

Wolfenstein - 1. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)



## VÉGIGJÁTSZÁS

További segítség:

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

### 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>



## 1. Végigjátszás

### 1.1. Train Station

Miután elhagytad a vagonot, kövesd az emberedet, és menekülj a náci elől a csatornába. Haladj tovább, de mielőtt az elágazásnál jobbra fordulnál, vedd fel az első aranyrudadat a vízfüggöny mögül. Az arany tárgyak (rudak, zsákok stb.) gyűjtögetése nem csak a játék kimaxolása szempontjából fontos, hanem azért is, mert a küldetések teljesítésén felül ily módon juthatsz némi extra jövedelemhez, amit fegyvereid fejlesztésére költhetsz. Az út végén a létrát használva kászálódj ki a csatornából, és szemben vedd magadhoz az aranyat, majd hallgasd meg Erik Engle mondandóját, utána pedig ragadd magadhoz az asztalon lévő cuccokat (fegyver, miegymás...). Egy szobával arrébb az asztalon találsz a játék első Inteljét. Az aranyhoz hasonlóan gyűjthető tárgy, fegyverfejlesztéseket nyithatsz meg velük. Az ajtón túl néhány náci, a pult mögött pedig egy újabb arannyal teli zsák vár. Menj ki az épületből, és intézd el a túlsó peronon lévő katonákat, majd jobbra haladva lődd szét a kapu alatt lévő ládát, hogy átbújhass, és bent felvehess egy arany tárgyat. Visszatérvén kis raktárhelyiségből, szemben a térképről vedd magadhoz a következő Intel, és jobbra az ajtó előtt lévő láda mellől az aranyat. Átkelvé a mozdony túloldalára ismét egy Intelre, és egy arany tárgyra bukkanhatsz. Most, hogy ezen a területen minden gyűjthető tárgyat zsebre vágta, robbantsd ki a vágányok közötti ajtót, és haladj tovább.



Kissé intenzívebb harc következik. Ha végeztél a támadókkal, irány az épület túlsó fele az aranyért. Miután beléptél az épületbe, aprítsd be az ellent, és menj a felső szintre (lépcsőfordulóban Intel). A kis helyiségben hátul, az utolsó asztal mögött egy arannyal teli zsák vár. Vedd fel, és evickélj át a

További segítség:

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

függőfolyosókon a túloldalra. Első körben ne a lépcsőt használd, hanem vedd fel a kis helyiségben a soron következő Intel, tovább haladva pedig a doboz mellől az aranyat. Most már jöhet a lépcső. Az épületből kiérve egy jól irányzott gránáttal semlegesítsd az MG42-vel kellemetlenkedő katonát (és a többieket is), majd használd magad is a géppuskát. Miután végeztél a területre özönlő seregnyi német katonával, társad felrobbantja a szerelvényt. Haladj tovább, el a lángok mellett, fel a lépcsőn (fordulóban arany). Fent a közepén lévő kis bódében a törmelék tetején aranyat találsz, továbbhaladva pedig nincs más dolgod, mint elintézni az előtted álló néhány katonát, és elhagyni az állomást.

### 1.2. Visit the Black Market

Vizsgáld meg a naplód. Az első *Maps* fül a város térképe, amely jelzi, hogy az aktuális missziót tekintve hová kéne eljutnod, továbbá az egyes csoportok (Black Market, Kreisau Circle, Golden Dawn) bázisait is. Általában tőlük kapod a teljesítendő missziókat. A következő menü az Objectives névre hallgat. Itt láthatod a feladataidat, és ha több missziót veszel fel egyszerre, akkor váltogathatsz is köztük, amelyik épp szimpatikus, azt csinálod meg először. Az *Intel* fül alatt elolvashatod a megszerzett Intelokat, és az is láthatod, hogy a gyűjthető tárgyakból hányat sikerült már összeszedned. *Upgrades* fülön anyagi állapotodat, és fegyvereid fejlesztéseit követheted nyomon, a *Statistics* pedig értelem szerűen különböző statisztikákkal szolgál. Nos, körülbelül ennyit érdemes tudni a naplóról.

Kövess emberedet a Black Market jelével ellátott ajtón, de mielőtt lemennél a pincébe, kocogj fel az emeletre, és a szekrényből vedd magadhoz az Intel. A pincében beszélj a Kriege testvérekkel, majd a szoba másik felében ácsorgó áruval is. Utóbbi nem túl bőbeszédű, viszont nála tudod elkölteni a nehezen összekuporgatott pénzedet. Lőszert, és igen hasznos fegyver és Thule medál (később) fejlesztéseket vásárolhatsz – már, ha van rá elég pénzed, és már sikerült feloldani az adott fejlesztést.

### 1.3. Find Erik Engle

Irány ismét a földszint. Kövess az embert, aki elvezet a Kreisau Circle főhadiszállására. Balra, a Warehouse bejáratánál egy Intel vár, a lovas szobor mögötti ajtó előtt jobb oldalon a falat szétverve pedig megkaparintathatod az első könyv kötetedet (Tome of Power). Eme tárgy gyűjtésével a Thule medál erő fejlesztéseit nyithatod meg. Amikor odaértél a Kreisau Circle épületéhez bent, mielőtt a pince felé vennéd az irányt, először menj fel a padlásra, ahol gránátot, és egy arannyal tömött zsákot találsz. A pincében beszélj Erik Engle-el, aki bemutat Caroline Becker-nek, és megkapod újdonsült küldetésedet is.

További segítség:

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



#### 1.4. Dig Site

Amikor kijössz a házból, ismét követned kell az ellenállót, de mielőtt így tennél, fordulj jobbra, baktass fel a lépcsőn, és ahol elég alacsonyan van a háztető, mássz fel rá. Így a ház tulsó felén át tudsz ugrani a kis erkélyre. A szobában egy aranyrúd vár. Ismét menj körbe, és mássz vissza a tetőre. Észak felé a tető végén nekifutásból át tudsz ugrani a szomszédos épület tetejére, ahonnan a létrán lemászva egy újabb aranyat tehetsz zsebre. Most már követheted ellenállót. A lépcsőnél a kukák mellett arany, sőt miután lementél a térre az árkádok alatt is belebotolhatsz egybe. A téren átvágva a lépcső melletti kis beugró végében a falat szétverve pedig egy kötetre bukkansz. Menj fel az imént említett lépcsőn, és szemben a zsákutcában újabb arany, középen, a zászló melletti asztalnál pedig egy Intel vár. Ha lemászol a közelben lévő csatornába, a létra mellett közvetlenül is lennie kell egy aranyrúdnak. Itt lenn az – egyelőre még zárt - ajtó mellett a falban egy kötet is várja, hogy rábukkanj. Mássz fel a tulsó létrán (nem azon, amelyiken lejöttél), és tisztítsd meg a házat a náciaktól. Az emeleten a fiókos szekrényben Intel, a széfben meg aranyrúd. Folytasd az utad a kis alagúton át, be a szemben lévő ajtón. A földszinti kis szobácskában egy ijedt civilt, és egy Intel találsz. Hagyd el a házat, és jobbra a nagy fa kapu ajtaját használva lépj be a garázsba. Kerüld meg a teherautót, és a dobozokról mássz fel a gerendára. Ugye látod szemben a csillogó arany rudat? Vedd fel, majd beszélj az ellenállóval.

Most, hogy lejutottál a bányába, mielőtt elhagynád a sátrat, vedd magadhoz a polcok mellől az arannyal teli zsákokat. Nyomd le a kint ácsingózó őrköt, és a szomszéd sátorból is orozd el a két darab arany tatyót. Lépkedj az ásátás bejáratához (jobbra tőle a nyitott sátor asztalán Intel), és intézd el, akiket kell. Bent a folyosón egy Intel zsebelhetsz be, a terembe érve pedig – miután beverted a rossziúkat – középen megkapod a Thule medált, Sergei-től pedig az első kristályt hozzá, amely a Veil képesség megnyitását eredményezi. A Veil – még ha először nem is szembetűnő – a medál egyik leghasznosabb funkciója. Segítségével gyorsabban mozoghatsz, és olyan dolgokat is láatsz, amelyet szabad szemmel nem (titkos járatok, láthatatlan ellenség...), na és persze sötétebb helyeken zseblámpa helyett is remekül funkcionál. Kövesd az instrukciókat. Kapcsold ki és be a képességet. Bekapcsolt állapotban persze fogy a szerkentyű ereje, úgyhogy a végtelenségig nem használhatod. Az erő újratöltéséhez lépj bele egy „pocsolyába” (Veil-t bekapcsolva jobban látszanak ezek a források). Miután Sergei elmondta mondókáját, félreáll az útból, és használhatod a Veil kaput.

A kijáratnál kipróbálhatod, hogy mi van akkor, ha belelősz a Veil nézetben látható különös lénybe, amikor az épp az ellenséges katonák közelében lebeg. Hatásos, nemde bár? Kilépve a kapun közvetlenül előtted a földön lesz egy Intel, jobbra a jármű mögötti részen pedig egy arany tárgy. Továbbhaladva a csillék mellett az asztalnál lesz egy zsák a szokásos tartalommal, balra hátul pedig egy falra festett nap-szerű szimbólumra lehetsz figyelmes. Ez a jel a Veil kapukat jelöli, úgyhogy gyorsan kapcsold is be a funkciót, hogy a falon túl felvehesd a pálya egyetlen kötetét. Kilépés után balra rögtön a létrákat használva mássz meg az állványzatot. Fent egy ládában aranyat találsz. Mássz le, kelj át a hídon, és a következő folyosón is létrázz fel az állványzatra. Zsebelj be az aranyat, majd irány a terem. Bent, miután elintézted a kellemetlenkedőket, a bejáratától jobbra a nyitott láda előtt

További segítség:

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

**Wolfenstein - 6. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

egy aranyat találsz, balra az asztalon egy Intel-t, távolabb a másik asztal lábánál pedig egy újabb aranyat. Menj fel a lépcsőn, aktiváld a Veil-t, és vedd fel középen a sárga Mire kristályt. A szoba lejjebb süllyed, és megjelenik egy lépcső. Gyorsan szaladj le rajta, és mássz be a járaton.



