejutunk a laborba, két irányban is láthatunk újabb utat, a jobbra oldalán távozhatunk. (A bal oldali úgyanoda vezet, mint a vízes terem másik irányba: egy raktabéra egy kisebb fegyverezéssel, plusz elsősegélyáddal – és egy nem túl éber őrrel.) Óvatosan haladjunk előre, mert a sarkokról általában örökbe botolunk. Izlés szerint fejfelvéllyel nyúvasszuk ki, vagy ussük le őket – ahol szükségös, ott löjjük ki a világitást. Végül térjünk vissza a felszínre a lifttel.

#### Checkpoint [Save 10]

Amennyiben kegyelmet gyakoroltunk Dahlia számára, az most megbosszulja magát: orlvóvész csapatával lesi a felbukkanásukat. Igyekezünk mi kiszűrni őket hamarabb, és mindig maradjunk sötétben. Kedzének mindjárt löjjük ki a liftnél a vilánykörtét, majd keressünk egy fickót szemben az erkélyen, utána balra az állványzatban, végül jobbra egy erkélyről magát Dahlia! szedhetjük le. Ha Dahlia fejébe időben egyből replittünk, így ebben az epizódban csupán néhány rendőrről kell bujdoskát játszanunk a lifttől a szemben lévő utcáig.

## Kundung tábor, Indonézia: Sadono üzeneteinek lenyomozása/elfogása

Kiderül, hogy Sadono himlőbombákkal biztosította be magát: ha ő meghal, 24 órán belül a világ számos pontján járvány fog kitörni. A "Pandora Tomorrow" a jelszó a terroristáestek szá-



mára, amiket azonban lokalizálni kéne, s ez csak Sadononál lehet megtenni. Indonéziában a dzsungelből indulunk, Lambert tájékoztatása szerint a helyszínen, Sheltand ügynökök kapunk majd részleteket a feljemenyekről.

#### Checkpoint [Save 1]

Csobbanás után az alacsony sziklánál lehet kimászni a vízből, s a sarkonál még feljebb kaphatunk a gyökéren megkapaszkodva. Az így elérhető peremről a kifeszített vezetékken keresztül csúszhatunk át a túloldali ösvényhez, ami a dzsungelben elrejtett tábor lejárathoz vezet.

#### Checkpoint

A lejárattól nék unaltokó katona őrzi. Az egyik égy sört hányol, s közben a szakadékba vészi, míg a másik időnként felidi a székéből, és megmozgítja a hűsokat a roston. Ez utóbbit mozzant megfelelő pillanat arra, hogy elkajuk a sörhányan szennvedőt, és bevonszolva a bozótba leüssük. (Rendszerint egyébként akkor jut észbe a másiknak a hús, amikor a jobbra lévő fa takarásban szettenkedünk, tehát ha gyorsan odaesünk, még kidolga végtelen kellenaphatunk az égyen delikvenst.) Ha meg zsvagn, a székre gyantánul visszaiülő másikat hasonlóképpen kivonhatjuk a forgalomból. Nagyjából a szakadék túloldalán találunk egy facsontot, amire kötelel erőstive leereszkedhetünk – de meg nem egészen legalára. A kicsit lejjebb lévő szinten keressük meg jobbra a gerendát, amire kapaszkodjunk fel, majd mászunk át a keresztgerendára, és essünk egyre lejjebb, de úgy, hogy mindig megkapaszkodjunk az újabb gerendákban. Így egyszerre sosem zsvanunk túl sokat, és egy újabb szintre jutunk, egy újabb fahozkalt.

#### Checkpoint

Mielőtt még lejjebb ereszkednénk, pillantsunk le, s segítük elő a távcsöves puskát. Lentről ugyanis egy kuta egy felénk mérgesen, s ez a gazdjának is feltűnik: amikor előjön a járatból, ólommal dübög az agyát. Tegyük hansonlőképe az ebbel is (különben később megrágcsálja a lábszárunkat), azután ereszkedjünk le a vízbe, s onnan mászunk fel a járatához. A barlangban löjjük szét a lámpát, és vgyjük a sötétbe a holttestet.

A fapallón cigarettázó őrt először ne bántssuk, mert a szétlötthetetlen lampa fényénél azonnal feltűnik a holtteste a tavolabbi társának. Helyette inkább ereszkedjünk le a vízbe, haladjunk ki a palló alatt, és az őr mögött visszamászva előbb a távolabbi fickót intézzük el. A visszamászásnál figyelni kell, hogy az ide-oda mászkáló őr hátába kerüljünk, s így azt a sötétbe érve szép csendben elkapathatjuk hátulról. Ezek után a hátrahagyott, illetve a soron következő őr már tetszer szerint módszerrel likvidálható, csak ne felejtjük el elrejtani a holttesteket. (Pacifista beállítottságú játékosok az utóbbi három katonát ki is kerülhetik.) A barlang kijárata mellett fagerendán felmászva folytassuk az utunkat.

#### Checkpoint [Save 2]

A dzsungelben beszéljünk Sheltand kollégával, így megkapjuk a következő feladatot: robbanóanyagot kell telepítenünk Sadono repülőjébe. Költélhágcsón, vagy a kifeszített huzalon ereszkedjünk le a táborhoz.

#### Checkpoint

A tábor bambuszkerítése nem sokat ér: jobbról és balról is be lehet hatolni. Utóbbi irányból beukuantva pont egy őr áll előtt-





tünk: fűttségzóval csalogassuk ki a kerítés előtti bozótosa, és üssük le. A távolabbi őr kijátszásához a másik irányból menjünk be, bújunk a legközelebbi sátorba, ahol lökjük szét az asztalon lévő lámpást (ugyanott sokkolt lövedék és füstgránát). A sötétséget észlelvé a katona egy másik sátorban gyújt meg egy lámpást, s mielőtt ezen ügyködik, mi átsételhünk a nyílt terepen a száradó ruhák mögötti sötétségbe, ahol a menetrend ugyanaz, mint a másik főkódnál: fűttség, majd tocsok.

Hamarosan két újabb katonába botlunk. Maradjunk mozdulatlanok a homokzsákok mögött, és hallgatózzunk. A „barátaink” épp csapdákat telepítenek, s voltak olyan okosak, hogy előtte jól bepiakták. Az egyik szépen felrobbanja magát, míg a másik a hullát látna holtára a tacsost, s ekkor már csak fejbe kell lönnünk.

A csapdák kioldására az irányító rezgése hívja fel a figyelmünket, de a hőképes nézeteli is jól láthatók. A hatástalanításuk elég egyszerű: a távolabbi (elforduló) korong zárményel kipattinthatóak, közösen zöld színnel látható, s ilyenkor hírtelen el kell engednünk az analóg kart. A csapdák zöménél külön-külön működnek az egyes zármények, tehát többször is el kell ezt játszsanunk, míg végül lecsavarhatjuk a gyújtó szerkezetet.



Checkpoint

Egyre bonyolultabb hatástalanítható csapdák következnek, ha fogy az idő, inkább szájjuk ki, és kezdjük el újra. Közben egy katona is felbukkan, akit szóval a természet: könnyű préda, látta-e lapulunk a fűben, és megvárjuk míg a dolgához áll. Akad olyan csapda is, ami síman elkerülhető, hiszen a daiml mindenütt jól látszik – végül egy kisteherautóhoz jutunk.

Checkpoint [Save 3]

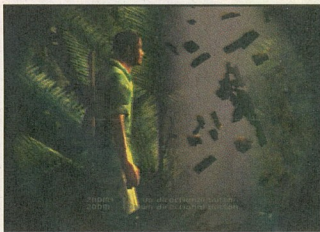
Előttünk a repülőhang, aminek a két unatkozó őrt is felébresztjük ki, hogy észre se veszik, hogy ott voltunk. Ehhez ne a bejáraton keresztül menjünk be, hanem mászunk át balra a drótkerítésen, majd a csóvón fel a felső ájthoz. Bent a felső szinten kapcsoljuk le a világítást, különben észrevennek minket (a falon elsősegélyláda), majd a repülőgép szárnya felett átívelő gerendára csapódjunk fel, mászunk végig rajta, utána pedig le a fal menti csóvón. Ha valamelyik őr közeledne, bújunk a hádközbe, de amígny nem nagyon vesznek minket észre, mert a hangzámok ezen feleyn tök sötét van. A repülőgép szárnya alá így észrevétlenül telegyithetjük fel a bombát, majd továbbra is a sötétben maradvat távozhatunk a tovább vezető ájthoz.

