

Reservoir Dogs végigjátszás (PC, PS2, Xbox)

By szent

Adott egy klasszikus, és adottak a csúnya gonosz játékkiadó nénik-bácsik, akik mindenből megpróbálnak pénzt csinálni, és mindenre lecsapnak, amiben nagyobb hasznot látnak, és ilyenkor általában sajnos nem törődnek a megvalósítással, a sok hülye úgymint megveszi. És mi van, ha néha véletlenül úgy jön össze, hogy mégsem? Jelen cikk tárgya, a Kutyaszorítóban játékváltozata szerencsére az utóbbi kategóriába tartozik. Várakozásaimmal ellentétben nem egy agyatlan lövöldözős stuff kerekedett ki a dologból (bár aki akarja, úgymint játszhatja), hanem egy inkább lopkodós, taktikázós játék, ami minél jobban próbálja rávenni a játékost az ésszel való, békésebb előrehaladásra, feszültség levezetésnek pedig minden második fejezetbe bepakoltak egy autós küldetést, amelyek kifejezetten változatosra sikeredtek. Hab a tortán, hogy ha akarjuk, megváltoztathatjuk Quentin Tarantino filmjének befejezését. Az egész játék során mutatott viselkedésünk befolyásolja, hogy melyek lesznek azok a képsorok, amiket végignézhetünk a készítőket felvonultató lista alatt. A játék teljesen kiegészíti a filmet, minden fejezetben megtekinthetünk a filmből egy jelenetet, ráadásul olyan videókat is megtekinthetünk, amik a filmben nem mutatott eseményekről szólnak, ezzel még teljesebb élményt adva.

Persze ez mit sem érne, ha a játékmenet nem lenne rendesen kidolgozva, de szerencsére ezzel sincs probléma. Mint említettem, a játékot többféleképpen is végig lehet vinni, egész pontosan háromféle út, és háromféle befejezés vár ránk. A legkönnyebb a „Psycho” változat, ha mindenkit lelősz, akit látsz, legyen az férfi-nő, rendőr vagy civil, ész nélkül haladsz előre, még a kóddal lezárt ajtók kinyitására is csak a fegyvered használod, satöbbi. Ezzel szemben a „Professional” bűnözőt hidegvére jellemzi, tökösségét nem ártatlanok agyvelejének szétfröccsentésével bizonygatja. Ellenfeleit nem lelövi, hanem lefegyverzi, és ha fegyvertelenül guggolnak a fal mellett, akkor sem lövi le őket, megkegyelmez nyomorult életüknek. A harmadik a „Career Criminal”, akit nem feltétlenül a nagy profizmusa jellemez, ha kell, embert öl, de azért ő sem gyilkol feleslegesen. Minden pálya végén kapsz egy értékelést, és azt is jelzi a program, hogy összességében a jellemed melyik irányba indult el. A játék nem kifejezetten nehéz, ráadásul teljesen lineáris (csak ha Profi módban kívánod végigvinni, akkor kell rááldoznod egy picivel több időt és türelmet), de ha valakinek mégis gondja akadna vele, íme a végigjátszás.

A matter with business

A srácok egy óra múlva visszajönnek, addig te a raktárban maradsz Blonde-dal. Először próbáld ki a fegyvereket, kezd a két robbanó hordóval. Szedj össze az asztalról egy kisebb fegyverarzenált, és a neked leginkább szimpatikus darabbal először mérd be az egyik hordót, majd lődd ki. Menj a másik asztalhoz, ahol újabb adag fegyver vár. Lődd ki mind az öt célpontot, ezzel maxra nő az adrenalinod, a háromszög lenyomásával golyózáport zúdíthatsz a zsákokra. Ha végeztél, megjönnek a többiek. Olvasd el a tippet (emberek szétlövésétől nő az adrenalin, ha az adrenalin-mérő tele van, használhatod a Bullet Festival képességet, és hogy az emberek lelövése, és megölése a játék Pszicho eredménnyel való végigjátszását eredményezi.)

