

Dead Space - 1. oldal
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu



VÉGIGJÁTSZÁS

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3.
<i>Játékmenet</i>	3.
<i>Mentés</i>	3.
<i>Felszerelések</i>	3.
<i>Fegyverek</i>	4.
<i>Vásárlás</i>	5.
<i>Fejlesztés</i>	5.
<i>Taktika</i>	5.
<i>Minimális rendszerkövetelmény</i>	6.
<i>Irányítás</i>	7.
Végigjátszás	8.
<i>1. fejezet – Új érkezők</i>	8.
<i>2. fejezet – Intenzív osztály</i>	9.
<i>3. fejezet – A dolgok rendje</i>	12.
<i>4. fejezet – Közelgő pusztítás</i>	14.
<i>5. fejezet – Halálos elszántság</i>	15.
<i>6. fejezet – Környezeti veszély</i>	16.
<i>7. fejezet – Irány az üresség</i>	17.
<i>8. fejezet – Keresés és megmentés</i>	17.
<i>9. fejezet – Holtan érkezett</i>	18.
<i>10. fejezet – Végítélet</i>	19.
<i>11. fejezet – Alternatív megoldások</i>	20.
<i>12. fejezet – Holt úr</i>	21.

Bevezetés

Játékmenet

A Dead Space játékmenete eléggé lineáris. Feladatunk jobbára kimerül abban, hogy egyik pontból eljutunk a másikba, út közben nekromorfok százait feldarabolva. A történet 12 fejezetből áll, minden fejezet egy újabb helyszínt takar. A játék során többnyire egyértelmű lesz a haladás iránya, de azért akadhatnak kérdéses részek, leírásunkban törekszünk ezeket jól körülírni.

Mentés

Utunk során találkozhatunk Mentési terminálokkal, ezeket kell használni, ha el szeretnénk menteni a játék állását. Van automatikus mentés is, viszont ez csak akkor használható, mikor meghalunk, ilyenkor a legutolsó automatikusan elmentett állás töltődik vissza. A főmenüből csak a Mentési terminálnál elmentett játék tölthető vissza, tehát, mielőtt kilépünk a játékból, mindenképp mentsünk egy terminálnál.

Felszerelések

Első és egyik legfontosabb felszerelés a *védőruhánk* (EIK). Szokásos HUD hiányában a kellő információkat, mint pl. a térkép, vagy a kelléktár ez vetíti ki elénk, amikor csak szükség van rá. Továbbá ez jelzi az életerőnket, ezt a hátunkon lévő zöld csík jelzo, valamint a sztázis szintjét is, mely a kis zöld félkör az életcsík mellett.

Kelléktárunkban tárolhatunk *orvosi csomagokat*, *sztázistöltő csomagokat*, *lőszert*, stb. Ezeket többnyire vagy egy leterített zombi ejt el nekünk, vagy ládákból, szekrényekben találhatunk rájuk. Érdeemes mindig jól szétnézni.

A *helymeghatározó rendszer* nagy segítségünkre lehet, ha eltévedünk. Gombnyomásra megmutatja a helyes irányt az aktuális feladat elvégzéséhez, melyet a térképen tudunk kiválasztani.

A *sztázist* használva lelassíthatunk tárgyakat, amely sokszor megkönnyíti dolgunkat, vagy elengedhetetlen feladatunk elvégzéséhez. Ellenfeleink lelassítására is remekül használható.

A *kinézis* segítségével mozgathatunk tárgyakat. Ezt, hasonlóan a sztázishoz, szintén használhatjuk ellenfelek ellen, olykor ugyancsak nélkülözhetetlen a továbbjutáshoz.

Fegyverek

Plazmavágó - az első fegyver, amit a játék során megkapunk, gyakorlatilag ezzel az eggyel gond nélkül végig lehet vinni a játékot. A másodlagos tüzelési móddal váltogathatunk vízszintes és függőleges üzemmódok között.

Ívfegyver – működési elve a plazmavágóéhoz hasonló, egy nagy erejű, széles lövedéket lő ki, mellyel könnyedén kettészédhetjük a zombikat. Másodlagos funkciója robbanótöltetet lő ki, mely különösen hatékony a falon lévő, mozgásképtelen, vagy a sztázissal lelassított monsztrák ellen.

Lángszóró – sebzése nem túl nagy, ezért a legtöbb szörny ellen szinte teljesen használhatatlan. Az apró termetű, nagy számban támadó kis nekromorfok ellen viszont remekül használható. Másodlagos funkciója egy több löszert fölemésztő lángcsóvát lő ki.

Belező – kétségkívül a legszebb nevű fegyver a játékban, ennél már csak hatékonysága tetszetősebb. Egy körfűrészre emlékeztető pengét forgat előttünk kinézis segítségével. Könnyedén megcsonkíthatunk vele egy lövéssel akár több nekromorfot is. Másodlagos tüzeléssel egy pengét lő ki.

Hullámfegyver – kis hatótávolságú kinetikus fegyver. Sebzése alacsony, viszont a legtöbb nekromorfot rendesen hanyatt tudja lökni. Másodlagos üzemmódban gránátvetőként üzemel.

Energianyaláb – sebzése hatalmas, a legtöbb nekromorfot egy lövéssel megöli, viszont hátránya, hogy minden lövés előtt nyomva kell tartani a tüzgombot 1-2 másodpercig, míg „beizzik”. Másodlagos tüzelésnél Isaac a fölbe lő egyet, ami területi sebzést okoz.

Impulzus karabély – egyszerű automata gépfegyver. Sebzése nem túl nagy, viszont a tüzgyorsasága miatt hatékony. Másodlagos üzemmódban 360°-ban kezdi köpni a löszert.



Vásárlás

Barangolásunk során találkozhatunk boltokkal, ahol eladhatjuk felesleges cuccainkat, és az így összegyűjtött pénzből egyéb hasznos dolgot vásárolhatunk. Élettöltő csomagok, fegyverek, lőszer, energiagóc, stb. A boltok rendelkeznek széf funkcióval is, itt tárolhatjuk el a kelléktárban már el nem férő cuccainkat.

Fejlesztés

A munkapadoknál felhasználhatjuk rendelkezésre álló energiagócainkat, ezzel növelhetjük a felszerelésünk hatékonyságát. Amint belépünk a munkapadra, kiválaszthatjuk, hogy melyik darabot akarjuk fejleszteni.



Az elektromos gócpontokat kell kiegészíteni energiagócokkal, aktiváljuk, egyes gócpontok különböző attribútumokat fejlesztenek (sebzés, gyorsaság, stb.), viszont akadnak, olyan pontok is, melyek nem adnak semmilyen bónuszt, viszont a fejlesztés továbbhaladásához ki kell egészíteni.

Taktika

Ha megtámad valami szörnyiség út közben, a legnagyobb hatékonysággal úgy takaríthatjuk el utunkból, ha annak végtagjaira célzunk. Ezzel a módszerrel könnyedén megszabadíthatjuk az adott testrésztől kedves ellenfelünket, aki ettől lelassul, majd jobb létre szenderül. Ez lőszer-takarékossági szempontból is előnyös megoldás. Abban ne is reménykedjünk, hogy egy jól irányzott fejlövessel megszabadulunk tőlük. Ha mégis ellövéldöztünk mindent, akkor utolsó mentsvárnak még mindig ott van hősünk izomereje, Isaac képes fegyverével parasztlengőt leadni, vagy a földön kúszó ellenfelet lábbal eltiporni. Ám ezek a még jó bőrben lévő egyedeket nem igazán hatják meg, szóval, ha egy mód van rá, inkább fegyvereinkkel operáljunk. A ládákat viszont rúgással érdemes felnyitni, ugyanis szintén lőszert spórolunk meg ezzel, valamint elvéve akadhat nem várt meglepetés is egy-egy ládában.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Minimális rendszerkövetelmény

WINDOWS XP (SP2) vagy Vista esetén:

- * 2,8 GHz processzor
- * 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista)
- * NVIDIA GeForce 6800 vagy jobb (a 7300, 7600 GS és 8500 típusok nem felelnek meg a rendszerkövetelményeknek)
- * ATI X1600 XT vagy jobb (az X1300, X1300 Pro és HD2400 típusok nem felelnek meg a rendszerkövetelményeknek)
- * 256 MB-os videokártya és Shader Model 3.0 szükséges
- * A DirectX 9.0c legfrissebb verziója
- * Legalább 7,5 GB merevlemez-terület a telepítés számára, további terület a mentett játékoknak.