A sorompónál órkódú két katonához a fal menti sötétben közeledünk, mire azok egyszer csak beszélgetésbe kezdenek. Hűzódjunk a bokor mögé, ahonnan lökünk egy figyelemterelő kamerát a bódé tetejéhez, s gázostikus el a diszkurálódt. A tescet-kerjűsek el, amire akár a bódé is alkalmas, de csak a lámpa kilövése után. Az ugyanott lévő karral emelhetjük fel végül a sorompót. (Elsősegélyláda a kerítésen.)

Checkpoint

A kutyás őr elől meghúzódhatunk a palánk mögött, s így egyáltalán nem kell foglalkoznunk vele, mert a kutya sem fog szagot. Amikor alémg megvizsgálni, miér van nyitva a sorompó, haladjunk tovább, és ne várjuk meg, míg ájtszfordul.

A sátránál dumáló három őrt hagyjuk beszélgetni (a legközelebbi sátor mögötti búvá). Igazából csak a toronyban lévő két kilónk után, ezután ugyanis is magunk a lentiek lövőt az egyik alémg aludni az egyik sátorba (lőszér a sátorban), a



másik pedig rendszerint olyan sokáig áll háttal a toronynak, hogy közben nyugodtan felmászhatunk. Az őrtoronyból a kifejezett drótkötelén csúszhatunk át a kerítéssel körbevett táborba.

Checkpoint [Save 4]

Velünk egyetemben érkezik a táborba Sadono is. Mivel még nem tudjuk, miként tartja a kapcsolatot a terroristájszettel, nem szabad felteendőnkönnk, és kiváltképp nem szabad, hogy Sadono meglasson minket.

Észrevétlenül kell követnünk, azaz hagyjuk, hogy üdvözölje az őrt, s mielőtt kilépnék a lángholó hordó által megvilágított területre, gyöződjünk meg róla, hogy a Sadono után indult katona már elfordult. Ugyanekkor a másik őr is pont elhalad előttünk balra, tehát somfordáljunk utána, be a bal oldali rámpa alá, s a kis kunyhóhoz vezető feljáró tövében állapodjunk meg. Ott éleg sötét van, hogy az őr ne vegyen minket észre (a kunyhóban tápas kamera – óvatosan a felvételével, mert nyikorog a feljáró és a padlózat), s amikor állandult az udvar másik felébe, mögötté ájthozhatunk azon gyolároló alá, amin Sadono ment tovább.

Továbbra is úgy kövessük a célpontot, hogy észrevenyen minket (szörnyen ganalvó típus, időnként hátrafordul), s hamarosan üzenn érkezik Lambertotól, hogy egy tapadás kamerával ki kellene hallgatnunk, hogy Sadono az egyik hadnagyával közlis a szállásának zóná belepőkódját. Ere két lehetőségg adódik. Az első rögtön az iméni üzenn után: lökünk egy tapadás kamerát a beszélgetők mögötti falra, irányítsuk rájuk és hallgatózzunk.

Miután Sadono távozzott, a faház őrével nem kell foglalkoznunk, balra ugyanis a fal mellett pont akkora rés van, amibe felpárgával betámaszthatja magát Sam, és bemászhatunk a házba az ablakon keresztül. (Lőszér az asztalon, az alsó szinten elsősegélyláda.) Hűzódjunk a szoba sötét sarkába, és kerüljük el (vagy még inkább: üssük le) az érkező őrt, utána pedig a másik emeleti szoba (2. tapadás kamera) ablakán mászunk ki.

Checkpoint [Save 5]

Sadonótól itt egy hitvány kerítés választ el minket, tehát kicsit lemaradva kövessük, és amikor hátrafordul, semmiképp ne mozduljunk. A házba, amin keresztülhalad, az ablakon bemászhatunk (tapadás kamera az asztalon), de ha a falhoz lapulunk, végig tudunk oldalazni a ház mellett is.

Az udvaron lökünk ki pisztolytal (lehetleg az őrkötől távol el-sütve) a sarokban a lámpást, és ugyanott mászunk fel a csóvón. A fenti őrt elkerülhetjük, ha kilöjük a folyosó megvilágító lámpát is (ezt mondjuk célszerű még lentről elvezetni) – ha mégsem, akkor őt is likvidáljuk. Az így megközelíthető padlásról (tapadás kamera a ládán) két nyilvános is leporhatunk a következő udvarra. A belébb lévő nyitott kilitásunk nyitja a magasbót: hamarosan érkezik Sadono és egy kicsit leáli tévón. Ez újabb – egyben utolsó – alkalom a hallgatózásra. A kódot ezután is csak akkor halljuk, ha tapadás kamerát alkalmazunk. Persze ha már túl vagyunk rajta, akkor ez már nem fontos.

Ha megvan a kód, óvatosan ugorjunk le az udvarra, és kerüljük el a mászkáló őrt. A cigarettázó katona nem valami éber: a fal mellett haladva (de nem felmászva a dobokozra) be lehet mellette oszoni a raktárhelyiségbe, ahol aztán gyorsan ereszkedjünk le a lejáratra, mielőtt még a másik őr észrevenne minket a fényben.

Checkpoint [Save 6]

Egy pincerendszerben haladunk lefelé, minek következtében megszünk a kapcsolat a főnökkel. A Checkpoint után várakozunk a sötét járlatban, s csak akkor lépünk ki, amikor elment az őr. A kórtorlással észrevétlenül leereszkedhetünk a kádakhoz, ahol a cigarettázó főkó figyelmét a szemközti porolto szűrlővel terelhetjük el. Ha jó az időzítés, egyik őr se vesz minket észre, amint a lépcsőfeljáró ájthoz lopózunk. Ezután a kábítószér-elosztó termén könnyű ájthoz: csak kapcsoljuk le a villányt, és bújcsúszva az őrkörel végük az irányt a következő ájth felé.

Checkpoint

A generátortermén keresztülhaladva eljutunk a korábban láltt gép pilótához, aki beépített ember. A generátortermen álltók a fókáposolón a falon, ezzel akkora zajt csapnak, hogy az egyik katona elfjón a pilóta mellé. Várjunk türelmesen a motorbók mögött kuporgva, s amikor az ember a kapcsolchoz ér, üssük le, s vonsszólunk a sötétbe.

A számszörös raktárhelyiségben Sadono gép parancsot ad a pilótának az indulásra. Hagyjuk távozni, de vigyázzat: ugyanazon az ájthon kisvártatva egy újabb katona lép be. Sebaj: lökjük ki a neonsóvet a plafonon, s így már sötétben várjuk. Miután őt is fejbe kőtöltöttük, beszéljünk a pilótával, aki egy bizonyos Stanley Nakarkuro beszél, és szóba kerül Hong Kong is – majd kinyitja nekünk a számszrás ájthot.

Checkpoint

A létrán felkapatva legyünk óvatosak: Sadono ugyanis visszatér a kis raktárhelyiségbe körülzárni – maradjunk tehát a sötétben. (A ládkón lőszér, a falon elsősegélyláda.) Miután viszont valkban távozzott, kövessük!

A létr szomszédiségében egy zsenélőleka folyamatos puskaropogásra panaszködik a társának, aki megújna a nyavalgyást, és alémg babrálni a közelben lévő automata ájthával (a hordnáló létrójforny, ami az automata ájth eltereléséhez jó). Amennyiben türelmesen végignézünk az iméni jelenetet, úgy se az ájthval, se az őrkörel nem kell foglalkoznunk: a cigiző művészekkel mögött csónvón mászunk fel, és kövessük az utat a tetőn a kis bódéig, ahonnan mászunk be a létróra.

Checkpoint

Felülről esve be az épületbe a gyakorlófatók felett futó csóvón csapódjunk meg. A létróra elég nehéz gyilkozásnak ítélni, de lehetőségek. Az első probléma a roppant éber fickó az AK47-essel, aki a legaróbb mozdulatunkra is azonnal elkezd vizsgálódni. Ez azonban nem feltétlenül baj, mert ahhoz, hogy ne fedezze fel, lerövidítünk, nem árt, ha távolabban meg vizsgálódni. A beessünk után tehát azonnal húzzuk fel a lábunkat, és mászunk a sötétbe, ott várjuk meg, amíg a géppisztolyos távolabb kezd vizsgálódni, akkor használjuk Sam új mozdulatát, a fejét lefelé lövését: előzünk be a neonsóvet. Hasonló módszerrel lökjük ki a bokszzsákok szoba két lámpáját is, úgyelvé arra, hogy senki se legyen a közelünkben. Ha minden káppol, végigmászva a csóvón a kőkötőt odaförrébe érvezzünk, ahonnan haladjunk tovább, a folyosón lévő létrán felfelé.

Amennyiben a bunyós ugyanúgy abban lenne, üssük le.

