



Az Ion Storm (Dai Katana, Deus Ex) újabb húzása az Anachronox című sci-fi szerepjáték. (Már amennyiben lehetséges bármilyen számítógépes játék esetén szerepjátékról beszélünk.) A fejlesztők több mint két évig dolgoztak azon, hogy minél komplexebb, minél több szálal felvonultató legyen az Anachronox története. A Quake 2 továbbfejlesztett motorján alapuló grafika felemás: a szereplők megjelenítése kissé elavult, de a háttér remek. Ha az akciófilmekbe illő kameramozgásokat is hozzávesszük ezekhez, akkor a régi motor ellenére nem lehet panaszunk a látványra. A zene az adott helyszínekhez tökéletesen illik, de nem kiemelkedően jó. A karaktereknek

hangot kölcsönző színészek (?) hozzák az e téren elvárt szintet; nem sokkal többet. Gyanús, hogy a Deus Exben már hallottuk némelyiküket. Viszont a sztori, a játékmenet remek. Kb. 30-40 játékóra végigszaladni az Anachronox univerzumban. Játékóra és szaladni. Ezek kulcsszavak. A főszálon végigrohanva ugyanis kb. 1 hétig nyüszölhetjük gépünket, a sok-sok mellékküldetés azonban minimum duplájára emeli ezt az időtartamot.

Bújjunk bele a főhős, Sly Boots bőrébe, és vágjunk bele a kozmikus kalandba! (A leírás normál fokozat alapján készült. Nehéz fokozaton erősebbek a szörnyek, és kevesebb a mentési lehetőség.)

Az intro végén Sly Fatimát, egykori titkárnőjét hivatja magához, akit halála után „bedigitalizáltatott”, azaz lényegét egy (repülő) számítógépbe másoltatta. Fatima lesz az 'opciók' és az 'egyebek' menü megszemélyesítője. Küldetéseinket is általa tekinthetjük meg. Információt kaphatunk az adott helyszín történetéről, később csapattagjainkat is itt állíthatjuk.

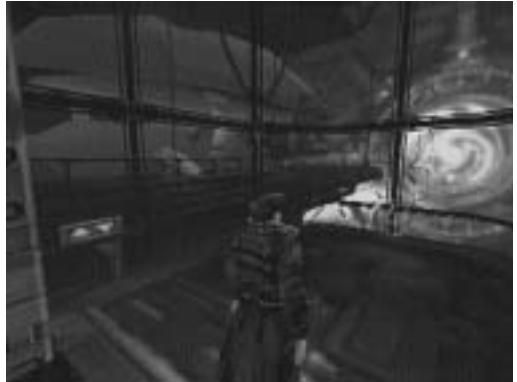
A játék – mint korábban említettem - fő- és mellékküldetésekből áll. A legtöbb hely tartalmaz olyan elvégzendő feladatokat, melyek a térség elhagyásának feltételét jelentik. A T. Olvasók számára készítettem egy külön cikkekset (mely a CD-n kapott helyet), ez a történet teljesebb leírásával, mellékküldetéseikkel, csalóköddokkal, egybekkel foglalkozik. (Maga a végigjátszás – eltekintve egy-két plusz feladat esetleges megoldásától – a fő eseményszálal követi.)

A kezdetek. A bár és a Bricks negyed

Rowdy javasolja, hogy találjunk munkát. Oké, előbb azonban a lépcsőn térrünk be az irodánkba. Vegyük fel a fényképezőgépünket, majd nyissuk ki a zárnyitási (lockpick) szakértelmünkkel a raktár ajtaját. A kombinációs zárnál a piros csík nagysága jelzi, hogy milyen közel járunk a megoldáshoz az adott szám esetében. Bent pénzre bukkanunk. Menjünk le és beszéljünk a bárpultnál ülő szöszivel. Deanamo-hoz küld minket, aki a Franks Flophouse-ban segíthet nekünk munkát találni. Csak akkor tudunk hozzá elmenni, ha a Time Minder-t (a kijárat mellett meghúzódó szárnyas lényt) „használjuk”. (Azaz mentünk egyet.) Kint beszéljünk az aewa-val (lebegő szárnyas gyík), aki rokonát, K'Conrad Khk-t ajánlja, aki infókkal szolgálhat. Alig teszünk meg azonban pár lépést a zöld téren, amikor megjelenik Ppaki, megver minket, és széttöri a pisztolyunkat. Fatima azt tanácsolja, hogy találjunk harci szakértelmeket a Whackmaster Jack-nél. Majd az emelkedő után egy 'healgrease plus'-ra, azaz gyógyításra hívja fel figyelmünket. Videó bejátszás, majd egy kis séta, és a T-elágásánál jobbra fordulva már láthatjuk is a hívogató neonokat. (Küzdelem, boks, stb.) Bent, az emelet lesz érdekes számunkra. A piros ruhás fickótól tanulhatunk küzdeni, előtte azonban a mester mögött álló alakot kérjünk egy glodent-et. Ez egy energiát tartalmazó egér, ami nagyon hasznos, de bűdös. Mindegy, egyelőre minket az oktatás foglalkoztasson: fizessünk mentorunknak, aki ajándékként egy pisztollyal is szolgál. Elmagyarázza a karakterlapunk néhány új bejegyzésének jelentését is. (Beefiness – erő, beat – támadás, bouge – energia speciális támadások beviteléhez. A többi adja magát.) Képzésünk során Jack még 2 healgrease-t és 1 lifecursor pajzsot is ad.

Tréningünk végeztével távozzunk. Kint a rámpán haladjunk fölfelé. Egy alagúthoz érünk, ahol a táblák jelzik, hogy erre lesz a Flophouse. Menjünk be, a harc után föl a zöld falon. A falon gyaloglás után a csevegők (rendőr + szőke nő, ideális pár) mellett utazzunk lefelé a lifttel.

Lent beszéljessünk Mariával. Ő Simon Langert keresi, akivel apja halála miatt akar leszámolni. Ha Simon hollétét megtudjuk, 50 \$-t fizet a lány. (Sajnos a legtöbb mellékküldetés csak pénzbeli gazdagodással jár.) Jobbra, az 'Overlook' felirat mellett, az ajtó mögött lebeg K'Conrad. Rögtön bebizonyítja, hogy milyen menő-manó, és felajánlja, hogy infóért infót ad. Tiszta üzlet. A 'kilátót' elhagyva a szomszédos lifttel ereszkedjünk egy szinttel lejjebb. Beszéljünk a Nox örrel. A bárban lévő Marina képét mutatja nekünk, s kérdi, láttuk-e? Ha hazudunk, később majd egy térképet adhatunk Marinának, amúgy meglátogatják a zsaruk. A folyosón (tkp. utcán) tovább szaladva a Ghalla felvonót vehetjük igénybe. A Ghalla térségben balra találjuk magát Ghallát. Érdemes pár sima healgrease-t vennünk, mert a plusz 500 HP-nyi gyógyulása egyelőre még sok nekünk. Ha a két, kezelésre váró emberke mellett jobbra



továbmegyünk, a folyosó végén egy TACO-ra akadunk. (A TACO-k gyűjtendő tárgyak, ha egy csomót (20-at) összeszedünk, jutalmat kaphatunk értük. Amúgy nem éri meg nagyon foglalkozni velük, mert eldugott helyeken vannak.) Vegyük fel, hagyjuk el a boltot, majd a térséget is, a „Tenement Area” irányába. (Útközben ne lopjunk gyümölcsöt.) Itt liftezzünk le a Franks Flophouse-ba. Frank 5 \$-ért elárulja, hogy Deanamo az 'A' szobában lakik. Saját lakhely kivételkor pihenés után felgyógyulhatunk. Vagy betörhetünk a többi szobába, de nem érdemes, mert jelenlegi zárnyitónk még gyöngö ezekhez a zárhoz. Az 'A'-ban egy megcsónkított nő – Deanamo fogad minket. Amit korábban már hallhattunk, ha beszélgettünk pár helybélivel, most ismét megtudjuk: MysTech-et, ősi, idegen technika után kutatnak mindenféle alagutakban. Azonban sok bányász meghal vagy kezek, lábak nélkül tér vissza. Grupos Matavastos bérelte föl Deanamo-t, a munkát az nem tudta befejezni, így megadatik számunkra a lehetőség, hogy elvégezhessük a kutatást. Búcsúzás előtt a sarokból kapjuk fel Valesta karkötőjét.

