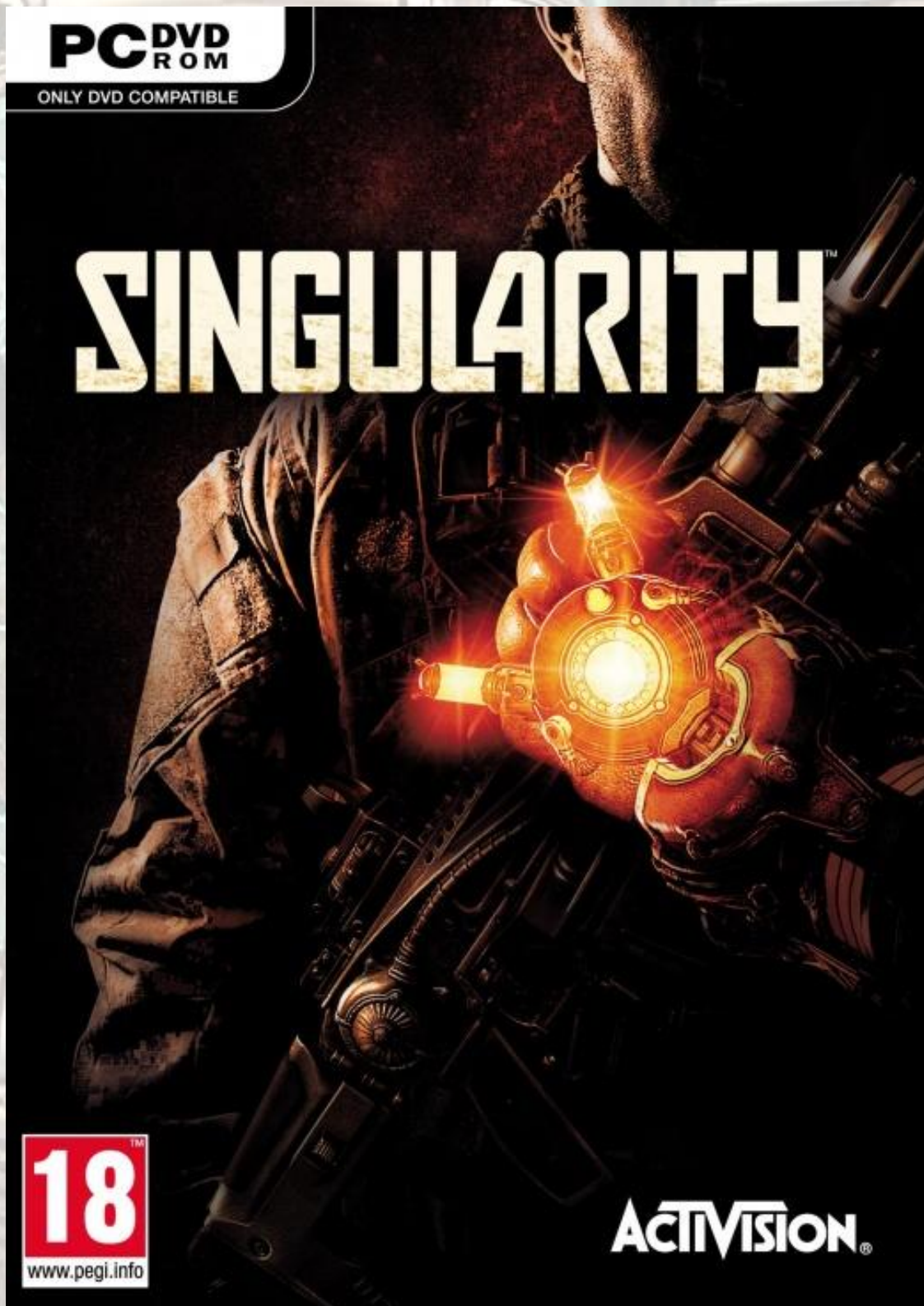


Singularity - 1. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

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



## VÉGIGJÁTSZÁS

További segítség:

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

**Singularity** - 2. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

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

### SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

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

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

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

A szerkesztőség **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kizárólag tájékoztatás céljából teszi közzé, ezért ezek ismeretszerzés és személyes felhasználás célját szolgálják.

A theSOURCE és a Red Panda logó a Red Panda Bt. kereskedelmi védjegye. Az oldalakon található egyéb logók, termék- és márkanevek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

További segítség:

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

**Singularity** - 3. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

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

## TARTALOMJEGYZÉK

1. Végigjátszás	5.
1.1. Rendezvous with Devlin	5.
1.2. Save the Injured Man and Bring Him to Safety	6.
1.3. Find a Weapon to Shoot Padlock	6.
1.4. Find Devlin	7.
1.5. Get to the Radio Tower to Contact Titan One	8.
1.6. The Door is Blocked, Find a Way to Open it	8.
1.7. Get to the Guard Tower to Open the Gates	9.
1.8. Take out the Creatures Near the Radio Tower Before Moving On	9.
1.9. Defend the Tower	10.
1.10. Follow Kathryn's Instructions to Escape	10.
1.11. Search for the Lab of Dr. Barisov	10.
1.12. Find Vault Entrance	12.
1.13. Get the Device	12.
1.14. Use TMD on 1950's Time Rift in the Lab	12.
1.15. Save Dr. Barisov	12.
1.16. Escort Dr. Barisov to Lab	13.
1.17. Take Rift Back to 2010	13.
1.18. Make Your Way to Dr. Barisov's Tower	14.
1.19. Escort Kathryn to Dr. Barisov's Tower	16.
1.20. Defend the Tower	16.
1.21. Enter Dr. Barisov's Tower	16.
1.22. Escape the Sewers	17.
1.23. Meet Barisov in the Control Tower	18.
1.24. Get to the Docks – Fix the Crane	18.
1.25. Ride the Crane Platform	18.

További segítség:

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

**Singularity** - 4. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

theSOURCE

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

1.26. Find the Train	18.
1. 27. Defend Kathryn	21.
1.28. Rescue Kathryn	21.
1.29. Fix the Engine	22.
1. 30. Locate the Pearl	24.
1.31. Restore Power to the TMD Amplification Platform	25.
1.32. Raise the Pearl	25.
1.33. Locate the Rear Cargo Bay	25.
1.34. Retrieve the E99 bomb	27.
1.35. Escape from the Pearl before it Sinks	27.
1.36. Locate and Use the TMD Platform	28.
1.37. Activate Hydro Generator to Supply Powergrid	28.
1.38. Fight your Way Across the Bridge	30.
1.39. Find Another Way to the Cooker	30.
1.40. Locate a Gas Mask	30.
1.41. Traverse Abandoned Tunnels	30.
1.42. Shutdown Perimeter Defences	31.
1.43. Gain Entry to the Cooker	31.
1.44. Find the Rail Cart	32.
1.45. Find Rift to 1955 Cooker	32.
1.46. Get the Activation Code from Dr. Petrov	32.
1.47. Get back to the Rift and Escape the Cooker	33.
1.48. Get to the Reactor	33.
1.49. Find Barisov's Lab	34.
1.50. Return to Barisov	34.
1.51. Stop Demichev	34.

További segítség:

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

**Singularity** - 5. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

## 1. Végigjátszás

Amint a kezünkbe kerül az irányítás, induljunk el előre a stégen. A tőlünk jobbra lévő kiegészített helikoptert kerüljük meg, és induljunk el, egyenesen tovább. A bal oldalt lévő kis épületnél találunk egy cetlit, olvassuk el. A játék folyamán többször találkozunk majd ilyen jegyzettel, segíti a történet megértését, ha felvesszük és végigbongésszük.

Tovább lépve utunkba kerül egy Stimpack. Ez a kis injekciós tű, több helyen megtalálható lesz, az életerőnk helyreállítására való. Ha mindkettőt magunkhoz vettük, a bal felső sarokban megjelenik az életerőnk.

### 1.1. Rendezvous with Devlin

Egy nagy kapun átlépve Devlin jelentkezik be, közli, hogy a küldetés továbbra is az, hogy eljussunk az antenna felé. A stég végén találunk Health Pack-et, amit életerő növelésre tudunk használni.

Egyszerre több darab lehet nálunk, úgyhogy szedjük fel. Menjünk fel a köves, lépcsős részen, a nagy épület felé. Lépjünk be a kapunk és nézzünk körbe az előtérbe.

Lesz ott egy Audio Recorder gép, ezekkel többször találkozunk a játék folyamán, mindig indítsuk el, hiszen nagy segítség lesz a háttér megismerésében. Balra a szobortól lesz egy Projector, ami szintén segít megérteni, hogy mi történt itt. Ez kissé Bioshock-szerűen előadja, hogy hol is járunk, mivel kísérleteztek a szigeten, és hova jutottak az oroszok.



Miután jól körbe néztünk (találunk jegyzeteket), akkor induljunk el jobbra, a hosszú folyosó felé. Egyenes út vezet egy ajtó felé, ami zárva, de nem sokkal messzebb lesz egy fa léccel védett átjáró. Ezt késsel verjük szét. majd leguggolva haladjunk tovább. Az egyik ablak mögött egy kiáltozó férfit látunk majd, de mint kiderül, ő nem valóság.

További segítség:

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

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

Egészen addig haladjunk, amíg egy nagy udvaros helyszínre nem érünk, ekkor egy hatalmas kék hullám ér el minket, és a romos épület egy égő házzá alakul át. Miután kellően meghökkentünk, balra megyünk, majd a robbanás után, jobbra fordulunk. Az ajtón belépve a robbanás a földre taszít minket és látjuk, ahogy egy menekülő férfi alatt beomlik a szint.

### 1.2. Save the Injured Man and Bring Him to Safety

Lépjünk oda és húzzuk fel. A vállunkon kell kivinni. Pont mellettünk a falból kihullik egy darab, így arra kell elindulni. Ezután jobbra, majd balra megyünk, tehát visszafele, ahol jöttünk. Rúgjuk be az ajtót és menjünk be. Egyenesen haladjunk, majd balra fordulunk a hosszú folyosón. Itt megint látjuk a kiáltozó férfit, most már nem káprázik a szemünk, ez a valóság.

Jussunk vissza az előcsarnokba, ahova már több túlélő bemenekült. Nézzük meg az átvezetőt, majd csodálkozunk rá, hogy újra a jelenben vagyunk, bár a helyszín kicsit megváltozott. Nézzünk jól körbe, majd a főbejáratnál szembe lévő ajtón menjünk be. Ahogy haladunk előre, a szobor lábánál megtaláljuk az első E99 Tech anyagot. A lényeg, hogy gyűjtése ezentúl létfontosságú, hiszen különféle fejlesztésekre fordíthatjuk majd azokat.

A nagy udvarra kiérve, ahol a fa van, nézzünk alaposan körbe, sok dolgot összeszedhetünk. Figyeljünk a táskákra és a kukákra, amik kinyithatóak, hiszen a legtöbbször életerő, vagy töltény lesz bennük. A két ház közötti lépcsőn menjünk fel, majd forduljunk be jobbra az épületbe. Innen három irányba mehetünk, de ebből kettő zsákutca lesz. Jobbra lefele egy rakás gyűjteni való, balra jegyzetek lesznek, egyenesen meg a lépcsőhöz jutunk, ami egy szinttel feljebb visz. Utunk erre vezet, tehát induljunk fel.

### 1.3. Find a Weapon to Shoot Padlock

Mivel le van szakadva a lépcső, így feljebb nem tudunk menni, hanem balra egy kis szobába lépünk be. Első fegyverünket, egy Centurion pisztolyt és hozzá való töltényeket a földön találjuk. Vegyük fel, majd lőjük szét a lakatot az ajtón a továbbjutáshoz. Tárazzunk, majd lépjünk ki az átszakadt falon át a folyosóra. Első meglepetés egy magas, mutálódott lény képében, ekkor ér minket. Adjunk neki a pisztollyal, nem lehet ellenfél.

