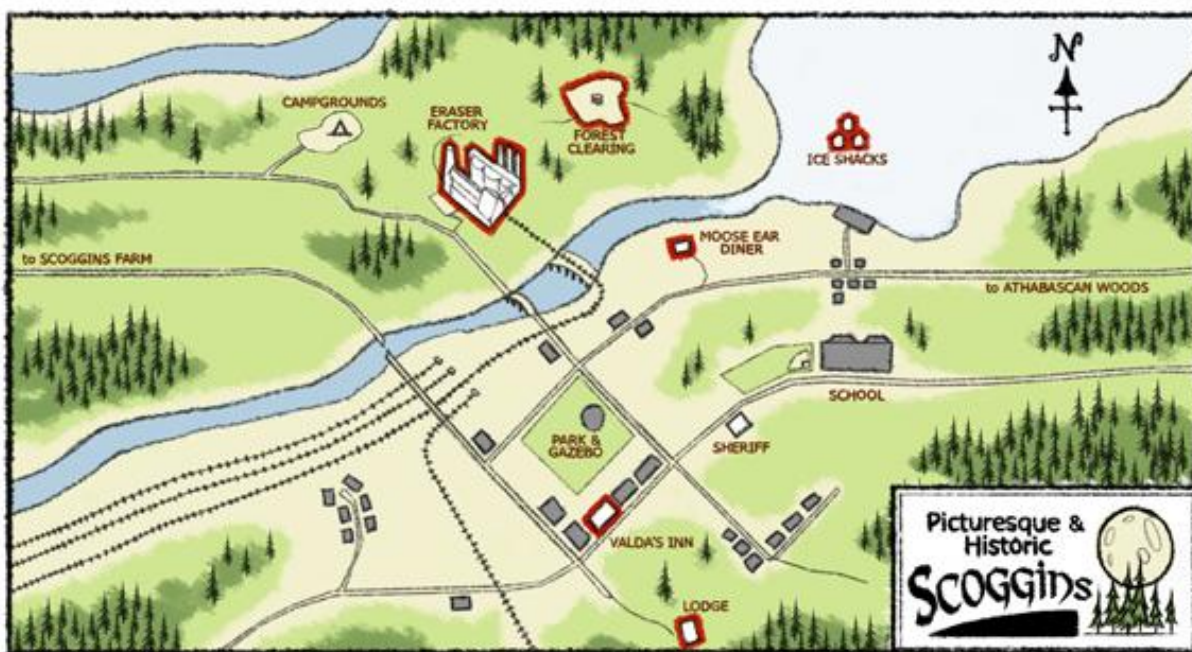


**Puzzle Agent - 1. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

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



## **PUZZLE AGENT** **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, 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.



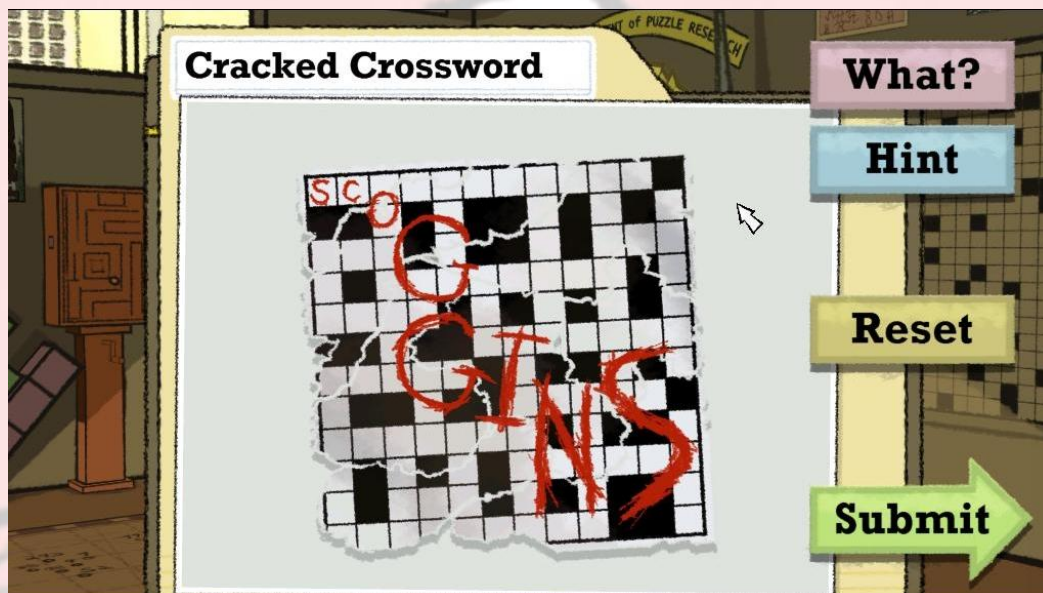
**Puzzle Agent - 3. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

