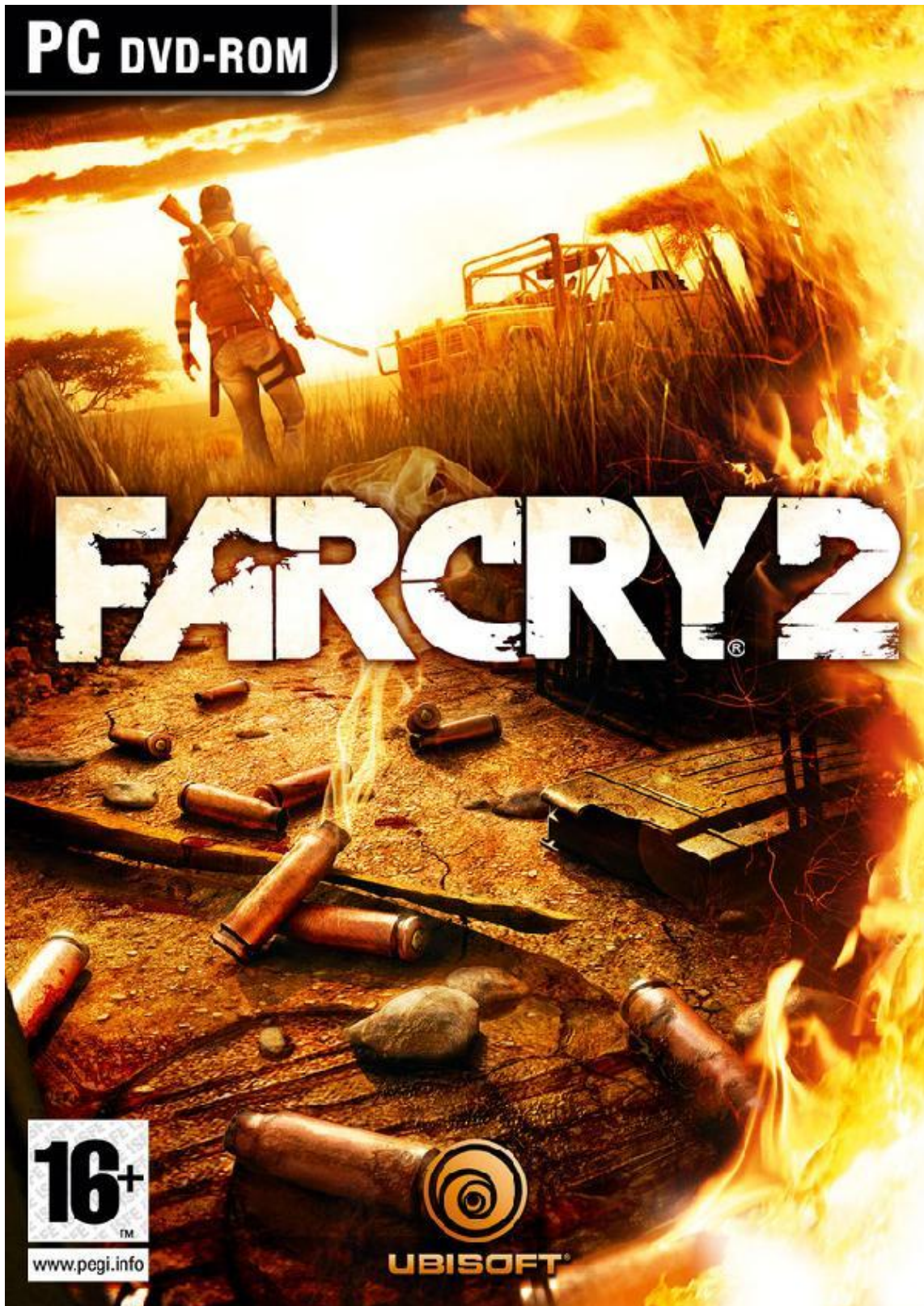


Far Cry 2 - 1. oldal
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Kiadó: UbiSoft
Fejlesztő: UbiSoft

theSOURCE
www.thesource.hu



VÉGIGJÁTSZÁS

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

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 márkanévek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Tartalomjegyzék:

1.0. Alapok

1.1. – A környezet	4.
1.2. – Jelzések, épületek	4.
1.3. – Elsősegély, malária	5.
1.4. – Barátok	5.
1.5. – Gyémántok	5.
1.6. – Gépigény	

2.0. Végigjátszás

2.1. – Act 1

2.1.1. – Bevezető	7.
2.1.2. – UFLL	9.
2.1.3. – APR	11.
2.1.4. – Act 1 finálé	14.

2.2. – Act 2

2.2.1. – Bevezető	15.
2.2.2. – UFLL	16.
2.2.3. – APR	19.
2.2.4. – Act 2 finálé	21.

2.2. – Act 3

2.3.1. – Act 3 finálé	24.
-----------------------	-----

1.0. Alapok

1.1. - A környezet

Ez a fantasztikusan szép szavanna-esőerdő egyveleg mindenkit magával ragad. Az ember azt hinné, a fejlesztők szakítottak az első rész látványvilágával, ám ezt szívesen megcáfolnám. Inkább továbbfejlesztették. Nem ritka alkalom, hogy elénk fut egy zebra vagy gazella, miközben a sivatagon szelünk át. Sajnos/nem sajnós, a játékmenettel vannak problémák, például az új epizód örökölte az első rész „örhelyeit”, ezt a leginkább csak időhúzásra alkalmas megoldást. Lépten-nyomon kisebb ellenséges csapatokba botlunk, akik megnehezítik ottlétünket. Az idő folyamatosan változik, éjjeleken s nappalokon át túrázhatunk a térképen - szélben, esőben, napsütésben. Molotov koktéllal és rakétavetővel csak csínján bánni, ugyanis pillanatok alatt felgyulladhat alattunk a talaj.

1.2. – Jelzések, épületek

- Város:



Ezeken a helyeken tilos a fegyverhasználat. Általában itt vehetők fel a frakciók küldetései.

- Fegyverkereskedés:



Értelemszerűen itt lehet venni a fegyvereket. Leülsz a számítógép elé, megvásárlod a kiválasztott fegyvert, majd onnantól kezdve végtelen számban a rendelkezésedre áll a fegyverkereskedés melletti épületben. Ha épp nincs semmi küldetésed, itt felvehetsz párat, új fegyvereket nyitva ki sikeres elvégzésük után. Nem utolsó sorban menthetsz is ezeken a helyeken.

