

S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat - 1. oldal

Platform: PC

Kiadó: bitComposer Games

Fejlesztő: GSC Game World

theSOURCE

www.thesource.hu



VÉGIGJÁTSZÁS

További segítség:

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

SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

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

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

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

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

S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat - 3. oldal
Platform: PC
Kiadó: bitComposer Games
Fejlesztő: GSC Game World

theSOURCE

www.thesource.hu

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés	4
Első rész, Skadovsk (avagy Creek)	4
Második rész, Jupiter	5
Harmadik rész, Pripyat	8

További segítség:

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

1.1. Bevezetés

A S.T.A.L.K.E.R. sorozat új része a Shadow of Chernobyl történései után veszi fel a fonalat, mikor is a kormány elhatározza, hogy elfoglalja a Zónát, ám a felderítésre küldött helikopterek mind egy szálíg lezuhantak, eltűntek, így ránk, az ukrán elhárítás tagjára vár az a feladat, hogy kiderítsük, mi is történhetett.

A csernobili robbanás után a körzeten belül földalatti laboratóriumok épültek, hogy a katonaság kézben tarthassa, és ellenőrizhesse az eseményeket. A főhősünk most Degtyarev őrnagy, akinek az a célja, hogy szétnézhessen Pripjatban, amit nem túl egyszerű megközelíteni.

1.2. Első rész, Skadovsk (avagy Creek):

Ebben a misszióban fel kell derítenünk 3 lezuhant helikopter roncsát. Elsőként irány a déli irányban található helikopter. Amikor elérünk a kicsiny mocsárhoz, látni fogunk egy lyukas hajót, érdemes megjegyezni, hol találtunk rá, pár perc múlva majd vissza kell jönnünk ide. Menjünk tovább a jobb oldali irányban a „fal” mentén, majd menjünk fel a sztrádára. Mikor az úton elindulunk balra, váratlanul vihar érkezik, és minden sztalkert felszólítanak, hogy keressen fedezéket. Induljunk hát vissza a hajóhoz, és az északi oldalán található ajtón, fegyverrel a kézben rontsunk be. Ha túléljük a forró szituációt, induljunk el a dél-nyugaton megjelölt pontra. A komplexumban sprinteljünk a helikopterhez, a gömbvillámhoz hasonló anomáliát iktassuk ki a fegyverünkkel. Ha megvagyunk, ellenőrizzük a roncsot, és zsebeljük ki a holttesteket.

Indulás az északon található roncshoz. A piciny mocsárnál látni fogunk egy csövet, amin be lehet menni. Tegyük is meg, egy kis jutalom vár a végén minket. A roncs megvizsgálása után menjünk ki az útra, itt egy tábort vert Stalker csapattal találkozunk.



További segítség:

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

Beszélgessünk el a főnökükkel, majd álljunk odébb, a tábortól észak-keleti irányban található fehér ponthoz, „Noah-hoz”.

Útközben persze betérhetünk Skadovskba, hogy megpihenjünk, vegyünk egy kis élelmet, és gyógyszert, vagy betérhetünk az egyik szétszúzott faluba, Izumrudnoye-ba ugyanezen célból (egy stash van az egyik házban).

Ha megérkeztünk az „anomáliás” hajóroncshoz, akkor ne menjünk bele a tűzbe, ehelyett ugorjunk bele Noah anomáliájába! Vagyis, egészen pontosan álljunk arra a pontra, ahol a PDA jelzi. Ezután érzékeljük, hogy sikerült a déli helikopter roncsához megérkeznünk. A velünk szemben levő szikla mögött egy barlang nyugszik, ha bemegyünk, zsebeljük ki a 2 hullát, majd ugyanott jöjjünk ki, ahol bementünk (ez egy kis óvatosság, hogy a mutánsokat ne „zaklassuk fel”), majd vizsgáljuk meg a roncsokat.