Ugorjunk le az utcaszintre, majd nézzünk körbe, hogy miket tudunk összegyűjteni. Szemben lesz egy kis rés, két ház között, és a hátunk mögött is találunk dolgokat. Ha minden megvan, induljunk el a leugrás utáni pozíciótól balra. Az út közepén lesznek töltények, vegyük fel őket. A teherautó mögött lesz két ellenfél, iktassuk ki őket, pár határozott lövéssel. Ha megvagyunk, menjünk a másik teherautó felé, és ott forduljunk be jobbra a játszótér felé. A nagy épületbe kell bejutni, aminek nyitva az ajtaja. A fekete-fehér köves folyosóra forduljunk rá. Lesz itt pár szekrény a bal oldalunkon, amin lakat van, lőjük szét, Health Pack lesz a jutalmunk. A játék folyamán figyeljünk az ilyenekre, sok jót tartogathatnak.

Persze nagyon ne aludjunk el, amikor megjelennek előttünk a szellemalakok, vigyázzunk, mert nem minden az, aminek látszik. Végezzünk az életünkre törő ellenséggel, majd haladjunk tovább. Ezeket a

További segítség:

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

**Singularity** - 7. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

magasabb mutánsokat érdemes végtagnál célozni, hogy lassuljanak, vagy rögtön fejlődéssel küldeni a másvilágra. Pár szekrény lakattal, még lesz a bal oldalon, úgyhogy pakoljuk ki őket. Jobbra, szembe és balra kisebb helyiségek lesznek, ezeket ellenőrizzük a gyűjthető dolgokért. Vigyázzunk, ha bemegyünk az étkezőbe, akkor a visszaúton pont szembe jön velünk egy mutáns. Az utunk vezessen felfelé a lépcsőn.



Ha felértünk, egy kis osztályterembe vezet az utunk. Ellenőrizhetjük az iskolapadokat, lesz ahol jegyzeteket találunk. Ha megvagyunk, akkor leguggolva haladjunk tovább, hogy újabb szellemképeket lássunk. Lépjünk tovább, fel egy kis lépcsős részen, be egy olyan szobába, aminek le van szakadva a padlózata. Itt kell leugrani, egy szinttel lejjebb kerülünk. Nézzünk körbe, szedjük fel, ami szükséges. A kitört fal mellett elhaladva, egy könyvtárba érünk, ahol valaki nagy erővel dobálja ki az olvasnivalókat. Végezzünk mindkét ellenféllel. A polcok között haladjunk előre, míg nem látunk egy szellőzőt, aminek kitörték a rácsát. Le tudunk guggolni és végig tudunk kúszni rajta, egyenesek egy újabb könyves szobába.

#### 1.4. Find Devlin

Végezzünk a könyvespolcok között ránc törő mutánssal, majd induljunk meg kifelé a szobából. Egy rövid folyosó után vár ránc egy ajtó, ami gombnyomásra nyílik. Forduljunk jobbra és az ott heverő hullától, vegyük el a fegyvert (AR9 Valkyrie). Egy kis infós ablak közli velünk a fontosabb infókat, nyomjuk le a kért gombot, majd induljunk tovább.

Ahogy elfordulunk balra, a polcokat áttöri egy újabb ellenfél, ezzel az új fegyverrel már semeddig sem tart ellőni a lábát és a karját, vagy egy fejlődéssel végleg a túlvilágra küldeni. Ha megvagyunk, induljunk el abba az irányba, ahonnan jött és egy újabb mutáns kivégzése után már tiszta a terep.

További segítség:

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

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

Ki kell menni az ajtón, balra egy ládát találunk, benne pár extrával, jobbra a törmeléknél E99-t, míg ha egyenesen megyünk, folytatódik a küldetés.

Tulajdonképpen egyenes út vezet egy szinttel lejjebb, ahol egy fekete-fehér kockás padlójú szobába jutunk és szemtanúi vagyunk, ahogy Devlin beront az ajtón és segítségünket kéri. A jobb és bal oldali ablakon jön be egy-egy ellenfél, ha még van töltényünk, akkor ne sajnáljuk a Valkyrie-t ellenük használni. Amikor ez megvan, Devlin kinyitja az ajtót, de előtte szól, a bal oldali ellenfél az övé, a jobb oldali a mienk.

Egy nagy udvarra érünk ki. Érdekes körbenézni, amellet, hogy gyönyörű a helyszín, lesz pár E99, Audio Recording és Medic csomag elszórva. A célunk az udvar végén lévő ajtó, csak kövessük Devlin barátunkat, majd ő utat mutat.

#### 1.5. Get to the Radio Tower to Contact Titan One

Amikor beérünk az épületbe egy elég rossz állapotban lévő előtérbe jutunk. Csekkoljuk balra a vetítőt, majd kövessük Devlin-t. Egy újabb ajtót nyit ki, és belép egy szobába, ahol már van egy halott katona. Vegyük el tőle a Volk S4 puskát. Mivel egyszerre csak két fegyverünk lehet, vagy a Valkyrie vagy a Centurio áldozattá válik. Ajánlott a pisztolyt letenni. Ha kész, Devlin belép egy folyosóra, és rátámad egy szörny. Szedjük le egy határozott lövéssel. Lépünk be utána, majd segítsünk neki leborítani a szekrényt az ajtóhoz, hogy az ajtót verő mutáns horda ne tudjon bejönni. Ehhez lépünk a szekrényhez és a kért gombot nyomjuk le.

Szedjük fel töltényt, majd az ajtóhoz lépve fedezzük Devlin-t, ahogy belép a következő szobába. Sok dolgunk itt nincs, menjünk tovább. A következő helyszínnél társunk balra, mi jobbra tartunk. Vigyázzunk, sok ellenfél jön. Mindegyik ellen hatásos a Volk S4, vagy a Valkyrie. Legalább kettő lesz ott, aki életünkre tör, de 3-4 mutáns majd még jön felénk, ha továbbmegyünk a következő szobába. Vigyázzunk, mert akivel nem végzünk végleg, az kúszva tör az életünkre. Ha megtisztítottuk a szobákat, akkor balra egy falrepedésnél át tudunk jutni Devlin-hez. Előtte még egy ellenfél nehezíti utunkat. Ahogy a lépcsőfordulóba érünk, a fa összetörik alattunk és lezuhanunk egy szinttel. Két ellenfél jön, legyen csőre töltött Volk S4 a kezünkben és pár határozott lövéssel végzünk velük. Devlin ezután a kezét nyújtja, ugorjunk fel és hagyjuk, hogy felhúzzon minket. Kövessük felfelé a lépcsőn, ahol láthatjuk, hogy nem nyílik az ajtó, ahol fedezékbe kerülhetnénk.

#### 1.6. The Door is Blocked, Find a Way to Open it

Ha megfordulunk, a lépcső mellett, amin feljöttünk találunk egy szellőzőcsatornát, ahova be tudunk mászni. Kússzunk végig, végezzünk a földön fetregő mutánssal és az ajtón lévő lakat szétlövésével, engedjük be az ajtón Devlin-t. Nézzünk körbe és szedjük fel az ott heverő cuccokat. Devlin kinyit egy ajtót, menjünk utána az udvarra. Egy kapuhoz vezet minket, fel kell másznunk majd a kapcsolójához, hogy ki tudjuk nyitni.

További segítség:

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



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

### 1.7. Get to the Guard Tower to Open the Gates

Menjünk el balra az udvar végébe, egészen hátra, ahol egy kis furgon széthullott darabjai vannak. Lesz két falap, amin fel tudunk mászni (ha itt körbenézünk, akkor találunk a fapallótól nem messze egy alagutat, azt bejárva, néhány extra lesz a jutalmunk), majd a dobozokon végig ugrálva feljutunk az épület tetejére. Innen egyenes út vezet egy létrához, ami nekünk bal oldalt lesz, és arra kell felugrani. Másszunk fel, és továbbra is tartsunk a kapu felé. Ahogy lejjebb ugrunk, megtaláljuk a főkapu nyitására szükséges gombot, amit aktiválunk és utána térjünk vissza Devlin-hez.

Kövessük őt, majd vegyük fel a Kasimov SNV-E99-s fegyvert. Távcsőves puska, távolra jó, ha szükséges cseréljük le valamelyik meglévő fegyverünket.

### 1.8. Take out the Creatures Near the Radio Tower Before Moving On

Három ellenfél lesz majd a híd után, ezeket a Kasimov puskával szedjük le. Egyszerű kihívás. Ha megvan, induljunk el abba az irányba, kövessük Devlin-t. A fejünk felett elszálló helikopterre hiába lövünk, sok értelme nincs, haladjunk tovább. Devlin kinyitja nekünk a kaput, ahogy átérünk a hídon, nézzünk körbe, ami kell, szedjük fel. A betört kapunk menjünk be az épületbe, lesz itt Audio Recording és egy ládában lőszer, a lépcső alatt.



Devlin egy újabb szobába vezet minket. Itt találjuk a Weapon Tech táskát, aminek a felvétele után, a mellette lévő Weapon Locker nevű tárolóban tudjuk a már meglévő fegyvereinket update-elni. Ilyet nem túl gyakran fogunk találni, tehát csak okosan, hogy mire „költjük” el. A nálunk lévő fegyvereket lecserélhetjük és vásárolhatunk hozzá töltényt. Ajánlott a shoti és a géppisztoly használata a továbbiakban, esetleg a távcsőves puska, de a pisztolyt most felejtjük el. A szobában lévő tárból szedjük össze amennyit lehet, és az életerő csomagokat is markoljuk fel, illetve gyógyítsuk fel magunkat, ha szükséges.

További segítség:

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

### 1.9. Defend the Tower

Egy rövid, de tartalmas rádióbeszélgetés után megjönnek a rossziúk. A ruszki egy PSZH-val és helikopterrel érkeznek, láthatjuk őket az ablakból. Amennyit tudunk, lőjük ki, célozzuk az udvaron lévő piros, robbanó hordókat. Ne engedjük őket túl közel magunkhoz, és figyeljünk arra, hogy amikor Devlin visszavonulót fúj, kövessük őt a hátsó ajtón kifelé. Fussunk le a lépcsőn, majd nézzük végig a kis átvezetőt.

### 1.10. Follow Kathryn's Instructions to Escape

Ahogy elkezdenek hullani előttünk a katonák, rohanjunk előre. Végig halljuk majd Kathryn hangját, hogy mikor merre forduljunk. Egyenesen rohanjunk be az épületbe, majd balra fordulunk és utána jobbra. Kövessük a nyitott ajtókat! Menet közben tudunk Stimpack-ot felszedni, ha nagyon sérülnénk. Ahogy a szobor előtt elfutunk beérünk egy terembe, aminek az egyik ajtaja kivágódik és egy ruszki máris tüzet nyit ránk. Kétszer fordulunk jobbra, majd a robbanás után le a lépcsőn. Ezután balra, jön, kisebb lépcsős rész, majd amikor kettéválik az út, nekünk lefelé kell futni.

Ha megvagyunk, a lány beránt minket egy szobába. Kövessük őt, és amikor előveszi a laptop-ot, aktiváljuk és hallgassuk meg a Mir-12 bemutatkozását, és tudjunk meg többet a történetből.

### 1.11. Search for the Lab of Dr. Barisov

Ahogy a lány utunkra bocsát minket, menjünk ki a hátsó kijáraton és a vízzel elöntött alsó szinten ússzunk előre. Egy nagy tartálynál félúton fel tudunk jönni, levegőt venni. Amikor feljövünk a vízből, borzalmas látvány tárul elénk. Alacsony, kékes apró mutáns lények öltek le egy rakás katonát. Teleportálás képességével rendelkeznek, tehát vigyázzunk velük. Egyelőre csak óvatosan menjünk ki a vízből. Ha ebben a nagy teremben körbenézünk, találunk pár életerő növelőt, töltényt. Ezután menjünk vissza, oda ahonnan kijöttünk a vízből, mert azzal szemben lesz egy bejárat, és ott kell végig menni a továbbjutáshoz. Fel a lépcsőn, de vigyázzunk, töltényt ne pazaroljunk a mutánsokra, csak ijesztgetnek, de egyelőre nem fognak támadni.

Egy kis szobába érve találunk Weapon Tech táskát, amit a mellette lévő Weapon Locker-ben tudunk is használni, továbbá választhatunk a már megismert fegyverekből. Ajánlott a Volk és a Valkyrie, mivel a következő részben ezek a leghatásosabbak. Ha megvagyunk, a hátunk mögött lévő kék ajtón menjünk ki. Megtudunk pár részletet ezekről a lényekről. Akik az E99-el kapcsolatba kerültek, mutálódtak, tehát érdekes kinézetű támadóink a sziget lakói.

