

Station 2

MELLÉKLET 2004/4. szeptember

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Bár a Resident Evil Outbreak látszólag nem is olyan hosszú, szép terjedelmes lett a végigjátszás leírása, pedig az opcionálisan felvehető dolgokat – fegyvereket és gyógyszereket – még csak meg sem említettük az alábbiakban. A tömörségnek két fő oka van: egyrészt a felvehető „fogyeszközök” úgyis villognak, ezért triviális, hogy megnézzük, mik azok, s mindenki igényének megfelelően tanakolhat fel belőlük, másrészt a nehézségi fokozattól függ, hol vannak gyógyóvnyének és fegyverek, ezért ezek részletezése túl hosszadalmas lett volna. Az iratok és feljegyzések közül is csak azok vannak megemlítve, amiknek az elolvassása a végigjátszás szempontjából feltétlenül szükséges. Ha játék közben netán elfelejtjenék valamelyik papírról egy kódot, akkor a tárgylistától az L1/R1-nyel lapozhatunk a feljegyzésekhez (Files), ahol minden dokumentum újra elolvasható. Ha pedig valahol a végigjátszásban eltűntek az iratok, akkor annak az automatikus térképezésen lehet utánanézni, amit a Háromszöggel lehet behívni. (Megjegyzés: a terepen felülhet térképek memorizálásával azokat a helyeket is „láthatjuk előre”, ahol esetleg még nem jártunk.) Menteni – mint minden Resident Evil-játékban – az irógépeknel lehet.

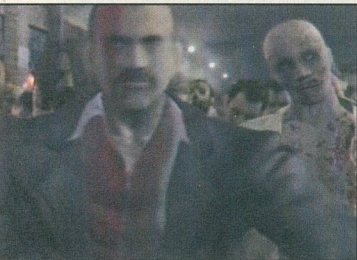
Outbreak

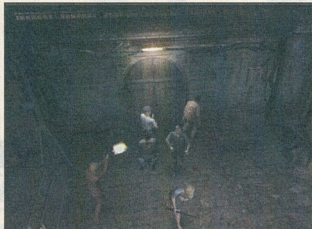
Az első scenario a klasszikus zombifilm séma szerint alakul: a mit sem sejtő polgárookra egy seregnyi zombi támad. J bájában tipikusnak indul az este, de

aztán megérkeznek a kellemetlen vendégek, minke után ez az epizód szinte csakis a menekülésről szól. Yoko épp a női WC-ben nyíratkozik az invázió kezdetén, ezért ha őt választjuk, akkor ott kezdünk.

Kiút a bárból

Hogy egy kicsit feltartózzassuk a támadokat, két hordót tolhatunk az ajtó elé – igaz, végül úgyis átmasznak rajtuk. A bárpulton egy pisztoly hever, de még fontosabb a személyzeti helyiség kulcsa, amit csak úgy tudunk felvenni, ha bemelegünk a pult mögé. A kulcsot rögtön használhatjuk is a sarokban lévő zárt ajtón, s mehetünk fel az emeletre – belátásunk szerint Bobot, a sérült biztonsági őr-t magunkkal cipelhetjük. Fent az első elágazásnál nem nagyon érdemes benézni a pihenőszobába: csak némi töltevény, meg egy térkép van ott, de hát nem olyan nagy az épület, hogy térkép kellene hozzá. Inkább menjünk tovább az ajtó nélküli átjárón, amit gyorsan bedeszkázhatunk, ha elrohanunk az íróasztalon heverő szögbelövőőrről, és azt használjuk a falnak támasztott deszkákon. A kisasztalon egy újság található, alatta pedig egy kézi címkekulcs. Minket elsősorban az utóbbi érdekelt, mivel kinyitható a zárt ajtó. (A többi ajtó nem érdekes, bár például ha Cyndivel vagyunk, az öltözőben a szekrényből plusz gyógyóvnyékekhez juthatunk.) Az újabb lépcső az italraktárhoz visz fel, ahol rögtön az első ajtó mögött rejtege-

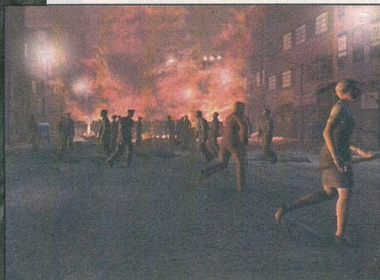




tik a borokat, valamint egy mentési helyet is. Részegeskedni most nincs idő: vegyük fel a raktár targoncájának a kulcsát, azzal indítsuk el a targoncát, és emeltesük fel vele a villán lévő ládát. Ez arra jó, hogy így „hid” képződik a polcok között, amiknek a tetejére felmászva végigkúszhatunk a kis nyíláshoz, amin keresztül a tőlejjárchoz mászhatunk ki. A lépcső irányából vissza tudunk menni a targoncához is, de ennek csak akkor van értelme, ha tovább szeretnénk pályoltatni Bobot, aki nem tud létrát mászni, s ezért ott marad. A lépcső tetejénél találunk egy raktárkulcsot az asztalon, amit csak akkor vegyünk fel, ha szükségünk van egy gyógyító sprayre – a tetőn lesz majd a raktár. A tetőre érve Bob végül maga szabadít meg minket a társaságától. A szomorú intermezzo után döntösk ki a neonreklám előtti rácsot (nem szükséges hozzá fegyver), s mászunk fel a pallóra. Közben köztük mutatja az utca evakuálását, úgy/hogy csak három percünk marad a csomóponthoz érni. Menjünk végig a pallón, és ugorjunk át a szomszédos épületre. Ez kissé nehézkes: vész esetén kérhetjük a már átjutott társak segítségét, ha pedig nekünk sikerül elsőnek átmászni, mi segíthetünk a többiek felhúzni. Az épületbe bejutva sok lehetőség sincs: menjünk le liffel és távozzunk a főbejáraton.

Zombiirtás

J bárra előtt már kész csataterület alakult ki. Beállításunk szerint memortálhatjuk a rendőrkocsinál lévő tárképet, amit követően viszont mindenképpen toljuk mindkét menettirányban álló rendőrautót a kereszte állítottak mellé. Természetesen az előrébb lévővel kezdjük: ott egyébként a mozdíthatatlan autó csomagtartójából elcsengethünk egy shotgunt. Ha megvan mindkét a torlasz, köztük mutatja, hogy egy utca hosszát előrébb jut a csapat, s a mintek segítő rendőr igyekszik szétlőni a következő kapu zárját. A feladat: feltartóztatni a zombikat. A kapu szétlőése után egy tartálykocsizhoz érkezünk, ahol az ideiglenes idegenvezetőnknek elkapjuk a grabancát, de az még megosztja velünk az utolsó titelét. Ennek megfelelően járunk el: ha nincs öngyújtónk korábbiól, úgy vegyük fel a rendőrt, majd siessünk a tartálykocsizhoz, ereszkük ki belőle a benzint, és osholjunk tüzet – természetesen a száraz részről hajtsuk oda az öngyújtót. A harnvasztás végeztével ugorjunk le a vízcsatornába, és mászunk be a lyukba, majd keressük meg a létrát, amin keresztül kimászhatunk az Apple Inn hotel elé. A hotel közelében összegyűlt néhány tüdő. Beszéljünk az öket vezető járőrrel, s így öt perccel később már a rendőrségi furgunban utazunk. Az útlezáráskor miatt azonban nem jutunk messzire.



A robbantás

A lakónegyed mögött reked meg a csapat, s jobb híján gyalogolni vagyunk kénytelenek. A furgunból sok hasznos cuccot elvihetünk, és mellese megmenetünk is, a közeli sikátorban pedig egy Magnumot találunk a nyitott ablaknál. Fegyverekre szükségünk lehet, mert hamarosan egy gyalogos feljáróhoz érkezünk, ami alatt hatalmas zombibőveg gyűlt össze, és a rendőrség nem igazán áll a helyzet magaslátán. Ha mindkét társunk életben van, úgy a reménytelen helyzetet látva felkötjük a nyúlópícot, s visszatérhetünk a rendőrhöz, akivel közölhetjük, hogy nincs több tüdő – és ezzel véget is ér a scenario. Ahhoz azonban, hogy vissza tudjunk szállni a kocsihoz, nemcsak életben kell lennie, hanem ott is kell lennie a társainknak!

Ha már voltak veszteségeink, úgy mindenképpen gondoskodnunk kell a zavargó tömeg eltakarításáról. Leereszkedve a főutárá keressük meg az út jobb oldalán a lámpaoszlop alatt üdö, már halott rendőrt, vegyük fel melőle a kart, az utca elleneközletét pedig a karhoz tartozó dobost. Kombináljuk ezeket össze, s miután így megvan a detonátor, azzal siessünk a középben elnyitott rendőr hullájához, és csatlakoztassuk a már előkészített robbanóanyaghoz – ez után nyilvánvaló, hogy mi következnek.

Below Freezing Point

A vírusfertőzés származási helye, vagyis az Umbrella titkos laboratóriuma képezik a helyszínét a második scenáriónak. Az epizódot elején megismerkedhetünk a kospiráló cégnek dolgozó Monica-val, aki szemlétomást azon mesterkedik, hogy kihalásnáva a krízishelyzetet maga profítálon a vírusból.

Egy vasúti alagútból indulunk, méghozzá Yokoval együtt négy fővel – kivéve, hogy ha öt választottuk. Yokonak ugyanis kötelező a jelenléte: ha nem öt választottuk, akkor melléskerezepőlőként ténylek (nem túl sokáig), tehát valójában nem része a csapatnak.

Monica vasúttal távozna, de a mozdony nem indul. Ez persze nem a mi bajunk, a mi szempontunkból csak az a fontos, hogy felnyitja a kaput, és így bejuthatunk a létesítménybe. Amikor találkozzunk vele, ráő Yokora, és elveszi annak biztonságos kártyáját. A kis kójtáék után menjünk fel a telerítit szállón a lépcsőre, majd az elakadt liftnél mászunk be a szállóő-csatornába.

Az óriásnövény gigyomlálása

Függően attól, hogy melyik karakunk választottuk, a csatornából eltérő folyosókon lyakudunk ki. A lényegen ez mit sem változtat, hiszen csak a teendőő sorrendje lesz más, mindenesetre az érthetőség kedvéért az alábbiakban gondolatjellet vannak elkücsőntve a bekezdések, amik a szóban forgó helyekről szólnak.

- A B6F South Passage nevű, Y alakú folyosó KI





ágánál egy befagyott ajtót találunk, mellette egy megfagyott franciulccsal, míg a Ny-i elágazásnál egy tágas légszűrőmáca (benne mentési pont) vezet egy ajtó. A csatornában kéne feljebb mászni, csakhogy azt eltorlaszolja valami burjánzó növény. Térjünk vissza a folyosóra, s az az száradni nyíló biztonsági központban memortáljuk a térképet. Ugyanitt a Danger felirátú szekrény kinyitása a következő feladat, ami kétféle módszerrel lehetséges. Ha van bőven töltényünk, lövjük addig, míg fel nem pattan a zár. Valamivel intelligensebb azonban a másik megoldás, aminek a kulcsot kell használnunk, ami azonban előbb jégmentesítőre szorul.

- A B6F East Passage által megközelíthető pihenőszobában dobjuk a kulcsot a forró mosogatóvízbe. A biztonsági központ szekrényből végül egy tekerő kerül elő, amit használunk a központ közepén a zárt ajtó melletti lyuknál. (A tekerőt még a továbbiakban is tartasuk magunknál.) Természetesen menjünk be az így „felcsavarított” ajtón, majd le a létrán a B7F szintre. Amennyiben nem Yokoval vagyunk, úgy éz ezen a szinten találjuk valahol, de már zombi állapotban. A laboratóriumban olvassuk le a belépési kódot a sarokban lévő számítógépről, a másik gépről meg a szint térképét memortáljuk.

- A B7F East Passage egy vegyszertárolóba vezet, ahol üssük be a számítógépbe a nemrégiben megtudott kódot. Vegyük ki a kinyíló fachtól a VP-017 vegyszert, majd nézzünk el a laboratórió nyíló D-i folyosóra.

- A B7F South Passage két irányba ágazik: a vegyi anyag-megsemmisítőbe, és a légszűrőmáca aljába. A megsemmisítőben egy zombi ténferog a hermetikusan elzárható cellában, mellette pedig az UMB No.3 vegyszer hever a földön. Ezt kell összekevernünk a VP-017-tel, s így a Resident Evil első részéből már ismeret V-Jolt mérget nyerjük. A hasznosítási módszere már szinten ismerős lehet, hiszen a légszűrőmáca aljában az óriásnövényt irhatjuk ki vele. (A sebesült dokknak egy elsősegély-sprayt adva egy shotgunnal gazdagodhatunk.)

A mozdonyfordító beindítása

A növény elpusztításával feljebb mászatunk a létrán a mentési ponthoz, majd ott használhatjuk a biztonsági központból elhozott tekerőt a falon lévő lyukon, ami így létrát varázsol elő a B5 szintre. Mászzunk fel: ekközben láthatjuk, amint Monica egy másik mozdonyról próbálkozik, de a mozdonyfordító nem működik. A B5 szinten egy zsákutcát találunk. Be lehet ugyan mászni a szellőzőbe, de egyelőre még felesleges, inkább csak vegyük fel a lyuk melletti feljegyzést, amin két kód áll. Ezzel a két kóddal menjünk vissza a biztonsági központba, és üssük be őket a számítógépbe: így megnyitjuk a B5-ön a számítógéptermet, valamint felhúzzuk egy rednyét a még meg nem látogatott B4 szinten.



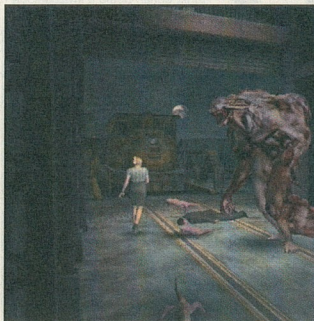
Most bújunk akkor be a szellőzőbe a B5-ön, menjünk keresztül a vészfolyosón, aminek a végében ugyancsak találunk egy feljegyzést és egy nyílást, utóbbin mászzunk át, és a B átjárónál nyissuk fel a rotort. Ekkor néhány lárvá igyekszik megmérgezni minket, amiket lövöldözünk le, s menjünk be az immáron nyitva álló számítógépterembe. A legutóbb felvett feljegyzésből tudomásunkra jutott, hogy Guest néven is lehet jelentkezni, ezért nem okoz gondot a számítógéppel regisztrálni emberünk megjelenését.