Checkpoint [Save 7]





Ugorjunk ki az ablakból, majd a következő nagy tér két lámpáját még az épület takarásából lőjük ki – az órkóti megfelelő távolságban használhatjuk a mesterlövészpuskát. A sötétben kis ügyeskedéssel vérontás nélkül juthatunk el a túlsó ajtóig: annyira ugyan nincs szót, hogy ne vegyük észre a mozgásunkat, de ha az őrájárásuk ellentétesen egy nagy kört írunk ki, és csak akkor haladunk, amikor háttal vannak az ellenségeknek, akkor kivitelezhető a dolgot. Ha borsot akarunk törni az órok orra alá, kikacsolhatjuk az automata ágyú intelligenciáját. Kevésbé érdekes megoldás ugyanígy, ha futtyaszóval a sötétbe csalogatjuk mindkét őrt, és leütjük őket. (A portásfülkében löszér és elsősegélyláda.) A Sadono háza előtti tere a reflektor fényét és a másképp látandó elnevezés lapokadunk a jobb oldali ládarengely mögé. Kiseb labirintusban keresztül egészen a gang aljához lopakodhatunk el, s ott kellemes sötétségben nyugodtan megvárhatjuk, amíg a bejáró őre elindul jobbra. Ekkor gyorsan lopozunk a szármárhöz, és üssük be a korábban hallott kódot (1492).

**Checkpoint**  
A házban maradjunk a folyosón: a zárt spatlettáchoz lapulva SWAT átfordulásokkal követhetjük is Sadono mozgását – de igazából ez nem is annyira fontos, csak húzzuk meg magunkat. (Amennyiben kint nem ütöttük be az őrt, úgy mindenképpen legerővedve, mert belát az ablakokon.) Várujk meg, amíg Sadono már biztos távolra ér, s csak akkor foglalkozunk a dolgozószobáiban felelő két kamera kilyvesítésével. Gyorsan tegyünk póloskát! Sadono laptopjához, majd ismét húzódnunk vissza a folyosóra, mert a házárdpa még visszatér egyszer leellenőrizni, hogy minden rendben van-e. Csak miután már második szót távozt, akkor hagyjuk el a házat mi is a hátsó ajtón keresztül. Lődözben Shettland mesterlövészeti tüzparancsot kaptak, úgyhogy amikor a kijártnál megleg minket két roszfű, ne csináljunk semmit, hagyjuk, hogy Sam megadja magát. A kollégák hamarosan segítenek, így a terroristáknak fontossabb dolguk is akad nálunk. Ha akarunk, besegíthetünk a harcba – ha nem akarunk sportolni, úgy a csepettke középete csak rohanjunk az Ospreyhez.

**Komodo kikötő, Indonézia: A tengeraltjáró átkutatása**

Sadono üzenetét egy tengeraltjáró továbbítja, ami egy elhagyott kikötőben vesztegel. A feladat: valahogy feljutni rá.

**Checkpoint [Save 1]**  
A kikötő annyira nem is tűnik elhagyottnak, már csak a környéken is hemzsegen a katonák. Elő feladat: eljutni a lejárathoz, merthogy egy barlangban van a tengeraltjáró-dokk. A bambuszerdő tornyában lévő orvoslövész lézereit úgy elkerülni, s jobbról hatoljunk be – a szélen közelítve nem lát minket az automata ágyú. Vágujunk át az úres helyiségeken, kerüljük ki az utváron az őrt, ahol mellesleg edzésről szótlan a lámpást, mert úgy a fal mellett somfordálhatunk. Maradjunk az erdő külső fala mentén: így egy szök zuga jutunk, ahol a felpárgás úgrással bemászhatunk egy helyiségre. Mielőtt leugranánk a parkányúra, lőjük ki az imbolygó lámpát, majd a jobbra nyíló ajtón menjünk



tovább. Az asztalnál ülő két katonához dobjuk oda az egy szem gránátunkat (de használhatunk füstgránátot is), és sötétítsünk be a hullák számára. (Igaz, van diszkrekrét megoldás is: lopózzunk a körlet ajtajának jobb feléhez, s csak egy pillanatra mutatkozva az ajtóban surranjunk be, az alvó őrt ágyát kerüljük meg, a fejrészhez állva füstgyújtunk, majd a felreledő pasas leütése után lőjük ki a lámpát – így észrevétlenül távozatunk a másik ajtón.) Menjünk a patakhoz, amit követve egy újabb szök helyre jutunk, ahol megint felpárgával mászhatunk feljebb.

**Checkpoint [Save 2]**  
A TV-néző palivá ne csináljunk semmit, csak ugorjunk le a lepel mögött zsákkora, és a kunyhó által lévő lyukon osonjunk ki a célba lévő krapachok. A szelítési úvegek és dobozok a darabjai a fűtünk mellett süvítnek el, de ez ne izgasson minket: várjuk meg, hogy az ember megúnia, és rágyóljunk. Ekkor menjünk keresztül generátor viskóján, másszunk fel a moogtó lévő oszlopra, a vezetőken keresztül pedig majommaszásban keljünk át az apró kunyhó tetejére, amin egy csapadító látható. Erszekedjünk le a kunyhóba, ahol rábukkanunk egy lejáróra a titkos bázishoz. Amennyiben gonoszoknál akarunk, úgy a leereszkedés előtt kapcsoljuk ki a kunyhó aljától figyelő ágyút, ugyanakor a kunyhó előtti kezelőpánelin kapcsoljuk ki a teret figyelő ágyú intelligens célpontfelismerését, majd lopakodjunk el az időközben leült „mesterlövész” mögött, és kapcsoljuk ki a generátort. A TV-szobából rögtön panaszokhoz halhatunk, s amint kitép az ajtó a méltatlankodó katoná, már el is lészti őt az automata ágyú. Használjuk a jár a társa is, aki szemléto-más nem fogja fel, hogy mi a helyzet.

**Checkpoint [Save 3]**  
Lent erszekedjünk még lejjebb a lifttel. A bázis folyosóján húzódnunk sötétbe (jobbra az öltözőben elsősegélyláta és lözser), és várjuk meg, míg jobbról az órok félvonalunka dohánnyozni. Ekkor észrevétlenül behalunk az irányító központba, ahol könnyen elkapathatjuk a munkájába felekedtet technikus: válasszuk, majd vonszoljuk a piros képernyős monitorhoz, és kényeztetjük a számítógép használatára, azaz a tengeraltjáró felszínre hozására.

**Checkpoint**  
Attassuk el, és persze pakoljuk el jó helyre a szakít, utána pedig vigyázzunk visszafelé, mert visszatér a két őrt. Az irányító központban lévő ide-oda máskál, így annál csak meg kell várunk, míg hátat fordít nekünk, viszont az ajtó előtti asztalnál ücsörgő más kérdés. Amennyiben továbbra sem akarunk vért ontani, lőjük ki a neont, s amikor az íze feláll vizsgálódni, akkor somfordaljunk el jobbra fordulva.

A dokk első őrt teljes távolságból kövessük a gyalgójáron, de ne forduljunk be utána a hosszú szakasz végén, hanem a sötét sarokban megújva várjuk meg, hogy visszatfordul, s elhalad előttünk. A gyalgójáron végénnél nincs semmi, viszont nem sokkal előtte leereszkedhetünk egy csapadóján a járdá alá, ott végigmászhatunk egy rúdón, s lecsúszhatunk egy drótkötélén, illetve egy kis „szünettel” mindjárt kettőn is.

**Checkpoint**  
A parton lévő komplexumban nem érdemes kirándulást tenni (nemí nehézségük nem mindössza löszérhez, egy füstgránát, és egy elsősegélyláda-hoz jutunk), úgyhogy mihamarabb ugorjunk át a tengeraltjáróra, és másszunk le a nyomrába.



**Checkpoint [Save 4]**  
Egy szök kis folyosóról lejjebb erszkeved beszélgetést hallhatunk az egyik őrt épü lephenni készült. Hagyjuk csak, hadd phenjen, mi pedig keressük meg a sötét zúgot a folyosó kacs-karings részén, és ott meghívza magunkat várjunk, míg a más-ik őrt elmegy az ellenkező irányba. A hálókörletben ezután vána-on lépedjünk, majd erszkejdünk még lejjebb.

**Checkpoint**  
Ha máshol nem is, de a kantonban jó használt vesszük a villanó gránátunk. Mivel a bent étkező fickó azonnal észrevessz minket az ajtóban, mandnerből halítsuk be, majd somfordaljunk be a pul alá, és várjuk meg, míg elváll. Mikor a terroristá visszauk a helyére, lopakodjunk tovább.

Közben Lambert adását nehezen fogjuk, de a mondanója lényege az, hogy retina szemünk mökődő zár következik. A közepén világos, de amúgy töksötét szobában várakozunk a tisztre, akit kapjunk el, miheyst matatni kezd a műszereink. Ráncigáljuk el a folyosóra a retinavizsgálóhoz, és nyomjuk a kését a géphez, majd szabaduljunk meg tőle, és rejtjük el.