Szaladjunk előre, míg nem találunk jobb oldalt egy két szárnyas kaput. Lépünk be rajta, hogy tanúi legyünk, hogy menekültek 50 évvel ezelőtt az emberek. Ahogy felmegyünk a lépcsőn, egy rácsos folyosóra érünk. Balra menjünk majd, de töltényt egyelőre ne pazaroljunk feleslegesen senkire. Menjünk előre, majd le kell ugrani egy szinttel lejjebb.

Itt egy mutáns már nekünk ugrik, elvileg a puska a legjobb ellenük. Ha kész vagyunk vele, jobbra a teherkocsi felé menjünk ki, majd egy nyitott ajtó vár minket a következő épületnél. Szedjük össze

További segítség:

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

**Singularity** - 11. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

bentről minél több dolgot, és irány a következő ajtó, amiről a lakatot szétlőve juthatunk tovább. Vigyázzunk, amint kilépünk az ajtón, egy mutáns ugrana ránk. Iktassuk ki és balra menjünk a szobor felé. Ekkor látunk egy jelenetet a múltból, azon az ajtón kell majd bemenni, ahová a tudósok menekültek. Vagyis elsőre úgy tűnik. Mikor valaki megragadja a kezünket, akkor inkább lemondunk róla, rácsapjuk az ajtót és a hátunk mögött lévő mutánsba eresztünk pár töltényt. Ezeket a teleportálás lényeket úgy a legkönnyebb kiiktatni, ha támad, hagyjuk, had jöjjön közelebb, úgyis az számít, amikor elének teleportál, akkor egy, max két puskalövessel leteríthetjük őket. Vagy a Valkyrie géppisztoly áldásos tevékenységével közel sem engedjük magunkhoz őket.

Körülbelül 10 ilyen lény jön majd, ha sikeresen vettük az akadályt, akkor megnyílik az udvaron egy ajtó, ami mögött egy lépcső, és azon fel tudunk szaladni. Vigyázzunk, mert itt is mutánsok jönnek majd fel, óvatosan haladjunk előre. Jobbra kell majd elindulni, majd le a lépcsőn, be egy másik épületbe. Egy irodarészbe jutunk, amiből egy szellőző vezet a következő helyiségbe, ahol a múlt árnyait figyelhetjük meg. Szedjük össze pár dolgot és a kis raktárhelyiség szerű szobában lévő fali kapcsolót aktiváljuk. Ez nyitja meg a kaput abban a szobában, ahova a szellőzőből érkeztünk.



Balra induljunk meg az üvegajtós folyosón. Ha a végére érünk, lesz majd egy nyitott rész, ahol le tudunk ugrani egy szintet. A gép itt felhívja a figyelmünket a Cyro Tanks nevű hordókra, amik kilövéséve a célpontok lefagyasztódnak, és így könnyebben kilőhetőek (hasonló, mint a robbanó hordó, csak ez fagyaszt). Használjuk őket, szükség lesz rá, ha lemegyünk a teleportálás mutánsok közé. 5-6 ellenfél lesz, használjuk a puskát, a hordókat, és nem okoznak gondot. Mielőtt tovább megyünk nézzünk körbe, lesz töltény, és orvosi csomag, több helyen.

További segítség:

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

Ha kész vagyunk, felmegyünk a lépcsőn, és nyissuk ki az ajtót. Még két ellenfél ugrik a nyakunkba, lőjük ki őket, majd menjünk be az irodába. Ha beérünk, látjuk a múlt egyik árnyát és azt, ahogy az egyik liftszerűségbe belép. Kövessük őt.

#### 1.12. Find Vault Entrance

Amikor megérkezünk, induljunk el lefelé a lépcsőn. Mielőtt beugrunk abba a szakadékba, vigyázzunk, mert a falakon lévő narancssárga növényserűségek csökkentik az életerőnket. Ezeknél a gyökeret kell kiirtani, ami a fényesebbik, nagyobb vége lesz. Egy golyót neki és már ugorhatunk is. Menjünk le a föld alá, egészen addig, míg egy nagy kísérleti terembe érünk.

Kezdjük azzal, hogy megnézzük a Film Archive névre hallgató gépet, ahol megismerkedhetünk a TMD nevű géppel. Nézzünk alaposan körbe, szedjük össze amit lehet.

#### 1.13. Get the Device

Amikor megvagyunk mindennel, lépjünk be a teremben lévő nagy kapunk, és menjünk a gépezethez, ahol egy pár másodperces szóbeli bemutató után magunkra vehetjük a TMD-t. Lépünk oda a gömbhöz és aktiváljuk.

#### 1.14. Use TMD on 1950's Time Rift in the Lab

Ahogy ez megvan, szemtanúi lehetünk, hogy összedől a folyosó, amin keresztül bejöttünk. Semmi gond, erre jó gyógymódot ad a TMD. Menjünk oda és aktiváljuk, ahányszor a kijutáshoz szükséges. A folyosó végén a kilépéshez szükséges falon lévő kapcsolót is helyre kell állítani, és ha ez megvan, akkor visszaérünk a terembe, ahol a Film Archive is volt.

Újból nézzünk körbe, mert sok mindent ki tudunk javítani ezzel a géppel. Menjünk vissza, ahonnan lejöttünk. Állítsuk helyre a lépcsőt, majd menjünk fel rajta. Az útközben lévő dobozok helyreállítása után töltények és E99 lesz a jutalmunk. Itt lesz egy olyan lehetőségünk, hogy az egyik tárolóra ránőtt növényt is visszaállítsuk eredeti helyzetébe, és újabb dolgokkal gazdagodhatunk. A gödörből úgy jutunk ki, ha a nagyobb tároló dobozt helyreállítjuk és ráugrunk. Menjünk felfelé, majd egy újabb lépcsőjavítás jön, és a lift előtt már csak a fali kapcsolót kell helyreállítani. Lépünk be a liftbe, ami felvisz minket az emeletre.

Ahogy felértünk, jobb kézre lesz egy nagy lyuk a levegőben. Lépünk oda hozzá és a TMD-vel aktiváljuk, növeljük nagyobbra, majd lépünk bele.

#### 1.15. Save Dr. Barisov

Ugyanott vagyunk, csak 50 évvel korábban. Az első újításunk, a Dead Space-hez hasonló lehetőség az útvonalunk felderítésére. Tehát egy gombnyomással, kis lábnyomok jelzik majd, hogy merre kell menni a küldetés befejezéséhez. Ezt rögzítsük magunk, majd térjünk vissza a feladatunkhoz.

További segítség:

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

Javítsuk meg a lépcsőt, és menjünk fel rajta. Át a nagy kitárt kapun, de ne foglalkozunk az alattunk lévő harccal, csak menjünk tovább. Kivágódik majd előttünk az ajtó és jön pár ruszki ellenfél. Adjunk nekik, géppisztoly, puska ajánlott. De az emberek ellen a TMD két mostani tulajdonsága is hasznos. Az egyikkel lebonthatjuk őket, a másikkal egy támadóhullámot indíthatunk ellenük. Ha elfogy a töltény, akkor ezek használata jó lehet, csak legyen elég energiánk hozzá.

Két katona jön majd át az ajtón, ha végeztünk velük, lépünk be a folyósóra. Itt már többen lesznek, de szépen fedezékben haladva, könnyen leszedhetjük őket. Használjuk a TMD-t és a fegyvereket vegyesen. Elég sokan lesznek, gránátot dobálnak, van aki pajzzsal jön, de nem okozhatnak gondot. Ha elnézünk jobbra lesz egy rövidebb folyosó, ott akár a hátuk mögé is kerülhetünk.

Ha végeztünk, a folyosó végén balra, és irány a kék ajtó, amin ha behatolunk, le kell löni a kék inges támadót, megmentve ezzel Barisov életét. Nem sok időnk lesz vele beszélgetni, mert két ór jön be, iktassuk ki őket, majd menjünk ki az irodából. Menet közben szedjük fel mindent, amit tudunk. A doki visszairányít minket, ahonnan indultunk, újabb két ór vár arra, hogy az örök vadászmezőkre küldjük őket.

Hagyjuk a dokit elmélkedni, csak amikor szól, hogy a széfet a TMD-vel szedjük szét neki, teljesítsük a kérését. Egy új fegyver lesz a jutalmunk, ami a Seeker névre hallgat. Sajnos ez csak addig lehet nálunk, amíg töltény van benne, mivel a meglévő két fegyverből egyiket sem váltja ki. Amint elfogy a töltény és másira váltunk, a szereplőnk eldobja a Seeker-t.

#### 1.16. Escort Dr. Barisov to Lab

Nem nagyon van időnk a nézelődésre, mert katonák törik be mögöttünk az ajtót. Használjuk a Seeker-t, aminek különlegessége, hogy amikor tüzelünk vele, akkor a golyót irányíthatjuk, akár a Dark Sector-ban lévő fegyvert. 12-14 fegyveres támad ránk, de ha közelebb engedjük őket, akkor a Seeker szép munkát végez majd. De van Cyro Tanks is, azoknak is jó hasznát vesszük.

Irány a terem túlsó vége, fel a lépcsőn. Barisov nyitja az ajtót, ahol először egy, majd újabb 3 katona állja az utunkat. Haladjunk előre, de vigyázzunk, balra tőlünk lesz egy újabb terem, egész rakás őrral. Ha tiszta a terep, Barisov mutatja, hogy merre menjünk. A földön heverő dolgokat, ne felejtjük el felszedni. Ha felmentünk a lépcsőn, mehetünk vissza a mi időnkbe.

#### 1.17. Take Rift Back to 2010

A TMD-vel aktiváljuk a kaput (a lyuk a levegőben). Lépünk be és máris megérkeztünk. Nézzünk Alaposan körbe, mivel sok újdonsággal találkozhatunk. Elsőnek itt van az Augmentor, ahol a TMD-t tudjuk fejleszteni. Ez egy kis gépezet lesz, hasonló a Weapon Locker-hez. Lépünk oda hozzá és aktiváljuk. Az E99 gyűjtése itt fog kamatozódni, hiszen megfelelő mennyiségű anyag feláldozásával növelhetjük tűzerőnket, a TMD erejét, vagy éppen életerőnket.

Ezentúl nemcsak szimpla jegyzeteket gyűjthetünk be, amin a háttérrel kapunk infókat, hanem Upgrade jegyzeteket is felfedezhetünk, amiket az Augmentor-ban tudunk használni. Így egyre újabb

További segítség:

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

skill-ek lesznek jutalmaink, amiket aktiválni és fejleszteni tudunk. Költsük el a gyűjtött E99-t és menjünk tovább.

#### 1.18. Make Your Way to Dr. Barisov's Tower

Az Augmentor mellett van egy nyitott ajtó, egyenes út vezet lefelé, egészen egy kék kapuig. Lépünk be rajta, és nézzük át a Weapon Locker-t, válasszunk fegyvert, amelyik szimpatikus, vagy ha van lehetőségünk, akkor fejlesszük őket. Ezután menjünk a TMD Upgrade géphez, amit ha aktiválunk, új képességeket kap a TMD-nk.

Amikor a gép végez, menjünk vissza, és az előző szobában lévő nagy darab eszközt emeljük fel a TMD-vel, majd lökjük arrébb. Az új fejlesztés, a gravitációs képesség. Ugorjunk bele a padlón lévő lyukba, majd menjünk előrefelé. Egy nagy páncélkapuhoz érünk. A falon lévő kapcsolót a TMD-vel kell helyreállítani és kinyitni az ajtót. Lépünk be. Lesz itt egy széttört láda, ezt a gravitációs képességünkkel vigyük magunkkal. Ugorjunk le egy szintet és menjünk a szoba másik végébe. A ládát hozzuk helyre, majd ugorjunk rá és már fenn is vagyunk. Újra emeljük fel a ládát és a segítségével feljutunk egy félig leeresztett kapuhoz. A ládát vigyük magunkkal, a TMD gravitációs képességével emeljük fel, majd roncsoljuk össze. Tegyük a kapu alá, persze ajánlott oda rakni, ahol jobban le van eresztve, majd hozzuk helyre. Ekkor megemeli a kaput és átférünk alatta.