Irányítás

PC

Mozgás előre	W
Mozgás visszafelé	S
Mozgás balra	A
Mozgás jobbra	D
EIK	TAB
Aktiválás	E
Sprint	Shift
Ütés	Bal egérgomb
Taposás	Space
Fegyverhely fel	1
Fegyverhely le	2
Fegyverhely balra	3
Fegyverhely jobbra	4
Útjelzők	B, CTRL
Gyors életerő-csomag	Q
Térkép gyorsbillentyű	M
Kelléktár gyorsbillentyű	I
Küldetések gyorsbillentyű	J
Napló-adatbázis gyorsbillentyű	L
Mégse (naplók/menük)	F
Szünet menü	PAUSE, ESC

Dead Space - 7. oldal
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Games

theSOURCE
www.thesource.hu

PS3

Bal analóg	Mozgás
Jobb analóg	Nézelődés
X	Aktiválás, Újratöltés (célzás közben)
O	Kinézis (célzás közben)
Négyzet	Gyors életerő-csomag, Sztázis (célzás közben)
Háromszög	Kelléktár, Ugrás (null-gravitációban, célzás közben)
L1	Célzás
L2	Sprint
R1	Ütés, Tűz (célzás közben)
R2	Taposás, Másodlagos tűz (célzás közben)
R3	Útjelzők
D-Pad	Fegyverválasztás
Select	EIK
Pause	Főmenü

Xbox 360

Bal analóg	Mozgás
Jobb analóg	Nézelődés
A	Aktiválás, Újratöltés (célzás közben)
B	Kinézis (célzás közben)
X	Gyors életerő-csomag, Sztázis (célzás közben)
Y	EIK, Ugrás (null-gravitációban, célzás közben)
LB	Sprint
RB	Taposás, Másodlagos tűz (célzás közben)
L	Célzás
R	Ütés, Tűz (célzás közben)

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Végigjátszás

1. fejezet – Új érkezők

Megszakadt minden rádiókapcsolat a létező legnagyobb bolygótörő hajóval, az USG Ishimurával. Itt jövünk mi a képbe, ugyanis főhősünket és néhány kollégáját küldik a hiba elhárítására. A USG Kellion fedélzetén ülünk, közeledve az Ishimura felé, mikor végre megpillantjuk a valóban méretes jószágot. Nem sikerül kapcsolatot létesíteni velük, csak gyanús hangok szűrődnek át a rádión. Biztosan csak a meghibásodott antenna az oka... Elkövetkezik a dokkolás pillanata, mikor is egy kis hiba csúszik a dologba. Érkezésünk nem volt szokványosnak mondható, de mindenki egyben van. Kiszállás. Isten hozott a USG Ishimurán! Végre megkapjuk az irányítást, indulhatunk is a többiek után. Be a nagykapun, majd egy kis diskurzus után a jobb oldalon található helyiségben a hologramot használva betöltjük a kárjelentést. Az pedig nem tartogat semmi jót a számunkra. Hoppá! Mi történt? Te jó ég! Futás jobbra be az ajtón, a folyosón végig, be a liftbe. Ne nézz hátra! Egy nekromorf üldöz végig a liftig, de nem probléma, a hatalmas erejű liftajtó lerendezi a dolgot. Liftből kiszállva egy szobába jutunk, ahol szusszanhatunk egy kicsit, majd felvehetjük első, és egyben leghatékonyabb fegyverünket, a plazmavágót. Van még néhány láda is a környéken. Miután felpakoltunk, irány tovább az ajtó felé. Az ajtó melletti áramkörbe beleeresztünk egyet, és máris nyitva. A gyanús hangok azt sejtetik velünk, hogy szép dolgok várnak ránk a túloldalon. Szépen lekapkodjuk a monszta részeit, ahogyan azt kell. Továbbhaladva beérünk egy terembe, túloldalon társainkkal, akik elmondják, hogy mi a dörgés. Menthetünk is egyet a falon lévő mentési terminálnál. Tovább indulunk. Elmehetünk balra, ahol egy földön fekvő zombi próbál kicselezni minket, de mi egyből rájövünk, hogy ez csapda, és még a földön szétkapjuk. Jutalmunk néhány földön fekvő cucc és egy audiójegyzet egy jótanáccsal, amit a bevezetőben már taglaltunk. Most vissza a másik irányba, be az ajtón, megkapjuk a sztázismodult, amit egyből használnunk is kell. Célzás az ajtóra, sztázist rá, be is mehetünk. A folyosóról az egyetlen nyitott ajtón keresztül a metrójavító terembe érkezünk. A két kart rá kell állítani a metróra. Az elsővel semmi gond, megfelelően működik. A másodikra viszont nyomnunk kell egy sztázist, és mikor mindkét kar a megfelelő helyen van, fel középre, és a középső panelt használjuk, minek hatására lekapjuk a sérült metró az útból.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Feladat teljesítve, induljunk vissza, amerről jöttünk, igény szerint mentés. Ajtóra ismét sztázis, majd akad egy kis társaságunk. Srácokat lerendeztük, indulhatunk vissza a trükkös zombi irányába. Ezúttal nyitva van a lift ajtaja. Megérkeztünk a szervízrészlegbe. Itt óvatosan közlekedjünk, a hely hemzseg a monsztráktól. Jobb oldalon egy újabb liftet vehetünk szemügyre, elverekedjük magunkat odáig, majd felmegyünk. Vigyázat! Trükkös zombi a földön! A folyosó végén megtaláljuk a keresett tárgyat. Lemegyünk a lifttel, az ajtónak szegezzük a plazmavágót, ugyanis lent vár a fogadóbizottság. Kiszállás után jobbra indulunk. Két lehetőség van: fel vagy le. Lent cuccokat találunk, fent pedig be tudunk menni az első ránézésre megtévesztő, piros színű ajtón. A szobában van néhány cucc, köztük egy energiagóc is, amit rögtön fel is használhatunk a munkapadnál. Kifelé jövet felvesszük az adatkártyát. Vissza a liftbe, amivel feljöttünk. Ezután visszajutunk oda, ahol eligazítottak a kollégák. Adatkártyát berakjuk a terem végén a gépbe, majd a terem közepén lévő panelt használjuk. Többiek elindulnak a metróval, mi pedig elindulunk vissza a kikötőbe a USG Kellionhoz, éppen arra, amerről jöttünk. Az űrsiklón betöltjük a kárjelentést, mire a hajó felrobban, gyorsan futás kifelé, a robbanás miatt hasra esünk. Hahó! Isaac! Fel kéne kelni, jönnek a monsztrák! Isaac összeszedi magát, utána lerendezzük a nekromorfokat. Úgy néz ki, nem fogunk egyhamar hazajutni. Ismét 180°-os fordulat, a nagykapu után ezúttal balra fordulunk. Le a lifttel, megérkeztünk a metrómegállóba, ahol találunk egy boltot is. Ha van rá keret, érdemes energiagócokat vásárolni. Ezeket rögtön be is tudjuk építeni a túloldalon lévő munkapadnál. Miután mindent lerendeztünk, irány a metró. Következő állomás: Intenzív osztály.