Ezen kívül még különféle fejlesztéseket is vehetünk itt. Pl. több injekció lehet nálad, vagy gyorsabban javítod a kocsikat, stb.

- Buszmegálló:



A szavannán könnyebb közlekedni a buszok segítségével, csak kár, hogy elég kevés helyen állnak meg. Sok esetben gyorsítják meg a különböző küldetések elvégzését.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

- Gyógyszerszerzés:



Ahol ezt a jelet látod, ott vagy malária ellen szükséges gyógyszert szerezhetsz, vagy pedig már végrehajtottad a feladatot, és egy menhelyül szolgáló viskót találhatsz. A küldetésekben általában iratokat kell átadnod, az országból menekülő családoknak.

- Adótoronyok:



Ha épp semmilyen küldetést sem végzel, akkor itt vehetsz fel újabbakat. Névtelen bejelentők hangját hallod a rádiótoronyoknál. Ezek a küldetések mindig arról szólnak, hogy meg kell ölnöd valakit.

1.3. – Elsősegély, malária

A Far Cry 2 igen érdekes elsősegély rendszerrel rendelkezik. Életerődöt 5 csík jelzi. Amennyiben az életpontod két csík alá csökken, valamilyen rövidebb de annál durvább műveletet hajt végre karaktered. PL. vegyük a golyók kiszedését valamely testrészből. Elég durva. Viszont, amíg két csík fölött van az életerő, csak simán beinjekciózza magát az ember, és ettől máris jobban érzi magát.

Afrika földjét malária járvány sújtja, és ez bizony Rád is kihat rendszeren. Olyankor eltorzul, elsárgul a kép, lassabban regenerálódik a szervezeted, előbb elfáradsz stb., majd végül összeesel és a legközelebbi doktornál ébredsz fel.

1.4. – Barátok

A játék folyamán barátokat szerzel. Különböző küldetések is épülnek megszerzésükre. Nagyon fontos szereplők a játékban. Az első barátod, akivel megismerkedsz, automatikusan a legjobb barátod lesz. Mindig fel fog hívni, amikor ötlete támad egy küldetéssel kapcsolatban. A második legjobb barátodat pedig a menhelyeken fogod megtalálni. Ők azért fontosak, mert akár meg is tudnak menteni! Bizony, mikor úgy tűnik, hogy meghaltál, ők kimentenek a tűzharcból, újabb esélyt adva arra, hogy ne kelljen betölteni a rég látott mentésedet.

1.5. – Gyémántok

Ezen drágaköveket senkinek sem kell bemutatni. Az is köztudott, hogy Afrikában milyen sok van belőle. Itt is ezt fogod használni fizetőeszközként, és ez is lesz a jutalmad a küldetésekért. A játékban 221 gyémántos bőrönd van elszórva. Ha megtalálod mind, szívből gratulálok!

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Far Cry 2 - 6. oldal
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Kiadó: UbiSoft
Fejlesztő: UbiSoft

theSOURCE
www.thesource.hu

1.6. – Gépigény

MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:

CPU: Pentium 4 3.2 Ghz, Pentium D 2.66 Ghz, AMD Athlon 64 3500+ vagy jobb
RAM: 1 GB
Videókártya: NVidia 6800 vagy ATI X1650 vagy jobb; Shader Model 3 és 256 MB grafikus memória
Médialejátszó: DVD-ROM
Szabad terület: ~12 GB

AJÁNLOTT GÉPIGÉNY:

CPU: Intel Core 2 Duo sorozat, AMD 64 X2 5200+, AMD Phenom vagy jobb
RAM: 2 GB
Videókártya: NVidia 8600 GTS vagy jobb, ATI X1900 vagy jobb; 512 MB grafikus memória
Hang: 5.1 hangkártya szükséges

TÁMOGATOTT VIDEÓKÁRTYÁK:

NVidia 6800, NVidia 7000 sorozat, 8000 sorozat, 9000 sorozat, 200 sorozat. 8800M és 8700M támogatott a laptopoknál. ATI X1650 – 1950 sorozat, HD2000 sorozat, HD3000 sorozat, HD4000 sorozat.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

2.0. Végjátászás

2.1. Act 1

2.1.1. Bevezető

Ó, a csodás szavanna, hol fekete nők hadai várnak az ily férfira, mint Te! Azonban most nem szórakozni jöttél, de nem ám. Sokkal fontosabb küldetésed van. Egy célpont, egy név, Jackal. A legnagyobb dealer eme elhagyatott vidéken, és kinek működését sokak nem nézik jó szemmel. A szafari túrán egy őslakos vezet végig, ócska terepjárójával. Ha a grafika a maximumon van, gyönyörű látványban lesz részed, eszméletlen mit ki tudtak hozni a CryEngine 1-ből. Pár perces kocsitút után elérkezel a kijelölt célhoz, azonban nem számítottál a malária veszélyeire...



Magadhoz térve pont Sakállal találod szembe magadat, de sajnos magatehetetlen állapotban vagy. Rejtélyes okból meghagyja az életed, és csak figyelmeztet, hogy menj haza, lépj le az afrikai kontinensről, amíg nem késő. Lehet, jobban tennéd, de nem adod fel ilyen könnyen. Amint lábra tudsz állni, menj ki az ajtón és ugorj át az akadályokon. Utána guggolás következik, majd a lépcsőn leszaladva az első tűzharcodba keveredsz. Sajnos túlerőben vannak, nem sokat tudsz ellenük tenni, talán már utol is ért a végzeted... vagy minden még csak most kezdődik el.

