

Splinter Cell: Conviction - 1. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu



COOP GUIDE

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 2. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

A **theSOURCE.hu**-n közzé tett összes végigjátszást, képet- és videóanyagot, valamint a weboldalon megjelenő egyéb információkat, dokumentumokat, szöveges elemeket, eredeti szöveget, fényképeket, grafikákat a szerzői jogi és más törvények védik, tulajdonjogukkal kizárólag a jogtulajdonos rendelkezik, ezért azok sem egészében, sem részeiben nem másolhatók, kereskedelmi forgalomba nem hozhatók. Az ehhez fűződő jogok gyakorlására kizárólag a Red Panda Bt. jogosult.

A Red Panda Bt. előzetes írásbeli engedélye nélkül tilos a weboldalak tartalmának egészét vagy részeit bármilyen formában felhasználni, reprodukálni, átruházni, terjeszteni, átdolgozni vagy tárolni, bármilyen médiában megjeleníteni, vagy bármely letöltött dokumentumot, szövegét vagy képanyagát módosítani. A Red Panda Bt. ugyanakkor megengedi, hogy Ön ezen oldalak tartalmát vagy kivonatait - saját személyes használatra - számítógépén szabadon tárolja, vagy akár ki is nyomtassa.

A theSOURCE.hu szöveges anyagainak összes fordítása a **theSOURCE.hu** kizárólagos tulajdona. Felhívjuk figyelmét, hogy az általános feltételeinktől eltérő, engedély nélküli használat szerzői, polgári és büntetőjogi következményekkel járhat. A jogsértőkkel szemben a Red Panda Bt. fellép.

A szerkesztőség **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kizárólag tájékoztatás céljából teszi közzé, ezért ezek ismeretszerzés és személyes felhasználás célját szolgálják. A theSOURCE és a Red Panda logó a Red Panda Bt. kereskedelmi védjegye. Az oldalakon található egyéb logók, termék- és márkanevek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 3. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKMÓDOK

- | | | |
|----|---------------------|----|
| 1. | <i>Coop sztori</i> | 4. |
| 2. | <i>Hunter</i> | 4. |
| 3. | <i>Last Stand</i> | 4. |
| 4. | <i>Face-off</i> | 5. |
| 5. | <i>Infiltration</i> | 5. |

PÁLYÁK

- | | | |
|----|-----------------------------|----|
| 1. | <i>St. Petersburg banya</i> | 6. |
| 2. | <i>Russian Embassy</i> | 6. |
| 3. | <i>Yastreb Complex</i> | 6. |
| 4. | <i>Mozdok Grounds</i> | 6. |
| 5. | <i>Lumber Mill</i> | 6. |
| 6. | <i>Printing Press</i> | 6. |
| 7. | <i>Third Echelon</i> | 6. |

COOP SZTORI

- | | | |
|----|-----------------------------|-----|
| 1. | <i>St. Petersburg banya</i> | 7. |
| 2. | <i>Russian Embassy</i> | 10. |
| 3. | <i>Yastreb Complex</i> | 12. |
| 4. | <i>Mozdok Grounds</i> | 15. |
| 5. | <i>Antonov</i> | 16. |

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 4. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

JÁTÉKMÓDOK

1. COOP sztori

Az egyjátékos kampány sztorijának előzményeit játszhatjuk végig négy hosszú pályán, amik automatikusan sorban jönnek, nem kell mindegyik végén másikat kiválasztani és újraindítani.

Elérhető: COOP & Multiplayer

Pályák: St. Petersburg banya

Russian Embassy

Yastreb Complex

Mozdok Grounds

2. Hunter

5 részre felosztott pályákat kell kitisztítani a helyszínenként 10 darab ellenségtől. Riadókat kaphatsz, de ilyenkor megduplázódik az éppen élő örök száma az erősítésnek köszönhetően, megnehezítve a túlélést. Az emberek minden játékban random kerülnek elhelyezésre, így mindig más taktikát kell követnetek.