Kezdjük egy kis paintball-lal, a játék keretei közt legalább megtanulod a fedezékek használatát is. Búj be az első doboz mögé, akit tudsz, szedd le innen, utána egy kis ugrálással és ahogy White mondja, „kommandóbaromsággal” elkápráztatva a többieket juss el a

következő fedezékig (próbálj meg nem bekapni találatot), és a következő fedezék mögül a többieket is lödd le. Menj a padlóra festett kereszthez, majd olvasd el a tippeket.

A következő teremben meg kell akadályoznod a civileket játszó társaidat, hogy elérjék a riasztót. Egyszerű őket a falhoz állítani, csak válaszd ki valamelyiket, és parancsolj rá (csak vigyázz, nehogy elrohanjanak). Irány a széf! Válaszd ki Blue-t, és irányítsd a széfhez. Ha ott áll mellette, parancsolj rá, hogy nyissa ki.

A következő szituációban két rendőrrel állsz szemben, melletted pedig egy civil. Ha Blonde-ra hallgatsz (és ha a Pszicho játékformát részesíted előnyben), szétlövöd a rendőröket, de a profik túsul ejtik a civilt, és azt megütve kényszerítik a rendőrt, hogy letegye a fegyverét. A fegyvertelen rendőröknek utána úgy tudsz parancsolgatni, mint a civileknek, de vigyázz, mert ahogy hátat fordítasz nekik, visszaveszik a fegyverüket.

És akkor jöhet a rendőröknek való parancsolgatás. Megint kapd el Pink-et túsznak, mérd be az egyik rendőrt, és üss rá egyet a „tús” fejére, vagy verd szét a fejét az asztalon (szekrényen, bármin, ami eléd kerül...). Ettől a rendőr megijed, leteszi a fegyvert, és ráparancsolhatsz, hogy álljon a fal mellé. Ismételd el a másik „rendőrrel” is, és fejezd be a gyakorlást.

Chapter 1

They were there, and they were waiting for us

Ahogy a filmben is, először nem az akciót látod, csak azt, hogy Orange-ot eltalálták, utána mindegyik gengszterrel végigjátszod a rablás különböző fejezeteit. Blue-val kezdesz. Az asztalról vedd föl a tervrajzot. A körrel ejtsd foglyul valamelyik túszt, és menj ki a szobából. Két rendőr berobbantja az ajtót. Menj ki az asztal mögül, hogy a rendőrök ne tudjanak oldalról megtámadni. Mérd be valamelyik rendőrt, és üsd meg a túszt, ugyanis a zsaruk csak szóbeli ijesztegetés hatására nem teszik le a fegyverüket (folyamatosan próbálnak inzultálni, de ne hagyd magad, ha jó eredménnyel akarod zárni a pályát). Állítsd a falhoz a rendőröket a tanult módon, és siess ki a szobából, mert a túszkodnak folyamatosan fogy az élete. A lépcsőn felfut egy őr, őt is szereld le, engedd el a túszt mielőtt meghalna, és rohanj le a lépcsőn. Az egyik ajtó mögül beszélgetés zajait hallod, valaki telefonál odabent. Adj le egy figyelmeztető lövést, utána küld a fickót a széfhez és a számszörös ajtóhoz, és parancsolj rá, hogy nyissa ki. Ha kinyílt az ajtó, kapd el a civilt, és ejtsd túsul. Menj ki az ajtón. Egy őr neked háttal áll, menj mögé, és gyorsan cseréld ki rá a túszt, mert annak már kevés élete volt. Vedd rá az összes őrt, hogy tegyék le a fegyvereiket, ha nagyon muszáj, cseréld gyorsan túszt, nem nagy baj, ha eltalálnak, csak te ne lőj le senkit. Mindenkit ártalmatlaníts, és ha a kommandósok kinyitották az ajtót, egy túszt fogva menj ki.