Most már az időt is tudod manipulálni, mégpedig lassítás formájában. Mindjárt szükséged lesz eme képességre. Lépdelj tovább, és amikor szétnyílnak a falak, használd a Mire-t, és villámgyorsan fuss át közöttük. Töltsd újra az erőd, és továbbhaladva kerüld ki a gyilkos tuskéket, majd az út végén a Veil-t használva mássz fel az így láthatóvá váló létrán. Lépj át a kapun, majd mássz fel a kidőlt oszlopon, a túloldalon pedig huppanj ismét lejjebb. Mielőtt belépnél a következő csarnokba mássz át a tőle balra lévő törmelékkupacra, és vedd fel az aranyat. Továbbhaladva használd a Mire-t a leszakadó hídnál az átjutáshoz. Átérve rögtön balra egy Intel fogad. Továbbkocogva a soron következő teremben állj középen a körre, majd használd megint csak a Mire-t, a kapun való átjutáshoz. Baktass le a lépcsőn, majd a kapuhoz érve helyezd el rajta a robbanóanyagot.

A bumm után lépdelj vissza a leomlott hídig, és a megnyílt úton haladj tovább. A járat elkanyarodik, de mielőtt követnéd, robbantsd fel a csillék melletti hordót, és az így megnyíló kis zsákutcában kapd fel az aranyrudat. A következő sarkon a csille mellett a falon találod az utolsó Intel-t. Ezután már nincs több dolgod, mint hidegre tenni a megmaradt rosszfiúkat, és a lifttel, amely ide hozott, visszatérni a felszínre.

További segítség:

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



### 1.5. Return to Kreisau Safe House

Az utcára lépve egy kisebb náci horda fogad. Intézd el őket, majd az alagút után tégy egy kis kitérőt jobbra a kis utcácskán. A házban jobb kéz felől egy megjelölt ajtóra lehetsz figyelmes. Használd a Veil-t a bejutáshoz. A kis szobában egy Intel-t találsz. A folyosón használd a szemközti ajtót. Kint az ellenálló mellett a hordóknál egy arany tárgy vár rád. Nem messze innen (ahol a lépcső mellett korábban felvetted a kötetet) a két ház között egy szűk kis utcácska végében egy Veil nézetben látható létrára bukkansz. Mász fel, majd használd a pallót az ablakon való bejutáshoz. Bent, rögtön az ablak melletti deszkák között aranyat találsz. Mász vissza a tetőre, a kémények mögötti Veil kapun át pedig be a szomszédos házba. Itt a lépcső alatt lesz egy újabb arany tárgy. Szaladj vissza fel a lépcsőn, és a jobb oldali kis szobában lödd ki az ablakot, majd mász ki a tetőre. A szomszédos ház szobájának szekrényében aranyra lelsz. A Veil kaput használva haladj tovább még egy háznyit, ahol is a szekrény mellett, és fent, a tető alatt megbújva is aranyat találsz (utóbbit a szekrényre mászva érheted el). Vissza a tetőre. Itt most ne használd ismét a Veil kaput, hanem egyszerűen ugorj le a tető aljáról az utcára. Ha továbbra is gyűjtögető életmódot folytat, – és hát miért ne folytatnál – akkor az alagút melletti ajtón belépve vizsgálj át a házat. Az ajtók közötti szekrény tetején arany, az emeleti szobában pedig Intel található. Na, most hogy kellőképpen kimászáltad magad, irány a Kreisau Circle búvóhelye... kis kerülővel. A nagyobb haszon érdekében ne az alagúton át, hanem tőle balra, a kis utcácska végében az ajtón át haladj. A folyosóról egyetlen ajtó nyílik. A csöppnyi helyiségben aranyat vághatsz zsebre. Lépj ki az utcára, és haladj egészen az elágazásig. Miután megtisztítottad a helyszínt a náciaktól, menj át a kis alagúton, és a lépcső tetején beszélj az ellenállóval, akitől egy új küldetést kapsz (Warehouse). Nos, egyelőre ezzel ne foglalkozz, inkább menj vissza, és az alagút után jobbra az ajtón át lépj a házba. Körbeszaglászva az asztalon, és az emeleti fiókos szekrényben egy-egy Intel-t találsz, a felső emeleten pedig egy zsák aranyat. Hagyd el a házat a dupla ajtón át, és meg se állj a Kreisau Circle búvóhelyéig.

### 1.6. Church

Miután beszéltél Caroline Becker–el menj, és keresd meg az összekötőt. Őt a Midtown East területen találd uticélodtól (a templom) nem messze. Hagyd el a házat, az utcán az ellenálló majd mutatja az utat, de mielőtt átmennél a város másik felébe, a nagy fa kapu előtti kanyarnál vizsgálj át a házat, mert egy arany tárgyat rejt, továbbá, ha bekapcsolod a Veil-t, a kanyar után jobb oldalt meglátod a létrát, amely a ház erkélyére vezet. Az ajtó egy szobába nyílik, ahol egy aranyrúd várja, hogy rátedd a mancsod. Sőt, ha már úgymint erre jársz, a kapu előtt balra törd át a kis fakerítést. A csatornába lemászva, a járat végén nem csak egy arany tárggyal lehetsz gazdagabb, de fegyvereid bősz fejlesztését is közbeiktathatod, mivel visszatértél a Black Market rejtekhelyére. Ha kiköltekezted magad irány vissza a kapuhoz, és lépj át Midtown East-be.

Jobbra rögtön a házban lesz egy zsák arany, tovább masírozva pedig balra a ház emeletén egy Intel, és egy újabb arany. A következő értékes aranyrúd megszerzése trükkös lesz. Az épület lebombázott sarka melletti ládáról fel kell ugranod a vékony téglafalra, majd onnan ügyesen bemászni a tető alá.

További segítség:

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

**Wolfenstein - 8. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Ha megtaláltad, nézz szét az épületben is, az első szoba ismét csak aranyat rejt. A leamortizált épülettel szemben a lépcső bal oldalán a raklap mögötti falban egy kötetet várja, hogy zsebre vágd. Lépdelj át a boltívek alatt, és jobbra menj be az ajtón. Jobbra a sarokban (a hordó mellett) egy arany tárgy, balra pedig egy árus, és az összekötő vár rád.

Rövidesen egy szebb napokat is megélt épület emeletén találod magad. Kocogj egy emelettel lejjebb, a szekrény mögül vedd fel az aranyat, majd irány a földszint. Az épületből kilépve jobbra indulj, majd fel a lépcsőn. Itt a lábában ismét egy aranyrúd lapul. Kocc le a lépcsőn, majd jobbra tartva fel a törmelékkuvacon. Itt ismét egy kis lépcsőzés majd balra (jobbra a sarokban arany) támadd be a pajzzsal védett MG42 fészkét. A szobában a géppuska mellett Intelt találsz. Na, most irány a tér túloldala. Szaladj le a lépcsőn, majd el a tank mögött egészen az eltorlaszolt boltívig. Mielőtt felmáznál a létrán, a kis elkerített résznél vedd fel az aranyat. A háztetőn használd a Veil kaput az épületbe való bejutáshoz.

A szobában vedd magadhoz az aranyat, majd mássz ki az ablakon. Itt szemközt a falon lesz egy Intel. Vedd fel, majd intézd el a második géppuskafészkét is. Azonban, mielőtt leugranál, a leszakadt rész szélén a dobozok mögül vedd fel az arany zsákot. Lentebb egy helyiséggel odébb a polcon lesz egy arany rúd is. Ezután lépdelj le a lépcsőkön, és vár meg, míg társad kirobbantja a továbbjutást akadályozó ajtót. Két helyiséggel odébb a szék mögött arany, a szomszédos szobában a dobozok mellett szintúgy. Az utcára érve a szemközti „ház” aljában aranyrúd, az emeletén pedig Intel. Csatlakoznál társaidhoz, azonban amikor ezt megteszed, kirobban a ház oldala, és egy páncélos katona – amolyan helyi kemény fiú – tör az életedekre. Társaidat egy csapásra meg is fekteti, ezért neked kell vele megküzdened. A hátán lévő három kéken világító tartályt kellene ólomkezelésben részesíteni. Könnyebb célzás érdekében ajánlott a Mire használata, de ha ez épp nem megy, akkor próbáld mindig valami fedezék mögül piszkálódni. Ha sikerült vele végezned, vedd fel a spéci fegyverét, plusz ott, ahonnan előtört a szentem még egy arannyal teli zsák is vár rád. Verd be a betörő náciakat, majd az általuk robbantott nyíláson át menj tovább.