Menjünk fel a bal kézre eső lépcsőn és végezzünk a teleportáló mutánszal. Ezután egy olyan részre jutunk, ahol egy szinttel lentebb, pár magas, hosszúra nyúlt mutáns van. Ezeket már vagy TMD-vel, vagy a piros, robbanós hordókkal tudjuk kiiktatni. Ugorjunk le, majd ott is végezzünk azzal a 3-4 ellenféllel, akik jönnek felénk.

További segítség:

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

Egy rácsos ajtóhoz érünk, itt a teleportáló mutánsok jönnek, ezeket inkább puskával, vagy a TMD energiahullámával intézhetjük el. Sokan lesznek, úgyhogy osszuk be a töltényt, és vigyázzunk a robbanós hordókat dobáló ellenféllel. Amikor kész vagyunk, szedjük össze a földön heverő cuccokat, majd állítsuk helyre a lépcsőt. Ezen induljunk el felfelé. Ugorjunk fel a ládára és vigyázzunk, mert újabb teleportáló mutánsok jönnek. Ha a TMD energiája elfogy, akkor sincs gond, vonuljunk vissza, és feltöltődik.

Ha kicsit előrébb megyünk, akkor lesz egy lejárát, egy szinttel lejjebb, a doki is mondja majd nekünk a rádióinkban. Elvileg találunk ott egy liftet, abba kell beszállni és egy kapcsolóval elindítani. A minket támadó óriással ne foglalkozunk, most még nem tud hozzánk érni, és mi sem tudjuk őt megsebezni. Ha kiszálltunk a liftből, nézzünk körbe és szedjük fel mindent, amit lehet.

A kék ajtón kell majd belépni egy irodába, majd ha megvizsgáltuk a szobát, a másik ajtón kimenni. Egy hosszú folyosóra jutunk, mérgező növények lesznek a falakon, ezeket lövjük ki, hogy ne sérüljünk, ahogy áthaladunk. Egy irodába kerülünk, itt találunk Weapon Locker-t (használjuk, tudunk fejleszteni és változtatni akarunk a fegyverzetünkön). Ha megvagyunk, menjünk kitört falak felé, ahol megint látjuk az óriást, éppen felfelé mászik a falon. Most sem kell vele foglalkozni, csak nézzünk körbe a kis irodában, majd a kék ajtón lépjünk be a lépcsőházba.

Mérgező növények megint, pár lövés, és mehetünk lefelé. Ahogy kilépünk az ajtón, egy óriás mutáns áttöri a falat. A mellén lévő kék kört kell eltalálni, hogy visszavonulót fújjon. Géppisztoly, vagy a puska ajánlott. Amikor meggondolja magát, elteleportál. Mielőtt követjük, menjünk végig az itt lévő folyosón, és nézzünk be minden irodába, hiszen sok dolgot összegyűjthetünk, ha élelmesek vagyunk. Ha mindent átnéztünk, akkor a falon ütött lyukon át, kövessük a szörnyet.

A konténerekre kell majd felugrani, a kis ládákon keresztül. Menjünk végig rajta, de figyeljünk, hogy a túloldalon katonák lesznek. Használjuk a TMD képességeket és a fegyvereket vegyesen, és akkor nem lesznek ellenfelek. Ahogy leugrunk, arra mindenképpen figyeljünk, hogy balról, egy szinttel fentebb, lesz legalább egy katona, aki folyamatosan lövöldözni fog és gránátokat dobál ránk.

Ahonnán leugrottunk, szemben vele lesz néhány doboz, azokon kell továbbmennünk. Azonban amint felértünk, le is kell ugrani egy újabb szobába. Bal kézre tölünk, egy rács választ el minket, egy nagy doboztól. TMD-vel zúzzuk össze, emeljük át, majd újra állítsuk össze. Ha megvan, erről tudunk átugrani a következő helyiségbe. Szedjük össze, amire szükségünk van, a Weapon Locker-ből a Valkyrie és Volk használata ajánlott. A bal oldali kis szobában lesz egy összetört létra. Ehhez kell a dobozt újra szétszedni, majd a létra alatt összeállítani és erről tudunk majd felmászni a tetőre.

Ugorjunk le, majd jobbra lesz egy nagykapu, azt kell kinyitni a kapcsolóval. Ha kész vagyunk lépjünk át és készüljünk fel egy Boss harcra. Az első dolog, hogy rohanjunk körbe és szedjük fel annyi töltényt, amennyit lehet. Az óriás, aki korábban már a liftnél is megjelent, most már ellenfélként lép majd a hatalmas terem közepére.

További segítség:

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

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

Kezdsnek robbanó hordókat fog dobálni. Ezeket a TMD-vel kapjuk el és repítsük vissza rá. Mindig a terem egy másik sarkába fog teleportálni, nagyon figyeljünk rá. A sokadik hordó után, a mellkasán megnyílik egy kék seb, amit folyamatosan lőni kell majd. Ahogy az első csapást elszenvedte, kis csápok jönnek ki belőle és jönnek neki segíteni az alacsony teleportáló mutánsok. Ellenük jó lesz a puska.

Újra jön az óriás, ekkor már a kezében lesz egy nagy kalapácsszerűség. Mindig az utolsó pillanatban ugorjunk el a csapása elől, és míg a földre ragadt buzogányát akarja kirángatni, a hátán képződött kék sebet kezdjük el lőni. Ezt néhányszor el kell játszani vele, de közben vigyázzunk az életünkre törő teleportáló ellenfelekkel is.

A harmadik körben már hordókat dobál, meg a kalapácsával is próbálkozik, mi azonban figyeljünk a fején keletkezett kék sérülésre, amit ha folyamatosan lövünk, ki fog feküdni.

#### 1.19. Escort Kathryn to Dr. Barisov's Tower

Kinyílik az egyik ajtó és Kathryn jelenik meg, aki kéri, hogy kövessük. Egy rácsos kapuhoz érünk. Körülöttünk teleportáló mutánsok mozgolódnak, és amikor átbújunk a kapu alatt, a lányt megtámadja az egyikük. Pár jól irányzott lövéssel szedjük le, majd meneküljön fel egy lépcsőn, le egy udvarra. Az útközben ránk támadó ellenfeleket a robbanó hordókkal megtámogatva semlegesíthetjük. Egy ráccsal és kerítéssel körbeölelt helyre érünk.

#### 1.20. Defend the Tower

A teleportálásra is képes mutánsok folyamatosan támadnak majd, legalább két oldalról. Nem kell rögtön minden tőlényünket elpazarolni, hiszen a kerítésnek van 3 olyan kapcsolója, amit ha a TMD-vel helyreállítunk, akkor áram fut végig rajta. Ezzel és a fegyverekkel megtámogatva, nem lesz nehéz a helyzetünk.

#### 1.21. Enter Dr. Barisov's Tower

Amikor a doktorhoz vezető út elérhető, Kathryn kiabál nekünk, mi pedig rohanjunk utána, fel a lépcsőn, be a liftbe és aktiváljuk azt. Itt már senki nem fog ártani nekünk, úgyhogy menjünk oda a dokihoz és hallgassuk végig a doki mondanivalóját.

Egy rövid összefoglaló után most már képben vagyunk. Egy robbanás rázta meg a szigetet, az E99-el kapcsolatba kerülő élőlények mutálódtak, így most az orosz hadsereg és a tudósok mutálódott csapatai lesnek ránk mindenhol.

Hallgassunk a dokira, és lépjünk be a liftbe. Aktiváljuk. Ahogy leértünk, nézzünk körbe, hogy mi az, amit be tudunk gyűjteni, majd induljunk tovább egyenesen. Mielőtt kiérünk a folyósóra, találunk egy TMD átalakító gépet. Indítsuk el, és figyeljünk arra, hogy milyen új tudást szereztünk (Deadlock). Ha tovább megyünk, akkor egy ventilátorhoz érünk, használjuk a TMD új képességét. Lőjünk ki egy gömböt a lapátok közé, így azok nem fognak mozogni és át tudunk kelni a túloldalra.

További segítség:

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



**Singularity** - 17. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

Három irányba mehetünk, ebből kettőben gyűjtögetni tudunk. A harmadikon egy szinttel lejjebb jutunk, csak egyenesen tudunk menni. Illetve mennénk, ugyanis leszakad előttünk a járat és jó pár szinttel lejjebb térünk magunkhoz.

Apró bogarak támadnak ránk és robbannak fel a közelünkben. Vigyázzunk velük, távolról a TMD-vel hatástalaníthatjuk mindet. Jól nézzünk körbe a teremben és mindent szedjük fel, amit lehet. A falakon lévő spórákat, amiknél a TMD aktívvá válik, azokat hatástalanítsuk.

#### 1.22. Escape the Sewers

Ha mindent összeszedtünk, akkor a terem elejében lévő kart kell majd elforgatni. Készüljünk fel, hogy nagyon sok ilyen apró bogár fog betámadni minket. A legegyszerűbb a géppisztoly használata, vagy pedig a TMD impulzusát használni ellenük.

Egy idő után elfognak, ekkor a kinyílt kapun át haladjunk előre, de úgy, hogy a falakon lévő spórákra figyeljünk, és amikor a TMD aktív lesz, azokat egy lökéshullámmal szedjük le a falról. Több ilyen is lesz a folyosón, és ezek az apró lények is folyamatosan támadnak majd. Először egy kisebb létrán, majd egy hosszabbon kell felmászunk. Láthatunk pár szellemképet, és izgulhatunk, hogy ez a hatalmas szörny, vajon mikor talál ránk...



Balra kell menni, jó hosszan haladunk, míg két mutáns növényt nem látunk. Mindkettőn tudjuk használni a TMD-t, azaz visszaalakíthatjuk őket egy korábbi állapotba, és ez pont megfelelő nekünk, hogy a bal oldalin felugorjunk és felmászunk a törött létrán. Apró bogarak fogadnak minket, majd ahogy elfordulunk és elindulunk jobbra, valami elkezd kilyuggatni a falat. Ne zavartassuk magunkat, rohanjunk be a vagonba és nézzük végig, ahogy felkapja azt és kiráz minket a földre.

További segítség:

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

### 1.23. Meet Barisov in the Control Tower

Szerencsére komolyabb bajunk nem esett és erről a doktor is megbizonyosodik, sőt, újabb feladattal lát el minket. Menjünk be a kék ajtón, majd törjük össze egy energialökettel a falapokat, amik gátolják a továbbjutásunkat.

Szedjük össze minden apróságot, majd menjünk a terem végébe, ahol jobbra, egy kisebb helyiségben lesz egy sárga létra, azon kell felmennünk. Ahogy felértünk, jobbra egy kis létrán kapaszkodjunk fel a szellőzőbe. Addig haladjunk, míg nem érjük majd el az újabb ventilátort, amin megint a TMD-t kell majd használni, azon belül is, az időmegállítást. Balra fordulunk és egy kisebb szellőzőn való átkelés után a kék ajtón kell majd bemenni, ahol Dr. Barisov már vár minket.

### 1.24. Get to the Docks – Fix the Crane

Találunk Augmentor-t, ahol fejleszthetünk és lesz egy Weapon tech, amit magunkhoz vehetünk. Utána menjünk le a létrán, ahol Barisov tartja nekünk a lejárati fedelét.

Ahogy lejutunk, kapjuk fel a homokzsáknál lerakott mesterlövészpuskát, és a helikopterből leereszkedő katonákat kezdjük el távolról leszedni. Nem csak velünk szemben, hanem bal oldalon is lesznek ellenfelek, és az épület felső részéről is próbálnak majd minket kiiktatni.

Ha mindenki inaktív rajtunk kívül, akkor menjünk a bal oldalon álló daru aljához, ami kisebb szikrákat szór magából. Használjuk rajta a TMD-t és javítsuk fel.

### 1.25. Ride the Crane Platform

Éppen hogy túl vagyunk a javításon, amikor hátunk mögül katonák érkeznek. Mesterlövész puska használata erősen ajánlott, illetve ha közelebb jönnek, akkor TMD, vagy a puska. Ha kész vagyunk, akkor menjünk vissza oda, ahonnan indultunk, ahol a doki leküldött minket. A daru által mozgatott állvány a célunk, kövessük szemmel, és akkor tudjuk, hogy hova kell visszamenni.