Pár ember bukkant rád, kik magukkal vittek rejtekhelyükre. Elláthatod sérüléseidet és el is mentheted a játékot a beszélgetés közben. Hasznodat akarják venni a csapatban, ezért teszt alá vetnek. Menj ki a szabadba, hogy megjavítsd az ott álló autót. Nyisd ki a motorháztetőt és láss neki a reparáláshoz. Mobiltelefonodon érkezik a következő kérés. Kocsikázz a közeli ház felé, melyet két katona őriz. Likvidáld őket, ekkor birtokodba kerül a kis viskó. Bármikor bemehetsz, töltenyekhez juthatsz, elmentheted az állást és aludhatsz pár órát. Pihendd hát ki fáradalmadat.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Ébresztő hétalvó. Szívj egy kis friss levegőt, majd vedd fel mobilodat. Új küldetés: a közeli ellenséges területet kell megvizsgálnod. Ülj hát be az autóba, kövesd a GPS jelét, majd szállj ki, mikor is érkezik az instrukció: ne menj túl közel a felkelőkhöz, inkább gyalogosan lopakodj a növények közt! A dombra felérve vedd elő a térképet, majd a távcsövet, és keresd meg a muníció halmukat. Amint megtaláltad, a kör zöldre vált és aktiválhatod a célt. Küldetés ezen része teljesítve, azonban még nincs vége. Látod a távolban a téglalapú épületet? Ott tartják fogva egyik szövetségeseidet, akit ki kell szabadítanod rabságából. Az ügyesebbek bizonyára lopakodva is be tudtak jutni, de én a tűzharcot részesítettem előnyben. Kb. 4-5 ór vigyáz az épületre, robbanós hordók segítségével könnyedén likvidálhatóak, és tiszta utad nyílik a házba. Mentsd el a játékot, nyisd ki az ajtót és beszélj el a csinos tússzal.

Mobilt kézbe, visszahívnak a horgásztanyára egy kis beszélgetésre. Kocsiba hát és padlógáz. A célnál megveregetik a vállad, hogy nem is vagy Te olyan béna, mint gondolták, majd elmesélnek egy történetet a gyémántokról. A játék egész részén fellelhetőek kofferek, melyekben gyémántot találsz. Ezen kofferek lelőhelyeit a GPS-ed villogó zöld LED-je mutatja. Minél közelebb vagy egyhez, annál gyorsabban villog, és ha pont a koffer felé tartasz, akkor pedig szimplán világít. Az első koffert rögtön meg is találhatod a közeli garázsban, új küldetésed pedig a fegyvervásárlás gyémántpénzből. Autóba be, és irány a fegyverbolt, ami nagyjából 1-2 km autóútra van. A kis viskó jobban felszerelt, mint gondolnád! Ül a számítógép elé, és vedd meg a kiválasztott fegyvert, amit a viskó mellette raktárban vehetsz át.



Fegyverbiznisz után következhet a gyógyszer vétel. Gyógyszer? Igen, malária ellen kell. Mikor rád tör a rosszullét, érdemes rögtön betolni egy adaggal! A szomszéd házba hát! Ott találkozol két barátoddá tett nővel és egy pappal. Beszélj el mindegyikükkel, tedd el a magnót, majd indulás a helyi kis falucskába! Ott nem használhatsz fegyvert, de hát templomba mész, nem is nagyon van rá szükséged. Add át a papnak a kazettát, majd hagyd el a templomot.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Jöhetnek az igazi küldetések. A két felkelő csapatnak tehetsz szolgálatot, és ezek teljesítése közben hívogatnak barátaid is, akik alternatív megoldásokhoz, avagy könnyítéshez juttathatnak. Kezdjük a baloldali felkelőkkel:

2.1.2. UFLI

1. küldetés

Alap küldetés:

A térkép jobb alsó részében található oázishoz kell menned, és felrobbantani az ellenséges csapat munícióját. Megközelítéséhez javaslok a buszjáratot, mely a város aljánál található, és bizony azzal nagyon hamar oda lehet jutni. Az oázishoz érve vegyél vissza a tempódból, senkinek sem jó az, ha 1-2-nél több katona támad rád egyszerre. Szép sorban szedd le őket fegyverrel, lehetőleg a domb tetejéről. Amint minden szép és tiszta, célozd meg a robbanóanyagokkal teli ládákat, megsemmisítve ezzel az összes muníciót. Mehetsz vissza a központba, az újabb küldetésért.

Bővített küldetés:

A küldetés felvétele után nem sokkal telefonhívásod érkezik az egyik haverodtól, megkér, hogy találkozzatok az egyik biztonságos házban, Nokumbától fél kilométerre. Buszjáratra fel, majd onnan kis kocsikázás. A haver elmondja, ha megfenyegeted a közeli villában élő fejest, talán rossz koordinátákkal fogja ellátni a csapatot. Irány át a villa, lehetőleg a sötétség leple alatt, hogy be tudj lopakodni. Az emeleten össze is futsz a célponttal, rántsd elő a machetédet és fenyegezd meg. Ő leadja a téves koordinátákat, ideje továbbállnod. A garázsban autók várnak, válaszd ki az egyiket, és irány Mokuba déli része. Ott ellenfelek, s egy jól megrakott autó vár a híd alatt. Célozd meg a robbanóanyagokat rajta, hogy teljesítsd a feladatod. Ha már kezdenél örülni, hogy végre vége, tévedtél. A barátod bajba került a viskójánál, segíts neki. Ül be valamelyik elfekvő járműbe, és öld meg a körülötte lebzselő APR katonákat.

2. küldetés

Alap küldetés:

Hát nem ismét oázist kell látogatnod? De bizony igen, csak most a térkép jobb felső részében található, és most nem utánpótlást kell megsemmisíteni, hanem az arany lelőhelyét kell megmutatnod a bandának! Kincskeresés indulhat. Ismét javaslok a buszjáratot, majd hogy nem a küldetés helyszínénél tesz le. Ugyanúgy kell eljárni, mint az előzőnél, csak most nyitottabb lesz a terep, mindenképpen szikláról érdemes lesben támadni. Miután megtisztítottad az oázist, mássz le a lyukba és jelezz a főnöknek a mobiloddal.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Bővített küldetés:

Ismét hív egy haverod a küldetés felvétele után. Találkozni akar veled. Menj hát oda, ahol elmondja, meg kellene ölnöd a Királyt a közeli „Erődben”. Mentsd el a játékot és az éj leple alatt osonj be a hatalmas építménybe. Öld meg a Királyt és vedd le a gyűrűt a kezéről. Telefonbeszélgetés után ismét ideje továbbállni. Főlöslages lenne mindenkit megölnöd, meg eléggé nehéz is, így autóba ülve hajts a kijelölt cél felé, ahol találkozol a Herceggel. Add át neki a gyűrűt, majd hagyd el a helyet és ülj újra autóba. Hajts az oázis fele, és találkozz a társaddal. Másszatok le a létrán, ahol az arany rejlik, majd mássz vissza, ugyanis APR katonák érkeznek. Öljétek meg az összeset, hogy véget érjen eme hosszú küldetés.