2. fejezet – Intenzív osztály

Megérkeztünk az intenzív osztályra. Micsoda idilli pillanat. A furcsán viselkedő doktornő, miután rejtélyes okokból kifolyólag meghal, hátra hagyja nekünk a kinézismodult. Ezzel gyorsan el is pakolhatjuk az utunkban lévő dobozokat. Tovább a folyosón, majd a teremben társunk eligazít bennünket. Útelágazáshoz érkeztünk. Mielőtt továbbhaladnánk az eltorlaszolt ajtó felé, két lehetőségünk van. Vagy a termitet keressük meg először, vagy a sokkolótappancsot.



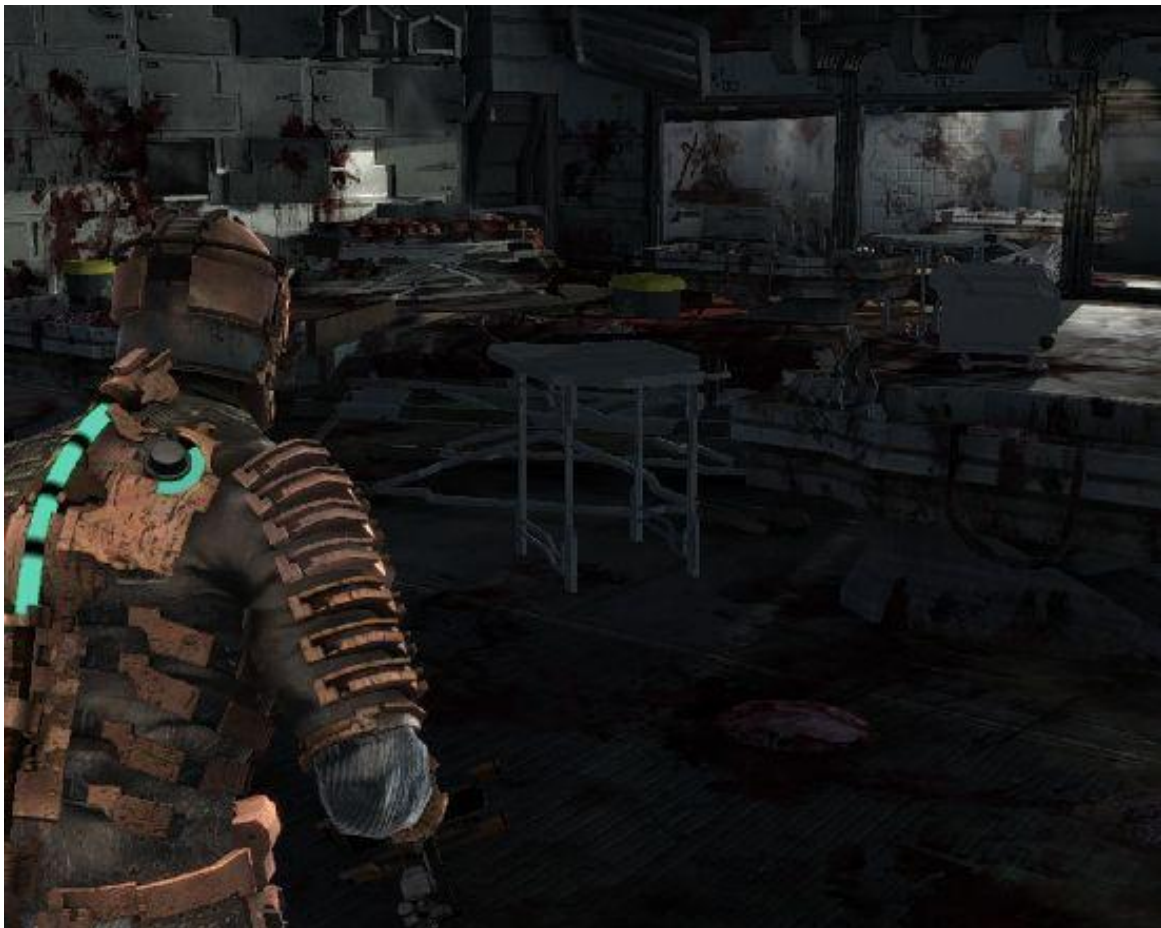
További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Induljunk a termit felé, amely a távolabbi ajtó irányában van. Elérkezünk a laborba. Valami hiba csúszik a rendszerbe, és mi más lenne a logikus lépés ilyenkor, minthogy lekapcsoljuk a világítást. Minden irányból nekromorfok támadnak ránk azon nyomban, maradjunk távol a szellőzőnyílásoktól. Amíg a piros fény villog, addig bizony nem vagyunk egyedül. Menjünk le a túloldali lifttel, majd intézzük el a többi ocsmányságot. Amint az összessel végeztünk, visszajön a világítás. A lifttől közvetlenül jobbra lévő ajtó lesz a helyes út, előtte azonban érdemes szétnézni a szobákban. Ha mindent összeszedtünk, indulhatunk is tovább. Mi a... ?! Egy csecsemő! Bizony, a nekromorfok őket sem kímélték. Legjobb taktika ellenük, ha lelövöldözzük a csápjaikat. Ha háromból kettőt lekapunk az már elég nekik. Egy út vezet fel a szobáig, ahol megtaláljuk a termitet, valamint egy energiagócot a falon. Termittel a kelléktárunkban elindulhatunk megszerezni a sokkolótappancsot, értelemszerűen a másik ajtó irányába. Tovább a folyosón. A furcsa figura után egy terembe érkezünk, ahol kinézissel el kell húzni a nagy hordót, hogy tovább tudjunk menni, majd szintén a kinézist használva a földön lévő energiaegységet be kell tenni a helyére, ami a falon található. Miután felmentünk, az előbb megmozgatott hordóval úgy kell ügyeskednünk, hogy tovább tudjuk menni a következő ajtóig, itt találunk egy mentési terminált is. Kierünk a légüres térbe. Itt elkezd visszszámolni az oxigénmérő Isaac hátán, mielőtt el nem éri a nullát át kell érnünk a túloldalra, ahol pedig nullgravitációs terem vár minket. Le kell kapcsolni a gravitációt, hogy át tudjunk ugrani a szemben lévő ajtóhoz. Hasonlóan az előbbihez, itt is a kinézissel kell betenni az energiaegységet a falba, hogy kinyíljon az ajtó, ahol megtaláljuk a sokkolótappancsot. Ezután vissza, amerről jöttünk, kinézissel ügyeskedve egészen a liftig. A szemben lévő csatornában időben észrevesszük a mocorgó nekromorfot, így nem hozza ránk a frászt, mikor kiugrik. Le a lifttel, majd balra találunk egy szobát, benne energiagóccal és egy szellőzőnyílással, amire nagyon figyelünk. Vissza a fejét falba verő férfi irányába. Hoppá! Mik ezek a kis ocsmányságok?! Annyi biztos, hogy sok van belőlük, és nem igazán szabad hagyni, hogy ránk ugorjanak. Legjobb ellenük a lángszóró, ha nincs olyanunk, akkor nem maradt más, minthogy széttapossuk, szétlőjük őket egyesével. Itt azonban kihasználható egy aprócska bug. Ha nem restellünk használni, akkor fussunk vissza az ajtó irányába, amerről jöttünk, és álljunk meg 1-2 m-rel mögötte. Így nem záródik be, a kis vackok pedig nem tudnak átjönni, csak szerencsétlenkednek alatta. Ezt sehol máshol nem tudjuk kihasználni, csak ennél az egyetlen egy ajtónál.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Visszaérkeztünk az útelágazáshoz. Amint kirobbantottuk a torlaszt, indulhatunk tovább. Egy furcsa lyuk van a falon. Mi lehet ez? Furcsa... Nincs mit tenni, induljunk tovább. Elérkeztünk egy teremhez, ahol pár babanekromorf köszönt minket. Baloldalra van egy kapu, melyet ugyancsak az energiaegységgel nyithatunk ki. A kapu mögött roppant bizarr hely vár minket. Jobbra található egy ajtó, melynél ki van írva, hogy „Energiazárolás bekapcsolva”. Ha ide behelyezünk egy energiagócot, az ajtó megnyílik előttünk. Érdekes mindig magunknál tartani egy energiagócot az ilyen ajtókhöz, ugyanis ezek sok hasznos cuccot rejthetnek. Itt konkrétan tervrajzot találhatunk az ívfegyver lőszeréhez, amit ezentúl elérhetünk a boltban. Haladjunk tovább, tűnjünk erről a szörnyű helyről. A következő helységben ismét furcsa dolgoknak lehetünk szemtanúi. Amint feldolgoztuk, haladjunk is tovább. Egy folyosón keresztül újabb lifthez érünk. Menjünk le vele. Újabb barátságos helyre érkezünk. Itt találjuk meg a kapitány cuccát. Közben valami denevérszerű nekromorf megzombítja az asztalon fekvő hullát. Lehet a szörnyűségeket még fokozni? Minél hamarabb megszabadulunk a denevértől, annál kevesebb zombival lesz dolgunk. Szedjük föl mindent, az üveg mögött egy energiagóc is lapul.



