



## No One Lives Forever

*Elszabadult a pokol.  
Világszerte gyilkosságok történnek. A  
holttestek mellett csak egy szál virág jelzi  
a gyilkos kilétét.*

*Volkov visszatért, s úgy tűnik, irányítása alá  
akarja vonni az egyik legnagyobb  
terrorszervezetet, a H.A.R.M.-ot. Az egész világon  
vannak a föld felszíne alatt megbúvó rejtékhelyeik,  
titkos laboratóriumok, fegyverraktárak.*

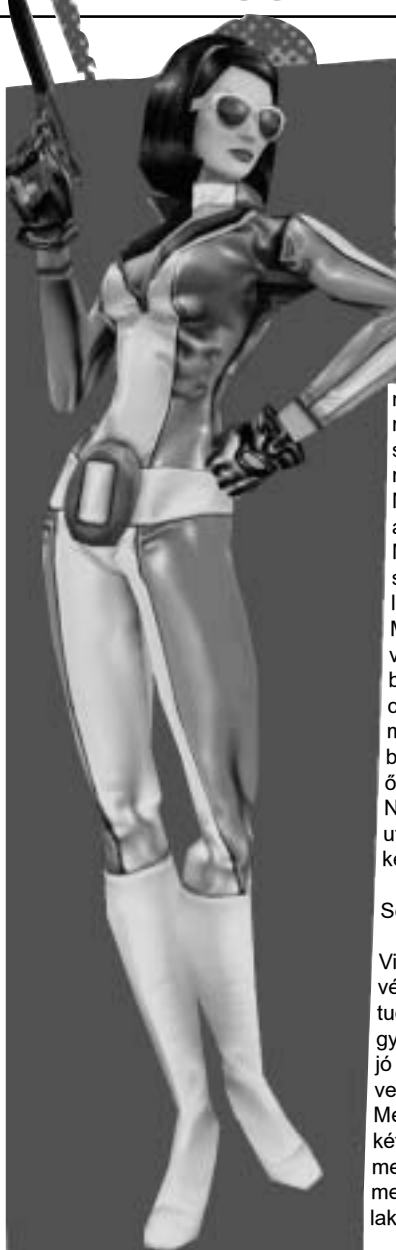
*Nem hagyhatjuk, hogy a világ e szervezet kezére kerüljön.  
Meg kell állítanunk őket.*

*A lakosságnak nem szabad megtudnia, mi folyik a háttérben. Ébresszék fel az alvókat.  
Találnunk kell egy embert, akit bejuttathatunk az ellenség falai mögé. Aki csendben el tudja  
intézni a dolgokat. Olyasvalaki, aki nem kelt feltűnést. Nem gyanakodnak rá. Sőt eszükbe  
sem jut, hogy esetleg hozzánk tartozik.*

*Egy nő. Igen, ő lesz az, aki megoldja ezt a "kis" problémát.*

*Cate Archer kell nekünk.*





## Szerencsétlenség Marokkóban

### Scene 1

A legelső komoly küldetésünk során egy civilt kell megvédenünk a bérgyilkosoktól, bizonyos

Ambassador Monroe-t. Egy szálloda ablakából figyelhetjük a célszemélyt, aki éppen napi sétájának tesz eleget (rá is fér), miközben a gyanútlan fickóra egy seregnyi orgyilkost küldtek, hogy eltegyék láb alól. De ez a mi feladatunk, hogy ezt

megakadályozzuk. Ha nem vagyunk elég biztosak magunkban, akkor segítséget kérhetünk Bruno-tól, s rádión keresztül így mindig előre mondja, hogy merről várható az újabb támadás.

Miután minddel végeztünk, vegyük fel az asztalról a mappát, valamint a lőszert, majd távozzunk.

Menjünk a hallba, és le a lépcsőn (a lépcsővel szemben a balkon korlátján van egy levél!), át a lenti ajtón, majd keressük meg a 12-es szobát.

Mindkét ablakot nyissuk ki, így könnyebben végezhetünk az orgyilkosokkal. Ha sikerült biztonságba helyezni Monroe-t, akkor most már csak magunkat kell megvédenünk. Néhány arab megpróbál véget vetni a pályafutásunknak, ezért bújjunk el a felfordított asztal mögé, s onnan várjuk őket.

Ne felejtjük el felvenni az iratot a szekrény alól, utána menjünk vissza az udvarra, és távozzunk a kék ajtón.

### Scene 2

Vigyázzunk, nehogy az őr észrevegyen, csendben végezzünk vele. A kapu mögött is lesz egy őr, aki át tud lőni a rácsok között (de mi nem!), így minél gyorsabban nyissuk ki a hajcsatunkkal (mi mindenre jó az ilyesmi ) a lakatot. A kapu mellett a falról vegyük le a papírt.

Menjünk be a Grand Caravan Hotelba, itt rögtön kétfelé is továbbmehetünk, de teljesen mindegy melyik utat választjuk, mert ugyanoda vezet. Talán menjünk először jobbra. Az ajtóról le tudjuk szedni a lakatot a hajcsattal, bent egy irattartót találhatunk.

Menjünk tovább, és a 101-es szobában az ágy alatt egy újabb levélre bukkanhatunk, majd tovább a mellékhelyiségek irányába, fel a lépcsőn. Fent a 204-es szobában egy levelet találhatunk a tévé mellett. A többi szobát is kutassuk át, mert egy golyóálló mellényt is rejt az egyik.

Menjünk ki a balkonra, fel a korlátra, majd ugorjunk át a jobbra lévő fa szegélyre. Innen ki tudjuk nyitni az ablakot, ami egy bezárt szobába vezet, ahol egy irattáska van. Menjünk vissza, majd a bárnál vegyük fel a borítékot.

Ha az udvarra érünk vigyázzunk, mert két őr lesz az udvaron, egy harmadik pedig a bal oldali toronyban egy gépfegyverrel a kezében, és valószínűleg nem teázni szeretnének velünk.....

Odabent vegyük fel a mappát az asztalról, majd az irattartót is az ablakból a kék pólós fickó mellől, s az iratgyűjtőt se felejtsük ott a jéggépen, miután lelőttük a két őrt.

Folytassuk utunkat tovább, egészen az udvarszerű hallig, ahol vegyük fel a középen lévő asztalról a mappát, valamint a poggyászkocsi mellől az iratgyűjtőt.

Menjünk tovább a nyitott ajtón, s ott forduljunk jobbra. Beszélgessünk el a lila ruhás nővel háromszor, mire az eltereli az őrk figyelmét. Ezután menjünk balra, és az udvarról löjük le az őrt a mesterlövészpuskával (az egyik asztalon van egy mappa). Menjünk vissza a folyosóra, majd kövessük a szőnyeget addig, amíg meg nem találjuk Bruno-t.

Beszélgessünk vele, de közben sajnos lelövök. Ezután nem lesz más dolgunk, mint visszafelé haladni azon az úton amerről jöttünk, és hatástalanítani a bombákat, valamint megmenteni a civileket.

Menjünk az ablakhoz, vegyük le a falról a figyelmeztetést, és fényképezzük le a könyvet a nap szemüvegünkkel.

Nagyon gyorsnak kell lennünk, négy bombát kell hatástalanítanunk, ami nem lenne túl nehéz feladat, de közben meg kell akadályoznunk, hogy lelőjék a civileket - s ez már keményebb dió.

Ha sikerült a bombákat hatástalanítanunk (egy a liftajtón, egy a konferenciaterem ajtaján, egy a másik liftajtón a poggyászkocsinál, valamint egy a telefonok mellett) és a civileket sem sikerült megölniük a terroristáknak, akkor vége a küldetésnek.

## Scene 3

Löjük le az udvarra özönlő őrköt, majd vegyük fel az aktát a pad mellől. Menjünk jobbra, amikor ismét a szabad ég alá érünk, majd ahol odalent egy majom és néhány ember van, menjünk balra, le a lépcsőn, be az épületbe. Irány jobbra, keresszük a termet, majd a végénél forduljunk jobbra. Menjünk fel az emelkedőn, majd tovább a kék telefonjelzések felé, itt be és vegyük fel a mappát a telefon alól. Továbbmenve egy másikat találhatunk a padlón egy



másik szobában. Menjünk ki az épületből és ugorjunk át a golyóálló mellényért. Egy levelet találhatunk az asztal alatt, ha továbbmegyünk balra a tornácra. Keljünk át a kis hídon, itt egy mappát találunk az asztal alatt.

Menjünk vissza a majmos társasághoz, itt fel az emelkedőn, majd forduljunk jobbra, ahol újabb őrköbe és egy aktatáskába botolhatunk. Menjünk tovább a következő udvarra, ahol az egyik fickó egy felborított asztal mögül lő ránk, ezután menjünk balra a kék ajtó felé a következő udvarnál. Legyünk óvatosak, mert ebben a teremben elég sok fickó vár ránk, gyűjtjük be a mappát és az irattartót a teremben (valamint a golyóálló mellényt, ha szükség van rá). Figyeljünk a jobbra lévő fickóra a ládák között. Menjünk tovább, majd balra az erkélyre, ahonnan a mesterlövész puskával leszedhetünk néhány emberkét az udvaron. Menjünk le az udvarra, majd ott le a lépcsőn a piacos standhoz. Itt ugorjunk a vízbe, ússzunk végig a csatornában. Ha elértük a végét forduljunk jobbra, ennek a csatornának a végénél jobb oldalon vegyük fel a cuccokat. Menjünk vissza, keresztül a hídon, s itt dönthetünk, hogy kikérdezzük a kapuban álló alakot, vagy sem. Háromszori kérdés után egy újabb gyilkosságot nézhetünk végig.

## Scene 4

A következő küldetés a szabad ég alatt folytatódik. Szedjük le a távcsöves puskával a kocsinál a fickókat (bele is lőhetünk a dzsip tankjába), majd szedjük fel a lőszert a sátorból. Menjünk tovább a völgyben, amíg meg nem látjuk a következő sátrat, ahol ugyancsak a távcsövessel szedjük le a fickót. A romoknál lévő sátorban egy mappa található. Menjünk tovább a völgyben, kerüljük el az aknamezőt (hacsak nincs a napszemüvegünkben aknamezős).

Az aknamezőn ácsorgó teherautónál találhatunk egy tűzoltó készüléket, lőszert és egy aktatáskát. Ha nincs nálunk a napszemüveg, akkor is megpróbálkozhatunk átkelni az aknamezőn, a hegyoldal bal felén, szorosan a fal mellé tapadva. Persze nem árt hozzá egy kis szerencse sem.

Amikor kiérünk a völgyből, egy hatalmas palotát látunk magunk előtt. A legkönnyebb út az, ha leesünk a kútba, és a vízben úszva eljutunk a partig. Vegyük fel a levelet a tó közepéből.

Ezután újabb fickók jönnek, úgyhogy várjuk őket megfelelő fogadtatással.

Haladjunk tovább fel a lépcsőn, a szék mögött van egy aktatáska. Ezután menjünk vissza le az ajtóhoz.

Az egyik láda tetején van egy irattartó. Fussunk keresztül az udvaron, figyeljünk a másik oldalon lévő őrköbe a bezárt ajtónál (az ajtó mögött mellény és lőszer van). Elhagyva a raktárt menjünk jobbra le a hallba, és maradjunk csendben. Az egyik őr megöl egy másikat. Menjünk keresztül az udvaron



és vegyük fel a fa alatti mappát. Mindegyik ajtó ugyanoda vezet, majd menjünk le a rámpán a kapuhoz és nyissuk ki. A gép mögött egy aktatáska lapul. Menjünk fel a lépcsőn és vegyük fel az erkély korlátjáról a levelet. Keressük meg azt az udvart, ahol az egyik végében egy nagy kapu van, amely zárva van (jobbra egy lépcső vezet ide). Ha szemben állunk a kapuval, akkor balra az egyik teremben menjünk ki az erkélyre.