Elérhető: Deniable Ops, COOP & Multiplayer

Pályák: St. Petersburg banya

Russian Embassy

Yastreb Complex

Mozdok Grounds

Lumber Mill

Printing Press

Third Echelon

3. Last stand

Ketten kell megvédenetek egy EMP bombát 20 hullámban érkező ellenségtől, ami már a 10-nél is elég kemény harcot jelent. Ha rejtve vagytok, automatikusan az EMP-re megy a gép, ha azonban felfeditek magatokat, mindenki titeket akar majd megölni előbb. Lőszert és új kutyúket csak akkor kaptok, ha mindketten meghaltok, szerencsére ekkor ugyanott folytatódik a harc, ahol abbamaradt.

Elérhető: Deniable Ops, COOP & Multiplayer

Pályák: St. Petersburg banya 1, 2

Russian Embassy 1, 2

Yastreb Complex 1

Mozdok Grounds 1

Lumber Mill 1

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 5. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

4. Face-off

Lényegében ez egy 1vs1 harc Archer és Kestrel közt, de be lehet állítani kevés vagy átlagos mennyiségű NPC-t is. Ezek megölése 1-1 pontot ér, a másik ügynök halála pedig 3-at – neked pluszban, neki pedig mínuszban.

Elérhető: COOP & Multiplayer

Pályák: St. Petersburg banya
Russian Embassy
Yastreb Complex
Mozdok Grounds
Lumber Mill
Printing Press
Third Echelon

5. Infiltration

Hasonlít a Hunter módhoz, (többnyire) 5 részre felosztott pályákat kell kitisztítani a helyszínenként 10 darab ellenségtől. Riadót nem szabad kapnod, különben kezdheted előlről a legutóbbi mentési ponttól. Ráadásként elég sok lézeres akna és kamera van elhelyezve a terepen, ezeket ki kell kerülnötök. Az emberek minden játékban random kerülnek elhelyezésre, így mindig más taktikát kell követnetek.

Elérhető: Deniable Ops, COOP & Multiplayer

Pályák: St. Petersburg banya
Russian Embassy
Yastreb Complex
Mozdok Grounds
Lumber Mill
Printing Press
Third Echelon

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 6. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

A PÁLYÁK

1. St. Petersburg banya

A COOP sztori első pályája, 4 nagy részre osztva, több zárt helyszínnel, mint kültérivel. Sok kisméretű szoba, terem van, nagyrészt a föld alatt kell mozogni, és ez rossz bezártságérzetet okoz, főleg, hogy tele van gonosz oroszokkal.

2. Russian Embassy

A COOP sztori második pályája, 4 nagy részre osztva, sok külső és sok belső helyszínnel, tágas terek, sok fedezék jellemzi, talán a legszórakoztatóbb és legkönnyebb pálya.

3. Yastreb Complex

A COOP sztori harmadik pályája, 4 nagy részre osztva, csak belső helyszínekkel, többnyire a földfelszín alatt. Vannak itt elegáns irodák, könyvtár, és rusztikus, vasbetonból készült atombunker. Nagyon sötét, és tömve van katonákkal.

4. Mozdok Grounds

A COOP sztori negyedik, utolsó pályája; 4 részre osztva, többnyire raktárhelyiségekben és rakétasilókban mozoghattok. Lopakodáshoz optimális környezet van, de már nagyon profi ellenségekkel lesz dolgotok.

5. Lumber Mill

Egy fűrésztelep, éjszakai külső, és sötét belső terekkel, szórakoztató, könnyű felépítésű, de hosszú pálya. Sztori módban nem elérhető.

6. Printing Press

Egy nyomdai helyszín, zárt helyiségekkel, COOP módban nem elérhető.