A változatosság kedvéért újabb liftezés következik, és egy ismerős helyre érkezünk. Innen már csak a jól ismert úton kell visszamenni a metrómegállóba. A társunk bejelenti, hogy becsalt egy nekromorfot az egyik mentőkabinba. Gratulálunk neki... Valamint azt is közli, hogy nem betegség, hanem egy idegen létforma intézte el a hajó legénységét. Micsoda felismerés! Na, nyomás vissza a metróhoz, és húzzunk el erről a borzalmas helyről.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

3. fejezet – A dolgok rendje

Újabb helyszínre értünk. Nincs itt semmi érdekes, induljunk hát tovább az egyetlen lehetséges úton. A vezérlőbe érkezünk, ahol egy hulla lazul középen a székbén.



Ajánlatos megszabadítani testrészeitől, gondolom, az előbbi történések után már sejtitek, hogy miért. Ismét két feladat közül választhatunk. Vagy az üzemanyag-ellátást javítjuk meg először, vagy a centrifugát. Menjünk először az üzemanyagtartályokhoz, ami a bal oldali ajtó irányában található. Az ajtó után elindulunk lefelé, majd elintézzük a földön heverő nekrozombit. Mögötte találunk egy munkapadot. Továbbhaladva ismét választanunk kell, merre akarunk továbbmenni: az északi, avagy a déli üzemanyagtartályhoz inkább. Először menjünk a déli üzemanyagtartályokhoz. Ehhez a gondolat kinézissel magunkhoz kell húzni. Beszállás, indulhat a menet.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Nem meglepetés, hogy a túloldalon jó pár zombi vár ránk. Miután lezúztuk őket, indulhatunk felfelé. A kis helységben találhatunk energiagócot. Még egy szinttel fel, majd egy nekromorf ugrik be előttünk a csatornába. Kíváncsi vagyok, mikor találkozunk vele újra... Utunk egy nagy kapcsolóhoz vezet, amit kinézissel kell aktiválni. Ha ez megvolt, irány vissza a gondola, majd vissza a túloldalra. Amíg figyelünk előre, egy gyorsmozgású zombi szalad el előttünk. Őt kell követni egy kicsit, míg bele nem botlunk a másik kapcsolóba. A módszer ugyan az. Hammond nem tudja, mit csináltunk, de működik. Pedig, ha tudná... Utunk éppen a hátunk mögött folytatódik, vissza az irányítóterembe. Ahogy sejteni lehetett, már ott ólálkodik a denevérszerű lény. Miután eltettük az útból, egy lift vezet az irányítóteremből a centrifuga irányába. A fertőtlenítő szobában találjuk magunkat. Egyértelmű, hogy mi fog történni, mikor beindítjuk a folyamatot. Lélegezzünk mélyeket, majd ha készen állunk, indulhat a móka. A szoba után egy félkör alakú folyosóhoz érkezünk. A centrifugához jobbra kell fordulni, viszont balra, a folyosó végén gazdagabbak lehetünk egy energiagóccal. Útban a feladatunk felé ismét lyukakat láthatunk a falon. Furcsa... Nincs mit tenni, menjünk tovább, míg meg nem érkezünk a centrifugához. Itt, miután újabb nekromorf arcokat zúztunk be, találunk lent két pörgő akármit. A forgó részeket sztázissal kell lelassítani, majd kinézissel középre be kell húzni. Amint ez megvan, menjünk föl a kapcsolóhoz, és indítsuk be a centrifugát, mire az értelemszerűen elkezd körbe-körbe forogni, visszaállítva ezzel a gravitációt, viszont légüres térbe kerülünk. Menjünk le a hátunk mögött található lifttel az alsó szintre. Egyből felfedezzük, hogy a centrifugával való találkozás nem egészséges dolog, tehát, mikor elhalad, egyből, sőt azonnal kezdjük el jobbra futni. Közben figyeljünk az oxigénre is.

A kis beugró helyiségekben monsztrák próbálják megkeseríteni az életünket. Még véletlenül se álljunk meg velük foglalkozni, ráérünk majd, ha befutottunk a centrifuga elöl. Elérünk egy újabb lifthez, amivel visszamehetünk arra, ahonnan jöttünk. Lépünk ki a légüres térből. Pár lépés és... semmi pánik! Könnyedén kiszabadíthatjuk magunkat ennek a nagy valaminek a karmai közül, ha a sárgás bogyót megszórjuk lőszerrel. Végre kiderült a furcsa lyukak funkciója. Bár ne derült volna... Ha megnyugodtunk, irány vissza a fertőtlenítő szobán keresztül, fel a lifttel a vezérlőterembe, ahol immár harmadszorra fordulunk meg. Innen a hajtómű felé kell venni az irányt, mely a nagy kerek ajtó felé van. A nullgravitációs térben át kell ugrálni a következő kapuig, majd, miután elhagytuk az igen zajos folyosót, egy elég ocsmány helyre érkezünk. Mindenütt valami undorító trutyi lóg. Nem kell vele foglalkozni. Nézzünk szét először a szobákban, szedjük fel a cuccokat. Az egyik szobában van egy energiagóc is. Ha megvagyunk, menjünk le a lifttel. A legelső szinten találunk egy energiagóccal nyitható ajtót, amely mögött jó néhány lőszer el van rejtve. A rángatózó ajtót a megszokott módon sztázis segítségével lelassítjuk, majd mehetünk egyenesen tovább, amíg el nem jutunk a hajtóműterembe. Itt egy újfajta, nagy dagadt nekromorffal találkozunk, mely sok apróbb egyedet hordoz magában. Legjobb taktika ellene, ha lekapkodjuk a karmait, így nem tudja kiszakítani saját belsejét, hogy kiszabaduljanak a kicsik. Ha kipucooltuk a termet, indítsuk be a hajtóművet. Meg sem lepődünk azon, hogy egy rakás monsztra támad meg ezután. Ha letepertük őket most már ténylegesen beizzíthatjuk a hajtóműveket. A művelet után nem árt minél előbb elhagyni a termet. Máris jön a következő feladat. Induljunk hát tovább, a hajtóműterem kapujával éppen szemben lévő másik kapu irányába, így gyorsan visszaérünk a vezérlőteremhez. Irány vissza a metró, majd jöhet is a következő helyszín.