## Az éjszakai Berlin

### Scene 1

Vegyük fel a kapcsolatot a sárgásbarna ruhában lévő férfival, majd menjünk a telefonfülkéhez, ami az őrbódétól nem messze van. Egy mappát találunk itt, ezután menjünk ahhoz a házhoz, amely előtt egy nő áll. Csengessünk be a 205-ös szobába, majd menjünk fel a lifttel, és kopogtassunk a 205-ös ajtón. Menjünk vissza az utcára, és a bárban keressük fel a fickót.

Most már odamehetünk az őrhöz (ha eddig próbáltuk, akkor biztos, hogy vége lett a küldetésnek) és beszéljünk el vele, adjunk neki kenőpénzt, mire ő kinyitja a kaput. Ne felejtjük ott a szekrényen a levelet.

Lopózzunk be a létesítménybe és várjuk meg, amíg a két ór befejezi a beszélgetést. Ezután mindketten útkra indulnak. Először lövjük le azt, amelyik a kocsinál járőrözik, de lehetőleg úgy, hogy a hullája ne essen a kamera látószögébe (legjobb a kocsi takarásában). Ha esetleg mégis riadóztatnak, akkor az egyik garázsból őrcik kezdenek kitódulni, akiket intézzünk el.

De ha sikerül hangtalanul és észrevétlenül megölnünk az őrt, akkor menjünk tovább, és a balra lévő kerítéssel határolt csatornafedőt kinyitva másszunk le (ügyeljünk a kamerára). Menjünk végig a csatornán, és a végén másszunk fel a létrán. Az őrbódénál vagy próbáljuk meg rögtön lelőni az őrt, hogy amikor kinyitjuk az ajtót, ne hogy megnyomja a riadóztató kapcsolót (de vigyázzunk, ne hagyjuk a kamera látószögébe), vagy pedig miután kinyitottuk az ajtót, húzódjunk el balra, mielőtt észrevenne az őrcik. Vegyük elő az érmét és dobjuk a küszöbre. A zajra ki fog jönni az őrcik, és így már nyugodtan lelőhetjük, mert nem lesz a kamera előtt. A bódében lévő kapcsolóval nyissuk ki a kaput (a kamerára ügyeljünk), menjünk vissza (ha még nincs riadó, akkor sok szerencsével és gyors kézzel megpróbálhatjuk megölni az őrciket a garázsban), keresztül a kapun, és kövessük az utat a másik kapuig, ahol menjünk be az ajtón. Vegyük fel a levelet, a löszert az irodából, valamint innen lehet kikapcsolni a biztonsági rendszert a piros gombbal.

Távozzunk a hátsó ajtón, és lövjük le az őrciket a reflektorok mögött, majd hagyjuk el a bázist a kapun keresztül.



## Scene 2

Vegyük le a falról a papírt, majd menjünk az udvarra és löjünk le az őrt. Ezután többfelé is mehetünk, az első lehetséges mód, hogy a balra lévő ajtón bemegyünk, elintézzük az őroket, felvesszük a levelet az asztalról, majd élesítjük a bombát a hordókon. Mindezt úgy, hogy ne riadóztassanak, szinte lehetetlen. Ezért a másik módszert ajánlom, habár az egy kicsit hosszabb út:

Menjünk tovább az udvaron, amíg meg nem látjuk a járőröző

őrt és a teherautót az udvaron. Intézzük el az őrt, hogy ne essen a kamera látószögébe, majd nyissuk ki a kétszárnyú ajtót. Balra fent az ablakon keresztül löjünk le az őrt, majd a többieket is intézzük el, anélkül, hogy a kamerák bármelyike is jelezne. Az ajtó melletti polcra vegyük fel a filmet, valamint a fenti irodában van egy mellény. Ha elértük a raktár azon részét, ami teli van ládával, keressük meg a hordókat, és élesítsük a bombát. A hordókkal szemközti folyosó végéről nyílik egy másik iroda, ahol egy másik mellény van. Ha továbbmegyünk visszafelé a folyosókon, akkor elérjük azt a helyiséget, amit az elején sokkal könnyebben elérhettünk volna. Az őroket csalogassuk ki a pénzérmével (ezt máshol is lehet használni, ahol az őrok a kamera előtt császálnak), majd kúszva menjünk a konyhaszekrény mögé, és amikor a kamera elfordul, aktiváljuk a bombát (persze nem biztos, hogy lesz bomba, mert a véletlenszerű generálás miatt lehet, hogy nem hogy kerül ide).

Menjünk vissza a parkoló teherautóhoz, majd nem messze tőle nyissuk ki a lakatot a rácson és másszunk fel a ládákra, majd ugorjunk be a garázsba (löjünk le az őrt). Lehetséges, hogy itt van bomba, de az is lehet, hogy nincs, azért jól nézzünk szét (a ládák tetején van egy levél). Nyissuk ki a garázsajtót a falon lévő kapcsolóval, de óvatosan, mert odakint őrk lesznek (és egy másik teherautó).

Mindig vigyázzunk, hogy az őrok hullái ne legyenek a kamera előtt!

A kétszárnyú ajtó mögött egy újabb bombát találhatunk (ha van), valamint a sarokban egy mellényt a gépek között.

Menjünk vissza az előző teherautóhoz és választhatunk, hogy a kamera alatti ajtón megyünk-e be, vagy a teherautó mögötti ablakon másszunk be. Mindenféleképpen ügyeljünk a kamerákra!

Ha az ajtón megyünk be, akkor az étkezőbe jutunk, jobbra a hálóteremmel, ha az ablakon másszunk be, akkor az ajtó után rögtön a hálóterembe juthatunk, ahol vár ránk egy mellény. Az asztalon az étkezőben van egy irattartó. Menjünk fel a lépcsőn, majd az ajtón ki az udvarra, aminek a végében egy őr járőrözik. Itt is két lehetőségünk van a továbbjutásra: vagy a kétszárnyú ajtón megyünk be, ahol az őr volt, vagy elmegyünk az udvaron jobbra, és egy kis séta után az oldalsó ajtón megyünk be. Ez utóbbit ajánlom, talán valamivel könnyebb. Miután bementünk vegyük fel a levelet az asztalról, s menjünk le a bal oldalra

lévő kék ajtón. Odalent is bombára bukkanhatunk (ha van). Menjünk vissza, majd a lépcsőn fel a folyosóra.

Menjünk keresztül a következő irodán, tovább a folyosón, amíg el nem érjük az első könyvtárat. Készítsük elő a napszemüveget, és fényképezzük le az asztalon lévő könyvet (ha zöld a kereszt, akkor kattintsunk).

Ugyanezt kell tennünk a következő könyvtárszobában is. Ha ezután továbbmegyünk, fel a lépcsőn, akkor a fenti szobában megtalálhatjuk az öngyújtót, ha még nem lenne nálunk. Ha mindennel végeztünk (összesen három bombának kellett lennie), menjünk vissza az oldalsó ajtóhoz, ahol elbeszélgetünk az egyik kapcsolatunkkal. Vegyük elő az öngyújtót, és adjunk neki tüzet.

Ezután menjünk vissza az épületbe, és a balra lévő ajtón menjünk le, át az ajtón, majd a szekrényt „használva” távozzunk.

## Scene 3

Lopózzunk el az oszlopok között, hogy se a kamera, se az őr ne vegyen észre, és menjünk a balra lévő nőhöz, fényképezzük le a könyvet, amit a nő néz (van itt egy mellény is).

Ezután menjünk fel, és a folyosón átjutva menjünk be az irodába. Először beszéljünk el a kutatóval, és amikor látjuk, hogy már megnyomná a vészcsengőgombot, akkor lelőhetjük (ha nem beszélgetünk el vele és úgy lőjük le, akkor vége a küldetésnek). Vegyük fel az irattartót a polcra, majd lőjük le a járőröző őrt. Menjünk a folyosó végéig, a szekrényeknél lévő őrt intézzük el, és vegyük fel a padról a levelet. Nem szükséges

lelőni a másik kettőt, mert akkor csak megszólal a biztonsági rendszer.

Menjünk vissza a folyosón, forduljunk balra, majd a nagy teremben (ahol a két kutató beszélget) menjünk be a második kis irodába jobbra, és vegyük fel a tervrajzot. Menjünk tovább, majd le a lifttel.

Ha leértünk, óvatosan jöjünk ki a liftből (az asztalon van egy levél), és intézzük el a két őrt, ezután mehetünk balra és egyenesen is, teljesen mindegy melyiket választjuk, mert végül ugyanoda jutunk.

Ha egyenesen megyünk tovább, akkor egy nagyobb hall után menjünk fel a lépcsőn, és az üvegfalú terem (ami egyébként konyha) melletti asztalról vegyük fel a levelet. Továbbmenve balra kell majd fordulni.

Ha inkább balra indulunk el (végül is mind a két irányba el kell majd nézni, ha minden iratot meg akarunk szerezni), akkor egy kisebb hallnál balra lesz egy labor, valamint egy lépcső, velünk szemben pedig egy zárt ajtó. A laborból vegyük fel a mappát, majd menjünk fel a lépcsőn.

A fenti laborban a kutató riaszthatja az őröket, úgyhogy jobb elintézni, de úgy, hogy a kamera észre ne vegye a hullát. Vegyük fel az aktatáskát és a mellényt - ha szükséges. Menjünk tovább, az elágazásnál forduljunk jobbra (ha a másik irányból jöttünk, akkor most kellett balra fordulni).

Menjünk be a nyitott ajtón, így könnyebb kikerülni a kamerát. A bal oldali teremben egy újabb iratot vehetünk magunkhoz, de vigyázzunk a kutatóval, nehogy riadóztasson. A másik üvegfalú teremben végre találkozhatunk Dr Schenker-rel. Beszéljünk vele, majd készüljünk fel egy heves támadásra az őrk részéről. Ha végeztünk velük, ismét beszéljünk Dr Schenker-rel, és induljunk el vele. A saroknál menjünk be ismét abba a terembe, hogy kikerüljünk a kamerát, és az elágazásnál vigyázzunk, mert őrk fognak ránk



várni. Ha elkezdünk lövöldözni, akkor Dr Schenker leguggol és úgy várakozik, amíg oda nem megyünk és nem „használjuk”, azaz szólunk neki. Ez eléggé megnehezíti a dolgunkat, mert arra is figyelniünk kell, hogy csak akkor lövöldözzünk, amikor már ő sincs benne a kamerák hatósugarában. Az elágazásnál fordulunk balra, majd le a lépcsőn, és menjünk ki az erkélyre azon az ajtón, ami az előbb még zárva volt.

## Váratlan fordulat

### Scene 1

Válaszd a 'What about your wife?' és a 'How is such a thing possible?'-t.

Miután a jelenetnek vége, vegyünk magunkhoz valami hathatós fegyvert (mondjuk a Hampton-t), menjünk ki az ajtón, és balra induljunk el. Menjünk be a balra lévő első kabinba, vegyük fel az irattartót, menjünk vissza, és most induljunk jobbra Dr Schenker kabinjától.