1.3. Második rész, Jupiter:

A helikopterekből kinyert adatok evakuációs pontok voltak. Most ezeket kell felkeresnünk, hogy alaposan meg tudjuk vizsgálni őket. Először is irány Skadovsk, itt a földszinten levő szakállas bácsit kérdezzük meg, nem látott-e erre felé katonai egységeket (akarom mondani, nyomjuk meg a 2-es gombot). Ha megvagyunk, irány a Yanov Station! Ehhez Skadovskban beszéljünk Pilot-tal, és kérjük meg őt, hogy juttasson el minket az úti célunkhoz. Ez persze nem lesz ingyen, 1000 rubelbe fog kerülni az út, ebben már benne van a reptéri illeték is.

Érkezésünkkel kedvesen, szívélyesen fogadnak minket, és gyorsan eligazítanak az állomáson. Nézzünk szét egy picit, vásárolhatunk némi elemózsiát, és a többi. Ha megvagyunk, induljunk el a „Helipad” felé. Itt kapjuk elő a csavarkészletünket (6-os gomb) és a betonozott úton folyamatosan szórjuk magunk elé a csavarokat, mert egy veszélyes aknamezőn kell átsétálnunk. Ha kattanást hallunk, dobáljunk ugyanabba az irányba még 3-4 darabbal, s ha biztosak vagyunk benne, hogy az akna pozícióját kiderítettük/megjegyeztük, haladjunk tovább az akná kikerülésével. Ha sikerült eljutottunk a helikopter közelébe, vizsgáljuk is meg. Ekkor egy furcsa zajra fogunk felfigyelni, mely egy kellemes aknarobbanás képében realizálódik. Kapjuk hát elő a fegyverünket, és próbáljunk életben maradni a mutáns és nem mutáns vadkan csordával szemben, melynek a létszámát megfelelő az aknamező.

Mindezek után, menjünk vissza Yanovba, és adjuk oda a helikopterből kiszedett feketedobozt Nitronak, a fejlesztő fazonnak, majd körülbelül 2 nap múlva menjünk vissza hozzá, és hallgassuk meg, milyen információt tudott kiszedni a dobozkából.

[Lehetséges, hogy ehhez a „hackeléshez” szüksége lesz némi szerszámra, ha ez felvetődik, tegyük a dolgunkat - a jelzett pontnál, a tetőre egy létrát megmászva juthatunk be. Nézzük át szobákat, a folyosó végén találunk egy monitort, mellette egy köteg rézhuzalt, a tranzisztort az 1-2 szobányira levő helységben, ahol egy lyuk tátong egy tűz anomáliával. Ha mindez megvan, vigyük el Nitronak.]

Ha megértettük a hanganyag mondanivalóját, beszéljünk Pilottal, és menjünk Pripyatba. Na de van egy kis gubanc, a Pilóta nem hajlandó átvinni minket. Semmi baj, legalább megadja, hogy hol keressük a „kulcsot”. Irány a Jupiter Plant, melynek a dél-keleti részében, egy épületben találjuk meg a keresett tárgyat az első emeleten, egy polcon.

További segítség:

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



A szoba közelében lesz egy növény, mögötte lesz a vaskos könyv a fém polcon (alulról a 3. úgy derék tájt).

Ha megszereztük, sétáljunk át a közeli épületbe (ha a könyves épület bejáratán lépünk ki, induljunk az észak-nyugati irányba). Az épületben induljunk a bejáratától jobbra lefelé, át az alagúton, létrán, lépcsőn, végig a „folyosón” a kerítés mentén, majd végig a „felső úton” és végül be az irányító szobába, ahol a panelről egy újabb könyvet kapjunk fel. Haladjunk tovább, a következő teremben iktassuk ki a kutyákat, szemléljük meg a helikoptert, és menjünk tovább a következő könyvecskéért. Beszélünk kell Nitroval, irány Yanov.