7. Third Echelon

A második héten letölthetővé vált frissítésben kapott helyet, három részre van osztva, csak belső, nagy terek vannak, sok árnyékkal és fedezékekkel, magaslati támadás lehetséges az álmennyezeteknek köszönhetően. Sztori módban nem elérhető.

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

COOP SZTORI

1. St. Petersburg banya



Az udvaron intézzétek el a két őrt, aztán egyikőtök az ablakon át menjen be az épületbe, a másik meg a földszinti ajtón. Az emeleten két őr van, az egyiket ki tudod rántani, a másikat meg lehet kerülni.

Az óriási hallban elég sokan vannak az emeleteken szétszórva, ha mindketten használtok M&E-ot, könnyű dolgokat lesz. Az átellenes oldalon, a biztonsági szobában kell együttesen aktiválnotok egy EMP bombát, ami kiiktatja a belső biztonsági rendszert.

Forduljatok vissza, a hall egyik szárnyából a földszinten érkezett egy sokfőnyi erősítés, ha szétszóródtok, az ajtón menjtek tovább.



A gőzfürdőben használjátok szemüvegeiteket az emberek lokalizálásához, a becserkészésükkel könnyű dolgokat lesz, rengeteg fal van, amit fedezéknek használhattok. El fogtok érni itt is egy nagy hallhoz, három járőrrel, használjátok segítségül a kétoldalt sötétségbe vezető lépcsőket.



A privát fürdőben lazáló embereket először jelöljétek ki a szemüveggel, majd rontatok be és adjatok nekik a M&E-tal. Az akció után egyből hátra arc, érkezett egy újabb csapat a másik irányból, rájuk is könnyen szerezhettek kivégzést az oldalt álló emberek elkapásával.

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 8. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

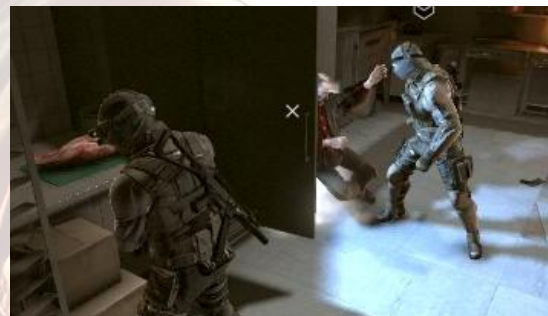
theSOURCE

www.thesource.hu

Továbbhaladva egy ház előterében találjátok magatokat. Összesen öten vannak itt, nagy sötétségben, korlátoknál állva, kiiktatásuk nem igényel nagy erőfeszítést. Az emeleten ugorjatok ki az ablakon, és térképezzétek fel a területet. Négyen vannak kívül, ketten bent a távolabbi épületben.



Megint egy pajszerral nyitható ajtóhoz értek, bent a célszemély található, semmiképp se öljétek meg – ki kell hallgatni (remek eszközök találhatóak a konyhában ahhoz, hogy csiripeljen). A továbbhaladáshoz azonban kopogtatni kell vele az ajtón, majd az átvert ürgének dobd neki, már nem lesz rájuk szükség.



A pincében jó kis buli van, az utatokban álló hapsi elkapása után jelöljétek meg a lehető legtöbb embert a táncoló lányok környékén, majd egy EMP használatával fussatok az erkélyhez, és aktiváljátok a M&E-ot, de még így is maradhat 1-2 élő tag, őket cserkésztétek be újbóli M&E szerzéséhez. Az egyik hátsó emeleti szobában rakjatok el egy névsort, az egyik rajta szereplő tagot kell ezután kihallgatnotok.