Amikor leér hozzánk és lenyílik az oldala, ugorjunk fel és szedjük össze mindent. Találunk egy új fegyvert is, ami Spikeshot névre hallgat. Ezzel robbanó tölteteket tudunk a célpontra lőni, ha akarjuk cseréljük le valamelyik fegyverünket.

Ahogy elindul visszafele az állványunk, katonák jönnek majd több oldalról. Első körben a mellettünk lévő épület felső részéről érkeznek, majd lent, ahol az előbb küzdöttünk. Amikor átérünk a túloldalra, felülről érkezik pár katona, illetve lent is vár pár ellenség ránk. Lesz ott egy hatalmas piros tartály, ha ezt felrobbantjuk, jó pár rosszarcútól megszabadulhatunk.

### 1.26. Find the Train

Ha megállt a szállítóeszközünk, ugorjunk ki és ha még maradt ellenség, akkor iktassuk ki őket. Szedjük fel a tárákat és gyógyító dobozokat, de vigyázzunk, mert balról egy ajtó nyílik majd és kiront még egy katona. Ha megöltük, ott jutunk tovább, ahol ő kijött.

További segítség:

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

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

Rohanjunk fel a lépcsőn, és lepődjünk meg, amikor egy újfajta - sokkal gyorsabb mutáns az eddigiéknél -, ránk vetődik. Nem kell vele megküzdeni, golyót se pazaroljunk rá. Egy kis szellőzőn jutunk tovább, és egy elágazáshoz érünk. Kezdesnek a balra lévő kékes anyagból kell majd kivenni a ládát TMD-vel. Aztán középen állítsuk meg a ventilátor lapátjait a TMD Deadlock funkciójával, majd emeljük át a ládát. Haladjunk tovább, és amikor a következő ventilátorhoz érünk, rakjuk le a ládát és azon kapaszkodjunk fel. Az időmegállítást megint használjuk és úgy jussunk át.

Egy kis szellőzőn át jutunk egy nagy szobába, ahol egy újabb szellemjelenet zajlik le, majd megkezdődik az újabb harc. A nem régen ránk támadó teleportáló és igencsak gyors mutáns ugrik ránk. Használjuk a közelünkben lévő CYRO tartályokat, lőjük rá, és ha lefagyott, akkor kezdjük el löni. Ha esetleg kifogynánk, akkor a TMD energiacsapásait használhatjuk.

Amikor legyőztük őt, kinyílik egy ajtó és azon keresztül haladjunk tovább. Ha felértünk a lépcsőn, egy olyan szobába érünk, aminek le van szakadva a padlója. Oda ugorjunk be, majd a kék ajtón lépünk ki a nagy szerelőcsarnokba. Teleportáló mutánsok jönnek, azonban a robbanó hordók majd segítséget nyújtanak.

Fel kell menni a lépcsőn, és az emeleti részen lévő kapcsolóval, kinyitni a főkaput. Sajnos ezen keresztül elég sok teleportáló ellenfél jön, de ha maradt még robbanó hordó, azokkal dobáljuk meg őket, vagy távolról lőjük rá, azzal, ami van. Ha mindet legyőztük, akkor szaladjunk le a lépcsőn, és irány a lift, ami pár szinttel lejjebb visz.

A következő résznél vigyázni kell, olyan új mutánsok jelennek meg, akik vakok, de nagyon jól hallanak. Valami savas dolgot fognak köpködni ránk, tehát csak közelről veszélyesek. Lopakodás ajánlott, vagy gyorsan végigszaladni, de akkor vigyázni, mert mindenki a nyakunkon lesz.

Menjünk egyenesen előre, elvileg csak egy út van, a többi, vagy romos, vagy vasráccsal védett. Balra elkanyarodva újabb ellenfelek vannak a folyosón és mérgező növények a falon. Menjünk tovább ezen az úton, amíg egy nagyobb mutáns növénybe nem akadunk. Ezen használjuk a TMD-t és ahogy megnövekszik a fénylő kacs, arrébb tolja a rönköt. Ezután újra TMD-t kell alkalmazni a növényen, hogy visszafejlődjön és máris átférünk az ott támadt résen.

Jobbra fordulva, átjutunk egy kisebb ajtón, majd újra jobb oldalt egy kisebb alagutat találunk, ezen kell továbbmenni. Szemben velünk lesz egy nagy gödör, benne pár növényvel. Használjuk a TMD-t, hogy megnövekedjen és felemelje a betontömböt, amin át tudunk ugrani.

Ahogy bejutottunk egy újabb csatorna-folyosóba, megint pár vak mutánsba botlunk. A falon lévő kapcsolót állítsuk helyre a TMD-vel és az áram megsüti az ellenfeleket. Amikor mindenki megsült, menjünk tovább és találunk majd egy kisebb csatornanyílást, amin továbbjutunk. Vigyázzunk, mert itt robbanó bogarak rontanak ránk, igaz csak pár darab.

Ha kijutottunk, a falakon lévő spórákat a TMD-vel semmisítjük meg. Menjünk előre, majd fel a létrán. Két, három darab savköpő mutáns lesz az utunkba, öljük meg őket. Úgy tűnik, hogy zsákutcába

További segítség:

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

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

theSOURCE

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

jutunk, egy vasrács állja utunkat. Lesz ott egy növény, a TMD-vel növeljük meg, majd a túloldalon lévő ládát lebontva hozzuk át. Állítsuk vissza az eredeti állapotot, tegyük le bal oldalt és rajta keresztül másszunk át az átvezető csatornán.

Ha átértünk, a dobozt lebontott állapotban hozzuk át, és a félig leeresztett redőny alá berakva, újra állítsuk vissza az állapotát. Így megemeli azt, és mi pont át fogunk férni. A dobozt vigyük magunkkal, de vigyázzunk, mert mérgező növények állják majd utunkat. Vigyük el a kis helyiség végébe a dobozt, álljunk rá és úgy ugorjunk át a rácson.

Amikor lent vagyunk, újabb savköpő mutánsok állják utunkat, ha előtte alaposan körbenéztünk, találtunk töltényt, de ha már fogytán lenne, akkor a TMD-vel iktassuk ki őket. A csatornában egyenesen haladva egy TMD Upgrade-be futunk, de mielőtt használni kezdjük, bal oldalt javítsuk meg a konzolt, amivel áramot vezetünk a vízbe, ezzel megsütve az ellenfeleket.

A TMD feljavítása után, kinyílik velünk szembe egy piros nagy vasajtó. Azon haladjunk át, de óvatosan, mert pár katona ott fog várni minket. Egy gyors TMD csapással elintézhethetjük őket.



Ahogy elkezdünk felfelé haladni ezen a részen, sorra jönnek a katonák velünk szembe, de néha a hátunk mögött is leeresztednek kötélen. Vigyázzunk velük, de ne féljünk használni a homokzsákokat fedezéknek és a TMD speciális tulajdonságait. Elvileg itt már meg tudjuk változtatni az emberek DNS-t, azaz savköpővé lehet őket alakítani, így saját embereik mészárolják le a katonákat. A többieket a Valkyrie-el ajánlott leszedni, töltényt és fegyvert bőven tudunk ezen a részen felszedni.

További segítség:

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

**Singularity** - 21. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

Jó pár szintet kell feljebb menni, némelyik részen lesz szellőző, vagy egy kis folyosón az ellenfelek háta mögé tudunk kerülni, de ezzel a megoldással óvatosan, mert ők ezt ugyanúgy meg tudják tenni.

A legfelső szintre érve vigyázzunk, mert a hátunk mögött egy mesterlövész figyel, és pont hátba tud minket lőni. Ha kiszedtük, akkor menjünk az utunk végét jelző ajtóhoz, lőjük szét a lakatot és menjünk be. A rácsot megkerülve egy létrához jutunk, azon másszunk fel és kövessük szemmel az eseményéket.

Amikor a katonák elvonultak, Kathryn megkér minket, hogy szedjük le a folyosó végén álló őrt. Ha megtettük, nem sokkal mellette lesz egy új fegyver, az Autocannon. Érdeemes felszedni, a közeljövőben találunk hozzá bőven töltényt. Kövessük a lányt, majd emeljük fel, hogy ki tudja számunkra nyitni az ajtót.

Miután körbe néztünk a raktárszerű helyiségben, teljesítsük a lány kérését, hogy kívülről nyissuk ki az ajtót. Ehhez a lépcsőt helyreállítva menjünk a fenti szobába, ahol az Augmentor és a Weapon Locker van. Fejlesszünk, válasszunk fegyvert majd a dobozokon fellépdelve, ugorjunk a külső erkélyre. A nagy kaput Kathryn-nek úgy tudjuk kinyitni, hogy az előtte lévő növényt a TMD-vel kezeljük.

#### 1. 27. Defend Kathryn

Az erkély jobb oldalán helyezkedjünk el, ahol a mesterlövész puska is van. Célunk a három oldalról a lányt támadó ellenfelek kiiktatása. A leginkább használható itt az Autocannon, a Kasimov, vagy a Valkyrie. TMD-nél a Deadlock, tehát az idő megállítása a legjobb megoldás.

Mind a két irányból fognak érkezni a katonák, de ezekkel nem lehet gond. Viszont a páncéllal jól felszerelt - Elite Soldier névre hallgató -, Autocannon-t forgató két katona is jön. Őket már nehezebb lesz likvidálni, azonban jó fedezékből, ugyanazzal a fegyverrel nem okozhat nagy problémát.

Amikor már a vége felé járunk, a szintünkön kinyílik a kék ajtó és egy katona jön be rajta. Iktassuk ki, akár TMD-vel is, majd menjünk be a szobába és a padlón lévő sérülésen keresztül, ugorjunk le. Vigyázzunk, mert ahogy kilépünk a következő ajtón, lesz ott két katona, de könnyedén le lehet őket szerelni. Ha megvannak, a kék ajtón kilépve, láthatjuk, ahogy Kathryn-t elfogják és a segítségünket kéri.

#### 1.28. Rescue Kathryn

Ezen a részen a lényeg, hogy miközben mindenkit likvidálunk az utunk során, Kathryn nem kerülhet túl messze tőlünk. Azaz, ha túl sokat vesződünk valamelyik ellenfelünkkel, kezdhetjük előlről a pályát. Az Autocannon maradjon meg, és mellette a Valkyrie, vagy a puska is jó fegyverek lesznek.

Ne nagyon siessünk előre, egy Elite Soldier fog útnakba állni, őt az Autocannon-al öljük meg, majd a lépcsőn lévő két őrt is. Rohanjunk fel a lépcsőn, egészen addig, míg egy kék ajtó ki nem vágódik előttünk, ahonnan kijön egy katona. TMD-vel hamar le tudjuk szedni.

További segítség:

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

Be a folyosóra, majd a két épületet összekötő részen, a katonák lelövésével jussunk tovább. Amikor elérünk a targoncához, a lépcsőn szaladjunk fel, majd készüljünk fel, újabb katonák érkezésére. Olyan közel lesznek hozzánk, hogy TMD-vel, vagy akár a puskával is elkaphatjuk őket.

Átszaladunk az épületen, majd egy kis hídon, és pont egy katona jön velünk szembe. Ha leküzdöttük, ahol kijött, arrafele kövessük tovább Kathryn elrablóját. Vigyázzunk, mert amikor már elkapnánk őket, oldalról egy katona majdnem lelök minket a mélybe, de a TMD impulzus használatával meg tudjuk ölni.

Ha kész, ugorjunk le a létrán, és menjünk be az épületbe. Két ór lesz bent, ők sem okoznak gondot, de amikor ki akarunk menni a két épületet összekötő híd felé, ott elég sokan lesznek, többek között egy Elite Soldier is. Azonban a robbanó hordókat megcélozva, hamar lehet őket ritkítani.

Be az épületbe, át a kék ajtón, két, három katona jön velünk szembe, gyorsan iktassuk ki őket is. Azonban akármilyen fürgék a lábaink, ahogy belépünk egy szobába, láthatjuk, ahogy Kathryn-t elviszik egy lifttel. Sajnos két, három ór és egy Elite Soldier vár ránk, de nem lehetnek ellenfelek, mert nem mozognak ki a szobából és vissza tudunk vonulni gyógyulni. Szálljunk be a liftbe és indítsuk el.

Az alsó részen fussunk addig, míg a generátorokhoz nem érünk. Itt először két Elite Soldier jön, majd egy még lesz fent a lépcsőn, közben persze pár katona is megnehezíti a munkánkat. Az Autocannon használata azonban megoldja a problémákat.