Térj be a szebb napokat is megélt épületbe és a tulsó végében lévő helyiségben vedd fel az aranyat (polcon a hordók mellett), majd a két autó mögül a másikat is. A felső szint hátsó felében az íróasztalnál tedd el az Intel, és az aranyrudat, majd az ellenkező oldalon hagyd el az épületet. A téren használd a Mire-t, hogy elkerüld a robbanásokat, és szaladj be a viseltes épületbe. Az egyik helyiségben (ahol a víz csorog) a sarokban aranyat találsz. Hatolj beljebb az épületbe, és a túloldalán, az utcán a piros ponyvát megpillantva aktiváld a Veil-t hogy bejuthass a megjelölt helyen. A szobában két ellenséges katonán kívül egy aranyrúd is lesz. Most látogasd meg a terület közepén lévő romos épületeket. A távolabbi földszintjén egy Intel lesz, az emeleten pedig a tovább vezető út. Pallórol pallóra haladva juss el a piros ponyvás épület emeletére. Ott a fürdőben lesz egy arany, a padló alól pedig valami sejtelmes kék fény szűrődik. Törd át a deszkákat, és ereszkedj lejjebb. A pincében Intel vár, a csatornán keresztülhaladva pedig egy sírboltba jutsz. A kő asztal a pálya egyetlen kötetét rejt. A lépcsőket megmászva a templomkertbe jutsz. Araszolj előre a bejáratig (tőle jobbra a pad mögött arany), és lépj be a templomba. Mielőtt megsemmisítenéd a csarnok közepén álló gépezetet, menj az

További segítség:

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



**Wolfenstein - 9. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

épület túlsó felébe, ahol a szekrények között találsz a pálya utolsó arany tárgyát. Intézd el a zavaróberendezést, majd a Mire használata mellett lődd ki a gyűrűkön világító kék köveket. A bejátszás után végezz az átváltozott náci tisztal (Mire javallott a könnyebb célzás érdekében). Ha sikerült, nincs más dolgod, mint elhagyni a templomot, és a szemközti garázsban felpattanni a teherautóra, amely visszavisz Midtown East területére.

### 1.7. Warehouse

Térj vissza a Midtown West területre (arra, amerről jöttél). Emlékszel még a térre, ahol a lovas szobor volt? (Find Erik Engle fejezet.) Na, oda kell most visszamenned. Haladj visszafelé az utcán, majd a második saroknál fordulj balra, és már ott is vagy. Veil-t használva jobbra a falon fel tudsz mászni, és a falból magadhoz vehetsz egy kötetet. Ugorj át a szomszédos párkányra, majd onnan az erkélyre (nem egyszerű mutatvány, de megoldható). Itt egy aranyat találsz. Ha megvan, ugorj le, és menj be az ajtón, amely a raktárépülethez visz.



A helyiségben balra a polcon lesz egy arany tárgy. Ha felvetted menj fel a lépcsőn, végezz a figyelmetlen náccikkal (fiókos szekrényben Intel), majd lépdelj tovább. A felső szint végében húzd meg a kart, hogy kinyíljon a lenti kapu (a szobában arany). Az udvar túloldalán a ládáknál menj be az ajtón. A szobában Intel + arany kombó. Kocogj fel a lépcsőn. Újabb helyiség, újabb arany. Innen, ha jobbra haladsz az udvari erkélyen át, egy irodába jutsz, ahol Intel-t és aranyat lelsz, a balra lévő lépcső pedig egy raktárhelyiségbe visz. Utóbbi esetben ne a lépcsőt használd, hanem előtte fordulj jobbra (az ajtó mellett közvetlenül Intel az asztal alatt, a szoba túlsó végében pedig arany), és a szint végén a véres dobozoknál kússz be (kb. félúton balra ismét arany). Veil-t használva lejjebb huppanhatsz egy szinttel.

További segítség:

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

Tedd is meg, majd a széfből vedd magadhoz a dokumentumot, amiért jöttél. Ez után már csak annyi feladatod van, hogy elhagyd a raktárt pontosan arról, amerről ide keveredtél.

### **1.8. Speak With the Partisan**

Irány a Kreisau Circle búvóhelye. Emberedet a tulsó emeleti szobában találod. Beszélj vele, és új feladatot kapsz.

### **1.9. Officer's House**

Utad ismét a lovas szobros térre vezet. Balra a boltívek mögött lesz egy ajtó. Használd. Az előszobából kétfelé haladhatsz. A lépcsőt első körben hanyagold, inkább jobbra a szobában intézd el a két katonát, és vedd magadhoz az Intel/arany párost. Na, most jöhet a lépcső melletti ajtó, amely a konyhába vezet. A tulsó oldalon a mosogató alól vedd fel az aranyat. Szemben van egy lift, de egyelőre ne használj. Lépj ki a másik ajtón, majd fel a lépcsőn. A szobában végy könnyes búcsút a csinos (?) hölgyektől, és az arany zsebre rakását követően kocogj vissza a konyhába. Na, most jöhet a lift, és az emelet. Balra a szobában Intel, és az ágy alatt egy csomag arany. A szint másik felében egyetlen nyitható ajtót találsz, de itt rögtön két aranyat is zsebre tehetsz. Ha megvan, a lépcsőn masírozz feljebb még egy szintet. Mivel közvetlenül a lépcső tetején az ajtó zárva van, használj a tulsót a bejutáshoz. Bent jobbra a szekrényben arany, és hátrébb a kandallótól nem messze is. A szomszédos helyiségben az íróasztalon arany, benne pedig egy Intel. Ha megvizsgálod a szoba végében lévő könyvespolcot láthatod, hogy az egyik könyv feltűnően fénylik. Húzd ki, melynek hatására megnyílik a titkos ajtó. Öld meg a tábornokot, majd zsebedbe az értékes tárgyakat. Két arany, egy Intel, egy kötet, és a fal kép mögött található széfben jövedeled célja, a dekóder található. Ha minden megvan, hagyd el az épületet.

### **1.10. Find the Golden Dawn Safe House**

A cél ismét Midtown East. Gyorsabb, ha a tér túloldalán felmész a lépcsőn, és a Black Market búvóhelye mögötti kis utcán haladsz. A végében ajtó, amely Midtown East-be vezet. Ismerős hely ugye? Az árkádok végében az asztalnál vedd fel az Intel, és haladj tovább egészen addig, amíg meg nem pillantod a lágoló épületet. Itt bal kéz felől lesz egy lefelé vezető lépcső. Lent a Golden Dawn jelével ellátott ajtót használj, és beszélj a lent tartózkodó fontosabb emberekkel (Sergei Kovlov, Leonid Alexandrov, Pavel Cherny). Alexandrovtól kapnod kell egy küldetést.

### **1.11. Go to the Tavern**

Irány Midtown West, és a lovas szobros terecske. A Black Market, és az Officer's House közti épületbe kell bemenned. A kis közbiztonság után kövesd a szemkötős fazont, majd hátra érve beszélj vele. A csevej után, ha akarsz, vásárolhatsz az árusnál, de akár rögtön el is hagyhatod a helyet arra felé, amerről bejöttél.

További segítség:

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



### 1.12. Farm

Kocogj át ismét Midtown East területére, és a Golden Dawn bűvóhely lejárataival szemben van egy lepukkant gyárépület, s annak a jobb oldalánál egy kis sikátor. Ha itt felmászol a létrán, fent a kis szobában egy aranyat találsz, egyébiránt haladj tovább a sikátorban, és lépj be a raktárba (a bejáratától balra az „energia kút” melletti kis beugróban egy kötet vár a falba rejtve). Az épületben a dobozokat megmászva a padláson aranyat találsz. Ha megvan, beszélj a teherautó mellett ácsorgó emberkével.



A farmra érve kelj át a patakon, és vedd az irányt a pajta felé, amelynek a felső szintjén lesz is egy ropogós aranyrúd. A csűr mögötti úton haladj tovább (a kanyar külső íve után a kerítést átugorva a sarokban egy kötet lapul). Intézd el a telepített géppuska mögül tüzelő németeket (géppuska tövében arany), majd haladj tovább az úton. Néhány lépés után egy teherautó, és jó néhány náci katona robban be a színre. Fektesd meg őket, utána a teherautó mellett balra lesz egy ház. Veil-t használva be tudsz jutni, és a padláson magadhoz vehetsz két darab kövér arannyal tömött zsákot. Kocogj le a dombon, és lépj be a kis házba (abba, amelyiknek az ablakai a domb felé néznek). A földszinten a lőszerrel teli szobában két Intel, a szomszédos kis helyiségben pedig aranyat találsz. Irány az emelet, ahol hasonló lesz a mérleg. Két Intel, és az egyik emeletes ágy alatt egy arany vár rád. Az egyik szoba falán lesz egy szimbólum. Ugye tudod mi a teendő? Használd a Veil-t, és a pallókon lépdelj át a csűr emeletére. Az alsó szint végében egy arany tatyó lesz, az elejében pedig egy akna. Ugorj bele, és rögtön egy földalatti bunkerben találod magad.

További segítség:

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

**Wolfenstein - 12. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

A szálláson az egyedül álló emeletes ágy mellett egy arany árválkodik. Hatolj beljebb. A következő nagyobbacska teremben jobbra a bejárat mellett lesz egy rakás láda. Kerüld meg, és a túloldalán vedd magadhoz az újabb csomag aranyat. Továbbhaladva a lépcsőn felfelé vigyázz, mert a tetején egy katona páncéltörővel szórja az áldást. Intézd el, majd használd a létrát. Most a nagy piros épületben vagy, amelyet a domb lábánál láthattál. A túloldali polcon arany, a következő teremben pedig néhány német nyavalyás. Kend el a szájukat, majd menj az emeletre, és liftezz le a barlangba.