Visszatérve a légszűrőmáca mászzunk még feljebb. A B4 szinten minden meg van fagyva, többek között néhány Hunter szörny is. A központi aknából két irányba lehet továbbmenni. Először a kéken világító hidon menjünk át a K-i folyosóhoz, s az ajtó mögött vegyük fel a naplórészletet, amiből újabb kódot tudunk meg. Ezután irány a kultúrhelyiség (ehhez nyitottuk meg az utat a számítógéppel), ahonnan egy lángvágót vihathunk el. Nem kell messzire vinni: a K-i folyosó másik ajtaja a hőmérőkélettel kontrolláló géphez vezet, s ott kell felolvasztani a gépet a kart, amire ráfagyott egy tudós keze. A karral ezután megszüntethető a hideg, jóllehet ezzel azt is elérjük, hogy a megfagyott Hunterek élére kelnek.

Ne törődjünk velük: csak rohanjunk a kivilágítatlan hidon keresztül a mozdonyfordítóhoz, ami időközben ugyancsak kiolvad, és így már használhatóvá válik. Vegyük fel a kezelőpult mellől a kulcsot, amit Monica elődobott, és indítsuk be vele a gépet. Visszaszámlálás indul, minekután a feladat mindössze annyit, hogy visszaverjük a csapatra támadó Huntereket és zombikat. Egy idő után megérkezik Monica is, aki szemlátomást nincs túl jó bőrben...

Mutated G

A visszaszámlálás végén megindul a mozdonyfordító a felszínre, azonban jön utánunk a Monicából kikélt kis kreatúra is. Jó esély van rá, hogy löszzerűleg nem állunk túl jól egy gyeveres küzdelemre, ezért inkább a trükközés javasolt: a mozdonyfordító túlsó pultjával beindítható a mozdony, s azzal elcsapható a szörny. Persze ez csak akkor működik, ha a bestia épp a sínen tartózkodik. A műveletet néhányszor meg kell ismételn, amiben az a kényelmetlen, hogy idő kell a mozdonynak az újra feltöltődéséhez, és ha korábban húzzuk meg a kart, akkor automatikusan el fog indulni, amikor elég az energia. Oskan kell tehát csalogatni a szörnyet, a lárvái elől pedig próbáljunk elfutni. A hangárban találunk pár kukát, ami segíti a túlélést.





The Hive

Hóseink a már kiürített városi kórházban letek meenedétek, de kénytelenek belátni, hogy már az sem egy biztonságos hely: ahogy elindulunk a kórterem ajtaja felé, egy orvos érkezik, aki a teljes evakuálást sürgeti.

Menjünk át a 302-es kórterembe, ahol a szekrényben kutakodva egy pisztolyra lelünk, s rögtön ezután megismerkedhetünk a scenario negatív főhősével, a pócaemberrel. A pócaember nem lehet megölni, úgyhogy végig fog üldözni minket az egész kórházon. Pár másodpercen belül mindenhol megjelenik, ahol van valamilyen szellőzőnyílás (már pedig majdnem mindenhol van), s nem sok lehetőséget hagy: muszáj menekülnünk.

A folyosón a lift eleinte nem működik, ezért menjünk be a vele szemközti lévő nővérzobába, ahol memorizálhatjuk a kórház térképét. A doki is ott van, de amikor megpróbálunk átmaszni hozzá a torlason, beteljesül a végzet: épp a lift áramellátásán ügyködik, és sikerül is elintéznie a dolgot, amikor azonban érkezik a pócaember...

A lift átállítása

A liftet menjünk le a kettes szintre, ahol ugyancsak nézzünk be a nővérzobába. A kivilágított gyógyszeres szekrénynél mindenképpen vessünk egy pillantást a feljegyzésre, minekután ki-vehetünk pár tasak vért a speciális hűtőgépből. A vérsomagokra nincs feltétlenül szükség, viszont ha lerakjuk őket a földre, a pócaember velük fogja oltani a szomjúságát, és békén hagyja az embereinket.

Az egyes szintre ne a liftet menjünk, hanem a lépcsőn. Az éjszakai recepción egyrészt a sorozatlovó pisztolyt találjuk (a tűznél), másrészt a kezelőpulttal felhúzhatjuk a szintet lezáró rácsokat. Az ajtón kilépvé, majd egyenesen haladva az öltözőbe jutunk, onnan pedig a kivizsgálóba mehetünk át. Kerüljük ki a befelé

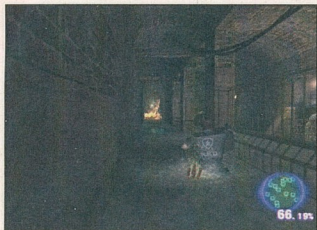
nyúláló zombit, s ha sietünk, a nővérrel sem kell tördölni: felvehetjük mellőle az alagor kulcskártyáját még az előtt, hogy magához térne. A kezelőbe csak akkor érdemes beélni, ha szükségét látjuk egy mentésnek (vagy egy vérzéscsillító kapszulának). A helyiség harmadik ajtaja a központi váróterembe vezet, de ott zárva van az ajtó a hall felé, úgyhogy inkább a lépcső irányából próbálkozzunk. Forduljunk tehát vissza, s a lépcső ajtajánál húzzuk fel a kapcsolót a rácsot az ajtó elől. A hallból az irodába menjünk tovább, és ott keressük meg a feljegyzést a lift ködjait illetően. Ha megvan, az orvosok tárgyalójában használhatjuk a liftet, de ha nem akarunk zombikkal találkozni (vagy mert lemaradnának a többiek), visza is mehetünk a kettes szintre, s ott is beszélhatunk.

A lényeg, hogy valahogy lejussunk a B1 szintre, ahol a boncteremben ismét menthetünk, s amíg kitűnjük magunkat, kiszámolhatjuk a lift ködjait. Az irodában felvett papírról jegyezzük meg a számot, illetve hogy milyen színű kemikáliról ír, majd a nővérzobában látott listáról keressük meg a megfelelő színű vegyszert (pl. a red, azaz vörös színhez ugyebár a carmine, azaz a karmazsin passzol), s annak a számmal összegezzük az imént megjegyzett számmal. Ha megvan a megfejtés, irány az Elevator Control Room, ahol ússuk be a gépbe – a póccákat előbb persze le kell takarítani a billentyűzetről. Innentől fogva már a B2 szintig is lemegy a lift, de még mielőtt liftezniünk, nézzünk el a B1 szint másik irányába is. A rács mögött kiszabaduló zombinál használjuk a kulcskártyát a geóvason, majd átvágva a déli folyosón keressük fel a szennyvíztisztítót. Kis lábáztatás után egy kulcsot vehetünk fel a lent fekvő zombi mellől, minekután térjünk vissza a lifthez. Talán még egy utolsó mentést is érdemes a beiktatni (a boncteremben), mert a végjátékhoz közeledünk.

Leech Man

A B2 szint folyosójáról egy kísérteti laborba nyithatunk be, ahol vegyünk ki a fiókból egy tasak vért, s azzal igyekezzünk a változtatható hőmérsékletű kísérleti szobába. Időközben alighanem a pócaember is megérkezik, ezért rajkjuk be a tasak vért a szoba lezáratól részébe. A csali elhelyezése után gyorsan menjünk ki az üvegablak mögé, és az esetleg még bent maradó társakat is hívjuk ki, különben az emberről nem hajlandó beindítani a hőkezelést. Ha minden OK, magas hőmérsékletet állítsunk be (High), így a póccák elpusztulnak, és a csúszó-mászók nélkül maradt holttestétől elvihetünk egy kulcskártyát. Ahhoz azonban, hogy fel tudjuk venni, le is kell hőteni, tehát a gépet a másik irányba is kapcsoljuk be (Low). A kulcskártyával nyírva ki a folyosó végéi ajtót, a karikán lévő kulccsal pedig vegyük le a lakatot a csatornában kikötött csónakról.





Giant Leech

A csatornában egy túlméretezett pócába ütközünk – méghozzá a szó szoros értelmében. Miután a csónak röpítvényre tér, a pócát csakis közelről tudjuk megsebezni, hába használunk léfegyvert. (Csak akkor sérül, ha vér spriccel beléje.) Amennyiben sikerül őrteni neki, egy kicsit mindig közelebb húzódik hozzánk. Ez kell kihasználni: csalogassuk a plafonon lévő csapok alá, amiket időben szételőve jelentősen lerövidíthetjük a küzdelmet. Ezeken kívül a rácsos résznél egy tartályt is feltöldezhünk, amiben túlnyomás uralkodik: ezt is szételöhetjük, amikor a szörny odaér. Ha az összes lehetőséget elpuskázunk, vagy netán nem maradt lőszer, úgy sincs veszve semmi. Csalogassuk a szörnyet oda, ahol a csónak állt, s mivel nem tud elfordulni a csatorna végétől, nyugodtan üthetjük, vagy szurkálhatjuk a partról.

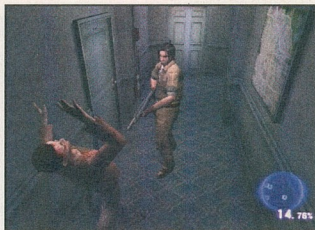
Hellfire

Az Apple Inn hotel lángokban áll, ezért ennél a scenario-nál még a szeszélyes tűz is nehezíti a zombitársat. Induláskor memorizáljuk a kövön lévő térképet, majd menjünk be az épületbe, ahol megvizsgálhatjuk a halott túszokat, és elvehetjük az azonosítójukat, ámbr ez csak a teljesítési százalék miatt érdemes – ha egyébként gondot fordítunk rá, akkor a pálya végéig magunknál kell tartanunk őket.

Ezután két irányba lehet elindulni. Vagy a magasban heverő holtnestől megyünk tovább, vagy visszamegyünk az udvarra, ahol időközben magához tért a sarokban heverő zombi, s így már nem torlaszolja el az ott lévő ajtót. Mindkét irányba egy-egy kulcsot kell megkeresni, de csak az egyiket kell magunknak felkutatni. A másik irányban egy gép irányította karakter fog szétrézni, aki jó esetben megszerzi a cuccot: így tehát az teljesen normális, hogy az egyik társunk az elején leszakkad tőlünk.

Az aranykulcs

Az udvaron lévő ajtó mögött végiglatogathatjuk a földszinti szobákat. Mindegyik szobában található egy kép, alattuk pedig egy kapcsoló: jegyezzük meg, mely festmény milyen országot ábrázol. Az emeleten, a 202-esben is van egy kép, a 204-esben pedig egy Európa-térkép, amin nehézségi foktól függően több-kevesebb terület nem világít. Ezeket a területeket aktívnál kellene, amireh keressük fel a régiókhoz társított festményeket, és kapcsoljuk a másik állásba az alattuk lévő kapcsolókat. Amikor mindegyik kapcsoló a megfelelő helyen áll, egy kis spólis hallatszik, és ki-gyulladnak a képek alatti címkék. Ha pedig ez megtörtén, a 204-esben a lovas szobor alatt nyílik a rekesz, ahonnan kivehetjük az arany kulcsot. Most már csak találkozni kéne a harmadik társunkkal ugyan-

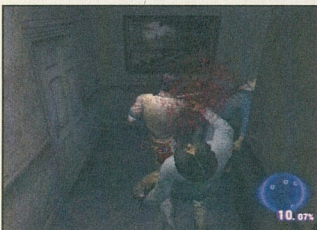


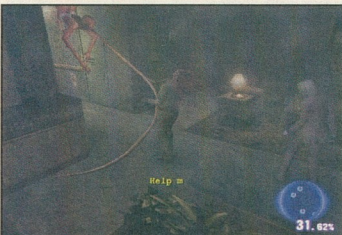
ezen a szinten a biztonsági őrök szobájában. A kérdéses szoba azonban zárva van, ezért egyelőre irány a lépcsőház, majd a 3-as szint. A biztonságiak kódja a lépcsőház melletti mosókonyhában (Linen Room), egy őr feljegyzésében található meg. Ezt jussuk be a Security Office számítárába, és ha minden jól megy (alighanem az eltelt idő, ergo a gyorsaságunk számt), akkor találkozunk a harmadik emberünkkel, akinél már ott van az ezüst kulcs. Amennyiben nem így történne, úgy az illetőt valahol halottan fogjuk megtalálni, és a másik kulcsot is magunk leszlünk kénytelenek felkutatni – lásd az ezüst kulcsnál.

Ha azonban minden OK, akkor az iroda dupla ajtaján menjünk tovább, majd az ENYI folyosó végében keressük fel a tulaj szobáját (Owner's room). A másik cselekményzárnál itt kell tolni egy ládat a leszakadt padlón, de ennél a variációnál elméletileg ezt már meglelte a társunk, úgyhogy egyszerűen csak le kell másznunk a lyukon, a lent folyosón pedig az aranykulccsal máris nyitható a Power Supply Room.