Grupos

Frank szállóját elhagyva Fatima ad némi támpontot Gruposról. A MysTech múzeumban dolgozott, majd nyugdíjazták. Az 5-ös számú épületben lakik, nem messze innen. A bejárata lenn, a jegyárus kislánytól jobbra található. A földszintről rögtön a negyedik szintre (3. emelet) liftezzünk, itt lakik Grupos (C19). (A fszt.-en a SenderNet automatával a híreket böngészhetjük. A lakók névsorában láthatjuk Simon Langer nevét (C05), ez az infó elég Marinának.) Törjük fel a zárat, hosszabb jelenetben Sly éppen elkerül egy őrt, majd Gruposra akad (szakállas öreg), aki csak akkor hajlandó őt foglalkoztatni, ha egy Nox



ór (5-ös méretű) sisakját elhozza. (Bizonyítékul, hogy meg tudjuk őt védeni, ha úgy adódik.)
Tolvajkodhatunk még egy kicsit, az alábbi jutalmak fejében: C07 – 2 healgr., C11, C14 – 1-1
healgr.plus. Tegyük el az előttünk fekvő TACO-t, majd a kék MysTech múzeumos kártyát is az öreg
lakásából, a konyhaszekerényről. Térjünk vissza a földszintre, haladjunk el az élelmiszer bolt előtt,
forduljunk jobbra. Beszéljünk az őrral. Elpletykálja, hogy a Platform divízióban van egy srác, aki
megfelelő sisakkal rendelkezhet. A Nox-szal „szemben” (elég messze) egy manus csodálkozik a
falírkák láttán. Megszólítva szóban álmélkodik tovább: „Ki lehet az az Eddie, aki a felirat szerint
mindent tud?” (Újabb küldetés.) A MysTech bányák lejárata egy Mephad'in Doorlord őrzi. Vele nem
tudunk mit kezdeni. (Amúgy nem bányák csak alagutak, ahol a létűnt idegenek cuccait
„bányásszák”). A lépcső melletti ember Eddie-t javasolja a probléma orvoslására. Egyelőre a sisak
miatt menjünk fel a lifttel. A Junkyard-ról tovább a Casinox zónába. (Feliratok folyamatosan jelzik a
'Platform Area'-t.) Itt végig az úton. Megverekedhetünk a szokásos tolvaj csákovával (némi
beszédgetés után). Hosszú baktatás révén érhetjük el az újabb liftet. (Közben lefelé is megyünk, a
zöld falon.) A 4. szinten vagyunk, a többi emeleten az alábbiak találhatóak:

3. szint: semmi.

2. szint: Anachronox szimbólum a lift mellett. Egy ízben majd le kell fényképeznünk, jó ha tudjuk,
hogy itt van.

1. szint: 5-ös méretű sisakos Nox őr. Főlőslegesen megölni. Ragaszkodjunk a sisakhoz, de ne az
alsóbb választásokkal (azok ált. az agresszívek), végül mondjuk, hogy boldogok szeretnénk lenni,
majd azt, hogy akkor mégis csak adja ide a sisakot. Ha megszereztük, azonnal menjünk vissza az
őreghez. Beáll hozzánk, de még nem tudunk az alagutakba lemenni a Doorlord miatt. A sisakban
lévő „linguinátor”-ral viszont megérthetjük az összes itt lézengő idegen fajt.

Ki az az Eddie?

Fatima javasolja, hogy K'Conraddal beszéljünk. Találkozunk a lebegővel a Fountain Spring
kilátónál. K'Conrad Lucko Coldwolfhoz küld minket Eddie-vel kapcsolatos gondjainkkal. Hamarosan
Fatima informál minket arról, hogy Lucko a Tenement Area/Barton Arms-ban lakik.

Odafelé egy mellékküldetést oldhatunk meg: Ghalla boltja előtt 2 brebulai áll, az ő kristályfájukat
kellene visszaszerezni. Ehhez a Junkyardot látogassuk meg. Lent, jobbra egy rabló (goon) veti
ránk magát. Majd a ládák között balra tartunk, ahol egy energiapajzs cellát zsákolhatunk el. A villa
alakú elágazásnál jobbra indulva, egy Eddie-hívó után óriási csöbe érünk. Ezt egy torz geometriájú
barlang követi, melynek az alján megküzdehetünk egy gorite-tal. Győzelmünket a távoli, jobb
sarokban élő, szimmetrikus kristály fa begyűjtésével tehetjük teljessé. Adjuk oda brebulai
barátainknak járandóságukat. A jutalom 175 \$.

Keressük fel Lucko-t! A Ten. Area-ban a rámpán menjünk le, itt rövid dialógus a 2 partitág között,
majd megjelenik a célpontunk. Inkább messzire („Boots, you're too far
away”) keveredjünk el tőle, mint közelre, ekkor ugyanis észrevesz,
és kezdhetjük előlről a követéses mókát. Néha megáll,
visszatekint. Trükkös. Egy bárba jutunk az egész akció végén,
ahol egy Charlie nevű, kopasz emberke azt ajánlja, hogy a
Junkyardban lakó Eddie-nek valami rágós, bűdös dolgot
vigyünk. Fatima előáll egy végtagját veszített munkanélkülivel,
aki a Fountain Spiral mellett koldul. Ha már itt van egy
brebulai, fényképezzük le. Majd a báron kívül kapjuk le az An.
Tours logója feletti szimbólumot (F11+Zoom!). Egy szinttel
lejjebb, a sárga szalagkorlátoknál a kalapos nyomozónak (Rukh,
elvilég régi ismerősünk) segíthetünk, ha a jól ismert 5-ös
épületben beszélünk egy bizonyos Kewp nevű emberrel. Hagyjuk
el a térséget, de közben fotózzunk le egy kis, piros repülő járgányt.
Elég sok röpköd belőlük. Két alkalmasnak látszó hely közül az első, a
fentebb placc a megfelelő. Csak itt jön a piros robogó. A helyszín kijárata mellett



ügylő Nox őr 75 \$-t fizet a képért. Mögötte egy elromlott lifet „javíthatunk meg”. (Connect BLUE&RED wire.) A lift egyik fala felrobban, a lyukhoz később a robotunkkal kell visszatérnünk. Gyalogoljunk vissza az őrhöz, ahol három felirat hirdeti a lehetséges útirányokat. Bár egyelőre a Tenements negyedbe megyünk, de jó tudni, hogy a Szökőkút Spirálhoz vezető graviösvény melletti Nox őr 500 \$-t ajánl, ha öt különböző brebulait (egész alakosan) lefotózzunk. Kettő ugye Ghallánál ácsorog, kettő a Tenements negyedben (egy a kezdeti rámpa mellett vitatkozik egy őrel, egy a bolt



melletti alkóvban bújt meg, a legalsó szinten), egy a Casinnox részen a graviösvénytől nem messze bambul, egy az Ana. Tours területen, abban a bárban, ahova Lucko-t követtük (ezt korábban már lefotóztuk).

Az 5-ös épületben a C07-es lakban Kewp sérült LifeCursorjára akadunk. Rukh felügyelőt érdekelni fogja az infó. Jutalom gyanánt egy PAX Flashpaket kapunk. (Használjuk: új harci szakértelmünk lesz.) Caplassunk el a F. Spirálhoz. Közben az őr küldetését rendezzük le, zsebeljük be a fél ezret. Keressük fel a Zordohoz és a Mystech múzeumhoz vezető alagutat. A furán járó fickó a mi emberünk. (Zordo előtt csíptem el.) Elkérjük tőle a zokniját.

Zordo előtt kaphatunk egy mellékküldetést, a bipidri imádó trikós 8 vörös kis gizmó fényképét rendel meg tőlünk. (A végigjátszás végén leírom, hogy ezek hol vannak, főleg ezekkel a dologgal behatóan foglalkozni.) Zordohoz csak min. 1200 \$ megléte esetén érdemes benézni, vagy ha healgrease-eket akarunk venni. Következhet egy rövid múzeum látogatás. A pultos prof két apró küldetéssel bíz meg bennünket. 1.: az An. Tours tetejéről lopjuk vissza az Anachronox szimbólumokat (400\$). 2.: a maradék öt szimbólumot fényképezzük le (200\$). Ez utóbbihoz egy kis segítség: 1. szimbólum: Platformok, 2. szint (ez elvileg már megvan) 2.: Ghallától a Tenementbe vezető út felett, 3.: a Casinnoxhoz vezető úton, 4.: a Tenementből Ghalla részlegbe vezető úton, 5.: a F. Spirál részen, a Rowdy, Múzeum, Zordo feliratos ajtó felett.

A múzeum második szintjén vehetünk pár dolgot Plibtől (energiaegér). Majd Rowdy bárjában tájékozottassuk Valestát Deanamo sorsáról. Ha nem árultuk el Marina hollétét korábban az öröknek, akkor Delta erődjének térképét elvihetjük neki. (A térképet egy Zordohoz közel ácsorgó alak adja ide.) Whackmaster Jacknél egy figurától egy pentagonal prismet kaphatunk, ha azt mondjuk neki, hogy az ötok közé tartozunk (of the fives...). Ezt Grupos használhatja meditációhoz, a megfelelő helyen.

Keressük meg Eddie-t a Junkyardnál. Jópár csatánk lesz itt, nem túl nehéz, ált. 3 goon v. 2 goon+1 gorite esik nekünk. A sok szemét között nem könnyű meglelni Eddie-t. Az őr csak akkor enged be, ha külön beszélünk vele (az ajándékunkról). A titkok tudója elárulja, hogy a Doorlordnak van egy bátyja, aki illegális tevékenységet folytat. Az atomörnek ezt az infót elhintve tuti a bejutás.

Mystech Tunnels

Az alagútba az őr javaslatára a híd alatt jutunk be. Itt egy folyosó vezet egy lifthez, mely egészen a mélybe szállít bennünket. Lent gyakorlatilag egy választásunk lesz szinte végig, így irányokat nem írok. Néhány csata és kb. tízpercnyi bolyongást követően egy „csónakra” akadunk, mely a csatorna vizén ringatózik. Ezzel ereszkedünk alább, még sötétebb helyekre. A csatornában egy mini játék keretében robbanó ládákat kerülgetve juthatunk csak tovább. Gyűjtjük a csillagos dobozokat, ezekért jutalom jár (kordíciái pénz). Nem hosszú az út, tíz próbálkozásból biztosan összejön

mindenkinek. Az alsóbb régió elején rögtön 2 healgrease-t gyűjthetünk be. Barangolásunk végén egy Kő Őrszemmel (Stone Sentinel) nézünk farkasszemet. Több ezer életpontja van, Sly-jal Fatima's Screenshot használjuk, mert úgy csak kb. 230-at sebez. Ha vele végeztünk, valamivel arrébb fölvehetünk egy misztikus követ. Grupos nagyon odavan érte, de csak addig, amíg Delta meg nem érkezik, és kénytelenek nem leszünk átadni zsákmányunkat a zöldfejűnek. Grupos kitalálja, hogy egy kolléganőjéhez (Rho Bowman) látogassunk el, akihez a Sender Station-on keresztül juthatunk.