3. küldetés

Alap küldetés:

A közeli növénykert pumpáit kell felrobbantanod, mely nem lesz túlzottan bonyolult feladat, csak az örök száma igen magas. Vedd el a gyémántot és a mappát, vedd el Mike-nál mesterlövész puskát, majd menj a közeli folyóhoz, és szállj csónakba. Így lesz a legegyszerűbb megközelíteni az építményt. Szerencsére a növényház közelében van egy mentési pont, használd bátran, ez egy olyan játék, ahol elég egy rossz mozdulat, egy sebes autó és már töltheted be újra a legutolsó mentést. Tehát, mentés után vissza a csónakba. A cél előtt jóval szállj ki, és kezdj el lopakodni. Bizonyára én vagyok nagyon szerencsétlen, de első machetés ölés után mindig észrevesznek a többiek, hiába csinálom halkán, ezért azt javaslom, hogy távolról kezd el mesterlövész puskával leszedni az ellenfeleket. Amint tiszta a terep, menj be a házba és lődd szét a piros pumpát. Ezután nem marad más hátra, mint a menekülés. Motorcsónakkal persze.

Bővített küldetés:

Amint felvetted a küldetést ismét hív a haver... Így jóval hosszabb lesz a küldetés. Találkozz a haveroddal a kijelölt ponton, hallgasd meg, majd szállj autóba. Szállj ki a nagy hangárnál

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

(szerencsére itt nem lesznek túl sokan), majd a szokásos tisztogatás után vedd fel az asztalon villogó tárgyat. Ezt a közeli „reptérhez” kell vinned, hol már vár a haverod. Vidd hát el, add oda, majd mehetsz a növényházba.

Ott a fent leírtak szerint kellene eljárnod, nincs más változás, csak annyi, hogy miután végeztél, még társad segítségére kell sietned. Összesen annyit kell tenned, hogy autóra pattansz, elkocsikázol a kijelölt pontra, majd elütöd a két ellenfelet. Következő küldetés.

2.1.3. APR

1. küldetés

Alap küldetés:

Első küldetésed az APR részére. Ha az alap küldetést választod, nagyon könnyű dolgod lesz. A rendőrfőnököt kell megölnöd, miközben ő konvojával utazgat. Be kell szerezned egy rakétavetőt, melyet egy mentés házban találhatsz. Ezután autóra is szállhatsz!



Nézd meg térképeden, hogy merrefelé halad a konvoj. Olyan helyet válassz, ahol kényelmesen el tudsz helyezkedni míg a konvoj megérkezik. Amint látóhatáron belül érkeznek, célozd meg a rakétavetővel őket, és küld magaslati levegőre a főnököt, vagyis inkább a maradványait. Azért a robbanás után győződj meg arról, hogy biztosan kinyiffant-e. Dolgod végeztével irány a következő küldetés.

Bővített küldetés

Mobil fel, társat hallgat, majd megbeszélte helyre gyors gurulás négy keréssel. A mocsár melletti dombon találkoztok. Meg kell látogatnod az egyik emberkét, akinél egy lista található, mellyel megfenyegethető a rendőrfőnök. Irány a kis halászfalu, motorcsónakkal.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Útközben kisebb őrséggel találkozol, használd a motorcsónak gépágyúját, hogy könnyebb legyen a tisztogatás. Mielőtt a faluba érnél, szállj ki, ne kelts nagy feltűnést. Jó, ha van nálad mesterlövész puska, most szép csendben elintézhetsz vele mindenkit. A fallal ellátott középső házban található a keresett személy. Fenyegesd meg Machetéddel, mire rámutat az iratokra. Vedd fel őket, majd végezhetsz az emberkével is. Hehe.

Most irány a rendőrfőnök búvóhelye. Ismét a motorcsónakot ajánlom, azzal lesz a legegyszerűbb odajutni. Útközben sajnos nem tudod kikerülni az őrhelyet, de ha időben átváltasz a motorcsónak gépfegyverére, megkönnyíted saját életed. A börtön közelében van egy mentési pont, használd egész nyugodtan, jól jön. Mesterlövész puskával szedd le az őröket, majd menj be a börtönbe, és öld meg a rendőrfőnököt. Na, szuper, haverod bajba került, irány hozzá. Szerencsére van a közelben egy elfekvő terepjáró, pattanj be és meg se állj a tűzharcokig. Húha, vagy két ember tört az életére. Durva, üsd el őket és vége is a küldetésnek.

2. küldetés

Alap küldetés:

Egyszerű küldetés, feltéve, hogy van nálad mesterlövész puska. Ha nincs, vegyél egyet mindenképpen. Üljetek autóra, és menj a közeli vonatállomáshoz. Állj meg a hegy végén, hogy ráláss az egész állomásra. Mit is kellene tenned? Áh, igen! Szép sorban lőj le mindenkit, akit csak látsz! Elég szépen lecsökkentheted az őrök számát, a többi már csak gyerekjáték lesz. Ha tiszta a terep, menj a felrobbantásra váró vagonhoz, és lödd! Hm, nem robban fel. Pedig rá van írva, hogy tükre robbanékony. No de várjunk csak, sárga hordók a közelben. Toljuk közvetlen a mozdony mellé, majd azt célozzuk meg. Így már felrobban a vagon! Vége is a küldetésnek.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Bővített küldetés:

Annyi lesz a különbség az alap és eme küldetés között, hogy a tanker felrobbantása előtt meg kell ölnöd egy UFLT tisztet. Mobilcsevegés után találkoz a haveroddal, aki elmondja a küldetés részleteit. Ugorj egy terepjáróba, és haladj a küldetés helyszínére. Itt is, mint szinte minden küldetés elejénél, egy mesterlövész puska ajánlott, hogy 3-4 kilótt ellenféllel előbb legyél, mint alapjáraton. A terep nyugati részén található a tiszt, aki csak csevegni szeretni veled. Mondandóját félbeszakítod egy golyóval. Most már irány a tanker és robbantsd fel a feljebb leírtak szerint.

Jaj, még annyi hátra van, hogy természetesen ki kell mentened társadat az egy emberfölénnyel szembeni tűzharcból. Ugorj autóba, menj a síneken végig, majd a kisiklott vonatoknál öld meg a két ellenfelet, hogy véget vess a küldetésnek.