További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 9. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

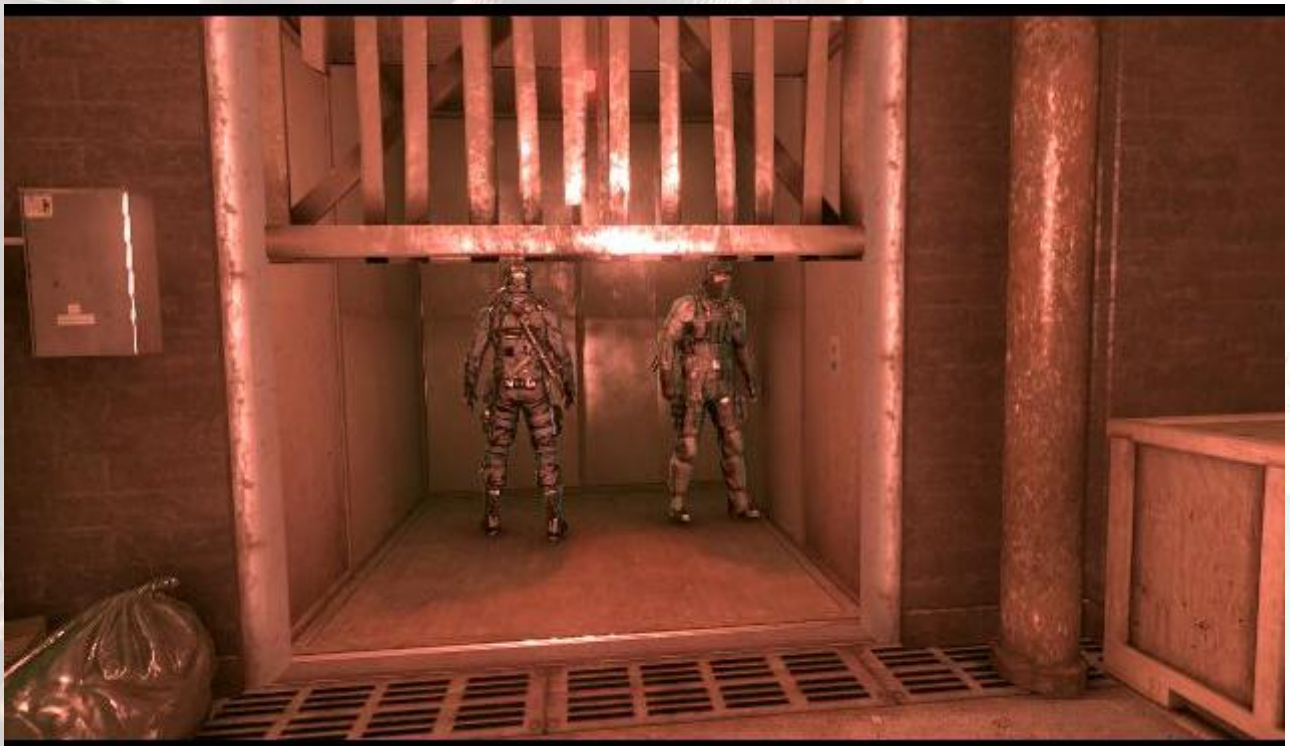
theSOURCE

www.thesource.hu

Hozzá egy gépházon és raktárhelységen keresztül juthattok el, a garázsban lőjétek ki a az összes lámpát, amit lehet (miután az összes őrt elkaptátok, akit lehet). A fejes bezárkózva tévézik, rontsatok rá, nyírjátok ki a testőrét aztán valamelyikőtök kapja el a grabancát. Beszéltetni kell telefonon, s mielőtt ez megtörtént, kiszabadul a szorításból, és meg kell ölnötök őt.



Erre kaptok egy jó kis riadót, civil rendőrök rohamozzák meg a helyeket, ahol idefele jöttetek, akiket nem ölhetek meg; ne nagyon törődjétek velük, kerüljétek ki őket EMP-vel, és így fussatok vissza egészen a gépházig, ahol a liftbe beugorva elhagyhatjátok eme szorongató helyszínt.