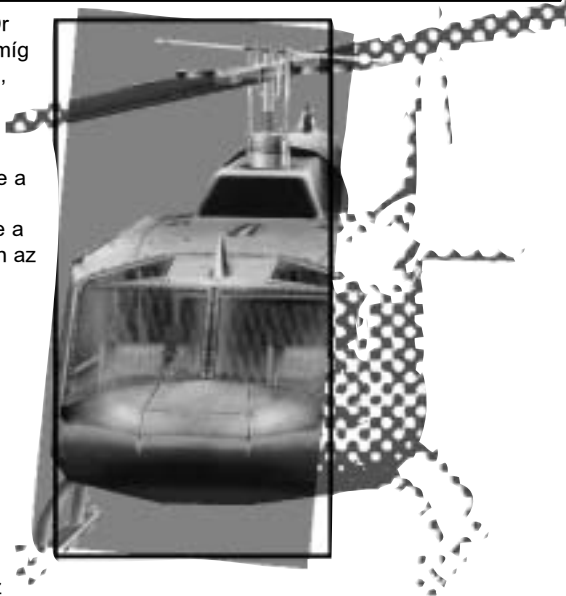
Menjünk keresztül a következő kabinon, majd be a fürdőszobába, ahol egy levelet és egy mellényt találhatunk.

A következő kabinban az ajtó kirobbant, és a további utat eltorlaszolja egy kiszakadt ülés. Nyissuk fel a padlón lévő lejáró fedelét, másszunk le, majd továbbmenve a másik létrán fel. Jobbra felmelve a lépcsőn menjünk a pilótafülkébe, ahol igencsak meglepő dolgok történnek velünk.

### Scene 2

Miután magunkhoz térünk, észrevehetjük, hogy nincs semmilyen fegyverünk, se különleges felszerelésünk. A tanácsteremben vegyük fel az iratgyűjtőt a padlóról. Gyorsan másszunk le a létrán, és vegyük fel a fegyvert, hogy védekezni tudjunk. Intézzük el a fickót, majd vegyük fel az aktatáskát a jobbra lévő kabinból. Fussunk vissza minél gyorsabban, majd le a lejárón. Felmászva vegyük fel az irattartót a romos ajtónál. Menjünk vissza, és elintézzve a fickókat (fontos, hogy a lőszerüket felvegyük, mert később még kelleni fog) menjünk be a következő kabinba, és vegyük fel a mappát. Irány vissza a hallba, amikor is az ajtó kirobban, és a repülőgép zuhanani kezd.

Mi úgyszintén. A szabadesés gyorsaságával közeledünk rövid pályafutásunk vége felé. Már csak egyetlen lehetőségünk maradt, mégpedig az, hogy leszedjük az alattunk lévő fickóról az ejtőernyőt (azt az egyet le ne lőjük). Ahogy zuhanunk, egyre közelebb jutunk hozzá, csak az a gond, hogy közben más ejtőernyősök is kiugranak a gépről, akiket le kell lőnünk. Amikor elérjük a fickót, Cate automatikusan elveszi tőle az ejtőernyőt, valami hasonló szöveg kíséretében: „Nem bánja, ha ezt kölcsönveszem?”





## Találkozó Hamburgban

### Scene 1

Beszélgünk az előttünk álldogáló nővel, mire az lefoglalja a szórakozóhely bejáratánál álló biztonsági embert. Ezalatt mi lopakodjunk oda az ajtótól jobbra lévő kukához, és felugorva rá másszunk be az ablakon.

Menjünk egyenesen az asztalnál lévő pár felé, majd jobbra. Keressük meg a női mellékhelyiséget. Bent vegyük fel az irattartót. Menjünk vissza az előző párhoz, akik megdicsérték a ruhánkat, majd tovább a nő felőli ajtón keresztül. Menjünk tovább a telefonok mellett, majd fel a csigalépcsőn. Forduljunk jobbra, majd menjünk be az ajtón, és vegyük fel a levelet az asztalról.

Menjünk vissza az előző párhoz, csak ezúttal a férfi felőli ajtón menjünk be, és keressük meg a zöldinges fickót. Beszélgünk vele, majd menjünk vissza a mellékhelyiségbe.

### Scene 2

Menjünk ki az ajtón és forduljunk balra. Lőjük le a fickókat, akik megpróbálják bántani a férfit. Forduljunk jobbra, és

vegyük fel a telefonnál lévő parfümöt. Menjünk be a raktárba, le a lépcsőn, majd be az ajtón. Odabent intézzük el a fickókat, készítsünk képet a könyvről, valamint vegyük fel az irattartót a hordóról. Menjünk tovább és vigyázzunk, nehogy ránk borítsák a polcot. Először menjünk be a balra lévő ajtón és vegyük fel a levelet az asztalról, majd menjünk vissza, és be a jobb oldali ajtón, a konyhába. Vegyük fel a mappát a mosogatóról. Menjünk tovább, egészen a nagy teremig, ahol intézzük el a fickókat, majd nézzük végig a jelenetet.

Először menjünk be a kétszárnyú ajtón, be a bárba, ahol vegyük fel az irattartót.

Menjünk vissza a nagy terembe és menjünk ki azon az ajtón, amin keresztül a zöldinges fickó bejött. Továbbmenve találhatunk egy aktatáskát, valamint egy mellényt is. Másszunk ki az ablakon és menjünk oda a fickóhoz.

Miután szegényt lelőtték (mi se felejtjük el ezt megtenni az orgyilkossal, csak a rend kedvéért), vegyük fel a löszert mögüle. Forduljunk meg, és a sikátor végénél menjünk le a lépcsőn.

Lopózzunk ki a sarok mögül, és próbáljuk meg kilőni a reflektort. Persze itt nem kell ügyelnünk a csendességre, hisz nincs már riasztó, így nyugodtan ölhetjük az ellent kedvünkre. Menjünk le, majd át a hídon, és szálljunk fel a kompra.





## Egy finom irányító

### Scene 1

Öljük meg az őröket és menjünk a kapuhoz. Vagy nyissuk ki a hajcsattal a lakatot, vagy lőjük le és intézzük el a benti őröket is. Menjünk fel a lépcsőn az irodába, és vegyük fel a levelet az asztalról. Menjünk be a szobába, amiben kamera van. A jobb oldali első irodában találhatunk mellényt. A másodikban egy őrt, valamint egy levelet.

Hagyjuk el az épületet, majd a kocsinál lévő síkator felé vegyük az irányt, de ügyeljünk a kamerára. Menjünk tovább, és az elágazásnál forduljunk balra, intézzük el a fickót, majd „használjuk” a tartályoknál lévő csapatot, de gyorsan húzódjunk fedezékbe, mert fel fog robbanni. A zajra kijönnek az őrok, akiket tegyük el láb alól. Most már be tudunk menni az épületbe a nyitott ajtón keresztül. Vegyük fel a mappát a jobb oldali kartondobozokról. Menjünk tovább az öltözőterembe. Ezután olyan platformon kell végigmennünk, ahol gőzcsóvák csapnak ki a falból. Meg kell várnunk, amíg kevésbé jön a gőz és akkor menjünk, habár még így is sebződni fogunk, ráadásul az életerőnkből, amit ugyebár nem lehet visszanevelni küldetés közben.

A nagy terem végénél lévő szobában van egy elromlott elektromos készülék, a kicsapódó áram miatt nem tudunk felmászni a létrán. Ezért menjünk le a lépcsőn. Vegyük le feljegyzést a falról a csöveknél, itt láthatólag hiányzik egy csap, majd menjünk tovább lefelé. Intézzük el a fickókat, vegyük le a jegyzetet, nyomjuk meg a kapcsolót, és vegyük fel a ládáknaál a földről a levelet. Itt van még egy ajtó, de ha továbbmegyünk, akkor ott gőz állja az utunkat (ne próbálkozzunk meg az átjutással).

Menjünk vissza a lépcsőn egészen a rossz gépig, mert most már fel tudunk mászni a létrán. Menjünk ki az ablakon, tekerjük el a csapatot, és menjünk vissza ahhoz a csőhöz, ahol nem volt meg a csap. Menjünk be az ajtón, várjuk meg amíg a csőből nem jön a gőz, majd továbbmenve vegyük fel a padlón árválkodó csapatot (vajon mire jó ez?). Vigyük a csapatot a lépcsőfordulóban lévő

csőhöz, és tegyük rá. Menjünk le a lépcsőn, a lenti ajtón továbbmenve most már nem jön gőz a csőből. Menjünk tovább, és az ajtón kimenve találkozhatunk Goodman-nel.

### Scene 2

Menjünk be a kétszárnyú ajtón, majd keresztül a folyosón, és ki az udvarra. Egy őr járőrözik itt, intézzük el. Az ajtó felett egy kamera van, és ha bemegyünk, rögtön két őre botlunk, ezért ne menjünk be, hanem menjünk el jobbra az ajtótól, fel a ládákra, egészen a párkányig, onnan pedig át a tetőre. Nyissuk ki az ablakot és másszunk le, várjuk meg míg az egyik őr nem figyel a másikra, és lőjük le először a másikat. Másszunk le a ládáról,

élesítsük a bombát, és menjünk át a nagyobb terembe. Menjünk tovább a kétszárnyú ajtón, és először menjünk egy kicsit tovább, élesítsük a második bombát, majd menjünk vissza a most balra lévő ajtóhoz. Az itteni teremben is van egy bomba.

Menjünk fel a lépcsőn, ahol majd egy irodába juthatunk, a második asztal sarkáról vegyük fel a mappát.

Az iroda végénél forduljunk balra, menjünk a folyosó végére, és lőjük le a lakatot, vagy használjuk a hajcsatot. Menjünk be és lőjük le azokat a fickókat a távcsövel, akiket látunk (ha látunk).

Menjünk vissza és forduljunk balra, végig a rámpán, majd ki a kikötőbe. Keressük meg az itteni bombát, és vegyük fel a kétszárnyú ajtó melletti ládáról a levelet.

Most már nincs más dolgunk, csak hogy visszajussunk épségben a kiindulási ponthoz. Az irodában látjuk, hogy egy őr és egy hájpacni beszélgetnek. Miután elintéztük őket, nézzünk be a sötét ajtó mögé, egy filmet találhatunk.

Vigyázzunk, mert elég sok őr lesz a visszaúton. Ha visszaértünk a kocsinhoz menjünk oda az ajtóhoz, és nyissunk be.

## Scene 3

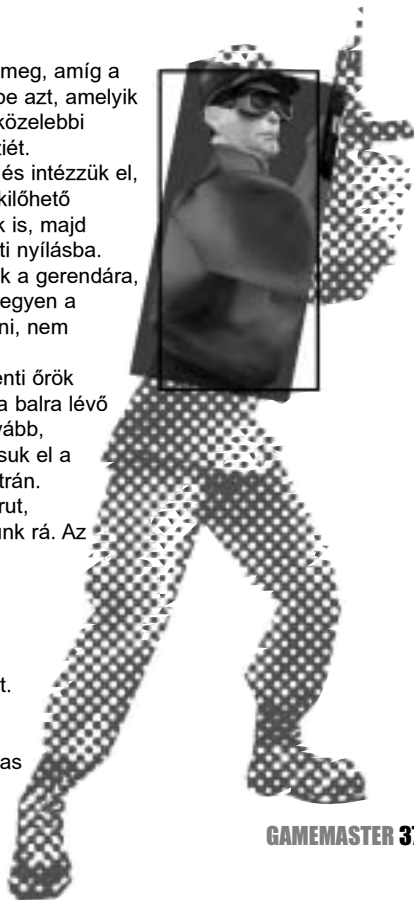
Menjünk fel a lépcsőn, majd be az ajtón. Várjuk meg, amíg a két fickó megbeszéli a dolgaikat, majd lőjük fejbe azt, amelyik az irodában maradt, ha odamegy a kamerához közelebbi szekrényhez. Vegyük fel itt a mappát és a dossziét.