Ha megérkeztünk, az egyeztetés után menjünk az állomástól nem messze lévő toronyba, ott beszéljünk Zuluval. Az iszogatás után beszéljünk Vanoval (Yanov állomáson dekkol), majd az AA Complex közelében lévő - északi rész, a tó mellett - vérszomjas Monolith csapattal, és a tudós bunkerben a Co-Op pilótával (ha elszaladunk a porta előtt, a szemben levő szobában a bal oldali férfi). Ezek után vegyünk egy zárt ruhát, ami megvéd minden káros anyagtól (ennek ára 30 000 Rubel, mely a Hawaiian nevezetű eladónál kapható, Yanov station-n).

A csapattárs választás néhol rizikós, néhol nem. Ha Vano-t kérjük meg, akkor 5000 Rubelt kell neki fizetni + a ruhát. Ha a bunkerben dekkoló pilótát választjuk, akkor Hermann segédjével kell beszélünk.

[Ő elküld minket megint egy anomália közepébe növényt szedni, tegyük is meg neki, de óvatosan, használjuk mindig az O betűt, amivel a detektort hozzuk elő, és a 6-os gombot, ami a csavarokat „tartalmazza”, és a csavarokat dobálva haladjunk befelé].

További segítség:

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

S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat - 7. oldal

Platform: PC

Kiadó: bitComposer Games

Fejlesztő: GSC Game World

theSOURCE

www.thesource.hu

Ha leszedtük a virágot, akkor irány vissza, beszéljünk Ozersky-vel, majd a pilótával. A Monolith már jóval komplikáltabb eset. Őket senki sem akarja befogadni, se a Duty, se a Freedom.

Ezen segíthetünk, ehhez ismét segítenünk kell a tudósoknak. A Cooling Towerre kapott mellékküldetésben a Duty katonák segélyüzeneteit fogjuk hallani, ennek eredjünk a nyomába a „SVAROG Detector”-ral. Ha felfedtük a Masszív Űr anomália kilétét, kipottyan egy csapatnyi katona, az egyiknél lesz egy PDA. Ezt adjuk le a Duty főnökének, és ezzel növelve irántunk érzett bizalmát, végre befogadhatja a Monolith csapatot.

A detektort Owl küldetésénél kaphatjuk meg. Ehhez 3 „Veles detektor” kell:

- az elsőt a bunkerben levő tudósoktól felvett Oasis című küldetésnél tudjuk megszerezni (próbáljuk meg a stalkereket életben tartani, de ha nem sikerülne, akkor nagy sunyisággal zsebeljük el az egyiktől. Magyarán hagyjuk őket meghalni.)
- a másodikat vásároljuk meg Hermanntól, vagy ha körülbelül még 2 napot alszunk, akkor még egyszer megvehetjük tőle
- a harmadikat Skadovsk-ban (Creek), egy stashben találhatjuk meg.

Ezeket a portán álló mérnöknek adjuk be és meg is kaphatjuk a fejlett detektorunkat, ha várunk egy kicsit. Majd ahogy fent írtam, menjünk a Cooling Towerhez a különös anomáliát kideríteni. (Nekem különös okokból kifolyólag nem sikerült betoborozni a Monolith csapatot az egyik frakcióba sem.)

Ha összekovácsoltuk a csapatot, irány Pripyat. Beszéljünk Zulu-val, mondjuk el neki, hogy indulhatunk. (A detektor megszerzése közben vita támad Owl, és Beard között, ez nem befolyásolja a játék menetét, mindegy, hogyan dönthetünk.) A járatokban sok lesz a mutáns és zombi. Ez addig nem lesz nagyon vészes, míg egy olyan teremhez nem érünk, ahol az ajtóknak nincs áramellátása. A nagykaputól kicsit visszább lesz egy állvány, itt kapcsoljuk fel az áramot. Ekkor jönnek a banditák, intézzük el őket. A tetőszerkezeteken még 2 mesterlövész is vár ránk, szóval csak óvatosan.

Menjünk be az anomáliával blokkolt ajtón, fel a lépcsőn, hajtsuk el a kart, majd nyomás a nagykapu melletti vasajtóhoz. Innentől több zombi és kevesebb mutáns támad ránk, ezeket leküzdve már közeledünk a kijáráthoz. Ha elértük a felszínt, a járőrök elvezetnek minket Kovalsky parancsnokhoz.