3. küldetés

Alap küldetés:

Mindösszesen annyi lesz a dolgod, hogy a közeli szeméttelen fel kell robbantanod a kompresszort. Kocsiba be, irány nyugat. Mesterlövész fegyvert ne felejtssd ám magaddal vinni! Nem lesz túl sok ór a környéken, viszont sajnos át kell hajtani egy órhelyen, ott majdnem többen lesznek, mint a küldetés helyszínén. Odaérkezvén szállj ki, (persze biztos távolságon belül állj meg), majd kezd el egyenként leszedgetni az embereket távcsöved és fegyvered segítségével. Ajánlatos az első réteg megtisztítása után gránátokat felvenni, ugyanis a telep belső részén jól jönnek majd. A busz roncsai közt próbálj maradni, biztos fedezéket fog nyújtani. Amint végeztél az őrséggel, menj a kompresszorhoz és lődd szét. Furcsamód csak töltények hatására hajlandó felrobbanni. A robbanás után véget ér a küldetés.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Bővített küldetés:

Annyival lesz több dolgod, hogy a kompresszor felrobbantása előtt el kell lopnod egy térképet. Jártál már azon a környéken, itt mentél keresztül, mikor társad segítségére siettél. Irány-horány a buszmegálló és a bal felső állomás. Mentsd el a játékot, majd menj az elhagyott kis területre. Ott szép sorban távolról szedd le mesterlövész fegyverekkel az ellenfeleket, majd a jobb oldali kis viskóból lopd el a térképet. Társad hív, hogy most már nyugodt szívvel felrobbanthatod a kompresszort. Azt a fent említett módon tudod megtenni.

A robbanás után társad szokás szerint bajba kerül. Menj és segíts neki lelőni azt a két fickót, aki céloz rá, és ne felejtse el meggyógyítani.

2.1.4. Act 1 – Finálé

Az APR megkér, hogy öld meg az UFLC egyik vezetőjét, aki egy gyönyörű szép vízesésnél lelhető fel. Az oda út viszonylag zökkenőmentes lesz, ki lehet kerülni az őrhelyeket is, amennyiben inkább elkerülnéd a felesleges küzdelmet. A vízesés aljában két ór fog vigyázni a biztonságra, nem jelentenek nagy gondot mesterlövész puskáknak. A kis tavacskaán ússz át, majd menj fel a hegyre a lengőhídra. Onnan ölj meg annyi őrt, amennyit csak tudsz, majd menj át a túlsó oldalra, a házhoz. Bejárata a jobb oldalán található, menj hát be, és öld meg a vezért, aki azért megpróbálkozik a lefizetéssel.

Innentől kezdődik a kemény összecsapás! Rengeteg katona zúdul feléd. Én javaslom a hídról leugrás taktikát, ugyanis a vízbe már nem fognak követni, és ha felveszed velük a harcot, az eléggé esélytelen küzdelem lesz. Elnézést a pro játékosoktól. Ha megszöktél, vedd fel telefonod, hogy megbeszéljétek a találkozást a favágó üzennél. Buszjárat szuper.

Ha megérkeztél, menj be a kis viskóba. Eléggé rossz hírei vannak az emberkének. Mindenki téged fog keresni, ráadásul a barátaidat is megtámadták. Nem tudod mind megmenteni, választanod kell, hova akarsz menni. Ha odaértél, tisztítsd meg az épület környezetét, majd menj be a barátaidhoz. Meg kell védened az adott épületet. Előre közlöm: nem fog menni.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

A sivatag kellős közepén dobnak ki a terepjáróból. Minél előbb találnod kell egy viskót, ahol meghúzhatod magad. Semerre sem látsz, se térkép se semmi, mitévő legyél? Miközben mész, érezkelheted, hogy van olyan irány, amerre majd hogy nem normál tempóban tudsz haladni, van olyan irány amerre pedig nagyon lassan. Kövesd azt az irányt, amerre könnyedén tudsz gyalogolni, elvezet a viskóhoz. Épp időben.

Mily furcsa. A Sakál ment ki téged, és behurcol a fedezékbe. Ellátja sérüléseidet és megoszt veled pár információt. Hamarosan terepjáró hangjára lesztek figyelmesek, ő elhagyja a terepet, a sofőr pedig ad némi vizet, és megmondja, hol találkozhatok, amint eláll a vihar. Egy kisebb csetepatét kell majd elrendezned.

Vedd magadhoz az aknavetőt, gyógyszereket, majd szállj be a terepjáróba és látogasd meg a pirossal megjelölt helyet. Állj meg ott, ahol pont látod a felrobbant járműveket, majd aknavetőddel célozd be jó távrolól a helyszínt. Szét fogod így bombázni őket, anélkül, hogy akár egy karcolás is esne rajtad. Érdeemes azért a helyszínre menni, hogy összegyűjtsd az eldobott fegyvereket. Amint végeztél, irány a keresztút, vagyis a következő térkép.

2.2. Act 2

2.2.1. Bevezető

Ha gondolod, átszállhatsz a kis mobil járműbe, ámbár nem javaslom, nem valami strapabíró, Te pedig találkozol néhány ellenféllel útközben. Rögtön a közelben van egy fegyverkereskedés, ahová betérhetsz. Új fegyverek és mentési pont elég csábító ajánlat, nemde bár? Most már felfegyverkezve mehetsz Sefapane-be, hogy találkozz egy új szereplővel. Ő elküld a Sakál szigetére, Lake Segoloba, hogy találkozz az ottani barátjával. Menj a közeli buszmegállóba, és válaszd valamely tóhoz közeli állomást. Szállj csónakba és irány a szoros. Ott hamarosan megláthatod a hajót, melynek kabinjában találkozol a baráttal. Megkér arra, hogy véd meg a hajót, amíg ki nem köt a túlsó oldalon. Ez elég könnyű feladat lesz.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

A hajón 5 gépfegyver található, eszméletlen erős töltényekkel. Egy elég előlük egy ellenséges motorcsónakra. Vigyázz majd a rakétásokra, az első rögtön akkor jelenik meg a hegyen, mikor kiértek a szorosból, a második pedig a kikötő mellett lesz balra. Ha a hajó megáll, javítsd meg a füstölgő motort. Rohanj oda és nyomd meg a „Használ” gombot. Amint kikötött a hajó, keress egy terepjárót, és hajts be vele a városba a dokihoz. A beszélgetés után hatalmas banzáj tör ki, az első ajtón nem is tudsz kijutni, csak a hátsón. Töménytelen mennyiségű ellenféllel fogsz találkozni, ne is próbáld meg elfogyasztani őket, sosem fognak elfogni. Javaslom, hogy rögtön fordulj balra a hátsó ajtónál, majd ismét balra aztán jobbra. Ne törődj semmivel, (már amennyire tudsz), csak rögtön szállj be a szemben lévő terepjáróba, majd azzal menekülj el ebből a káoszból.