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

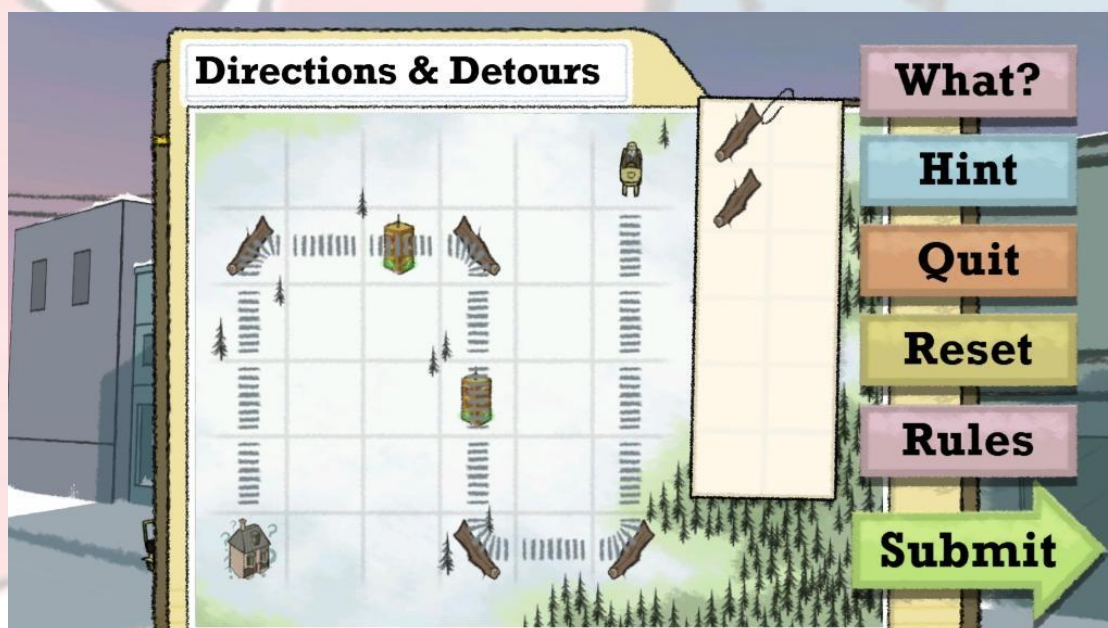
Üdvözetem, Nelson Tethers vagyok az FBI kirakósügyi szakosztályának ügynöke...

Az első kirakós igen egyszerű, csak össze kell rakni a szétszakított keresztrejtvényt, ehhez sok segítségre nincs is szükség. Ha végeztél, kapsz egy telefonhívást, ami alatt közlik, hogy el kell utaznod arra a helyre, amit a szakfanderes figura felírt a keresztrejtvényre, vagyis Scoggins-be.



Mikor megérkezel a városba, beszélj a padon ülő ijesztő fickóval (Bjorn), akivel minden lehetséges beszélgetési témát meríts ki. Amelyik topic előtt kis kirakós ikon áll, azzal egy fejtörőt nyithatsz meg. Jelen esetben is szükség van erre, mivel egy ilyen keresztül juthatsz el a hoteledbe.

A kirakós lényege az, hogy a jobb oldalon található farönköket úgy helyezd le, hogy Nelson a két közlekedési lámpát érintve „pattanjon tovább” róluk és végül a bal alsó sarokban lévő kupac kérdőjelhez érkezzon.



További segítség:

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

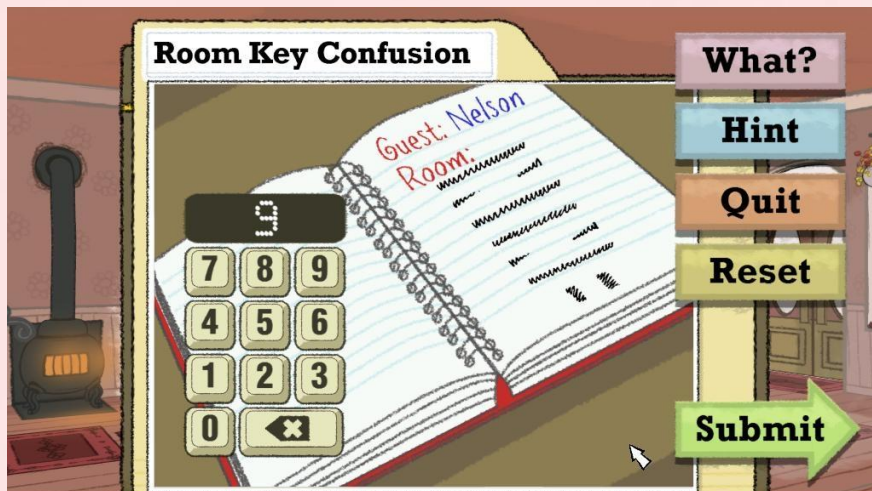


**Puzzle Agent - 4. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

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

Az öreg Bjorn osztja az eszet, kemény arc. Menj a jobbra található kerítéshez és vizsgáld felül. Ezek után haladj be a hotelbe. Beszélj a portás kislánnyal, Ma-val. Ahhoz, hogy megkapd a szobád kulcsát, egy újabb fejtörő jön, aminek lényege, hogy nézz a sorok közé...