A parancsnok hidon két ember tartózkodik, de az egyik hamarosan elmegy kávézni. Mivel nincs túl világos, gondatlanul ügykedhetünk: menjünk a bejártnál sregén a sarokba, s ott a félreész kis zugban hívjuk le a számítógépes adatát, amiből kiderül, milyen telefonszámokat hívogat Sadono.

Ha gyorsak voltunk a kávézgető fickóhoz már biztosan nem botlunk bele. Ismét a folyosón, de most a másik irányba igyekszünk, ahol immár nyíva áll a szilipajtó – igaz, ha tényleg gyorsak voltunk, ott dohánnyoz egy terroristá. Várjuk meg míg elszítja a cigit, s kövessük őt. Azután a szomszédos helyiségben megáll, pont mögötte van a létra, amint távozatunk.

**Checkpoint [Save 5]**  
A hajóhoz egy új hid erszkejdk. Persze nem nekünk van szárvá, úgyhogy siesünk be a lépcsőshöz, s ugorjunk a közepelő katoná nyakába. Ha nem sietünk eléggé, a lépcsőshöz bejáratá előtt erszkejdkünk le a palloba kapaszkodva a tenger fölé, s csak akkor húzódkozoljunk vissza, amikor a katoná megáll cigizni. Ezután mindenképpen üssük le, mert még gondot okozhat. A lépcső alján már várnak rák. Hátráljunk a lépcsőforduló alatti sötétségbe, ahonnan gondatlanul célba vehetünk két lövészt, majd kicsit előrébb merészkedve lőjünk a hordóba, ami kiborítantja a fedezékéből az utolsó is.

Hamarosan hasonló hordós trükkel próbálkozik az ellenség is, meghozza a dokk töltőidőit. Csakohg náluk is vannak hordók, úgyhogy a betonokocka takarásból kukkantsunkunk el a távcsöves puskával, és célozzunk be egyes-egyét. Ezzel úgy tűnik, elfolytak a roszfűk, tehát mindjárt tovább, s az utat elzáró ládák mellett keressük meg a létrát, ami a gumicsónakunkhoz vezet.

**Television Free Indonesia, Dzsakarta: Suhandi Sadono elfogása**

A terroristafenygetés elhárítása után Sadono immáron szabad prédá, de senki sem akar mártír csinálni belőle, ezért élvé kell elfogni. A helyszínen segít minket a CIA-s Ingrid Karlthson, akinek még mindig él az inkognitója.

**Checkpoint [Save 1]**

BSE Computer





Ugorjunk le a tetőről, majd ereszkedjünk meg legjobb kötelek közt a kéményre, s már csak egy ugrás vagyunk a falajtól. A TV-állomás környékét Sadono katonái őrzik, mégis gyerekeként az utcába bejuthat. Az akrobatikusabb módszer: úgy lemásztunk a magasból, ne menjünk be az utcába, hanem a folyópartot megvilágító lámpa alatt keressük meg az ereszcsonort, másszunk fel, fussunk végig a házor tetőjén, majd a sikátornál srégen ugorjunk balra. A sikátor tulajdonát éppohy el lehet kapni a szegélykövet, amin oldalváltás mássza, és a sarkon túlra araszolva leugorhatunk a cseréptetőre, ahol már csak át kell másszunk a drótkerítésen, és alkalcs segítségével benyithatunk az épületbe. Talán még gyorsabb, de kevésbé diszkrét megoldás a következő: szépen rájusszunk a civilekre, akik rohannak a katonákhoz, s valamennyitől odacsúszók, ahol legutóbb láttuk mindeket, csak hogy mi eközben a sikátor bejáratához sietünk, s ott várakozva szépen a hátukba kerülünk. A sikátor után balra egy álványzatra mászhatunk fel, a tetőről pedig a kifésztelt kötelen csúszhatunk át a már említett drótkerítéshez. Az álkülcsekl nyíló ajtó egy liftkabinba vezet, ahol ereszkedjünk le a lift kötelein. (Legalul elsősegélyláb.)

Checkpoint [Save 2]

Az ellenség beszélgetéséből hallhatjuk, hogy a villámás miatt szerencsére a parkolóban nincsenek éjjelítő szünetűes messzerővezérek, viszont a villámás ugyanígy nemk is elvált, ráadásul tökéletesen láthatóvá teszi Samet. Miután az alkalcs használatával kijutottunk a főkáphoz, ennek megfelelően a biztonságos terekedjünk. Fittyszóval, vagy a kukák mellett ügye elhajlásával az öklünk elé csalogathatjuk az örököt, bár nincsen feltétlenül szükség erőszakra. Inkább várjuk meg az antennás furgon takarásában, míg végeznek az örök a beszélgetéssel és távolabó sétánkkal, majd lökjük ki a bejáratot megvilágító halogénlámpát. Így már átvághatunk a placcon, csak arra kell vigyáznunk, hogy a villámalkosnál ne legyünk szem előtt: bővölyhnyek a legalkalmasabb a kis bódé, aminek a falához lapulva meg a villámalkos nem világítanak meg minket, s a kis ablakon kitékinthe remekül követelhetjük a túlórt a mozgásán. (Egyik portálunkban két kabtót lövöltek, a másikonan füstgránát.)

A parkoló túlórt oldalán kis csipogás hallatszik: a hang irányában egy rést találunk a sarokban, aminél lapuljunk a falhoz, és préseljük át magunkat. A túlórdalon csak semmi hirtelen mozdulat: kerüljük ki, vagy hatástalanítsuk a csipogás forrását. A kertben egy „féleszemi” furgon körül újabb örök lézengenek. Először is a bal oldali kerítés mellett húzódnunk a betonkocka mellé: ott viszonylag sötétben vagyunk meg villámálással is. Onnan lökjük ki a kocsi megmaradt lámpáját, ami éppen oda világított, ahova ezután mennünk kell. A kerítésnek mentén, az órájárással ellenkező irányba nagy kerülőt tesz juttathatunk el a legbiztonságosabban a furgon előtti részhez. Persze sötétbe csúszva akár le is üthetjük/lehető az örök, de az kevésbé izgalmas. Végül másszunk le a csatornába.

A vízből jobbra egy kis oldalsó járatba mászhatunk ki, viszont az ott lévő ajtó egy páncélozott kamera irányába. Először is lökjük szét a csatornában világító villanykörtét, így már megálthatunk a járat elején, ahol végigyek elő a kamerabólkőnköt, és azt folyamatosan használva slüsselöljük át a kritikus területen. A túló csatornaszakaszban ismét sötétlünk be az első két körte szét-



lövésével, így kerüljük el az őrt, s a második körtenél lévő járaton menjünk vissza az előző csatornaszakaszba – a kameránál az ímént ismerttelét metódust alkalmazzuk. Újabb kikerülendő őrt, újabb sötétítés, s így végül megérkezünk a létrához, ami ki vezet a csatornából.

Checkpoint [Save 3]

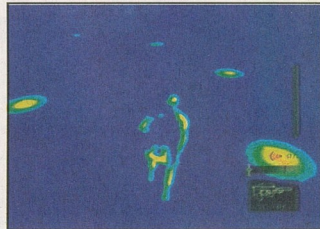
A hatalmas parabolantennáknál kellemetlen helyzetet kell szembesülnünk: a térséget reflektorokkal pásztázzák, közepén egy mesterlövész nézelődik, ráadásul el van aknásítva a terület, és még mindig villámlik. Kénytelenek vagyunk váltogatni a normál és a hőképés nézőköt: miután meggyőződünk, hogy a reflektorfény eddábbal rólunk és nemrő világított, gyorsan aktiváljuk a hőképet, és kikerülük az aknákat lapokajuknál a következő fedezékig, majd ismétléssük ezt a műveletet – a szellőzőkémények és az antennák mögött biztonságban vagyunk a fénycsóvától. Az udvaron tulajdonképpen egy teljes kört kell tennünk az óramutató járásával ellentétes irányban. Az utolsó szakaszon túl sűrűn vannak az aknák, viszont kevésbé vizsgálódik arra reflektor, úgyhogy ott a külső drótkerítésre felkapaszkodva, majd oldalra juthatunk át. Ugyanezen drótkerítés folytatásánál nincs feltétlenül szögcsodró, ott végül átmaszhatunk a túlórdalra – de vigyázzunk, nehogy közben puskavége kapjon minket a mesterlövész. Inkább várjuk meg türelmesen, hogy az udvar másik felé nézelődik. A kerítés túlórdalon továbbra is vigyázzunk a résseknél a reflektorfényre.