Irány a Sender Station

Az An. Toursnál tudunk majd elrepülni, ide térjünk be. PAL robotunkra is szükségünk lesz, de sajna az aksiját először fel kellene töltenünk. A Tours területén, az étkező mellett tanyázik egy férfi, akitől PAL-elemet szerezhetünk (200 \$). Magában a Tours épületében először 'yammer'-eljük (zagyválásos támadás) el Gruposszal a jegyvásárló férfit, majd vásárolunk 2 Sender...

tiket. Keressük meg a 'Maintenance' ajtót, lépünk be rajta, találunk el a fémlépcsőkhöz. (Az Anachronox jelet indulunk visszaszerezni.) Ha lenyúltuk a jelet, a Rowdy bárja feletti irodánkban tegyük PALba az elemet. (A múzeumban begyűjthetjük a pénzt munkánkért.) Harmadik partitagnakkal együtt térjünk vissza a „reptérre”. Váltunk PAL-ra, és beszéljünk Infantine-nel, a lázadó robottal. Válaszoljunk 'no'-val, amikor kérdez minket („Ismered a shibboleth-et?”), majd hegyi beszéde után ismét kattintsunk rá. Egy Cordician Shockclaw fegyvert adományoz Palinknak. A déli kapun át hagyjuk el Anachronoxot.



tiket. Keressük meg a 'Maintenance' ajtót, lépünk be rajta, találunk el a fémlépcsőkhöz. (Az Anachronox jelet indulunk visszaszerezni.) Ha lenyúltuk a jelet, a Rowdy bárja feletti irodánkban tegyük PALba az elemet. (A múzeumban begyűjthetjük a pénzt munkánkért.) Harmadik partitagnakkal együtt térjünk vissza a „reptérre”. Váltunk PAL-ra, és beszéljünk Infantine-nel, a lázadó robottal. Válaszoljunk 'no'-val, amikor kérdez minket („Ismered a shibboleth-et?”), majd hegyi beszéde után ismét kattintsunk rá. Egy Cordician Shockclaw fegyvert adományoz Palinknak. A déli kapun át hagyjuk el Anachronoxot.

Sender Station

Grupos ismerőse Sunderben él, ezért innen tovább kell repülnünk. Sly javasolja a piroslámpás negyed meglátogatását, de inkább az 5-ös kapunál szerezzük meg a továbbjutáshoz elengedhetetlen kellekek listáját. Még ha van is jegyünk, csak akkor juthatunk a Sunderre, ha tudósnak látszunk. Vágjunk át a hatalmas várón, a 'common room'-ba, ahol Rukh felügyelővel futunk össze. Az ügy, melyben nyomoz, erre sodorta. Megbíz minket, hogy a piroslámpás negyed felé menet fotózzunk le minden gyanús dolgot. Jegyet sajnos nem vehetünk: mind elfogyott. Szereznünk kell kettőt. Lépünk ki a főterre, menjünk be a múzeumba. Balra hackeljük a datainket (klikk a „kockára” PALként; „csövezeték”) kell kiépítenünk a két világító pont között). Töltsük le az adatbázist. (A tudós-látszathoz szükséges.) Hagyjuk el a múzeumot. Térjünk be a Vend-O-Mart-ba. A város „emeletén” találjuk, bohóccal az előtérben. A Pay2Pray meditációs részlegen megtaníthatjuk Gruposszal a StaffSweep harci technikát. (Ha van „pentagonal prism”-ünk.) Az előtérben a bal oldali terminálnál vehetünk dolgokat (pl. fegyvert; vistin threebeam-et), illetve az alján a Ctrl gombos PAL támadással újabb hackelés jön, jutalmul 2 tudósköpenyt kapunk. A jegyek megszerzéséhez keressük fel a közeli Sendormitory-t. Bent liftezzünk le, és Gruposzal yammereljük az egyszemű narancsbőrűt (cordician). A sok szövegelés hallatán nekünk adja a jegyét. A második jegyet kintről indulva szerezhethetjük meg. Egy 'No Salt' feliratú, fehér trikós fickót kell megtalálnunk, aki a falat támasztja két fa árnyékában. Ott áll a Sendormitory-tól pár méterre. Először a megérkezési helyünkre küld (Sender St. Station), az épület árnyékában álló Goat Knife-hoz. Ő a bohóchoz (helyesebben a fűben ülő gyerekhez!!) rendel a partit. Az meg a Lounge of Commerce-nél (tíz lépés balra) leskelődő piros inges férfihoz. Végre egy normális nyom: a

Routubes-hoz menjünk Slickhez, a Pumping Station 7 alá, ahova a PAX állomás melletti jelöletlen ajtón át hatolhatunk be. Ez az aranyszínű épülettel (a hotellel) pontosan szemben, egy elég nyilvánvaló helyen (de valóban jel nélkül) lelhető fel. A Routubesban ránk támad egy örült gorite, majd arrébb egy datalinkhez érve (és azt meghackelve) haladhatunk tovább. Tartsunk lefelé, majd a csölyvényes harc után a kettőtört csöben folytassuk. Innen kifelé menet vesszük észre Slicket. 250 \$-ért eladja a Sunder jegyét. Hagyjuk el a Sender Stationt, Rukh küldetésével ráerünk később foglalkozni. Az 5-ös kapuból indul a járatunk, a datalink itt is hackelendő, majd a Brain Bouncernél véletlenszerű válasz is megfelel. (PAL fog válaszolni a tudományos kérdésekre, azt színlelve, hogy Sly egy idegen bolygó lakója, aki nem beszél a helyi nyelvet.)

Sunder

Az űrsiklón utazva beszéljünk Dr. Labbe-bel. Ad egy tolmácsgép módosítót. Kiszáratva megérkezünk a tündöklő űrkikötőbe. Fatima a Rainbow Sanctuary-ba küld minket, ahol szerinte Rho Bowman doktornő lehet. Lépjünk ki az érzékesi folyosónkról, tartsunk balra és le, míg egy nagy teret (közepén égbe lövő fénnel) nem látunk a jobb oldalunkon. Itt az 'exit' táblát követve meglegljük a Sanctuary-t, de nem tudunk bejutni: három lézer védi a bejáratot. Az őr elmondja, hogyan lehet őket kiiktatni; hosszas folyamat lesz. Elsőként keressük fel a bárt (Longue). Az alsó szintjén egy robottal társaloghatunk, tőle kaphatunk egy pár kártyát. Itt ácsorog egy őr is, beszéljünk vele, majd pick lockoljuk a táskáját. Eredmény a kék lézer kódja (493). Induljunk vissza az érzékesi pontunkhoz. Útközben újabb zsarú, aki nem kap újságot, ezért dühös. Hackeljük PAL-lal, megkapjuk a zöld sugar kódját (691) (az őr meg a kedvenc lapját). Folytassuk ugyanabba az irányba a számkeresést. Igyekezünk fel az emeletre (mozgólépcsővel). A 11/12-es kapunál csevegjünk az őrrel, majd Grumposszal yammereljük. A harmadik kód 507. A kék kódot az 1-2 kapuknál űssük be, majd helyezzük be a zöld nyílásba az egyik kártyánkat. Járjunk el hasonlóan a másik két terminállal is. (Ugyanezen a falon találhatók.) Amint ezekkel elkészültünk, a nemrég még lézerekkel védett ajtórn keresztül lépünk be a Sanctuary-be. A titkármőt követve jegyezzük fel a biztonsági ajtók szinkombinációit. (Ezek (rövidítve): PPZZ, PZKS, ZSZS, PKSZ.) Rho kísérletezik odabenn, pár percnyi beszélgetés után balul sülnek el a dolgok: Rho MysTechje robbanni készül. 8 perc alatt kell kijutnunk. (Előtte a doktornő megkeresi a kártyáját.) Használjuk a szín-kombókat a kijutáshoz. (A második ajtó utáni térségben 1 TACO rejtőzik a sarokban.) Az előteret elhagyva rohanjunk le a lépcsőn az alagsorba, ahol nagyjából végig jobbra tartva érjük el a kijáratot. (Ha ekkor még van kb. 3 percünk, akkor menthetünk is a szárnyas gizmónál.) Siessünk fel, ahol a kikötő 12-es kapuját kell időben megrohmozunk. Ugrás be a siklóba, és el innen!!! A bolygó kettéhasad, utóbb megtudjuk, hogy valamilyen zavar a térben okozta, tehát nem a doktornő felelős a sok-sok tudós haláláért. Ugye mindenkinek feltűnt a furcsa alak, akibe a doki a hajóra menet beleütközött...