Amint kiértél a városból, telefonon hívd hajós barátod, hogy bizony igen nagy bajba került. A folyónál keress egy motorcsónakot, és azzal kelj segítségére. Ha odaértél a hajóhoz, használd a csónak gépfegyverét, azzal könnyedén megtisztítod a környéket. Végezetül beszélj a „kapitánnyal” és kezdődhetnek az újabb felkelős küldetések.

2.2.2. UFLI

1. küldetés

Alap küldetés:

A Dogon faluban kell felrobbantanod egy kemencét. Nem hangzik rosszul, ugye? De, szerintem is. Valamilyen sörétes fegyvert vigyél magaddal erre a küldetésre. Szállj fel a buszra, és válaszd a térkép felső részében található állomást. Egy hegy oldalában fog feküdni ez a település, tele katonával, és pont ezért kellett a sörétes. Elméletileg lopakodni is lehetne, de mint mondtam, nekem még sosem sikerült. Hála a falucska sűrűn épített házainak, bőven akad hely fedezékbe vonulásra, és az ellenfelekhez is mindig közel kerülsz, ha úgy akarsz, ezért jó a sörétes. Rohanj fel a hegyoldalra, és meg se állj a kemencéig. Az ott lévő gázpalackokba lőj bele párat, mire felrobbannak és velük együtt a kívánt objektum is. Vége a küldetésnek.

Bővített küldetés:

Andreval kell találkoznod a Dogon folyó deltájában. Ott vár egy biztonságos kis zugban. Oda érdemesebb autóval menni, gyorsabb úgy, mint busszal. Megkér, hogy ölj meg egy embert a közeli helyőrségben. Mi sem lesz egyszerűbb ennél, ráadásul közel is van. Jó előre szúrd ki a mesterlövészt a toronyban, lődd le gyorsan, majd mehetsz tovább. Ezek a kis kunyhók nagyon jól égnak, dobj rájuk pár molotov koktélt, sok kínlódástól kímélheted meg magad. A kívánt személy a középső viskóban helyezkedik el, hezitálás nélkül vess véget rövidke életének, majd mehetsz felrobbantani a „kemencét” a feljebb leírtak szerint.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



Teljesen váratlan fordulat következik: haverod bajba került, mentsd ki szerencsétlent! Ugorj terepjáróba, gurulj hozzá, és lődd le az 5-6 fegyverest, aki bántani merészelte őt!

2. küldetés

Alap küldetés:

Ebben a küldetésben meg kell fenyegetned egy tanárt. Hehe. A térkép bal oldalán lévő épülethez kell autókáznod. És igen! Első küldetés, amelyet úgy sikerült megoldanom, hogy nem vettek észre! Mielőtt az építményhez érnél, szállj ki autóból, és a bal oldali füves ösvényen osonj leghátra. Ott a jobb oldali kis magányos házikóban fogod megtalálni a keresett személyt. Fenyegezd meg kardoddal, s miután elvégezte a hívást, öld meg. Már csak a visszaút van hátra és vége is a küldetésnek.

Bővített küldetés:

Társad felhív, találkozni akar veled a reptéri kis házikóban. Szeretné, ha ellopnád a Sepokoban lévő Afrikai telefontársaság térképét, melyen megtalálhatóak a mobiltornyok pontos koordinátái. Mesterlövész puska elengedhetetlen társad. Tisztítsd meg a terepet, majd vedd fel a térképet a kis viskóból. A muníciókat se felejtse ott! A térkép ellopása után jöhet a normál küldetés.

Természetesen megint mentheted társadat. Uzsgyi, vissza a reptérre, ahol 2-3 megátalkodott katona tört társad életére. Öld meg őket, majd gyógyítsd meg társad, hogy véget érjen a feladatod.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

3. küldetés

Alap küldetés:

Egy Yabek nevű fickót kell eltenned láb alól, aki épp a keleti fegyvertelepen található. Mi sem lesz ennél egyszerűbb egy jó erős mesterlövész puskával. Autóval vezet odáig az utad, és ajánlom az AR-16-os fegyvert, személyes kedvencemet. Menj át a hídon, majd keress fedezéket a domboldalon. A rakétavető manusra nagyon figyelni, elsőként kell leszedni. Célszerű utána felvenni a fegyverét, kiereszteni belőle a maradék rakétákat, majd újra felvenni az AR-16-ost. A rakétavető rendszeren elintézi a tábor, a maradékot már csak ki kell pötyögtetned, majd jöhet Yabek irodája. Stílusosan, karddal megölheted.

Bővített küldetés:

Sepokonál találkozhatasz társaddal. Támadt egy remek ötlete: mivel van neki egy félkész erős bombája, melyre csak a detonátor kell, hozz el neki egyet a Becsapódási területről, mivel úgy hallotta, van egy arrafele. Ne habozz hát, irány a terület. 5-6 katona védi, se perc alatt elintézed őket, majd felveheted a kis gúlát. Újabb telefoncsörgés. Találkozz társaddal a Yabekhez vezető hídon.

Az oda út is egyszerű lesz, ráadásul ellenség sem lesz a közelben. Javaslom motorcsónakkal megközelíteni. Amint átadtad neki a detonátort, rácsavarja a bombájára, majd rohanásba kezdtek. A bomba felrobbant, s vele együtt a híd is. Már csak egy kis csetepaté maradt hátra, aztán következhet az újabb feladat.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

2.2.3. APR

1. küldetés

Alap küldetés:

Feladat: menj a Fogászati klinikára, és robbantsd fel az ott lévő teherautót, melyben jó pár adag nitrogén vegyület található. Nagyon egyszerű, ha van mesterlövész puskád. Azzal ugyanis már távolról jól látható a teherautó, és csak egyetlen lövés kell adnod egyenesen a szállítmánya közepébe.