További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 10. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

2. Russian Embassy

Az Orosz Nagykövetség épületébe bejutás izgalmas lesz, mert riadó és fegyverek használata nélkül kell ezt véghezvinnetek. Az óriási udvaron elég könnyű eltévedni, mindenesetre sok az árnyék, így könnyedén át és fel lehet jutni rajta az átellenes oldalt levő bejárathoz, anélkül, hogy közelharcba keverednétek valakivel.



Bent két ügynök beszélget, ők amint szétszélednek, kapjátok el őket, majd az irodában ugorjatok ki a párkányra, és a másik helységhez eloldalazva rántsatok le még egy őrt, aztán figyeljétek a hallban történő eseményekre. Az első lövés eldördülése után szabad kezet kaptok, lőjétek le a csillárt, de előtte a máshol állókat jelöljétek ki M&E-hoz.



Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 11. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

Ha itt mindenki a túlvilágra került, elszeparálják a másik hallba vezető két nagy folyosót, ezért az átellenes sarokban található erkélyre kell felmásznotok, és innen megfigyelni az ott tartózkodókat. A fenti és lentieket külön el tudjátok intézni, majd a szerverszobában se hagyjátok érintetlenül az ott tevékenykedő pasast. Ha már ott vagytok, hekkeljétek meg a fő gépet, minek hatására elindul felétek több hullámnyi fegyveres, azokon a folyosókon, amik az előbb még el voltak zárva. Használjátok ellenük aknákat, úgy könnyű dolgotok lesz a gép védésével.



Megint egy külső helyszín következik, de előtte a gépház emeletén kapcsoljátok ki az ajtókat védő lézereket. Itt is sok árnyék és fedezék van, meg azért sok őr is. A feladat átjutni rajtuk, és megvizsgálni azon doboz tartalmát, amiért az előbb a hallban vér folyt. Ha ez megtörtént, egy szép galériában találjátok magatokat, a sok őr mellett ráadásként egy automata löveggel és tucatnyi lézerrel a falakon. Itt érdemes mindenkit elkapni, és a végére szerezni M&E-ot, mert

egy feszítővasas ajtó állja utatok: szokásos taktika, kijelölés (egy hapsit majd ki kell hallgatni), berontás, EMP és M&E, majd a célszemély elkapása. A leápolása után megrohamozzák a helyszínt, bújjatok be a bárpulthoz, a mellette levő két ajtón fognak jönni, de a hátatok mögöl is.



Ha tiszta a terep, indulhattok a kivonási ponthoz, de ettől még pár emeletnyi őr, és lézeres akna választ el. Ne kíméljétek őket, de a kutyúkkal takarékoskodjatok. A helipadon mindkettőtök rakjon le egy infrajelzőt, majd lent, egy oldalsó légkondi hűtőjének tapadva várjátok meg, míg letelik a 90 másodperc a helikopter érkezéséig.



Ekkor robbantsatok egy EMP-t, és rohanjatok fel a leszállópadra, onnan pedig ugorjatok a forgószárnyas talpára (szépen célozzatok rá az egérrel, hogy megjelenjen a felirat, különben a korláton fogtok átugrani, ami szívás).

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

3. Yastreb Complex

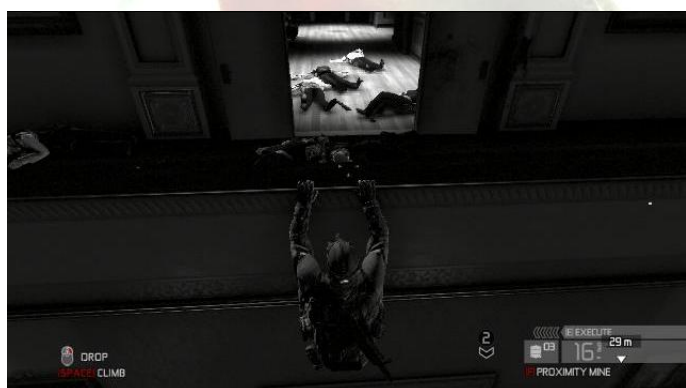
Bontsátok szét a metróalagút falát egy kis robbanós gyurmával, aztán bent egyből fussatok fel a metrószerelvényre, keressetek rajta egy sötétebb foltot, és lőjétek ki a plafonról a szép nagy vörös csillagot. Jó esetben két instant halál után odafutnak még legalább öten, akikkel egy proxy aknával végezhetek, utána a maradék már csak gyerekjáték.