Democratus

Siklónk félig meghibásodva sodródik majd' 3 héten keresztül (vicces jelenetek a várakozás gyötrelmes napjai alatt), végül Democratuson landolunk. A helyi robotok megvadultak, ezért rögtön egy csatával nyitjuk itteni kalandjainkat. Célunk ennek a bolygónak az elhagyása, valamint MysTech képességek (tűzlabda, meg ilyenek) szerzése. (Ezek ún. „MysTech slag”-ek, és egy-egy tárgy formájában lelhetők fel. Utána már csak egy „equip” parancs, és máris használhatjuk az adott slag-et a harcokban.) A glodentekről rögtön az első Rho-féle hegyi szeszdében megtudjuk, hogy ehhez a kvázi varázsláshoz elengedhetetlenek ezek az energialények. (Ők adják a manát.) Democratuson/Votowne-ban (a város neve) Rhoval és PAL-lal kalandozunk. (Kattintsunk rájuk!) Sétálgassunk egy jó ideig (közben egy attaséval csevegünk, majd harcolunk 3 elszabadult robottal). Végül egy ajtó őrző helyihez keveredünk, aki elmondja, hogy bent



a tanács ülésezik, és csak az ő szövetségeseik mehetnek be. Hajógondejainkat így csak szövetségesként tárhatjuk eléjük. Ilyen státuszt csak 8 olyan szavazat leadásával nyerhetünk el, amilyeneket egy átlagos tanácsstag adna. A város centrumába érve, a rámpa jobb oldalán megkaphatjuk 1 \$-ért a szavazási lapunkat, a bal oldalán röpké Democratus-ismertetőben lehet részünk. No, akkor a megfelelő szavazatok:

1-es kérdés: No. A főtéren (min. 3-4 fa jelöli) áll két tanácskozó idegen. Hallgassuk meg őket, majd szereljük meg PAL-lal a robotjukat. Társunk letölti a választ.

2-es: Yes. A narancssárga posztterek valamelyikét olvassuk el.

3-as: Yes. Két fickó az indulási pontunktól nem olyan messze társalog egy feljárón. Az egyik Quack quack italt kér a Jejune Juicesből. Ez (egy remek fegyverbolttal egyetemben) az 5-ös szavazat terén található (ld. lejjebb).

4-es: Yes. A Republic Inn (főtéren) 201-es szobájában Halpert asszisztensének levelét vizsgáljuk meg. Ezt az infót a recepcióstól vehetjük 100\$-ért. A 304-es szobát is a figyelmünkbe ajánlja, továbbá egy ör vörös bipidri után nyomoz. (A kis jószág az első szinten, a lépcsőtől balra lévő résben bukkan elő néha. Két narancs társa nem érdekes.)

5-ös: No. A téren, ahova két fát telepítettek, menjünk fel a növényekkel szembeni magaslatra, ahol egy helybéli elmondja a választ. (Szavazni is e téren lehet.)

6-os: No. a 3-as válaszdadoi előtt megállhatunk, hogy egy Szövetségést halljunk szónokolni. Hozzuk ide Grumpost, majd yammeroljuk a dobozon álló idegent. Elárulja a megszavazandó választ.

7-es: No. A R. Inn 401-es szobájában Rhoval analizáljuk a kis asztalon lévő tárgyat. A forrástól a célig a színek és formák megfelelő kombinációját rakjuk ki, a kapott térképet pedig az Inn előtti (balra) magaslaton, a fényképező számítógépnél nézzük meg/használjuk. A kör által megadott ponton találkozunk az idegennel, ne hazudjunk neki, így megkapjuk a választ.

8-as: Yes. Keressük meg Chrissy-t, a főtéren. (Ugyanúgy néz ki, mint a többi idegen.) Hallgassuk végig. Csókoljuk meg.

Egyebek: vistin octogun (fair fegyver) szerezhető, ha picklockoljuk annak az épületnek az ajtaját, amely a „két fás” téren áll. Egy átjáróban, a datalink kockát meghackelve MysTech cucchoz juthatunk.

A „két fás” téren adjuk le a szavazatokat, majd a hangár melletti tanácssterembe térjünk be. Kiderül, hogy Democratust egy rovarfaj akarja órákon belül felrobbantani (rakétákkal). Mi vállalkozunk ennek megakadályozására. A vadászgépünk a 'warship bay' legalján van, nem kell a 'cargo bay'-be lemennünk. A megvadult robotok javarészt elkerülhetők.

Verilent Boly

Ide egy mini játék vezet át minket. Elég nehéz. Repülő rovarokat kell irtanunk, illetve gyógy-csomagokat fölvennünk. Az egérrel csak löni tudunk, illetve megfelelő átjárót választani. A billentyűzet gombjai semmire sem használhatók. Az alábbi útvonalon juthatunk a végére: kék, arany ajtó, arany főellenség; kék, piros ajtó, piros főellenség; kék, lila ajtó, arany ajtó, végső főellenség. (Aki itt van, az úgys érti ezeket a színkódokat.) A nagy szörnyek közül az utolsó kivételével mindnek a közepét célozzuk. A végsők legyőzése kissé macerás. Egy számunkra kedvező kimenetelű harc kb. így néz ki: 1. kis rovarok jönnek, ezeket lelőjük; 2. lőjük a főnök fejét; 3. kis rovarok és rakéták jönnek, ebben a sorrendben végezzünk velük; 4. lőjük a fejét; 5. vissza az 1-es ponthoz. Ezt a figurát kötelező ismételnünk, különben



esélyünk sincs a túlélésre. Párszor biztosan újra fogja mindenki kezdeni ezt a kedves mini játékot.

No a lövöldözés után a hajónk mellett rögvést egy Firespire Mystechet lelünk. Az „épületben” egy csata után analizáljuk Rhoval a számgépet. A következő teremben érintsük meg az ékköveket, majd analizáljunk egy másik gépet. Az űrhajónk felett lévő ajtóról elszállnak a bogarak. Az innen nyíló járatokban keressük meg a lila, kék, zöld, piros, sárga, türkizkék kristályokat, és kapcsoljuk be őket. (Csata mindahányszor így cselekszünk. Az egyikben nekem folyton fagyott a progí. Kénytelen voltam a kiegészítő cikkben szereplő harc-átugró cheatet igénybe venni.) Ezáltal egy-egy hasonló színű kristályt kapunk. Ha az összes szín kigyűlt, a főszámítógép (melynek termében a szint elején jártunk) melletti megfelelő színű vulkánocskákra kattintsunk rá. Kinyílik két ajtó. A kék a királynőhöz vezet, akit csak Mystech-ekkel sebezhetünk. A másik ajtó egy mellékküldetéshez szükséges. Az e mögött rejlő számgépet 6 színű kristállal „megetetve” egy Psicast Mystech-et kapunk. A királynő elleni ütközetben, ha a szélső kristályokat szétörjük, ellenségünk nem tud több harcost hívni magához. Ha rossz helyen állunk, nem leszünk képesek MysTech fegyverünkkel becélolni őt (mozogjunk arrébb).



Sender Station, másodsor
Válasszuk Rho küldetését. Később a doktornővel együtt mehetünk Hephæstusra. Ráadásul Grumpos is velünk tart a helyi gondok megoldásában. A Boots, Rho, Democratus csapattal látogassuk meg a Routubes-ot, ahol Slick mellett egy út vezet egy nyithatatlan kapuhoz. Analizáljuk a kapu vezérlőpaneljét Rhoval, így az Alsó Routubeshoz lesz hozzáférésünk. (Fényképezzük le az ajtó előtti hullát. Majd mindenki vigye el a fotót Rukkhhoz.) Itt pár durva harc után egy elágazásban jobbra fordulva a Red Light Districtbe érkezhetünk meg. Ha azonban előbb elnézünk balra, akkor egy goraintól receptet kaphatunk, egy mugmugtól pedig (mossért cserébe) resonance crystalt (fegyver Democratusnak). A szomorú mugmog babáját Democratus szakértelmét használva vehetjük ki. TACO a jutalmunk. A pirolámpás negyedben Kevestert keressük. A Slutopiában beszélhetünk vele. Akkor szerez nekünk FTM-et, ha az Orange Navel 2-es szobájából az eljegyzési gyűrűjét elhozzuk neki. A „Narancsban” az emeletre csak egy lánnyal juthatunk fel, hívjunk egyet. A 2-es szobát picklockoljuk, majd vegyük fel a gyűrűt. (A bipidriben van, de az kiköhögi.) TACO-t kaphatunk fel a földről. (Egyet meg vehetünk 50\$-ért a Booze and Condomsban is.) Kevesternek adjuk oda a gyűrűjét. Ő Phunkee Collinshoz küld, a Cold Sweat Sex Machine-be. A CSSM-ben eladhatjuk a gorian receptünket a brebulainak (+275 pénz). A pultos ányújtja nekünk az FTM-et, majd egy érdekes táncot csodálhatunk meg. A halott nézőket kikerülve távozzunk. (Sly felismerni véli a Stiletto Anyway névre hallgató táncos hölgyet, aki dettó elhagyja a bárt.)

A felszínen a Lounge-ban megbeszélhetjük társainkkal a teendőket. A fő okosok heves vitája alatt PAL kerekelt old. Vele kell a múzeumban a problémát megoldanunk. Az épületbe egy datalink hackelésével törhetünk be, majd a szellőzőn keresztül egy hatalmas terembe érkezőnk. Folyamatosan datalinket keressünk; hackelésük után válasszuk a „Toggle towers” parancsot. Így lassanként egy ösvény alakul ki, mely a kijárathoz vezet. A kör alakú, fehér falú szobában a ventilátoroknál egy bejátszás keretében látjuk meg a lenyúlandó eszközt. Valaki azonban megelőz minket! A lézersugarakra nem rálépve a dobozok melletti datalinket hackeljük meg. Az űrrobotot tegyük inaktívvá, majd lépünk ki a Sender Station-i éjbe. Stiletto, azaz Miss Sera, Boots korábbi barátnője vár kint ránk, a lopott holmival. Vigyük őt és a cuccost a többiekhez.