Az ezüstkulcs

A kazántól a hármas szint felé indulva egy jó darabig csak egy irányba haladhatunk, s végül csak a 301-es szobába tudunk bemenni. Az ajtó mellett azonban nyitva van a folyosó ablaka, s azon ki-mászhatunk, majd az épület külső peremén végig-egyensúlyozhatunk – ütközben a kicsapódó lángok ki lehet számítani, s ha sietünk, a hollók sem okoznak gondot. A tűzletraktól végül a kettes szinten tudunk visszamenni az épületbe. Rögtön ahogy belépünk, egy dupla ajtót vehetünk észre, ami a biztonságiak irodájába vezet. Az arany kulcsot megszerző karakter ott fog csatlakozni hozzánk, viszont a dupla ajtót csak kártyával lehet kinyitni (legalábbis erről az oldalról). Sebj: menjünk át a körbe futo folyosóra, mert a Boiler Management Office megnevezésű helyiségben átvágyva ezen az emeleten is elnézhetünk a kazán felé, ahol egy újabb hullát találunk, és ennek a fickónak van a zsebében a kulcskártya. Miután a biztonságiaknál csatlakozott hozzánk az arany kulcsos karakter, visszatérünk az ENYI folyosóra keressük fel a tulaj szobáját (Owner's Room), ott lökjük le a faladát a leszakadt résznél, s másszunk le az így rögtönzött „lépcsőn”. Lent vizsgáljuk meg a szekrényen heverő vendéglistát, utána pedig távozzunk a szobából, és a szemközti 101-es szobában olvassuk le az ágyon hagyott számláról a halott vendég nevét. Ezt a nevet keressük meg a vendéglistán (Guest List





Copy), és a mellette szereplő hárombetűs kódot állítuk be a szobában lévő széf zárján. A széfből előkerül az ezüst kulcs, amivel két ajtó is nyitható a hotelben: az első mindjárt ahogy megivünk a folyosón, s így akár át is mehetünk a körbe futó folyosóra. Azonban nem menjünk még, mert tulajdonképpen helyben vagyunk az aranykulcs használatához, hiszen az a Power Supply Roomhoz való.

Regis Liczer

A pótgenerátorral tartalékenergiát kapcsolhatunk a menekülő utat biztosító létrához a bejáratnál, viszont a bekapcsolásához előbb meg kell oldani egy logikai feladatot. A generátoron 4*4 kapcsoló található, amelyek mindegyikének világítania kell. A dolog nehézsége, hogy egy-egy kapcsoló pluszjel alakzatban állítjuk a maga körül lévő kapcsolókat is, és csak meghatározott időnk van, hogy a megoldást „kissakkozzuk”. (Mondjuk még mindig jobb, mintha a lépésszámot korlátozták volna le.)

A generátor beindítása után menjünk át az ezüst kulcsal nyíló körfolyosóra, majd az égő lépcsőházon keresztül irány a harmadik szint, ahol a 30° szobából át lehet törni a repedezett falat a szomszédba (akár pusztá kézzel is) – bár az ezüst kulcsos variációról ezt már alighanem megtette a társunk. A lyukon keresztül egy részt egy gránátvetőhöz köszhatunk át, másrészt így kikerülünk a folyosón lángoló tűzet. A szomszédos 306-os szobát ugyancsak az ezüst kulcs nyílja, és bent a kis borszájról egy piros ékkövet szakíthatunk le.

Ismét a biztonságos szobájában találjuk el a mellszobor melletti székényt, ami mögül előkerül egy átjáró a főbejáratához. Csak be kell helyeznünk a piros ékkövet a mellszobor nyakába, és már nyílik is.

A bejárat fölötti káraztól – hála az ügyködésünknek – leereszthető a létra, minek után már csak távozni kéne. Ebben még megpróbál minket megakadályozni egy átágón felül Liczer, de a környékről bőven összedehető annyi löser, amivel elintézhető. A csatlósát a portánál benyomható riasztóval semlegesíthetjük – de csak ideiglenesen. Múltán a szörnyek anyyi, így-gyezzünk ki a bejáraton.

Decisions, Decisions

A scenario indításakor egy tudóst láthatunk, aki egy nagy üvegkapuszalában valami emberzsabász lényt igyekszik életre keltetni – a Thanatos tyrant-ét. El van ragadtatta a lénytől, ugyanakkor szítja a főnökeit, amiért azok sorozatgyártásra szánják az „mesterművet”.

Ezek után George-ot láthatjuk a városi rendőrszénél



létrehozott ideiglenes menedékhelyen. Az üzenetekkel teliragasztott falon felnyíl egy celire, azt letépi és olvasni kezdi: Peter Jenkins, régi barátja üzen neki a Raccoon egyetemről, aki valamiképp fontos információt szeretne megosztani vele a kialakult helyzettel kapcsolatban. George és még néhány túlélő tehát elindul az egyetem felé.

Peter Jenkins felkutatása

Az egyetem aulájából négy ajtó nyílik, illetve csak három, mert az Észak felé lévőnek le van törve a kilincse. Nyugat felé memorizálhatjuk az egyetem térképét, de mást nem igazán tudunk tenni. A liftet kód nélkül nem tudjuk használni, ezért inkább a K-re, a sarok felé lévő ajtón menjünk tovább. A váróteremben egy zombi rendőr vár ránk, továbbá normál nehézségi fokozaton egy szemüveg, amit a mellszobor visel. Hard és Very Hard fokozaton a következő folyosó szobrán kell a szemüveget keresni. Az azt követő folyosóról az eltépett feljegyzésre van szükségünk, amit a létra mellett vehetünk fel. Egy kód áll rajta, de sajnos hiányos. Továbbhaladva lelégo elektromos vezeték vonhatják magukra a figyelmeinket, mellükt pedig egy kapcsoló, amit benyomva kisebb kislütel produkálhatnak. Ezt nem árt megjegyezni, de arra vigyázzunk, nehogy megrázzuk az egyik társunkat. A folyosó végében a dupla ajtó csak kulcskártyával nyílik, ezért vissza is mehetünk az aulára azon az ajtón, aminek a másik oldalán nincs kilincs. Most nézzünk be a másik K ajtón. Vágljunk át a tanárán, majd az irodában keressük meg az íróasztalon a feljegyzést, amin négy számmátrix szerepel, a végén pedig óra és perc megnevezésű két szám. Utóbbi két számot bontsuk számszámjegyre, mire megfigyelhetjük, hogy ezen számszámjegyek mindegyike valamely mátrixban egy másik számszámjegyet rajzol ki, mintha csak a mátrix egy digitális kijelző lenne. Az óra és perc megnevezésekre ezeket behelyettesítve egy időpontot kapunk, amit az irodában lévő kakukkos órán állítsunk be – de csak az után, hogy kivilágítottuk a számpalot. A kivilágítást a sarokban lévő festményt elhúzza, majd a mozgató leverő gombot benyomva aktiválhatjuk. A kakukk egy vörös ékkövel ajándékozik meg minket, amit – ismerős Resident Evil-es megoldással – az aula lépcsője mögötti trófeák felé billesztünk. A régi játékosok már sejtikhet, hogy a trófea másik szemebe egy két ékkő kell: ezt az emeleten kell keresnünk, ahol csak egyetlen folyosóra tudunk bemenni. Ha Easy fokozaton játszunk, a szemüveget az onnan nyíló Drawing Room szobráról vehetjük le. Onnan mehetünk tovább az igazgatóiba, ahol húzzuk meg a kandelabóban valamelyik zsinget. A kékre látszólag nem történik semmi, és a pirossal is csak egy zombi szabdunk magunkra, merthogy valójában a kék lítőteremben (a folyosó másik aijta mögött) eresztjük le ezzel a szobor kezét, amiből így kivethetjük a két



ékkövet. Az emeleti folyosó végén tegyük fel a szoborra a szemüveget, ahonnan következtében egy átjáró nyílik a lentí folyosóra, aminek visszatérhetünk az aulába. Amikor végül a szarvas mindkét szeme a helyére került, lejárát nyílik a lépcső alá, ahol rábukkannak George barátjára – de már halott. Viszont teledehetünk mellette néhány feljegyzést, közte a Daylight nevű vakcináról. Az eltépett kód hiányzó részét is megtaláljuk, tehát mehetünk a lifthez, ahol akár mehetünk is egyet. Olvassuk össze a két tépett feljegyzésről a kódot, azt üssük be a számítógébe, és szálljunk be a liftbe.

A továbbiakban a T-vírus elleniszert kell összekötyvasztanunk. Az ehhez szükséges centrifugát a 3-as szinten, egy laborban találjuk, két összetevővel pedig a B2 és a B4 szint felé indulhatunk el. Az összetevők egyikét általában megszerzi az egyik partnerünk, tehát itt kell választanunk, hogy melyiket akarjuk mi magunk összedezszeni. Igaz, az is előfordulhat, hogy a partner nem éli túl a magánkíséretet: ez esetben mindkét irányba el kell látogatnunk.

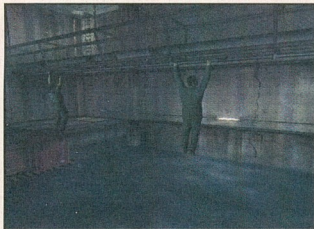
A P-Base felkutatása

A B2 szint csónaktárolójában a megtört lendületű George-ot találjuk (no persze csak akkor, ha nem vele vagyunk), és antivírus kapszulákat kaphatunk tőle. Ez után át kell vágnunk a kikötőn. A keskeny mólóról mátns cipák izgelynek minket leteszati, tehát nem árt vigyázni, illetve sietni. Ha mégis a vízbe kerülünk, a legrovidebb úton úszunk vissza a mólóhoz, és visszatérünk ki.

A kikötőből az egyetem hátsó udvarához mehetünk fel, egy tágas parkolóba. Epp egy akció közepébe cseppenünk. Az U.B.C.S. kommandó (Umbrella Biohazard Countermeasures Service), vagyis az Umbrella „válságkezelő brigádjá” menedzseli a krízishelyzetet, de kissé balul sül el, amikor a RE3-ből már ismerős Nicholai vért próbál venni az elszabadult Thanatos nyakából. A szörny végül eltűnik a vérmintával együtt. Az elhagyatott csatateret sok mindent láthatunk: az egyik kommandós zsebből például előkérül egy kulcskártya, amivel rögtön ki is nyithatjuk az egyetemre visszavezető dupla ajtót, amivel belülről anno nem mentünk semmire. Figyeltünk ettől ne az egyetemre menjünk vissza, hanem ereszkedjünk le az elhuzott fedélzeten nyíláson – ámbár előbb memorizáljuk az egyetem teljes térképét, ami a kertészkapu mellett van kifüggesztve.

Lent, a vizitizáló üzemben felesleges a ládák utáni ajtót bemenni, mert nem sokkal később úgyis egy zárt ajtóba ütökünk. A ládáról inkább kapaszkodjunk fel a víz felett átvezető csőre, és másszunk át a gépekhez, majd a másik csövön keresztül tovább a másik oldalra. Jobbra, a lépcső felé elindulva egy békaszerű Gamma Hunter tör elő valami tárolótartályból. Ezzel a megmozdulásunkkal végérvényesen ma-





gunkra uszítjuk ezt a csatornalakó fajt, de muszáj megtennünk, mert a tartályok között hever egy kulcs, amire szükségünk van. A továbbiakban kerüljük az úszkálást, és a csöveken való kapaszkodást, amennyiben nem semlegesítettük a Huntereket. (Végleg nem lehet megölni őket.) Nyissunk be az első úttá eső – NY-ra nyitló – ajtón, és mit sem törődve a Hunterekkel, majd a zombikkal rohanjunk végig a Passage A nevű folyosón egészen a Water Works Management Office irodáig, ahol akár menthetünk is egyet. Az asztalon találunk egy kis üvegtartályt, amit feltölthetünk az ugyanitt lévő géppel, de az így nyert P-Base nem sokáig tart, mert sajnos az üvegből elszivárog az anyag – ergo nem muszáj az egészzel játszani magunkat. Viszont ugyanitt a piros címkés kulccsal bemehetünk a viztartályhoz vezető ajtón, ahol megtaláljuk a kezelőpultot, ami a korábban hanyagolt irányban az ajtót nyitja – két Hunter Gamma Őrzi. Miután az ajtó már nyitva áll, igyekezzünk vissza a viztisztítóhoz. Két irány lehetséges: mivel a Hunterek miatt kockázatos átkapaszkodni a csövekben, talán inkább érdemes lefordulni a Passage A folyosó elágazásába, lemászni a vízcsatornába, amin keresztül visszajuthatunk a lifthez. A cápánál még mindig könnyebb újra átvágni, s máris ott vagyunk a parkolóban, ahonnan lemászatunk a viztisztítóba. Most már átmehetünk a Quality Assurance Testing Room-on, s azt követően immár szabad az út a viztartálynak azon felé, ahonnan felmászatunk a helyiség irányítófülkéjébe. Ott a széken találjuk meg azt az üvegcse, amiből már nem fog szivárogni a cucc. Ha nem akarunk óriási kerülőutat tenni, szabaduljunk meg az itt lévő Hunterektől, bár kis szerencsével el is uszhatunk mellettük. Akárhogy is: a törött létránál ugorjunk le a vízbe, és ússzunk ki a partra. Így egyenest az irodába nyithatunk be, ahol feltölthetjük a géppel az üveget, s a P-Base-zel a birtokunkban mehetünk vissza a lifthez – az útonalatt talán nem kell még egyszer elmagyarázni. Jó esetben a B4 szinten, miután átvágtunk az őriárpácsolók lakta csatormán, a metróvágányoknál még életemben találjuk azt a társunkat, aki időközben megszerzte a V-Poison mérget, és sarkon is fordulhatunk, vissza a lifthez. Ha mégsem így történne, úgy kénytelenek vagyunk magunk megszerzenie: lásd a másik útvonalat.