A lépcső mellett lévő ajtón kell továbbjutnunk, de óvatosan, mert amikor felérünk az emeletre, akkor pár elbarikádózott ór nehezítheti meg a dolgunkat. TMD-t használhatjuk közelre, vagy puskával kapjuk el őket. Amikor megvagyunk, egy újabb ajtó nyílik ki, belép egy ellenfél, de hiába lep meg minket, el tudjuk kapni őt. Irány a folyosó végén lévő ajtó, ha lehet puska, vagy a géppisztoly legyen a kezünkben, mert amikor benyitunk, akkor két fegyveres akarja majd Kathryn-t megölni. Meg tudjuk akadályozni, hiszen az idő belassult, csak szépen becélózva, le kell őket lötni.

Amikor kész vagyunk, az idő visszatér a normális kerékvágásba. Lépjünk oda a lányhoz, vágjuk el a köteleit és menjünk a két szárnyas ajtóhoz, amit a bal oldalon lévő kapcsolóval a lány fog kinyitni nekünk.

### 1.29. Fix the Engine

Rohanjunk végig egyenesen, egyelőre semmi nem fog történni. Amikor viszont a lány kinyitja a következő ajtót, akkor láthatjuk a sérült síneket és a vagonokat. Nézzünk jól körbe és szedjük össze amit lehet, mert nagy hirtelen jön. A Seeker-t is vegyük magunkhoz, még jól jöhet. A lányt segítsük fel az utolsó vonatra, majd fedezzük őt.

Jobbról és balról fognak érkezni az ellenfelek. Sima gyalogosok érkeznek, meg pár pajzzsal rendelkező katona. Ez utóbbiakat a TMD segítségével hamar tudjuk szerelni, hiszen csak el kell tőle venni azt, és máris fedezék nélkül maradt. De a Deadlock használata is jól jöhet, mivel egy kupacban sokan gyűlnek össze, ha elkapjuk őket az időmegállítással, könnyen ki lehet iktatni őket.

További segítség:

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

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

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

Ami még fontos, az a két oldalon, az erkélyen megjelenő rakétás katona. Ezeket vagy kilőjük, vagy a TMD-t használva visszaküldjük rájuk a rakétát. Amikor mindenkit elsöpörtünk, ugorjunk fel a vonatra a lány segítségével, majd álljunk be a gépezetbe.

A TMD segítségével kell helyreállítani a vagonot és a síneket, ehhez nem kell mást tenni, csak a TMD-t használva a kezünket, a mozgó, nagy fénylő gömbön kell tartani. Ha jól csináltuk, minden helyreáll és elindulunk.

Az átvezető videó után, az összetört vonaton kell előre jutnunk, de készüljünk fel, mert nagy Boss harc következik. Az induló vagonban van Weapon Locker, úgyhogy használjuk. Minimum az Autocannon és a Valkyrie legyen nálunk. Az összes környezetünkben lévő dolgot szedjük össze, majd induljunk el kifelé.

Egy hatalmas, fura bogárszerű valami jelenik meg előttünk. A testén narancssárga, vagy piros gömbök vannak. Ezek a célpontjaink, lőjük őket. Kettő a mellkasán, kettő a lábánál található, egy akkor látható, ha kinyitja a száját. Közben persze elkezd ugrálni, megpróbál minket oldalról elkapni, remélhetőleg sikertelenül. Ha kilőttük az összes célt, akkor a fején lesz látható ez a narancssárga-piros burok, akkor azt kell lőni.



Ekkor persze még nincs vége, a két karján és a mellkasán nő újra a célunk. Remélhetőleg az Autocannon-ban elég töltény van, azzal a legkönnyebb legyőzni. Amikor a feltűnt hólyagokat kilőttük, akkor a fején nő megint újra, az lesz az új célpont.

Ha lezuhant a vonatról, akkor örülhetünk, de nem sokáig, mert apró robbanó bogarak rohamoznak minket. A TMD-t használjuk ellenük, majd ugorjunk be a következő vagonba, persze úgy, hogy a További segítség:

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

**Singularity** - 24. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

spórákra figyelünk. Amikor elérünk a dobozokig, kiderül, hogy még nincs vége a harcnak, az óriás rovar újra támad.

A szájában lévő gömb a célunk, azt kell kilőni. Ha eltaláltuk, leesik, nekünk meg tovább kell menni előre. A csöveket a TMD-vel lökjük le, és haladhatunk tovább. Már látjuk a TMD-t feljavító eszközt, oda kell beállni és amikor a lény, elkezd felénk jönni, akkor a TMD-vel célozzuk be és tartunk a fején lévő fénykörön a kezünk. Meg sem szabad közelítenie minket, ha sikerült, jön az átvezető videó.

### 1. 30. Locate the Pearl

Megérkeztünk a dokkokhoz. Szaladjunk el a vonat előtt a jobb oldal felé. Látni fogunk egy Augmentor-t, úgyhogy fejleszthetünk, ha van elég E99-ünk. Utána a mellette lévő bejáraton szaladjunk be, és addig haladjunk, amíg nem látjuk az összetört lépcsőt. A jobb oldalán fel tudunk szaladni, majd utána helyre kell állítani, hogy át tudjunk menni a túloldalra. Ugorjunk majd ki az ablakon, ott lesz egy összetört láda. TMD-vel fogjuk meg és vigyük le.

A lépcső mellett, amin korábban felszaladtunk, lesz egy félig leeresztett kapu, oda állítsuk be, majd hozzuk helyre a TMD-vel. Óvatosan haladjunk, amikor átmászunk, mert apró robbanó bogarak jönnek velünk szembe. TMD impulzussal el tudjuk szinte mindet intézni. Haladjunk tovább, de figyeljünk, mert amikor a jobb kezünkön lévő kékes masszát látjuk, abból a ládát ki kell majd emelni a TMD-vel.

Cipeljük magunkkal egészen addig, amíg el nem érünk a falig, ott tegyük le a dobozokra, hogy fel tudjunk mászni rajta, átugorva a kerítést. Itt majd mérgező növények állják utunkat, de a már megszokott módon, a fényesebb és nagyobb gumót kilőve, nem fognak sérülést okozni nekünk.

Menjünk tovább egy nagy kapuig, aminek az irányítója a bal oldalon van, csak a TMD-vel helyre kell állítani, hogy átjussunk. Utána automatikusan kinyílik.

A külső részen haladjunk végig, le a lépcsőn, át a konténeren. Találunk egy Seeker-t, ami még hasznos lehet, úgyhogy vegyük fel. Ha kilépünk a konténerből, akkor egy időhullám villan át a szigeten, és 1955-be érkezünk.

Tele lesz katonával a környék. Rögtön előttünk kettő, majd balra fent, az épületnél újabb kettő. A Seeker vagy TMD használata ajánlott. Kicsit távolabbról újabb örök jönnek. Őket is a Seeker-rel célozzuk be. Ha egyenesen megyünk végig, akkor szépen lassan haladva, minden őrt ki kell iktatni. Ha viszont balra felszaladunk a lépcsőn, és át a kék ajtón, akkor Augmentor-t, különféle felszereléseket, és egy Weapon Tech-et találunk.

Sok ellenséges katona vár arra, hogy kioltsa életünket. Pajzzsal, gránátokkal jönnek. Azonban figyeljünk az apró részletekre, hiszen a robbanó hordókkal és a felfüggesztett konténerrel sokat likvidálhatunk. Pont mire belelendülnénk, újabb időhullám jön és visszatérünk 2010-be.

További segítség:

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



### 1.31. Restore Power to the TMD Amplification Platform

Haladjunk tovább egyenesen, majd balra lesz egy kis lejárát, és egy piros két szárnyú ajtón át kell bemenni a folyosóra. Másszunk le a létrán és ugorjunk be a vízbe. Ússzunk előre, majd forgassuk el a kart, hogy lejjebb menjen a víz szintje. A jobb oldalt lévő masszából TMD-vel emeljük ki azt a gépdarabot, illesztjük be a helyére, majd állítsuk helyre az állapotát.

### 1.32. Raise the Pearl

Forduljunk vissza, és menjünk végig azon az úton, ahol leúsztunk. Ha felmáztunk a létrán, és kimentünk az ajtón, keressük meg az irányítópultot. Aktiváljuk és kiemelkedik a hajó a tengerből.

### 1.33. Locate the Rear Cargo Bay

Induljunk el a dokk bal oldalán, közvetlenül a hajó mellett. Megjelenik majd egy kis létra, amin fel lehet menni, de a TMD-vel javítani kell rajta, hogy a földre leérjen. Ha felértünk, a konténerek között haladjunk előre, de vigyázzunk, mert teleportáló mutánsok is jönnek és a hajó rakománya is össze-vissza dülöngél.

Egy nagyobb ajtót kell majd elérni, ezen kell bemenni. Felmegyünk a lépcsőn, és két légszilipes ajtón kell majd áthaladni. Egy lánokban álló irányítószobához érünk. Azonban lesz jobbra egy szellőző, amin be tudunk mászni és kikerülni a tüzet. Felmegyünk a lépcsőn és láthatunk szellemképeket, majd mehetünk tovább a következő ajtóhoz.



További segítség:

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

A következő szobában felvehetjük a Dethex Launcher nevű fegyvert. Ez arra jó, hogy ha gránátokat lősz ki vele, akkor egy ideig tudod irányítani, tehát fedezékben lévő ellenfél ellen is hatásos. Érdemes beáldozni egy fegyverünket érte.

A következő szobában lesz egy Weapon Locker, pár tár, életerő csomag. Mindent szedjük fel, majd állítsuk helyre az elektromos táblát a szomszéd szobában, majd visszatérve, a kapcsolót aktiválva és kinyílik a zsilipes ajtó. Ha végigmegyünk a folyosón, le a lépcsőn, pár teleportáló mutánsal gyűlik meg a bajunk. TMD-vel lassíthatjuk őket, fegyverrel pedig hamar kiiktathatóak.

Átmegyünk a konténeren, és ott pedig katonák fogadnak minket. Mivel elég közel kerülünk hozzájuk, TMD impulzus csapással elintézhethetjük őket. Egyenes út vezet a konténereken át, ahol még több katona lesz, ha nem akarunk túl közel kerülni hozzájuk és még megvan az új fegyverünk, akkor gurítsunk át pár gránátot a fedezékükbe.

Ha megvagyunk, akkor irány újra a hajó belseje, át egy nagy ajtón, végig a folyosón, a lépcsőig. Természetesen az utunkba kerülő pár katonát ki kell löni. Ahogy lementünk a lépcsőn, a múlt egy szelleme üti az egyik ajtó ablakát. Ott kell majd továbbmennünk.

Egyenesen előre, végig a szűk folyosón. Amikor válaszüthöz érkezünk, balra lesz egy Weapon Tech, fejleszthetünk. Jobbra viszont egy újabb folyosó, azon haladjunk tovább, persze vigyázzunk, mert itt is lesz ellenfél, mégpedig a savköpők.

Egy hálószektorba érkezünk, alaposan nézzünk körbe, sok dolgot felszedhetünk. Ha kiléptünk a hálókörletből, akkor balra indulunk, de óvatosan, mert az egyik ajtó mögül egy savköpő fog ránk rontani. TMD-vel hamar elintézhethetjük őt, majd folytathatjuk az utunkat. Egyenesen egy szobát találunk, sok gyűjtenivalóval, míg balra fordulva folytathatjuk a küldetésünket.

Itt teleportáló mutánsok fognak az életünkre törni, puskával, TMD-vel intézhetjük el őket. A hajó rakodóteréhez fogunk megérkezni, ahol konténerek, dobozok és egy óriási szoborfej van. Menjünk le a lépcsőn, de a szoborfejjel vigyázzunk, mert robbanó bogarak másznak majd ki alóla. Egy TMD csapás nekik, majd jobbra, a nyitott konténeren át távozzunk. Teleportáló mutánsok jönnek, őket meglephetjük a gránátvetővel, de ha az nincs, akkor puska, vagy a TMD is jó lesz.