Menjünk ki arra, amerre a másik munkás eltűnt, és intézzük el, majd ki az udvarra. Ha hoztuk magunkkal azt a kilöhető kampót, akkor a balra lévő csövön használhatjuk is, majd átugrálva a kiálló gerendákon, bejuthatunk a fenti nyílásba. Csak a probléma az, hogy ha sikerült ráugranunk a gerendára, akkor az egy kis idő múlva le is szakad (ember legyen a talpán, aki meg tudja csinálni). Meg lehet próbálni, nem lehetetlen.

Menjünk el a lépcső alatt, óvatosan, nehogy a fenti őrök észrevegyenek. A konténereknél keressük meg a balra lévő lejárót, majd odalent a lépcsőnél ne menjünk tovább, hanem menjünk ki a szabadba, az ajtóról távolítsuk el a lakatot a szokásos módon, és mászunk fel a létrán. Odafent álljunk a vonat fölé, és várjuk meg a darut, amikor elég közel ért a konténerrel, akkor ugorjunk rá. Az utazás végén sikerül bejuttunk a hajóba.

## Scene 4

Menjünk vissza ahhoz a fickóhoz akit leütöttünk (mögöttünk a saroknál), és vegyük el a fegyverét. Lőjük le a járőröző őröket. Onnan, ahonnan indultunk, ha elindulunk jobbra, és a konténerek által behatárolt „utcát” követjük, valamint a hármast elágazásnál balra fordulunk, akkor balra a





beugróban megtaláljuk az első kék hordót, amit le kell fényképezni (ha így nem sikerül megtalálni, akkor járjuk körbe az egész termet). Ezután keressük meg az ajtót, és menjünk be balra. Néhány ór fog jönni, várjuk őket megfelelően. Menjünk tovább (ne menjünk balra) és a teremben vegyük fel a szekrények mellett a földről a levelet. A szekrényekhez közeli narancssárga ládák mellett van a sárga hordó, ezt is fényképezzük le. Menjünk ki a lenti nyitott ajtón, és keressük meg a piros hordót a teremben (örök lesznek), majd a lépcsőn menjünk fel a platformra, és a liftet hívjuk le. Odafent lesz a zöld hordó (ezek általában csak körülbelüli helymeghatározások, mivel véletlenszerűen mindig máshol vannak).

Menjünk vissza az ajtóhoz amin bejöttünk ide, és innen a balra lévő sarokban van egy nyitott szellőzőjárat, amin másszunk be. Az első két beugró jobbra egy-egy ventilátor, míg a harmadiknál forduljunk le. Kimászva menjünk el jobbra a csöveken, másszunk le, majd küszszunk el a cső alatt. A lakatot csak az öngyújtó második funkciójával lehet eltüntetni, a lángvágóval. Forduljunk jobbra, fel a létrán, majd balra és fel a létrán, végül be az ajtón.

Ha jobbra lopakodva indulunk el, akkor az őrt félhátulról elkaphatjuk. Menjünk tovább a folyosókon, majd a létrával szembeniből a csőről vegyük el a levelet. Most már csak felfelé kell mászni.

## Scene 5

Ismét elkaptak minket, és szokásukhoz híven, megint minden felszerelésünket elvették. Ráadásul a hajó is süllyed. Vegyük fel a szobában a padlóról az öngyújtót (ha

nem látjuk, csak körbe kell járni a szobát). Nyissuk ki vele az ajtót, és menjünk jobbra. Várjuk meg, amíg a cső felrobban, és menjünk be jobbra az ajtón, át a termen, majd balra be a lyukon, vegyük fel a levelet, aztán ússzunk tovább, és a teremben vegyük fel a fegyvert, a lőszert és a borítékot. Menjünk vissza, majd tovább jobbra a folyosón. Nyissuk ki az ajtót, ússzunk át a szobán oda, ahol még ép a platform, és az elektromos dobozon nyomjuk le a kart. Ugorjunk innen balra a gerendára, majd a hidra, és ki az ajtón. Menjünk tovább, és a lyukon ugorjunk le. Itt lesz egy pisztoly és hozzá a hangtompító (ha még nincs meg a másik). Menjünk ki, lőjük le az őrt, majd tovább a folyosón. Amikor meglátjuk a csövet amiből gőz száll ki, lőjük bele. Ússzunk azonnal felfelé a lyukon, majd mikor kimentünk az ajtón, rögtön csukjuk be. Most már csak meg kell keresnünk a rádióstermet és „használni” a rádiót, de előtte menjünk tovább, és a következő teremből vegyük fel a mappát.

## A lebukás

### Scene 1

Várjuk meg, amíg a másik fickó bejön a szobába, majd intézzük el. A szemben lévő szobában van egy boríték. Ezután menjünk tovább, át a kétszárnyú ajtón, menjünk le a részeg fickóhoz, lőjük le az ajtóról a lakatot, és menjünk be a raktárba. Felfelve a lépcsőn jobbra fordulunk, majd a saroknál óvatosan, mert szemben fent az erkélyen lesz egy fickó. Ha azt elintéztük,



forduljunk meg (háttal legyünk a folyosónak), és kezdjük el hátrafelé menni, miközben felfelé célzunk az előző erkély magasságában. Ha a bal oldali (jelenleg jobbra) folyosó végén az ajtó nyitva van, akkor menjünk be és vegyük fel a levelet (ha nincs, akkor menjünk tovább, amíg ki nem jönnek onnan a fickók).

Továbbmenve a folyosókon menjünk oda a balra lévő kandallóhoz, mert a karosszék mellett ismét egy levél van. Innen balra fordulva, bal oldalt az ajtón bemenve a jobb távolabbi sarokban a kialudt kandallóban (a sötétben) ott van mikrofilm (203-as szoba)!!

Menjünk vissza a 207-es szobába, másszunk ki az ablakon (szemben egy fickó van az ablakban), majd a párkányon induljunk el balra. A kanyarnál siessünk, mert leszakad alattunk. A tűzlétránál nézzünk fel a szemben lévő házra, ott egy mesterlövész a bal oldali ablakban, valamint egy hurok, amibe beakaszthatjuk a kézi kampókilövőnket (de csak ha kimegyünk a párkányra vele szembe).

### Scene 2

Menjünk keresztül a padláson, balra, majd az ablakon át ki a tetőre. Lőjük le a fickókat, majd menjünk be a másik ablakon (kifelé nyílik). Menjünk fel a lépcsőn, majd nyissuk ki a szellőző ajtaját. Másszunk be, és addig menjünk (lehet az öngyújtót használni világításnak), amíg meg nem halljuk, hogy „she’s in the air duct” és ekkor gyorsan menjünk hátra. Várjuk meg, míg töltenek, és akkor menjünk tovább.

Kiérve a szellőzőből jobbra két fickó lesz, az egyik közvetlenül mellettünk. Ugorjunk át az ereszcsontra, majd onnan át a lenti kis házikó tetejére. Az alacsonyabb végéről leugorva most már nem halunk meg. A házikóban vegyük le a falról a papírt. Ezután menjünk tovább ahhoz a falhoz, ahol két lugas van. Másszunk fel, menjünk az ereszen a két ablak közé, és ott menjünk fel a tetőn (a végén kúszva). Vegyük fel a hulla melletti mappát, és menjünk tovább az itteni ereszen egészen az ablakig, ahol menjünk be. Lőjük le bent a fickókat, majd a másik ablakon ki, tovább az ereszen, a végénél pedig be a szellőzőbe.

Addig menjünk a szellőzőben, amíg le nem szakad. Vegyük fel a konyhából az aktát. Menjünk ki, és vegyük fel a mappát a szék mellől. Amikor a nagy terembe érünk vigyázzunk, mert odafent az erkélyen elég sokan lesznek. Lőjük le mindet, mire kinyílik az ajtó, és



betámoanyag rajta a szokásos részeg fickó. Menjünk a kijárat felé.

## Scene 3

Miután elsüllyesztettük a tengeralattjárót, ússzunk fel, majd be a lyukon. Ott is ússzunk felfelé, és miután kinyitottuk az ajtót, ússzunk jobbra. Tovább a folyosón, amíg meg nem látjuk az ajtót jobbra. Odabent vegyük fel a hajózási nyilvántartót az asztalról (ki is törhetjük az ablakot, és kiúszhatunk rajta). Ha kimegyünk, ismét jobbra lesz

egy lépcső, de vigyázzunk, mert a cső ránk fog esni, ezért ússzunk alacsonyan, majd amikor megmozdul a cső, gyorsan hátra.

A raktárterembe érkezve ússzunk jobbra, és vegyük fel a targonca melletti levelet. Vigyázzunk a három cápára! A lépcsővel szemben a konténerek között van egy filmtekercs, az egyik nyitott konténerben kell lennie egy tervrajznak. Ha sikerült megölnünk a cápákat, ne felejtjük el felvenni a tetemből a szigonyokat, mert elég kevés a lőszer a szigonypuskához. Keressük meg a terem másik végében lévő szellőzőt, és ússzunk be rajta, majd tovább, amíg az ellátóterembe nem érünk. Vegyük fel a polcra a szalagot (lehetséges, hogy a tárgyak nem mindig ugyanazon a helyen vannak, ha a raktárban volt, akkor itt nem lesz). Menjünk ki az ajtón, forduljunk jobbra, ússzunk be a lyukon, majd felfelé. A konyhából vegyük fel az akatatkát és az ellenszert (nem biztos, hogy itt lesznek). Az ellenszer mérgezés esetén tehet jó szolgálatot. A másik nyitott ajtón bemenve egy lépcsőhöz érünk, amin nem tudunk ugyan továbbmenni, de azért jól nézzünk szét. Folytassuk tovább utunkat a folyosón, egészen a kapitány szobájáig. Ott vegyük fel a levelet a sarokban lévő szekrény alsó fiókjából, valamint az ágy felett úszó hajónaplót. Ha kimegyünk, most már ügyelnünk kell a bűvárokra, habár egyetlen jól célzott lövéssel ki lehet őket vonni a forgalomból (mindig vegyük el tőlük a lőszert). Csak követnünk kell visszafelé őket. Tehát mindig menjünk arra, amerre bűvárokat látunk, és hamarosan eljutunk egy ajtóhoz, ami eddig nem volt nyitva. Ússzunk tovább, amíg el nem érjük a raktárt, ami teli van ládákkal. Ússzunk a terem másik végébe, lefelé, majd a balra lévő ajtón be. Amikor a folyosón úszunk, egy robbanás el fogja zárni az utat, úgyhogy tempózzunk vissza a sarokhoz, és nézzünk fel. A szellőzőn keresztül ússzunk tovább, majd a folyosón, amíg a zárt ajtót el nem érjük. A lyukon ússzunk be, majd fel.

## Egy befolyásos ember

### Scene 1

Ezúttal kénytelenek leszünk lopakodni (kapcsoljuk ki a futást), tehát lopóznunk kell, és senkit nem szabad megölnünk, különben vége a pályának.

Vegyük fel az asztalról a borítékot.