A megdöbbentő előadás után (az előző időkben létező univerzum anyagot akar a mi univerzumunkba pumpálni, így az ő ősrobbanás-tágulás-összehúzódás-ősrobbanás szekvenciája soha nem érne véget; mi létre se jönnénk) Democratusszal benézhetünk a Palace hotelbe (aranszínű épület), itt csevegünk el a Democratusról jött kutaóval, valamint Rukh felügyelővel. Az úrkikötő 6-os kapuján keresztül röplélhetünk el Hephæustusra.

Hephæustus

Feladatunk a nagy toronyba való bejutás. Ehhez a város szórakozó negyedébe (entertainment district) caplissunk el. Ezúttal a parti tagjai külön-külön járkák az utcákat, bár néha összefutnak egymással. (Mi persze Sly-jal vagyunk.) A vidámpark-szerű részlegben felirat jelzi, hogy merre van a torony. Pihenjünk le a Le Sommeil (Álom) motelben. Vessük magunkat újra a Heph.-i utcák dzsungelébe! Az Álomtól jobbra egy alak Lifecursor Lighttraillel ajándékoz meg minket. (Fatima ezzel csíkot húz maga után.) Egy helyen robot pakol be egy konténerbe (sárga lift visz hozzá), melyet a toronyba visznek. Beszéljünk vele, erre rááll a liftre, és elkezd bepakolni. Fussunk le a

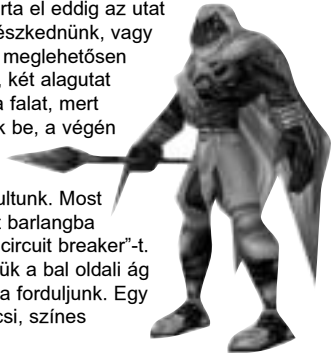
rámpán (vegyük fel a fehér ládából a Proximity Beam Defense Plans-t), és hívjuk le a liftet. Fussunk vissza (a robotnak ekkor lent kell lennie!) és bújjunk el a konténerben. Bejutottunk a toronyba. Akad egy kis bökkenő: a papok elfognak minket, és gyakorlatilag halálra ítélnek. Tekintve, hogy nyomozók vagyunk, mégse ölnek meg, hanem két küldetést adnak: három szent kulcs eltűnt – találjuk meg ezeket; kevés a folyadék a Fluid Density Analyserhez (FDA) – szerezzünk utánpótlást a Sluice Gatesnél. Utóbbi feladathoz némi magyarázat: a folyadék a MysTech-bányászathoz kell. Az analízátor az a szerkezet, mely a lávában kimutatja az idegen technológiát. Kutakodásunkat ez ügyben a „Lavatic Processing Plant”-ben kezdhetjük meg,



s sikerünk esetén a könyvtárhoz is hozzáférést nyerünk. Amint megkapjuk az irányítást, beszéljünk a gnómmal, aki elmondja, hogy előttünk a Shrine of Weeping, ahol a kulcslopás történt. Ott az atyával csevegünk, majd a lila szmótyit (grit) kapjuk fel. Vigyük oda az abbéhoz – itt a bűnjel. Kövessük a gyárba. Lيفةzzünk le a láva otthonába, ahol Norman Malloy-t az abbé gyanúsítottját faggathatjuk ki. (Útbaigazításért kattintsunk a báméskodó robotra.) Norman Angela nővért gyanúsítja. Ha már ezen a környéken flangálunk, akkor a Sluice Gates-et is megnézhetjük magunkat. Hohó! Nem juthatunk be, mert a munkás, aki a kódot tudja, velünk végezteti el munkáját: a magma szifonon 4 filtert kell a helyére raknunk. Kapunk vegyvédelmi felszerelést, nehogy a mérges gázok végezzenek szegény fejünkkel. Szépen sorjában, az 1-es szektortól kezdve cseréljük le a filtert egészen a 4-esig. (A kör alakú szelepre kell kattintanunk.) Ha a mérégszámláló 100%-ra ér, nyomjunk neki egy F11-et. A belépési kód: 49665 (volt nekem). A láva biredalmában jobbra elindulva nemsokára egy óriási látatóhoz érünk, melyben egy mintavételező fürdik. Itt a liftünket saját magunk irányíthatjuk, a space-szel (ha jó helyre dokkoltunk) szállhatunk le róla. Először a bal alsó sarokban lévő helyre navigáljuk el magunkat, ahol egy piros kallantút vehetünk fel. Ezt illesszük a központi helyen lévő főkapcsolóra. Majd ereszkedjünk a mintavételező négyzethez. Merítsünk vedrünkbe a lávából, ezt szállítsuk a bal alsó sarokba. Kattintsunk a fémednyre, mely beoson a kohóba. Egy ajtó nyílik ki a közelünkben. Fussunk le a vaslépcsőn. A legalsó szinten nyomjuk meg a piros gombot, a visszaszámlálás után pedig tegyük el a MysFac Security Cardot, mely szintén a környéken ólálkodik. Így a vaslépcsőt megmászva, majd a látavatav csónakunkkal

átszelve minden zárt ajtót ki fogunk tudni nyitni. No azért lesz egy, mely picklockolást igényel. E mögött rejlik a mintaanyag, melynek felvétele a második abbé-féle küldetés teljesítését jelenti. (Ezt a picklockolandó ajtót némi kóválygás után bárki képes megtalálni; amúgy a bejáratától néhány méterre van.) Beszéljünk az abbével a toronyban. (Útban hozzá, a Heph. Tramnél van egy lila szemötyű (újabb grit, azaz újabb nyom), tegyük el.) Angela nővér a gnómmal szemben tájékoztat minket, hogy szerinte Liseria bátyó lehet a tettes. Kérdezzük a gnómot a pap hollétéről. (Ajtó mögött, jobbra, majd a gyertyás ajtó a jó választás.) Újabb nevet kapunk: Thomas Litton, a MysTech dealer. Jelenleg házi őrizetben van, itt, a toronyban (az abbé mellett áll). Ő a könyvtárhoz, Flammariionhoz küld. Aki éppen „munkahelyén” kóvályog. Elemzi a szemötyűt, kiderül, hogy a rakodórészlegből származhat. Menjünk a Heph. Tram felirathoz, ahol a tehergépjármű áll (ahonnan a látás helyszínre lehet eljutni), faggassuk ki Restlint. Bevallja, hogy Liseria vette rá a lopásra, de azóta eltűntek a kulcsok. A pap lebuktatásához segítségre lesz szükségünk. A szórakodó negyedben győzzük meg erről Rho-t vagy Grumpost. (Rho biztosan segít.) Liseria szobájánál Boots eltereli a figyelmet Rhoval (ha őt hoztuk) másszunk ki a díszes ablakon, majd kintről osonjunk be a szerzeteslakba. Kattintsunk a papír cetlire, mely abban a szobában fekszik az asztalon, ahol Liseria Bootsszal társalog. A legjobb időhúzó nyomozónk számára az, ha elhitetjük a pappal, hogy rendjének tagja akarunk lenni. („...I have to confess”, majd „igen, kérdezzen”, aztán „My spirit”, „My piety”) Leplezzük le Liseria kapcsolatát, aki az Eco bárban múlta az időt. Gray atyát hívjuk meg egy italra, félig részegen elkotyogja, hogy a Le Sommeil 3-as szobájában milyen jól fog aludni. Törjünk be oda, a kulcsok láttán térjünk vissza kedvenc abbénkhoz. Ahogy megígérte, a jó munkáért cserébe átutathatjuk a könyvtárt. Grupos végignézi a könyveket, majd Sly megoldja a rejtélyt. Szóljunk Rhonak a szórakodó negyedben, hogy jöjjön megnézni Grupos előadását. Az öreg az Elementor nevű szerkezet titkaiba avat be minket. Nem baj, ha nem értjük pontosan miről is zagyvól, ezt a dolgot ugyanis a játékban soha nem fogja nekünk senki rendesen megmagyarázni. (Lásd még a dieg. cikket.) Záróakkordként a nagyszakállú a Grand Mysteriummal való beszélgetést javasolja. Az abbé elintézheti ezt nekünk! Ám a vén róka csak újabb küldetés árán hajlandó audienciát kérni a nagy misztériumtól. A feladat a Myst. Levant közepén lévő gép megjavítása. Javasolom, készítsünk vázlatos térképet! Elsőként három alagút közül választhatunk. Előttünk, a középsőben egy kapcsolótábla. Az alján lévő gomb pirosan villog. Ha ez szürke, akkor megnyomható, ha sárga, akkor működik a hozzá tartozó gép. Ilyen táblákat kell keresnünk és nyomkodnunk. Induljunk el bal oldali járatban, majd a villa alakú elágazásnál jobbra. Egy idő után egy kapcsolótáblához érünk, mely egy kicsi, sárga-fekete szélű hidat kapcsol be. Keressük fel ezt a hidat, öljük le az őrzőit, a távoli, rácsos oszlopot picklockoljuk, majd az itteni kapcsolótáblát is aktiváljuk. Menjünk vissza a start pontra, majd ismét a bal oldali járatban a hidas kapcsolóig, sőt azon is túl. Újabb ábra + gomb. Ez a distributort hozza működésbe. Ismét vissza a start pontra. A középső járatban a szint elején megfigyelt kapcsolótábla immáron működőképes. Vele egy ajtót nyithatunk meg. Ez a jobb oldali járat végén vöröslik, ez zárta el eddig az utat az alsóbb szinttől. Haladjunk lefelé... Itt is érdemes térképészkednünk, vagy nagyon figyelmesen olvasnunk ezt a leírást. Készüljünk fel meglehetősen nehéz csatákra. Amikor a program visszaadja az irányítást, két alagutat látunk magunk előtt. Lépjünk be a jobb oldaliba. Figyeljük a falat, mert jobbra lesz egy nehezen észrevehető leágazás. Ezt vegyük be, a végén pedig a kapcsolótáblán nyomjuk meg a szürke gombot. Ezzel a sárga-fekete szélű hidacska itt is rendben van.