Ezek után alkalcsal nyithatunk be a túlórdalon kamerák vezérközpontba. (Kabtót lövedékek és jelzőlámpa a placcon, elsősegélyláda a falon.) Oltuk le a villanyt, üssük le a méltantáncodó őrt, és tárujk ki a másik ajtót. Fittysünk magunkhoz a parkolóba a közelben sétálgató őrt, és őt is altassuk le a sötétiségben. A TV-szkéház bejáratát őrző főkőval nem kell foglalkozni, csak arra vigyélünk, hogy távolabó legyen, ugyanis a legközelebbi auto mögött egy szellőzőnyílást láthatunk az épület falán, és azon kell bemászunk. A nyílás egy kúrtoe vezet, amibe egy felszárgás ugrással tudunk felkapaszkodni.

A túlórdalon az egyik antennával balrest történt. Mellette akár egy üres üveg is bedobhatjuk a megrendezett napfényfőt, s az antenna tartóirúdja kötelek hurkolva leereszthetünk. Óvatosan végessük a műveletet, mert a csarnokban mászkál egy őrt. Ezt a főköt könnyű kikerülni (csak a villámalkos zavarhatunk), mint ahogy a lifttel érkező másikat is: a lift mellett sötétiségben várjunk, amíg elindul a csarnokba. Hívjuk a liftet, és így irány az emelet.

Checkpoint [Save 4]

Ingrid Karlthson segítségével tudunk Sadono közelébe férközni, tehát a rádióban a nő megkeresése az első dolgon. A liftből balra induljunk, de mielőtt befordulnánk a folyósóra, várjuk meg, hogy az üveges ajtó mögött őrt megfordul, és elindul a másik irányba. A folyósón ezután ismét legyünk türelmesek, mert az elgázásnál egy másik őrt is járki. A megnyírt ánykékből jól láthatjuk, mikor fordít nekünk hátat: ekkor áramodjunk az ajtó mögötti őrt után, viszont az folyósón már ne forduljunk meg, hanem a sarok előtti ládahalom résebe igyekezzünk, ahol a felszárgás technikával másszunk feljebb, be a szellőzőcsatornába. Így az előadóterem leghátos soraihoz jutunk, ahol felkapaszkodhatunk egy slüssel, ami végülget egészen a szinpadiq. Felhívjuk a lábunkat másszunk át egészen a kőtelpádsáig, ahonnan ugorjunk



le a bal oldalon honoló sötétisége. A szinpád háta mögötti ajtón kell látoznunk, de előbb lökjük ki pisztolyból az ajtó megvilágító neoncsövet. Először ne legyünk ki az ajtón, helyette toljuk ki az optikai kábel, s így láthatjuk, amit a folyósón egy katoná nyit be az egyik szemközti szobába, és hallhatjuk, amit Ingridnek ad át valami fordítani való. E beszélgetés alatt lépünk ki a folyósóra, de ne a beszélgetőkhöz, hanem a velük szomszédos szobába nyissunk be. A hangmérnöki székben egy katoná ul, akinek ültében kopintunk a fejére. Oltuk el a villanyt, amire az üveg túlórdalon fellegyel a „küldönc”, s amikor aztón kisvizsgálja a dolgot, őt is fofozzuk le. (Tapadás kamera a deeknél.) Ezek után immár: átmehetünk Ingridhez egy kis csévelyre (a folyósón az üveges ajtóval) vigyázzunk, nehogy a túlórdalt valaki belesson. Ingridt éppentel kapunk arra, hogy elvezet minket Sadonóhoz.

Checkpoint

Gyorsan siessünk a folyosó végéi ajtó bal szárnyához. Nem tudni miért, de ha onnan hallgatgatsz, Ingrid segít nekünk elterelni az őrk figyelmet, s vált véletl pár szót. Ez alatt mi a hátuk mögött kikapcsolhatjuk az automata ágyút, s végigsiethetünk a saroknál észre folyósón (a vége fele löjünk ki a lámpát, nehogy a sarkon lévő üvegen minket az ajtó mögötti őrt). Így végül visszajutunk a lifthez, s Ingrid is hamarosan érkezik, akinek szerencsére van jogosultsága, hogy a retina scannál kinyissa nekünk a Sadonóhoz vezető ajtó – csak kérjük meg rá.

Checkpoint

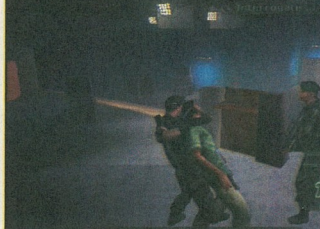
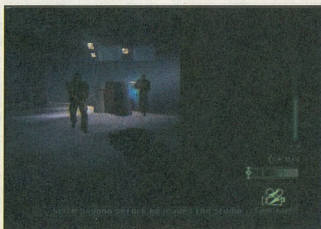
A két hídnél nekünk a bal oldálán kell átkelnünk. Óvatosan lépkedjünk az üvegszilikonokon, míg Ingrid beszél az őrel a másik hídon. Időközben kiderül, hogy a kollektiva letelepződött Sadono előtt, úgyhogy az őrt végül mindenképpen elkajja. Bármennyire is ügyesen lapokadunk, s hangtalanul intézzük el a másik őrt, a vége ugyanaz: siessünk Ingridhez, s két ütessel, vagy egy fejleveszőn hámozzuk le róla a főköt.

Checkpoint [Save 5]

A sötét folyósón könnyedén végiglapokodhatunk a falak mentén: senkit sem kell bántani, csak kerüljük a dekorációk fényét. A bárdal mászkáló ípsét a búrpalotba behúzóda kerülhetjük ki, minekután a helyiség végében másszunk fel az ítal-automatára, és arról tovább ugorva kapaszkodjunk fel a szellőzőcsatornába.

Checkpoint

A csatornából ereszkedjünk le a stúdióba, ahova éppen érkezik Sadono és két embere, hogy felvegyék a legjobb üzeneteket. Az egyik testőr a kamerát kezeli, míg a másik a helyszínt biztosítja. Számos módszer akad Sadono elé elfogására, de talán az a legkiszabb, ha beállunk a színlínek mögé, megvárjuk míg Sadono elsőként lép a pódiumra, s magának a vezérnek fittytüntetünk. Van olyan vakmerő, hogy ilyenkor a testőreit megelőzve lép be a sötétbe, s keres minket, de párse mi előbb radujuk meg a grabancát hátáról, ilyenkor a testőrei nem mernek tüzeit (felteve ha nem édpápszáknét használjuk, mert akkor meg a főnök se szent a számukra), úgyhogy idegeskedve bár, de kénytelenek hagyni, hogy Sadont a retina scannál nyíló ajtóhoz rángassuk (ugyanott, ahol leestünk a csatornából), s végül betuszukoljuk a helikopterünkre.





## LAX Nemzetközi Repülőtér, Los Angeles: Soth és az utolsó himlőbomba megsemmisítése

Egy himlőbomba még szabadon kószál, meghozza a jó öreg Soth barátunk jóvoltából.

Checkpoint [Save 1]

A megérkezésünk után másszunk át a kerítésen a parkolóba, és lökünk fel a leharasztó rakétába. Ha lemaradunk a fuvarról, lemehetünk a mélygarázsba gyalois is, de akkor figyelnél kell a biztonsági őrre, plusz a kameráktól is szét kell löközni – egyszerűen plusz meló.

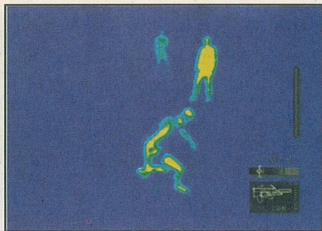
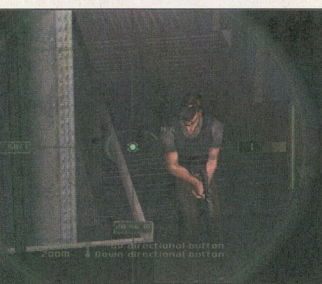
Checkpoint

Terroristák elvegyünk a reptéri dolgozók között, de mivel beoltatták magukat himlő ellen, fel lehet ismerni őket a magasabb testhőmérsékletükéről. Az effektus rögtön tesztelhetjük is a hőképes nézetet elővéve: míg a kocsik közt kószáló kutyas ór normál képet mutat, addig a bódében tényleg másikká válik kicsit sötétebb tónusú: lökjük is fejbe, és őrtsük el nála a villanyt. A bódé mellett ajtót menjünk tovább.

Checkpoint [Save 2]

A csatornában görnyedve kapjuk az hírt: még három terrorista hátra van. A harmadik szellőzőnyílásnál másszunk ki, s a két beszélgető rakodómunkás közül azonosítsuk a terroristát a hőképpel. Várjuk meg, míg befekszik a dumát, a végén dobjuk a ládákban található kólas doboz feléjük (odébb az egyik ládán kábitólóvédek), a lényeg az, hogy amikor a sötétben máskál a "melegeb" fickó, ott végzünk vele. Ha netán az öklünköz folyamodunk, akkor is lökünk az alét testbe: ezúttal mindenképpen holtan kell maradniuk a terroristáknak. A munkáját végző valódi munkás mögött simán ellophathatunk a lengedező szalagokká elfüggönyözött átjáróhoz, a szomszédos teremben viszont kettő újabb terrorista vár likvidálásra.