Beszélgess el mindenről Ma-val, majd vedd fel a rágógumit mögüle, illetve a pult oldaláról is. Szerintem a játékban találhatsz rágógumikat különféle helyekre tapasztva. Nelson elárulja, hogy rágózás közben jön meg neki az ihlet, ezért ezen rágó alkalmatosságokat mindig vedd fel, mivel ezek nélkül nem juthatsz tippekhez a feladványok megoldásait illetően. A játék kezelésének érdekessége, hogy nem a szokásos metódus szerint kell gondolkodnod. Nem alakul át a kurzor kézzé, nagyítóvá, vagy épp fogaskerékké.

Ha a képen bármerre kattintasz, akkor egy kör jelenik meg, ezen kör hatósugarába eső interakcióképes dolgok felvillannak, így jelezvén, hogy ott bizony tudsz ügyködni. Kattints a csillár mellé jobbra, így az azonnali mód kiviláglik, hogy a kirakatban található törpökkel tudsz valamit kezdeni, katt rájuk. Ma elmondja, hogy szerinte egy törp hiányzik, van is egy negatív akkorról, amikor még mind megvolt. A dolgod annyi, hogy kitaláld, melyik hiányzik a polcra. Tippnek annyit mondanék, hogy a zöld a piros, és a piros a zöld a negatívon. Ahogy én tapasztaltam, a feladványok nem random generáltak, így vélhetőleg a következő lesz a megoldás:



További segítség:

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



**Puzzle Agent - 5. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

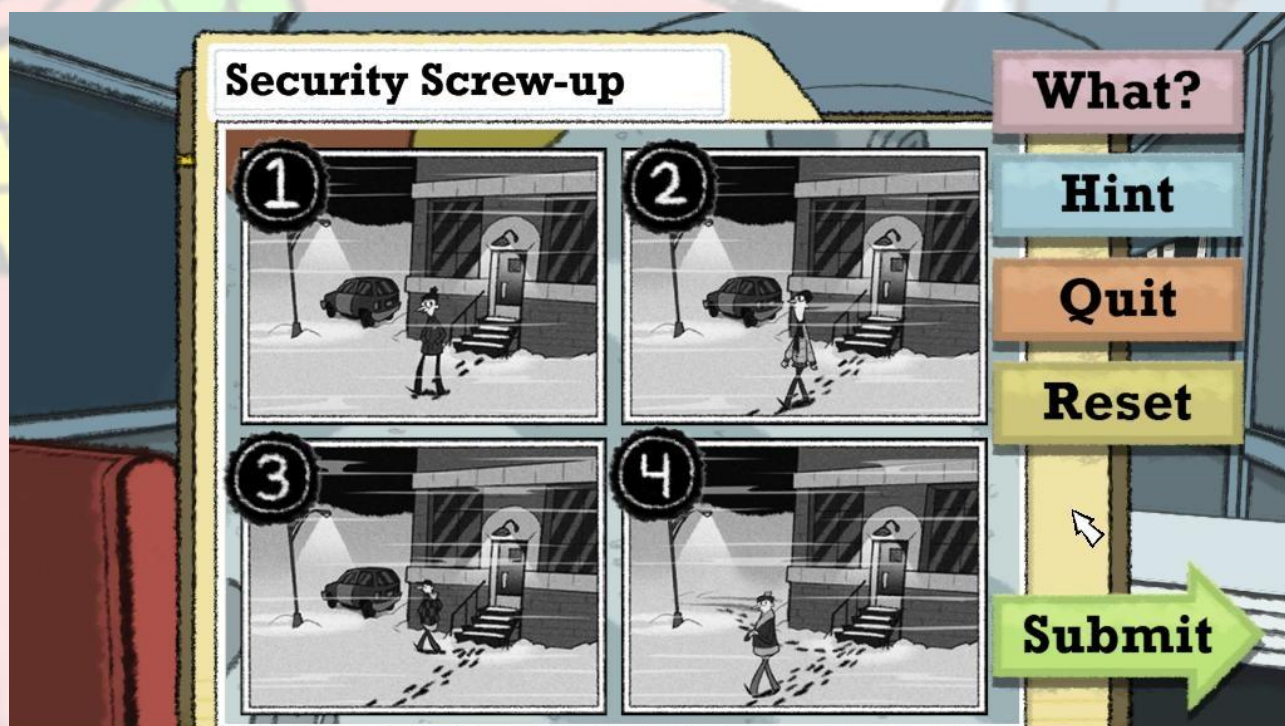
[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Menj oda az asztalnál ülő fickóhoz és old meg a rejtvényét, melyhez jó látás szükséges, nem pedig logika.