Mielőtt nekiesnél a rád támadó német hordának, a liftből kilépve jobbra mász fel a létrán, és a tetőn vedd magadhoz az aranyrudat. Kilépve a kis kabinból jobbra haladj, és a keresztbe ívelő függőfolyosóról ugorj a felfelé vezető csőre (fenti kép). Fent a falban lesz egy kötet. Ha megtaláltad menj vissza le, és haladj tovább. Mielőtt azonban használnád a felfelé vezető lépcsőt, menj be a mellette lévő ajtón, hogy egy újabb arannyal gazdagodhass. Pár tíz lépcsőfokkal lejjebb egy helyiségbe érsz. Itt beljebb, a szobában a sok-sok lőszer mellett egy Intelt is zsebre tehetsz. Ha felcuccoltál szabadítsd ki a széken ülő arcot, aki majd szépen kikapcsolja a továbbvezetés útját elzáró erőteret. A folyosón balra haladj, majd a Veil-t használva menj át a falon, az újabb folyosó végén kapd fel az aranyat. Baktass vissza, és irány a lift, a változatosság kedvéért ismét lefelé.

Leérve hallgattasd el a kötekedőket, majd amikor a géppuskához érsz (akit szimplán nem tudsz lelőni, mert pajzs mögött áll), balra használd a Veil kaput, hogy mögé kerülhess. Lődd le a galádot, menj vissza a folyosóra, és a következő teremben lődd szét a zavaró-berendezést. A bejárat mellett be tudsz mászni a rácsos padlózat alá, és alul a terem túlsó végében felvehetsz egy aranyat. Mász vissza, majd jobb oldalt a Veil-t használva lépj át a dupla szárnyú ajtón. A helyiségben két aranyat is eltehetsz. Szaladj tovább, át a függőfolyosón, egészen a következő pajzsos, géppuskás katonáig. További segítség:

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



**Wolfenstein - 13. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

A manőver ugyan az, mint az imént. Veil be, és hátulról elintézni. Annyi különbséggel, hogy most egy aranyat is zsebre tehetsz a géppuska mellől. Irány a következő központ terem, és lépcsőzz lejjebb egy szintet. A szobában tankolj fel lőszerrel, majd a lépcsőt használva lépj a következő terembe. Az emelet végében lévő helyiségben lesz egy arany. Ha megvan, tisztítsd meg az alsó szintet. Újabb lépcsőzés, és folyosó koptatás után a barlang aljában találsz magad. A bejáratnál jobbra az erőtérrel védett ajtó fölötti részre a korlátról tudsz felugrani. Jutalmad a pálya utolsó aranya. Szaladj a terület másik végében lévő ajtóhoz, majd belépve húzd meg a kart. Kicsit beljebb ezután fel tudod venni a kék kristályt, amellyel a pajzs (Shield) képesség válik elérhetővé. Ezen azt hiszem, sok mindent nem kell magyarázni, ha aktiválsz, rövid ideig védelmet élvezel a lövedékekkel szemben.



Szaladj vissza oda, ahol az utolsó aranyat zsebre vágta, hiszen az erőtér eltűnt, és tovább tudsz haladni. Visszafelé kell haladnod termeken és folyosókon át, egészen a központi teremig, ahol felfelé vezet a lépcső, és a teremtmények a középső szerkezeten másznak a felszín felé. Itt elektromos nyalábok állják utad, de ha lelassítod az időt, könnyedén át tudsz haladni közöttük. Tovább haladva újabb terem, újabb megrázó élmény. Itt az újonnan szerzett pajzs képességgel kell operálnod.

A felrobbanó hídnál ugrálj át a túloldalra, majd balra fordulva mászd meg a lépcsőt, és liftezz feljebb. Ha tovább haladsz visszafelé, nemsokára eléred a liftet, amellyel a barlangba érkeztél. Sajnos ezt most nem tudod használni, ezért kapaszkodj fel a létrán, és a vörös fényben úszó folyosót magad mögött hagyva találkozz a vonat utolsó kocsiján társaddal. Innentől kezdve már csak az özönlő monsztra rengeteget kell aprítanod a géppuskával, amíg ki nem értek a szabadba.

További segítség:

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

**Wolfenstein - 14. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

### 1.13. Return to the Safe House

Menj a Golden Dawn rejtékhelyére, és beszélj Leoniddal.

### 1.14. SS Headquarters

Hagyd el a Golden Dawn búvóhelyet, és lépj be a vele szemben lévő gyárépület oldalán tátongó lyukon. Itt beszélj a láda mellett ácsingózó emberkével, akitől új feladatot kapsz. Az épületben egyébként több zsebre vágható tárgy is van. Kezdd azzal, hogy felmászol a Veil létrán az emeletre. Itt egy arany vár. Miután elraktad, mássz le, és menj ki a lyukon, amelyiken bejöttél, és balra haladva a dobozok mögött lesz egy ajtó. Lépj be, rakd el az Intelt, és az emeleten lévő aranyat is (a ládáról tudsz felmászni). Ezután menj vissza az utcára, és jobbra indulj. A kiégett tankoknál az átjáró falán bal kéz felől lesz egy létra. Mássz fel rajta, majd be a kis szobába, ahol szemben a polcon aranyat találsz, ezen felül, ha balra hátul a lebombázott épületrészen átugrasz a szomszédos kis helyiségbe, a sarokban a doboz mögött még egy értékes arany tárgyat zsebelhetsz be. Észak felé hagyd el a szobát így egy térre jutsz. Mássz lejjebb, és jobbra tartva menj be a lebombázott kapun, majd használd az ajtót az épületbe való bejutáshoz. A padláson a dobozok mögött aranyat találsz. Ha megvan, egy szinttel lejjebb ki tudsz menni az épület külső felére, és át tudsz ugrani a leszakadt résznél a másik szárnyba. Tedd is meg. Bent a teremből nyíló másik helyiségben először menj fel a lépcsőn az aranyért, majd a legalsó szinten mássz le a csatornába. Itt a második elágazásnál jobbra a falban egy kötetre bukkanasz, a járat végében a létra mellett pedig egy arany vár. Létrázz fel, majd lépj ki ismét a térre. A szomszédos - náci zászlóval díszített – épületbe kell majd bemenned, de előtte még látogass el a (jobbról) mellette lévő kis sikátorba, és a Veil-t használva létrázz fel a kis szobába, ahol aranyat találsz. Az imént említett épület bejárata mellett balra lesz egy létra. Mászd meg, és a fent található kisebb létra mögött a falban egy kötetre lelsz. Most már beléphetsz az SS épületébe.



További segítség:

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



**Wolfenstein** - 15. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Rögtön szemben a pult mögött eltehetsz egy aranyat, és egy Intel. A következő folyosó végében lesz egy lépcső. Ha felmész rajta balra lesz egy újabb folyosó, de mielőtt körülnéznél arra, látogasd meg a jobb oldali helyiséget, mert egy arany és egy Intel várja, hogy megtaláld. A lépcső melletti folyosó következik. Balra az első szobából nyílik egy ajtó, amely a padlásra visz. Itt lódd szét a zavaróberendezést, majd a helyiség hátuljában lévő széfből tedd el az aranyrudat. Mássz vissza le, majd a szobában szemben az irattartó szekrények között a Veil kapun át lépj a szomszédos szobába, és a faliújságról szerezd meg a kellő információt. Térj vissza a folyosóra, és az elágazásnál válaszd a baloldali ajtót (a jobboldali szobában nincs semmi). Bent tedd el az aranyat, és az Intel, majd menj vissza a földszintre. A lépcső alatt nyílik még egy helyiség, ahol nem néztél szét. Lépj hát be. Balra az első ajtó mögött a ládában arany, a második ajtón belépve pedig arany/Intel páros vár. A szobából egy ajtó vezet a pincébe. Lent a villogó fénycső alatt egy dobozban lesz a pálya utolsó arany tárgya. Hagyd el az épületet a csatornanyílást használva.

### 1.15. Meet Your Contact

Mielőtt visszamennél a Golden Dawn bűvőhelyére itt a téren még felvehetsz egy-két dolgot.

A középben álló szökőkútban például egy aranyrúd lapul, nyugatra pedig a boltíven túl (ahol a kapu a Midtown West területre vezet) lesz egy ajtó. A ház földszintjén az asztal mellett egy zsák arany lesz, az emeleten pedig két Intel (egyik a szekrény tetején, másik a fiókos szekrényben). Menj vissza a térre, és jobbra a fal mellett haladva a tér végében mássz fel a Veil létrán. Az erkélyről át tudsz ugrani a boltív tetejére, ahol egy arany figyel. Van még egy arany nem messze a fa melletti kis beugróban a dobozok mögött, a kórház bejárata mellett jobbra pedig egy kötet van a falba rejtve. Térj vissza a Golden Dawn rejtekhelyére, és a hátsó szobában beszélj a kapcsolattal, akitől új feladatot kapsz.

### 1.16. Paranormal Base

Hagyd el a bűvőhelyet, majd jobbra tartva kocogj át a boltívek alatt, és már ott is vagy a Paranormal Base épülete előtt. Sajnos a főbejáratot nem használhatod, ezért térj be balra az épület melletti kis sikátorba (a végében arany), és mászd meg a létrát, hogy alternatív útvonalon ugyan, de bejuss a bázisra.