A dobozok és vascsövek mellett vezet felfelé az út, egy lépcsőn át. Néhány katona érkezik majd az egyik ajtón keresztül, de nekik is meggyűlik a bajuk a teleportáló mutánsokkal. Mind a két féllal végezzünk, majd menjünk le a lépcsőn. Vigyázzunk a spórakkal, TMD-vel irtsuk őket, és figyeljünk a felső szintre, ahova most katonák érkeztek, és minket vesznek célba. Autocannon-nal elhallgatatjuk őket és mehetünk tovább, a bezárt ajtóig.

Ha kinyitottuk, egy lépcsőn lemehetünk, de amikor a vizet meglátjuk, akkor a jobb oldalt lévő, fali konzolt TMD-vel állítsuk helyre, mert áram alatt tartja a vizet. Ha megvan, akkor fussunk végig egyenesen, majd fel a lépcsőn. A hajó elkezd sülyedni, úgyhogy mindenhol víz tör be, gyorsan

További segítség:

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

**Singularity** - 27. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

mozogjunk. Bejutunk egy szobába, amiben Weapon Locker van, használjuk, majd menjünk ki a légszilipes ajtón.

#### 1.34. Retrive the E99 bomb

A vízbe lemerülve, egyenesen, majd jobbra menjünk, balra, majd még kétszer jobbra és ott lesz előttünk az E99 bomba, csak el kell vegyünk.

#### 1.35. Escape from the Pearl before it Sinks

Ússzunk fel a konténerekhez, sőt, az egyik fekvőn át tudunk rohanni a hajó egy stabilabb részére. Körbe kell szaladnunk azt a részt, ahonnan felúsztunk, hogy eljussunk a lépcsőhöz, amin fel tudunk menni. Innen továbbra is körbe megyünk, egy nagy ajtót kell keresni, amin át kijutunk innen.

Amikor felmegyünk a létrán, az arcunkba csap a tengervíz. Úszva kell jobbra elindulni, majd egy bal forduló után, a karakterünk felúszik a doktorhoz.

Egy kicsivel később a dokinál ébredünk. Található itt egy Weapon Locker, némi lőszer és Medic csomag. Ha minden megvan, lépünk Dr. Barisov-hoz és beszéljünk vele. Ha minden infót megkaptunk, akkor menjünk ki az ajtón és egyenesen indulva, le a sérült lépcsőn. Találunk majd egy Augmentor-t, fejlesszünk, ha van mivel.



A sérült falon átlépve haladjunk előre, de vigyázva, mert robbanós bogarak jönnek majd velünk szembe, gyorsan TMD-vel irtsuk őket. A továbbiakban figyeljünk a falon lévő spórákra, TMD-vel ezeket is szedjük le. Balra elfordulva láthatunk egy rakás apró bogarat, akik, ha meglátnak minket,

További segítség:

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

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

azonnal rohamoznak. Vagy TMD, vagy valami keményebb fegyver kell ellenük, és közben taktikusan vonuljunk vissza.

Amikor mindenkivel végeztünk, addig a részig kell menni, ahova a dokik a hullaszákokat rakták. Mindegyik irányba érdemes körbenézni, mert sok apróságot tudunk felszedni majd. Ha balra indulunk, újabb apró bogarak ugranak ránk, majd a lépcsőn lefele haladva újra velük gyűlik meg a bajunk.

A mérgező növényeket irtsuk ki, majd a balra lévő kapunk menjünk ki a nyílt térre. Egy hatalmas lény mászik felfele a falon, ne pazaroljunk rá töltényt, hagyjuk elmenni. Menjünk előre, lesz, majd egy féli leeresztett kapu, az alatt másszunk át. Ekkor ugrik elénk újra az a nagy lény, sőt már ketten vannak és elkezdenek minket támadni.

Két lehetőségünk van. Vagy harcolunk és lőjük őket, amíg mozognak, vagy pedig a TMD-t használjuk ellenük. Ez utóbbi egyszerűbb, hiszen a Deadlock funkciót használva, megállítjuk az időt a közelükben és elsomfordálunk mellettük. Utána már csak fel kell szaladni a lépcsőn.

#### 1.36. Locate and Use the TMD Platform

Átlépünk egy kék ajtónál, majd ha balra elindulunk, Augmentor-t találunk majd a lépcső tetején. Ha fejlesztettünk, akkor menjünk le, majd ki az udvarra. Balra menjünk fel a lépcsőn, ott Weapon Locker-t találunk, válasszuk fegyvert. Autocannon és Valkyrie használata ajánlott. Ezen az úton tovább haladva lesz egy kapcsoló, azt aktiváljuk, majd menjünk vissza az udvarra.

#### 1.37. Activate Hydro Generator to Supply Powergrid

Most pont az ellenkező irányba kell menni, ahol kinyílt az ajtó. Bejutunk egy kis helyiségbe, aminek a falán alul lyuk van, és az ablakon átlátunk a szomszédba, ahol pár mutáns van. A fal mellett fel tudjuk venni a Dethex Launcher-t, és használhatjuk is, lőjük át egy robbanótöltetet.

Ez nem csak azért lesz jó, mert mindenkivel végzett a kis szobában, hanem az ott lévő ajtót is kinyitotta, amin át továbbjuthatunk. Kijutunk egy lépcsőn át egy udvarra, és addig menjünk, amíg egy szinttel lentebb nem tudunk ugrani. Utána be a víztározóba, majd fel a három kis létrán. Egy kis irányítóhelyiségbe érünk, a kapcsolóval el tudjuk árasztani a víztározót. Ha megtörtént, forduljunk vissza és vessük bele magunkat a vízbe. Jobbra kell majd úszni, be a csatornába. Néha menjünk fel levegőt venni, majd folytassuk utunkat.

Lesz egy rész, ahol fel tudunk jönni, balra lesz egy kapcsoló, azt kell aktiválni. Ezen az oldalon lesz egy barlang is, érdemes körbenézni, sok hasznos dolog lesz. Ha minden megvan, folytassuk utunkat a vízben úszva. Egy olyan helyiségbe jutunk, ahol balra lesz egy összetört láda, jobbra egy ablak. A dobozt TMD-vel hozzuk az ablakhoz, állítsuk helyre, majd azon átugorva menjünk ki.

További segítség:

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

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

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

Kijutunk egy füves területre, ahol egy rakás teleportáló mutáns fog jönni, meg egy nagyobb darab lény, amit eddig még nem láttunk. Elsőnek a teleportálókat iktassuk ki, de figyeljünk, hogy az új szerzemény tud újjakat idézni, úgyhogy TMD-vel és egy nagyobb fegyverrel, adjunk neki.

Lesz egy nyitott ajtó, ott, ahonnan az ellenfelek érkeztek, ott menjünk be, de előtte a kilépő mutánssal még végezzünk. Ha beléptünk, balra, jobbra lehet majd menni. Jobbra gyűjthető dolgokat találunk, balra pedig a küldetés miatt kell majd haladni. Egy nagy vízzel elárasztott terület lesz előttünk. A sérült hídát nem tudjuk kijavítani, de ha jobbra beugrunk a vízbe, lesz egy létra, amin felmászva, bejutunk egy irányítókarhoz, amit aktiválva, a víz leeresztődik.

Ugorjunk le a földre, és a bordó színű, leláncolt ládát szabadítsuk ki. Menjünk vissza a létrához, másszunk fel, és újra aktiváljuk a kart, hogy a víz eláraszsa a területet. Ezúttal azonban a láda felemelkedik és mi azon felugorva jutunk tovább. Menjünk fel és aktiváljuk a kart.

Ha kész, jöhetünk is vissza a víz felé. Ekkor már katonák várnak majd ránk, úgyhogy végezzünk velük. Most nem gond a sérült híd, le tudunk ugrani és folytatni az utunkat. A sérült kapun átjutva, pajzsos és sima gyalogos ellenfelek jönnek. Elég sokan lesznek, úgyhogy ha közelebb vagyunk, akkor a TMD-t használjuk.



Menjünk fel a létrán, vissza a szobába, amit még korábban berobbantottunk a mutánsokkal. Egészen a TMD gépig menjünk ki, majd álljunk be a gépezetbe. A nagy fehér gömbön tartsuk rajta a kezünket, és egy idő után helyreáll a híd. A mellettünk lévő Seeker-t érdemes lesz felvenni, mert sok ellenfél jön majd.

További segítség:

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

#### 1.38. Fight your Way Accross the Bridge

Mindenkivel végezzünk a hídon. A jobb toronyban lesz majd egy rakétás, az úton meg gyalogság, pajzssal. Ha a Seeker nálunk van, nem fognak gondot okozni. Ha túl előre jönnek, használjuk a TMD-t. Amikor túljutottunk rajtuk, jobbra lesz egy kék ajtó, azon át megyünk tovább.

#### 1.39. Find Another Way to the Cooker

Töltődjünk fel, majd menjünk az épület belseje felé. Mutánsok és emberek harcolnak. Nem muszáj beleszólni, hagyjuk, hogy kinyírják egymást, majd a maradékkal végezzünk. Lesz az egyik falon egy nagy kapcsoló, aktiváljuk, és a mellett kinyíló nagy kapun haladjunk át.

Kijutunk egy nagy területre, itt majd okoskodni kell kicsit. Lesz egy nagy skorpió szerű állat megint, mint korábban. Vagy végezzünk vele, vagy használjuk a TMD-t ellene. Jobbra tőle lesz két kis lift. Amelyik a mi szintünkön van, tartalmaz egy tartályt. TMD-vel amortizáljuk le. Ennek hatására a mögöttünk lévő leereszkedik, ez meg felemelkedik. Szálljunk be, majd a TMD-vel újra kell rekonstruálni a tartályt, így annak megnő a súlya, és felemel minket. Ugorjunk ki, majd szaladjunk végig a fatetőszerkezeten, egészen a szellőzőig. Ugorjunk le, majd menjünk át a megfelelő ajtón. Szaladjunk le a lépcsőn, majd át az ajtón. Ha előrébb megyünk, láthatjuk, hogy valami zöldes anyag került a levegőbe, ami mérgező.

#### 1.40. Locate a Gas Mask

Menjünk egyenesen tovább, majd balra fordulva lesz egy ventilátoros rész. A TMD-vel használjuk az időmegállítást, és át tudunk jutni. A balra eső szobában lesz egy mutáns és ott találunk maszkot.

#### 1.41. Traverse Abandoned Tunnels

Vissza kell menni azon az úton, ahol jöttünk. A ventilátort megint állítsuk meg, majd ahogy áthaladunk a következő szobában leszakadt a padló egy darabja. Ott menjünk le. Használjuk az oxigén palackokat, különben megfulladunk. Menjünk át az ajtón és végezzünk a mutánsokkal. Egyenesen és jobbra, ahol egy kis hídát találunk. Menjünk át rajta, láthatjuk, hogy ott egy szellőző, de nem jutunk fel oda. A mögöttünk lévő hídát a TMD-vel romboljuk le és menjünk le a ládáért, amit felhozva és feljavítva tudunk használni. Tegyük a szellőző alá és felugrálva, tovább tudunk menni.

A szellőzőből kijutva újabb ellenfelek jönnek, TMD-vel vagy puskával irtsuk őket. Bal oldalon lesz egy kapcsoló, aktiváljuk, majd a lépcsőn fussunk fel és menjünk be az ott lévő ajtón. Jól nézzünk körbe, lesz majd egy irányítófülke, ami egy nagy ajtót nyit. Oda kell bemenni és aktiválni a kapcsolót. Nem jutunk oda időben, mert mindig lecsukódik. Így amikor felnyitjuk, TMD-vel használjuk a Deadlock funkciót rajta az üvegen át, és akkor megáll az ajtó. Már csak annyi a dolgunk, hogy időben átmenjünk alatta.

Az oxigénről ne feledkezzünk meg, ha el vagyunk látva levegővel, menjünk tovább egyenesen. Az egyik teremben lesz egy halott, és láthatjuk a múlt szellemeit, ahogy megmutatják, hogy történt itt

További segítség:

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

**Singularity** - 31. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

egy baleset. Használjuk a TMD-t és az időlyukon keresztül menjünk vissza 1955-be. Találni fogunk az egyik sarokban két ládát, az egyiket vigyük magunkkal. Tegyük a jobb oldali lift elé, ugorjunk rá, és a kapcsolót lenyomva elindulunk felfelé.