Ballagj ki a hotelből, és kattints a hójáródra, majd a térképen kattolj a radír gyárra (a térkép felső részén lévő Eraser Factory). Vedd fel a rágót a 'No Trespassing' tábláról, valamint az út széléről, majd beszélj a Sheriffel, aki aktívan áll a gyár bejárata mellett. Az 'Incident' témakör kitérője után bevillan egy kirakós, a 'Time of Accident'. A dolgod az, hogy némi logikával kitaláld, hogy mikor is történt a robbanás. A műszak éjfél-től éjfélig tartott. Pop volt az utolsó, aki 3 órán keresztül volt szolgálatban, Bernie-t váltotta, aki pedig elmondta azt, hogy 1 órával az utolsó váltás előtt történt a baleset. A segítség után pedig jöjjön a megoldás. Illetve a megoldás előtt mondom, hogy mindenkinél minden beszélgetési témát ki kell meríteni, ahol nem így lesz, azt külön jelzem.

Időközben még egy rágó termelt a 'No Trespassing' táblán, azt is szólítsd magadhoz. Vizsgáld meg a gyár bejáratát, hogy Nelsonban tudatosoljon, hogy egy alkatrész hiányzik róla. Ezután szállj fel a hójáróra és menj el a 'Moose Ear Dinnerbe'. Beszélj meg el a fickóval a 'Safety-ről', majd vedd fel mögüle, a kajáldán lévő rágógumit. Beszélj megint a fickóval, szereld meg neki a táblát ('Sign'). Tippet ehhez a feladványhoz nem tudok adni, bevallom férfiasan, hogy csak tippettem a megoldásnál, bejött...

Menj be az étterembe, vizsgáld meg a pult sarkán a dohányt, majd beszélj meg el a Sheriffel. Ennek a feladványnak az a lényege, hogy tedd sorrendbe a képeket a szerint, hogy ki hagyta el először, másodjára, harmadjára és negyedjére a helyet. A lányomok árulkodnak erről.



Az ajtó mellett ülőkkel is beszélj meg el, ők adnak egy újabb feladványt. A „bogarok a dobozban” című rejtvény bár elsőre könnyűnek látszik, mégsem az. A zöld bogaraknak a saját négyzetükkel együtt 3 területre van szükségük, míg a rózsaszíneknek 2-re.

További segítség:

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

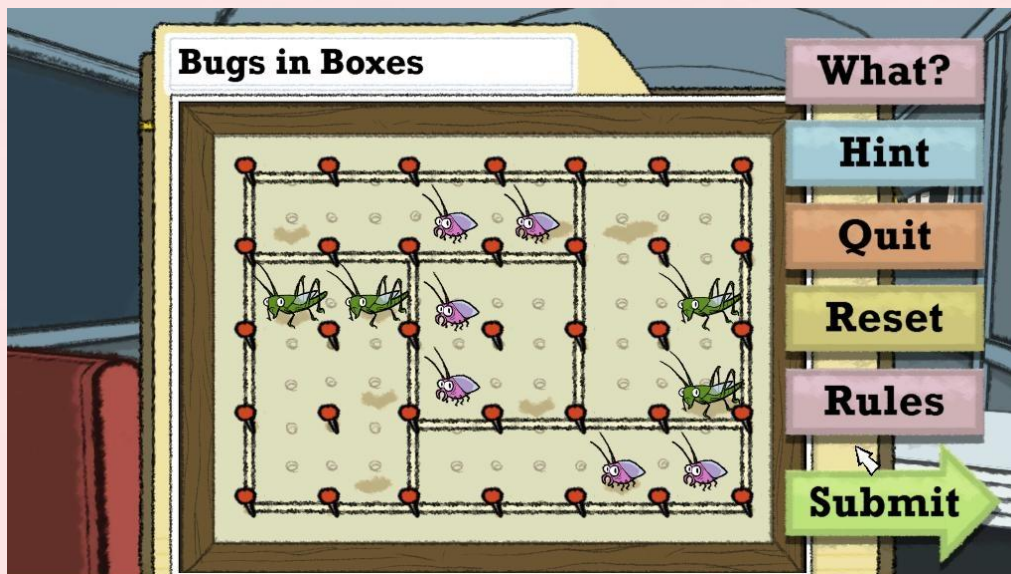


**Puzzle Agent** - 6. oldal  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

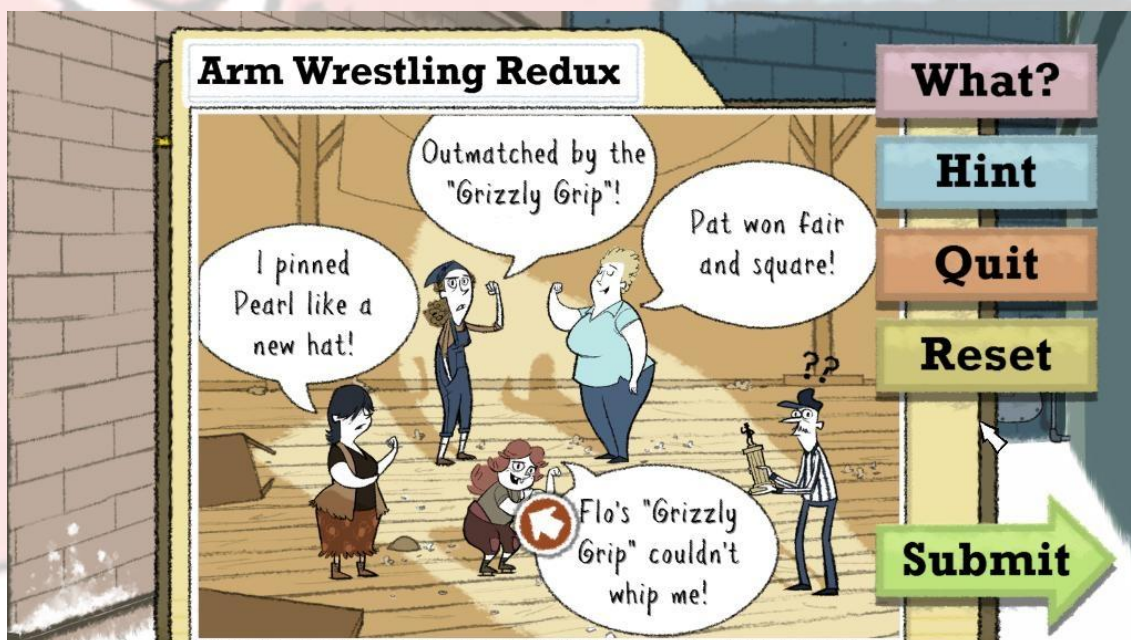
theSOURCE

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

Tipp: úgy válaszd szét a bogarakat, hogy minden szétválasztott területre 2 zöld és 2 rózsaszín bogár jusson. Összesen 5 részre kell darabolnod a dobozt.



Vedd fel a rágót a bejárat mellett balra és jobbra az üvegről, aztán sokkal balra az üvegről és az épület tetejéről is. Ha nincsenek ott, ahol lenniük kellene, akkor érdemes a térképre lépni, és megint kattintani az adott helyszínre, akkor nagy valószínűséggel megjelennek. Vizsgáld meg a megfagyott fickót és old meg a rejtvényt. A lényege az, hogy a négyzeteket úgy fordítsd, hogy ne keresztezd a kobold útját. A trükk az, hogy nem csak az utat kell megépítened, de arra is figyelned kell, hogy egyik elágazás se vezessen a koboldhoz, mert akkor bizony 'Rejected' felirattal jutalmazza a program a ténykedésed. Kattints a Lake Svensz táblára, hogy tovább mehetsz. A konyhá jobb oldalán van egy rágó. A ház mellett van egy horgászlel, vizsgáld meg a halas vödröt mellette. Beszéljess el a fickóval, aki épp bütyköli az ajtót. Ballagj vissza a hotelbe. A kisebb közzjáték után kattints a csavarhúzóra a földön, majd az újságra a kuka előtt. A következő feladvány könnyű, csak el kell olvasni a szövegeket és értelmezni. Ha esetleg mégis elakadnál, akkor itt találsz a megoldást.



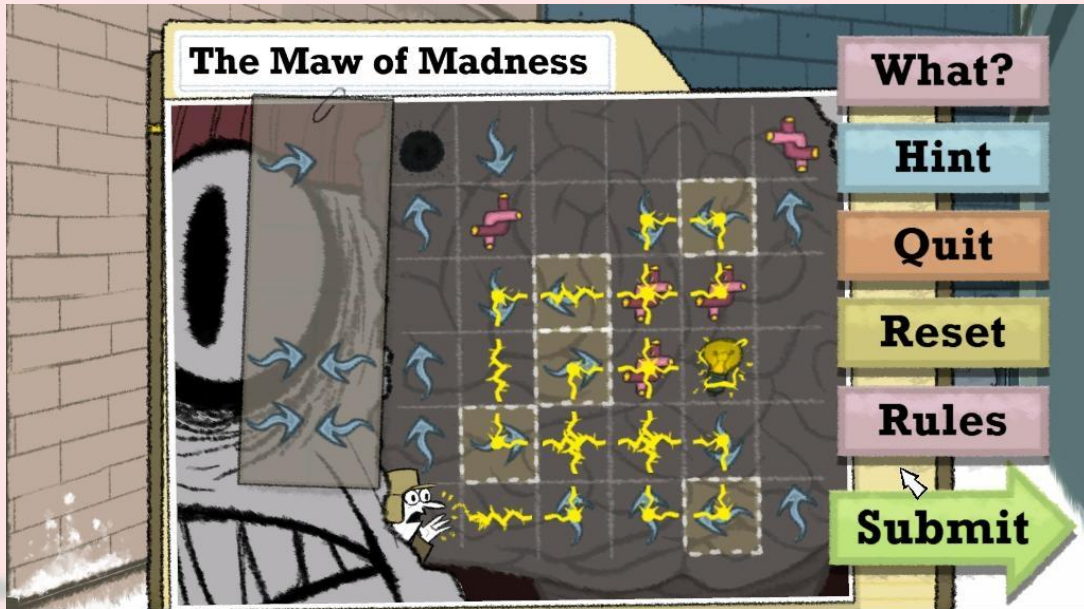
További segítség:

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

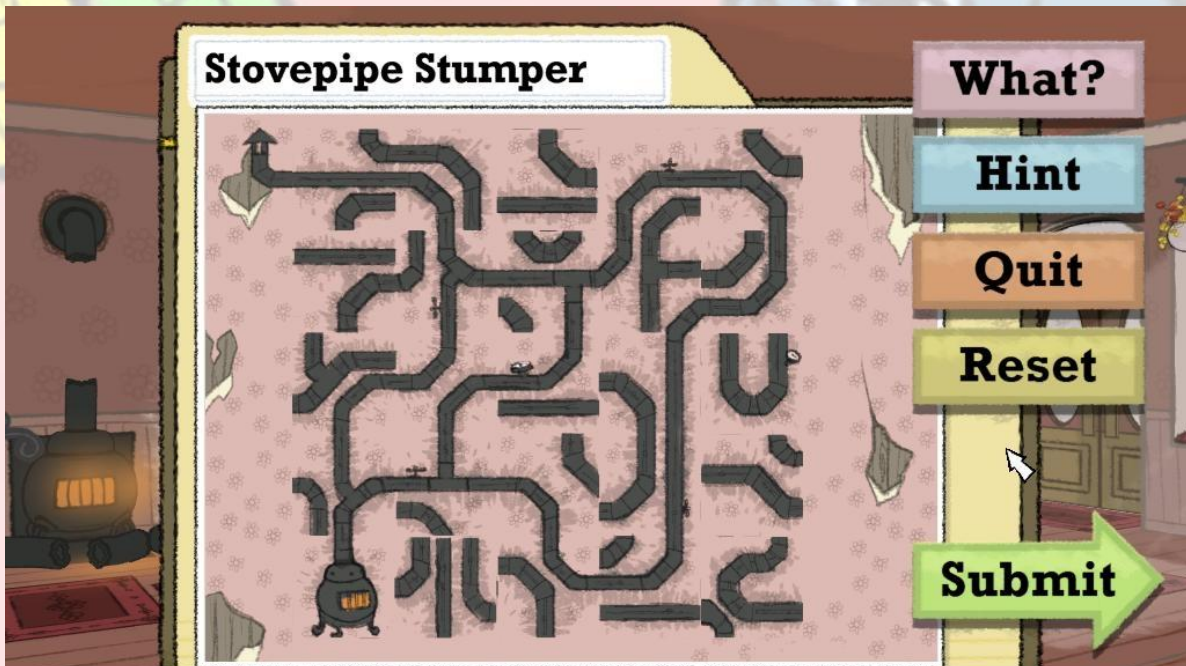


**Puzzle Agent - 7. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

Beszélgess el a fickóval, aki még egy rejtvényhez juttat. Bár látszólag bonyolult, de mégsem az, a nyilakat úgy kell lehelyezned, hogy azok végül elérjenek a sárga villanykörtéig, vagyis a fickó gondolatáig.



Menj vissza a hotelbe és fejezd be a kályhás kirakóst. A dolog lényege az, hogy a kémény és a kályha közti rész egy tökéletesen zárt rendszert alkosson, ha bárhol van egy lyuk, akkor a feladvány megoldása nem lesz jó. Alant csekkolható a tuti.



Beszélgess el Martha-val, majd menj ki a Hotelből és menj el a 'Moose Ear Dinnerbe' és beszéljess el a Sheriffel mindenről. Ezek után vissza a hotelhez és kattints az 'Help Wanted' feliratú ajtón. Úgy kell összekötni a figurákat, hogy a dobott labda ne érjen hozzá az üveghez, tipp: kezd a bal alsó sarokból.

További segítség:

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



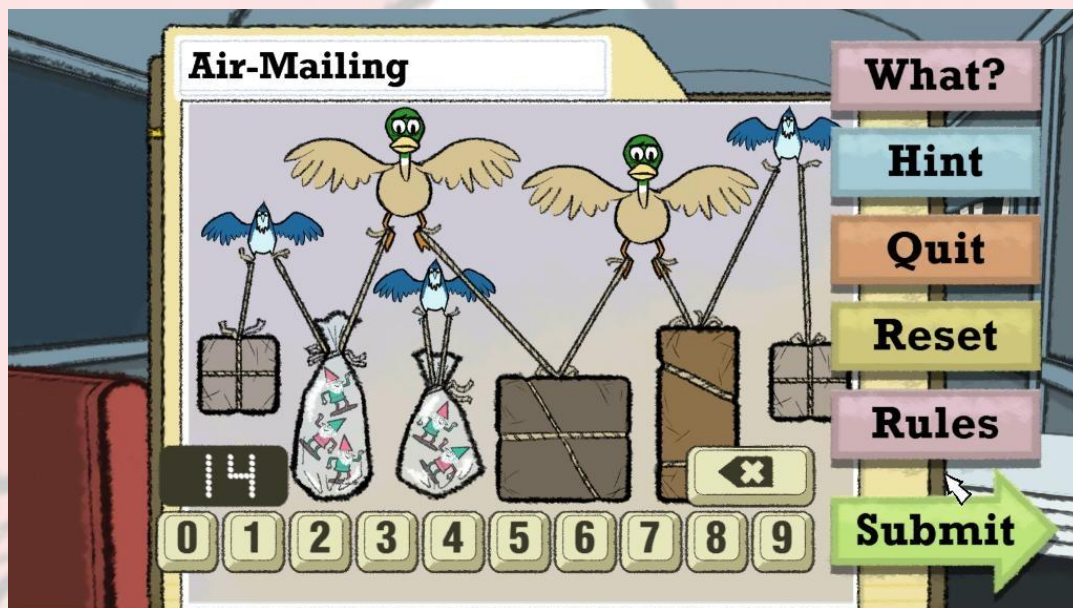
**Puzzle Agent - 8. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