További segítség:

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

**Wolfenstein - 16. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Bent rögtön jobbra a falban lesz egy kötet, a lépcső mellett pedig egy arannyal tömött zsákocská. Menj fel a lépcsőn, a láda tetejéről tedd el az Intel, és szabadítsd ki az első foglyot. A következő helyiségben a lépcső mellett kettő, a gyertyákkal körberakott kis oltárral szemben pedig egy darab arannyal teli zsákot találsz. A helyiségből, - amely közepén egy gyertyákkal körberakott jel, és egy halott nő fekszik – két ajtó nyílik. Az egyik mögött Egy arany tárgy, a másik mögött pedig egy arany/Intel kombó lapul. Baktass egy szinttel feljebb. Az első emeleti szobában egy Intel, az asztal alatt egy aranyat, középen pedig a második kiszabadítandó delikvenst találsz. Menj vissza a folyosóra, a végében lesz egy ajtó. Közelítsd meg, de még ne lépj be rajta, hanem nézz át a korlát túloldalára. A sarokban lévő dobozok tetején egy ládát látsz. Ha átugrasz, és kinyitod, egy újabb arannyal leszel gazdagabb. Most már beléphetsz az ajtón, és szemben a ládák közül rögtön fel is vehetsz egy másik adag aranyat is. Újabb szoba, újabb arany, Intel, és a harmadik kiszabadítandó Golden Dawn-os figura. Ezután már csak ki kell lépned az ajtón, és vége is a küldetésnek.

### 1.17. Hospital

Lépdelj le a lépcsőn (alatta aranyrúd), majd a létrát használva hagyd el a háztetőt. Irány az SS Headquarters küldetésnél meglátogatott tér, azon belül pedig a kórház épülete. Bent a bejátszás után fordulj meg, és a bejárat melletti fotel mellől vedd fel az aranyat. Beljebb haladva a műtőben (ahol a két doki diskurál) tedd el az Intel. A szomszédos szobában az ágy mellett, és a folyosó végén a szék mögött újabb aranyakra lelsz. A recepció mögötti szobában Intel, tovább haladva a folyosón balra a szekrényben arany, mellette a falban pedig egy kötet vár. A recepció ajtajával szemben a jobb oldali helyiség szekrényében arany, a túlsó szobában a dobozt kinyitva szintén találsz egyet. Lépdelj tovább. A lépcső előtti szekrényben arany, a lépcsőt megmászva a folyosó elején, és a végén lévő szekrényekben is találsz 1-1 aranyat. A folyosó végén, az ajtón való bejutáshoz a használd a Mire-t, a polcról pedig vedd fel az aranyat (nem kizárt, hogy a sarokban lesz a törmelék alatt, mert a Mire aktiválása elég nagy felfordulást okoz). Húzd meg a kart, és használd a lépcsőt. Fent szemben az egyik szekrényben arany. Gázolj át a következő helyiségen, majd lépj be az irattárba. Hátul az ajtó mellett lesz egy arany. Ha megvan, használd a lépcsőt, és az emeleten aktiváld a Veil-t, hogy megláthasd, és végezhess láthatatlan ellenfeleddel.



További segítség:

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



Miután két vállra fektetted menj egy szinttel lejjebb, és lépj be a most már nyitott ajtón (ami mellől az imént felvetted az arannyal tömött zsákokat). Jobbra a szekrényben arany, amit javallott bezsebelni. Használd a Veil kaput a továbbjutáshoz. Így egy folyosóra jutsz, ahol az ajtó melletti falon egy Intel lóg, a lépcső alján pedig egy meghúzandó kar vár. A baj csak annyi, hogy a hatására megnyíló kapu meglehetősen gyorsan bezáródik, de hát erre való a Mire, nem? Használd, és egy újabb folyosón találsz magad. A sarkon nyíló szobában a sarokban gubbasztó muksó lába alól vedd fel az aranyat, visszatérve a folyosóra a szekrényből szintén vedd magadhoz az ott lapuló értékes csomagot. Szaladj le a lépcsőn, és egy nagybacska terembe jutsz, Jobbra nyílik egy ajtó. Arra haladj, és a véres ágy alól vedd ki az aranyrudat. A géppuskaállás mögötti szekrényben újabb arany. Vedd fel, és lépcsőzz feljebb egy szintet. Itt jobbra majd a géppuska mellett a falon lesz egy Intel. No, és emellett jó sok ellen. Intézd el őket, majd folytasd ritkításukat a túloldalon is.

Ajánlott közben a Veil bekapcsolása, mert láthatatlan ellenség is les rád. Ha lerendezted őket, lépj a dupla szárnyú ajtón át a következő folyosóra, melynek végében a lépcső előtti szekrényben aranyat találsz. Lent a géppuska mellett Intel. Lépdelj tovább a dupla szárnyú ajtón át, majd semlegesítsd a zavaró-berendezést (a kisebb előtérben belülről az ajtó mellett Intel). Veil-t használva lépj át a fal túloldalra, és létrázz le. A szűk folyosó végében vedd magadhoz újdonsült fegyveredet, majd perdülj meg és aktiváld a Veil-t, mert egy láthatatlan gyilkos tör az életedre. Visszamászva a létrán is lesz egy láthatatlan kihívód, viszont itt a túlsó szobában lévő zavaró-berendezés miatt nem tudod használni különleges képességeidet, úgyhogy gyorsan kell cselekedned. Lélekszakadva rohanj a szobába, intézd el a zavarót, majd Veil bekapcs, és láthatatlan ellenfeledet se kíméld.

Ha sikeresen kivitelezted az akciót, lépj át a falon lévő Veil kapun, majd galoppozz le a lépcsőn. A sötét szakaszon használd ismételten a Veil-t, hogy jobban láss, de mielőtt lemennél az újabb lépcsőn, az előtte lévő irodában vedd fel a földről a két aranyat. Lent a lépcsővel szemben lesz egy szekrény, benne arannyal, a közeli beugróban jobb kéz felől pedig még egy arany várja, hogy zsebre tedd. A következő helyiségbe lépve balra a szekrény mellett a sarokban lesz a pálya utolsó aranya. Belépve a következő terembe a videó után egy boss harc következik.

A lényeg: úgy helyezkedj harc közben, hogy amikor a szörnyeteg neked akar rohanni, a kapu egyik tartópillérjét találja telibe. Ha mind a három oszlop a múlté, a szörny is elpusztul, te pedig a gépből kiveheted az Empower kristályt, mely egy új erőhöz juttat, amivel keményebb sebzést ejthetsz ellenségeiden, sőt még a pajzsokon is átlőhetsz. Próbáld is ki gyorsan új képességedet a rád támadó erőkön. Ha végeztél velük szaladj be a kis helyiségbe, ahonnan előzőönlöttek, és a falból vedd ki a kötetet. Ezután pedig vissza a gépezethez, amiből kivetted a kristályt, és a mögötte lévő helyiségben - a pajzsokon keresztül - lödd szét a hordókat. Most hogy szabad lett az út, már csak egy lépcsőt kell megmásznod a pálya végét jelentő ajtóig.

### **1.18. Return to the Safe House**

Irány a Golden Dawn búvóhelye, és beszélj Sergei-el.

További segítség:

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

### 1.19. Return to the Kreisau Safe House

A beszélgetés végeztével menj át a Midtown West területre, és meg se állj a Kreisau Circle rejtekhelyéig. Ha odaértél, a pincében beszélj Caroline-al.

### 1.20. Cannery

Ismét Midtown East felé vedd az irányt, s a Golden Dawn főhadiszállással szemben lévő épület bal oldalában lévő ajtót, és a mögötte lévő csatornalejáratot használd a Cannery-be való bejutáshoz. A csatornában haladj egészen addig a teremig, ahol balra lent a ventilátorok vannak. (Jobban jársz, ha a Veil-t bekapcsolva tartod, mert lesz egy láthatatlan ellenség is. Ezt mondjuk, általánosíthatnám is ezen a pályán... meg is teszem: amíg a Cannery területén vagy jobb, ha bekapcsolva tartod a Veil-t, a meglepetések elkerülése végett.) Mielőtt azonban belépnél, és meghúznád a szemben lévő kart, hogy megvicceld a lenti rosszfiúkat, a folyosón bal oldalt lesz egy kis beugró, ahol a sarokban egy arannyal teli zsákocská pihen. Mássz le az alsó szintre, de előtte húzd meg még egyszer a kart, nehogy magadat is megvicceld, lent pedig a ventilátorok melletti létrán kapaszkodj fel. Az újabb folyosón haladva bal kéz felől hamarosan lesz egy szoba, ahol Intel-t, és a falból a pálya egyetlen kötetét vágathod zsebre. Továbbhaladva újabb terem, ahol kézhez kapsz egy lángszórót, miután likvidáltad használóját. A következő folyosón balra fordulva egy aranyrúd vár, és jobbra a járat végében a dobozokat összezúzva szintén. Továbblépve a folyosó jobbra kanyarodik, és megpillantasz egy zavaró-berendezést. Lődd szét, majd a falon futó csövek alól vedd fel az aranyat, és baktass le a közeli lépcsőn (előtte azért még fent less be a lépcsőnél lévő hordók mögé, mert ha így teszel, egy arany üti a markod).