Térjünk vissza a fő folyosóra, ahonnan utójára jobbra fordultunk. Most az egyenesen futó alagutat válasszuk, így egy nagy, nyitott barlangba érünk. Út visz egy háziköba. Bent tegyük el a „mystfactory circuit breaker”-t. Egészen a szint bejáratáig ballagjunk el, ahol megkezdhetjük a bal oldali ág földérintését. A kanyargó járat villa alakú elágazásánál jobbra forduljunk. Egy újabb barlang (figyeljük a földön a bogarakat (bug), akik kicsi, színes



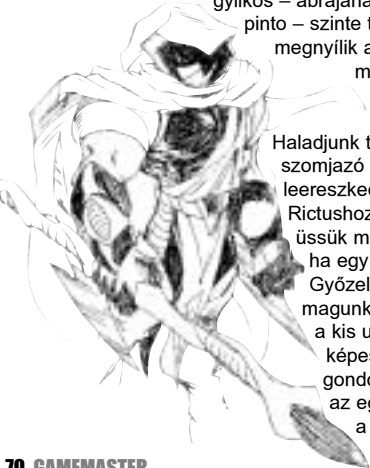
kunyhókban laknak, s melyek az elementorhoz jól jönnek), benne egy bódéval. Az építmény háta mögött azonban út visz tovább, még pedig a kis hídig. Itt is kapcsolgassunk egyet. Keressük meg a villát, ahol jobbra jöttünk, álljunk irányba, és balra szaladjunk végig a tárnákon. Egy fémlépcsőnél/rácsos padlójú félemeletnél lyukadunk ki, itt is kapcsolótábla-machinálással kerülhetünk közelebb a küldetésünk végéhez. Találjunk vissza a bódéhoz, mely mögül a hidacsokát megleltük. Ez alkalommal ostromoljuk meg a kunyhót, és ha helyesen kapcsolgattunk eddig, akkor teljes a sikerünk. A csilleszerű jármű közvetlen közelünkben nyit utat. Nincs más dolgunk, mint ezt követni, majd két ízben lefelé menni egy-egy létrán, és pár percnyi bolyongás jutalmául rögvest a helyi főellenséget figyelhetjük meg munka közben. Küldjük a feledés ösvényére, s máris készen leszünk ezzel az unszimpatikus feladattal. (MysTech használata erősen javallott a sok ezer HP-s monstrum ellen.) Hallgassuk végig a Nagy Misztérium baljós beszédét, melyből kiderül, hogy maga a Káosz tör a Rend (s vele együtt világunk) elpusztítására. Megállításhoz Limbusra kell utaznunk. (Democratus mindenképpen velünk tart, én Stiletot vittem még magammal. A másik két elérhető karakter (Rho, PAL) külön küldetésének felderítését az olvasóra bízom. Mindkettő viszonylag egyszerű.) Hamarosán (a Sender Station/6-os dokkból) ismét az űrben siklunk a Grupos által „halálbolygónak” titulált planéta felé, amikor egy gonosz képregényhős felszippantja kicsiny hajónkat.

Rictus hajója

Menjünk fel a lépcsőn, kérdezzük ki a két férfit, és tanácsukra nyomjuk meg a gombot, mely a lenti ajtókat nyitja. A központi teremben három kijáratot látunk, igazából a jobbra oldaltól érhetünk el érdembeli haladást, a másik kettő csak El Pinto-s csatákat rejt. (Meg bugokat az elementorunkhoz. Amivel mellesleg nem nagyon éri meg vesződni, hiszen csak újabb MysTech fegyvereket kapunk.) Jobbra a lépcső után máris, az El Pinto-k főhadiszállásán találjuk magunkat. Verekedjük fel magunkat addig a harcig, ahol minden lényből (El Pinto, zöld mezelencsiga (devil slug), baltás gyilkos (bad person), halfejű (orange roughy), robot (krapotron brutalbot)) egy-egy esik nekünk. Korábban az adott lényt termelő szobában jegyezzük meg, hogy milyen hologram képet vetít ki a számítógép. A brutalbotokra nem hat a MysTech! A vörös biztonsági ajtó melletti konzolon állítsuk be az 5 lény terméhez tartozó hologramot. Az elektronikus térképen kell egy eddig még nem használt gombot megnyomnunk, hogy ezt a fejtörőt előcsalhassuk. A lény-hologram megfeleltetések (bár az ábrákat nehéz kivenni, így mindegyiknek csak egy jellemző vonását említeném meg): robot – szemből hatszög alakú gyűrű; halfejű – a hologram közepén mintha gerincoszlop lenne; baltás

gyilkos – ábrájának tetején apró koporsó; csiga – oldalt nagy fehér téglalap; pinto – szinte teljesen üres cső. Amint az utolsó ábra is a helyére került, megnyílik a biztonsági ajtó (meg az összes többi vörös). Menjünk be, majd le a lépcsőn, aztán egyenesen míg a (zöld ajtós) vezérlőterembe nem jutunk. Ennek a kódja: robot, csiga, baltás, pinto, halfejű. A hajó belsejében vagyunk.

Haladjunk tovább az egyetlen lehetséges úton, öljük meg a vérünkre szomjazó lényeket, majd a raktárszerű helyiségben a lépcsőn leereszkedve keressük meg az egyetlen kijáratot. Kisvártatva Rictushoz lesz szerencsénk. A csatában ne taktikázzunk sokat: üssük magát a hajókapitányt. (Azért az ésszerűség határain belül: ha egy rakás lényt idézett meg, akkor foglalozzunk azokkal is.) Győzelünk eredményeképpen a hajó börtönében térünk magunkhoz... Csevegjünk az itt lakókkal, pár érdekes figura után a kishufonautát (Headwork) kérjük meg, hogy a gondolatolvasás képességét ideiglenesen ruházza ránk. Olvassuk el rabsztráink gondolatait, majd beszélgessünk velük. Ha közben megnézzük az egyik magánzárkás fogoly ajtajánál lévő számlapot (ahova a nyitó kombinációt üthetjük), és beszélünk erről Dr. Hush-



sal, akkor öt ismételt „gondolatolvasva” megkapjuk a nyitó kódot. (Mond egy párat, az első két számjegy OK, a másik kettő nekem 00 volt.) Ha nem sikerül ráhibáznunk, olvassuk ki a kutya gondolatait, majd szerezzünk neki a sárga halszerű lénytől (akit szintén bezártak) tejet a tálkájába. Cserébe elárulja, hol lehet Invisolad, a láthatatlan ember. Az ő gondolataiban leledzik a kód vége. A meghökkenítő bejátszást követően a Democrotus bolygó egyik falujában kapunk újra nyomoznivalót. Ezt ráadásul egyedül kell megoldanunk, hiszen társaink elvesztek. Whitendon, első rész

Whitendon egy nagyjából XVIII. századi orosz falura emlékeztet. Hó, éjszaka és andalító zene kíséretében érkezünk meg ide. Az eredeti farkasemberes történet tér vissza egy az egyben. Valakit elraboltak, és ha nem akarunk mi a gyanúsítottak lenni, jobban tesszük, ha ellátogatunk a polgármesterhez. (Stílusosan „burgomaister”-ként hivatkoznak rá.) A szereplők végig Peternek szólítanak, mintha már korábbról ismernének. Sőt az „ismerni vélesem” kívül mindenféle történeteket is társítanak személyünkhez. Pl. ha már beszélünk a polgármesterrel (aki a bűnügy földérintésével bízik meg bennünket), és bekukkantunk a fogadóba, a csapos sajnálatát fejezi ki, hogy Laurie és a mi hajónk elsüllyedt. Egy vendég elárulja, hol csókolóztunk először Laurie-val. (Jegyezzük meg, még szükség lesz rá.)

Az ivóban ücsörgő szuperkutyáról azért sejtethetjük, hogy elkallódott társaink is életben lehetnek... valahol. Egyelőre végezzük a hivatalos munkánkat: keressük fel a tethelyet, ahol az emberrablás történt. (Polgármester háza-emelkedő-lejtő-jobb oldali emelkedőn álló ház.) Hallgassuk végig a szülőket. Fényképezzünk a házban belül, majd kivül is, különös tekintettel a vonzolás nyomokra. A ház árnyékában egy Stargent Handcannon húzódik meg („great” fegyver Slynak). Ha kint folytatjuk utunkat a másik emelkedőn, akkor egy idő után egy Nikki nevű hölgygel társaloghatunk, aki fölhívja figyelmünket



a szomszédos tetőn lévő karomnyomokra (ezeket nem muszáj lefotózni). Jegyezzük meg azt is, hogy mit vettünk (helyesebben Peter mit vett) Laurie-nak szerelmük egyéves évfordulójára. (Ezt minden töltésnél változtatja program.) Ha ekkor visszatérünk a polgármester házához, ott találjuk Laurie-t. Beszéljünk vele, mondjuk azt, hogy még szeretjük, a kérdéseire pedig a korábban összeszedett válaszokkal rukkoljunk elő. Ha minden jól ment, megígéri, hogy másnap délután 3-kor a fogadónál vár minket. A személyes ügyek intézése mellett a város első emberével is foglalkozhatunk: mutassuk meg neki fotóinkat, mire a város szélére rendel bennünket. Aki akar, vehet gyógyító szereket a vegyesboltban. (A vonzolás nyomaitól nem messze; világítanak az épület ablakai, bár cégére nincsen.) Az újabb bizonyítékok a fogadó tőszomszédságában lelhetők fel: a kerítésen jókora rétszöng, apró, karmos lábnyomok vezetnek a közeli fához. Képeinken ez a momentumok feltétlenül szerepeljenek. A polgármester az alábbi konklúziót vonja le: egy gonosz gyerek, aki a fákon közlekedik, lehet a tettes. Ilyen pedig csak a Fehér Barlangban (White Cave) „teremhet”. Másnap reggel indulhatunk is oda, előtte pihenjünk le a fogadóban. Álunkban kísért a múlt.