4. fejezet – Közelgő pusztítás

A metrómegállóból utunk egyenesen a parancsnoki hídra vezet. A Hatalmas terem túlsó oldalán találunk egy liftet, ami levezet minket Hammond pozíciójához. Rövid diskurzus után indulhatunk is vissza a teremhez. Valami nagyon be akar jönni azon az ajtón, és úgy néz ki, ez sikerül is neki. Szóval ez volt az a hatalmas dög, amiről Hammond beszélt? Nyugalom, csak semmi pánik. Mivel szemből elég erősen páncélozott a kicsike, ezért próbáljunk meg a háta mögé kerülni. Néhány sztázist rányomunk, no meg temérdek löszert a hátába, és mehetünk is tovább. A nagy dög megnyitotta nekünk az utat. Itt bekapcsoljuk a lifteket, majd visszamegyünk.

Feladatunk, hogy rendbe rakjuk a hajó védelmi rendszerét az aszteroidákkal szemben. Ehhez három helyre kell elmennünk, a sorrend ismét tetszőleges. Menjünk először a hozzánk legközelebb lévő lifttel a legalsó szintre. A csaj figyelmeztet minket, hogy megsérült a padlózat, és nincs rendben a gravitáció. Érdemes távol maradni az ilyen repedésektől, ha nem akarunk a plafonon kikötni, mint ahogy az első monszta, aki ránk támad. Ismét egy hatalmas nagy nekromorf fog nekünk rontani, az előbb leírt módszerrel takarítsuk el az útból. A terem végén látunk néhány kábelt, melyek ide-oda csapkodnak a bennük futkározó feszültség hatására. Erre is sztázist kell használnunk, menjünk a kábelek mögötti kapcsolóhoz, és meg is volnánk. Irány vissza a lifthez, majd fel.

A következő két helyszínre a másik lifttel lehet eljutni. Választanunk kell, melyik szintre akarunk menni. Jelenleg a 2. szinten vagyunk, menjünk az első szintre. Nem lesz nehéz a dolgunk, leverjük az összes monszta a teremben, miközben ugyancsak vigyázunk, nehogy a plafonon végezzük, majd megnyomjuk a gombot a terem végén. Ezután jön egy hullafeltámasztós nekromorf, szóval nem árt még előtte szétkapni a hullákat. Ismét vissza a lifthez, majd fel a 3. szintre.

1-2 nekromorf lezúzása után elérkezünk az utolsó kapcsolóhoz. Az ADS automatikus célzórendszere nem működik, szóval nekünk kell lövöldözni, amíg Hammond helyreállítja a dolgokat. Menjünk a külső átjárókon át az ágyúhoz. Mikor kiérünk az ürbe, úgy kell végigmennünk, hogy közben aszteroidák fogják megnehezíteni a dolgunkat. Mikor ezek nekicsapódnak a hajónak, legyünk mindig fedezékben egy doboz mögött. Ha átértünk szálljunk be az ágyúba. Dolgunk egyértelmű, le kell lövöldöznünk a köveket. Az ágyú két bal- és jobb oldali lövegével külön-külön tüzelhetünk. Vigyázzunk, ne melegedjen túl, mert akkor várakoznunk kell, amíg lehűl, felesleges időnk pedig nem sok van. Ne engedjük túl sok aszteroidát a falnak csapódnia, ha az integritás szintje eléri a nullát, végünk. Egy idő után sikerül a haverunknak megjavítani az automatikus célzást, mi pedig indulhatunk vissza. A visszaúton már nem fognak kövek hullani a nyakunkba.

Irány a 2. szint, majd a metrómegálló.

5. fejezet - Halálos elszántság

Újra az orvosi részlegben akadt egy kis dolgunk. Ki kell deríteni, mi szennyezi a levegőt. Induljunk hát az egyetlen lehetséges irányba. Jól ismert helyszín, de újfajta, falon lógó monsztra. Úgy tudjuk könnyedén elhallgattatni, ha lekapkodjuk az összes csápját. Ne közelítsük meg, ugyanis egy laza mozdulattal lekapja a fejünket.



Ha elintéztük, indulhatunk fel a liften. A nagy hordónál ezúttal nem kinézis, hanem sztázis kell a továbbjutáshoz. Ha átértünk, menjünk le a lifttel és odaérünk a laborba, ahol kikeverhetjük a mérget, amiről a csaj beszélt. Az örült doki megpróbálja elmagyarázni a frankót, de nem értünk vele egyet, ezért ránk ereszti a gorilláját, hátha ő meg tud győzni minket. Be vagyunk zárva azzal a nagy döggel egy 5x5-ös szobába, nincs mit tenni, kezdjük el szétkapni. Aztán rájövünk, hogy a srácot kemény fából faragták, nem adja fel egykönnyen. Szedjük hát le a lábait, nyomjunk bele egy sztázist, és futás. Irány vissza, amerről jöttünk. Annak a kapunak az irányába kell továbbhaladnunk, melynél a blokádot robbantottuk fel korábban. Ismét egy remek pillanat a doki társaságában. Miután elmondta a mondókáját, irány a balra lévő terem. Újra ránk támad a gorilla, nem tehetünk mást, minthogy lelassítjuk. Kapjuk le a lábait, majd sztázis rá. Így elég időnk van arra, hogy kipucoljuk a termet a többi nekromorfától. Ha ezzel megvagyunk, irány a következő kapu, majd az emlékezetes véres folyosó. Továbbhaladunk arra, ahol korábban az egyik doki egy bárddal nyesegette alanya belsősegeit, majd magával is végzett. Emlékezetes pillanat... Elérkezünk az örült doki szobájába. Gyönyörű egy hely, mondhatom... Itt is használjuk a keverőt, aztán irány vissza a folyosóra, mikor is arra leszünk figyelmesek, hogy mindenhol eltűnik a levegő. A lehető leghamarabb vissza kell érnünk oda, ahol az eltorlaszolt ajtót robbantottuk be korábban. Az oxigénszint rohamosan fogy, a nekromorfokkal ne időzzünk sokat. Lehetőleg semennyit. Ha visszaértünk, az üvegfal mögötti sarokban találjuk meg a kapcsolót, amivel vissza tudjuk állítani az oxigént. A változatosság kedvéért most ismét visszafelé kell mennünk oda, ahol

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

először ránk tört a doki gorillája. Nem kell félni, a másik nem fog kimászni. Elkészítjük a mérget, és mehetünk is vissza az állomásra. Ez persze nem lesz olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik. Előtte ugyanis meg kell szabadulnunk kisbarátunktól, amelyre hamarosan sor is kerül. Miután a doki újabb adag mondókájával ragadtat el minket, már jön is. Nem lesz túl nehéz dolgunk, csalogassuk be a terem közepén lévő hibernációs kamrába, lassítsuk le minden lehetséges módon, társaitól - igény szerint - szabaduljunk meg közben, majd szaladjunk fel a szobába, ahol az előbb Doki dumált, és indítsuk be a hibernációs kamrát. Gorilla volt, nincs. Most már nyugodtan visszatérhetünk az állomásra, amely egy pár lépésre van tőlünk.