Bővített küldetés:

Ez a küldetés sokkal, de sokkal nehezebb lesz, mint az alap koncepció. Találkoznod kell haveroddal a posta mellett, megkér, hogy hozd el onnan egy csomagot. Újdonsült postás létedre hozd is el. Nem ez lesz a nehéz része a dolognak, pár ór fogja vigyázni a csomagot. A kis viskó egyik polcán megtalálod. Ezek után mehetsz a fentebb megismert teherautóhoz, ám nem azt kell tenni velem, mint eredetileg.

Ugyanis el kell szállítanod a teherautót az UFLL garázsába, utánaözva ezzel a jó öreg trójai falovat. Ehhez meg kell javítanod az autót, és át kell vele vánszorognod Sefapanébe. Az lesz az igazi móka. Minden egyes őrhely előtt állj meg, szállj ki és tisztítsd meg, nehogy a levegőbe küldjék a járművet, és vele együtt Téged is. Amint leparkoltál a garázsban, újabb feladat vár. Mássz fel az autó platójára, és kalapáld szét az egyik tartályt. Ideje rohanni, majd a robbanás után felvenni a harcot az eszméletlen mennyiségű őrral. Ha megmented a társad, kalapot emelek. Keress tisztas fedezéket, és onnan lödd szét ellenfeleidet, míg el nem fogynak. AR-16 és gránátok tömkelegét ajánlom hozzá. Sok sikert!



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

2. küldetés

Alap küldetés:

Csodával határos módon nagyon könnyen elvégezhető küldetés. Bal alsó sarokban található egy kis falu, melynél található a rádióállomás generátora. Busszal érdemes odamenni, majd egy kis autókázás után jöhet a lopakodásos gyaloglás. Csak kövesd a domb szélének ívét, és nem sokára elérsz a célhoz. Ott szerencsére találsz robbanóanyagot, melyet a generátorra rögzíthetsz, és tisztes távolságból felrobbanthatod azt. Már csak a menekülés van hátra, de nagy valószínűséggel senki sem vesz észre, ha az ide érkező útvonalon távozol.

Bővített küldetés:

Eme küldetésben annyi plusz van, hogy találkoznod kell a posta mellett egyik haveroddal. Megkér, hogy iktasd ki a turistaszálláson lévő UFLL tisztet. Szerencsére a közelben van ez a hely, így csak pár perces kitérőt kell tenned, majd kocsikázhatsz egyik buszmegállóhoz, hogy teljesítsd a rád kiszabott, fentebb tagolt főküldetést.

3. küldetés

Alap küldetés:

A vízvezetékrendszert kell kicsit más útra térítened. De kedvesek APR-ék. Ráadásul a robbantáshoz szükséges TNT-t is neked kell beszerezned a gyémántbányából. Az odautazást kocsival javaslom, és érdemes megállni a bányához vezető útkereszteződésnél, kisebb őrség van odatelepítve, és nem célszerű, ha utánad jönnek. Szerencsére a bánya bejáratánál nincs senki, és gyorsan leugorhatsz balra. Vigyázz, nehogy észrevegyen a mesterlövész. A kis viskóban található meg a robbanóanyagot, és viheted magaddal, felrohanva a lépcsőn. Ha csak 1-2 ember vett észre, javaslom rohanj, szállj be a terepjáróba és menj a fő helyszínre.

Ott már nem tudod elkerülni a tűzharcot, mesterlövész puska megint csak jól jön, és igen sok sárga robbanóhordó is a rendelkezésedre áll. Amint megtisztult a terep, rárakhatod a csőre a bombát, és élvezheted a gyönyörű robbanást.

Bővített küldetés:

Amint elloptad a bányából a TNT-t, haverod megkeres telefonon. Találkozz vele a közeli házban. Mentsd el a játékot, majd hallgasd meg, mit szeretne. A vezetékrendszer egyik fő vezérlőjét kellene felrobbantanod, hogy népének jobb legyen. . .

Jó hát ezen ne múljon. Szállj csónakba és köss ki pont a vezérlőnél. Ha útközben motorcsónakosok támadnak rád, tudod, hogy a saját csónakodra épített gépfegyver a leghatásosabb ugye? Ha beértél a kis viskóba, célozd meg gránáttal a vezérlőt, és hagyd el a terepet a robbanás után. Most jöhet a fentebb említett küldetés végrehajtása is.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Sajnos a vezetérendszer robbantása után társad bajba kerül. Siess gyorsan a gyémántbányához, hogy segíts a bajba jutottnak.



2.2.4. Act 2 – Finálé

Attól függ a vezetők meglátogatásának sorrendje, hogy épp melyik csapat áll jobban. Végre békeszerződést akarnak aláírni egymással.

APR – Ha az APR áll nyerésre, Mbantuwet kell megkeresned. Hamar fellelhető egy motorcsónak segítségével. Hm, égő ház, mindenhol legyilkolt emberek. De legalább a gyémánttal teli bőröndöt megszerezted. A Sakál azonban megtalált, és ő a felelős a halálesetekért. Nem akarja a békét.

UFLL – Ha az UFLL áll nyerésre akkor Sedikoba kell menned. Hm, égő viskók, mindenhol legyilkolt emberek. De legalább a gyémánttal teli bőröndöt megtaláltad. A Sakál azonban megtalált, és ő a felelős a halálesetekért. Nem akarja a békét.

Egy börtönben térsz magadhoz, ifjú Scofield. Bizony, ki kell szöknöd innen. Elég egyszerűen megtehető a jobb oldali fal berúgásával. Vedd fel a gyógyszereket, a kardot és kezddheted a menekülést. Amennyiben magára hagyod társadat, csak rohanj ki innen, senki sem fog észrevenni, majd a kint álló terepjáróba ülj be, és padlógázt neki. Amennyiben meg akarod menteni a társad is, kövesd a vérnyomokat a cellájához. Beszéljess vele, majd utána kezdj csak bele a rohanásba.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Amint kiértél a börtön területéről, telefonon hívnak. Nicholas Greaves telefonál, és szeretne veled találkozni Sefapaneban. Ajánlom a buszjáratot. Vorhees rád bízta a következő feladatot: öld meg Addi Mbantuwert, az UFLL csapat vezetőjét. Remek.



Most kezdődhet minden előről. Végig egy adag buszjáratot a déli tó felső állomásához. Azután ülj motorcsónakba, majd meg se állj a főnök házáig. Mesterlövész puskával lödd le az őrséget, majd menj fel a második emeletre, és öld meg a főnököt. UFLL főnök kivégezve.