Katonai bázis

Sly furcsa álmát követően Pacohoz, az egykori szuperhőshöz csatlakozunk, aki egy sivatagi bázis környékén landolt. A közkatona Sergeant Major Sargenthez küld. Az meg First Lieutenant Bibere-hez. A tábor szomorú története röviden: az utánpótlást és a számítógépek kódjait a gyűrűlaktóktól

(Votowne és tsai), az űrből kapták eddig, de 6 hónapja nem érkeznek semmi sem odafentről. A számítógépek - kódok nélkül - ellenségnek tekintették őket, ezért kénytelenek voltak letelepedni egy ideiglenes táborban. Most tervezik otthonuk visszafoglalását. A tisztékkel csak abban az esetben beszélhetünk, ha ismerjük a kódjukat. Bibere szavait elárulja az őrmester, és Fatima le is jegyzi őket. Nagyjából az összes tisztet körbejárjuk, mire a sok kódos küldözgetés után a terepszalagos trió két tagját (Lt. Colonel Irdgaff, meg a másik) meginterjúvolhatjuk. Megtudjuk, hogy az ostromolni készült bázisba betévedt egy kislány. Meg kell őt mentenünk. Találunk egy sérült konzolt, amit Finishi közlegény javítgat. Használjuk Paco ragemight képességét ezen. Megszólal a riadó, Irdgaff elmászkál kivizsgálni az esetet. Fussunk a térképhez, olvassuk le a bal alsó sarokban a négyzavas kódot. A kezdőbetűket a keypadba (mini zongorába) üssük be. (Nekem C/A/G/E voltak.) Megkapjuk a külső kapuhoz szükséges számkombinációt. (65712 volt az esetemben.) A sivatagban verekedjük át magunkat a gyilkönyekek, s az egyetlen járható utat követve lépünk be a katonák volt bázisára. Kerüljük ki a lézereket, majd bent az aknáknál, a közepén szétnyíló ajtó után pedig verjük szét (ragemight!) a lépcső melletti barnarácsos generátort. A T alakú elágazásban (ahol egy lézérágyú szórja az áldást) forduljunk balra. Keressük meg a garázst, távozzunk a másik kijáratán a vezérlőszobába. Engedjük le az egyik gombbal az erőd „ablakait”, míg a másikkal indítsuk el a felvonót. (Figyelem! A térképen két behatolót jeleznek! A másik, az alsósori, a megmentendő kislány.) Fussunk a lifthez (45 másodpercünk van rá, hogy elérjük, ha nem sikerül, jöhetünk vissza ide). Odalent találkozunk a kis csenevészszel, és ezzel Paco küldetése be is fejeződik.

Doren

Ez Stiletto egyedi küldetése. Rhoval Tensil, PAL-lal Ballotine lenne a „problémaközpont”. A hely amúgy egy Csillagok háborúja paródia. Az itteniek a gonosz waugee-ktől (nevük a vukikra hasonlít, minden más tulajdonságuk az ewokokra) félnék, az örök meg tiszta Jedi visszatér/robogós járőrök. A szokásos teendőket végezzük el: szólítsunk le mindenkit, kattintgassunk mindenhova. Keressük meg a bázist, ahol Walton parancsnok természetesen rögtön kapva kap az alkalmon, hogy egy ilyen tapasztalt harcossal találkozzunk. (A katonák ugyanis mind farkasbőrbe bújt bárányok; valójában pár bányász néz szembe a félelmetes waugee néppel.) Az ellenség vezérének fejéért cserébe egy havi dorianum fémét ígér nekünk. A bázis túlsó végében (csak kerülővel érhető el) pihenhetünk le. Stiletto nem hajlandó aludni, amíg egy normális fegyvert nem szerzünk neki. Ez pár lépésre, az ágyhelyeket őrző katoná mellett ládában vár ránk (stargent bladerangs). Ha még nem érezzük magunkat álmosnak, kutakodhatunk a bázis környékén (kék bug, slowmarch), és egy mellékszállal is foglalkozhatunk: John, az első űr, akivel találkoztunk randizni akar velünk. Nem sikerült kideríteni, hogy ez megvalósítható-e, mert egy idő után mindig ugyanazt mondja („...még 3 óra a szolgálatom végéig...”). Ha nyugodni térünk, a múlt eseményei fölzaklatják pihenésünk örát. Reggel már a bázison kívül kapjuk vissza Stiletto irányítását. Kövessük az erdei ösvényt, söpörjük el az akadékoskodó ewok-klónokat, majd a Nagy Fa pályán bánjunk el a szürke főnökkel (nekem 10700 pontnyi sebzésbe már belehalt). Előfordulhat, hogy itt a program lefagy, ennek orvoslására kapcsoljuk ki a térhatású hangot. (Valahol a menüben van egy EAX/automatic/off a 3d hangra, ezt „off”-oljuk.) A jutalom fölvételekor Walton egy űrhajó átkutatására küld minket. Amint elhagyjuk a tábor, vált a kép...



Whitendon, másodszer

Kövessük a havas ösvényt, mely egészen a főszörnyig visz minket. Indulás előtt azonban nem árt fagy elleni karkötőt felhúzni (FreezeMeNot Loop), esetleg méreg elleni védelemmel is elláthatjuk magunkat. Az egyik fővezető csata után, a küzdelem helyszínén egy ládát találunk. (Jól látható, nem kell keresni.) Ebben egy supershot van, melyet használva Boots megkapja az Aerial Trigger képességet. E nélkül csak bajosan végezhetünk a pályavégi wimpával, mert folyton hókupacok mögé bújik, ezáltal blokkolva a fegyveres célzás útját. (E kupacok egyikében észrevehetjük Peter-Boots hasonmásának – arcát. A szörny vele is végzett.) Ha a wimpát (aki mellesleg alakváltó képességekkel bírt) befürösztöttük barlangja havába, ismét a faluban találjuk magunkat. Beszéljünk Laurie-val, aki a fogadó előtt vár ránk, visszaadja az évfordulós ajándékunkat, egy cobalt crawlert. Ez az elementorhoz használható, ha menő MysTech cuccot akarunk készíteni. Újságoljuk el a polgármesternek, hogy mi történt a hegyekben, aki nem nagyon hajlik arra, hogy elhiggye a sztorinkat. De ez most nem is lényeges, hiszen leszáll egy űrhajó, benne Stilettoval, és a gyűrűn lakó democratusziakkal. Paco hivatatosan is csatlakozik a társasághoz. (Nem mintha a „Party” menüpont alapján ezt nem tudhattuk volna eleddig.)

Útban Limbus felé

Aludjunk a Republic Innben (múltbéli álom köszön vissza ránk ismét). Az átvezető részek gyaníthatóan azért kerültek be a játékba, hogy a korábban elszalasztott/félbehagyott apró küldetéseket legyen lehetőségünk föllelni/befejezni. Amint kilépünk a tanácssteremből, kattintsunk az ajtóállóra, aki hálája jeléül újabb TACO-val gyarapítja gyűjteményünket. (Valaki gyűjti egyáltalán ezeket??) Kint, az első „lejöveti” rámpa hátának árnyékában a Nuclear Missile Defense terV 4. oldalát tehetjük el. (Ezeket is össze-vissza helyekről lehet begyűjteni, hogy a végén egy cool fegyverrel gazdagodjunk. A 2. oldalt pl. a főtér bejárata melletti sötét sarokból szedegethetjük fel.) Az Excellent Choice-ban vásároljunk be, különösen a „Votowne Beltcell”-t ajánlom, mely 336 egységnyi NRG tárolására alkalmas. Ha úgy érezzük, hogy a város nem tartogt több látnivalót, az eredeti űrhajónkkal távozhatunk.

A Sender Station hoteljében (az aranyszínű épület ugyebár) Democratusszal leszólvta a votowne-i mérnököt, 2000\$ fejében egy új harci szakértelmet kaphatunk (stare down). Nagy üzletnek bizonyult számomra a Llana Lou tradebotnál (a loungeban ücsörög) vett vial of vunivella (60\$-ért), melyet a Sender Station Station-ös Sandie tradebotnak adtam el (150-ért). Limbusi utamra a változatosság kedvéért Paco-t és Democratusst vittem el. (Utóbbi helyett elképzelhető, hogy Stiletto jobb választás.) Előtte a Red Light Districtben elnéztem Rukh felügyelőhöz. Az utolsó feladat amit ad, először a Slutopiába (Kevesterhez), majd a Cold Sweat Sex Machine-be (Phunkeehoz), végül ismét a Slutopiába (Scrooch-hoz) vezet minket. Az infóért cserébe Rukh megadja a „master lockpick” szakértelmet. Irány a Limbus!