6. fejezet – Környezeti veszély

A megállóból utunk egyenesen vezet egészen egy liftig, majd ha ezzel fentebb mentünk, találkozunk fekete barátunkkal, aki elég rossz állapotban van. Ki kell nyírni a levegőt szennyező monsztaikat. Szám szerint hét helyen találunk ilyeneket. Induljunk el először balra az irányítóteremből. Értelemszerűen a falból szivárgó akármiket el kell kerülni, majd miután átértünk a lifthez, azzal fel kell menni, és máris elérkezünk a nyugati növénykamrába. Rengeteg nekromorf fog ránk támadni, miután elintéztük őket, öljük le a szobákban azokat is, amelyek a levegőt szennyezik. Középen a lifttel fel a 2. szintre. A lift kijárata mögötti szobában, a vezérlőben is van egy monszta, ha lerendeztük, irány vissza a szemközti ajtó felé. Itt a folyosón újfajta nekromorfok támadnak ránk, valami fényes bogyót vonszolnak felénk. Nem szabad megvárni, míg közel érnek, akkor ugyanis nekünk csapják és robban. Elérkezünk a fagyasztóba. Itt nincs gravitáció, a mennyezeten kell elhúzni a kaput kinézissel, és beugrani a lyukon. Ha átugráltunk, elérkezünk a légszűrő terembe. A jobb oldalon lévő lifttel menjünk le egy szintet. Várjuk meg, míg lángolnak a folyosók, majd gyorsan minden ajtón szaladjunk át. Az ajtókat a mellettük lévő biztosítékok szétlövésével lehet kinyitni. A túloldalon is van egy légszennyező. Tapossuk le az arcát, majd a másik oldalon fel a lifttel, a folyosó után pedig le a lifttel. Nemsokára visszaérünk oda, ahonnan az elején elindultunk. Menjünk most a másik irányba, ahol még nem voltunk. Egy ideig ugyanaz az eljárás, mint az előbb, ugyanis ez a részleg is ugyanúgy néz ki, mint az előző. Ha elérkeztünk középen a lifthez, kapcsoljuk be a táplálórendszert, ekkor elhúzódik az üveg a földön. Nyomjunk rá sztázist, hogy több időnk legyen kinyírni a lent rejtőzködő légszennyezőt. Menjünk föl a 3. szintre, és zúzzuk be a következő nekromorfot is. Vissza a 2. szintre, és indulhatunk az egyetlen nyitott ajtó irányába. Mindent benőtt az az undorító valami. Pár lépés, és ismét elkap a nagy csápszerű dolog, szabadítsuk ki magunkat, ahogy azt az első alkalommal is tettük. Ismét egy fagyasztóban vagyunk, null-gravitációs helyen. Ugráljunk felfelé. A forgó cucc áramot termel, az pedig nem tesz jót az egészségnek. Lassítsuk le sztázissal, ekkor egy ideig nem szikrázik, ezt kihasználva pedig gyorsan továbbugrálhatunk. Itt találjuk az utolsó lihegő dögöt, ha lerendeztük, indulhatunk vissza a vezérlőbe. Most, hogy megtisztítottuk a levegőt, beindíthatjuk a légkeringési rendszert a vezérlőterem közepén lévő panelen. Indulhatunk a nagykapun keresztül az ételraktár irányába. Használjuk az élelmiszer szűrőt, melynek hatására megnyílik, lemászik a zöldség a következő kapuról, menjünk be rajta és... ő... hát ez meg mi a fene?! Annyi biztos, nem igazán szereti, hogy mi itt vagyunk. Mi se nagyon szeretjük őt, szóval először szedjük le a három csápját. Ez nem igazán tetszik neki, mondhatni kihozzuk a sodrából, és elkezd robbanós bogyókat ránk köpködni. Ezeket lőjük neki vissza, plusz még kinézissel gázpalackokat is dobhatunk a szájába, amitől egy idő után feladja a küzdelmet. Ha ez megtörtént, szusszanjunk egyet, és szedjük fel a cuccokat a teremből, majd indulhatunk is vissza a metróhoz.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

7. fejezet – Irány az üresség

Megérkeztünk a bányafedélzetre. Ha bevásároltunk, felvettük a cuccokat és fejlesztettünk, mehetünk lefelé a teherlifttel. A lift elég nagynek tűnik ahhoz, hogy beférjen mellénk egy-két monszta, nem igaz? Válasszuk a „B” fedélzetet. Ha kiszállunk a liftből, jó néhányan támadnak ránk, ha elintéztük őket, a mentési terminálnál indulhatunk lefelé, majd jobbra, míg a zéró-gravitációs helyre nem érünk. Vissza kell állítanunk a gravitációt, de ez addig nem megy, míg a sziklák a teremben vannak. Kinézissel dobáljuk be mindet a közepén lévő kék fénybe, majd állítsuk vissza a gravitációt. Ekkor ismét egy hadseregnyi nekromorf akar majd kinyírni minket. Ha végeztünk, indulhatunk a túloldalon lévő ajtó felé, mögötte megtaláljuk a bányászati kulcsot, majd visszaérkezünk a lifthez. A „D” fedélzet következik. Elérkezünk egy gondolához, amit kinézissel magunkhoz rántunk, és indulhat a menet. Amíg átérünk a túloldalra, két irányból támadnak minket. Átértünk, és... jé, a csaj a videóból. Segíteni fog nekünk kinyitni egy ajtót, nekünk pedig védeni kell őt, nehogy megegyék a nekromorfok. A monszták elfogytak, az ajtó kinyílt, a csaj pedig lelépett. A szobában megtaláljuk az S.O.S. jeladót. Irány vissza a teherlifthez, majd fel a „C” fedélzetre. A lift kijáratától balra találunk egy energiaegységet. Ezt ki kell venni a falból, és át kell vinni a másik irányba, majd berakni a falba, hogy beindítsuk a liftet, amivel le kell mennünk. Elérkezünk a nagy sziklához, amire rá kell raknunk a jeladót. A félkör alakú tartóoszlopokkal való találkozás nem tesz jót az egészségünknek. Akkor ugorjunk a sziklára, mikor ezek olyan helyzetben vannak, hogy át tudunk szaladni az aszteroida külső részére. Ide kell lerakni a jeladót, ha ez megvan, meg kell semmisíteni a négy forgó cuccot, amik rögzítik a sziklát. Kezdjük először a kinti kettővel. Nyomjunk rá egy sztázist, majd lőjük bele a világító részeibe. Ha kint kész, menjünk vissza, majd ismételjük meg ugyanezt a benti kettővel is. Ezzel itt megvolnánk, induljunk vissza a lifthez. Az energiaegységet, amit áthoztunk ehhez a lifthez, vissza kell tenni oda, ahonnan elhoztuk. Most már óvatosan közlekedjünk, ugyanis minden lánggra lobbant. Menjünk fel a lifttel, elérkeztünk az irányítóba. Ne tévesszen meg minket a zárt ajtó, van hozzá kulcsunk. Bent eresszük útjának a rakományt. Lezáródik az ajtó, majd néhány nekromorf ugrik a torkunknak. Ha lerendeztük őket, indulhatunk vissza a teherlifthez, majd a legfelső szintre. Irány a metrómegálló.

8. fejezet – Keresés és megmentés

Újra a hídon találjuk magunkat, ráadásul, mikor kiszállunk a metróból, Kendra egy igen jó hírt közöl velünk. A USG Valor megkapta a segélyhívást, végre mehetünk haza. Mielőtt ideérnek, kapcsolatba kell lépniük velük, és el kell nekik küldeni a koordinátáinkat, ehhez pedig meg kell javítani az antennákat. Induljunk hát. A hídon ránk támad néhány nekromorf, és addig nem mehetünk tovább, míg nem tettük el láb alól őket. Ha megvagyunk, induljunk az egyetlen használható lifttel a 3. szintre, majd tovább az antennák felé. Újszerű nekromorf támad meg minket, nem nehéz szétszedni, viszont a Half-Life-ből ismert, headcrab-re emlékeztető vackokat hagy maga után. Ezeket ne engedjük közel, mert ugyan elég mulatságos, mikor lekapják a fejünket, és „beülnek” a helyére, viszont ez az Isaac már nem a mi irányításunk alatt áll, és jön a visszatöltés. Ezért inkább jobb, ha távolról leszedegetjük őket. Ismét liftezünk, majd elérkezünk egy gondolához. Beszállás, indulhat a menet. Megérkeztünk az antennákhoz. Hogy újra működésbe hozzuk, úgy kell elhelyeznünk azokat, hogy a még ép antennák egy kört alkossanak. Ha rendbe hoztuk az antennákat, állítsuk vissza a kommunikációt az irányítóteremben. Üzenetet kaptunk a Valortól. Felszedték a mentőkapszulát, amibe Hammond a mosztát rejtette. Nagyon fognak lesni, mikor kinyitják, az

