

1. Training

...a hang a fülünkbe szól: szabadok vagyunk. Vegyük fel a padra készített ruhát, majd szálljunk a liftbe. Rövid ügyességi rész befejezésével - itt a létrán fel-lemászást és a szakadék átugrását gyakorolhatjuk - megérkezünk a fegyveres kiképzéshez. A kés és a zongorahúr funkcióját ízelhetjük meg a próbababán (szemből és hátulról is támadjunk rá), majd a lőtérre érünk. A három részből álló teremcsoportban a játékban előforduló fegyverek nagy részét kipróbálhatjuk, a különböző távolságban elhelyezett lőtáblákon pedig hatékonyságukról is ízelítőt kapunk. Különösen ajánlott a "Blaser Jagdwaffen R93 Sniper" jobb megismerése, használatának elsajátítása. Miután itt végeztünk, menjünk fel a lifttel, húzzuk elő valamelyik tetszőleges fegyvert, és habozás nélkül löjünk le a felénk sokkolóval a kézben közeledő őrt. Lépünk a holttest mellé, vegyük fel a ruháját, tegyük el a fegyvert, és halálos nyugalommal álljunk a zárt ajtó elé. A túloldalon álló őr ekkor kinyitja azt, sétáljunk át, majd végezzünk vele is.

2. Kowloon Triads in Gang War

Hong-Kong és a triászok világa. Első komoly bevetésünkre szökésünket követően egy évvel kerül sor. Megbízónk szeretné, ha a két legerősebb triász, a Kék Lótusz és a Vörös Sárkány között háború robbanna ki, ennek első lépéseként közbe kell avatkoznunk közvetítőik tárgyalásán. A találkozóra a Chiu Dai Parkban kerül sor, ahova a Vörös triász feje, Lee Hong legbizalmasabb emberét küldte el; vele kell végeznünk. A feladathoz csak a távcsöves puskára van szükségünk, melyet előrelátóan aktatáskában viszünk magunkkal. A térképen jól látható, hogy négy, különböző lifttel a park négy oldalán álló ház tetejére juthatunk fel. A választás ízlés kérdése, a célpont bármelyik háztetőről leszedhető. Célszerű a puskát a liftben, még felfelé haladva összeszerelni, majd azt fogva várni egészen addig, amíg a tárgyaló felek el nem foglalják végleges helyzetüket a szobor előtt. Nyugodtan célozzunk, de csak és kizárólag a Vörös Sárkány közvetítőjét löjünk le! Tegyük el a fegyvert, szaladjunk a liftbe, és ott rakjuk azt vissza az aktatáskába. Ha eléggé gyorsak voltunk, akkor az érkező helikopter nem jelenthet veszélyt. Végül kényelmes tempóban sétáljunk vissza az autóhoz.

3. Ambush at the Wang Fou Restaurant

Lee Hong dühétől tartva a Kék Lótusz triász titkos megbízottat küld a Wang Fou étterembe (mely Lee Hong tulajdonában áll), hogy személyesen kérjen elnézést a Vörös Sárkány triász fejétől, és magyarázattal szolgáljon. A megbízott páncélozott limuzinban, kísérettel érkezik, ráadásul az étteremtől távolabb még négy ember vár bevetésre, amennyiben Lee Hong nem lenne elnéző. Feladatunk az összes, Kék Lótusz triász-tag likvidálása. Felszerelésként autóbombára és Oyabun késre lesz szükségünk. Rögton jobb oldalra pillantva láthatjuk a távolban várakozó három kékruhás őrt (a negyedik a sarok mögött bújt meg), ők is célpontjaink. Vigyázzunk, hogy a limuzin ne gázoljon el minket, majd lopakodásra váltva lépkedjünk a csatornanyílás mellé. Várjuk meg, amíg a sofőr megjelenik, hogy elintézzé szükségletét - az oldalról közeledő civilt se ijesszük meg -, majd húzzuk elő a kést, és vágjuk át a torkát. Tegyük el a kést, húzzuk fel a ruháit, a holttestet pedig oldalazva, majd jól irányzott (egér)mozdulattal juttassuk a kanális fenekére - így mi nem esünk bele. Térjünk vissza a várakozó limuzinhoz, vegyük elő a bombát, és helyezzük azt az autó belsejébe. Menjünk vissza a saját kocsinkhoz - hamarosan üzenetben kapunk értesítést, hogy a találkozó véget ért, és a megbízott úton van hazafelé -, ekkor nyúlunk a zsebünkbe a detonátorért, majd várjunk egészen addig, amíg a limuzin a négy őr közé nem ér, és kéjes mosollyal nyomjuk meg a gombot. Végezetül sétáljunk az autónkhoz.