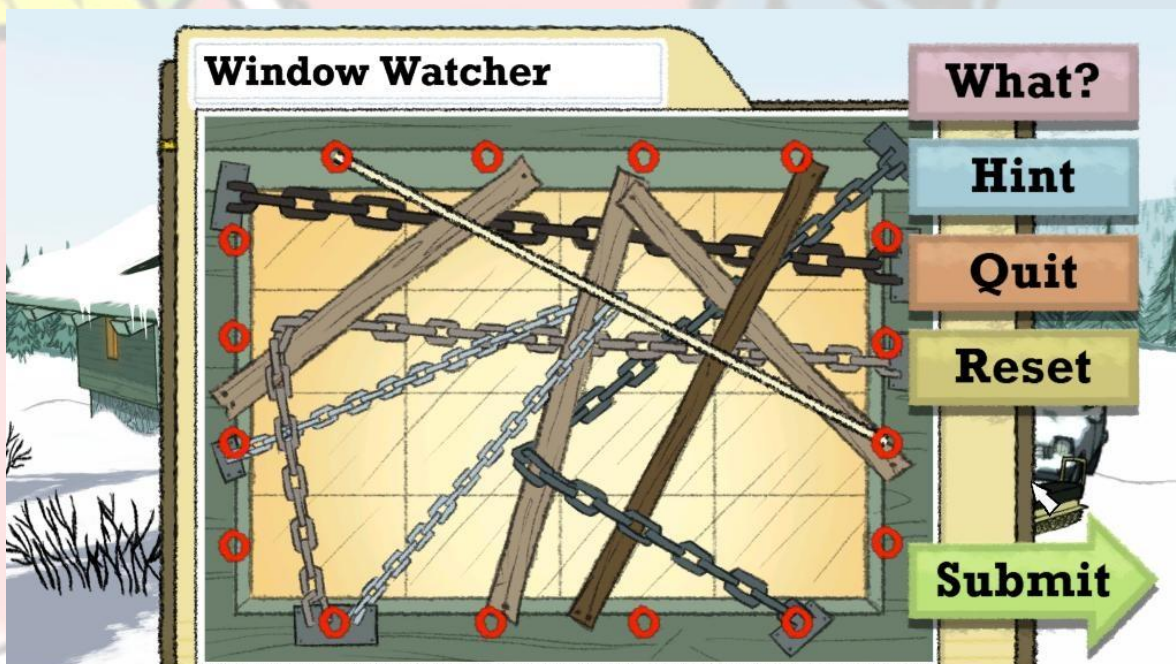
[www.thesource.hu](http://www.thesource.hu)

Menj vissza a 'Moose Ear Dinnerbe' és kattints a sarokban álló székkupacra. A dolog lényege, hogy a székeket úgy rakd egymás mellé, hogy a végén egy képet mutassanak. Tipp: pakold fel az összeset össze-vissza a táblára, ezután már könnyebb lesz elindulni.

Beszélgess el a székektől nem messze ülő Steve-vel, aki nem emlékszik, hogy mennyi koboldot is pakolt a csomagokba. A feladvány egyszerű, tippet nem is adnék, csak a megoldást, ha elakadtok.



Ezek után elhagyhatod a kajárdát, a következő helyszín nem más, mint a 'Lodge'. Ha megérkeztél, akkor a fatábláról vedd le a sárga rongyot, majd kattints a beláncozott, bedeszkázott ablakon. A kirakós lényege, hogy egy olyan egyenes vonalat húzz végig az ablakon, ami az összes láncot, deszkát egyszerre érinti. A megoldás könnyű, ezért tippekkel nem is szolgállok.



További segítség:

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



**Puzzle Agent - 9. oldal**  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

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

A dolgok kezdenek beindulni, tiszta Twin Peak feeling lengi körül az egészet. Miután a Sheriff visszakísért a hotelhez, kattints a hójáródra, hogy megnyithass egy újabb kirakóst. Ennek lényege ugyanaz, mint egy korábbinak. A farönköket úgy kell pakolnod, hogy Nelson áthaladjon minden lábnyomon, és végül a kérdőjeles mezőn kössön ki. Tipp nuku, helyette van megoldás.