Menj vissza Vorheeshez, aki most az APR főnök meggyilkolásával bíz meg. Ez picit nehezebb lesz, mert több a testőreinek száma. Sedikonál rakd le az autód, majd a mesterlövész helyét vedd át a kis toronyban. Onnan szép sorban leszedhetsz mindenkit. Amint tiszta a terep, keresd meg Oliver Tambossát, és öld meg. Mindkét főnök halott ezennel.

2.3. Act 3

1. küldetés

Alap küldetés:

Az UFLL központjában kapod meg a küldetést. Ebben a nemes feladatban Vorheest kell megölnöd a jól ismert gyémántbányánál, túl sok gondot okoz mostanában. Az odautat nem kell ecsetelnem, mesterlövész puskára és SAW fegyverre van szükséged. Ha csináltál rendesen melléküldetéseket, most a bánya el van árasztva vízzel, és csak 5-6 őrt kell megölnöd. Azután irány a kis viskó, öld meg Vorhees segédjét, majd alkut kínál a gonosztevő. Rajtad áll, hogy elfogadod-e vagy sem. Ha nem, akkor öld meg most nyomban.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



Bővített küldetés:

Amennyiben elfogadod ajánlatát, irány Port Selao, busszal. Mássz fel az UFLF főhadiszállással szemben lévő épület erkélyére, majd onnan keresd meg a mobilon beszélgető embert. Amint megtaláltad célozz és tüz.

2. küldetés

Alap küldetés:

Reuben hív fel telefonon, szeretne veled találkozni Marinában. Szeretné, ha megölnéd Greavest és segédjét. Irány hát az ismét jól ismert Sepoko. Buszra fel, majd egy kis autókázás. Javaslom, hogy bal oldalról közelítsd meg az eseményeket mesterlövész fegyverrel. Szedd le a toronyban nézelődő gazfickót, majd ennek hatására sorban érkeznek a többiek is, akiket a másvilágra küldhetsz. Ha megtisztogattad a terepet, irány a középső viskó. Öld meg Greaves segédjét, mire jó szokás szerint választhatsz. Vagy megölsz, vagy megölsz inkább Queipot.

Bővített küldetés:

Amennyiben azt választod, hogy Queipot ölsz meg, irány Port Selao, és az APR bázis. Menj be, majd öld meg a magát főnöknek tettető gazfickót. Mentsd el a játékot, kifelé menet húzósabb lesz a dolog az örök miatt.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

2.3.1 Act 3 – Finálé

Reuben hív fel telefonon, el kéne neki egy kis segítség a reptérnél. Irány hát az előbb említett terület. Szállj ki jó előre az autóból, majd a Dragunovval kezd el kipattintani az embereket a földi létből. Nincs túl sok katona, és rögtön az első hangárban ott tanyázik Reuben. Ellát pár hasznos információval. Mentsd el a játékot, majd irány a Sakál.



Információid szerint őt a börtönnél találod meg. Kocsiba hát és irány a börtön, ahonnan megszöktél már egyszer. Útközben néhány járműautóval találkozol, kocsidon lévő gépfegyver a tuti ellenük. Amint elérted a börtönt, fegyvered eltűnik, és egy kis beszélgetés következik a Sakállal. Most már együtt dolgozol vele. Két feladatot ad, az egyik nehezebb, mint a másik. De tényleg. Most egy igen szép kis gyalogtúra vár Rád. Először egy sötétebb, gonosz vidéken kell átvágnod, 10-15 órral díszítve. El sem kell mondanom, hogy milyen hasznos a mesterlövész és az AR-16 fegyver... Ezután a rész után egy kis viskóban tudsz menteni, és feltankolni a muníciókkal. Gyaloglás, gyaloglás, majd elérkezel a mocsárhoz. Itt már nagyon távolról is leszedheted ellenfeleidet, és megúszhatod az ütközetet egyetlen karcolás nélkül. Újabb gyaloglás és kis viskó ahol mindenképp ments, ugyanis elérkezel a Landolási Zónához.

Ez egy nagyon kemény ütközet lesz, az összes eddigi barátoddal meg kell majd küzdened. No persze ügyesen kell hozzáállni, különben fél perc alatt ledarálnak. Már messziről öld meg Hakimot, és menj a gyémántokkal teli táskához, de még ne vedd fel. Látod a kis mocsaras utat észak-kelet irányba? Na, arrafelé kell sprintelned, miután felvetted a bőröndöt. Ott nagyon gyorsan szikla mögé kell bújni, és ott kell megvárni ellenfeleidet. Közben dobhatsz rájuk pár gránátot. Itt nem árt, ha a 3. fegyvered a SAW, iszonyat hasznos tud lenni, hogy nem kell újratöltened, ugyanis ezekbe az emberekbe 3x annyi kell, mint a normál katonákba. Végül is nem muszáj megölnöd mindet, a lényeg, hogy élve úszd meg a következő kis viskóig, ahol menthetsz.

Most jöhet az utolsó mézárulás. A felkelők két csapatának utolsó két vezetőjét kell megölnöd. Ők a pirossal jelölt területen belül, a kis viskó alatt tartózkodnak. Azt javaslom, hogy ne menj be a völgybe, hanem inkább a viskó felőli oldalon kaptass fel a hegyen, és onnan küld a

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

töltényeket az emberekre. Ha van még gránátod, dob a viskóra az összeset, plusz molotov koktélokat is. Amint mind a négygel végeztél, mehetsz a Sakál bűvőhelyére.

Utolsó küldetésed következik. Választhatsz két hősi halál közt:

Gyémántok – Amennyiben a gyémántokkal teli bőröndöt választod, a közeli határőrségnek kell átadnod őket. Odáig sima út vezet, néhány arra kószáló őrrrel. Amint odaértél, menj be a kis szobába, és add át a bőröndöt a tisztnek, majd egy golyó a fejbe.



Dinamit – Amennyiben az akkumulátort választod, fel kell menned a hegyre. Egy kis út vezet oda, a Sakál bűvőhelye mögött. Pár katona fogja utad állni, de ez már szinte semmi. Amint odaértél, tépd szét a drótot, majd gyújtsd be a dinamitot.



Szomorú vég, de ez Afrika. Szép munka volt!

Wheeler
wheeler@thesource.hu

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>