4. The Massacre at Cheng Chau Fish Restaurant

A két triász közötti viszony kezd elmérgesedni, ezért maga a rendőrfőnök - akit mindkét érdekelt fél rendszeresen lát el kenőpénzzel - lép közbe. Semleges helyen rendez találkozót, melynek lebonyolításáért vállalta a felelősséget, hiszen a helyszínt embereivel biztosítja. Feladatunk ennek a találkozásnak a szabotálása: a Vörös Sárkány közvetítőjét kell meggyilkolnunk, holttestét elrejtőnk, majd a rendőrfőnökkel kell végeznünk és a tett színhelyén a közvetítőtől zsákmányolt Amulettet otthagynunk. Felszerelésként Oyabun kést és hangtompítós Berettát vigyünk magunkkal. Első lépésben szükség van a tetthely előkészítésére: menjünk a térkép közepén található étterembe, ahol beszéljünk a csapossal. Ez az úriember máris megajándékoz minket a mellékhelyiség kulcsával, ide menjünk is be, vegyük elő a Berettát, majd ejtsük a földre. Távozzunk az ajtón, és induljunk el északnak, ahol a kanális előtt található zebránál várakozzunk. Kis idő elteltével, keleti irányból közeledve megjelenik a Vörös Sárkány triász közvetítője. Kapcsoljunk lopakodásra, várjunk egészen addig, míg a célpont a zebra magasságába nem ér, majd mögé kerülve vágjuk át a torkát. Ragadjuk meg a holttestet, és húzzuk a kanális felé, majd ejtsük bele. A létra segítségével másszunk le, vegyük el a ruháját és az alsónadrágjába rejtett Amulettet. Másszunk ki, és térjünk vissza az étterembe, ahol ekkorra már a Kék Lótusz triász közvetítője és a rendőrfőnök is elfoglalta a helyét. A motozás után már bent is vagyunk, elsőként helyezzük el az Amulettet a tárgyalóasztal közepén, majd beszéljünk a rendőrfőnökkel, aki furcsállja európai mivoltunkat, de természetesen engedélyezi, hogy használjuk a mellékhelyiséget. Bent vegyük magunkhoz a Berettát, tépjük fel az ajtót, és anélkül, hogy belépnénk az étterembe (a csapos kezében különösen veszélyes, lefűrészelt csövű puska lapul), löjük fejbe a rendőrfőnököt. Kitér a pánik, a rendőrök beözönlének az étterembe, mi azonban várunk egészen addig, amíg valaki ránk nem nyitja az ajtót, és csak ekkor ugorjunk ki az ablakon. Nagy kört leírva szaladjunk vissza az autónkig.

5. The Lee Hong Assassination

A Vörös Sárkány triász nem áll többé a rendőrség védelme alatt, így elhárult előlünk a végső akadály, hogy végezzünk vezetőjével. A rendkívül szerteágazó és nehéz küldetéshez pontos időzítésre és határozott cselekvésre van szükség, fegyvereket illetően viszont elegendő az Oyabun kés és a hangtompítós Beretta. Első lépésként, miután bejutottunk az étterembe, álruhára van szükségünk, hogy szabadon mozoghassunk. Rögtön ki is szúrhatunk egy magányos őrt, aki közvetlenül a BAR felirat előtt álldogál, a raktárszobának háttal. Várjuk meg, míg a körútján haladó örnő elhalad, lépünk a raktárba, kapcsolunk lopakodásra, húzzuk elő a kést, és vágjuk el az őrtorkát. A holttestet vigyünk a raktárba, vegyük fel a ruháját, és máris szabadabban mozoghatunk. Lépünk be a BAR-ba, ahol balra fordulva beszéljünk a csapossal, aki segítségével jelöl nyit nekünk egy számlát, és a konzumhölgyekhez vezető "belépőkártyával" lát el, további kérdőskódásunkra pedig azt is elárulja, hogy az alagsorban lebukott CIA-ügynököt tartanak fogva. Következő feladatunk a Bordély (Brothel) megkeresése: térjünk vissza a Lobby területére, forduljunk keletnek, majd megérkezve a nagyobb terembe lépünk a kövér emberhez, aki ellenőrzi a "belépőkártyánkat", és továbbenged. A lépcsőkön felérve máris beszélgethetünk a konzum-részleget vezető öreg hölgygel, aki felajánlja nekünk leggyönyörűbb leánykáját. Kövessük hát a fiatal hölgyet a szobába, majd elegyedjünk vele beszélgetésbe: megtudhatjuk, hogy a lány hajlandó segítséget nyújtani (légyott során sikerült hozzáférnie Lee Hong széfjének a kombinációjához, mely a