Fussatok fel az emeletre, balra tovább a folyosón. Egy irodai részleghez értek, néhány örrel, és sok árnyékkal, valamint álmennyezettel, csupa móka és kacagás az ellenséges erők kikerülése vagy kiiktatása. Két ilyen válaszfalakkal ellátott részlegen kell átjutnotok, majd egy vassal kinyitott ajtó után eljuttok egy nagyobb terembe. Gyorsan dobjatok is le a



látatokhoz 2-3 aknát, a szétkapott ajtó elé, itt fog hamarosan megérkezni egy erősítő csapat. Lent törjétek be a kihallgatandó célszemély szobájába, és beszélgetsetek el vele. Amint vinnétek a retinaszkennerhez, (jó esetben) pár robbanást hallhattok, ahogy az aknák aktiválódtak, de több mint öten vannak, tehát amelyikötök szabad, másszon fel és biztosítsa a helyszínt.



További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Splinter Cell: Conviction - 13. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

A szkennelés után egy kis akció jön, ha ezt megoldottátok, egy lézerekkel teli biztonsági zóna jön, ahol ha hibáztok, egyből beindul az automata löveg, és pár katona is futva érkezik.

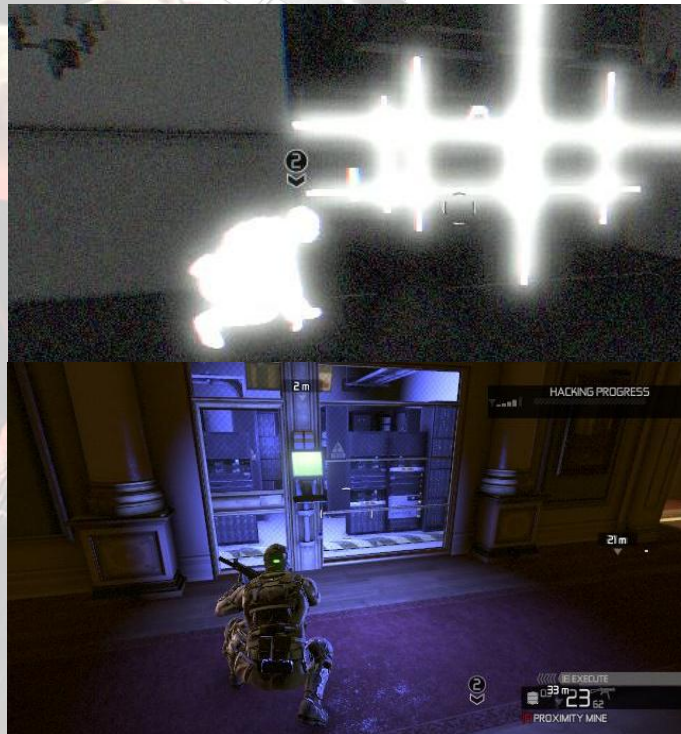
Ha élve átjutottatok, egy könyvtárban találjátok magatokat, ahol négy gépről kell az adatokat letöltenetek öt perc alatt, fejenként egyszerre egyről. Ez eltart egy darabig, és minél távolabb kerülsz a géptől, annál tovább tart a hekkelés, de persze közben a könyvtárosnéni fegyveres alkalmazottjai is megkeseríti életeteket. Lőjétek ki az összes lámpát, és egy jó zugban bújjatok meg a számítógépek közelében, de arra vigyázzatok, le ne állítsák őket.