További segítség:

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



**Wolfenstein - 19. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Lent a terembe érve a bejáratnál balra a rács mögött a doboz egy aranyat rejt, szemben pedig a kis alagút végében egy zavaró-berendezés rontja a levegőt. Törd össze, majd használd a tőle balra lévő Veil kaput az emeletre jutáshoz. Az emelet végében a polcon, és kb. fél úton a továbbjutást jelentő járat melletti kis beugróban is aranyat találsz. Mász fel a létrán, és megfordulva, a kapu melletti kis beugróban aranyat találsz. Haladj el a dobozok mellett, és jobbra az első ajtón lépj be. Itt a túlsó szoba egy aranyat rejt. Lépj ki a hátsó ajtón, és haladj egészen a kapuig. Itt a dobozok mögött egy arany tárgy figyel. A következő aranyat a felrobbant vagonban találod, a közeli épületben pedig egy Intel lapul. Egy szobával arrébb újabb arany, az azt követő teremben pedig a bejáratnál jobbra a korlát mellett haladva az alsóbb szinten pedig még két arany várja, hogy zsebre rakd (az egyik rögtön a lépcsővel szemben a dobozoknál, a másik pedig a tartályok mögött egy ládában). Ha megvannak, szaladj vissza a bejáratához, és az ellenkező irányba indulj el. Egy-két helyiséggel odébb az eltorlaszolt duplaszárnyú ajtóval jobbra a sarokban lesz egy arany. Juss át az ajtón (mondjuk úgy, hogy szétlövöd a hordókat), és lépdelj fel a lépcsőn. Haladj el a tartályok, és páncélok mellett, majd az ajtó melletti dobozok mögött vedd fel az aranyat. Masírozz tovább, s nemsokára egy szobába érsz, ahol az asztalon lesz egy Intel. Az ajtón kilépve a csarnokban intézz el mindenkit, és a terem végében a futószalagról ugorj fel az erkélyre. Itt húzd meg a kart, hogy a kapuról eltűnjön az erőtér.



Aktiváld a Mire-t és villám gyorsan szaladj át az udvaron. A kellemetlenkedő ágyútól jobbra a ház mellett lesz egy lépcső, az mögött pedig hatalmas dobozok (fenti kép). Na, ezek mögött lesz egy arany is. Ha megtalálod használd az ágyú mögötti épület oldalában lévő létrát az irányítóterembe való feljutáshoz. Az ajtóval szemben a sarokban lesz egy Intel. Vedd fel, utána lépj az ablaknál lévő panelhez, és vedd irányításod alá az ágyút. Verd be a támadó német csapatot, majd pusztítsd el a

További segítség:

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

**Wolfenstein** - 20. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

falakon lévő négy elektromos csomópontot, minek hatására az ágyú felrobban, és semlegesül a mögötted lévő ajtó erőtere. Lépcsőzz feljebb, s a fém ajtó melletti gépezetnél a dobozok mögé rejtve újabb aranyat találsz. Az ajtón belépve a sarokban Intel lapul. Lépj be a következő ajtón is, és itt jobbra a kis ráccsal elkerített részen belül a sarokban lesz a pálya utolsó felvehető aranya. Az emeleten találsz a kapcsolót, ami semlegesíti a földszinti erőteret. A hajdani erőtér mögötti helyiségben a mosdó alól vedd fel az utolsó Intel, majd szökkenj tovább. Némi lépcsőzés után már csak két dupla szárnyú ajtó választ el a Cannery főellenfelétől.

A bejátszást követően aktiváld a Veil-t, hogy meglásd ellenfeled igazi arcát. Nem lesz túl nehéz feladat legyőzni őt. Először kezd el lőni a teremtmény testét, majd amikor lehullott róla a páncél, megy, és a forrásokot használva megkísérli újratölteni erejét. Ilyenkor a felette megnyíló gépezetet egyszerűen csak szét kell lőned. Ezt háromszor meg kell ismételned (lévén három gépezet lóg a plafonon), utána már csak a kegyelemdőfést kell megadnod néhány testszaggató lövedék formájában, és a szörnyeteg holtan terül el a padlón. Dolgod végeztével hagyd el a gyárat az ajtón keresztül.

### **1.21. Return to the Kreisau Safe House**

Azt hiszem, tudod mi a dolgod. Látogasd meg a Kreisau bújóhelyét Midtown West-ben. Caroline-t a szokásos helyen találsz, beszélj vele.

### **1.22. Travel to Downtown**

Most a Dig Site küldetésnél már megemlített ajtóhoz kell eljutnod, ugyanis eleddig zárt állapota nyitottá változott, és rajta keresztül át tudsz jutni Downtown-ba. A Kreisau rejtekhelyről kilépve balra haladj, egészen északra. Az ajtó a csatornából nyílik. A lépcsőn lebattyogva, a folyosó kanyarulatánál, a dobozok mellett találsz Midtown utolsó aranyát. Ha akarsz, vásárolj valamit a közelben ácsorgó árustól, majd kocogj le a lépcsőn, és irány a Downtown-ba vezető rácsos kapu.

További segítség:

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





Miután kikecmeregtél a csatornából, és meghallgattad az ellenálló mondandóját balra a kapualjban lesz egy arany, s ha továbbmész, átbukdácsolva a törmeléken jobbra a boltív alatt a hordóknál újabb aranyra lész. Balra a terazon a ládák mögött még egy arany, tovább bukdácsolva a törmeléken balra pedig lesz egy ajtó, ahol a Black Market-et találsz. A pulton Intel, mögötte arany, a pincében pedig a Kriege testvérekkel válthatsz néhány szót, akiktől megtudod, hogy Caroline-t bizony elfogták a németek. A csevej végeztével vásárolj, ha akarsz, majd mozgás vissza az utcára. A kanyar után jobbra lesz egy csöppnyi lépcső, mely után a sarokban a dobozoknál aranyat találsz, és ha felmászol a Veil létrán, akkor a háztetőről a szomszédos épület erkélyére ugorva még egy arany tárggyal gazdagodhatsz.

Haladj tovább, el a romos épület mellett, s lépj be az autók melletti kis elkerített udvarra. Itt szemben a falban lesz egy kötet. A túlsó épület teraszára lépcső vezet. Lépdelj fel, és az ajtón benyitva egy Intellel, és egy arannyal lehetsz gazdagabb. Miután zsebre vágta ezeket, lépcsőzz le, és masírozz el a terasz alatti boltíveknél egészen le a csatornáig. Itt szemben lesz egy Veil létra, melyet használatba véve az épület bal oldalánál felvehetsz egy aranyat. A csatornában haladj tovább. Miután elhagytad a rácsos átjárót, nézz a lábad elé, mert a törmelék oldalában egy Intel lapul.

Mássz fel a létrán, és jobbra rögtön vizsgáld meg közelebről a rácsos kaput, mert egy aranyrúd lapul a rácsok lábánál. Pördülj meg, és a fa emelvény alatt még egy aranyra lész. Kissé feljebb mászva újra a szabadban találsz magad.

További segítség:

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



Mász fel a létrán, majd balra mászd meg a lépcsőt is (az utcán a lépcsővel szemközti beugróban arany), és szaladj végig a boltíves folyosón. A végében jobbra fordulva a boltívek alatt találsz egy ládát, benne arannyal. Baktass át a csöpp kis hídon, s az ajtón belépve a szobában vedd magadhoz az Intel, és az aranyat. A lépcsőn leosonva, és a Veil létrát megmászva újabb aranyra bukkansz. Az épület külső felén is van egy Veil létra, ott felkapaszkodva a második erkélyen találsz aranyat. Az épületet magad mögött hagyva a csatornában folytasd urad. A végében lesz egy ajtó, ami a Kreisau búvóhelyére vezet (itt, mielőtt rákanyarodnál a létrához vezető folyosóra az ajtóban lesz egy aranyat tartalmazó láda). A rejtkehelyre érve válts szót Erik Engle-el, akitől új feladatot kapsz.

### 1.23. Castle

Most menj vissza az utcára, és haladj észak felé, egészen a lebombázott épületig. Ott a szobába belépve lesz egy Veil kapu. Lépj át rajta, és a következő helyiségben mászd meg a lépcsőt az emeleten található aranyért, majd használd a földszinti ajtót, hogy ismét egy utca kövén találd magad. A néhány lépésnyire lévő tér keleti végében kocogj fel a lépcsőn, és a boltív oldalában lévő Veil létrán is szökkenj fel, hogy bezsebelhesd a fenti aranyat. Térj vissza a földre, és lesz egy nyitott dupla szárnyú ajtó. A benti szobában arany, két helyiséggel odébb az ágyon pedig Intel. Hagyd el a házat a közeli - szintén nyitott - ajtón keresztül, majd lépdelj fel a szemközt lévő lépcsőn, és jobbra fordulva a sarokban még egy arany üti a markod. Itt fent, a középen elhelyezkedő géppuskák mellett a korlátan még lesz egy Intel is. Ha megvan, kocogj oda a teherautó mögött várakozó ellenállókhoz, de mielőtt beszélnél velük, masírozz a platós járgány elejéhez, és a rácsos kapu mellől vedd fel az aranyat. A túloldalon, a boltívek mögötti folyosó végében találsz még egy arannyal tömött zsákot.

További segítség:

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



**Wolfenstein - 23. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Nos, most már csatlakozhatsz társaidhoz, és a teherautóra felpattanva a kastély felé vehetitek az irányt.