vezér alsónadrágjában lapult), ha megszöktetjük. Ismételten kövessük a hölgyet, aki a tetőn át szándékszik megszökni, nekünk csak meg kell őt védenünk. A szemetes mögött lapuljunk egészen addig, amíg a Vörös Sárkány ruhájába bújtatott ő meg nem fordul, majd lépünk elő Berettával a kézben, és egyetlen fejlődéssel végezzünk vele, a hullát még elrejtünk sem kell. Vegyük fel a ruháját, majd engedjük útjára a hölgyet, aki elárulja a széf kódját. Visszafelé lépünk be a három egyforma ajtó bármelyikén, és a konyhában találjuk magunkat. Bal kéz felé hamarosan keskeny, lefelé vezető lépcsőt találunk, induljunk el rajta. Már az alagsorba érteztünk, ahol nyugodtan járhatunk-kelhetünk. Hamarosan észreveszünk egy mélyedést ajtóval, mely előtt ő strázsál, aki el is zavar minket. Ne törődjünk még vele, inkább várjuk meg az őrjáratozó fegyverest, és kövessük. Hamarosan hosszabb időre megáll, ekkor lépünk akcióba, végezzünk vele, és holttestét húzzuk a ládák mögé a zsákutcába. Térjünk vissza az előző űrhöz, álljunk közvetlenül mögé, öljük meg, majd nyissuk ki a zárt ajtót, és húzzuk be a hullát. Bent, csuklóival megbéklyózva, az USA-zászlaját stilizáló alsóneműben találjuk meg az elfogott ügynököt, aki szabadságáért cserébe elárulja a széf pontos helyét. (FONTOS: ezen a ponton eltérés tapasztalható, a térképen ugyanis a házban található, összesen három széf egyike véletlenszerűen villan fel. Csak a felvillanó széfet szabad kinyitnunk, a másik kettő ugyanis a riasztót hivatott megszólaltatni!) A keresett széf a Bordélyban van, siessünk oda, azonban az itt álló ő hajthatatlannak bizonyul, ezért a hangtompítós Beretta segítségével szabadulunk meg tőle (amint elfordul: fejlődés). Helyezzük mellényzsebünkbe a Jade Figurát, és induljunk el vele a Gyógynövény Bolt felé, mely piciny üzlet az éttermi részlegről nyílik. Itt beszélgetésbe elegyedünk az idős úrral, minek utána méreggel teli üvegcsét veszünk át. Ezután az étterembe visszatérve megpillantjuk Lee Hongot és személyes testőrét, az óriási Tzunt. Tudjuk, mit kell tennünk: bizonyára sikerül megölnünk a triász vezérét, ha felszolgálunk neki egy adag finom, ízes, méreggel dúsított levest. Ehhez először megfelelő ruhát kell szerezni, ezért kövessük az egyik pincért. Nemsokára a mellékhelyiségbe érünk, ahol végezzünk vele, és vegyük el ruháját, holttestét pedig rejtjük el az egyik WC-ben. Újszülött felszolgálóként látogassuk meg a konyhát, álljunk az ő mögé, várjunk türelmesen, amíg a szakács elfordul, és öljük meg. Holttestét húzzuk a dobozok mögé, lépünk oda a leveshez - a szakácsot továbbra is tartsuk szemmel -, majd a megfelelő pillanatban öntsük a mérget a levesbe. Szolgáljuk fel Lee Hongnak. Tzun közbelépésére azonban nem számítottunk, aki gazdája előtt maga kóstolja meg az ételt. Rövid dulakodás után lelőjük, közben Lee Hong egérutat nyert, és bezárta főhadiszállásának központi kapuját. Azonnal rejtjük el a fegyvert, és hagyjuk ott Tzun hulláját, így a kiabálásra érkező ő nem fognak gyanút, majd térjünk vissza a mellékhelyiségbe, és vegyük vissza a Vörös Sárkány uniformist. Menjünk az alagsorba, keressük meg a liftet, és utazzunk még lejjebb. A következő lifttel feljebb jutunk, itt találunk egy AK47-et is, viszonylag sok munícióval. Vegyük fel mindet, a fegyvert akár kézbe is vehetjük, senkinek nem fog feltűnni, amíg ilyen uniformis van rajtunk. Az utolsó lift (térkép északi része) egyenesen Hong főhadiszállására vezet, ahol a lépcsőn fellépdelve találjuk meg magát a vezért, amint éppen idegesen, az előző események hatása alatt fel-alá járkal. Célszerű őt a saját szobájában az erkély előtt állva lelőni, de mi a szemközti szobában helyezkedjünk el, így a holttestet észlelő és segítségre rohanó őreket fedezékből, zavartalanul löhetjük le (mindössze újratölteni ne felejtünk el). Ha mindenkivel végeztünk, olvassuk el a Hong zakójában talált levelet, majd menjünk le a lépcsőn, ereszkedjünk le a motorcsónakhoz, és hagyjuk el Hong Kongot.

6. Find the U'Wa Tribe

Következő célpontunk a kolumbiai drogbáró, Pablo Belisario Ochoa. Ez a veszélyes bűnöző néhány évvel ezelőtt ismeretlen helyen rejtőzött el, első feladatunk a rejtékhelyéhez vezető kerülőút megtalálása lesz, amiben segítségünkre egyedül az itt élő bennszülött U'Wa törzs lehet. Bizalmukat megnyerhetjük, ha a közelmúltban lezuhant szállítógép roncsai közül megszerezzük az istenségüket ábrázoló Aranyszobrot. Kevlár mellényt, látcsövet, iránytűt, AK 47-est és Pentagon kést mindenképpen vigyünk magunkkal. Rögtön induljunk a gép keresésére délkeleti irányban, s amennyiben őráratba futnánk, rejtőzködve kerüljük meg őket. A roncsokhoz érve a törzs mellett fekvő Aranyszobrot vegyük magunkhoz, és húzódjunk vissza az őserdőbe. A térkép keleti szélén látható "pöttyök"; a törzs kunyhóit jelképezik, a folyómeder mellé érve vegyük arra az irányt. Amint a két őrhöz érünk, vegyük elő az AK47-est, és pontos, rövid sorozattal szabaduljunk meg tőlük, végül öltünk magunkra egyikük ruháját. A falu közelében emeljük kezünkbe az Aranyszobrot, hiszen csak így bizonyíthatjuk, hogy jó szándékkal közeledünk. A törzsfőnök bizalmát elnyertük, de segítséget csak akkor ígér, ha kiszabadítjuk fiát, akit a maffiózók a "Nagy Hídhöz" magukkal hurcoltak. A folyó mellett nyugati irányba indulva érkezünk célba. Nyugodtan nézzünk körbe, a foglyot rendkívül sokan és biztonságosan őrzik (egy-egy őr a tornyokban, két-két őr a parton és hárman közvetlenül mellette), ezért mindenképpen lövéseket fogunk kapni, de nem mindegy, hogy mennyit és hogyan. Másszunk fel az őrtoronyba, kapcsoljunk lopakodó módra, és amint az őr hátat fordít társainak, késeljük meg. Rakjuk el a kést, forduljunk meg, kapjuk fel a távcsöves puskához tartozó muníciókat, végül a puskát, és késlekedés nélkül kezdjük el az őrok leszedését igyekezve végig fejre célozni. Először a híd közepén állókkal kezdjük, majd a közvetlenül alánk gyűlőket, végül pedig a túlparton strázsáló őrt vegyük célba - végig vigyázva a fogoly testi épségére. Ha végeztünk, másszunk le, öltünk magunkra új uniformist, és térjünk vissza a törzshöz (ne dobjuk el az R93-ast!) úgy, hogy ne a foglyot, hanem a folyót kövessük. Láthatjuk, hogy a fiú az apja mellett áll, lépünk hát oda hozzájuk, a törzsfőnök ekkor ad engedélyt az általuk tákoltt függőhíd használatára.