biztos. Valami, még hozzá egy organikus valami torlaszolja el a robbanásbiztos kapukat, amit ki kellene nyitni ahhoz, hogy üzenetet tudjunk küldeni Valoréknak. Irány az ADS ágyú, szabaduljunk meg tőle. Menjünk vissza, amerről jöttünk. A mentési terminál után nem sokkal kinyílt egy lift, menjünk fel vele. Utunk egyenesen vezet tovább az ágyúig. Szálljunk be, és adjunk az organikusnak. Ezeket a csápok már korábban is láttuk, tudjuk, hogyan kell megszabadulni tőlük. Ha mind az ötöt leszedtük, a nagy dög feladja a harcot, és lecsatlakozik a hajóról, mi meg küldhetjük az üzenetet a Valornak. Túl késő, már kinyitották a mentőkapszulát. Biztos nagyot lestek. Mindenesetre, ez azt jelenti, hogy maradunk még egy kicsit az Ishimurán. Túl szép is lett volna... Hoppá! Rádásul a Valor felénk tart, és be is fog... be is csapódott az Ishimurába. Miután feltápáskodtunk, indulhatunk vissza a metrómegállóba. Úti cél: raktárak.

9. fejezet – Holtan érkezett

Hammond turkált egy kicsit a Valor lőszernaplójában, és úgy néz ki, elképzelhető, hogy ezek minket akartak leszedni. Akkor talán jobb is, hogy így alakult. A hajó a raktárban landolt, menjünk hát oda. A raktár tele van radioaktív gömbökkel, és amíg ezek itt vannak, addig nem tudunk feljutni a hajóra. Nyissuk ki a zsilipet, ehhez rúgjuk szét mindkét oldalon a 3-3 világító dologot. Ha kinyitottuk, értelemszerűen légüres térbe kerülünk. A zsilip mellett találunk oxigéntöltő állomásokat, használjuk, ha kell. Elkezdhetjük kihajigálni a radioaktív gömböket az űrbe. Közben persze néhány monszta fogja dolgunkat nehezíteni. Ha megtisztítottuk a helyet, bemehetünk az USG Valorra.



A fogadóbizottság nem éppen olyan, mint amilyenre számítottunk. Ezek a srácok még furcsábbak, mint akikkel eddig talákoztunk. Gyorsak. Nagyon gyorsak. A hajó végébe kell eljutnunk, hogy megszerezzük a szingularitási magot. Amint elindultunk, konténerrek állják utunkat. Ezeket kinézissel kell elmozgatni, hogy tovább tudjunk menni. Ha átérünk, és kinyírjuk a pár őrjögő, gyors nekromorfot, akkor ismét a kinézist használva pucoljuk el az ajtó elől a ládákat, majd menjünk be. Miután behaluzzuk, hogy barátnőnk magyaráz nekünk, elérkezünk egy folyosó végére, ahol két ajtó van. Ha az egyiket kinyitjuk, látjuk, hogy nem tudunk továbbmenni, így kizárásos alapon maradt a másik. Ha megpróbáljuk kinyitni, kiég az energiaegység, ráadásul két denevér-nekromorf próbálja megzombítani a hullákat. Ne engedjük nekik. Rakjuk át a másik energiaegységet az előző helyére, és mehetünk is fel a lifttel. Miközben felfelé haladunk, bejelentkezik egy ismeretlen figura. Furcsa... de legalább egyben van. Úgy néz ki, rajtuk a világ szeme. Ne akadjunk fel ilyen apróságokon, induljunk tovább. Ha a liftből kiszállva elindulunk jobbra, szemben találunk egy lőteret. Ha itt teljesítjük a szinteket, cserébe kapunk lőszert és cuccokat. A lézeres kütyü természetesen nem tesz jót, szóval lassítsuk le, és szaladjunk el mellette. Nem sokára elérkezünk egy szép hosszú, széles folyosóra. Természetesen itt jó sok nekromorf jön nekünk. Amint mindet megöltük, a zárlat feloldódik, indulhatunk tovább a folyosó végén jobbra lévő ajtón át. Nemsokára elérkezünk a hajtóműterembe. A „GRIP” feliratú hengereket toljuk magunk előtt, hogy védve legyünk a lángok ellen, így haladjunk a terem végéig. Középen az oszlopokon van három biztosíték. Mindegyikbe bele kell ereszteni egyet-egyed, megejtve ezt a terem mindkét oldalán, azaz összesen hat darab biztosítékot kell szétlőni, ekkor elmúlik a tűz, és kivehetjük a magot. Menjünk egy szinttel lejjebb. Az üveg túloldalán ott van Hammond. Épp egy hatalmas monszta üldözi, sőt, jól helyben is hagyja. A főnöknek harangoztak... Hammond után nekünk esik a monszta, intézzük hát el a jól bevált módszerrel. Induljunk a kapu után balra, majd elérünk egy teherliftig. Nemsokára elérkezünk a Valor bejáratához, ezen menjünk ki, innen pedig már ismerős az út a metróállomásig.

10. fejezet – Végítélet

Kiszállás a metróból, újabb szívmengető helyre érkeztünk. A srácok biztos jól szórakoztak itt. Menjünk a „C” hálórészleg felé, majd jobbra, a sportcsarnokhoz. Bent a pályán megtaláljuk az első navi-kártyát. Itt játszhatunk egy kis futurisztikus kosárlabdát, vagyis null-labdát. A játékot az ajtó után lévő első platformról indíthatjuk. A szabályok szerint minél több pontszerző platformra ugrunk rá, annál nagyobb szorzót érünk el. A labdát kinézissel kell az aktív kosárba löni. Minden elért szinten újabb szekrény nyílik ki. Ha kijátszottuk magunkat, induljunk vissza. Menjünk fel a lifttel, majd a folyosó végén lévő ajtó felé vegyük az irányt. Szemtanúi lehetünk, ahogy a doki megöli Temple-t, akinek korábban elég sok audionaplójával találkozhattunk. Menjünk be ebbe a terembe, a túloldalán találunk egy liftet, ami egy szinttel lejjebb visz minket. A terem másik végében, a falon nyögdecslő nekromorf közelében, egy dobozban megtaláljuk a legénységi kulcsot. Menjünk vissza, és ha kiértünk a gyilkosság helyszínéről, forduljunk jobbra. Ha leszedtük a falon lógó monsztat, menjünk le a mellette lévő lifttel. Elérkeztünk az „A” hálórészleg közösségi termébe, menjünk az egyetlen nyitott ajtó felé. Menjünk be, majd... ha azt hitted, hogy korábban a nagy dög kinyírásával megszabadultál a nagy csápoktól, tévedsz. Szabadulj ki belőle. Egy kicsit visszább van egy szoba, ahol a kapcsolót kattanásig le kell húzni kinézissel. Mehetünk vissza a terembe, ahol egy újabb ajtó nyílt meg. Légüres térbe kerülünk, menjünk be jobbra, ahol piros konténereket találunk. Ezek között lapul még egy navi-kártya. Ha felszedtük, visszamehetünk egészen addig, ahol a sportcsarnok felé kellett menni, viszont most már, hogy megvan a legénységi