Rögtön az első bástya mögött lesz egy arany. Jobb oldalról, szorosan a bástya mellett maradva, a vékony sziklaperemen át közelíthető meg. A következő bástyán belül az első nagy láda mögött egy Intel lapul. Miután sikeresen bevágtad magad a várudvarra, a bejárattal szemben a dobozok mögött lesz egy arany. Intézd el a rád támadó németeket, majd semmisítsd meg az udvar túlsó végében lévő zavaró-berendezést, hogy aztán átkelhess az északi kapu mellett lévő Veil kapun, és felvehesd a ládán fekvő Intelt. Kilépve a következő udvarra, a jobb oldali lépcső mellett a dobozok mögött arany. Ha felvetted, mászd meg az említett lépcsőt, majd jobbra tartva a következőt is. (Innen jól látszik egy légvédelmi ágyú. A mellette lévő szalmakazal tetején arany lapul.) A kis fa tetőt, és a boltíves átjárót magad mögött hagyva fordulj balra, és vedd fel a homokzsákok mögé rejtett aranyat. Ezután haladj át a nagy boltív alatt, és less be jobbra a ládák mögé. Bizony, egy újabb arany. Tovább haladva a rácsos kapu után jobbra be tudsz lépni a bástyába. Lépcsőzz fel (lépcső alatt arany), majd a folyosón használd a Veil kaput, s újabb folyosók, csatározás, meg korlátan át alsóbb szintre ugrást követően vedd magadhoz legújabb fegyvered, amit egy-két helyiséggel odébb a rácsos kapun ki is próbálhatsz. Újdonsült fegyvered hathatós segítségével intézd el az agresszív szörnyeteget, majd lőj vele bele a következő rácsos kapuba is, hogy szépen tovaengedjen. Bent a folyosók egy lifthez vezetnek, de mielőtt használnád, vedd fel a mellette lévő kis beugróban az aranyat.



Mikor a lift megáll, ugorj ki belőle, és a lépcsőn szaladj lefelé, hogy a csöppnyi helyiségben felvehesd az aranyat. Ezután irány felfelé, egy újabb kis udvarra. Itt a lépcsőn fellépkedve jobbra lesz egy fénylő kőlap. Állj rá, majd a Mire-t aktiválva szaladj át a kinyíló kapun, mielőtt az bezáródna. A kastély  
További segítség:

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

hatalmas ebédlőjének emeletére érve balra a folyosón, a dobozok tetején arany. Az ebédlő területén több zavaró-berendezés is található, érdemes minél előbb kilövedőzni őket, hogy ne zavarják a Thule medál használatát. A kandalló hátsó fala egy Veil kapu, a mögötte lévő folyosó végében pedig lőszert, két darab aranyat, és a falban egy kötetet találsz. A kedvező kirucc után térj vissza az ebédlőbe, és mászd meg a másik lépcsőt (nem amelyiken lejöttél). Fent a folyosó jobb oldalán lesz egy doboz, ami mögött egy, a korláthoz támasztott kép áll. Nem is ez a lényeg, hanem ami mögötte van. Szemfülesen megvizsgálva egy aranyrudat találsz. A folyosó végén egy ajtó nyílik. Belépve jobbra rögtön egy arany, amúgy pedig csak egy újabb folyosó. Ezt követően ismét folyosó (lépcső melletti asztalon Intel), az alsó szinten pedig két Intelt is találsz. Egyik a fiókos szekrényben, a másik pedig a faliújságon. Lesz itt még egy zárt ajtó is. A mögötte lévő helyiségbe később majd a fenti gerendákról tudsz beugrani. Tovább lépve a folyosón húzd meg a kart, hogy az ajtóról eltűnjön az erőtér. Rövid csatározás erejéig ismét az ebédlőben találsz magad. Gyűrd le az ellent, majd folytasd utad a szemközti ajtón át. Ismételen folyosó (jobbaldalt a lámpás alatti dobozok között aranyrúd), s kisvártatva a könyvtárban találsz magad. Itt a láthatatlan ellenfelek elleni esélyesebb harc érdekében javallott aktiválni a Veil-t. A könyvtár emeletén, az asztalon Intel. Kocogj végig az emeleten, majd két helyiséggel odébb húzd meg a kart, az erőtér eltűntetése érdekében. A szemközti emeleten csatározás folyik. Irány tehát oda, elhallgattatni a rosszfiúkat, és átlépni az immár inaktív erőteret. Most értél arra a részre, ahol a gerendákon át bejuthatsz az imént említett zárt ajtó mögötti helyiségbe, ahol a széfben egy kötet vár rád. Szaladj körbe, vissza fel az erkélyre, majd a végében lévő ajtót, és a mögötte lévő Veil kaput elhagyva, szaladj egészen a lőszerező jól megpakolt helyiségig. A sarokból vedd fel az aranyat, és készülj a boss harcra.

Lépcsőzés után egy bejátszás következik, majd egy légvédelmi ágyúban találsz magad. Lődd a szörnyeteget, majd amikor kifekszik, sorozd meg a potrohát is. Ezután kisebb lények támadnak rád. Próbáld, minél többet elintézni belőlük mielőtt a közeledbe érnének. Rövidesen ismét előkerül a nagydarab monszta, és bezúzza az ágyúdat. Sebaj, kerülgesd ki a kék robbanásokat, és ülj be egy másik ágyúba. A menetrend innentől ugyan az. Amikor a potrohán lévő mind a négy „tojást” szétlőtted, egy rövidke bejátszás után a kastély előtt találsz magad.

Azt hinnéd ennyi volt, de nem. Makacs ellenfeled nem tágít, és ismét rád támad. Hátrálj, és lődd valami erősebb fegyverrel, amíg ki nem terül. Ekkor már csak egy dinamitot kell a fejére erősítened, és bumm, a királynőnek végleg befellegzett. Szaladj vissza a teherautóhoz, és irány Downtown.

További segítség:

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



### 1.24. Destroy the Towers

A téren a videó után fedezd az ellenállót, míg ő elhelyezi a robbanó töltetet a németek által aktivált szerkezeten. Miután sikeresen felrobbantottátok a tornyot két újabb feladatot kapsz. Az egyik az, hogy még két ilyen tornyot meg kell semmisítened. Az egyiket Downtown területén, a csatornában visszább mászva a piszkos fehér épület teraszán találsz, a másik pedig a Downtown West területen leledzik. Előbbit nem részletezném (szépen elkocogsz oda, és felrobbantod), utóbbit viszont igen, mert arra még nem jártál, és több felvehető cuccot is rejt a terület.



A Downtown West területre lépve a kis helyiségben rögtön egy Intelbe, és egy aranyba botlasz. Vágd őket zsebre, majd az utcára lépve jobbra hátul a boltívek alatt két arannyal gazdagodhatsz. Ezt követően még a térre lépés előtt balra mász fel a Veil létrán, majd a párkányon egyensúlyozva lépj a kis helyiségbe. Innen kényelmesen lelövöldözheted a téren szaladgáló katonákat, majd továbbmászhatasz a párkányon a következő szobácskába, ahol az ajtó mellett egy aranyat találsz.

Most már beléphetsz a térre. Ha szembeállsz a boltíves bejáráttal, akkor balra a betört kirakatban egy arany lapul. Ezután lépcsőzz fel a teraszra, ahol egy Intel, egy arany, és a második felrobbantandó torony áll. Lépdelj át a tér tulsó végébe, és a teherautó után jobbra menj fel a lépcsőn. Itt szemben a falban lesz egy kötet, és a Veil létrát használva az erkélyen egy arany is.

További segítség:

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

### 1.25. Radio Station

Miután mindent felvettél, és a két tornyot is elpusztítottad, menj be a tér előtti ajtón (ami mellett a Veil létrát használtad). Az épületen átmenvén, a rádióállomás felé veheted az irányt. Az utcán az előtted lévő asztalon egyből egy Intel fogad, tovább szemben a boltívek alatt (a törmelékkupacnál) pedig egy arany lapul. A sarkon a sarokban egy Veil létra az erkélyre vezet. A fenti ajtó mögött a ládában pedig egy arany rejtőzik. Az utca végén egy épületbe érsz. Az első teremben jobbra a három vitrin után a sarokban van egy arany, az emeleten pedig az utolsó – törött – vitrin egy kötetet rejt. Vedd magadhoz, majd húzd meg a kart. A megszűnt erőter után egy csapda vár. Gyorsan kapj elő valami hatásos fegyvert, és gyúrd le a támadókat. A csetepatét követően a kitört fal mögött húzd meg a kart, és a következő helyiségben a szellőzőnyílás mellől vedd fel az aranyat, majd kússz be. A túloldalán mássz fel az állványzaton (az egyik erkélyen arany a ládában), majd a Veil létrát használva még feljebb, és be a szellőzőbe. A szobában, ahová lepottyansz, az asztalon egy Intel lesz, a folyosón jobbra pedig egy arany. A lépcsőházban haladj felfelé, majd ki a tetőre (a tetőre lépés előtt ne felejtse el az ajtó melletti falról zsebre tenni az Intelt). Kilépve jobb kéz felől arany. Vedd fel, utána pedig intézd el a tulsó tetőn tanyázó mesterlövészeket. Ezt követően az ablakban lévő elektromos csomópontot lődd szét a Leichenfaust 44-el, hogy eltűnjön a lépcső tetején lévő erőter.



Rohanj a tető tulsó végében lévő kis helyiségbe, és vedd fel az Intelt a falról, ezután pedig csücsülj be az ágyú mögé, és pusztítsd el a tornyot. Miután felrobbant a rádiótorny, a repkedő ellenfelekkel nem is kell igazán foglalkoznod. Szaladj vissza a közeli kis helyiségbe, és amikor az őt egy robbanásnak köszönhetően szabaddá válik, a leszakadt részen ugorj be az épületbe. A lángoló

További segítség:

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



lépcsőházban szemben a lángok mögött lesz a pálya utolsó aranya. Ezután már csak lefelé kell szaladnod, ki a dupla szárnyú ajtón, az utcán pedig balra, és vissza, amerről jöttél.