Ahogy belépünk a dobozok mögött pompás látsolat foglaltunk el. (A dobozok figyelemrelelkő kamerák.) Az egyik kakkuktojás az új munkás, akit épp üdvözöl a kollégája, s akit ismét a hőképpel azonosíthatunk. Várjuk meg, míg félrevonul a futaszala alá, és ott lökjük fejbe. Amennyiben ártatlan embereket nem akarunk bántani, úgy a fal tövében, a sötétebb területeket kihasználva lökődünk az imént kilőtt terrorista felé, a magasban futó futaszala eléjébe (ott, ahol bejönnek a csomagok).



Annak tövében egy kisebb átványzatra másszhatunk fel, amiről átugorhatunk a felsőbb szintre, ahol a reptéri rendőr máskál. Kelő távolságból és a sötétség takarásából lökjük ki a rendőr föltti neonszövet, s az így megvilágítatlanul maradt szakaszon – amikor a zsuru a másik irányban vizsgálódik – lopkodjunk a jobbra nyíló kis elágzásba. Onnan jól beelőzhatjuk a sarokban ügködő biztonsági őr, az ugyanis valójában egy terrorista. Persze ne akkor süssük el a puskát, amikor a rendőr épp mellettünk jár, s ugyanígy várjuk meg, míg a másik irányba megy, amikor aztán az imént kilőtt terroristánál lévő ajtóhoz igyezkünk.

Checkpoint [Save 1]

Ahogy a futaszala felnyitódhat az őrünk, első dolgom legyen a kamerák szételvése a folyosó mindkét oldalán (bala fordúva elsőlégszala a falon). A poggyszálszolgálat úgy tudunk átcsúszni, ha megvárjuk, míg egy nagyobb halom csomag érkezik, s annak takarásába kuporodunk le a futaszalagra. Ez rendszerint a bal oldali futaszalaon történik, utána viszont a masikon folytat-hatjuk az utat. A saroknál lapuljunk a falhoz, és lökjük ki az új biztonsági kamerát, majd a szembe jövő futaszalaon menjünk tovább. Mivel ennél a szalagnál is van poggyszálszolgálat, ismét trükközni kell: várjuk meg, hogy a túlóladón figyelő ember hátra fordul, s akkor rohanjunk át – esetleg figyelemrelelkéséktől belő-hetünk a résznyre nyitott ablakon. (Utána a polconál léssz.) Ha-ladjunk tovább az ajtót, majd fel a lépcsőn.

Checkpoint [Save 5]

A lépcső tetőjénél figyeljük az ivogás ajtót, mikor áll odébb a biztonsági őr, s csak akkor nyissunk be. A váróterem diszkrétén kene ájtújni az utasok miatt. A mozgó járdán sormforduljunk, ha-ladjunk tovább az ajtót, majd fel a lépcsőn.

Checkpoint [Save 5]

A lépcső tetőjénél figyeljük az ivogás ajtót, mikor áll odébb a biztonsági őr, s csak akkor nyissunk be. A váróterem diszkrétén kene ájtújni az utasok miatt. A mozgó járdán sormforduljunk, ha-ladjunk tovább az ajtót, majd fel a lépcsőn.

Checkpoint

A besötétített folyosóról az irodahelyiségekhez jutunk. A máskálóról a rozszűk oldalán áll, míg a reklámoló ügyféllé beszélő irodista ártatlan – csakohy utóbbi is gondot okozhat, mert bármilyen szokatlan észlel, azonnal rohan a riasztóhoz. Feltehetőleg mégokoldás, ha a sötétben maradvá kihallgatjuk a beszélgetésüket: az irodista rájön, hogy valami nincs rendben az őr személyazonosságával, mire az hívja a főnökét, és végül az aktalagoló likvidálása mellett dönt. Ha nem tesz semmit, az nem hiba, de azért megmenthetjük a hivatalnokot. Itt is számos lehetőség van: tálan legjobban, ha várunk, míg az őr leüti, de természet nem lövi le, s akkor lépünk akcióra. A lényeg, hogy a terroristát mindenképpen meg kell öltetni. Gyorsabban verző, ha mi-hamarabb feljűtünk hátúrolni az őr (a jobb oldali fém nem látni az asztalot), kivisszük az előző folyosóra (ahogy ne lehessen hallat-



ni semmi neszt), és a társ melé feltekeve fejtűzünk. Az idő-közben elszundító hivatalnok mellett ezután óvatosan átosonhatunk az irodán, főleg ha kilökjük a titkáló lámpát.

Emléttleg tovább lehet menni a kinti folyosón is, bár a szomszédos teremben előadás van, és az ablakok előtt nem igazán lehet rejtőzködni. Nyissunk tehát be az előadóterembe, lapuljunk a jobb oldali fal mellé, és araszoljunk át a felátvázáson mögött. A választás utáni kapcsolóval őrtsük el a világlátást, s amig visszane kapcsolja az előadó, gyorsan oszronjunk el a következő ajtóig.

A csarnokban ismét azonosítottuk kell Sothot a utánon megismert mődszerrel. Menjünk le a mozgólépcsőn, és lökjük ki a bal-kont megvilágító csillárt (csak az utolsó lámpatestet szűksé- ges), majd vegyük elő a távszócsövet (ne a puskát), és váltá- sunk hőképes nézetre. Nagylütsnk rá a gyanús fickóra (valósh alul), s Lambert máris visszaigazolja, hogy megvan az utolsó himlőbomba. Menjünk tovább a dupla ajtón. Kamerablokkolá- sal, vagy a világlás szételvéssel jussunk el a jobb szélősi létfi- gyük magunkhoz, majd a "lef" gombot nyomjuk be.

Checkpoint [Save 6]

A létfi Soth emberei megállítják, ezért mássza kell továbbha- ladni. Lökjük szét a vészjeláratot a kabin tetőjén, kapcsolódjunk fel, majd még feljebb a kötelek valamelyikén a liftfarkak közötti gerendához. Ugorjunk át a másik gerendára, onnan pedig még tovább a sarokban turo csőhöz. A csővön másszunk fel, illetve jobbra, majd a falhoz érvsünk lele, és kapjuk el a lejjebb lévő csődobatót. Másszunk át jobbra a kis hasadéka, ahol aztán a falhoz lapulva préseljük át magunkat a vastag cső mellett.

Checkpoint

A hasadéknak megint a felpárgás ugrást kell használni, a bal oldalra helyezve a súlypontunkat meg feljebb ugorhatunk, s a peremen megkapaszkodva kioldozhatunk a liftfarkba. A liftka- na túlóladón egy szellőzőrács látható: ezt lökjük szét, és ugor- junk át a feltároló járatához. A járat máris megérintés szintén lök- jűz szét a rácsot, s másszunk ki a csőre, azon oldalazunk balra, végül kapcsolódjunk fel a létrához. A létrák végénél szűz után a közpész liftfarknál költőhatségon ereszkedjük le, és ott elakad- tít lejtőrejtő pedig másszunk be az újabb szellőzőcsatornába.

Checkpoint [Save 7]

Soth a reptér üzemi területén készült aktíválni a bombáját, és eb- ben két cimborája is segíti. Nehány mít sem sejtő munkás kar- tartást végez a részegben, ami jelentős problémát, ugyanis minden aqor neszre feltehetően, és rádióztálnak – márpéd most bármé- lyen zűr eseten Soth azzonalké a bombát, minekután csak egy percünk marad, hogy odaérjünk. Ahogy legrunk a gyaloglá- róra, feltűnünk rögtön: ezzel egy terrorista mindkét őrét és két ártatlan munkást is a sötét szakaszhoz esztűnk, ám az őr értezik először. Uhhóh máris vissza is fordul, amikor a munkás meg oda- se értek, akkor csiljük nyakon, és gyorsan vonzunkjuk a munká- sok elől a gyalogló legvégebe, s mindenkielő távol először üssük le, majd lökjük meg. Még mindig a kétd szakasz sötétségét ki- használva lökjük ki a helyszín két fényes lámpáját a mintaké- a gyeverhasználatra ugyanaz: az óvatosság vonatkozik, mint a ki- végzésnél. Ezt követően a gyalogláron tulajdonképpen egy teljes körk kell tennünk (görájársál eltelésén) a fellelő vezérlő állók (amiket az egyik kilőtt lámpa világított meg). A munkásokat és a fényeket az L alakú hidak segítségével kerülhetjük ki. Mielőtt a más- dikok létrán is felmászának, gyűződjünk meg róla, hogy Soth utó- só embere nem figyel, mert felül egy szélhátellen lényepatest vilá- gít. A legelső platformról ezután remek kilövést nyitunk a rozszűkora. Fűtőszóval becsalogathatjuk Soth életjelzővel felszerelt emberét az előtlűnk lévő szűcsébe: hiába a szemjéle, a fickó nem számít a fentről jövő fejlelésre. Utána a bombánl matató Soth is kiérdemli a tartólvést. Aki látványosab megoldásra vágyik, az leugorhat a szintjére, ellopakodhat a közepén átevező gyalogló feléig, és an- nak a kis elágzásából felugorhat a csőre, amin – az oszlon ke- resztül felhúzott lábbal – végül lehet másszni egészen Sothig. Akár úgy is meg lehet oldani a dolgot, hogy még be élezen hangyók munkások sem rádióztálnak. De ha mégis, már az szűcsé, egy sorozatát csak sikerül a főközpontba értesíteniük, a bomba meg- ott hever előtlűnk, tehát az egy perces határidő még sok van. A leg- utolsó beindító mindössze anyag, az egy bombához siessünk – na és hogy megnezzük a nem túl extra befizetést.