Ha mind a négy gép adataival rendelkeztek, és a támadások is leálltak, megint lézerek közt kell akrobatikáznotok, és két ember hidegre tévése után egy rakétatároló helyiségben aktiválnotok kell egy EMP bombát, ami az ott található rombolóeszközöket hatástalanítja. Menjeteek vissza a terem előterébe, balról páran érkeztek, robbantsátok fel őket egy aknával, aztán lépjeteek át rajtuk.

Menjeteek be az ajtón az elkerített részre, és jobbra a falnál másszatek fel a csőre. Útközben kétszer kell átszállni, mindkettő megállónál lesz egy katona, és egy automata löveg, lőjeteek ki a felettük levő kislámpát, aztán az embert rántsátok le, a puskát kapcsoljátok ki, és haladjatek tovább. Elég sokan vannak, és keresőreflektorok pásztázzák az egész területet, de ha beüt a krach, érezzeteek otthon magatekatek, és álljatek be az egyik löveghez és azzal is adjatek az egyenruhásoknak.

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>



Splinter Cell: Conviction - 14. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

Legfelül másszatok le az oldalsó platformra, és haladjatok tovább a folyosón.

A következő raktárrészen próbáljatok meg mindenkit feltűnés nélkül elkapni, majd ugorjatok fel a felső szobába, és onnan a következő teremben lőjétek le a rosszfiúkat.

Egy kis futkározás és lakatosmunka után élőben megismerkedhettek Kerzakovval, aki egy elég erős és veszélyes vadállat, ezért meg se próbáljatok közönséges módon hatástalanítani. Egy EMP bomba berobbantása után egyikőtök rohanjon át a túloldalra, és aktiválja a konténermozgató síneket, ezután pedig aki ott maradt a másik oldalon, az is nyomja meg a jobboldalt található gombot, ezután azonnal húzzátok fel magatokat a kétoldalt fölöttetek található csöveken.



Közben elindult a fenti daruval egy konténer, és pont Kerzakov felett áll meg, amelyikőtök rá tud lógni a tartószerkezetre, ne restellje, így szabad utat kaptok a kivonási ponthoz.

Azt elfelejtettem megemlíteni, hogy persze itt közben ötszáz katona fog keresgélni titeket, de az akciót gyorsan kell végrehajtani, ne álljatok le se lövöldözni se közelharcolni, különben eléggé megnehezítitek a dolgokat.

Tehát ha Kerzakov szétesett, robbantsatok be még egy EMP-t, és a löveg alatt futó sínek mentén rohanjatok a megmeneküléshez.

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

4. Mozdok Grounds

A teherautó alól lőjétek ki a lámpát, ami alatt beszélgetnek, aztán egyszerűen a másik két utánfutóra felmászva menjete el a túloldali erkélyig. Onnan rántsátok le az embert, aztán haladjatok tovább a raktárba. Itt pár ember van csak és egy nagy lelógó konténer, amit le tudtok lőni; a célotok az átellenes sarokban található, egy EMP-t kell aktiválnotok az elektronika kiütéséhez.

A lánctalpasokkal megtömött hangárban a lépcsők előtt találsz egy földbe süllyesztett járatot, ezen lopakodjatok végig a túlsó oldalra, majd ott egy EMP segítségével másszatok ki, és fussatok le az elkerített rész lépcsőjén.

A következő, óriási lépcsőház elég sötét, és az örök szétszórta vannak rajta, ezért az automata lövegek ellenére is szépen csendben, riadó nélkül le lehet őket lőni egyesével. Le kell jutnotok a legalsó szintre, és ott egy géppuskával védett ajtón továbbmenetek.