A V-Poison felkutatása

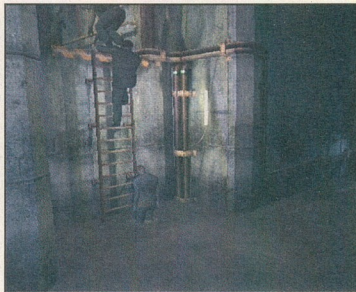
A V-méreg beszerzése valamivel kevesebb hercehurca, viszont nagyobb az esélye, hogy a velünk maradó társ a fűbe harap, köszönhetően a mérgezett fullánk őriárpácsolóknak, amikből van egynéhány a B4 szinten. Ere az útra tehát nem árt spórolni a kék nyévekkel. Miután keresztülvágtunk az őriárpácsolók által lakott csatornán, a régi metróalagútban mindjárt megismerkedhetünk az ominózus darazsakkal. Hogy elkerüljük őket, talán inkább érdemes a lerobbant sze-

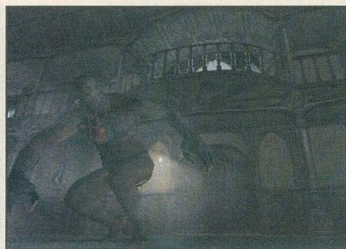


relvényen keresztül haladni, ahol csak zombikkba ütközünk. Az alagútból egy T alakú folyosóra mehetünk be, aminek a Ki végében zárva van az ajtó, viszont át lehet küszni egy lyukon a rádiótoronyba és ott egy keskeny peremen oda lehet araszolni a zárt raktár torony felé nyitló ajtajához. A raktárból már ki lehet nyitni a folyosó felé az ajtót, de ami még fontosabb: tovább mehetünk a tartalék energiatárolás felé. Easy fokozaton egyszerűen az ajtót használhatjuk, míg nehezebb fokozatokon el kell tolni a fal mellettli szekrényt, és a mögötte lévő lyukon lehet átmászni. A generátor beindításához ugyanolyan feladvánnyal kell megbirkózni, mint amilyenel a szállodában ügyeskedtünk, csak itt X alakban állítjuk át a gombokat. Ezután a folyosón lévő létrával mászunk egygel feljebb, majd lépünk be a torony aljába. A toronyban a teherliftet megint csak darazsak őrzik. Az iménti közbenjárásunknak hála viszont a teherlift legalább már működik, és felmehetünk vele a felszínre. Közben ismét darazsakkal kell hadakoznunk, de a szűk helyre tekintettel itt nem nehéz lefűjni őket rovarirtóval. A végállomáson rábukkanunk a darazsak fészékére, a fészekben pedig a V-Poisonra. Ha megvan, menjünk feljebb a lépcsőn, majd be a rádióállomásra, aminek a másik ajtaja az egyetem hátsó udvarára nyílik. Amennyiben ezt az utat választottuk, úgy ekkor zajlik le a másik irányban említett csetepaté a parkolóban. A halott kommandósnál elvehető kártyával szépen visszamehetünk az épületbe (Hard és Very Hard fokozat a kártya miatt le kell menni a kikötőbe), és beírányozhatjuk magunkat a lift felé. Útközben az aulában apró kellemetlenség: a csukott ablakon keresztül érkezik Thanatos-R. Ne törődjünk vele, csak fussunk a lifthez. Ha minden jól megy, akkor a B2 szinten George társaságában már ott vár ránk a partnerünk, aki megszerzte a P-Base komponensét. Amennyiben nincs ott, akkor sajnos alighanem halott, és az feladat is ránk háral – lásd a másik útvonalat.

A vakcina

A P-Base és a V-Poison birtokában irány a harmadik szint, ahol tegyük be mindkét cuccot a labor centrifugájába. (A gép bal oldalánál, forgó dobnál próbálkozunk, különben a Use parancs nem fog használni.) Már csak a legfontosabb összetevő hiányzik: a T-virus. Ezt a Thanatos vérből fogjuk nyerni. Nem kell sokáig keresgelnünk a szörnyet: az aulába visszatérve üldözőbe vesz minket, úgyhogy csak be kell csinálnunk a



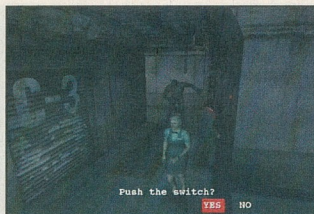


folyosóra, ahol a leelőgő elektromos vezetékek vannak. Ha jól időzítve nyomjuk meg a gombot, akkor a szörny agyát ideiglenesen kisléjük, a vírusos vérrrel teli kapszula pedig leesik a földre, amit nagy sebessen vegyünk magunkhoz. Hard vagy Very Hard fokozaton csakis a másik folyosón (Testing Passage A) működik ez a sokkolós móka, ahol jóval nehezebb a vezetékek alá csalni a szörnyt.

Miutáni mindhárom komponens a labor gépébe került, látszólag minden a legjobb úton halad, azonban néhány perc után a folyamat leáll. Ezzel egy időben nyílik a szobában lévő ajtó a Machine Storage Room felé, ahonnan – néhány értékes cucc begyűjtése után – továbbmehetünk bevezetőben látott Greg professzorhoz. A dokki kis előadását az Umbrella zsoldosa, Nicholai szakítja félbe, aki időközben az egész épületet aláknáztá. Pár perccel marad csak, hogy kimeneküljünk, de ne essünk pánikba. Az asztal két végében használjuk a számítógépeket: az egyikkel a záratok oldjuk fel, a másikkal pedig újra áram alá helyezzük a centrifugát. Miután ezt megtejtük, menjünk vissza a géphez, ami ezután félpercenként állít elő egy adag „Daylight” szérumot. Ezzel először is magunkból irtjuk ki a vírust, majd adjunk a többieknek is, és egy adagot vegyünk magunkkal Thanatos szá-mára is.

Thanatos-R

A gyógyulás öröme most már távozhatunk: használjuk a Greg dokki termében nyílt ajtó, illetve mögötte az átjárót. Mászzuk le a létrán és nyissuk ki a rejtékajtót, mire az igazgatói irodába jutunk, ahonnan menjünk ki a folyosóra, és lépünk be a szemüveggel megnyitott Testing Passage A átjáróra. Érezkedjünk még lejjebb, így a földszint „B” folyosóról kimehetünk végre a dupla ajtón a hátsó udvarba – hacsak el nem felejtettük kinyitni anno a káryával. A szabad ég alatt nyugodtan megvárhatjuk, hogy az épület a levegőbe repül, majd a kérésre átjárnak kitérve siesztünk a tűzoltók által javasolt nyílt területre – közben kerüljük a darazsakat. A rakodóterület ismét utunkat állja Thanatos, vessünk be ellene minden kezünk ügyébe akadó fegyvert. Ha sikerül térde kényszerítenünk, hőseink átvágnak egy kis vízcsontrán, s már jön is a vége főcim – azaz csak félig-meddig, mert a szörny csak nem akar megdöglenni. A probléma végérvényes rendezésére csak a legeslegutolsó helyszínen van mód, ahol vegyük fel a tankról Nicholai ampullalövedékes puskáját, tárassuk bele a vakcinát, s találjunk vele célba: ebből egy lövés is elég.



PATIKUSTANFOLYAM

Diploma nem szükséges

Szerencsére ebben a Resident Evilben nem tudjuk elpazarolni a gyógynövényeket, mert értelmetlen kombinációk esetén nem lesz végrehajva a mixelés.

Az alapvető gyógyszerek

Megnevezés	Keveréknev	Mire jó?
Zöld növény		+500 életerő
Kék növény		Ellenmég
Piros növény		
Zöld+Zöld	MIXED HERB	+1000 életerő
Zöld+Kék	MIXED HERB	+500 életerő és ellenmég
Zöld+Piros	MIXED HERB	+2000 életerő
Kék+Piros	MIXED HERB	Ellenmég
Zöld+Zöld+Zöld	MIXED HERB	+1700 életerő
Zöld+Zöld+Kék	MIXED HERB	+1000életerő és ellenmég
Zöld+Kék+Piros	MIXED HERB	+2200 életerő és ellenmég
First Aid Spray		+3000 életerő

A kapszula tulajdonságai

Hatóanyagok	A kapszula neve	Mire jó?	Antivírus hatás
Zöld növény	ANTIDOTE	Ellenmég	Fél percig
Kék növény	RECOVER MEDICINE	+500 életerő	Fél percig
Piros növény	HEMOSTAT	Vérzés ellen	Fél percig
Zöld+Kék	ANTI VIRUS		Másfél percig
Kék+Piros	RECOVER MEDICINE (L)	+2000 életerő	Fél percig
Zöld+Zöld+Kék	ANTI VIRUS		Másfél percig
Zöld+Kék+Piros	ANTI VIRUS (L)		Három percig





ECHO NIGHT BEYOND

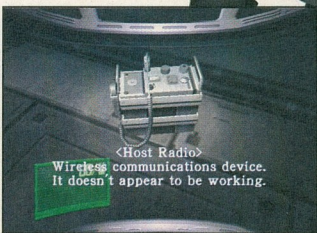
Hogy ne legyen túlságosan elaprózva a végjátásza, a kisebb helyszínek nincsenek a nevükön nevezve, viszont az adott körzet neve alapján (ez a térképem legfeljeli jelenik meg) mindenki utánanézhethet, hogy épp jó helyen jár-e. Az elemeket és a gyógyszereket szükség szerint kell csak felvenni, ezért ezek zárójelben vannak megemlítve. A mentési pontként funkcionáló Comlink panelek pedig egyáltalán nincsenek felsorolva, lévén ezek mindig a monitorszobák falain találhatóak.

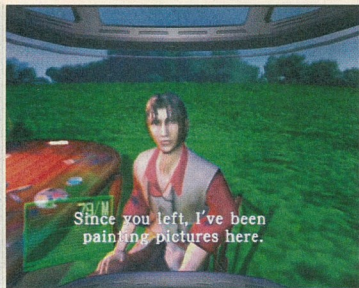
Shuttle

Miután magunkhoz tértünk, a kedvesünk üzenetét olvashatjuk az előtűnk lévő ülés támláján, miszerint menjünk a létesítménybe. A kabinban két érdekes dolog van: „elbeszélgethetünk” a tropára ment stewardess robottal, valamint a legelső ülések egyikéről egy flakot vehetünk fel. A flaska tulajdonosa egy amerikai üzletember, Dudley Tungsten, akit a kabinból kilépvé találhatunk meg: ahogy felmegyünk a lépcsőn, ott ücsörög a földön – bár valójában az illető szelleméről van szó. Ha odaadjuk neki a whiskeyjét, elkotródik az útból, csak idővel még figyelmeztet minket a ködre... Az így feltáruuló társalgóból igyekezzünk jobbra a személyzeti lifthez, majd lent balra forduljunk. A folyosó vég helyiségben állítsuk „Open” állásba a vészkiárat kapcsolóját, és lőjük ki az ajtót.

Operations Area

A vizitáló üzem csarnokában köd gomolyog, amiből előlépve egy agresszív szellem vesz minket üldözőbe: a köztétek miatt talán kicsit elveszítjük a tájékozódási képességünket, ám ha sarkon fordulva menekülünk, úgy tulajdonképpen előre haladunk. A folyosón ezután egy orosz űrhajós (Nikolai Ivanov) szelme állja az utunkat, de ha megmutatjuk, kit keresünk, azaz odaadjuk neki Claudia fényképét, továbbenged minket. Még mielőtt nyitnánk az ajtót, vegyük fel az elromlott rádiót, és az elemet a lámpához. Az álló mozgólépcsők közül a bal oldalin menjünk fel, majd forduljunk be balra a monitorszobába, ahol kapcsoljunk a Rest Area harmas kamerájára, és közelítsünk rá a kékeszöld fényre a talajon: nem túl előnyös nézetből





egy embert láthatunk valami elől menekülni, s mintha egy padot húzna maga után. A kör alakú csarnokok átvágya (jobbra elem) meglepő módon egy élő emberrel találkozunk, aki még meglepőbb módon úgy beszél hozzánk, ami ismerne hősünknek. A távozását követően utánamehetünk a körcsarnokból nyíló kis stúdióba, ahol elbeszélgethetünk vele. Nagy magányában – ő sem tudja miért – festgetni kezdett. A körképén valamennyi szellem megjelenik, aki a ténykedésünk folyamán már megszabadult a bázisról. Ő egyébként android, azért maradt életben. (Az asztala végén egy nyugtató fecskendő.) No de haladjunk tovább ott, ahol találkoztunk vele, mire egy csörgött követően egy dátum részletei villannak fel a plafonról lévő monitoron: 2044.08.13. (A padon elem.) A monitortól balra nyílik az átjáró az energiaközpontba.

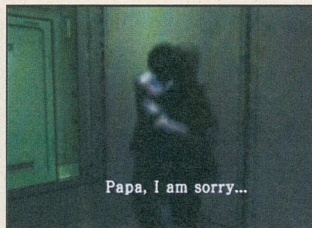
Energy Area

Az energiaelosztó teremben egy szellem ücsörög az ablak mellett (Marcel Aron), akivel beszélve meg tudjuk, hogy Carol nevű kislánytól az áramkimaradás miatt zárta el egy ajtó. Vegyük fel az asztalról a havi jelentést, majd a napfényelme irányítóterében üssük be a gépbe a folyosón látott dátumot. Az energiaellátás helyreállításával az előző teremben már csak egy videódiszket találunk az ablak mellett. Nézzünk el a másik irányba is, és az energiaközpont monitorozójában kapcsoljunk a Battery Room egyes kamerájára, és megint csak a kékeszöld foltra közeledünk, amit most a lépcsőn láthatunk. A teremben kővályggy nyakendős szellem valami Victornak adott anno egy tárgyat, aminek meg kellett volna védenie a gyáva fickót... Ezek után a körcsarnokba visszazalagolva láthatjuk, hogy immár világosság van, és működőképes a mozgólépcső. Menjünk tehát le. (Nyugtatóinjekció legalul az egyik oszlop mellett.)

Residential Area

A lakórészleg bejáratánál ismét elbeszélgethetünk Marcellel, aki arról panaszkodik, hogy a kislánya nem ismeri fel. Az ajtó mögött Carollal is találkozhatunk, de a kód miatt ez nem ajánlatos: gyorsan surranjunk be inkább az első ajtó jobbra, és nézzük meg az alább felsorolt kamerák képeit. Mindenképp a foltokra kell ráközelíteni (ez a továbbiakban már nem lesz említve).

A 103-as szoba egyes kamerája egy diskurzív lett fel, amiben bizonyos Mr.Gold egy kód megtalálásáról



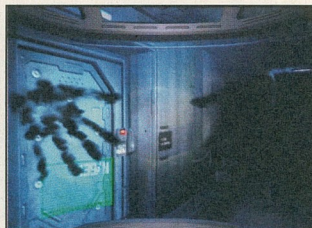
beszél, ami a bázis oxigénellátását bezabiztosította, ám egy Alan nevű kollégájával aggodalmaskodik valami furcsa események miatt. A Main Residential Hallway egyes kamerája a jelenlegi tartózkodási helyünknel vette fel Nikolai küzdelmét a köddel. A Renovation Area kettes kamerájával egy kis sárga palackra közelíthetünk rá, és így láthatjuk, hogy valami kontár korábban ugyanott tárolt valami másikat piros palackban, amiből majdnem robbanás lett.