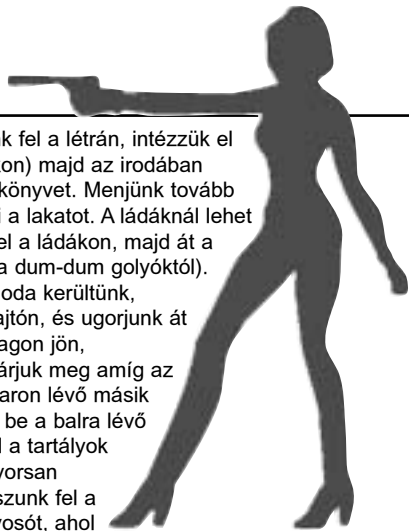
Az ajtóból rögtön kétfelé is lehet menni. Mondjuk menjünk el balra, és menjünk a saroknál lévő szobába (az ajtó felett kamera van), majd a másik ajtóhoz, és várjuk meg, amíg a folyosón járőröző őr lefordul. Menjünk át a férfi toalett-be, és jobbra a falhoz lapulva várjuk meg, amíg az őr elmegy, ekkor menjünk oda a három deszkához, és borítsuk el őket. Ebben a teremben is van egy őr, de az oszlopok mögé bújva, és a deszkákhoz lapulva könnyen ki lehet cselezni. Vegyük fel a tervrajzot a deszkahalomról, majd lopózzunk a terem másik végébe, ahol a jobbra lévő ajtón menjünk ki.

Tovább egyenesen, jobbra a biztonsági őrök szobájába ne nyissunk be, hanem balra lapuljunk meg a saroknál (ne menjünk be az ajtónyíláson). Várjuk meg, amíg a titkárnő a polcokhoz megy, és menjünk ezen az ajtón, majd az ezzel szemköztin is, és mindkét irodából vegyük fel a borítékot. Ezután menjünk a pult (az előbb itt volt a titkárnő) mögötti szekrényhez, és onnan is vegyük fel a borítékot. A falnál van egy szemetes, gyűjtsek meg benne a szemetet az öngyújtókkal, és rohanjunk vissza az előző irodák valamelyikébe (fontos az időzítés, nehogy észrevegyen a kamera, amikor rohanunk vissza). Egy őr rohan ki eloltani a tüzet, várjuk meg, amíg elmegy a folyosón, és menjünk be a biztonsági szobába. Kapcsoljuk ki a kamerákat a falon lévő kapcsolóval. Ezután menjünk tovább a folyosón (el a pult mellett), a sarokban van Baron irodája, azután pedig az egyik teremben két kutató nézi az írásvetítő képét a falon. Ugorjunk fel az asztalra, és nagyon óvatosan vegyük fel az asztal sarkáról a borítékot. Menjünk vissza Baron irodájába, csukjuk be magunk után az ajtót, majd az asztalon lévő tolltartóval nyissuk ki a polc mögötti titkos termet. Eresszük le a kapcsolóval a lépcsőt, és felmenve nyissuk ki a három kerekablakos ajtót. Menjünk fel a lépcsőn, majd a folyosón be a balra lévő kis szobába. Várjuk meg, amíg az őr elmegy az ajtó előtt, és menjünk az udvarra. Ott rögtön forduljunk balra. Megkeresve a kapcsolót a falon, ugorjunk le a titkos irodába. Lapuljunk le, nehogy az őrök észrevegyenek. Az asztalon van egy mikrofilm, valamint egy távirányító, amit kapcsoljunk be. Erre egy makett fog előkerülni az asztal alól. Ezután menjünk ki az ajtón, le a lépcsőn vissza Baron irodájába, kapcsoljuk vissza a tolltartót, és menjünk vissza Goodman-hez (az irodába, ahonnan indultunk).

## Scene 2

Várjuk meg amíg Goodman elintézi az egyik ört, miközben lopózzunk oda az őrök mögé, és löjük fejbe az üvegen keresztül a másikat. A benti kapcsolóval nyissuk ki a kaput. A robotpuddival „ejtsük szerelembe” a ketrecben lévő kutyát, és vegyük fel a levelet a ketrec elől (leguggolva a legbiztonságosabb, a kamerák miatt). Menjünk be a kapun, majd az ajtón. Menjünk tovább ki, míg egy nagy rakodóhelyiséghez nem érünk. Itt két őr van, várjuk meg, amíg az ajtóban álló nem figyel ide, és egy pillanatra mutassuk meg magunkat a másíknak, majd guggoljunk a hordók fedezékébe. Várjuk meg amíg odajön az őr, és öljük meg. Ezután már elintézhethetjük a másikat is. Menjünk be az ajtón (amelyik fölött nincs kamera), és odabent intézzük el a sérült gépek közötti ört. Menjünk le a rámpán, várjuk meg amíg az őr bemegy a kamera alatti folyosón, és menjünk utána. Intézzük el, majd fel a létrán, amikor az őr elment (a kamerára ügyeljünk). Fényképezzük le a könyvet. Menjünk vissza az égő géphez.





Nyissuk ki a lakatot az ajtón (a hajcsattal), másszunk fel a létrán, intézzük el a fickókat (várjuk meg, amíg a másik kinéz az ablakon) majd az irodában vegyünk fel a levelet, és fényképezzük le a második könyvet. Menjünk tovább az ajtón, majd amerre a rakodósín vezet. Nyissuk ki a lakatot. A ládáknál lehet találni egy testeltüntetőt (body remover). Ugorjunk fel a ládákon, majd át a szellőzőrácsra. Vegyük fel a kötszert (ez megvédi a dum-dum golyóktól). Menjünk le a rácsra, és menjünk ki az ajtón. Ugyanoda kerültünk, ahonnan az elején elindultunk. Menjünk be a nagy ajtón, és ugorjunk át a vonaton keresztül a másik oldalra, amikor olyan vagon jön, amelyiken nincs rakomány. Nyissuk ki az ajtót, és várjuk meg amíg az ór bejön, majd löjük fejbe. Várjuk meg, amíg az udvaron lévő másik ór odamegy a rácsos kapuhoz, és löjük le. Menjünk be a balra lévő ajtón, vegyük fel a borítékot az asztalról. Menjünk el a tartályok mellett, és az utolsónál várjuk meg az őrt, azután gyorsan intézzük el a másikat is a távcsöves puskával. Másszunk fel a létrán, menjünk tovább, amíg el nem érjük azt a folyosót, ahol balra egy nyitott ajtó, szemben pedig egy kamera van. Menjünk be az ajtón, és várjuk meg az őrt, amíg bejön (a bezárt ajtót csak kódtörővel lehet kinyitni). Ezután fényképezzük le a folyosó végén lévő rácsos szobában a harmadik könyvet. Most már csak vissza kell menni az udvarra, és távozni a rácsos kapun.

### Scene 3

Menjünk oda a kocsihoz, nyissuk ki az ajtót, és vegyük fel a levelet, majd a csomagtartóból az aktatáskát is. Ezután menjünk el balról a sövény mellett, és a kukából vegyük fel a borítékot.

Csengessünk be, és az ajtót nyitó szolgálónak mondjuk azt, hogy egy magazintól jöttünk, és a tökéletes élettörténetre (perfect lives series) lennénk kíváncsiak. Végül már bármit kérdezhetünk az öregtől.

### A mackós

#### Scene 1

Intézzük el az udvaron az őröket, majd az irodából vegyük fel a tervrajzot. A garázsajtón menjünk be, fel a létrán, és az állványzat végéről vegyük fel a levelet, majd lent, mögötte a sarokban lévő liftaknából a másikat. Keressük meg a járó motorú targoncát, és indítsuk el, mire az nekiközdül az ajtónak és felemeli azt. Menjünk le a lépcsőn, a félkész irodából vegyük fel az asztalon heverő borítékot. Keressük meg az elkerített két gépet, szedjük le a lakatot és a kapcsolóval kapcsoljuk be az áramot. Menjünk fel a lifttel, a ládákon keresztül átjuthatunk a kerítésen, és így újra visszakerültünk a kiindulási pontra. Menjünk oda a kocsiknál lévő kerítéshez, itt is szedjük le a lakatot, majd menjünk fel a lifttel.

#### Scene 2

Itt végre szemtől szembe találkozhatunk „Hildegard”-dal. Fegyvereink hatástalanok ellene, úgyhogy más megoldást kell találnunk. Balra a sarokban a kapcsolóval áramot juttathatunk



# ***No One Lives Forever***

a terem közepén lévő víztócsába, ezután már csak bele kell csalogatni a molett nőszemélyt. Ez nem nehéz dolog, csak az oszlop mögé kell állni, és máris belesétál a tócsába. Ezt a „bekapcsolom a kapcsolót és belecshalogatom” módszert addig kell csinálnunk, amíg fel nem robban. Az egyik deszkahalomról vegyük fel a levelet, majd menjünk be a lyukon, amit kirobantott a tonna-donna. Menjünk fel a lifttel.

A csalogatásnál a lényeg az, hogy mindig mozgásban legyünk, lehetőleg fedezékben, mert fentről a munkások is lőnek ránk. Velük nem érdemes foglalkozni, mert mindig újak érkeznek a lelöttek helyébe.

## Scene 3

Vegyük le az oszlopról a jegyzetet, majd a vasgerendákon menjünk tovább. Az első nagyobb teremben a kerítéses beugrónál vegyük fel a levelet. Később a lépcsőházban felmenve pedig egy aktát találhatunk. Menjünk vissza le, a korlátnál ugorjunk le a falra, majd a ládára és le. Keressük meg a bezárt ajtót idelent, szedjük le a lakatot, nyissuk ki a garázsajtót, odabent pedig vegyük fel a tervrajzot. Az ajtó felett nézzünk fel, és használjuk a kampót. Amikor felértünk, nyomjuk előre, különben visszaesünk. Intézzük el a munkásokat, majd a második állványról vegyük fel a levelet, s az ajtón menjünk tovább. A lépcsőházban a deszkákról nézzünk fel, és ismét használjuk a kampót. Ugráljunk fel a ládákon a magasabban lévő szintre, intézzük el idefentről a munkásokat (mérgezett golyókkal lőnek). A bal oldali gerendán induljunk el, menjünk át a pallón, ugorjunk át a balra lévő gerendára, majd a lifttel menjünk le. Végül másszunk fel a daru létráján.

## Scene 4

Menjünk be az ajtón, vegyük fel a dobozról a levelet, majd várjuk meg az őrt. Ezután menjünk be a kamera melletti ajtón, a földről vegyük fel a mikrofilmet (nem biztos, hogy van), majd menjünk ki (az ajtó felett kamera van). Másszunk le a leszállópályánál a létrán, menjünk be az ajtón. Először menjünk be a balra lévő ajtón, vegyük fel a dobozról a földről, és az ajtó mögötti kapcsolóval kapcsoljuk be az áramot az ablakmosó szerkezetbe. Ezután menjünk be az ajtótól jobbra lévő ajtón, mert ha az öltözőben nem volt a mikrofilm, akkor itt van. Odabent intézzük el a fickót. Menjünk most ki a kétszárnyú ajtón, a vízből halásszuk ki a levelet, valamint az asztalon is lehet egy mappa. Menjünk vissza a leszállópályára, és robbantsuk fel a piros hordókat. Balra a ládákon ugorjunk fel, és a szellőzőt kinyitva másszunk keresztül a csövön. A végén szét kell lőni a lemezeket. A gép tetején lévő szellőzőn másszunk be (ugyancsak szét kell lőni), és fel a létrán. Menjünk a lift mögé, a vészkapcsolóval nyissuk ki a lift ajtaját, és várjuk meg, amíg feljön a lift, majd másszunk le a rácsot felnyitva. Menjünk át a túloldalra, hívjuk oda az ablakmosót a kapcsolóval, és használjuk.

## Scene 5

Vegyük fel a borítékot az asztalról, és menjünk ki (balra egy mellény). Vigyázzunk az őrré, várjuk meg és intézzük el. Induljunk el balra, és jobb oldalon a második irodában vegyük fel az irattartót (de mindenhol nézzünk szét). Menjünk tovább a folyosón, az újságos polcoknál vegyük fel a padról az aktát. A következő folyosón a pad alatt is van egy. Menjünk be az irodahelyiségbe, majd a raktárban vagy másszunk le a létrán, vagy át a csövön.