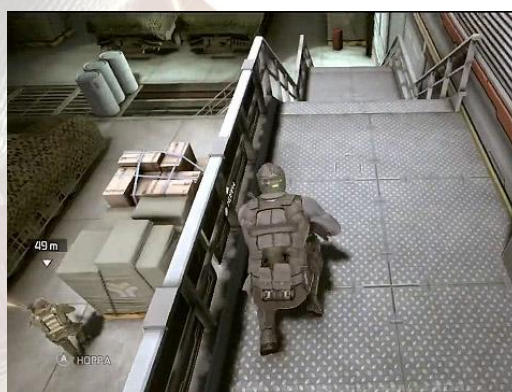
A generátoroknál csak egy (pisztolyos) munkás és egy katona van; továbbjutni az egyik vajatban található járaton tudtok. Innen a változatosság kedvéért egy elég jól kivilágított terembe értek, kétoldalt egyből menjete fel a lépcsőkön. Itt üvegfalú laborok vannak, ha csak az egyik is kitörik, a harc elkerülhetetlen, de talán ez a fényben egyszerűbb is.

A légszilipben való megtisztulás után egy komoly rakétasilóhoz értek, keressétek meg az egyik lépcsőházat, és azon fussatok fel. Az örök közben lőjétek le, de minél tovább maradtok észrevétlenek, annál egyszerűbb lesz a dolgotok.

Egyikőtök maradjon a második emeleti irányítóteremben, míg a másik játékos felmászik a rakéta tetejére az oldalán található cső segítségével. A számítógépen beütve pár dolgot kinyílik a tetején egy ajtó, most lesz jelentősége a fenti kémnek, hiszen egy EMP töltettel hatástalanítania kell a robbanófejet. Rögtön ezután jussatok vissza a legalsó szintre, és ott az egyik kinyílt ajtón tovább.

További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>



Splinter Cell: Conviction - 16. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

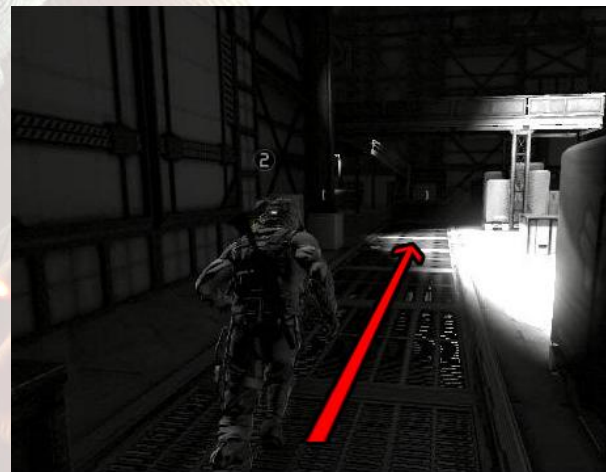
theSOURCE

www.thesource.hu

Az EMP robbanófej elindult a repülőhangár fele, nektek végig kell követni, és minden egyes zsilipet ki kell nyitnotok előtte. Két azonos mintára épülve rengeteg terem következik egymás után felváltva, és mindegyiken kétoldalt kell benyomnotok külön-külön egy-egy kapcsolót, hogy a konténer továbbhaladhasson. Persze a nagyobb termekben sokan vannak, a kisebb folyosókon pedig lövegek, hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog. A legutolsó után végre elérték a hangárhoz.



Miután csevegtetek Kobinnal, a hangár bal szélén rohanjatok végig és ugorjatok be a szerelőjratba, fussatok végig rajta, majd a másik kijáraton kapaszkodjatok meg a korlátban. Egy EMP benyomása után irány be az épületbe, az emeletre, és rakjátok le a közös EMP löketet. Ezután megint egy hordozható EMP segítségével ugorjatok vissza a földalatti járatba, és vissza a repülő farához. Ha ügyesek voltatok és szerencsétek volt, egy ember sem vett észre titeket, de most már muszáj lesz felfedni magatokat: rohanjatok fel az Antonov platóján (EMP felesleges, a gép benti lámpái nem alszanak ki), és kétoldalt manuálisan zárjátok be magatokat.



5. Antonov

Meglepetés!



További segítség:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>