A folyosón siessünk át a szomszédos 102-es szobába. Ott hátul a hálófülkéje egyik felső ajtó magunkhoz vehetünk egy ID kártyát, s amint azt használjuk a folyosó falán lévő panelen, beindul az elszívó rendszer, és végre megszűnik a köd. Az irányban megszűlő Carolt a 105-ös szobában találjuk, ahol tegyük be a diszket a videóléjárásba. A családi felvételt meglétkinté se után kövessük Carolt a folyosóra, bár előbb vegyük ki a szekrény felső polcáról a fejleces papírt. A folyosón tanúi lehetünk apja és lánya megszabadulásának, minek után a kislány hajcsajta hátramarad: ezt vegyük fel (elem majdnem ugyanott). Keressük meg Nikolaít a központi hall felső szintjén, s mivel őt is a kislány tette el láb alá, valamiképp a hajcsattal őt is felszabadíthatjuk, s távozásá előtt meg kapunk tőle egy kártyát a liftkezelésre. Menjünk vissza a lakórészleg folyosójára, és az annak a végéből nyíló ködös termen először csak vágjunk át egyenesen. Így a karbantartó részlegbe érkezzünk, ahol a polcokról felvehetjük a már korábban látott sárgadobozos vegyszert. Ezután visszatérve a ködbe balra siessünk a telerhelfizet (jobbra a barkádon elem), amiben használjuk a legutóbb kapott kártyánkat. (A gomboknál), majd irány a B1 szint.

Laboratory Area

A liftből kiszállva csak jobbra tudunk menni a kutatórészleg felé, ahol egyszerűen nehezen tudunk csak mozogni, másrészt egy kísérlet csintalanoknál velünk. Nem törődve ezzel igyekezzünk a folyosó végé illemhelyekhez. A férfi WC utolsó kabinja tisztítószerraktárral funkcionál, s elvihetünk egy flakon ablaktisztítót. Ezzel a női WC-ben tisztítsuk meg a tükröt, s így abban meglátjuk a pajkos kísérletet, akinek ezért elrontjuk a játékát (ez itteni raktárban elem). Menjünk a folyosóra elbeszélgetni a fiúval (Jacob Pollux), aki a hűgára panaszkodik, s irigykedik valami kitömött pússzállat miatt. Nézzünk be a sárga mellett ajtón, mire a következő folyosóról egy újabb monitorozóba léphetünk be.

A Control Passage kettes kamerájával egy sérült nőt láthatunk, aki magára hagy a kedvese. A Vegetable Plant Passage kettes kameráját egy hordapárásá iránthatjuk a falon, amitt egy dühös férfi okozott, közben emlegetve a Kenneth és a Claudia nevet. Esetleg még a Vegetable Plant kamerájára is átválthatunk, s így egy plüszorszállat fedezhetünk fel az egyik üveg-tartályban.

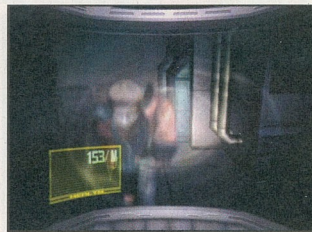
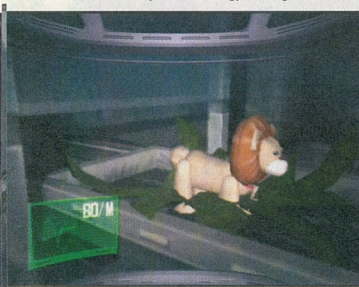


A folyosó végéből nyílik az utóbb említett zóldségtelep, ahol gyorsan haladjunk keresztül mondjuk a jobb oldali üvegfal mögötti szakaszon, mert középen Jacob húgal garázdálkodnak. Ha sikerül átérnünk, a telep irányítóteremben használjuk megint az ID kártyát a falon lévő panelen, s ezzel üntessük el a kódot. A falra rögzített kulcsdobozból vegyük ki a növényházak kulcsát (egy-elem és a szekrényekben), s menjünk vissza az immár jámbor Katrinával és Katarínával beszélgetni (a bejárat mellett állnak). Kiderül, hogy az osztálynak valóban nem két ópakták, hanem két vették a bányákunk, amit azonban az eldugott. Segítsünk tehát előkeríteni.

A működő növényház paneljainál használjuk a kulcsot (a másiknál elem), minak után egy állító játék következik: a zöld gombokkal így kell tologatni a tálcákat az egyetlen üres helyet kiharászni, hogy az orozálósnak falca végül jobb alsó sarokba kerüljön, amit a hosszú, kék gombbal toltathunk végül ki. Mivel a felső falca be van ragadva, mindenképp előtérjük ki belőle a növényt a belső ventilátor beindítva (a szomszédos kapcsolóval), majd pedig még arra is kell ügyelni, hogy a bal alsó falca le van szakadva. Egy numerikus billentyűzet szerint (azaz alulról felfelé számozva meg a gombokat) így fest a kombináció: 6, 9, 8, 7, 4, 5, 9, 6, 5, 2, 3, 6, és 0 – már amennyiben a nullát vesszük a kék billentyűnek. Vegyük fel az orozálósnak és mutassuk meg a lányoknak, majd kézbesszük Jacobnak az ajándékát. A fiú mesélni kezd Claudióról, aki Richard után kiáltozott a balesetnél (ő lenne tehát az emberünk). Jacob ezután eltűnik, de egy 1-es szintű kulcskártyát ott hagy nekünk, amivel nyitható a folyosó többi ajtaja.

Mindjárt a közeli „Food Storage” is ilyen ajtó, ami egy folyosóra vis, melyből először is egy újabb monitorozóba nyithatunk be. A Food Storage Warehouse egyes kamerája a fútolás végénél vett fel egy beszedést, melyben android barátunk megkérdezi feleslete döntését az elelemhiánnyal és a vörös követ kapcsolatban. A Gravity Control Room kettes kamerája egy macskát kapott lencsévégre, amint rálep a billentyűzetre. A Gravity Training Room egyes kamerájával pedig egy székre közelíthetünk rá, ami alá valaki bejött egy érmét.

Ezek után az elsőként vizsgált élelemtárolóban trükkösen kell túljárunk a fútolásig mögötti állókódok között eszén. A tároló ládák hangos jelzést adnak, amikor kinyitjuk őket, ezért balra fordulva nyissuk ki a fal mellett ládát, fussunk a fútolásig elejéig, ott kicsi várakozás adjunk időt a kísérletnek a zajforrásra odaírni (távólról nem látjuk őt, ezért csak megérzésre hagyatkozhatunk), majd siessünk a fútolásig mögött, ahol a fal mellett láda éppen a ventilátorrendszer paneljea időt van. A láda a kinyitása után azonnal használnuk az ID kártyánkat, és visszassuk ki a kódot. Ha ez megvan, a fútolásig ugyanazon oldalon található egy kapcsoló, s azzal beindítva a gépet előszörűt egy





dobozos üdítő. Ezt vegyük fel, majd beszéljünk az futószalag mellett szerencsétlenkedő, immáron „normális” Biggs Coveinnel, aki a sérült felesége miatt aggodnik, mert nem tud neki kinyitni egy konzervet. (A ládakapucán elem.)

A második 1-es szintű zárnál, a „Fisheries Experiment Station” felirattal ajtó mögött ispekezzünk kiscseleni a kőből előbújó kísértetet: ha találkoznánk vele, kerüljük ki a középső medencét megkerülve. A lényeg, hogy eljussunk hátra az irányítóterembe, ahol az ID kártyával itt is beindíthatjuk a szellőzést. (A szekrényben elem.) Utána vizsgáljuk meg a falon a tenyészett halak nevét, s közülük ússzuk be a „DACE” nevű a gépbe (mivel másikat nem is lehet a rendelkezésre álló betűkkel), ami így elforgatható teszi a kinti csapat. (A medencék közti részénél a földön lévő rásznál elem.) A csapall átcsoportosíthatjuk a vizet a középső medencébe, és így lemászhathunk az úresbe, aminek a sarkában ott kulcsol Victor Nickel, a másodpilóta szelleme, aki elvesztette a kapitánytól kapott amuletet. Ezt nem nehéz előkeríteni: csak menjünk a másik medencéhez, és a panelt működtetve húzzuk fel a medence aljáról a rásznál, amiben fennakad a cucc. Szolgáltatassuk vissza Victornak, amitől az megnyugodva távozik a túlvilágra, mi pedig öröklünk tőle egy csokiérmét zöld fölölabban. A folyosón ezután újgaly szellembe botlunk, aki a továbbiakban még sokszor felbukkan majd különböző helyeken.

A gravitációs tréningterembe szintén bonyosítottak az 1-es szintű kártyával, amit a telerhítt szomszédságában találunk. Maga a kísérleti kamra eleinte zárva van, viszont felhathatjuk a székletek, és így egy újabb csokiérmére bukkanunk – ezúttal sárga fölölabban. A kamra irányítófülkéjében a korábban látott macska nyakörve hever a földön, amin egy kulcs lóg: ennek felvétele után vizsgáljuk meg a számítógépet, és kapcsoljuk ki a kamrában a zéró gravitációt. A súlytalanság megszűntével immár bemehtünk, és a földről megint egy csokiérmét, egy pirost vehetünk fel, valamint elbeszélgethetünk egy édesszájú kísértettel, aki hűsüinket együtt utazott, s emlékszik emberünk teljes nevére is. Adjuk oda ennek az Olivier Moilbendernek mindhárom csokiérmét, s hadt óntázza le az édességet az üdítőnkkel, mire még többre is emlékezik: Claudia valami „munkakörzet” felé indult el. A dagi ezzel távozik, s otthagy nekünk egy 2-es szintű kulcskártyát, valamint egy konzervnyitót. Utóbbi vigyük el az élelmentőlóba Biggs szellemének, akinek ez családost okoz, mert a konzervében nem kaja van – ezzel elkullog lift mellett folyósóra, ami elől félterítjük a növényeket. Mi azonban ne kövessük, hanem vigyük magunkhoz a szilárd üzemanyaggal telt bádogdobozt, s azaz sző színt egyenesen haladjunk egészen a zöldélelmentőló irányítófülkéjébe. Ott helyezzük be a melegebbé, aminek a tálcájába már be van készítve egy élelmentőszardag. A megfőtt élelmet vigyük a lift mellett folyo-



sóra Biggsnek, mert az így beenged minket a folyósóra, ahol a fal mellett egy elejtett fülbevalót találunk. Ezt adjuk oda Biggs azsgonyának (a folyósó végében buslakodik), s így a házaspár boldogan távozik az éterbe.

Energy Area

A lifttel menjünk vissza a földszintre, ahol az energiacentrum „Battery Room Hallway” folyosóján immáron kinyitható a 2-es szintű ajtó. Mögötte – amint már láttuk korábban a kamerán át – az úrhajó kapitánya Victor keresi, s mivel köd van, nem ajánlatos, hogy minket nézzen a másodpilótának. Általában az első lépcső aljánál tart a kórsétája, amikor épp belépünk, ezért kerüljük el azt nagy ívből, és a másikon siesünk fel a karzatra, a vezérlőpulthoz. A pulton a bal oldali terminált vegyük használatba, s csakis akkor próbáljuk beindítani a terem energiaellátását, amikor a felső kijelző és az alsó óra egyaránt piros sávba ugrik. Ha elhűbázzuk „lefulad” a generátor, és az újratöltődésig alighanem odaér hozzánk a kapitány. Ha viszont minden OK, siesünk ugyanazon a lépcsőn vissza, amin feljöttünk, azzal szemközti van ugyanis az elsőlvő rendszer panelja, amin szokás szerint használjuk az ID kártyát. A helyzet normalizálódását követően beszéljünk Dan Bertrand kapitánnyal, aki Victor feleségességutatóról prédikál. (A karzat bal végében elem.)

Operations Area

Most keressük fel a „Rest Area” folyosóján (ahol a felborult van) a 2-es szintű ajtó: az vezet ugyanis a dagi Oliver által említett munkakörzet felé. Az ajtónál egy fehér ruhás nőre lehetünk figyelmesek, aki azonban eltűnik. Utána a mozgójárdá végénél meg egy gonosz szellembe ütközünk, de ha visszamenekülünk, és újraprobálkozunk, már nem lesz ott. A járdá végénél eljárnak ott lesz beszorulva a vizitizító üzern kulcsa – tehát még mielőtt becsukódna mögöttünk a járdá kapuja, azt vegyük fel.

Work Area

Az oxigénfejlesztő telepen átvágya (elem a „zsákutcá” végén) már megint egy kísérletjártá folyósóra érkezünk, ahol gyorsan forduljunk be balra a monitor szobába.

Az Electrolysis Extraction egyes kamerájának felvételén két munkás beszélget, miszerint az állomás főnöke akkor fedezte fel a vörös követ, amikor a legjobb barátja és egyben kollégája, bizonyos Kenneth hullaláír keresete egy szakadékból – mirnha a barátja halálára árán elődőltek volna meg a problémái. A Material Storage Room egyes kamerája meg azt rögzítette, amint egy nő és egy férfi – a nevükből hétre orosz újrajások – a parancsnokukat hiányolják.



Minthogy a gonosz szellem időközben eltákorodott, a folyósóra kilépvő felvehetjük a szigetelészalagot, ami a vastag csővek környékéhez van bedobva. A reggilit-feldolgozóban sajnos már nem érvényes az ID kártyánk, viszont szerencsére az Igor nevű gonosz szellem igencsak álmosszűszék. Az állványzat mögött örködik, de arra oda kell figyelniünk, hogy időnként a feldolgozó nagyobb zajt ad ki, és olyankor felriad. Várjuk meg tehát, hogy elkezd horkolni, és akkor oszonjuk el mellette, s miután a zsilip melletti kapcsolóval leállítjuk a feldolgozót, már nem kell aggodnunk miatta. Nyissuk ki a zsilipet, ami a légnymóás-kiegyenlítés miatt kis időt vesz igénybe. Lépjünk be a légszilipbe (elem a padon), majd menjünk ki a szabadtérre.