7. The Jungle God

Az indián törzs szent területére értünk, melyet Tezcatlipoca, a Halál Istene őriz. Videofelvétel tanulsága szerint ő nem más, mint egy hatalmas méretű jaguár. A hídon átérve azonnal rántsuk elő az R93-ast, és végezzünk minden őrral, amennyit észreveszünk (illetve amennyi muníciónk van). Kezdjük el óvatosan délnyugati irányban, a folyómeder mellett haladni. Nemsokára megérkezünk arra a tisztásra, ahol malacok szaladgálnak, először az őket őrző őrral, majd az egyik disznóval végezzünk. Dobjuk a vállunkra az állat tetemét, és induljunk el a térképen felkiáltójellel jelölt, délkeleten található területre. Amint észre vesszük a vérrel borított áldozati oltárt, tudjuk, mit is kell tennünk, de még ne tegyünk! Dobjuk le a malacot, nézzük meg jobban a térképet: a középső részen található épülethez fussunk, mely valószínűleg templom volt. A lépcsőkön felérve észrevehetjük, hogy a tér közepén lyuk dereng, ide leesve találunk egy M16A2-est, bőséges munícióval. Térjünk vissza az oltárhoz, helyezük rá a disznót, erre a jelre a jaguár ráveti magát, és jóízűen falatozni kezd, mi pedig a puskát felvéve ellépkedhetünk mellette, egyenesen a földalatti járatig.

8. Say Hello to my Little Friend

Pablo rejtékhelyét katonai milícia őrzi. A cél viszont nemcsak a drogbáró likvidálása, hanem laboratóriumának megsemmisítése is. Előbújva rögtön vadonatúj kevlár mellényt vehetünk fel (még kettőt találhatunk a térképen, egyet az egyik sátorban, egy másikat pedig délen a

felkiáltójel mellett), ezután kerüljük meg a bázist, hiszen bejutni csak déli irányból tudunk. Rögvest nyissuk ki a laboratórium felé található kaput is, mert legközelebb, mikor erre jövünk, nem lesz időnk megállni. Vizsgáljunk át minden sátrat, az egyikben M16A2-eseket, a másikban Minigunt találunk, jegyezzük meg helyzetüket, majd járjuk körbe a házat. A főbejáraton (déli oldal) és hátulról lehetetlen a csendes bejutás, ezért kísérletezzünk oldalról. Nyugaton mindössze egyetlen őr tartózkodik, lopózzunk mögé és vágjuk át a torkát, majd a következő szobában tartózkodó társának is. Vegyük elő az M16A2-est, melyet még az előző pályán szereztünk, és haladjunk tovább. Keressünk egy megfelelő, jól védhető pontot, és határozottan lövünk a levegőbe: hamarosan egész hadsereg tódul majd befelé az ajtókon, de ha hátunkkal a falnak feszülve egyből elbánunk a gonosztevőkkel, akkor minimális sérülésekkel megúszhatjuk a kalandot. Amint a katonák beáramlása megszűnik, lépünk a holttestekhez, és keressük meg a Desert Eagle-öket (ez a fegyver a legalkalmasabb a Pablo elleni harchoz), majd megtalálva azokat óvatosan kutassuk végig még egyszer az első szintet. Menjünk a második emeletre, de mielőtt a középső, duplaszárnyú ajtót felnyitnánk, füstöljünk ki mindenkit az oldalsó szobákból. Végezetül vegyünk kézbe két Desert Eagle-t, álljunk a központi ajtó mellé (!), és nyissuk ki. Pablo rövid beszéd után örülden tűzeln kezdi M60-asából, mi hajoljunk ki a sarok mögül, és célozzunk pontosan a fejére. A drogoktól nem érez fájdalmat, rengetegszer szakítja meg meg párbajunkat csevegéssel, de végül csak feladja a harcot, és holtan terül el. Rögvest lépünk az asztalához, és vegyük fel a bombát, majd készüljünk föl az újabb örök megjelenésére. Végezve velük rontsunk ki a házból, és rohanjunk a laboratórium irányába. Már a lejtőn lefelé nyissunk tüzet a katonákra, és készüljünk fel a túloldalról átszaladó örökre. A bent lévő katonák nem fognak kirohanni, feladatuk a laboratórium védelme. Ha kint tiszta a helyzet, akkor nyissunk be, és végezzünk mindenkivel, majd belépve helyezzük el a bombát a ládákon. Kilépve célozzuk meg a felszállópálya melletti hangárt (Pablo házától keletre), és eredjünk futásnak M16A2-vel a kézben. Senkivel ne álljunk le lövöldözni, csak a velünk szembeálló katonákat lövük le, majd bújjunk a hangár jótékony védelmébe. Vegyük elő a detonátort, robbantsuk fel a labort, végül pedig lépünk oda a kigép mellé, és szálljunk be.