Chapter 2

Let's go to work

A játék első autós küldetésében a gyémántbolt felé vezető úton egy utcai versenybe csöppensz. Természetesen a Pszicho – Bűnöző - Profi értékelést itt is megkapod, így nem csak arra kell figyelni, hogy elsőként éri célba (mondjuk nem akkora tragédia, ha csak másodikként érsz be, a küldetés akkor is sikeres), hanem arra is, hogy ne karambolozz túl sokat, és ha jó értékelést akarsz, akkor ne bántsd a civileket (tehát nincs járókelők közé behajtás és kocsiból való lövöldözés). Érdemes először az összes párbeszédet elolvasni a verseny közben, és kiröhögni magad azon, hogy mennyi hülyeséget össze tudnak hordani, és így második nekifutásra már 100%-os figyelmet tudsz szentelni a versenynek. Figyelj oda, hogy mindig a legrövidebb úton menj, és persze használj gyakran nitrót, így nem lesz nehéz dolgod.

Chapter 3

At that point it became every man for himself

A következő fejezetben Mr. Pink meséli el a szökése történetét. Rohanj előre, kapd el a civilt. A „segítségével” szereld le a fegyverest (persze ha valaki pszichoként akarja végigvinni a játékot, akkor az ne szenvedjen leszereléssel, hanem lőjön). Indulj tovább, ereszd el a túszt, ha már nagyon fogyóban lenne az élete. Menj fel a lépcsőn, és gurulva menj oda a fegyveresekhez (ha a túsod bírja még, akkor vele). Szereld le mindkettőt, indulj le a lépcsőn, és kapd el a srácot. A következő rendőrt is fegyverezd le, utána menj be a kapun a házba. Zárd be az ajtót, vedd fel az életet, és engedd el a túszt. Menj tovább, vedd fel a hangtompító pisztolyt, és indulj tovább. A szerelőnek parancsold meg, hogy nyissa ki a kaput. Menj ki, fuss végig a lépcsőn, ahol az előbb voltál, a zárt ajtó mellett lödd ki a kapcsolót, így be tudsz menni az ajtón. Ha kimentél a házból, kapd el a munkást, rendőröket fegyverezd le. Kijutottál a sikátorokból, most az építési területen kell élve átjutnod. Parancsolj rá az ajtó túloldalán álló munkásra, hogy nyissa ki neked az ajtót. Menj be a házba, vegyél fel odabent mindent. Ha kijöttél, kapd el a munkást, és úgy menj tovább. Két újabb lefegyverezésre (vagy leölésre) váró rendőr. Az egyiket kapd el, közli veled, hogy az erősítés már úton van, úgyhogy a sikátorban kell menned. A kerítés túloldalán lévő rendőrök bemennek a házba, és a másik ajtón kifutva próbálnak elkapni, ne hagyd, hogy meglepjenek. Menj be a házba, a szemben lévő ajtó egy kertbe vezet, mindenki ártalmatlanítsa a munkást a saját módszereivel. Vissza a házba, és menj ki a másik ajtón. Lépj be a következő ajtón. Odabent a munkások megpróbálják majd a szirénát bekapcsolni, ha mindenáron Profiként akarod befejezni a játékot, csak kiabálj rájuk, ne öld meg őket. Indulj tovább, az üzletben kapd el a munkást. Menj ki, és küldj a falhoz mindenkit, mielőtt benyomhatnák a szirénát. Ha mégsem sikerülne, rendezd le a rendőröket, és indulj tovább, be az udvarra, itt három rendőr és egy civil lesz. Ha kész vagy, menj be az ajtón. A műhelyben két munkás, és egy tervrajz. Menj be a másik terembe, szereld le a rendőrt és a civilt. Az egyiküket fogva menj ki az utcára. Odakint vár rád egy rendőr. Vigyázz, hogy amíg vele foglalkozol, ne hagyd, hogy a két autószerelő benyomja a szirénát. Menj tovább a sikátorban, a kapuról lödd le a lakatot, és irány a mosoda. Menj végig a termeken, de vigyázz, mert több rendőr is utánad kutat a mosodában. Ha kiérsz a mosodából, vége a fejezetnek.