Mindenféleképpen ugyanoda jutunk, csak az előzőnél az irodába, míg az utóbbinál az iroda előtti folyosóra. Az irodában az egyik íróasztal alól vegyük fel az aktatáskát. Csapjunk idebent egy kis zajt (például lőjünk), hogy az őr bejöjjön a folyosóról. A beugronál lévő irodában (ahol kamera van a folyosó végén) vegyük fel a mikrofilmet.

Ezután a liftnél balra fordulva a női toalettben (az utolsó fülkében) vegyük fel az irattartót, majd a konferenciateremben keressük meg a levelet. A színpadnál lévő ajtón kimenve intézzük el az őrt, majd a legközelebbi szobában használjuk a kódfejtőt (miután kinyílt a liftajtó, ne felejtjük felvenni a kódfejtőt). Menjünk be a liftbe.



## Scene 6

Intézzük el a fenti őrt (nyílpuskával), kimenve pedig várjuk meg, amíg a két őr szétvállik, és az egyik felmegy az emeletre, a másik meg eltűnik a szemközti folyosón. Balra a lépcső alatt másszunk el, a férfi WC-ben intézzük el az őrt, majd menjünk fel a lépcsőn, és azt az őrt is likvidáljuk. Menjünk ki a teremből. A folyosón lévő kameránál menjünk kicsit előre, majd gyorsan vissza fedezékbe, és várjuk meg az őrt. A kamera előtti szobából vegyük fel a

levelet. A következő hasonló szobánál is intézzük el az őrt, majd felmenve a lépcsőn a fent járkáló őroket is. Menjünk vissza le, a következő szobában az asztal mögött lehet egy mikrofilm. Ezután a kamera melletti tolóajtón bemenne egy aktatáskát lelhetünk. A sarokban lévő sűrű ajtó mögötti szobában kapcsolhatjuk ki a kamerákat. Most már alaposan szétnézhetünk mindenhol. Ha elértük a nagy termet, szisztematikusan intézzük el az őroket. Vegyük fel a borítékot az egyik asztalról, és a levelet az egyik szék mellől. Menjünk fel a lépcsőn. Az első tolóajtón bemenne az egyik szobában egy őr alszik. Az előtte lévő üveget elnézve igencsak másnaposan fog ébredni (már ha felébred még egyáltalán). A folyosó végén lévő ajtó Baron irodájába nyílik. Menjünk be, fel a lépcsőn, át a másik szobába, és a ferde képet felemelve használjuk a kódfejtőt, ezáltal az elefántagyarak mögötti titkos folyosó feltárulkozik. Amikor elérjük a termet, vegyük fel a napszemüveget, és használjuk az infralátás opciót. Menjünk át a lézereken a szemüveg segítségével, és mivel az utolsó terem lehetetlennek tűnik, a harmadik és a negyedik terem között a rácson másszunk le. Menjünk el a termék alatt, és a rácson másszunk fel. Vegyük fel a levelet, végül pedig készítsünk egy fotót a könyvről.

## Menekítési kísérlet

### Scene 1

Vegyük fel a mappát, és kellőképpen készüljünk fel az ügynökök érkezésére. Ezután menjünk először a vonat eleje felé (kinézve az ablakon a menetiránynak megfelelően). Vegyük fel a jegyellenőr szobájából az utaslistát, majd induljunk el visszafelé. Lehetőleg a jegyellenőrt kerüljük el! Várjuk meg amíg egészen hátramegy (abba a kocsiba, ahol az ülések az ablakok felé néznek), és amikor jön visszafelé, bújjunk el a WC-ben. Ha elment előre, akkor mi elindulhatunk hátra. Közben azért nézzünk be az ülések közé. A második fülkés kocsiban megtaláljuk az áhítozott jegyet, úgyhogy most már nem kell tartanunk a jegyellenőrtől. A harmadik fülkés kocsi első fülkéjébe menjünk be, beszéljünk az ügynökkel. Utána induljunk a vonat eleje felé, ahol az ellenőr szobája volt, és menjünk be a második fülkébe. Végül ismét menjünk a vonat vége felé, közben ügyelve az érkező ügynökökre. Most már nyitva van a harmadik fülkés kocsi után az ajtó. Menjünk keresztül a poggyászkocsikon, ugorjunk át a különálló vagonra, és kapcsoljuk le a vonatról (tekerjük el azt a kereket).



### Scene 2

Ugorjunk le a kocsiról, mielőtt még megállna. Távolról intézzük el a két munkást, amikor elindulnak a kocsi mellett. Lőjük le az alagutat lezáró deszkákat, vegyük le a jegyzetet a falról, és menjünk végig az alagúton. Intézzük el a hídon lévő munkást (akkor, amikor nem látja majd a hulláját a kamera), lehetőleg halk fegyverrel. Másszunk fel a létrán, át a hídon, és be a nagy épületnél lévő hordók melletti lyukon. Keressük meg a felvezető utat (leszakadt deszkák), vegyük fel a mikrofilmet a polcra, és menjünk ki. Intézzük el a munkásokat, és az udvarra kiérve rögtön menjünk el jobbra (a deszkahalom és a fal közé), majd ismét jobbra. Ugorjunk át a kerítésen a deszkákon keresztül (lent két ór áll), és intézzük el először a balra lévő őrköt, majd pattanjunk fel a motorra. A kanyarban lévő sziklánál szálljunk le, és lőjük le a sorompónál lévő őrköt. Nyissuk fel a sorompót, és motorozzunk tovább. Közben meg-megállhatunk elintézni a fickókat az út mellett, de el is hajthatunk mellettük, egy kis szerencsével sérülés nélkül megúszhatjuk (sőt, még el is üthetjük őket!). Amikor meglátjuk a helikoptert, hajtsunk balra az épület alá, intézzük el fent az őrköt, és az egyikől szerzett aknavetővel (mással is lehet) lőjük le a helikoptert. A kapcsolót megnyomva az épülettel szemközt ki a szikla szétnyílik, amin használjuk a kódfejtőt, majd menjünk be a kapun a hegybe.

### Scene 3

Menjünk végig a függőfolyosón, és várjuk meg amíg az őr feljön. Intézzük el a lentivel együtt. Az őrbódében vegyük fel a mikrofilmet, majd nyissuk ki a páncélajtót. Lőjük le a folyosón lévő őrt, majd menjünk be a szobába (a sarokban kamera van), és vegyük fel az öngyújtót az asztalról. Menjünk ki a másik ajtón, és intézzük el az őrköt. Ha van nálunk kameraelhárító, akkor ki is vonhatjuk a két kamerát idefentről. Menjünk le a raktárba, keressük meg a lakatos ajtót, és az öngyújtóval vágjuk le a lakatot. Menjünk be, az asztalról

vegyük fel a belépőkártyát, és kapcsoljuk ki a kamerákat. Menjünk vissza, ki a raktárból, keressük meg a liftet, és menjünk fel vele. A liftből kilépve először menjünk balra (vigyázzunk a fenti örökre), és lent nyissuk ki a lakatot. Vegyünk fel a löszert és a tervrajzot. Menjünk vissza, tovább a folyosón, míg két kutató fel nem robbantja magát egy félresikerült kísérlet következtében. Menjünk be az ajtón, majd jobbra. Kutassuk át a szobákat, és a nő WC-ből vegyünk fel a nyuszimamuszt (ezzel halkabban tudunk járni). Keressük meg a liftet, és menjünk le. Az elágazásnál menjünk balra, nyissuk ki a lakatot. Végre megtaláltuk Dr Schrenker-t! Nézzük át a szobát, és a kódfejtőt használva nyissuk ki az ajtót. Lehetőleg ne lépünk rá a lapokra, amikor az áram beléjük csap. Menjünk fel a lépcsőn, végig a folyosón, és ismét használjuk a kódfejtőt. Visszajutottunk oda, ahol kiléptünk a liftből, csak ha felmegyünk a lépcsőn, akkor a jobbra lévő ajtó most nyitva van. Már csak ki kell jutnunk Dr. Schrenker-rel.

### Egy kis gond a trópusokon

#### Scene 1

Várjuk meg a munkást a ládánál, és intézzük el a másikkal együtt, majd átmenve a túloldalra menjünk be az ajtón. A kameránál menjünk be a balra lévő ajtón, vegyünk fel a kódfejtőt (ha nincs nálunk) és a levelet. A kamera alatti ajtó mögött egy raktár van, ahol jobbra a végében lévő lifttel kell majd később felmenni. Nézzünk szét a raktárban, majd a kamerától jobbra lévő ajtón menjünk be. Itt van két olyan ajtó is, amin a kódfejtőt kell használnunk. A fentinelé egy kapcsolóhoz (a ládák között löszert lehet), míg a lenti mögött a rádióhoz juthatunk, amit lövjünk szét. Menjünk vissza a raktárba a lifthez, és menjünk fel vele. Fent a másik liftnél lévő őrt elintézve az leszakad. Ugorjunk át a létrához, másszunk fel, és menjünk ki az ajtón. Jobbra van egy ajtó, balra pedig el lehet menni a ládák mellett. Mindkét útvonalal ugyanoda jutunk, fel az irodához, itt vegyünk fel a tervrajzot és a kódfejtőt (ha nem lenne nálunk) és nyissuk ki vele az ajtót, majd menjünk ki.



#### Scene 2

Várjuk meg a láda mellé bújva az őrt, és intézzük el a többivel együtt. Mielőtt továbbmennénk, lövjük le a toronyban lévő fickót is. Menjünk tovább az úton, várjuk meg amíg a két őr szétválk, és intézzük el őket. Figyeljünk a toronybeli örökre! A kanyar után, ahol a két őr volt, menjünk el balra a szikla mellett, és vegyünk fel a levelet a földről. Menjünk tovább, intézzük el a kapunál lévő öröket, és mivel a kaput nem tudjuk kinyitni, menjünk el jobbra a járaton. A deszkáról vegyünk fel a borítékot, majd a függőhídhöz érve minél hamarabb lövjük le a túloldalon lévő öröket. Keljünk át a hidon, de nagyon figyeljünk a zöldes deszkákra, azokra ne lépjük, mert leszakadnak. Amikor elérjük az utat, lövjük le az öröket, és kövessük az utat. Az inka templomot is tisztítsuk meg. Menjünk fel jobbra a rámpán, ismét jobbra a figyelőfülkéhez. Vegyünk fel az aktát, menjünk vissza a rámpánál lévő ajtóhoz. Vigyázzunk a bent lévő örökkel! Az ágyaknál vegyünk fel a levelet, majd az omlásnál menjünk le. Kövessük a vizet, amíg meg nem látjuk a tó közepén kiemelkedő szirtet, innen jobbra, a kis földnyelven vegyünk fel a mappát. Menjünk oda a sziklafalból kilógó csőhöz, és használjuk a kampónkat.

## Scene 3

Menjünk végig a csőben, a lakaton használjuk az öngyújtót (ne is tegyük el), majd másszunk le egészen a vízig. Mindegy melyik irányba indulunk el, csak gyorsan tegyük. Kövessük a vörös jelzőfényeket, amíg meg nem találjuk a lefelé vezető csövet. Ugorjunk le, ússzunk ki (a levelel ne törődjünk), fel a létrán, és az öngyújtót használva vágjuk le a tartógerendákat lezáró lakatokat (összesen nyolcat), majd azonnal menjünk le vissza a vízbe. Miután sikerült megakadályoznunk a kilövést, most már felvehetjük a levelet a vízben. Menjünk fel a létrákon, be a kitört ablakon. Menjünk le a lépcsőn, az étkezőben vegyük fel a mappát, és használjuk az ajtónál a kódfejtőt. Ha nincs nálunk, akkor balra fent találhatóunk egyet.