9. Traditions of the Trade

Budapest, Gallárd Hotel (inkább Gellért Szálló, nem?). Információk szerint itt kerül sor a világ vezető nagyhatalmainak részvételével megrendezett béke-konferenciára. Azonban az osztrák terrorista, Frantz Fuchs fel akarja robbantani a hotelt, így változtatva meg a világ sorsát. Mivel a Hotel bejárata előtt fémdetektorokat helyeztek el, ezért semmilyen fegyvert nem tudunk magunkkal vinni, csak zongorahúrt és kevlár mellényt. Belépve rögtön jelentkezünk be, így meg is pillanthatjuk, hogy Fuchs a keresett álnéven - Heinrich Wulff - a 202-es szobában lakik. A második emeletre érve az ajtó előtt hajthatatlan őr áll. A terv a következő: valahogyan be kell jutnunk a szomszédos szobába, hátha onnan át lehet jutni a terroristához. Ehhez először kulcsra van szükség, ezért kövessük az egyik takarítóiút, és csenjünk el tőle a kulcsot (amikor a zárban hagyja). Ezzel már be is juthatunk a 201-es szobába. Az erkélyre érve várjuk meg, amíg a túloldalt eltűnik a kinti őr, és csak akkor ugorjunk át, majd óvatosan nyissunk be az ajtón, és végezzünk vele. Vegyük fel a cédulát, menjünk a szoba ajtajához, nyissuk ki, végezzünk a kint álló őrral, húzzuk be a holttestet, és az ajtóra akasszuk ki a "Don't disturb" cédulát. Így biztosak lehetünk benne, hogy ide nem jön többet takarítóiú, aki riasztaná a biztonsági személyzetet. Térjünk vissza a tükörhöz, vegyük fel a leveleket, a névjegyet, a szobakulcsot és a pisztolyt, majd óvatosan nyissuk ki a fürdő ajtaját és, lövük fejbe

a terroristát, mielőtt kiabálásba csaphatna. Távozás előtt vegyük magunkhoz a szekrény előtt heverő aktatáskát (ebben szállították ide a bombát). A folyosón olvassuk át a leveleket, és nézzük meg a névjegykártyát. Ezekből kiderül, hogy a Fritz nevű fogorvost kell megkeresnünk, a bombát ő rejtette el; a térképre ránézve meg is találjuk a rendelőjét a harmadik emeleten, használjuk a tűzlépcsőt, majd a tetőn (Rooftop) menjünk a nyugati szárnyba, ahol található. A testőr nem enged be, de a titkárnő kifecsegi, hogy Fritz éppen a fürdőben van - a táskát hagyjuk itt az iroda előtt. Eredjünk hát utána, használjuk ismét a tűzlépcsőt, majd kanyarodjunk be a férfiak fürdőrészlegébe: muszáj levetköznünk, hogy bejuthassunk. Fritz rövid pancsolás után a szaunába veszi az irányt, mi is tartsunk vele, ahol elárulja, hogy nem maradhat bent sokáig, mert a szíve nem bírja az ilyen megterhelést. Egyéb sem kell nekünk, kirohanva elcsavarjuk a gőzcsapot, az ajtót pedig zárva tartjuk, így fullasztjuk meg a fogorvost. Halála után alsónadrágjából (ebben a játékban mindenki ide dugja személyes holmijait) előkerül a röntgenszoba kulcsa. Térjünk vissza a tetőre (Rooftop), de ne menjünk be a nyugati szárnyba, hanem nézzünk északra, ahol nyitott ablakot láthatunk. Várjuk meg, amíg az ő elhalad, és fussunk neki a szegélynek, máris az ablak mellett találjuk magunkat, másszunk rajta be, a bent álló őrt pedig a zongorahúrral fojtsuk meg. Szintén végezzünk az ajtó előtt álló őrral (ő nem engedett be ide az imént), lépjünk ki az aktatáskáért, majd térjünk vissza a hátsó szobába. A kulccsal nyissuk ki a röntgenszobát, a bombát helyezzük a táskába, és a fémdetektorokat kikerülve vigyük azt le egészen a főbejáratig. Nyissuk ki a kaput, vegyünk nagy levegőt, és kezdjünk el rohanni.