A Hold felszínén a sietés gomb átműsölés ugrássá, úgyhogy ha nem vigyázzunk, azonnal egy szakadékbá vetjük magunkat. A szakadéktól úgesen ugorjuk át, majd beszéljünk el a úrhajóossal, aki balra, a két szikla között úcsórög. Nathan Gold a nővéreért aggodik a Földön, s valami Alannek hiszi hűsüinket.

Kicsit távolabb találjuk a bányá légszilipet. Még ne menjünk be, inkább kerüljük meg, és ott a szakadéklépszakadó szíriére átvágya (nyugtató injekció), vagy a magas sziklán átmászva (a bázis falánál), a szakadékkal határolt sötét sarokban elem) kerüljük meg a két szikla közötti úló Nathant. Így jussunk el a garázs-hoz (bent a szűszőrt kerekéknél elem), haladjunk át a zsilipen, és nyissunk be a monitor szobába.

Az Oxygen Production Plant egyes kamerája azt vette fel, hogy egy nő és egy férfi szabotázsakciót hajt végre. Az Oxygen Control Room egyes kamerája felvétele a frissen felfedezett vörös kő oxigéntermelő képességét dicséri valaki. A Garage egyes kamerájával kihallgathatjuk két ember beszélgetését a kulcsdoboz mellett, miszerint a dobozhoz a kód az egyikük Nathan nevű gyerekének a születésnapja. Ugyanott a hármas kamerával beolvashatjuk a kérdéses kulcsdoboz számát is: 1028.

Már tudjuk, mitől szivarog a levegő az oxigénfejlesztő telepen: másszunk fel a tartályhoz, és ragasszuk be a szigetelészalaggal a csövön ütött lyukat. A ténykedésünk rögtön felhívja magára az üzemevezető szellemének a figyelmét. A tartály másik oldalán kerüljük ki, és másszunk vissza a létrán. A szellemek hála immár nyitva a „Control Room”, ahol hallgassuk meg a kis robottal küldött üzenetet, miszerint május 24-én született az úrhajós fia. Ugyanitt vegyük fel a székékből a napi jelentést, a szeretesből pedig az elhajlott ID kártyát (ahogy ezek szíriében elemek). A kinti kis üzemi





liffel menjünk fel, majd a forró gépezet (amin azonnal elpárolognak a vízcsöpek) segítségével vasaljuk ki a kártyát. Az így nyert üzemvezetői ID-vel liftezünk vissza, és a szellőzőrendszer panelén használva szüntessük meg a kódot. Most már beszélhetünk Paolo Datovai a tartály tetején, aki ránk hagyományoz egy 3-as szintű kulcskártyát.

Visszatérve a garázs kulcsdobozához először üssük be a doboz számát (1028), majd a kiderített dátumot (0524), s így magunkhoz vehetjük a bent parkoló holdjáró kulcsát, annak segítségével pedig a jármű vezetőfülkéjéből egy akkumulátort gyűjtünk be. Az aksival menjünk az energiaközpontba a kapitányhoz (Battery Room). Természetesen rövidebb, ha az oxigénfejlesztő liftfét használjuk, és nem a holdfelszín felé kerülünk. A kapitánnyal töltessük fel az akkumulátort: mivel azt hiszi, hogy a tankíványa, Victor bízott meg minket a munkával, ezzel ő is megbékélt távozik. Ne felejtsük a tőlőben a cuccot!

Operations Area

Miután az oxigénfejlesztőnél megszűnt a kód, a víz-töltési csarnokában sincs, s a csarnok közepén lévő gépen használhatjuk a megfelelő kulcsot (Filtration Plant Key). A gép elfordítja a gyaloghídat, s ezzel egy új ajtó válik elérhetővé, mögötte egy műmiföldődot holttesttel, és a hozzá tartozó szellemmel. Martin Hir-kimer nagyon örül, hogy ráakadtunk, s végre békében távozhat (a számítógép mellett elem). Forgassuk vissza a hidat, és menjünk vissza a saját űrhajónkba.

Shuttle

A gép alsó szintjén keressük fel a generátortermet, s a kihűztő fókba helyezük be a feltöltött akkumulá-



tort; ezzel visszaállítjuk a VIP szakaszban az áramot. Liftezünk tehát fel, majd nézzünk újab a társalgóbol nyíló szakaszon. Az egyik szobában vezető műmiföldődött hullát találunk, mellette egy levéllel, amin a Norman Spinel aláírás szerepel.

Mining Area

Most van itt az idő, hogy a bányába lemenjünk (ha netán az alvó Igor felé mennénk, az üzemvezetői ID-vel immár elszívathatjuk a kódot). A lejáróban hangrangsó úti meg a fülünket, ami egy kis oltár tetején kolompol. Nick Getchell atya is ott van, pontosabban a szelleme, és a kőnek hála cseppet sem atyai szerelettel fordul hozzánk. Meneküljünk be az oltár melletti monitoroszobába, ahonnan megfigyelhetjük a papot, amint az alján dörömböl. Még érdekesebb azonban, amit a Mine Entrance harmas kamerájával nézhetünk meg. Ha netán a pap közben megzavarná a megfigyelést, csalogassuk el a kettes kamerát mozgató. Az oltárra közelebb végül egy felvételt látunk, amin az atya valami növel társalog, s megígéri, hogy jobb belátásra bírja az igazgatót a kővel kapcsolatban.

Ha már teljesen lenyugodtunk, lépünk ki a kőbe, gyorsan vegyük fel a könyvet az ágyról (elem az asztalon), és meneküljünk a lejárát másik végébe, a lift-hez. Hívjuk fel a bányaliftet. Ha gyorsak voltunk, egyből lemerethetünk vele, netán csak egy nyugtató injekcióra van szükség, amikor itt is megjelenik a szellem. Perseze valamivel biztonságosabb visszasietni a monitoroszobába kifújni magunkat. Ezekal bőven felér a lift, s immáron simán ellillahatunk a pap elől a lifffel, lent pedig beindíthatjuk az elszívó rendszert a szokásos módon.

Újabb légszilpén keresztül a bányarészlegbe léphetünk ki, s a vaspallokon keresztül (a leszakadt palló végén elem) a temetőbe juthatunk el, aminek a közepén Nancy Spinel szelleme – az imént felvett napló tulajdonosa – panaszkodik a férje miatt, aki benragadt a balesetnél az űrhajóban. (Az egyik hátsó sírkő tövében elem.) A temető mögötti keskeny úton ezután kaptassunk fel a dróton sikló pallóhoz, amiről a szakadékos fölött át kell ugrani a másik pallóra. (A játék egyik legnehezebb kihívása.) Előtte talán nem árt tanulmányozni, milyen távolságra áll meg a másik palló a sziklafalaltól, merthogy azt a pontot kell beirányozni. Ha sikerrel járunk és már a másik pallón utazunk, a dróttólé túlsó végénél arra a szintre kell leugorunk, ahová amúgy a hiányos létra miatt korábban nem lehetett felmászni. Ott találjuk Nancy ajándékát a férjének, egy nyakkendőt. Adjuk oda először a levelet Nancynek, amiót annak megengyhül a szíve a férjével szemben, és szívesen látja újra a nyakkendőtűt is, aminek az átadása után is leszünk. Ahogyan jöttünk, úgy hagyjuk el a bányá területét.



Space Port

Most menjünk a körcsarnokba, és a 3-as szintű kártyánknakkal jussuk fel a „Space Port” felirattú ajtó. (A helybe lépünk, jobbra az űrház székényben elemek) Balra a legénység szobájában beindíthatjuk a vasutat, amivel egy űrhajós szelleme érkezik állomásunkra. Felszállva a vonatra beszélgetünk el ezzel a Natalia Riskayával, így megkér minket, keressük meg az elvesztett meddáját, s cserébe segít nekünk az utazásban. Csak menjünk a vonat elejébe a képernyőhöz, s azon keresztül üzenhetünk neki, mire beindítja a vonatot.

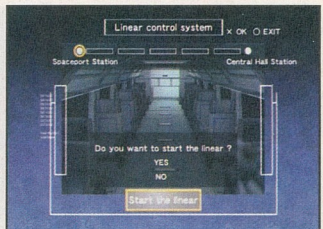
Az űrállomás szokás szerint a monitoroszobával kezdünk. A Ticketing Gate (Hall) egyes kameráj két énhálzá szélén lévő embert örökített meg. A Worker's Passage kettes kamerájával egy zeneadobozt láthatunk egy faliszekrényben, ami az egyik űrhajós nővérének fontos emlék. Végül a Space Port Lobby egyes kameráján egy nő cicája szökk el.

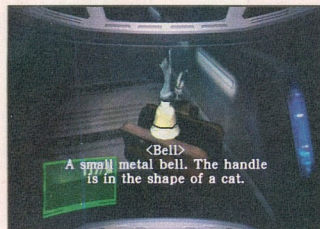
A nagyobbik, dupla ajtó mögött egyelőre zsakutá-ba jutunk, szóval a „Worker's Passage” jelzésű folyosóra lépünk be, ahol sűrű kód, és egy szellem fogad minket. Ahol nekünk támad, ott találjuk a szellőzőrendszer paneljeit, és nem véletlen a többszám. A két oszlop elején és hátulján is van egy-egy kártya-olvasó, amelyek közül az aktívakon kell lehúznunk az üzemvezetői igazolványunkat – vagyis a jobb oldalán elől, és a bal oldalán hátul. Ha elég gyorsak vagyunk, és nem remélünk halálra, kicsit edőbb kintről dörömböl egy szellem, s az egy rábrát zölts az űvegbe, de a jelzett ponton nincs semmi a faliszekrényben (max. egy elem), szóval majd később foglalkozunk vele (másik elem a ládakupacon).

Az űrállomás csarnokában az egyik padon hever a macskás nő naplója, amiből kiderül, hogy egy Lucia Turner nevű zsuagóri öregasszonyról van szó, s ő vitte el a zeneadobozt a cicájának. Amennyiben a csarnok felől lépünk be a dupla ajtós központi folyosóra, a balra lévő számítógéppel beindíthatjuk a mozgójárárt, az elviszi a macskás nő csomagját, aki így végre eltakarodik a szellőzőrendszer panelje elől. Az üzemvezetői kártyát használva itt is elszívathatjuk a kódot, ami után beszéljünk az öreg hölggyel. A nyakörvön függő kulccsal nyissuk ki a csomagját, amiből a macskahajogató csengettyű kerül elő.

Shuttle Svetlana

A macska az orosz űrhajózára székelt be, ahová a városarnokból tudunk átmenni. A pilótafülkében beindíthatjuk a monitorrendszer zene változatát, de a kamerák semmi érdekességet nem vetek fel. Haladjunk hátra a kabinban (a zuhanyzóban elem), s vegyük fel az asztalról a hajónaplót (nyugtató injekció a képernyő mögé beszurolva, az egyik ágyon elem). A macs-





ka szelleme természetesen leghátul, a jobbra lévő ágyon kuksol, tehát ott csilingelünk.

Space Port

A ciust vezessük a gazdához: eközben a csarnokban bőszenként kilöki nekünk a kedvenc zenéjét játszó kis dobozt. Ezt persze vegyük magunkhoz, s csak utána folyassuk az utat az öreg hölgy felé a központi folyosóra. Miután meglett a macska, beszéljünk Liciával, s a jutalmunk egy kinyitható medál, benne egy férfi portréval. Ekkor a párhuzamosan futó személyzeti folyosón ténykedhetünk tovább: a dörömlő embertől balra tárgyakhoz való légszilip található, amibe rakjuk be a zenedobozt, mire az űrhajós elballag vele. A medál tulajdonosát már szintén ismerjük, úgyhogy a vasúttal utazunk vissza a bázishoz, és ott a legénységi szobában adjuk oda Nataliának. Utána mutassuk meg neki az elromlott rádiót, amit szerinte egy bizonyos Krisztina meg tud javítani. Beszéljünk vele tovább, s így ad nekünk egy szavart, ami az orosz legénységnyé egyfajta titkos jel, amivel elnyerhetjük a bizalmukat.

Work Area

Írány akkor a reolgitelfeldolgozó (Processing Plant), ahol az üzemvezetői kártyákkal immár kiszívathatjuk a ködöt, minekután éberszűk fel az álmosszűk lgor, és mutassuk fel neki a szivart. Ekkor a fickó azt hiszi, hogy azt a parancsnokuktól kaptuk, s beenged minket a társaihoz – azaz nyílik az ajtó a rakortá. A rakortárban beszélgetünk el a szellemekkel, majd adjuk oda a nőnek az elromlott rádiót, aki azt nyomban megjavítja, s kapcsolható lépnek a parancsnokokkal... Boldogságukban elszármayálnak, úgyhogy vihetjük az immár működőképes rádiót (meg egy elemet is hátul egy ládából). A parancsnokokat, Sergeit az energiaközpontba, illetve a csillagvizsgálóba vezető elágazó folyosón (Observatory Hallway) találjuk. Immár nem bolygunk, mint korábban, hanem egy padon ül, ezért átadhajuk neki a rádiót, majd elbeszélgethetünk vele, mire ő is felszívodik. Visszont elötte még megkér minket, hogy keressünk meg az elvesztett zsebdobozját Natalia számára, s ehhez átnyjuk egy 4-es szintű kulcskártyát.