Limbus, a halál bolygója

Kövessük a szokásos egyirányú ösvényt, melyet itt is jócskán megrakodtak szörnyekkel. A fekete leves a végén következik: 6 MysTech köpő gyík (Sagen Kra) formájában. A játék eddigi legélvezetesebb és legnehezebb csatája volt ez (számomra persze). A trükkös hüllők ugyanis azt játsszák, hogy 3 harcol velünk, 3 pedig egy áttetsző fal mögött regenerálja magát. Amint az elülsők közül valaki életveszélybe kerül, a hátsó sorban pihenő társával helyet cserélnek. Javasolt az ellentétes MysTech-kel támadni rájuk, illetve Paco groundpound és Sly aerial trigger képességeit tartogassuk mindig egyetlen lényre. Ha mindkettőt gyors egymásutánban küldjük a torzszülöttek valamelyikére, akkor az garantáltan kimúlik.

A hat lehelő rémség után bejutunk a vigilek városba. (Ahol kiderül, hogy ezek a rémek az itteniek barátai voltak...) A Grand Mysterium testvére az itteni vezető, s tájékoztatja szerény társaságunkat, hogy a múlt két órán belül megostromolja a bolygót. Egy óránk maradt Sesostris három fontos pontjának lokalizálására. Ezeket a város vezetője



mondja el: a Pillars of Sesostris terén a Lance of Vigil, a Bridge of Betrayal (ahol a sagen kra-k voltak) és a Cliff of Casting. Könnyű belebotlani ezekben a helyekben, ezért ezt most nem részletezném. Mindegyik egy lehetséges támadási pont, ezért 1-1 hőst itt kell hagynunk. A Lance of Vigilhez pakoljuk le a leggyengébb karakterünket. Ő nem fog közelharcba keveredni. A Bridge of Betrayalhoz Sly, a Cliff of Castinghoz a maradék emberünk kerüljön. (Ezek csak tanácsok, nem kötelező betartani őket.) A harcokat követően keressük meg csapattagjainkat, illetve kérdezzük a helyeket, hogy jól vannak-e. Ha mind a három emberünk együtt van, beszéljünk a város vezetőjével. Az egész történet lényege foglaltatik össze abban a pár perces előadásban, melyet a kimondhatatlan nevű vezér tart. Slynak Anachronoxba kell utaznia, ahol Roweidekhalicon-t, a Rend erőinek egy kapcsolata lakik.

Anachronox, másodszor

Roweidekhalicon... vajon ki ő? Sesostris vezetője szerint egy bárk vezetője... Rowdy. Bizony, a régi ismerős a mi „emberünk”. Találkozunk vele. Nem tart sokáig míg rájövünk, hogy a keresett kulcs, mely nyitja az időkaput, Dettánál van – mi adtuk oda neki a MysTech alagutakban. Igyekezünk vissza a Sender Stationre, és indulunk az utolsó megmérettetésre. A senderi úrkikötőben még beszélhetünk Rukh felügyelővel, aki a Flophouse 6-os szobájában akar majd találkozni velünk. Itt egy votowne-i alak egy „winky tornado harmonic”-ot testál ránk. Ez a legjobb winky fegyver, Democratus számára kitűnő. Ha valamelyik szereplő panaszkodik, hogy jobb fegyverre lenne szüksége az utolsó kalandhoz, akkor keressük meg neki ezt. (A másik cikkben részletezem, hogy kinek hol található a legjobb felszerelése, szakértelmei, de pl. a MysTech tunnelst mindenkinek tudom javasolni.) Ennyire a játék vége felé a sima boltok is árulnak speciális dolgokat. Az Anachronox Toursban lehet jegyet venni a Delta erődjéhez (OneGate) szállító járatra. Boots le van tiltva, más karakterrel vásároljunk. Az ár kb. 7000 \$ (összesen.) Ha még a Flophouse-os Rukh találkát megejtjük, szomorúan tapasztalhatjuk, hogy a felügyelőt megölték. Egy fénykép árulkodik a gyilkosról: az az alak, akibe Rho Sunderbe belebottolt.

Delta erődje

Ide OneGate-en keresztül vágva jutunk. Néhány felvezető harcot követően három részre oszlik társaságunk. PAL a központi biztonsági rendszert fogja feltörni. Egy-egy csapatot pedig Sly és Stiletto vezet majd. A három parti között Shift+TAB-bal váltogathatunk. Mindegyikőjükkel az alagsorba kell utat lelnünk. Odalenn válasszuk a Sly-féle csapatot. A picklockolandó ajtó (4 zár, 35 mp) mögött nem sokkal az intróból ismert Delta maffiózók triójával számolhatunk le. A levegőben függő platform előtt váltunk Stiletto-ra. Küzdjük végig magunkat egészen addig a környékig, ahol egy borospince van. Na nem itt kell körülnéznünk, hanem egy árokszerű képződményben (lépcső vezet le), mely egy keypad (zongorás kódpad) mellett fekszik. Meglepve vehetünk észre egy kómás részeg őrt, akit átkutatva a „Faces Today 1 2 3 6 11 13 22” tartalmú cetlit kapjuk. Most váltunk át PAL-ra. Kis barátunkkal hackeljük a 2 datalinket a számítógépes teremben, majd a bal oldalival eresszük le a hidat (move chasm bridge), ahol Sly-ék elakadtak. Velük fussunk fel egészen addig, míg út hiányában nem tudunk továbbhaladni. Ekkor ismét mozgassuk meg PAL-lal a hidat, mire az pontosan elélnk érkezik. Néhány méter futás, majd újabb „nincs út szindróma”, újabb hidmozgatás. A hatalmas gépteremben három kódot szerezhetünk a számítógépekből, majd a negyedikben (amelyik előtt a time minder lény röpdös) ezeket



dekódolhatjuk (USE ONLY ODD ENTRIES TODAY). Azaz rájöttünk, hogy a „Faces...” szövegből a páratlan számok azok, amik számítanak (1, 3, 11, 13). Nyissuk ki PALlal a bezárt ajtót, mely Detta erődjének első szintjére vezet. (A kód ugyebár Astro, Cordice, Kepler, Mojo – a szavak, melyek a számoknak megfelelnek.) Stilettoval a borospincében lévő ajtón át, Sly csapatával a számítógépterem time milder melletti kijáratán keresztül léphetünk a következő szintre. PALlal a legegyszerűbb a dolgunk: közvetlenül a két datalink mellett - melyekkel eddig a „nagyok” boldogulását segítettük - jön le az emeleti lift. Jóval arrébb (és lefele) van négy gengszter, de őket hagyjuk békén...

Detta erődje, első szint

Nagyjából ugyanazokat a cselekedeteket végezzük most, mint az előző szinten: PALlal hackeljük a számgépet, nyissuk ki a sec. level 1 ajtaját. Sly társasága jusson el a medencéhez, Stilettoé a lézerekig. A lézerek mellett ez a csapat talál egy keypad-et. (A zongorás...) Üssük be „FACE”, megkapjuk a



biztonsági rendszer kódját: 4 17 1 2 5 6. Ezekből a páratlanok: 17 1 5. Bootsszal a medencéből nyíló helyiség (nem a garázs az!) számítógépén írjuk be: Quasar Astro Eternal. Bingo! Maradva Slynál és társainál: az újabb gépen kapcsoljuk ki az újabb biztonsági szintet, majd PALlal hackeljük a liftet, majd az útbá eső datalinkeket. (A „field plate” mozgatójánál álljunk meg, bár a tálcákat aktiváljuk egyszer.) Stilettoval induljunk el balra, az ajtó mögött olvassuk el a kék monitor tanulságos szövegét (valamilyen sugárzásos kísérletről szól), majd kattintsunk a tálcákra. (Feltéve, ha PALlal az imént idehoztuk őket.) A labor központi részén bejelentkezve válasszuk az „activate transfer pods” menüpontot. Ezzel Bootséknak adtunk járműveket. Szálljunk be, érkezésünk után pedig kattintsunk végig a terminál összes menüpontját. PALlal távozzunk az újonnan nyílt kijáraton (henger formájú ajtó) forduljunk balra a kísérleti alanyok (kék katonák) között, a terem végében lévő hengeren keresztül egy zárt átjáróhoz érünk. Ezt Stilettoval nyithatjuk, ha a labort elhagyva a parkettás folyosón használjuk a számítógépet. PAL a jobb oldali kék monitornál kapcsolhatja ki a sec. level 4-et. Szabad az út Sly számára. Egy újabb pihekönnyű küzdelemben megmenthetjük K'Conrad Khk-ot, aki korábban elárult minket Dettának, most viszont mindenféle finomságot kínál megvétele (gyógyítások, energialényecskék, védő felszerelések). Vásároljunk be, nincs miért tartogatnunk a pénzünket. A legfontosabb, hogy minden csapatagunknak TurboAlert Wristpunch-ot (védelem winky és nuts hatásoktól) és FreezeMeNot Loop-ot tegyünk a kezére. Egyáltalán nem fontos, hogy ettől mennyivel csökken a védettsége. Ezek nélkül bajosan nyerhetünk... Ha elköltöttük az összes pénzünket, kerüljük meg a Detta ágyához vezető lépcsőket: ott a kijárat. Járjuk be ugyanazt az útvonalat, mint PAL. (Ha az airlock zárva van (az a henger alakú nyílászáró), igyekezzünk vissza a terminálhoz Detta szobáján keresztül, és aktiváljuk újra. Stilettoval szintén keressük meg PALt. (Nem messze van onnan, ahol most állunk vele, és csak egy irányba vezet folyosó/lépcső.) A hatalmas fehér-piros kapu mögött Detta vár ránk. A harcok végétével megnyertük a játékot. Főellenséges segítségekről, történet végi gondolatokról az „Anachronox Extra” cikkemben írok, melyet a cd-n találhattok. A megdöbbentő fordulatot még ilyen szintű végigjátszásban sem éri meg lelőni...

sajóati