10. Gunrunner's Paradise

A Vörös Sárkány terroristáit és Pablo csapatait is Arkadij Jegorov (Boris) látta el fegyverekkel. Most eljött az idő, hogy vele is leszámoljunk, erre Rotterdamban kerül sor. Első lépésként meg kell találnunk őt, ezt összekötötte, Ivan segítségével tehetjük meg. Ivan áll kapcsolatban a kikötői bandákkal, melyeknek szintén Boris szállít fegyvereket. A küldetéshez hangtompítós Beretta és MP5-ös, illetve kevlár mellény viselése ajánlott, hasznos lehet még a távcső és az iránytű is. Néhány lépés után máris potenciális áldozatra lelünk, kövessük a bandatagot (vigyázva a vonatra) egészen a bódék hátaig, ahol végezzünk vele és öltük fel divatos szerelését. Most már nyugodtan bemehetünk a banda törzshelyére, a "Kinky Cola"-t reklámozó lebuja. Beszéljünk a csapossal, aki engedélyezi, hogy a show után a színpalak mögött találkozzunk a táncosnővel. A hölgy elfogadja ajánlatunkat, és elcsalja az autót őrző bandatagot, addig mi nyugodtan a kocsira szerelhetjük a GPS-adót. A magánszám után a banda két tagja kocsiba pattan, és titkos raktárunkba száguld, ahová éppen Ivant várják. (FONTOS: ezen a ponton eltérés tapasztalható, a térképen ugyanis a három raktárépület valamelyike véletlenszerűen villan fel.) Következő feladatunk a körbe-körbejáró mozdony irányítása, mely a megfelelő váltók átkapcsolásával történik meg, így a szerelvény utat tör oda, ahova másképpen nem tudnánk eljutni. Figyelmesen hatoljunk előre, ugyanis az épület kutyákkal őrzött, ezek a fenevadak pedig komoly sérüléseket képesek ejteni! Miután a kutyákkal végeztünk, lépjünk az autóhoz, és szerezzük vissza a GPS-adót, majd keressük meg a raktár emeleti részére vezető lépcsőt, és MP5-össel a kézben, lépjünk be rajta. Óvatosan szaglásszunk körül, majd az egyik őrről löve igyekezzünk őket felcsalni hozzánk, így egyesével szabadulhatunk meg tőlük. Amint mindenkit lelőttünk, üzenetet kapunk, hogy Ivan három perc múlva megérkezik a pénzért. Az emelvényen hagyott hullákkal ne törődjünk, de a földön fekvőket húzzuk biztonságos helyre (középső dobozok mögé), mert Ivan a legkisebb gyanús eseményre fogja magát, és meglép. Végül rohanjunk az aktatáskához, és helyezzük el benne a

GPS-adót. Ivan a raktárba belépve körbeszaglászik, aztán a pénzt magához véve elsiet.

11. Plutonium Runs Loose

Megtaláltuk a dokkot. Most azonban ennél sokkal nehezebb feladat elé nézünk, végeznünk kell a fegyverárussal, aki a legkisebb gyanús jelre kereket old: magyarul az örök halott társukat észlelve jelentik az eseményt Borisnak, aki először élesíti az atombombát, majd limuzinjába pattan, és elhajt. A küldetéshez mindenképpen szükséges a távcső, az iránytű, a kevlár mellény, a Pentagon kés, az MP5-ös és a hangtompítós Beretta. A létrán felmászva, és máris az első őrt ártalmatlanítva őruniformist szereztünk, mellyel az első, őrzött kapun sikeresen továbbjutottunk. A második kapun azonban már nem engedtek át, de amint az előttem haladó őrnnyomába szegődtem, és őt közelről követtem, én is átmehettem rajta. Ugyanezzel a technikával jutottam túl a következő kapukon is, miközben továbbra is kelet felé tartottam. Ekkor délnyugatra, a hajó felé vettem az irányt, először azonban a vízpart mellett cirkáló őrkkel végeztem, és rejtettem el őket a part mentén heverő ládák mögött. A hajó felé közeledve két nagyméretű raktárépületet és a hozzájuk tartozó öröket pillantjuk meg. A délebbre fekvő raktár (Pakhuis#14) őret szemeljük ki, majd amikor délkeletre ér, és éppen elhalad a légkondicionáló előtt, végezzünk vele. Hamarosan érkezik a társa, aki észrevette a hullát, de ahelyett, hogy kiabálna, előbb ideszalad, löjünk hát le őt is. Most már akadálytalanul juthatunk el a hajóig, de a matrózok addig nem hajlandók felengedni, amíg nincs rajtunk megfelelő öltözet (matrózruha). Ideális helyen szerezhetünk, a hajó déli részénél magányos tengerész áll, gondoskodjunk róla, hogy ruhája a miénk legyen. Menjünk a hajó fedélzetére, keressük meg az első szint legészakibb szobáját, melyet két tengerész őriz: Boris itt rejtőzik. Az MP5 segítségével villámgyorsan löjünk le mindkét őrt, és várjunk a menekülőre a nyílt téren (a szobájától déli irányban): Boris élesíti a bombát, és előttünk átszaladva próbál egérutat nyerni. Ezt nem engedhetjük, ezért löjünk le, mielőtt megléphetne. Ezután menjünk a gépházba, mely a harmadik szinten található, innen megtaláljuk a bombát és hatástalaníthatjuk is. Végül térjünk vissza a hajó fedélzetére, itt északi irányban elindulva jutunk fel a kapitányi hídra, vágjuk át a kapitány torkát, indítsuk be a motorokat (amennyiben valaki meggátolná, hogy a motorok felpörögjenek, ereszkedjünk vissza a gépházba és végezzünk az akadémuskodóval), és hajózzunk ki.