### **1.26. Report Your Success**

Vissza kell menned a Kreisau Circle rejtekhelyére jelentést tenni arról, hogy sikeresen elpusztítottad a rádiótornyot. Irány tehát Downtown East, és a bűvőhelyen beszélj Hans Schmidt-el.

### **1.27. Defend the Safe House**

A németek megtámadják a Kreisau bűvőhelyét, úgyhogy neked meg kell védened azt. A kirobbantott ajtó mögötti helyiség emeletén, a csöveken átmászva a Veil kapu mögött a padláson lesz egy arany. A következő helyiségben vedd be a rád rontó ellent, majd az emeleti szobában vedd magadhoz a két aranyat (egyik a szekrényben, másik az ágy végében). A hátsó udvaron jobbra a létrán felmászva egy aranyat találsz, az udvar túlsó végében a boltív alatt pedig egy Intel figyel.

### **1.28. Talk to Hans**

Menj vissza, és beszélj Hans-al.

### **1.29. Find Erik Engle**

Erik Engle-t a Golden Dawn bűvőhelyén találod, ahová a csatornából tudsz bejutni. Ha megtalálta beszélg vele, és új feladatokat kapsz.

### **1.30. Visit the Black Market**

Kezdjük az egyszerűbbel. Látogass el a Black Market bűvőhelyére, ugyanis ez az utolsó előtti lehetőség arra, hogy vásárolj, és fejleszd felszereléseid.

### **1.31. Airfield**

Ha végeztél a bevásárlással vedd az irányt Downtown West-en át a repülőtérre. A Downtown West területen egy tank állja majd az utad, de a páncéltörővel könnyűszerrel elintézheted.

A rázós érkezést követően rögtön harcra kényszerülsz. Tanítsd móresre a kötözködőket, s gyűjtsd be az arannyal tömött zsákokat az autó melletti polcra, és a szerelőaknából. Tovább menvén a lépcsőhöz vezető helyiségben egy Intel és egy arany lapul. Az emeletre érve szemben az emelő állványzatának tetején egy ládában arany, sőt még az emeleti folyosó végéből nyíló ajtó utáni szobában is lesz egy a fiókos szekrény tetején. A következő szoba egy Intel őriz. Az udvarra érve, - miután megzaboláztad kicsit a heveskedő német erőket – a gépfegyver-állás mögül tedd zsebre az aranyat. Intézd el a továbbjutás útját elzáró pajzsokat (Empower használatával mondjuk).

A hangárokhoz érve balra az őrbódénál arany, és a 18-as hangár előtt lévő dobozoknál is. Az oldalsó ajtón át lépj a 18-as hangárba, és lépcsőzz fel (fent a vezérlőben a bal oldali panel mellett arany), majd le a túloldalon. Lent lödd ki a három generátort, és küldd a pokolra a rád támadó ellent, különös További segítség:

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

**Wolfenstein - 28. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

tekintettel a gömbből kiszabaduló őrült nőszemélyre. A harc során az Empower használata feltétlenül javallott. Dolgod végeztével a hátsó ajtón át hagyd el a helyet. A lépcsőn fellépdelve egy irodába jutsz, ahol az asztalról bezsebelhetsz egy Intel-t. A túloldalon lévő hasonló helyiségben egy aranyat találsz. Ezután menj vissza az imént használt lépcsőn, s ki a szemben lévő ajtón. Az udvaron jobbra a téglapünetben lesz egy aranyrúd, egyébiránt pedig azt az ajtót használd, ahonnan a lángszórós katona tör rád. A garázsban az első teherautó mögötti lépcsőnél arany, hátul pedig szintén egy lépcsőnél a falon egy Intel lesz. Huppanj le a vörös fényben derengő lejáraton.



A reptér keleti részében jársz, és rögtön a lépcső alatt lesz is egy arany. Haladj tovább a következő lépcsőig, ahol balra a tartályoknál még egy aranyba botolhat az éber tekintet. Fellépcsőzve a bal, illetve a jobb oldali helyiségben is lesz egy-egy arany. Kissé tovább haladva pedig az újabb felfelé vezető lépcső melletti cső tövében - a változatosság kedvéért - még egy arannyal teletömött zsákkal lehetsz gazdagabb. Fent balra, a repülő talapatának feljárója mellett arany, hátul a meghúzendó erőtér inaktíváló kapcsoló mellett pediglen egy Intel vehető fel. A kar meghúzásával tehát eltüntetheted az ajtóról az erőteret, és az új helyiségbe lépve a dobozokról rögtön egy Intel-t vételezhetsz magadhoz. A következő folyosó végében arany, a félúton lévő teremben az asztalon egy Intel fekszik. Vigyázz a felnyíló ajtóval, mert mögüle két láthatatlan ellenség is rád támad. Ha végeztél a galádokkal, akkor lépj be oda, ahonnan jöttek, és a forduló utáni dobozok mögül vedd fel az aranyat. Következő feladatod az, hogy az Empower használatával kilövöd az erőtér mögötti hordót (állj kicsit távolabb, hogy kívül ess a zavaró-berendezés hatósugarán). Így a meghibásodott pajzsos a Mire használatával át tudsz jutni. Bent használd a leereszkedő liftet, felérve pedig tedd el a lábad előtt lévő lábában lapuló aranyat. Az előtted álló emberkétől még utoljára vételezhetsz felszerelést, a

További segítség:

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



**Wolfenstein - 29. oldal**  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Zeppelinre lépés előtt. Ez után már csak annyi a dolgod, hogy felverekedd magad az irányítóterembe, s ott felvedd a maradék egy szem Intel-t, majd a kar segítségével leereszd a hidat, és beszállj a léghajóba.

### 1.32. Zeppelin

Miután átszálltál a másik hajóra, és legaloppoztál a lépcsőn, annál a pontnál, ahol a páncélos katona áttöri a falat, belül a dobozokon lesz az első Intel. Beljebb hatolva a nagyobbacska függőfolyosós terembe érve fordulj meg, mert belülről az ajtó mellett egy Intel lóg a falon. A folyosón az elágazásnál előre haladj, a következő helyiségben a dobozokról tedd el az Intel-t, majd a szomszédos szobában helyezd el a dinamitot. A bumm után kocogj vissza az elágazáshoz, majd a másik ágon idő közben felért liftet használva ereszkedj alá. Haladj tovább egészen az ágyúkkal megtűzdelt helyiség utáni részre, ahol az ágyúkat használva meg kell semmisítened a két-két oldalsó motort. Feljebb lépcsőzve húzd meg a kart, majd lépj a következő terembe, ahol is egy bejátszás következik.



A folyosó utáni teremben a doboz tetején egy Intel lesz, továbbhaladva pedig a következő folyosón a halálos áramütés elkerülése érdekében ajánlott a Shield képesség használata. Ezt követően az erőtérhez érve az Empower-t használatba véve lödd ki a mögöttes hordót, hogy szabaddá váljon az út. Masírozz át a repülő között, majd az irányítóterembe érve húzd meg a kart, hogy a pilóta nélküli gépmadarak szépen a mélybe zuhanjanak. Pördülj meg, és a következő folyosóról nyíló kis helyiségben vedd fel az Intel-t, utána pedig liftezz lejjebb. A hajóhídra érve pusztítsd el a mit sem sejtő katonákat, és vedd fel az asztalon heverő Intel-t. Továbbhaladva rövidesen egy újabb nagyobbacska terembe érsz, ahol le kell eresztened magad előtt a hidakat, hogy továbbjuthass. A második

További segítség:

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

keresztfolyosó bal oldalán, a dobozon egy Intel lesz. Átérve a következő csarnok irányítótermében (jobbra fent) találsz a pályát, és a játék utolsó Inteljét, no meg egy meghúzandó kart. Ezt követően a rád támadó ellenőzésekben (Empower!) még meg kell húznod egy kart a portál mellett, majd amikor ideális helyzetbe kerül, át kell lépned a kapun.

### **1.33. Black Sun**

A rövid folyosó után még egy kapu, és a videó után fel kell vened a harcot Hans-al. Ahhoz hogy megsebezsd, mindenképpen használnod kell az Empower-t, mivel csak így tudsz átlőni az őt körülvevő pajzsot. A körbe-körbe forgó oszlopok segítenek visszatölteni az erőhasználatához szükséges energiát, és nem utolsósorban fedezékül is szolgálhatnak. Lődd Hans-ot, amíg térdre nem esik, ekkor viszont szaladj oda hozzá, és döfd belé a Shield kristályt.

Most megváltoznak a körülmények. Ellenfelednek nem lesz pajzsa, viszont rettentő gyorsan mozog, és a pajzs képességet neked is nélkülözned kell, mivel oda a kristályod. A szisztéma viszont ugyan az: lődd, amíg térdre nem esik, majd döfj belé még egy kristályt. Ezúttal a Mire lesz a soros, tehát most már lassítani sem tudod az időt.

A mutató után nagyot esel, de túléled. Az a baj, hogy még ellenfeled sem harapott fűbe. Kezdd el visszamászni az úton. Hans először rakétákkal próbálja megnehezíteni feljutásod, majd megjelennek a mutáns lények, végül pedig szemtől szembe találkoztok ellenfeleddel. Fogj valami erős fegyvert, és meg se állj a csúcsig.

Fent még egyszer utoljára össze kell csapnod a nagyszájú superkatonával. Miután térdre rogyott lövéseid súlya alatt, lépj oda hozzá, és add meg neki a kegyelemdöfést. Az Empower kristály is oda, de már nincs is rá szükséged. Csak dőlj hátra, és élvezd a záró képsorokat... B.J. Blaskowitz, Eisenstadt hőse.

További segítség:

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