Chapter 4

I swear to God, I think I'm fucking jinxed

Ezúttal Mr. White-ként kell egyedül kijutnod az üzletből. Az üzletvezetőt hagyd ott, menj át a másik terembe. A fiúnak parancsold meg, hogy nyissa ki a széfet, utána menj ki vele az üzletből, szükséged lesz rá, odakint sok rendőr vár rád. Menj át azon a lépcsőn, ahol az előző küldetésben Pink-kel mentél, és közben minden rendőrt hatástalaníts. Lépj be az ajtón, amit az előző fejezetben nyitottál ki. Rohanj végig a házon, és menj ki az utcára, ott két SWAT kommandós vár rád. Pont Mr. White mondta a training alatt, hogy könnyen elámíthatod a rendőröket egy-két bukfencel, de a SWAT-osok keményebb legények. Ha legyőzted őket, indulj tovább. A sikátorban túl sok rendőr vár rád, inkább fordulj be balra, az éppen takarító fickót kapd el, és odabent várd meg a rendőröket, egyesével könnyebb őket legyőzni. Utána nyitassd ki a civillel az ajtót, és menj arra tovább. Az ablakban báméskodó fickót kapd el, és menj vele ki a tűzlétrán. Odalent lesz két rendőr, a túszt kihasználva fegyverezd le őket, és menj tovább, de ne lödd szét a rendőr pajzsát. Útközben lesz egy rácsos kapu mögött élet, mindenképp tápolj, szükséged lesz rá. A következő sarok mögött áll egy civil és egy rendőr, utóbbit kapd el, és a civilt küld a falhoz. Utána engedd el a zsarut és őt is ültess le. Ne menj tovább egyenesen, ugyanis az utca végén várnak rád. Inkább indulj vissza, vedd fel a régebben elkapott SWAT-osok pajzsát. Most indulj vissza, és amikor már az utca vége felé

jársz, menj be bal oldalt a házba, és onnan szedd le őket. Idebent is van élet, ha elfogytak a SWAT-osok, menj ki, és indulj el a sikátorba balra. A házban találsz egy életet. Indulj tovább, a parkolóban újra megjelennek a SWAT-osok. A legegyszerűbb őket is megölni, ha nem akarsz, hogy még több vér tapadjon a kezedhez, rohanj ki a kijáraton.

Chapter 5

All this blood scaring this shit outta me

Újabb autós küldetés, a sérült Mr. Orange-ot kell hazavinni, tehát vigyázni kell, hogy ne a kocsiban dögöljön meg, és persze a rendőrök se könnyítik a dolgod. Régi szép San Andreasban töltött időkre emlékeztet, szerencsére a rendőrök se sokat okosodtak azóta, könnyű őket leahagyni, főleg, hogy még az utcán lopott autóban is van nitro... Ami az előző autós küldetésre érvényes volt, az persze most is életben van, minél kevesebbet törsz, annál jobb lesz az eredményed.

Chapter 6

Bam, bam, bam, bam

Ha valakivel, akkor a most sorra kerülő pszichopata Mr. Blonde-dal bűn egyfolytában lopakodni, és túsokat szedni! Menj fel a lépcsőn, elimináld a zsarut, az első szinten menj be, kapcsolj le mindenkit, és az egyik örrrel nyitasd ki az ajtót. Menj végig a folyósón, a folyosóból nyíló szobában pedig kapd el mind a négy civilt, mielőtt benyomják a szirénát. Menj ki a teremből, és menj be a férfi vécébe. Az egyik fülkéből ki fog jönni egy rendőr, kapd el, és gyere ki. Lépj be a nagy ajtón, odaát ejtsd túsul a civilt, és kapd el a rendőrt. Menj tovább. Visszatérnek kedvenceink, a SWAT-osok... ezúttal a tetőn jönnek és biztos ami zihér egy vakítógránátot is dobnak hozzád. Indulj el balra, és a falnál ejtsd túsul az egyik civilt, neki köszönhetően mindenkit könnyedén a falnak tudsz állítani. Menj át a terem túloldalára a másik ajtóhoz, és a kapcsoló lenyomásával nyisd ki. Az étkező részlegnél is elég sokan lesznek, itt is kapcsolj le mindenkit. A lift mellett vedd fel az életet, és nyomás fel a mozgólépcsőn. Odafent szinte csak rendőrök vannak, szereld le mind. Menj végig az úton, és lépj be a biztonsági irodába. Vedd rá az őrt, hogy nyissa ki a falon lévő két kapcsolóval a rácsokat (érdekes, hogy ha az őr véletlenül elhalálozna, akkor még a sima járókelők is tudják a biztonsági kódot). Indulj el azon a folyósón, ahol a nagy rács volt. A hídon rohanj végig, közben eliminálj mindenkit. Az ajtón belépve a kis szobában is szedd le mindenkit, és haladj tovább a folyósón (élet a falon). A lépcsőn menj le (útközben az egyik ajtó mögött tervrajz), és a legalsó szinten menj be az ajtón. Menj végig a folyósón (természetesen végig hullákat, vagy falhoz állított embereket hagyva magad után), a két rácsos ajtó után találsz egy újabb tervrajzot, és a teherliftet. Szállj be.