12. The Setup

Körbeutaztuk a világot, végrehajtottunk számos nehéz küldetést, miközben kiderült, hogy mindegyik megrendelés ugyanattól az embertől származott. Valakinek útjában voltak ezek a nagyhatalmú bűnözők, valaki meg akart tőlük szabadulni, ördögi tervet forralhat. Most ugyanez a személy Kovacs doktort, egy szigorúan őrzött ideggyógyintézet vezetőjét akarja megöletni. Felszerelésként csak kevlár mellényt csatolhatunk fel. Belépésünk után az őrnny beenged Kovacshoz, de azonnal riasztja is az őrséget. Menjünk hát fel a második emeletre, egészen az irodákig (office), de ne ide menjünk be, hanem a lifttől nyugati irányba fekvő szobába. A falon a vöröskereszt jelét láthatjuk, ebből a dobozból vehetjük ki a mérgezett tüt. Még ne vegyük azonban elő, csak készítsük ki, és menjünk be Kovacs irodájába, és kerüljünk mögé. Felismerjük a doktort, aki azonban elárulja, hogy a kísérleteket, melynek egyik terméke, mi magunk, a 47-es klón vagyunk, Prof. Ort-Meyer vezette. Ettől függetlenül szúrjuk nyakon, így még segítséget sem tud kérni, majd vegyük fel köpenyét, végül pedig a falán lógó kulcsot, és háborítatlanul közlekedhetünk az intézetben. Mikor kilépünk az iroda ajtaján, megérkezik a SWAT-csapat, de ameddig nem viselünk fegyvert, és orvosi köpenyben rohangálunk, fel sem

figyelnek ránk. Következő feladatunk a fegyverkezés, ehhez minden második emeleti sarokból próbáljunk meg a padlásra mászni, ahol Uzit és rengeteg lőszer is találunk. Ezután próbáljunk meg a betegekől információt kihúzni, akik ugyan hajlandók beszélgetni velünk, de három dolgot kérhetnek cserébe: plüssmacit, könyvet vagy műanyag kacsát. Ezekből a tárgyakból igen sokat találhatunk, de elegendő csak egyet-egyed magunkhoz venni és azt a betegeknek átadni, hogy információval szolgáljanak. Tőlük hangzik el a TV-szoba neve, ahova a második emelet délkeleti lépcsőjén felszaladva juthatunk el (először kijutunk a tetőre, ahol puskát és muníciót is találunk, majd elérünk a megjelölt szobába). Az ördöket akár le is löhetjük, ide nem tud utánunk jönni a SWAT-csapat, majd beszéljünk a székbe rogyott emberrel - ő az a CIA-ügynök, akit megmentettünk Lee Hong karmaiból. Amint beadjuk neki a kívánt ellenanyagot, valamelyest jobban érzi magát, és segít nekünk lejutni a professzor titkos laborjához. Kövessük közelről, nyissunk ki előtte minden ajtót, míg végül megérkezünk egy lifthez, melyet ő felfelé elvisz, előttünk pedig szabaddá nyílik az út lefelé.

13. Meet Your Brother

Csak az a fegyver van nálunk, melyet magunkkal hoztunk, azonban abban is csak egy tárra való lőszer foglal helyet. Ezen a pályán két ör és összesen tíz 48-as klón az ellenfelünk, a klónok még nálunk is gyorsabbak, fürgébbek. Egészen addig, amíg az utolsót le nem löttük, érdemes egy szobában maradnunk, néha lőnünk egyet-kettőt a falba, amíg az aktuális (szerencsére egyesével jönnek) ellenfél meg nem talál minket. Hatékony, ha abba a piciny helyiségbe bújunk, ahol megtaláltuk a Minigunt és a hozzá illő 1000 töltényt. Itt akár minden egyéb fegyvertől meg is szabadulhatunk, így ezzel a fegyverrel is - persze csak leengedett állapotban - futni tudunk. Az utolsó klónnal végezve ragadjuk meg a szenzorhoz legközelebb eső holttestet, vonszoljuk a szenzor elé, így megnyithatjuk Prof. Ort-Meyer felé az utat. Akármilyen sármosan is beszél a professzor, ne engedjük őt magunkhoz közel: végezzünk vele!

Fegyverismertető:

=====

A játékban négy olyan fegyver (Fibre Wire, Oyabun Knife, Pentagon Knife, Meat Cleaver) található, melyeket hátbatámadásra, hang nélküli gyilkolásra használhatunk. A zongorahúr azért rosszabb a többinél, mert használata több időt vesz igénybe, ugyanakkor előnye az, hogy a fémdetektorok nem szűrik ki.

A pisztolyok közül (AMT 1911 "Hardballer", Beretta 92, Desert Eagle XIX, Luger P08, Derringer) ez utóbbi képes a legnagyobb sebességet végezni, viszont csak a Beretta kapható hangtompítós változatban - a Lugert nem lehet vásárolni. Közös előnyük a nagy távolságra is pontos lövések és az, hogy egyszerre akár kettővel is tüzelhetünk.

A gépfegyverek körében (Heckler and Koch MP5, Israeli Military Industries UZI) az MP5 abszolút első, hiszen pontosabb, hangtompítós és gyorsabb is, mint az Uzi. Csak közelről használjuk őket, akkor is törekedjünk a rövid, de pontos sorozatokra.