Beszélgessünk el vele, majd csatlakozzunk az újdonsült csapatunkhoz.

További segítség:

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

1.4. Harmadik rész, Pripjat:

Amint felkészültünk, és elindultunk, foglaljuk el a helyünket a célpontnál található házban, a második emeleten, a parancsnok mellett. Amint megadjuk a jelet (lőjük le az egyik monolithost), megkezdődik a harc. A parancsnokot egyből fejbe kapják, vegyük is el tőle a puskát, majd aprítsunk ezzel egy kis ideig. Ha rövid szünetet tapasztalunk, kimehetünk a térre lootolni, de gyorsan siessünk vissza a házba ezután. Ezután ismét fedezékből való ólomtabletta cserélgetés következik. Balra fenn a magasban, s a tetőn lesz a Gauss Rifle-es lövész.



Szedjük le, ahogy tudjuk, majd vegyük fel a fegyverét, és gyorsan irány a bázis, ahogy csak a lábunk bírja. Számoljunk be Kowalsky-nak az eseményekről, a rádióhívás után ad egy második feladatot is. Keressük meg a felderítő csapat tetemeit (a PDA-ban jelölt helyen). A vizsgálgódás után kerüljük el a sok kutyát, és keressük fel a célt. Találkozunk kell 2 elvtárrsal, majd meg kell tisztítani a könyvesboltot. Ha a könyvesbolt tisztogatásának első fázisával megvagyunk, akkor haladjunk beljebb óvatosan. Vigyázzuk a sarkon álló sunyi ellenekre.

Szépen és alaposan lyuggassuk ki az ajtó mögött tartózkodó Monolithosokat, majd vizsgáljuk meg a fura építményt. Ha ez is megvan, nyomás vissza a bázisra, itt majd át kell ugranunk egy technikushoz, hogy megvizsgálja az „ismeretlen fegyver”-t (Én Skadovsk-ot és Cardan-t választottam, mert ő a kedvencem, meg hát nála van a legtöbb szerszám...).

Ha a technikusunk kielemezte a fegyvert, menjünk a jelölt pontra, majd a kapott kártyával nyissuk ki a vasajtót. Itt számítsunk a zombik erős ellenállásra a második szinten (tehát amerre lesznek a zombik, arra menjünk), és közben a szobákat kutassuk át lőszerért. Haladjunk tovább a másik lépcsősor felé, és ha leértünk egy nagy terembe, ránk fog rontani egy rusnya, csúf, lábatlan Ogre.

További segítség:

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



A bal szélső fal mentén próbáljunk meg elfutni, majd fel a lépcsőn, és a létrán.



Itt fenn már biztonságban leszünk elvileg, haladjunk a létrától jobbra, át a másik oldalra.

További segítség:

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

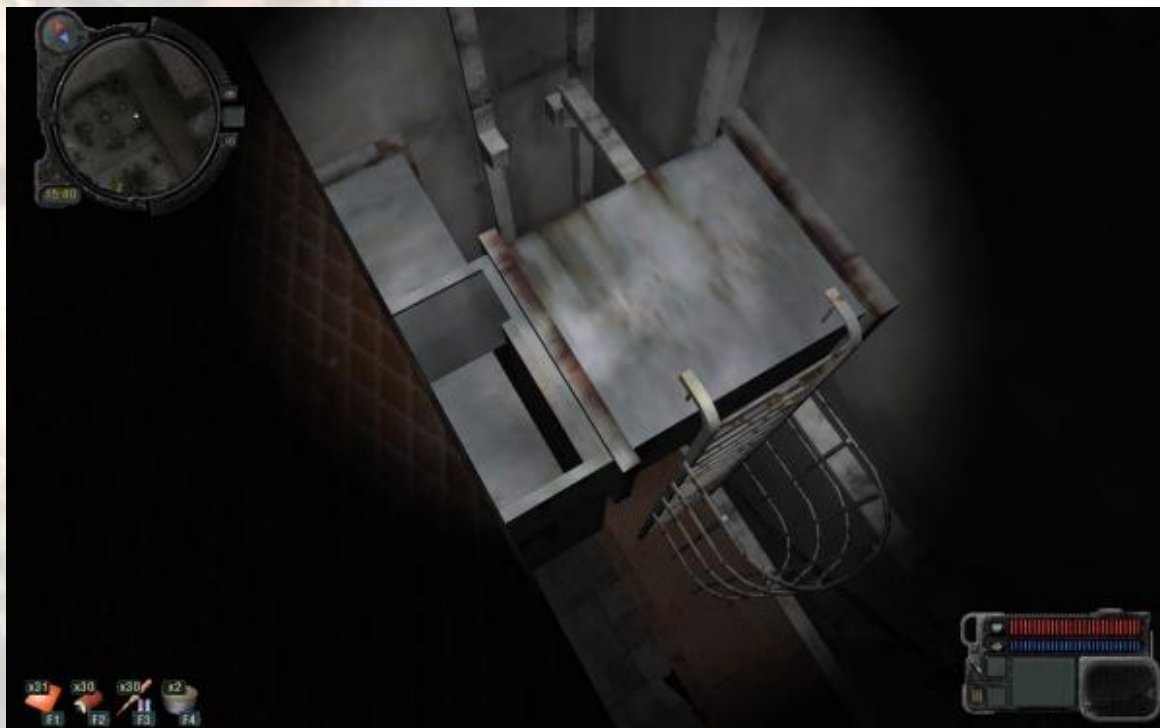


Ha a túloldalon vagyunk, balra lesz egy szellőző nyílás, pontosan a „híd” alatt.



További segítség:

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



Másszunk végig rajta, majd vegyük fel a könyvecskét.



Mindezek után sétáljunk ki a komplexumból, s menjünk vissza Cardanhoz. Adjuk kölcsön neki a fegyvert, hogy megszerelhesse, és mi végre tudjuk majd használni. Mostantól kezdve nem kell vodkád adagolnunk neki, és tőle is vehetünk elemeket a gauss puskába.

További segítség:

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

Menjünk vissza Pripyatba, beszéljünk Kowalsky-val. Adni egy újabb feladatot, meg kell keressük az egyik emberét, mert egy ideje nem jelentkezik („Find the Sentry” c. küldi). A PDA-ban jelölt helyre ugorjunk el, óvatosan közelítsük meg a zavarodott fickót. Ha kidőlt, és már nem ad életjeleket, érkezik egy Controller. A szörnyet fedezékről-fedezékre bujkálva iktassuk ki. De elég neki egy szimpla Gauss töltet is.

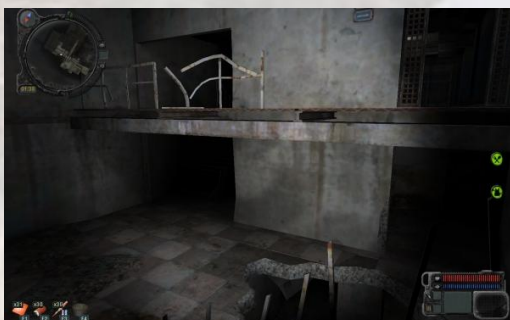
Ezek után menjünk az X8-as laboratórium felé. Az épületben irtsuk ki a zombikat, majd menjünk a legtetejére, a generátort megbütykölni (előtte menjünk az egyik lift ajtó elé, hogy kiírja, merre van a generátor.). Ha átvergődtünk anomálián, zombin, monolith-on, akkor már csak egy lefelé út választ el minket a X8-tól. Használjuk a kártyát.



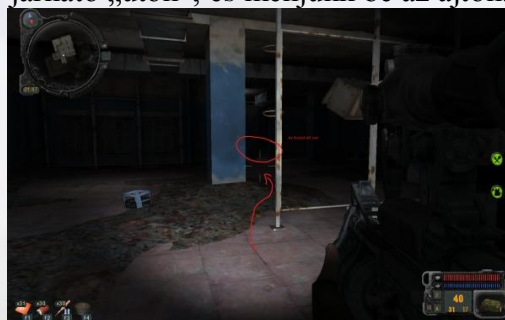
Forduljunk el jobbra, le a lépcsőn.