## Scene 4

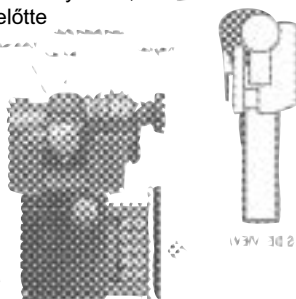
Rögtön húzódjunk a ládák fedezékébe és várjuk meg a munkást. Amikor megáll a ládák között, lőjük le a nyílpuskával vagy a szigonypuskával. Senkinek nem szabad észrevennie a bázison! Azaz észrevehetnek, csak lövés ne dördüljön el, vagy az adott személy ne érje el a riasztó gombját. Várjuk meg, amíg balra az ör beér teljesen a kamera alá, és a ládák fedezékéből intézzük el. Ha esetleg a másik ör észrevenné, akkor gyorsan rohanjunk oda a falon lévő gombhoz, és még mielőtt odaérne lőjük le. Az udvaron (fedezékből) intézzük el a megmaradt öröket. Amint a két kutatóhoz közeledünk, be fognak menni az épületbe (ne vegyenek észre). Irány a jobbra lévő kis beugró, be az ajtón, és vizsgáljuk át az épületet. A kutatókat le is lehet löni, de nem muszáj. Menjünk vissza az udvarra, ott be a fedél alatt lévő ládákhoz, és lőjük le a mászkáló fickót (lehetőleg balra a polcnál). Induljunk neki a folyosón, majd rögtön húzódjunk fedezékbe és várjuk meg az őrt (az oszlop mögül már előbb el lehet intézni). Rohanás tovább, és az ajtóból várjuk meg, amíg az ör bemegy a csövek mögé. Lopózzunk ki úgy, hogy közben már a folyosó másik vége felé célzunk, és lőjük le az őrt, majd a másikat is. Nyissuk ki az ajtót, fel a lépcsőn, nézzünk ki a sarokról, majd vissza az ajtó mögé fedezékbe. Várjuk be a kutatót, intézzük el, és újra menjünk fel a lépcsőn. A sarokról várjuk meg, amíg a másik kutató odamegy a ládákhoz (ügyeljünk rá, hogy az ör ne legyen itt), és halkan intézzük el. Ezután gyorsan lőjük le a fent járkáló őrt, és amikor a másik visszajön, akkor azt is. Nézzünk szét ezen a területen is, másszunk fel a létrán, és a kis szobában használjuk a rádiót. Menjünk le, fel a rámpán, keresztül a folyosón, és a saroknál bújjunk el a hordok mögött. Várjuk be a kutatót, intézzük el, majd lopózzunk a terem bejáratához. Kukucskáljunk ki balra, és amikor az ör a terem másik végében megáll, lőjük fejbe. Kússzunk oda a lépcső tetejéhez, és figyeljük meg a lenti őrt, amikor valamelyik sarokban megáll, lopózzunk oda a kutatóhoz, és lőjük le. Most már csak a lenti őrt kell lopózva elintéznünk. Induljunk tovább a folyosón, és az öltözőben intézzük el az úrhajós fickót.



## Alacsony földpályára állva

### Scene 1

Induljunk ki, majd jobbra le a rámpán. A kék ruhásokat ne bántsuk, hanem vegyük fel a sarokból a levelet. A körfolyosónál induljunk el jobbra, vegyük fel az aktát a telefonok mellől, a lifttel még ne törődjünk, hanem induljunk tovább a folyosón, keressük meg a bárt. A bárpultról vegyük fel a belépőkártyát, és fent a szófa mellől vegyük fel az aktatászkát. Most már felmehetünk a telefonoknál lévő lifttel (van még a folyosón egy ajtó, de oda még ne menjünk). Fent balra induljunk el, menjünk be az első ajtón. A balra lévő szobában vegyük fel a kódfejtőt az asztalról és a mikrofilmet a polcra. A középső teremben pedig hozzájuthatunk a lézerpisztolyhoz. Most már kimehetünk a folyosóra, és induljunk tovább balra, amíg el nem érjük a biztonsági ajtót (előtte őr áll). Próbáljuk hát ki újdonsült fegyverünket! Az ajtó kinyitásához egy belépőkártya kell, de mivel nálunk van egy, így gond nélkül bejutunk. Odabent súlytalanság van, úgyhogy „repüljünk” be a középen lévő oszlop belsejébe, és menjünk fel. Fent kapjuk el a repkedő levelet, és menjünk ki. A lifttel menjünk fel, és mindkét oldalra nézzünk majd be. A szobákban használjuk a kódfejtőt, majd menjünk vissza le, egészen az első körfolyosóig (ahol a bár is volt). Menjünk be azon az ajtón, ahol eddig még nem voltunk, és le a lifttel. Odafent másszunk le a ládákhöz a létrán (ne teljesen, csak az első szintig), és keressük meg a levelet. Ha továbbmegyünk az ajtón, akkor egy csöppnyi otthoni környezet fogad. A hídon lévő öröket le is löhetjük. Nézzünk szét, majd másszunk vissza fel. A nagy teremből jobbra nyíló ajtó mögül vegyük fel a mappát. Menjünk tovább, és hamarosan ugyanoda jutunk, ahol az előbb voltunk (vissza a természethez), csak most fent vagyunk a hídon. Vegyük fel a levelet a korlátról, és induljunk tovább, amíg az összekötő hídhoz érünk, itt egy pillanatra megcsodálhatunk egy meteoresőt. Csak ne sokáig ámuljunk, mert az egyik eltalálja a folyosót mögöttünk, úgyhogy rohanás.



### Scene 2

Fussunk, ahogy csak tudunk, egyenesen, jobbra, majd balra. Valaki megteheti, hogy elmeneküljön a felrobbanni készülő űrállomásról, de azok nem mi vagyunk. Menjünk keresztül a mentőkabinok termén, és fel a lifttel. Vegyük fel az ellenszert, és induljunk vissza a lifthez. Ám az, amikor odaérünk leszakad. Másszunk be a résen, és ugráljunk fel a liftakna falán a peremeket használva (az ajtótól jobbra lévőre ne ugorjunk, mert leszakad). Mikor sikeresen felértünk, már bezállhatunk az egyik mentőkabinba.

## Alpesi intrika

### Scene 1

Várjuk meg amíg a báróné és az emberei elmennek. Menjünk el balra a sarokba, és menjünk ott le (elég nehéz elsőre észrevenni a lefelé vezető járatot). Intézzük el az utcán lévő őrköt, majd a kisbusz melletti ajtón menjünk be. Amikor kiértünk az udvarra, fel a lépcsőn, és a szobából vegyük magunkhoz az aktatáskát. Menjünk le, tovább az előző szoba alatt. Kiérve egy újabb udvarra, löjjük le jobbra a kapuban álló fickót. Menjünk be a mögötte álló házba, bent vegyük fel a levelet a padról, majd fel a lépcsőn. A polcra vegyük el a távcsövet, és menjünk ki az ajtón. Át a másik oldalra, be a raktárba, ahol másszunk ki a nyitott ablakon. A sikátor végében jobbra lévő ablakon pedig másszunk be (ezt az útvonalat jegyezzük meg, mert egy későbbi pályán még jól jöhet). Menjünk ki, el a tábla mellett. Be is mehetünk az ajtón, de nem muszáj. Löjjük le az őrköt, az udvaron menjünk el a telefon mellett, át a kapun, menjünk be az ajtón.

### Scene 2

Várjuk meg amíg a maszkáló őr odaér a másikhoz, és akkor lopózzunk fel jobbra a lépcsőn. Kutassuk át a szobákat, és a nyitott ablakon másszunk ki (előtte nézzünk el balra a kamerára). Egyenesen a ládáknál bújunk el, és várjuk meg az őrt. Induljunk tovább, és a sarkon lévő őrt is intézzük el. Menjünk be az ajtón, vegyük fel az aktát az íróasztal mellől. Tovább a folyosón, itt jobbra egy raktár van, ahol akkor intézzük el az őrt, amikor balra a falnál megáll (az ajtóhoz legközelebbi oszlopon kamera van). A folyosó végén balra nyissuk ki az ajtót, a kétszárnyú ajtót egyelőre ne piszkáljuk, hanem menjünk tovább, és vegyük fel az asztaltól a táskának álcázható rakétavetőt. A kis szobában egy őr alszik, akár el is intézhetjük. Menjünk vissza a raktárba, és a terem másik végében lévő ajtó mögül vegyük fel a kódfejtőt, majd nyissuk ki a raktárban található másik ajtót. Löjjük fejbe az egyik őrt, és amikor a másik odarohan a testhez, azt is intézzük el. Menjünk be a kamera alatti ajtón, és használjuk a kódfejtőt. Ezután induljunk vissza a kétszárnyú ajtóhoz, nyissuk ki, és ha van nálunk kameraelhárító, akkor könnyű dolgunk lesz. Használjuk az ajtó feletti kamerán, amikor a járőröző fickó már messzebb jár, majd intézzük el őket. Ha nincs nálunk akkor, amikor a fickó odaér az ajtóhoz (úgy hogy ne lásson minket), csapjunk zajt, így már el tudjuk őket intézni anélkül, hogy a hullájuk a kamera előtt maradjon. Már csak be kell mennünk a szemközti kapun.

### Scene 3

Löjjük le az udvaron a fickót, és menjünk oda a szemben lévő épülethez, ahonnan balra az erkélyen lévő fickót is löjjük le. Utána menjünk el balra, a ládák fedezékéből löjjük le először a másik erkélyen lévő őrt, majd intézzük el a másik kettőt is. Várjuk meg amíg az ajtóból kirohan egy fickó, és intézzük el. Menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn. A teraszon lévő ajtón is menjünk be, és az ajtó mögé bújva várjuk meg a bal oldali ajtóból érkező őrt. A jobbra lévő ajtó mögött is intézzük el az őrt, majd menjünk a bal oldalhoz, és azokat is löjjük le. Az





ajtó fedezékéből először azt, amelyiket látjuk, majd amikor odamegy a másik, akkor azt is. Másszunk ki az ablakon a szegélyre, és ugorjunk le az udvarra a tetőről. Várjuk meg a fickót. A két ház közötti útról felnézve az ablakban egy őrt láthatunk, intézzük el, majd annak az épületnek a falához tapadva kerüljük el a reflektorok fényét. Menjünk fel a lépcsőn a toronyba, ahol intézzük el a maradék őrt. Az udvaron lévő csatornafedelelet eltávolítva ugorjunk le a csatornába. Ha egyből a vízbe estünk, akkor

azonnal ússzunk a rács felé, és már messziről lőjük az ajtót lezáró laktra. A jégen lévő léken másszunk ki, és minél gyorsabban rohanjunk a szirteken, míg el nem érjük a völgyben megbúvó kis házikót, ahol végre felmelegedhetünk a jeges fürdő után.