A puskák terén nagyon nagy a szórás (Mossberg Persuader Shotgun, Sawn-Off Shotgun, Franchi PA3/215, Kalashnikov AK-47 (AK-103), M16A2, US Army M60, M134 Minigun): az első teljességgel használhatatlan, a Franchit nagy hangja miatt úgysem fogjuk használni, a Minigun

pedig túl nehéz. M60-nal a kézben a rosszfiúk általában egyből kiszúrnak, így kettő közül választhatunk. Ha csak tehetjük, használjuk az M16A2-est, hiszen nagyobb távolságra is pontosan és gyorsabban képes tüzelni, viszont az AK-47 előnye, hogy a játékban szinte minden pályán fellelhető hozzá nagy mennyiségű muníció. Fontos tudnivaló, hogy a puskákat semmilyen módon nem tudjuk zakóknak alá rejteni, azaz felvételük után készüljünk fel arra, hogy az örök/katonák/civilek felismernek!

Távcsöves fegyverből két fajta létezik (Blaser Jagdwaffen R93 Sniper, Walther WA2000 Sniper). Amint lehetőségünk van rá, a Walthert használjuk, mert gyors egymásutánban akár 6 golyót is képes kilőni, kisebb zajjal jár, és messzebb hord, mint az R93.

A különleges tárgyak közül első helyet érdemel a kevlár mellény, mely rendkívül hatékonyan fogja fel a golyókat, ráadásul a fémdetektorok sem érzékelik. Idővel nagyon hasznos társsá válik még a távcső és az iránytű is. Akadnak olyan tárgyak is, melyekkel csak meghatározott küldetések során fogunk találkozni (autóbomba, GPS-adó, GPS-vevő, kémiai bomba stb.), ezeknek a használatát ki kell tapasztalnunk, illetve kötelező jellegük miatt soha nem szabad otthon felejtetni őket.

Tippek, trükkök:

- Feleslegesen soha ne tartsd elől a fegyvered!
- Amikor új fegyvert veszel fel, azonnal rakd el, ha nem akarod használni.
- Ha gyanúba keverednél, a ruhacsere általában megoldást jelent.
- Civileket vagy rendőröket soha ne gyilkolj meg!
- Minden esetben a hangtompítós fegyverekre helyezd a hangsúlyt.
- A lopakodás gomb megnyomása után az ellenfelek már nem hallják meg, ha előhúzódsz/zongorahúrod.
- Vizsgáld meg - ha kell többször is - az őrzőoszlop személyek útvonalát, majd ott csapj le, ahol nem vehetnek észre.
- Gyűjtsd és vedd fel a löszert, amikor csak tudod!
- Ha nem tudod elrejtetni a holttestet, akkor legalább te menekülj el, így esélyed marad a túlélésre.
- Holttestek húzásakor először nyomd meg az oldalazás, majd pedig a futás gombot, így sokkal gyorsabban és biztonságosabban tudod azokat a kívánt helyre eljuttatni.
- Holttest csatornába ejtéseskor használj oldalazást, majd határozott egér-rántással igazítsd a hullát a mélység fölé, és engedd el.
- Mindig olvasd el az üzeneteket, mert csak akkor íródnak ki, ha fontos információt tartalmaznak.
- Két pisztolyt is tudsz egyszerre használni: először vegyél elő egyet, ejtsd a földre, vegyél elő még egyet, majd vedd fel a földön fekvő másikat.
- Próbáld megszokni az irányítást, ne konfiguráld át a gombokat, csak az oldalazást helyezd át. Használd gyakran az "Insert"-üres kéz és "Numerikus enter"-használat gombokat, sokkal gyorsabban boldogulsz velük, mintha az egérrel szerencsétlenkednél. Szintén fontos lehet a "Numerikus /" gomb, a másik kameranézetből néha a megoldhatatlan helyzetek is könnyűvé válnak.
- Tanulj meg kihajolni, hiszen így észrevétlen maradsz, ráadásul fedezék mögül tüzelhetsz.

Hitman - Codename 47

Írta: Gangszta_Zoli

2005. május 05. csütörtök, 17:48

- Ha ügyes vagy, Lee Hongot megölheted: a, már az étteremben; b, a tetőre újra felmászva távcső segítségével.

- Kolumbiába úgy indulj el, hogy a három misszió között nem térsz vissza a bázisra, azaz új felszerelést sem vásárolhatsz.

- Pablo házában az örök legegyszerűbb legyűrése, ha felrohansz a második szintre, ott a délkeleti szobába mész, majd a létrán felmászva tüzet nyitasz az alattad összegyűlő örökre.

- Ha Pablo ellen mindig alulmaradsz, akkor ne is nyiss be a szobájába! Fogd magad, menj ki, mász fel a házától keletre található toronyba, és lődd le onnan távcsöves puskával (a labor közelében találsz egyet).

- Érdekes megoldás a Gallárd Hotel virágüzletének meglátogatása, miután leadtad a 202-es szoba kulcsát a recepción és a kapott leveleket elolvastad. Szép csokrot kapsz ajándékba!

- A kutyák és Tzun (Lee Hong testőre) minden álcádon képesek "átlátni". Ajánlott gyorsan megszabadulni tőlük.