A jobbra látható, felfelé vezető lépcsőn menjünk fel, majd haladjunk végig a járható „úton”, és menjünk be az ajtón.



Ott lesz egy dokumentum, vegyük fel.



Menet közben vigyázzunk a lebegő agresszív tárgyakra (legfőbbképp a hűtőre), a szobában hallani fogunk egy babasírást, de ne is foglalkozunk vele.



Ha felvettük a dokumentumokat,



adjunk a csuklyás mutánsnak bőven, ő a női mosdó ajtaja mögül ugrik majd elő.

További segítség:

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

S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat - 13. oldal

Platform: PC

Kiadó: bitComposer Games

Fejlesztő: GSC Game World

theSOURCE

www.thesource.hu

Ha megvannak a dokumentumok, és még élünk, akkor irány a felszín, és menjünk vissza Kowalsky-hoz beszélgetni. Újabb küldetéseket fog adni. Keressük meg az embereit, és a kommunikációval kapcsolatos problémákat is meg kell oldanunk.

Először is menjünk a megjelölt pontra, majd lootoljuk a talált holttestet. Tőle az időzítő bombát kell megszerezni. Ezek után a főhősünk telefonál a bázisra, a rövidke beszélgetés után menjünk Kingartenbe, robbantsuk be az ott levő ház alsó szintjének ajtaját (amit majd a PDA is jelez majd, ha közelebb lépünk a házhoz).

Ezután sétáljunk végig a folyosókon. Először is, a bejárattal szemben, fel a lépcsőn, balra el. Battyogjunk tovább, egyszer csak megtámad minket egy gömbvillám, sorozzuk meg egy picit a mozgó jelenséget. Menjünk le a lépcsőn, ahonnan jött, majd ismét balra, kétszer (egyik szobából a másikba). Adjunk két darab gránátot az antenna szerűségnek, ne pazaroljuk a löszert rá. Ugorjunk le a résen, és a jobb oldali „frigót” nyissuk ki. Voálá, egy medikus! ☺

A beszélgetés után menjünk vissza a bázisra, csevegjünk ismét Kowalsky-val. Megad néhány koordinátát, természetesen el kell mennünk oda. A cél északi részénél hatoljunk be, használjuk a detektorunkat, és persze a kutyákat messziről kerüljük el. A jel egy földben levő csőből jön, majd eltűnik. Kicsivel később kapunk egy újabb jelet. Keressük is meg a forrását, majd ezek után vissza kell mennünk a bázisra. Kiderül, hogy egy Stalker, Strelok az, és üzenetet/információt hozott a helikopterekről. Hallgassuk végig és várjuk meg, hogy egy „Emission” jöjjön.

A vihar után, beszéljünk a HQ-val rádión (ez természetesen „automatikusan működik”). Majd ismételten beszélünk kell Kowalsky-val, és jelezni neki, amikor készen vagyunk a kalandozásra.

Ha elindultunk, koncentráljunk Strelokra, mert a fejében levő információ fontos a kormány számára! Futkározás közben megrohamoznak minket a zombik, célozzunk nyugodtan csak a fejekre. Strelokot épségben kell elkísérnünk egészen a helikopter leszállóig.

Amint elérünk egy térre, ahol már látjuk a helikoptereket, meg kell védenünk a Monolith harcosoktól a leszállópályát. A csata egészen addig tart majd, míg szegény Strelok, és a Stingray-1 csapat el nem bukik mellettünk.

Mindezek után fel kell szállnunk. Ha felszálltunk, akkor két választásunk van:

- elmegyünk, és ezzel jönni fog egy videó. (Amolyan „Jó oldali” befejezés)
- maradunk, akkor tovább játszhatunk a Zónán belül. („Sötét oldali” befejezés)

Gratulálunk, egy újabb S.T.A.L.K.E.R. kalandot sikerült befejezned!

További segítség:

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