Chapter 7

He's fucking driving around with a cop in his trunk

Újabb autózós fejezet ezúttal egy potyautassal a csomagtartóban, aki miatt természetesen a rendőrök is rászállnak Blonde-ra, persze nem mintha nem élvezné a dolgot. Egyébként a hátul fekvő rendőr miatt annyi változás van a játékmenetben, hogy nem szabad huzamosabb ideig lassan menni, különben meglép.

Chapter 8

Pick up the stones

A fejezetben újra Mr. Pinket irányítod, akinek célja az elrejtett kövek megszerzése. A köveket hamar meg is találja, de amilyen lúzer, elvágja a visszafelé vezető útvonalat, úgyhogy kénytelen végigmenni a rendőrökkel teli síneken.

Indulj el, kapd el a rendőrt és a csövest. Fuss végig a sín mentén, aki eléd kerül, azt öld meg, vagy fegyverezd le, és nézz be a második vonat szerelvénybe, ott egy tervrajz. Amikor a rácsos ajtóhoz érsz, legyen túsod, így könnyen legyőzheted a két zsarut. Indulj balra, a következő három rendőrt szedd le fedezékből, vagy lopakodj oda hozzájuk, és a túsos módszerrel kapsold le őket. Egy tüsszal menj tovább, és kapcsolj le mindenkit az úton. Menj be a házba. Odabent ártalmatlaníts minden rendőrt és csövest (a csöveseket is fontos, mivel két sziréna is van itt), utána menj fel az emeletre. Odafent ismét várnak régi barátaink, a SWAT-osok. Ha túljutottál rajtuk, menj le a lépcsőn, és odalent is semlegesíts mindenkit. Kint a szabadban indulj végig az úton, persze figyelj arra, hogy az összes túlbuzgó rendőr essen holtan össze, vagy üljön le a fal mellé. Menj egyenesen tovább, a lépcsőnél megint SWAT-osok támadnak rád. Ha elintézted őket, menj át a túloldalra, be a régi házba, és a másik oldalán gyere ki. Kövesd végig a sít, a lépcsőnél újabb összecsapás a SWAT-tal és a rendőrökkel. Ha mindenki holtan fekszik (vagy ül a fal mellett, ugye), menj fel a lépcsőn, odafent menj át a túloldalra, és gyere le.

Chapter 9

Hot and super-fucking pissed

Már megszokhattuk, hogy a lövöldözős fejezeteket autós küldetések követik, és mivel az előbb szétrúgtuk pár rendőr hátsófelét, várható volt, hogy most vezetni fogunk. Ezúttal semmi extra, nincs megkínzásra váró rendőr a csomagtartóban, semmi ilyesmi, csak a városban felállított checkpointokhoz kell időben odaérni, üldöznek ezerrel a rendőrök, szóval csak a szokásos.