Levehetjük a maszkot. Amint kiléptünk, nem sokkal utána lesz egy Weapon Locker, használjuk, majd szedjük fel az ott heverő dolgokat. A ládákon keresztül kell majd továbbmenni, ami a bal sarokban van. Ugorjunk fel, és az összetört dobozt a TMD-vel emeljük fel. Hozzuk helyre, majd ráugorva, tudunk továbbmenni.

#### 1.42. Shutdown Perimeter Defences

Egy szellőzőn keresztül kúszunk előre, majd amikor leugrunk egy szobába, pont néhány katona mögé. TMD és fegyverek használatával hamar végezzük velük. Körülbelül 10-12 ellenség jön. A terem végében kinyílik egy ajtó, ott haladjunk tovább. Weapon Locker-t fogunk majd itt találni, ha akarjuk, használjuk. Egy piros erőtér által védett kapu lesz itt, a mellette lévő karon ha használjuk a TMD-t, akkor tönkre megy, és át fogunk jutni.

#### 1.43. Gain Entry to the Cooker

Menjünk le a lépcsőn, és végezzünk a ránk támadó katonákkal és mutánsokkal. Elég sokan lesznek, de már fejlesztettünk annyit, hogy nem okoznak gondot. Bejutunk egy olyan szobába, aminek a kapuit egy hatalmas lény döngeti. Lőjük ki oldalról, az ablakból.



További segítség:

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

Ha legyőztük, nyissuk ki az ajtót és menjünk ki a szabadba. Végezzünk a két teleportáló mutánssal, és menjünk le a lépcsőn. A mérgező virágokat lőjük ki.

#### 1.44. Find the Rail Cart

Ha kijutottunk, egy újabb nagy harcnak leszünk szemtanúi. Lőjük ki az óriás lényt, majd a katonákat is. Jobbra újabb katonák és egy újabb csapat katona vár ránk. Lesz pár robbanós hordó a sarokban, azokat is használhatjuk ellenük. Menjünk fel a lépcsőkön, és ha elég figyelmesek vagyunk, mikor az őrt az ablakban kiiktatjuk, fel tudunk venni egy új fegyvert, az RLS-7 rakétavetőt. Ez olyan, mint a Seeker, csak addig tartható nálunk, míg van benne töltény.

Aktiváljuk a liftet, és ugorjunk be a szállítóba, majd hagyjuk, hogy végig vonuljunk a híd fellett. Nem kell a hídon lévő ellenfeleket lőni, egymást elintézik. Azonban ha ránk támadnak, akkor adjunk nekik.

#### 1.45. Find Rift to 1955 Cooker

Amikor beértünk az épületbe, ugorjunk ki, a szállítóeszközből és a kis szobában nézzünk körbe. TMD-vel javítsuk a kapcsolótáblát, majd aktiváljuk a kart a külső részen. Ezáltal kinyílik majd egy kapu, azon mehetünk ki. Néhány magas mutáns kerül elénk, TMD-vel és a géppisztollyal irtsuk őket.

#### 1.46. Get the Activation Code from Dr. Petrov

Egyenesen, majd balra, a terem közepén lévő gömböt megkerülve kell majd mennünk. Egyenes út vezet a liftig. Ha felértünk, menjünk a terembe és TMD-vel nyissuk meg a kaput a múltira. Középen a mag felé kell mennünk, majd balra, egyenes út vezet egy újabb nyitott kapuig. Azon átlépve, jobbra lesz egy szoba, ott aktiváljuk a kapcsolót, majd a szemben lévő liftbe szálljunk be.

Ha felértünk, induljunk előre, majd figyeljünk a két őrrre, őket likvidáljuk. Mehetünk tovább, a jobbra lévő nagy ajtó ki fog nyílni nekünk. Szedjük fel mindent, majd forduljunk vissza. Láthatjuk, ahogy egy maszkos férfi, riadóztatja az őroket.

Amint újra kinyílik a kapu, a CYRO tartályokat használva, mindenkit likvidáljunk. A velünk szembe lévő nagy kapu is kinyílt, ott jutunk tovább. Kétszer jobbra fordulva jutunk el a következő liftig, persze közben sok emberi ellenféllel meg kell küzdeni. TMD-vel és géppisztollyal könnyen tudjuk őket likvidálni.

Amikor kiléptünk a liftből a bal oldali nagy kapunk át menjünk tovább. Pár ellenfél jön ellenünk, iktassuk ki őket, figyelve a kis hídon lövöldöző katonára is. Le a lépcsőn, majd balra fordulva menjünk le az újabb nagy kapu felé. Újabb ellenelek jönnek, de most csak 3-4 katona. TMD-vel könnyen elkapathatjuk őket.

Jobbra menjünk be, egészen a következő nagy kapuig. Mikor átlépünk rajta, lifttel érkezik az erősítés, illetve két, három őr már ott vár ránk. Újabb TMD használata ajánlott, a többieket meg lőjük le. Szálljunk be a liftbe és aktiváljuk azt. Ha felértünk, menjünk balra, a nagy kapu felé. Amikor átjutottunk rajta, lőjük ki a dokit, majd balra menjünk és aktiváljuk a kaput.

További segítség:

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



**Singularity** - 33. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

A középső asztalon felvehetjük a kódokat, ha megvan irány a szembe lévő ajtó és aktiváljuk. Menjünk lefele, vigyázva, mert örök indulnak majd felénk. Olyan közel lesznek, hogy egy TMD csapással többet is elintézhetünk.

Lépünk be a terembe, ahol a központi mag működik, majd a központi irányítónál használjuk a kódot, utána pedig helyezük be töltésre az E-99 bombát.

#### 1.47. Get back to the Rift and Escape the Cooker

Amikor feltöltött, vegyük ki a helyéről. A velünk szembe lévő hídon menjünk át, majd balra fordulva rohanjunk kifelé. Néhány ór fog az utunkba állni, TMD-vel irtsuk őket, és rohanjunk tovább a liftig. Ha felértünk, TMD-vel aktiváljuk majd az időkaput és ugorjunk bele.

Újra a jelenbe vagyunk. Az összetört korlátokon haladjunk előre, ugorjunk be a nagy kapun, majd beszéljünk a doktorral. Szedjük fel amit lehet, a Weapon Locker-ből válasszunk fegyvert, majd kövessük Barisov-ot a liftbe.



#### 1.48. Get to the Reactor

Több időhullám fut végig majd a szigeten. Így amikor megyünk előre, katonák érkeznek a múltból. Fedezzük a dokit, majd ha tiszta a terep, menjünk felfele a lépcsőn. Miközben a doki a gépeken dolgozik, egy új mutáns jelenik meg a rácsos ajtónál. Ne pazaroljunk rá töltényt, egyelőre nem árthatunk neki. TMD-vel hozzuk helyre a kapcsolótáblát a kapu mellett, majd ha kinyílik, lépünk be a terembe.

További segítség:

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

**Singularity** - 34. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

Ne zavarjanak össze minket a szellemképek, a mutáns is itt lesz. Használjuk a CYRO tartályokat, hogy megfagyasszuk és utána tisztán lőhessünk rá. Ha elfogy a tartály, akkor TMD-vel csapjunk le rá.

Ha végzünk vele, a doki beszalad, mi meg kövessük őt, felfelé a lépcsőn. Az előttünk mutálódott növényeket TMD-vel alakítsuk vissza, hogy tiszta legyen az út előttünk. Lépünk be az ajtón.

#### 1.49. Find Barisov's Lab

Mielőtt továbbmegyünk, az Augmentor-t használjuk. Ha kinyitotta a kaput a doki, induljunk el. Tulajdonképpen egyenes út vezet a következő kapuig, amit a bal oldalon lévő kapcsolószekrény helyreállításával tudunk kinyitni. Az itt álló szellemkatonákkal ne törődjünk. Jobbra forduljunk, és amikor meglátjuk a mozgó katonákat, ők már ellenfelek. Robbanóhordóval, TMD-vel adjunk nekik. Ha leküzdöttük őket balra lesz egy kapu, azon kell átmennünk.

Újabb időhullámnak köszönhetően két katona jelenik meg előttünk. Kapjuk el őket TMD-vel, majd a fent lévőket is iktassuk ki gyorsan. Be az ajtón, majd rögtön jobbra fordulva jutunk tovább. Ha beléptünk az ajtón, forduljunk jobbra és menjünk le a lépcsőn. Balra lesz egy ajtó, azon be kell menni, de vigyázzunk, mert szellemkatonákon kívül, teleportáló mutánsok is lesznek bent.

Ha leküzdöttük őket, fel kell menni a lépcsőn, ahol újabb harcoknak lesznek szemtanúi, és szereplői is. Az a pár teleportáló nem okozhat gondot nekünk. Menjünk tovább a következő kapuig, ahol majd a két doktor szellemképét látjuk beszélgetni. Ha végignéztük, szedjük fel mindent a szobában, majd a következő helyiségben a TMD-t updateljük. Ezután nem kell E99 hozzá, tulajdonképpen bármikor használhatjuk bármelyik funkcióját.

#### 1.50. Return to Barisov

A szembe lévő szellőzőn lemehetünk pár dolgot összegyűjteni, de a küldetés szerinti út visszafelé vezet majd. Menjünk ki a szobából, végig egyenesen rohanjunk, de vigyázzunk, mert elit katonák jönnek szembe. TMD használata mellett nem okoznak gondot.

Ki az ajtón, egyenesen fussunk, a szembe jövő pajzos katonákat öljük meg és azon az ajtón, amin bejöttek, menjünk tovább. A doktor innen már csak pár lépés, csak újabb időhullám jön, ami rengeteg robbanó bogarakat tesz le elénk. TMD impulzussal kiiktathatóak. A homokzsákoknál emberi mutánsok is jönnek, őket is könnyen legyőzzük, de vigyázzunk, mert amikor a korábban szellemkatonaként lévő őrsoszt mellett elmentünk, az most az időhullámnak köszönhetően egy maréknyi élő őrt eredményezett. TMD-vel és minimális géppisztoly használatával nem lesznek ellenfelek. Ha kinyílt a kapu, rohanjunk át rajta egyenesen, aztán jobbra. Amikor megérkezünk, a doki kinyitja majd nekünk a kaput.

#### 1.51. Stop Demichev

Menjünk előre, de amikor az időhullám végigjárja a környéket, figyeljünk, hogy jobbról és balról is katonák jelennek meg. Az időlassítás miatt könnyen kivégezhetjük a lassan mozgó ellenfeleket.

További segítség:

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

**Singularity** - 35. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Raven Software

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

Menjünk tovább, majd egy nagy szobába érünk, ahol több katona véd. Balról elit katonák, fentről és oldalról szimpla fegyverzetű katonák érkeznek. Egyenesen menjünk, majd fel a lépcsőn, az utunkba akadó ellenféllel végezzünk. Át az ajtón, és utána jobbra.

Újabb időhullám jön, újabb lassított ellenfelekkel. Menjünk tovább egyenesen, majd balra, ahol a folyosón újabb ellenfelek várnak. Forduljunk majd balra, fel a lépcsőn, TMD-vel közről adjunk az ellenségnek. Ha bementünk az ajtón, láthatjuk, ahogy mutánsok támadják a katonákat. Ha vége a csatának, a túlélőket kapjuk el. Egyenesen, majd jobbra haladva, újabb teleportáló mutánsok jönnek, de ez sem fog gondot okozni. Fel a lépcsőn, jobbra, majd át az ajtón, ahol találkozhatunk Dr. Barisov-al.

Lépjünk oda a géphez, és nézzünk fel rá. TMD-vel aktiváljuk, és ha feltöltött, 1955-ben jelenünk meg. Újra lépjünk a géphez, ne törődjünk a mögöttünk kiabáló tudósokkal, csak rakjuk a gépbe a bombát. Mikor visszaérünk Demichev fegyvert tart Barisov fejéhez. Egyelőre csak néma nézői vagyunk a dolgoknak, de mikor felénk fordul, fegyvert rántunk és lőni kell.

Hallgassuk végig a dokik eszmecseréjét és a végén döntsünk. 3 féle befejezés lehetséges. 1. Megöljük Demichev-et és visszamegyünk az időben, hogy magunkkal is végezzünk. 2. Megöljük Barisov-ot és leigázzuk a világot. 3. Mindkettőt megöljük és a magunk urai leszünk.



További segítség:

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