## DRIV3R

A főmenüben lehet bevinni az alábbi kódokat, s valamennyi helyes kódot egy hang nyugtáz. A csalogásokat utána külön menüben kapcsolhatjuk be és ki.

## Az összes fegyver

R1, L2, Négyzet, Kör, R1, R2, L2



## Kiloyhatatlan lövész

R1, R2, R1, R2, Négyzet, Kör, Négyzet

## Immunitás (vakok a rendőrök)

2\*Kör, L1, L2, R1, R2, Négyzet

Sérthetelenség (az Undercover módban nem működik)

2\*Négyzet, L1, R1, L2, 2\*R2

## Az összes küldetés megnyitása

L1, R1, L1, L2, 2\*Négyzet, Kör

## Az összes jármű megnyitása

2\*L1, Négyzet, Kör, L1, R1, Kör

## Az összes város a Take a Ride módban

Háromszög, 2\*Kör, R1, R2, 2\*L1

## Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

A főmenüben az Extra Contentre ráállva, majd az R1-et benyomva egy billentyűzet hozható, s azon lehet beütni az alábbi kódokat.

## Csalókódok

537893 – Az összes erő

456456 – Szuper PSI

548975 – Golyóálló mód

978945 – Kiloyhatatlan lövész

987978 – Fejlesztésg



## Extra küldetések

020615 – Up And Over

05120926 – Pittal

090702 – TK Alley

154684 – Gear Gauntlet

154897 – Bottomless Pit

428584 – Tip The Idol

456878 – Gnomotron

585485 – Psi Pool

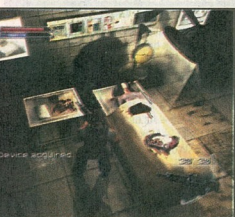
568789 – Bouncy Bouncy

659785 – Aura Pool

76635766 – Gasoline Room

9442662 – Gasoline

945678 – Stop Lights



## Extra üzemmódok

05051979 – Arcade Mode

07041979 – Coop Mode

465486 – Dark Mode

7734206 – Survival Mode

## Skinek

135454 – Bikini Marlena

135488 – Sara

136876 – Tonya

196001 – Training Barret1

196002 – Training Barret2

196003 – Training Barret3

196004 – Training Barret4

196005 – Training Barret5

196006 – Training Barret6

231324 – Wei Lu

231644 – Fetish Pyro

321646 – MP1

364654 – Dock Worker

365498 – Soldier

431644 – Clown General

454566 – Burned Soldier

456498 – Sialith Nick

459377 – General

468799 – Psi Sara

468987 – Jo Lovonov



484646 – Urban Nick

489788 – Marlena

497878 – Barret

546546 – Scorpion

564689 – Training Nick

654654 – Tranquility Wei Lu

654659 – MP3

65498373 – Saranae

678989 – Sulicide Sara

698798 – Jacke

698799 – MP2

975466 – Wasteland Nick

978789 – Dragon Wei Lu

998789 – Labcot

## Shrek 2

A Starttal pauszajánk, és nyissuk ki a Scrapbookot, s ezután lehet bevinni a különböző kódokat.

## Bónusz játékok

Bal, Fel, X, Kör, Bal, Fel, X, Kör, Bal, Fel, X, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör

A kód bevitel után lépünk ki, és a főmenü bónusz pontjainál vannak az extra játékok.



## Pályaválasztás

Bal, Fel, X, Kör, Bal, Fel, X, Kör, Bal, Fel, X, Kör, 5\*Fel

## Megnyitható cuccok

A bónuszmenü cuccal annak arányában nyílnak ki, mennyi küldetést teljesítettünk már a játék során. Az alábbi határértékeknek kell megfelelni:

Ring Coliseum – 21

Floating Floor – 31

Cloud Maze – 45

Cage Drop – 59

Movie Stills és Crash Coliseum – 70

## Smash Court Tennis Pro Tournament 2

## Megnyitható cuccok

#1 kártya mind a 16 játékosnak: teljesítsük a Challenger vagy a Professional módot Grand Slam kártyák: fejezzük be az évet a Pro Tour módban

Rejtett kamerazetékek: fejezzük be az évet a Pro Tour módban

#3 kártya: győzzük le a PRO játékosokat a Pro Tour módban

#5 ruhák: teljesítsük a Challenger, vagy a Professional módot valamennyi játékosal



## Megnyitható cuccok

Cassandra Alexandrar: teljesítsük az Arcade módot egy női játékosal Pro nehézségi szinten

Heihachi Mishima: teljesítsük az Arcade módot férfi játékosal Challenger nehézségi szinten

Ling Xiaoyu: teljesítsük az Arcade módot egy női játékosal Challenger nehézségi szinten

Raphael Sorel: teljesítsük az Arcade módot egy férfi játékosal Pro nehézségi szinten

## Transformers

Az alábbi kódokat a nehézségválasztás (Difficulty Select) képernyőjén lehet bevinni.



## Amazon főellenség

2\*Bal, Jobb, L1, R2, 2\*Bal, Jobb

Amazon színt kész

2\*L1, L2, 2\*Négyzet, Kör, R1, R2

Anarctica főellenség

L1, Bal, L2, Jobb, 2\*Négyzet, 2\*Kör

Anarctica színt kész

2\*R1, R1, R2, L2, 2\*L1, 2\*R1

Alaska színt kész

R1, Kör, R1, Négyzet, 2\*Bal, Jobb, Bal

Deep Amazon színt kész

Bal, Jobb, 2\*Bal, Jobb, R1, R2, Kör

Earth színt kész

R2, R1, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör

Mid Atlantic főellenség

L2, Bal, 2\*Jobb, Bal, 3\*L2

Mid Atlantic színt kész

Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Jobb, 2\*Bal,

Jobb

Starship főellenség

2\*Jobb, Négyzet, R1, R2, Kör, 2\*Bal

Starship színt kész

2\*Bal, Jobb, 2\*Kör, 2\*Jobb, Bal

Turbó mód

L1, 2\*R2, 4\*Négyzet, L1

Az alábbi kódokat Autobot HO-n lehet bevinni.

## Sérthetelenség

R1, 2\*Kör, R1, R2, 2\*L1, L2

## Halálos lövések

Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, 2\*L1, L2, L1

## Lopakodó ellenfelek

Bal, Jobb, Bal, R1, R2, R1, 2\*Jobb



## Nagy fej mód

3\*Kör, Négyzet, 3\*L1, L2

## A repülő kamera megdöntése

2\*Kör, Fel, Le, L1, R2, 2\*Le

## Örök dash

2\*Fel, Négyzet, Kör, 2\*Négyzet, L1, L2

## Örök Powerlink

Fel, Le, Fel, Le, Kör, 2\*Négyzet, Kör

Örök lopakodás (a convert minicon szükségessé hozza)

2\*Fel, 2\*Le, L1, L2, L1, L2

## Super Tracker Beam

2\*L2, Négyzet, Kör, Négyzet, 2\*R1, R2

## Turbó mód

L1, 2\*R2, 4\*Négyzet, L1

## Az összes minicon

L1, L2, 2\*Kör, Négyzet, Kör, L2, L1

## A minicon túlterhelés kikapcsolása

2\*R1, L2, 2\*R1, L2, 2\*Kör

## Az összes extra

Az Extras menüben vigyük be: 2\*Négyzet,

Kör, 2\*Négyzet, Kör, L1, L2

## Red Dead Revolver

Az összes showdown karakter és naplóoldat: vásároljuk meg az összes tárgyat Bounty Hunter és Hard mód: teljesítsük a játékot