## Scene 4

Menjünk ki a házból, és pattanjunk fel a motoros szánra. Induljunk el a másik kanyon felé, mint amerről jöttünk. Amikor elérjük a hidat, szálljunk le és lőjük le innen a hídon lévő fickókat. Ha továbbmegyünk, most már ellenállással is számolhatunk, úgyhogy jobb lesz óvatosan haladni a szánnal. Ha elértük a kaput, használjuk a lakaton az öngyújtót. A háznál lévő hordókba belelőve felrobban a ház, és vele együtt a fickó is. Az aknamezőnél (a kerítésnél két sárga tábla jelzi) vegyük fel a napszemüveget és használjuk az aknakereső opcióját. Jobbra induljunk el a dombon a szánnal, és a szemüveget használva meg-megállva lavírozzunk el a szánnal az aknák között. Ezután egy újabb híd következik, majd amikor meglátjuk a ládákat egy kapunál, jobbra az emelkedőn hajtsunk fel és kerüljünk a kapu jobb oldalához. Szálljunk le, és a ládákon keresztül ugorjunk át a kerítésen (vigyázzunk, mert áram van benne!). Menjünk be a barlangba, majd fel a lifttel. Balra az ajtóban csak akkor menjünk, ha mellényre van szükségünk. A lépcsőn felmenve lőjük le a fenti őrt, majd a másikat is, mert különben fel fogják húzni a létrát, és gránátot dobnak a nyakunkba. Az udvaron mászkáló őrt akkor lőjük le, amikor jobbra a tornyok falánál megáll. Ezután intézzük el a két őrt a szemben lévő ládáknál, majd lőjük le a tornyokban posztolókat is. Balra a sarokban még lehet egy fickó, azt is intézzük el, majd szálljunk be a felvonóba.

## A hihetetlen Cate Archer

### Scene 1

A gerendákon egyensúlyozzunk át szobához, vegyük fel a levelet a gerendáról, és menjünk le a csigalépcsőn. Lent a WC-ben is lehet egy levél. A felvonónál járkáló őrt elintézzük, menjünk be az ajtón, és lőjük le a motornál lévőket is. Balra a kis szobába menjünk be, fel a



# No One Lives Forever

létrán, nyissuk fel a rácsot, és másszunk be a falon lévő lyukba. A tetőről elintézhetjük a fickót, majd átugorva a másik tetőre, másszunk be az ablakon át a raktárba. Nyissuk ki a lakatot, és keressük meg az elektromos dobozt, nyomjuk le a kart, majd menjünk le. Nézzünk szét, utána menjünk fel a lifttel. A lépcsőn menjünk le, majd ki az udvarra.

## Scene 2

Igencsak epés megjegyzéseket mondjunk Armstrong-nak, ezzel hozzuk ki a sodrából (ha többszöri próbálkozásra sem sikerül, akkor már a videó elején nyomjunk egy space-t). Előre-hátra mozogva vigyünk be neki egy-egy ütést, miközben próbáljuk meg elkerülni az ő ütéseit. Nagyon távol ne menjünk tőle, mert akkor dinamitokkal kezd el hajigálni. Ha végeztünk vele, akkor vegyünk fel a levelet a volt szállásunkról, és menjünk ki az ajtón. Az elágazásnál forduljunk balra, és az ablakon másszunk ki az erkélyre. A reflektor fényére ügyeljünk! Ugorjunk át a hasadékon, majd fel a második ablak párkányára, és onnan át a nyitott ablakhoz. Üssük le a fickót, és vegyük magunkhoz az elvett cuccainkat. Elhúzva a reteszt menjünk a raktárba, ha nincs itt a két fickó, akkor keressük meg és intézzük el őket, hogy fegyverekhez jussunk. Menjünk vissza a raktárba, vegyük fel a borítékot. Menjünk ki a raktárból az ajtón, lőjük szét a reflektort, valamint lőjük le az ott járkáló őrt. Vissza a raktárba, le a létrán, és bújjunk át a lyukon a kerítés alatt. Kijutva a szabadba most már csak a két fickóval kell törődnünk. Szedjük le a lakatot az öngyújtóval, és bent, a polc melletti farakásnál nyomjuk meg a kiálló fadarabot. Menjünk be a titkos liftbe.

## Scene 3

Ahogy megáll a lift, menjünk el balra, lőjük le a kamera alatti fickót, majd a lépcsőn felmenve menjünk körbe egészen az ajtóig. Másszunk le a létrán (az utolsó szekrényben mellény van), és ki a folyosóra. Amikor a következő terembe érünk, úgy tűnik csapdába próbálnak ejteni minket. Még mielőtt bemennénk, készítsük elő a kampót, és amikor bent vagyunk nézzünk fel, és használjuk a plafonon lévő akasztók valamelyikén. Másszunk le a létrán, miután elintéztük az őröket, majd kapcsoljuk ki a gázt (ne menjünk a ventilátor közelébe). Menjünk tovább, az elágazásnál induljunk el balra, és ne foglalkozunk az ajtókkal és a lépcsővel balra, hanem menjünk fel az üvegburánál lévő lépcsőn. A függőfolyosónál jobbra menve nyomjuk meg a kapcsolót. Menjünk vissza az üvegburához és nyissuk ki, majd vegyük fel az ellenszert. Most már visszamehetünk ez előző lépcsőhöz, a raktárban megkeresve a csapóajtót, nyissuk fel, végül másszunk le.

## Scene 4

Vegyünk fel a levelet a ládáról



balra a folyosónál, majd a hídon átmenve (lehetőleg a fenti örök ne vegyenek észre) menjünk be az ajtón. A lépcsőn felmenve csak egy mellényhez juthatunk. A vonathoz kiérve balra menjünk el a ládák mellett, intézzük el az őrt, majd a többi is. A lépcsővel szemközti ládáról vegyük fel a borítékot, és menjünk fel a lépcsőn. A barlangban vegyük fel az asztal és a szék közül az aktatáskát, majd induljunk el a hídon. Egy újabb csapda! Ugorjunk a vízbe, amikor a cápa a lehető legtávolabb van, és ússzunk át a másik terembe. Meg se próbáljuk felvenni a harcot a cápával! Másszunk ki a vízből, fel a lépcsőn, és a nagy folyosóra érve a jobb oldali ajtó mögött egy kódfejtőre lelhetünk (egy kecskével italozó fickó társaságában). A bal oldali ajtónál pedig egy levél hever az asztalon, két őr társaságában. Induljunk tovább a folyosón, és menjünk fel a lifttel. Odafent a bárpultnál a kávéfőző karját meghúzva egy kicsit átalakul a szoba. Menjünk ki, át az üvegfalú folyosón, majd az irodában nyomjuk meg a szék karfáján lévő gombot. Használjuk a kódfejtőt, hogy a széfben őrzött névlistához jussunk. Végül menjünk ki a másik ajtón.

## Egy nagy robbanás

### Scene 1

Várjuk meg az öröket, majd intézzük el a nagyteremben lévőket is. Nyissuk fel a szellőzőrácsot, és másszunk be. A kétszárnyú ajtót kinyitva ne rohanjunk be a terembe, hanem a sarok mögül nézzünk fel a szemben lévő teraszra. Az eddig már néhányszor látott női trió egyik tagja! Lőjünk bele a távcsővel, majd húzódjunk vissza, készítsünk elő valami nagy hatásfokú fegyvert, és várjuk meg, amíg ideér. Nem túl nehéz kinyírni, de nem is olyan egyszerű, mint az öröket. Ha elintéztük, menjünk fel a lépcsőn, és forduljunk jobbra. A beugróban a ferde képet feltolva kinyílik a titkos ajtó. Menjünk be, balra a szellőzőn kimászva az erkélyen vegyük fel a Bacalov pisztolyt. Menjünk vissza, és most jobbra, a titkosajtót nyissuk, mire egy hálósobába jutunk. A szobában a kandallónál lévő kapcsolóval nyissuk fel a kandalló falát. Másszunk át a lyukon, és a másik szobában az ágytól balra találhatjuk az újabb titkosajtót. Mindegy, hogy a szellőzőn, vagy az ajtón megyünk ki, mindenféleképpen ugyanoda jutunk. Készüljünk fel a harcra! Ha elintéztük az odabent lévőket, vegyük fel az ágy feletti löszert. Menjünk ki az ajtón, majd le a lifttel. Odalent beszéljünk a katonával, majd készüljünk fel a támadásra. Kimenne jobbra egy mellényt találhatunk. Továbbmenve a kapunál vigyázzunk, mert a reflektornál (azóta már megjavították) lévő fickónál aknavető van. Nyissuk ki a kaput, az alagútban lévőket is, majd menjünk be az ajtón. Itt találkozhatunk a második fészkesruhás cicababával, küzdjünk meg vele. Kimenne pedig az erkélyen a harmadik vár ránk távcsőves puskával. Fedezékből használhatjuk akár a Bacalov pisztolyt is. Miután őt is hidegre tettük, másszunk fel az erkélytől balra lévő gerendán, végig a tetőn, majd az omlásnál le. Menjünk be az ajtón.

### Scene 2

Lőjük le a két őrt, és szálljunk be a felvonóba (előtte húzzuk meg a kart). Készítsünk elő valami hathatós fegyvert, mert útközben hat helikopter fog ránk támadni. Az egyik lehetséges érkezési pont (ha menetiránnyal szemben állunk) jobbra fentről, vagy a hátunk mögül fentről kicsit balra. Elég ha csak a gépfegyveres fickót lőjük le a fedélzetről, nem kell felrobbantani a helikoptereket. Miután megállt a felvonó, álljunk az ajtóba, és használjuk az oszlopon a kampónkat, majd másszunk le a létrán. Odalent végre találkozhatunk Volkov-al.

Miután leszakadtunk a barlangba, húzódjunk be a mögöttük lévő üregbe a mellényért (ha van), majd amikor Volkov tárat cserél, ugorjunk le az alattunk lévő szirtre, és menjünk jobbra fel. Keressük meg a fenti szirt végén a pisztolyt, és a közeli oszlophoz hasalva lőjük Volkov-ra.

## Ilyen a bosszú

### Scene 1

Csak horogvégre került a báróné is! Lőjük le, ami nem túl nagy kunszt, csak néhány fejlövés és kész. Miután elkezdett rázkódni, lőjük le a jobbra lévő erkélyre érkező fickót, majd rohanjunk balra. A szemben lévő épületben mikrofilm van, de nem érdemes vele törődni, mert akkor nem marad elég időnk az emberek kimenekítésére. Szóval balra rohanva még futás közben csak kattintsunk a járókelőkre (a „use” gombbal), jobbra rohanjunk tovább, majd a táblánál ismét balra. Ne menjünk oda a ház melletti fickóhoz, hanem lőjük le a teraszon lévő embert, és arra menjünk tovább. Jobbra a fánál szóljunk a nőnek, majd most már mehetünk a fickóhoz. Menjünk be utánuk a házba, fel a lépcsőn (ha még emlékszünk a nem is olyan régi útvonalra, akkor most ugyanarra menjünk), kövessük a sárgaruhás nőt. Ki az ablakon, a sikátor végénél jobbra be az ablakon, majd balra ki az ajtón. Menjünk le, szóljunk az embereknek, és menjünk tovább a szemben lévő folyosón. Az utcán is szóljunk az ajtó előtt álló fickónak, majd keressük meg az utcán lévő két járókelőt.

### Scene 2

Nem maradt más dolgunk, mint Goodman-nel megküzdeni. Barátból lett ellenség? - valami olyasmi. Vigyázzunk vele, mert mérgezett golyókkal lövöldöz ránk. Állandóan fedezék mögött maradva, ki-kinézve nem okozhat gondot az elintézése.

Megjegyzés: A pályákon a tárgyak hollétét ne vegyétek 100%-nak, mert bizonyos tárgyak máshová kerülnek a véletlenszerű generálás miatt, hogyha még egyszer nekiültök, már ne tudjátok mindet pontosan.

Egyébként mindenképp érdemes még egyszer nekifutni, miután végigjátszottátok, mert egyes helyekre csak a később megkapott vagy megszerzett tárgyakkal tudtok bejutni. Jó szórakozást kívánok nektek!

*Crowie*