Chapter 10

Sam' Hot Car Lot

Még mielőtt bemennél az udvarra, kapd el hátulról a szerelőt, ő lesz a biztosítéked, hogy a zsaruk ne nyírjanak ki. Ha odakint mindenkit lerendeztél, menj a kapuhoz, és lödd rajta szét a lakatot. A gránátos fickót gyorsan kapd el, hogy a rács mögött álló társa ne lőjön le. Menj föl a lépcsőn, erről az ajtóról is lödd le a lakatot, és odabent is kapj el mindenkit. Menj hátra, le a lépcsőn, ha ott is elkaptál mindenkit, menj be az ajtón. Menj ki az udvarra, kapd el gyorsan az egy őrt, és vele menj be a lakattal zárt ajtó mögé, és ott rendezd le a többieket. A bejárati ajtó lakatját is szedd le, és menj át a ház másik oldalára. A kertben is semlegesítesz mindenkit, utána menj be a házba. Idebent nem lehet eltévedni, végigmész az úton, mindenkit lefegyverezel, vagy megölsz, miután a fentről lövöldöző SWAT-osokat is leszedted, menj tovább, amikor hallod a csipogást, menj az autóhoz.

Chapter 11

We got a major situation here

Végre egy nem szokványos autós fejezet. Persze, megint el kell jutni egy adott helyre, de most már nagy betűvel GYILKOLNI kell, mielőtt odaérsz, a sok lopakodásban elgémberedni kezdő reflexeinknek igazán jól fog jönni ez a kis fogócska. Rendőrautókat kell szétlőni, mielőtt a pálya végét jelző zöld helyhez érkezel.

Chapter 12

First things fucking last

Rohanj előre, és szép csöndben kapd el a takarító fickót. Menj be a jobb oldali házba, és ott is minden munkást kapj el, mielőtt benyomnák a szirénát. Fuss végig a házon, odakint pedig kanyarodj le balra. Ott az előző fejezetben üldözött rendőrautóknál több fegyveres is vár, szereld őket is le. Hátul nyisd ki az ajtót, és lépj be az épületbe. Odabent tápolj egy picit, utána menj föl a lépcsőn, és ki az ajtón. Hátulról kapd el az egyik civilt, a másikat pedig fenyegezd meg, mert ahogy meglát, elindul a sziréna felé. Utána megjelenik két rendőr, őket is kapd el. Kanyarodj le jobbra, a rácson keresztül semlegesítsd a zsarukat, és az egyik munkást vedd rá, hogy írja be a kaput nyitó kódot. Menj be, és menj le a lépcsőn. Ha lementél, jön egy videó arról, hogy mi vár rád odalent. Ezek a SWAT-osok mindenhol ott vannak? Lődd le őket messziről, vagy lopakodj oda, és úgy kapd el őket, de gyorsan, nehogy erősítést tudjanak hívni. Utána egy tússzal karöltve indulj el a kijárat felé, és odakint is fenýíts be mindenkit, majd fenýíts meg egy munkást, hogy írja be a kódot, ekkor a bal oldali rácsos kapu kinyílik. Odabent kanyarodj le jobbra, és fuss végig az udvaron (a két autó mellett van egy rés, ott tudsz továbbmenni).