Residential Area

Az új kulcskártyánkat a lakórészelegné lévő lift mellett használhatjuk, s így a bázis orvosi szobájába nyithatunk be, ahol egy fickó vadul gépel valamit. Ha beszélünk vele, elmondja, hogy az egyik páciens már szabadon kellett volna engedni, de még nem érkezett meg rá a jóváhagyás. (Elem az egyik szekrényben.) A csillagtermeszetesen kamerák figyelik, úgyhogy a monitorrendszerrel nézzünk szét. A Patient Ward (Cells) egyes kamerája azt vette fel, amit keressünk: az



elvesztett órát a folyosón, amit egy rab megpróbált behúzni a cellájába. Ugyanitt a hármás kamera egy feszült vitáról készített felvételt, amin egy Henry nevű páciens azzal fenyegetőzik, hogy kitálat a bázison történetekről, amennyiben nem engedik ki. Az Operating Room egyes kamerájával pedig egy falragaszra közelíthetünk rá, ami a hivatalos iratok hollétééről szól – ám bár mi már korábban meglátáltuk a feljéces papirt... Utóbb említettük a cellák folyosójának a végéről nyílik, s bent találunk egy printert, amibe helyezzük be a feljéces papirunkat, majd a számítógépen a „Print Out” ikonra kattintva nyomtassuk ki az engedélyt a szabadon bocsátásra. (Az egyik szekrényben elem.) Az engedélyt adjuk át a számítógép előtt ülő Clark Brogan-nek, mire az küldetését befejezve eltűnik, mi pedig beszélhetünk a „beteggel” a kettes cellában. Az elnyert szabadságáért hálából átnyjuk nekünk a laboratórium kulcsát, s miután eltűnik, még a keresett órát is megtaláljuk a kuszóbnél (az egyes cellában elem). A laboratórium ugyanezen a szinten, a lift mellett helyiségből nyílik (itt vetjük fel a sárga dobozos vegyszert), ahol mindenk előtt tüsszünk fel a ködöt az üzemvezetői kártyákkal, majd vegyük fel az organizert az asztalról, aminek a feljegyzéséből az ORB szó a legfontosabb. Ez egy szinkombináció (orange, red, blue), tehát a hátsó szobában ennek megfelelően a narancs, piros, kék kombinációt üssük be az ajtón, és vegyük ki a szekrényből a piros vegyszert. Visszafele az androidea űtközünk, aki végre bemutatkozik: Kenneth Livingston a neve, és hamarosan elkészül a festménye... Nem baj, csak sietessük a dolgot, és közbizeljük az órát Nataliának az űrállomás felé eső legénységi szobában, majd miután őt ezzel boldoggá tettük, menjünk a munkakörzet felé.

Work Area

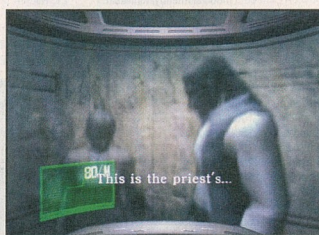
Tegyük egy holdsdát, és keressük fel a két szikla közt úcsörgő Nathant, s nézzük meg, amit megkapja a nővére zenedobozát Alan kollégájától. Ezzel újabb két megboldogult került fel Kenneth festményére, mi pedig továbbmehetünk a bázis sarkához, a bejegesedett csapajólához. Öntsünk a piros és a sárga vegyszérből egyaránt a jégre, s az így keletkező hó felolvassza azt. Ereszkedjünk le az ajtón, s a lépcső aljánál beszéljünk Cayla Conichalco és Geoffery Amblygo szellemével: mindketten utálják a létesítmény igazgatóját, amiért az elvakultságában az alagorba zárt a papot velük együtt – és mintha emberünket nézünk az igazgatónak. A monitorszobában vessünk egy pillantást a Lunar Surface kettes kamerájának felvételére: a csapajólajnál valaha egy férfi jött fel, aki magában beszélve arról panaszkodott, hogy mindenki meghalt, pedig ő csak meg akart menteni mindenként, s az utolsó kívánsága: „Claudia”. Ez egyo cífráb. Mászunk vissza a felszínre, és keressük fel a bánya



lejárátát. Az óltár előtt az immáron nyugodt pap imádkozik Cayla és Geoffery lelkéért, akik miatta haltak meg. Reméli, hogy meg tudjuk szabadítani őket, s ehhez átadja az olvasóját – majd eltűnik. Az olvasót tehát vegyük el Cayla és Geoffery szellemének, s ígyők is megszabadulnak, mi pedig a csillagvizsgáló kulcsával leszünk szabadabbak, merthogy Geoffery szerint ránk ott vár a szabadulás.

Operations Area

Most, hogy az összes szellem felkerült Kenneth körképére, android barátunk az obszervatóriumhoz vezető folyosón vár ránk (ez ugyanaz, mint ami az energiaközpontba vezet). Kenneth a vörös körli kezd beszélni, meg arról, hogy ha tisztán akarunk majd látni, menjünk a stúdióba. Ha nem teszünk eleget a javaslatának, és a folyosó mozgólépcsőjén át egyenesen az obszervatóriumba megyünk, úgy a játék két szomorú befejezésének egyikét fogjuk látni. Hogy mennyire letargikus a vég, az attól függ, hogy elfogadjuk-e Claudia szellemétől a vörös követ. Ha elfogadjuk a stúdióba, meglepő módon Kenneth nem lesz ott, viszont immár ő is fenn lesz a festményen, az asztalon pedig a „Master” kulcskártya hever. Ez a kártya a lakórészelegnéi a teherliftben használható, és így még lejjebb ereszkedhetünk. A B2 szinten az igazgató irodáját találjuk a kisse megszokott tulajdonosával együtt... A hulla előtt az asztalon egy platinagyűrű és egy Claudiahoz szülő levél hever, amiket vegyünk magunkhoz, s ezek birtokában most már mehetünk az obszervatóriumba az érdekesebb befejezéseket megnézni, merthogy ebből is kettő van. Hogy megtudjunk-e hűsüdni valódi kiletét, az attól függ, hogy elveszük-e Claudiaától a vörös követ, vagy sem.





Test Drive: Eve of Destruction

Megnyitható extrák

- Al Vengence** Erjük el a #1 helyet a Career mód ranglistáján
- Buh-Kwawk** Az egyik Career rendezvény során töltsük meg 15-ször a hit-kijelzőt
- Chicken Fight** Törjük össze 55 másodpercen belül az autót az Action módban
- Deadly Ambition** Gyilkoljuk le valamennyi ellentételek egy Point to Point versenyen
- Fast Forward** Nyerünk meg egy Figure 8 Jump versenyt egy karcolás nélkül
- Hardcore Mode** A Wrangle versenyen kapjuk el az áldozatot 9 másodpercen belül
- Old Tyme Racing** Gyűjtsünk be 100 skaipt az Action módban
- Turbo Boost** Sikeresen teljesítsük a Dare mód valamennyi kihívását

Megnyitható autók

Az autók elnyeréséhez hírvéppontokat kell szereznünk.

Ambulance	40000 Pont
Baxter	45000 Pont
Bulldog	5000 Pont
Cannon	10000 Pont
Dundas	15000 Pont
Empire	20000 Pont
Hastings	2500 Pont
Hearse	500 Pont
Kenyon	30000 Pont
Mankato	55000 Pont
Orbital	50000 Pont
Outlaw	35000 Pont
Postal	25000 Pont
Rocket	85000 Pont
Taxi	60000 Pont
Weich	70000 Pont

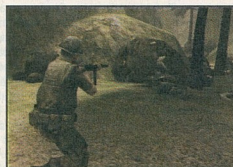


ShellShock: Nam '67

A "Press Start" képernyőn vihetjük be az alábbi kódokat.

Add Weapon (plusz fegyver) opció a Pause menüben

Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet, Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet.



Isten mód

R3, L3, Jobb, Bal, L1, R1, R3, L3, Jobb, Bal, L1, R1.

Örök löszér

R2, R1, Háromszög, L2, L1, Fel, R2, R1, Háromszög, L2, L1, Fel.



Az összes küldetés és kép megnyitva

L2, R2, L1, R1, L1, L2, R2, L2, L1, 2*R1, R2.

Bódult mód

Fel, R2, Kör, Bal, Háromszög, Négyzet, L2, L1, Kör, R1.



Conflict: Vietnam

Cheat menü

A főmenüben üssük be: L1, R1, L1, R1, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör. A cheat menüt ezután az Options képernyőn kell keresni.



Dog's Life

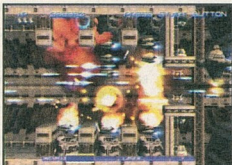
Cheat menü

Játék közben ugassunk háromszor (3*Négyzet), morogjunk (Négyzet nyomva tartva), majd még egyszer morogjunk (Négyzet nyomva tartva), és végül szellentsünk (Bal, Jobb, Le).



Gradius V

A Gradius V csak módjával kényeztet minket családokkal, viszont az akar hamozhatók. Minden pályához csak egy jár belőlük, de ha nem vesszük igénybe őket, úgy mondjuk az ottdők pályán akár ötször is elhetünk velük. A Score Attack módban a cheatek nem használhatók.



Azonnali dupla lövedék power-up + egyebek

Pauszálás után vigyük be: 2*Fel, 2*Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L2, R2.

Azonnali lézer power-up + egyebek

Pauszálás után vigyük be: 2*Fel, 2*Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1.

Extra crediték és ingyen játék

Minden játékkal eltöltött óra után egy extra érmet kapunk, ha pedig már 17 órán is túl vagyunk, onnantól ingyenesen válik a dolog. Csak a valódi játékidő számít, tehát hiába hagyjuk ör-magában demózgatni a játékot. Ennek a játékidőnek a Load/Save opcióval nézhetünk utána.



Weapon Edit funkció

Miután egyszer végignyomtuk a játékot, a fegyverválasztásnál R1-et nyomva átszerkeszthetjük a fegyvereket. A normál választáshoz az L1-gyel térhetünk vissza.

Hot Shots Golf Fore!

Az Options menü password képernyőjén írhatjuk be az alábbi kódokat, minekután az általuk megnyitható dolgokat a shopban vásárolhatjuk meg. A kódszavak:



MYPWA

PAJXLI

DGHFRP

LIBTFL

Caddie Mochi

Új választható zene

Pinhole Club

Western Valley C.C.

Largo Winch

Cheat menü

A főmenüben üssük be: Select, 2*Négyzet, 2*Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör.



Looney Tunes: Back in Action

Különböző kódok

Az Options menü Cheat Codes képernyőjén lehet beírni az alábbi kódokat:

AMUNKEY 500S

PASSPORT

WENY

CANNON

OUTTAKE

DANGER

SUITSYOU

SLAPPY

GOBBLE

HENSANWAY

TOUGHAGE

FURRYOUS

Az összes szint megnyitva

ACME kicsinyítő sugár

Agyúgolyó ruha

Duck Danger összecsapás

Ingenyes ruha Daffynak

Ingenyes ruha ajtók

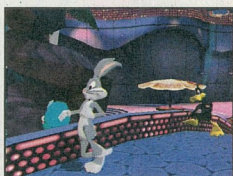
Halfegyver

Gossamer ajtaija a WB stúdióban

Tyúkgránátok

Sértéltetéség

Prémfarkas játék



Street Racing Syndicate

Cheal kód képernyő

A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Jobb, mire bejön a kódbeírás lehetősége, és ott vihetjük be az alábbi csalókódokat:

SICKJZA	1996 Supra RZ
IGOTGST	1999 Mitsubishi Eclipse GS-T
MYTCGTS	2004 Toyota Celica GT-S Action
FIXTUP	Ingenyes javítás
RENEIS	Mazda RX-8
GORETPO	Pac Man matrica
GOTPOPO	Rendőrségi kocsik
SICKGDB	Subaru Impreza Sti
LETMEGO	Az első három alkalommal figyelmetzéssel megúszuk, ha gyorsrajtáson kapnak minket



Megnyitható autók

Az Arcade módban aktiválhatók az alábbi autók, amik azután a Street módban is megjelennek: Toyota Sprinter Trueno – Nyerjük meg valamennyi Iron Man versenyt Philadelphiában. Mazda RX-8 Randsaponi – Nyerjük meg valamennyi Iron Man versenyt Miami-ban.



Mazda RX-7 Bathurst – Nyerjük meg valamennyi Iron Man versenyt Los Angelesben. Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR – Nyerjük meg valamennyi checkpoint versenyt Los Angelesben.

MLB Slugfest: Loaded

Fantasy stadionok és csapatok

A főmenünél tartsuk lenyomva a Háromszög + Négyszög + R1 kombinációt.

SlugFest kódok

Az alábbi kódokat a VS képernyőn lehet bevenni. (A Franchise módban a kódok nem működnek.) Bal, Négyszög, 2*Háromszög, 3*Kör – Extra játéktípus

Bal, 3*Négyszög – Max ütés
Bal, 3*Háromszög – Max erő
Bal, 3*Kör – Max sebesség
Le, 4*Négyszög, 4*Háromszög, 4*Kör – Örök turbo
Fel, 2*Négyszög, 4*Háromszög, 2*Kör – Gumilabda
Le, 2*Négyszög, 4*Háromszög, 2*Kör – Softball mód
Jobb, 2*Négyszög – Nagy fej mód



Spawn: Armageddon

Az alábbi kódokat a játék paúzázáson után lehet bevenni. Az elfogadott kódokat minden esetben a „Necro goddess”, vagy a „Necro licious” beosztások nyugtázzák.



Az összes legyver

Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, 2*Bal.

Örök löszer

Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb.

Örök életerő és Necroplazma

Fel, Le, Bal, 2*Jobb, Bal, Le, Fel.

Örök Necroplazma

Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

Nincs vér

Fel, Le, Bal, Jobb, 4*Fel.

Az összes képernyő

Fel, Le, Bal, 2*Jobb, 2*Bal, Fel.

Az összes küldetés

Fel, Le, Bal, Jobb, 2*Bal, 2*Jobb.

Az enciklopédia megnyitása

Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le.

The Haunted Mansion

Láthatatlan Zeka

A copyright képernyőn tartsuk lenyomva az X + Négyszög + L1 + R1-et.



Lámpa be/ki

Paúzázás után álljunk rá Optionsre, majd az L1 + R1 nyomva tartása mellett engedjük tovább a játékok. Ezután újra paúzázva megtalálhatjuk az aktivált dolgot az Options képernyőn.

X-Men Legends

Xtreme ruhák

A főmenünél vigyük be: 2*Fel, Jobb, Bal, 2*Le, Start.