Végtelen Deadeaye: teljesítsük a Battle Finale fejezetet bounty hunter módban

Sérthetelenség: végezzünk a bounty hunter célkitűzésekkel a Fall from Grace-n

Nincs HUD: teljesítsük a Stagecoach szintet bounty hunter módban

Red Wood Revolver és Very Hard mód: teljesítsük a játékot hard módban



## Onimusha 3: Demon Siege

## Megnyitható ruhák

Mirchelle rejtett ruhája: végezzünk a játék legmagasabb (Onimusha) ranggal

Panda ruha: teljesítsük a Secret Training módot

Speci ruhák a főhőskének: teljesítsük a játékot Normal nehézségi szinten

Samanosuke 2. speci ruhája: legyen egy Onimusha Buraiden állásunk a memóriakártyán



## Hitman: Contracts

További lépés Silent Assassin ranggal Játék közben vigyük be: R2, L2, Fel, Le, X, L3, Kőr, X, Kőr, X

### Pályaválasztás

A főmenünél vigyük be: Négyzet, Háromszög, Kőr, Bal, Fel, Jobb, L2, R2



### Megnyitható Silent Assassin fegyverek

Néhány rejtett fegyver megnyitásához Silent Assassin ranggal kell befejezni az alábbi küldetéseket:

1. küldetés - CZ 2000 dupla pisztoly
2. küldetés - Micro Uzi dupla géppisztoly
3. küldetés - Silverballer hangtompatós dupla pisztoly
4. küldetés - Magnum 500 dupla pisztoly
5. küldetés - letűrészelts csövű dupla shotgun
6. küldetés - M4 Carbine hangtompatós gépkarabély
7. küldetés - SG220 .S dupla pisztoly
8. küldetés - MP5 hangtompatós félautomata fegyver
9. küldetés - AK 74 hangtompatós gépkarabély
10. küldetés - GK 17 dupla pisztoly



11. küldetés - Micro Uzi hangtompatós dupla géppisztoly
12. küldetés - PGM hangtompatós mesterlövész-puska

## Tom Clancy's Rainbow Six 3

Az összes pálya a Custom mission módban A főmenünél (ahol a Campaign, Custom Mission, stb. játékmódok vannak) vigyük be: L1, R2, L2, R1, Bal, Jobb, Négyzet, Kőr



## Bombastic

### Challenge 1

Kódnak adjuk meg: BbrMjX5bnB3.

A cél: mihamarabb 5-os szintet elérni.

### Challenge 2

Kódnak adjuk meg: mqH7aHQUMC3.

A cél: a legtöbb kombót produkálni három perc alatt 4/5-ös sebességnél.

### Challenge 3

Kódnak adjuk meg: ApgYfYbXjd3.

A cél: a legtöbb kombót produkálni két perc alatt 4/5-ös sebességnél.

### Challenge 4

Kódnak adjuk meg: iJEH7iTE63.

A cél: a legmagasabb szintre jutni öt perc alatt két játékkal.

### Challenge 5

Kódnak adjuk meg: hfYUWkb343.

A cél: mihamarabb eltüntetni az összes kockát a kezdő képernyőn 5/5-ös sebességnél.

### Challenge 6

Kódnak adjuk meg: J3P8rFqgTF3.

A cél: mihamarabb eltüntetni mind az 50 kockát a kezdő képernyőn 5/5-ös sebességnél.

### Challenge 7

Kódnak adjuk meg: U8rnPYmG7QW.

A cél: mihamarabb 10-es szintre érni három perces időlimittel.

### Challenge 8

Kódnak adjuk meg: GVfHSiQW8m5.

A cél: az összes kockát eltüntetni mielőtt a kombó véget érne.

### Challenge 9

Kódnak adjuk meg: QQRnVF6tM5.

A cél: teljesíteni egy Devil Dice szintet három percen belül.



### Challenge 10

Kódnak adjuk meg: TOXYRyhdm5.

A cél: teljesíteni egy szintet a chain attack módban két perces időlimittel 3/5-ös sebességnél.

### Challenge 11

Kódnak adjuk meg: mDHHHPhinX.

A cél: 20.000 pontot elérni, vagy ötös szintet érni két játékos módban.

### Megnyitható cuccok

Advanced és Theater mód: teljesítsük a Quest módot.

Classic mód: érjünk el egy high score-t a Trial, vagy Quest módban  
Time Attack mód: teljesítsük a Quest módot az összes „Perfecttel”.

## AirForce Delta Strike

### Öngemmisztés

A Vic Viperrel repülve pauszáljunk, majd üsük be: 2\*Fel, 2\*Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kőr.

A Character Viewer megnyitása

Tejlesztjük a játékot.

### Ellen McInchol az úrküldetésekhez

Kennel fókuszáljunk Alberta: valahányszor feltűnik Albert, mindig lökjük le.

### Vic-Viper és az MX5000 használatá

Tejlesztjük a játékot, majd indítsunk egy új játékot az így nyert állással, s amikor kiválszjúk a gépünket, a Négyzet leütésével juthatunk abba a hangárba, ahol az új gépek találhatóak.



## ESPN NHL Hockey

Mindent megnyitni + Cheat meg a főmenüben

A játékmód választásának képernyőjén vigyük be: 2\*R1, L1, 2\*Bal, Le, Kőr, R1, Kőr, L1, Fel, Jobb, Kőr, Le, 2\*Bal, Kőr, R1, Le, Fel



## Fight Night 2004

### Az összes ring

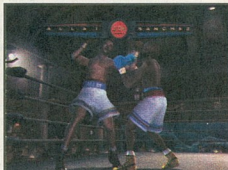
A főmenüben a „My Corner” opcióra állva vigyük be: 3\*Bal, 3\*Jobb, Bal, 2\*Jobb

### Nagy fejek

A főmenüben a „Fight Now” opcióra állva vigyük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal

### Kicsi boxolók

A főmenüben a „Play Now” opcióra állva vigyük be: 3\*Bal, 3\*Jobb, Bal, X



### Big Tiger megnyitása

A My Corner/Record Book/Most Wins-Boxer menünél nyomjunk két Felt. (Egy hang jelzi az új bokszoló aktiválását.)

## Forbidden Siren

Logikai játékok: szerezzük meg az archívum 087-es cuccát Koyoda Suda helyszínén a következő időpontban: Day 3, 03.00.



Time Attack mód: mindkét küldetést teljesítsük valamennyi helyszínen.

## Urban Freestyle Soccer (Freestyle Street Soccer)

### Kódszavak

A főmenü „Extras” pontjánál, a „Codes” kitételnél írhatjuk be az alábbi kódszavakat. A helyesen bevitt cheateket üzenet nyugtatja a képernyő alján.

GM20PEN8 – Az összes játékmód

A1113AM5 – Az összes csapat

MAXKILL – Max képességek

Z26EXW8 – Micro foci

E06J3CT5 – Új cucc a tárgylistában

SPEEDY01 – Végtelen turbo

5Y104D9A – Streetballer csapat

WIMP\_A1 – Gyenge ellenfelek

### Extra nehézségi szintek

Easy mód: haljunk meg egyazon helyen kétszer egymás után a normál módban

Hard mód: teljesítsük a játékot Normal módban

Issen mód: teljesítsük a játékot Hard módban

Oni Hard mód: teljesítsük a játékot Issen módban

Ultimate mód: teljesítsük a lövöldözés minijátékot

### Titkos fegyverek

Az Onimusha 1 maximumra fejlesztett három fegyvertől úgy nyithatjuk meg, ha megszerzünk valamennyi tárgyat az avilágból mind az Underwater Temple, mind a Mont St. Michel pályákon. A játékok ezek után be is kell fejezni, minekután ugyanabból az állásból kell új játékokat indítani, s így lesznek a fegyverek abban a sikátorban, ahol Samanosuke kezd.



### A valódi befejezés

Szerzünk meg Ako valamennyi mellényét.

### Minijátékok

Adventures of Heihachi (Heihachi kalandja): teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten

Puzzle minijáték: oldjuk meg valamennyi kirakós játékot a játék normal módjában

Titkos tréning mód: teljesítsük a normal tréning módot, és fejezzük be a játékot

Oni Target Practice (célvívőedzés): teljesítsük a játékot Normal szinten

### Gyors erőltetődes

Amikor már nálunk van Ako fehér mellénye (és rajta is van), forgassuk a jobb analóg kart, és így az életerőnk kétszer olyan sebesen töltődik vissza.

## Cy Girls

### Megnyitható karakterek

Benigumo és Colly: Tejlesztjük Aska játékát bármilyen nehézségi szinten

X: Tejlesztjük Ice játékát bármilyen nehézségi szinten