Chapter 13 I don't like alarms

Ezúttal két lövöldözős fejezet következik egymás után, újra a sajnálatos módon megboldogult Mr. Blonde-ot, irányítjuk, végre kiderül, hogy jutott ki az akció helyszínéről. Hiába vagy a pszichoval, a nőt még ne lődd le, ugyanis kell a második ajtó kinyitásához. A kijárat előtt jön egy rendőr, de rájöhetne, hogy egyedül semmit sem ér a kőkemény Blonde ellen. Odakint már nem egy ember vár, hanem rögtön két SWAT-os. Utánuk még jön egy rendőr is. Ha túljutottál rajtuk, menj be bal oldalt a raktárba. Gyorsan félemlítsd meg a két civilt, és az egyikkel nyittasd ki az ajtót. Vedd fel a tervrajzot, menj ki az utcára, ahol már vár rád egy rendőr, gyorsan kapd el. Indulj vele tovább, a következő fordulóban kapj el mindenkit (vigyázz, a létrán és a tetőn is rendőrök). A tetőn vedd fel a tervrajzot, és gyere le a pallón. Indulj el hátra. Egy frissen érkezett SWAT jármű elállja az utat, úgyhogy kénytelen leszel bemenni jobb oldalt az épületbe, ekkor megérkeznek az előbb látott teherautó tulajdonosai. Szereld le őket is, és gyorsan a három civilt, mielőtt hívnák a rendőrséget. Az egyikkel nyittasd ki az ajtót, odabent vedd fel a gépfegyvert, a szobából kilépve kanyarodj le balra, és menj ki az épületből. Odakint rengeteg rendőr vár rád, tűzpárbajban nehéz lenne őket legyőzni, inkább túszokat szedve kényszerítsd őket a falhoz (ha akarod, utána persze lelőheted őket...), és indulj el balra lefele az úton. Amikor elérsz a rácshoz, lépj be a baloldali bódéba, és a kapcsolóval nyisd ki a jobb oldali ajtót. Rohanj végig a folyósón, és ha beléptél az ajtón, azonnal kapd el a rendőrrel veszekedő fickót, ezzel sakkban tartva a rendőrt. Gyorsan a többi civilt is állítsd le, mielőtt még több rendőrt hívnának. Indulj el jobbra, a teherautók felé. Persze a SWAT itt is itt van... kapd el őket is, és lépj be az ajtón.

Chapter 14 You've got blood in your eyes

Hogy ne maradjunk a végére autós fejezet nélkül, lejátszhatjuk Mr. Brown, Mr. White és Mr. Orange autóval való menekülést. A sofőrt, Brown-t menekülés közben eltalálják a rendőrök (persze, csak egy karcolás), és ez persze kihatással lesz a vezetésre, folyamatosan vér kerül a szemébe, úgyhogy a képernyő is egyre vörösebb lesz, így persze jobban oda kell figyelni, hiszen a végefelé már az utat és a többi autóst is alig látod. Az elején, amikor még nem

vészesen vörös a kép, próbáld meg nagyon behúzni, hogy mire nagyon átláthatatlan lesz a képernyő, kevés maradjon hátra, és mehess óvatosan.

Chapter 15

Dead as Dillinger

És végül visszatértünk Mr. Blue-hoz, akitől az első fejezet végén úgy váltunk el, hogy körülveszik a rendőrök. Persze ő kijelentette, hogy csak egy drámai befejezést akar, de azért próbáld meg túlélni. A túlélés érdekében mindent be kell vetned, amit eddig a harcról tanultál: fedezékek használata, vetődés, fal mögül kihajlás, túszerzés, kényszerítés, nem lesz könnyű dolgod. A rendőrökre ne használd el az erősebb fegyvered, őket próbáld meg pisztollyal térdre kényszeríteni, és ha egyik se mozdul, töltsd fel magad a mentőautónál, és jöhetnek a túloldali rendőrök. Bújj be a kordon mögé, onnan lödd szét őket, utána menj hátra, és öld meg a SWAT-osokat is (mondtam már, hogy ők mindenhol ott vannak?). Ha kész vagy, kanyarodj le a sikátorba, a parkolóba kapd el a civil nőt, és őt túsul ejtve fegyverezd le az itteni rendőröket és SWAT-osokat is, majd menj be a ház vészkiáratán. Menj végig a folyósón.

Ezzel vége a játéknak, gratulálok! A játék végigvitelével két csalást is megnyitottál, ezek használatával még egyszerűbb lesz a másik két fajta befejezést megszerezni. A legkönnyebb szerintem úgy, hogy először végigviszed profiként (ez persze kicsit tovább fog tartani), és utána minden pályát újrajátszol ezúttal úgy, hogy mindenkit legyilkolsz a pályákon. A professzionalitásodat jelző nyilacska folyamatosan elindul a Pszicho irányába, először megkapod a Career Criminal, majd a Psycho befejezést. Jó játékot!