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

kulcs, ki tudjuk nyitni az ajtót a baloldalon. Irány a „C” részleg. A teremben egy ismétlődő felvételen magyaráz a doki. Menjünk a túloldalon lévő ajtó felé, ahol a piros konténerek állják utunkat. Ezeket mozgassuk el, hogy tovább tudjunk menni. Ha látjuk, amint a furcsán nevetgélő nő ledurrantja a saját fejét, akkor jó úton járunk. A sarokban van az utolsó kártya. Amint felvettük, egy régi barátot üdvözölhetünk. Természetesen még mindig nem lehet egyszerűen megölni, szóval inkább fussunk visszafelé. A teremben persze zárva van az ajtó, amin visszamehetnénk. Amíg a csaj kinyitja nekünk, addig elszórakoztatunk kicsit a barátunkkal, meg néhány másik monszttal. Ha kinyílt, nyomás vissza. Ne akarjunk most menteni, inkább húzzunk felfelé a lifttel. Visszaérünk a terembe, ami tele van gyertyákkal, és ismét a liftet kell használnunk, viszont ha felértünk, már nyitva van a jobb oldali ajtó. Menjünk arra, találkozunk az ismeretlen figurával. Elmeséli nekünk a megoldás kulcsát, majd indulhatunk tovább. Megérkeztünk a vezetői hálórészleghez. A szemben lévő nagyajtó felé kell továbbmenni, de előtte szedjük fel a cuccokat a szobákban. Ha tovább megyünk, megpillantjuk az űrsiklót, amit meg kell javítanunk. Szálljunk fel rá, és helyezzük be a navigációs kártyákat a falon lévő mélyedésbe, ezután irány a vezérlőterem, és indítsuk be a hajtóműveket. Ekkor jó néhány moszta támad ránk, többek közt a kis barátunk is. Láttuk, honnan csapott ki a lángcsóva, csalogassuk hát oda, és lassítsuk be. Gyorsan vissza a vezérlőbe, majd jöhet a hamvasztás. Megnyugodhatunk, többet már nem lesz gondunk vele. Megjelenik a furcsa figura is. A vezérlőben engedjük ki a dokkolósatukat. Indulhatunk tovább, megnyílt a kapu a túloldalon. A videóbejátszásból úgy tűnik, az örült dokival sem lesz gondunk, annál is inkább, mert mi magunk vetünk véget pályafutásának 2-3 ajtóval odébb. Irány a metrómegálló.

11. fejezet – Alternatív megoldások

A metrótól induljunk el balra, majd a mentési terminál után jobbra lévő ajtó után a rakodótérben találjuk magunkat. Menjünk le a lifttel. Keressünk egy kapcsolót, amely felhossa nekünk a jelölőoszlopot, és felrakja a sínre. A mi dolgunk áthúzni a rakományt a sín túloldalára. Eközben jó pár nekromorfot fogunk megölni, ráadásul már megint itt kalimpál az a csáp. Ez legalább nem kap el minket, sőt, jobb is, ha nem foglalkozunk vele. Ha megvagyunk, menjünk vissza egészen a metrómegállóig, már nyitva van a lift ajtaja. Ismerős helyszínre érkeztünk. Még a történések is hasonlóak, ám ezúttal nem az üveg mögül követjük végig az eseményeket. Ha kinyírtunk minden monszttát, feloldódik a zárlat, és kimehetünk a kikötőbe, oda, ahová legelőször megérkeztünk. Végignézzük, ahogyan a tag dokkolja a hajót, majd induljunk vissza, be a baloldali kapun, majd szemben az ajtó mögött egy kapcsolónál kikapcsolhatjuk a gravitációt.

Ugorjunk le a siklóhoz. A rakodótér végében van a jelölőoszlop. A sínen kell végighúzni kinézissel, majd felrakni a hajóra. Az első elágazásnál kapcsoljuk át a váltót, majd toljuk bentebb a rakományt. Kapcsoljuk vissza a váltót, majd vihetjük tovább a hajó felé. A következő váltót is állítsuk át, így be tudjuk húzni az oszlopot teljesen a hajó alá. Ha ez megvan, ugorjunk fel, és állítsuk vissza a gravitációt. A rakomány a fedélzeten, induljunk a hajóhoz. Kyne már ott vár ránk. De... az a tátongó lyuk a hasán biztos nem tesz jót. Mi történt? A hajó elindul. Na de ki vezeti? Ekkor bejelentkezik Kendra. Elárult minket. Induljunk fel a vezérlőbe, a gravitációt irányító kapcsoló mögötti ajtón. A vezérlőben hívjuk vissza az űrsiklót, majd szálljunk fel rá. Irány a kolónia.

12. fejezet – Holt űr

Megérkeztünk a bolygóra. Amint kiszálltunk a hajóról, a csaj elindul, menjünk utána, és a mellette lévő platformot a sínen húzzuk egészen a hajóig. Ekkor megkezdhetjük a kirakodást. Húzzuk vissza az oszlopot végig a kapuig. A falon van egy hely egy energiaegységnek. Ezt a jobbra lévő ajtón túl találjuk meg. Hozzuk ki, majd miután behelyeztük, kinyílik a kapu. Húzzuk be a rakományt, majd kapcsoljuk be a zsilipvezérlőt. Ha leérkeztünk, húznunk kell tovább az oszlopot. A hidakat a mellettük lévő vezérlőnél kell felemelni, hogy át tudjuk húzni alatta a rakományt. Egy idő után biztonsági zárlat lép érvénybe. Rengeteg nekromorf támad ránk, amikor hagynak nekünk 1-2 perc szünetet, húzzuk tovább a rakományt. Ha kipucoltuk a területet, feloldódik a zárlat, és mehetünk tovább. Ebben a fejezetben ez a jelölőoszlop-húzogató művelet ismétlődik számtalanszor, míg ki nem érünk vele a szabadba.



Ha a következő zsilippel is lementünk, vissza kell állítanunk a hídvezérlés energiaellátását. Ehhez be kell mennünk a szellőzőbe, melynek bejáratát a két falon lógó nekromorf őrzi. A szellőzőben nincs gravitáció, viszont fekete színű „izmos” lények vannak. Ha elértünk a végéig, húzzuk le a kapcsolót, visszaállítva ezzel a hidak energiaellátását. Viszont a ventilátorok is beindultak, szóval lassítsuk le őket, ha át akarunk menni. Ha visszaértünk, egy nagy monszta esik nekünk, tudjuk hogyan kell megszabadulni tőle. Vihetjük tovább az oszlopot. A következő résznél semmi érdekes, menjünk a következő zsilipig. Ki jutottunk a szabadba, és gyönyörű látvány fogad minket. Ki kell húzni a jelölőoszlopot a sín végére. Már megint azok a csápok. Hát sose szabadulunk meg tőlük? Lőjük szét őket, majd mehet, az oszlop a sín végére, használjuk a kapcsolót. A csaj beszél hozzánk. Furcsa. Sebaj, menjünk be a félkör alakú helységbe. Kendra! Már megint itt van. Megmutatja nekünk, valójában mi is történt barátnőnkkel. Milyen szomorú pillanatok. Tegyük túl rajta magunkat, és induljunk befelé. Hamarosan visszaérkezünk a hajóhoz. A rengeteg lőszer sejtetni enged valamire. Kendra megpróbál megszökni az űrsiklóval, ám szomorú vége lesz. Jöhet az elmaradhatatlan főellenség. A hatalmas nagy lény gyorsan kijelöli nekünk mozgásterünket szintén hatalmas csápaival, majd előbújik a kráterből. Nem túl nehéz legyőzni, a fején (már ha az a feje) található öt zöld bogyót kell megszórni lőszerrel, míg ki nem pukkannak. Egy idő után felkap a lény a csápjával, gyorsan lőjük szét a maradék bogyóit. Ha mind megvan, földhöz vág minket. Bedühödik, és elkezd kinyitogatni a gyomrát (nevezzük így...), ahol újabb bogyók vannak, ezeket is lőjük szét. A főellenségnek annyi, nyomás az űrsiklóhoz. Végre indulhatunk haza. A hajón még utoljára megnézzük szívünk választottjának tragikus felvételét, ám hirtelen...

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>