Ezután a játékban menjünk egy X-traction mentési helyhez, majd használjuk a „Skin” melletti gombot.



Terminator 3: Rise of the Machines

Válasszuk ki az optiont a főmenüből, ahol a Cheats címszó alatt lehet bevenni a kódokat.

Klasszikus Atari játékok

Centepide a „Special Features” opcióban!
3*Kör, 3*Négyszög, Háromszög, Négyszög
Missile Command: 3*Kör, 3*Négyszög, 2*X.

Örök löszer

X, 3*Háromszög, X, Kör, X, Négyszög.

Sérthetatlenség

2*Négyszög, X, Háromszög, X, Kör, X, Kör.

Az összes jövőbeli legyver

3*X, Háromszög, 2*Kör, Négyszög, X.

Az összes régi legyver

2*Kör, Háromszög, Négyszög, X, 2*Háromszög, Négyszög.

Négyszeres sebész

4*Háromszög, Négyszög, X, Kör, Négyszög.

Küldetés teljesítés

2*Négyszög, Háromszög, 2*Kör, X, Négyszög, Háromszög.

Pályaválasztás

3*Négyszög, 3*Kör, 2*Háromszög.

Pályaválasztás a játék PAL verziójánál

3*Kör, 3*Négyszög, 2*Háromszög.

TX Endoskeleton valamennyi küzdelemél

Háromszög, Négyszög, Háromszög, X, 4*Háromszög.

50%-kal több életerő a T800-zal szemben

2*Háromszög, Négyszög, X, Kör, Háromszög, Négyszög, Kör.

50%-kal több életerő a TX-szel szemben

Négyszög, Háromszög, Négyszög, Háromszög, Kör, X, Kör, X.

50%-kal kevesebb életerő a TX-szel szemben

X, Háromszög, Négyszög, Kör, Háromszög, X, Négyszög, Háromszög.



Az összes videobejáratás

Háromszög, Kör, Négyszög, 3*X, Háromszög, Kör.

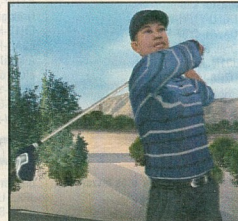
Az összes állókép

X, Négyszög, X, Négyszög, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Az Options menü „passwords” pontjánál írhatjuk be a következőket:

THEGIANTOYSTER	Az összes játékos és pálya
THEWORLDISOURS	Az összes pálya
NIGHTGOLFER	Tetőről ütés
THEKING	Arnold Palmer
BLACKKNIGHT	Gary Player
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
THETENNESSEKID	Justin Timberlake
SOSWEET	Adriana „Sugar” Dulce
NICESOCKS	Alastair McFadden
TEMPTING	Aphrodite Papadopolus
THEHAWK	Ben Hogan
PUREGOLF	Ben Hogan
THEBEEHIVE	Bev „Boomer” Bouchier
TOOTALL	Billy „Bear” Hightower
INTHEFAMILY	Bunjiro „Bud” Tanaka
LANDOWNER	Cesar „Emperor” Rosado
DDOUGLAS	Dion „Double D” Douglas
GREENCOLLAR	Hunter „Steelhead” Elmore
SIXSHOOTER	Job „Shooter” McGraw
ENGLISHPUNK	Kendra „Spike” Lovette
DOUBLER	Raquel „Rocky” Rockers
REGGIE	Reginald „Reg” Withers
THEMAGICIAN	Sandy Ballesteros
NEWLEGEND	Seve Tiger Woods
RICHGIRL	Tiffany „Tiff” Williamson
91treTR	Adidas cuccok
cgTR78qw	Cleveland cuccok
CL45etUB	Maxfli cuccok
FDGH5971	Nike cuccok
YJHK342B	Odyssey cuccok
knMR3qv	Ping cuccok
R453DrTe	Precept cuccok
BR3498z	Tag cuccok
cDs21qY	Tourstage cuccok
TS345329	Tiger cuccok
TIGERMOBILE	Az összes lezárat kellék



ACTION REPLAY MAX-KÓDOK



A kódok aktiválásához mindenkéltől szükség lesz egy Action Replay MAX csalókartírára (d. cikkünket az újságban). A kódok természetesen külön-külön is használhatók, de bármelyik aktiválása előtt a játék nevével a teljes Master kódok is MINDIG meg kell előződni! A kódok a PAL-verziók lettek kipróbálva.

Resident Evil Outbreak

Master kód
VGAH-Z23K-CEP5Q
19FH-TEM3-HMT77

Max életérő

ND64-C241-XH0N9
X787-4R21-EUJWK
VBWG-9KDP-W7250

Örök lőszér

Z19Y-CE7Y-8CRFF
X787-4R21-EUJWK
881H-NCR9-DP9E1

Lassú fertőzések

DFDM-G05D-246X9
89DM-11R8-3YYU3

Teljes a gyűjtőmenü

A2R6-6EDM-WM7Z2
8VP2-2P8R-1SAUE
68WH-77B5-Y107N

35K-0WJF-W2YM6

BDKF-FCGE-CVTA4
7XJ3-B079-7KXCF
D0X6-51DW-VEPMK

Maximális pontszám

WTK1-7PC8-42PEK
WV67-37FU-DMDCD

A gyűjtőmenü megnyitva

R50C-83UX-RXXFJ
ADFV-PWYF-0EFAJ

DMR0-C5ZK-F9CBN

AK6W-W318-4Y01C
XC2J-7BYE-02D10

Y74A-83HF-WPAU9

YYGN-X1HG-U6CKJ
Óriás fényhár

22QF-K07H-MUPTU

CGCM-GM8D-FM58R
NAEG-T21Z-PE691

EX8C-JV75-B6H93

Gyors mozgások

WXBF-P66F-Q0YUC
P8CH-NX2Z-7881W

Karakteranímációk:

6DJ6-7VAE-26TWH
--- Gyors

NZNV-YC5P-VB4UJ

8FX9-8KJ3-4HA9Z
NBC1-N998-GOWMM

Nyíró gyors

YV11-4MH5-6JNH3
C7UC-DRCA-152DT

DHR0-DR21-FK7BN

Inflúzatások

W80R-8Z9S-CW53C
94P3-67RY-5NLW8

7VP8-T8DQ-GMRJ3

Second Sight

Master kód
DGFU-Y1PH-W1N5Y
QAWR-Y4BF-FAE6J

Örök életérő

J01N-JQUT-8DAPE
D2R6-VM1W-2AHQA

FRMS-3664-ZXM4C

Örök mana

KAUC-STY2-4GV3Y
XWVU-FEGC-DHYFO

8VJY-E1QC-UP4YC
6KE9-JZGZ-3KMBZ

Elsődleges fegyver örök lőszér

G2N9-5AXZ-G0329
M3FT-RGG6-4UKNE

Headhunter Redemption

Master kód
KG6Y-YBDE-Y25X1
MFXD-XPXP-COUGW

QU0U-Y4M1-ZZUIE
FBYU-P63C-1R0BQ

RV1V-UUVN-FD62U

Debug menü

A beépített Debug menüt játék közben a Selecttel hívhatjuk meg, ami sérthetlenséget, lőszert, falakon átmenést, save/load állapotot, val elkenéseket, és egyebeket tartalmaz, plusz ezeken felül még egy pályaválasztás opció is kapunk a főmenüben.

J4PN-UV4Z-YEAE0

FWFW-DYFY-PTCTW

Örök életérő

ZER4-DHPZ-56PGT

1R4R-WJHT-WFRP0

3YA1-APJA-YT990

Örök lőszér

6QWE-P36X-0YCS8

KQNT-DBEB-K09AK

60 Hertz mód

FXKA-BTUW-FV19N

OCJG-5FQJ-4GJDU

Obscure

Master kód
BZUR-N12X-W99G4
UGUY-WGUT-9AX2P

Örök pisztolylőszér

14WK-X9C7-A4UVD

1507-YJXC-GGU6M

Örök energiatöltés

69KY-DTYW-C11E4

P3P0-7ASA-NKTP5

Örök Save-lemezszék

3FU3-Z2XK-MYMMN

05F0-882P-10XRE

Conflict-Vietnam

Master kód
475K-1Z2W-K9R01
ZVFN-G7HT-R08C5

Örök Skill pontok

NE HASZNÁLD AZ AUTO ASSIGN

OPCIONAL

8WU0-9PZ4-H2398

9K9W-8U1K-B2H60

Örök lőszér

DJEF-NCYM-R33ZH

W118-97H5-7KYX3

Allandó orvosi felszerelés

T5D5-71MM-H9HHT

A1TW-AKKB-AJAPP

Örök gránát

EHT7-MY9Z-G8PWP

E2AD-REFP-BV7BJ

A kiválasztott karakternek teljes életérő

DE6V-1D31-VG87H

XA69-GAZK-PA3HM

35GW-97WC-KDMCC

Shellshock: Nam'67

Master kód
JPKC-U34M-7F8C8
0168-BAXY-WGCG9

Fix a 3.14-nél alacsonyabb verziószámú AR MAX kártyához (Az érintettek ezt "csajjaj hozzá" a Master kódhoz)

TV1W-46DE-1TUZT

8W0Z-FXFE-0UDDC

53FK-1A0B-U6N7V

N1YV-VMFN-13HPE

UOQM-K071-10529

369C-P8KQ-HZ7CQ

Örök lőszér

HM21-W8YC-2EFVG

WTVC-9X6D-SHYCM

Nem kell tarat cserélni

FD20-MX6C-61E2V

96KN-D56V-JGFUW

Örök gránátok

97KC-KY6G-HFRZV

VDDT-86ND-C6C80

Örök stamina

EWU8-3TKJ-Z5UYX

60C8-Q1T6-VM2EJ

Silent Hill 4:The Room

Master kód

VDVN-9Y83-808KK

OC2E-UWJZ-8AHZ8

Örök életérő

DBXZ-7BY7-OJMMV

68Y6-74P7-U081B

PENF-JTDB-ADOBQ

Örök életérő

Y5U5-JE1G-PE9J9

Örök lőszér

2G1A-BKJE-Q8HWC

Z3AV-KVND-53FBU

Mindig egy mentés van elszámozva

KE68-P68N-G67KK

GY3R-J5MM-XDQWT

Az intro mozi kiserleser...

8P46-YXDA-AH06A

--- az 1-es befejezésre

5MAP-XOPZ-K374E

J5ZC-TD95-XYE7U

--- a 2-es befejezésre

QEVE-0D67-FF10J

XZD2-86JW-B5M1U

--- a 3-as befejezésre

XO0D-RV4Z-PRD93

RCAD-YY4Y-85SEY

--- a 4-es befejezésre

59KP-03N3-6KGR7

POPM-AH50-NV4YC

DRIV3R

Master kód

FA81-DE25-NTG8T

18C4-707U-RU3YU

UJUF-8P8B-8WYFU

CYUE-C6MF-4H3F3

164E-AK7C-D4G9W

A összes kitérés és videó

2203-00XR-HW7E2

114F-HWR9-T502W

A beépített cheatok megnyitva

6PFB-W9Z5-Z52BU

B1V9-62WM-6GKVK

WVRT-0PZE-44X4V

Örök lőszér

XV7M-TVY1-TRWC8

FPJD-RN66-06AP3

Örök életérő

FBCJ-AVZ1-94Y26

AF0R-GN6J-70PDM

ADUY-WC03-H7909

TMSD-167Z-QVYJ8

Nem sérülnek a kocsi

YNDK-P1F6-40BR8

ZF1Y-CP2R-N1DJG

Nincs körözési szint

R3BD-JPRX-JM8HG

CO48-K9GA-66BJA

B3KF-VW8R-4ZBRD

Istanbul megnyitva

07FX-AR15-KDWGR

FM28-6H2U-RC63J

60 HERTZ A KÓDOL KIAKADHATNAK

A VIDEOBEJÁTSZÁSOK!

4PKA-C5WU-12JUJ

POJF-764K-QEJVVH

Hold-béli gravitáció

181F-HLJH-GU0XT

FZMW-04R9-RSP5A

PEWK-K7UJ-EFKFG

949H-XRQ3-XJ3JC

FLUE-BDRF-61UTY

Sérthetlenség-zuhánokra

7HTC-9X6D-5HYCM

MGJD-M3MH-7JM6T

Ezzel a kóddal bárminek is ütökzöd, annak a tetején fogjuk találni magunkat.

UAUV-U59F-WZYP0

80TZ-XM1R-X56C5

Nem lehet küldetést rotálni

KYHW-GTQJ-ZDFWZ

OWOR-DHXT-JYQTC

Athens 2004

Master kód

EBT0-17V8-TNB3Z

OC2E-UWJZ-8AHZ8

Regnetep hajnöki pont a P1-nel

4J5P-HBRU-WGVD7

D5DD-M5M0-HMJSJ

Könyvi újság, csak lélegezni kell

J306-GN4E-VDT1E

YR36-BDC5-FA1MK

Könyvi súlyemelés

Z2VW-4GPN-XMKGT

4UB0-CP4F-78U13

KWVH-T5TM-T6VQ2

Catwoman

Master kód

95M0-8014-ZPB5N

Y0DV-Z3VY-YXTXM

Kilógyhataló életérő

KK3D-0AVN-329EJ

UP2R-CVNE-F06AU

Regnetep pont

N04A-VY0W-16FSF

KP22-8HEJ-DZ2C2

9999 gyémánt

9Y33-D00D-CWTWQ

TKZX-WY50-MYJ1Y

Egy csomó megnyitott cucc

FX89-EPCX-PRFYF

GGWN-WEVG-VWA2E

337E-1010-K0FCQ

KA7V-0DCP-N1U0R

8R4D-726G-1WUGB

V115-4HRV-25T5H

AV0P-M7XZ-90G2K

ZML4-C78K-Y8Y8Y

RRB8-0941-8XCVF

Conan

Master kód

AQAP-KN7N-MFT0F

DJY3-63RD-K0JKR

Örök életérő

GTUB-TVY1-TRWC8

OC47-AZXT-DMXKF

AT1D-HV6K-XH2Z3

###