Fent vagy az űrben, beszéljess el a mellett lebegő fickóval, majd jöhet a jól megérdemelt kirakós! Lényege az, hogy a sárga drótot a sárga dróttal, míg a pirosat a pirossal kösd össze. Tipp: kezd a pirossal és haladj körbe!

Beszéljess el Bjornnel, majd a mellette álló, fonott hajú úrral. A kirakós lényege, hogy a halak biztonságban megérkezzenek a céljukhoz.

Beszélj a zöld pólós ipsével is. A megoldás egyszerű, általános iskolás anyag, de azért természetesen itt a kép.



További segítség:

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



**Puzzle Agent** - 10. oldal  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

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

Beszélg Bjornnel ismét, aki felveti, mint beszélgetési témakör, hogy mi mennyire nem is nézzük meg a természetet magunk körül. A képeken lévő varjúkat meg kell számolni, tipp: a képek között átfedés van, ezért nem az összes holló száma kell.

Megvan az összes darab fogaskerék, kattints az asztalra, hogy összepakold egy egészzé. Miután a kobold lenyúlt pár darabot, kattints a lábnyomára, hogy megnyithasd az újabb kirakóst. A metódus a már jól ismert, a rönköket úgy kell pakolnod, hogy mindegyik darabon átmenjen a hójáró.



Menj el a Sasimy Woods-ba onnan pedig a Lake Svenz-be. Ott haladj be a kunyhóba, ahol egy újabb feladvány vár rád. Ki kell találnod, hogy melyik halban van a kulcs. A képen összesen 19 hal van, mindegyik fajtából 5! Ezekből 10 látszik, 9 pedig nem, nem mindegyik hálnak jutott kaja, a piros a legnagyobb, öt nem eszi meg senki... És itt a megoldás.



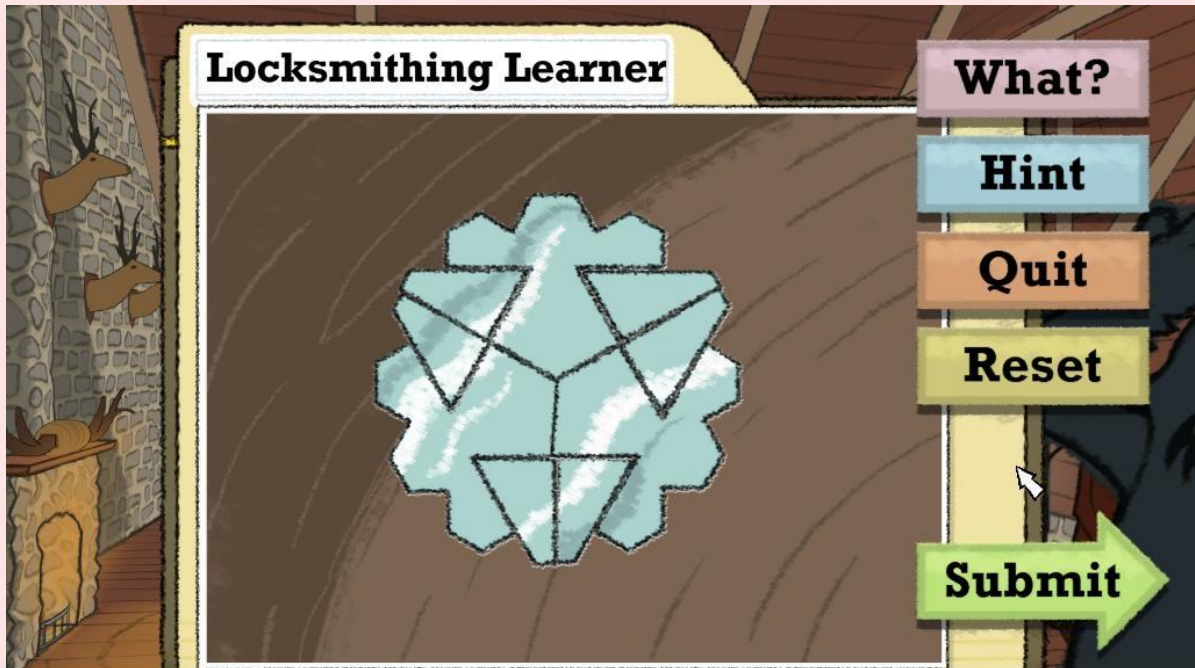
További segítség:

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



**Puzzle Agent** - 11. oldal  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games

Menj vissza a Lodge-ba és rakd össze az alkatrészt. Egyszerű kirakós, nuku tipp, csak megoldás.



Ha kint vagy a házból, katt a hójáródra. Ez a feladvány egyszerű, a forgatós szisztémára épül. Ha elakadnál, alant a segítség, de előtte egy tipp. Érdemes figyelni a csövek háttérét, sokat segítenek.

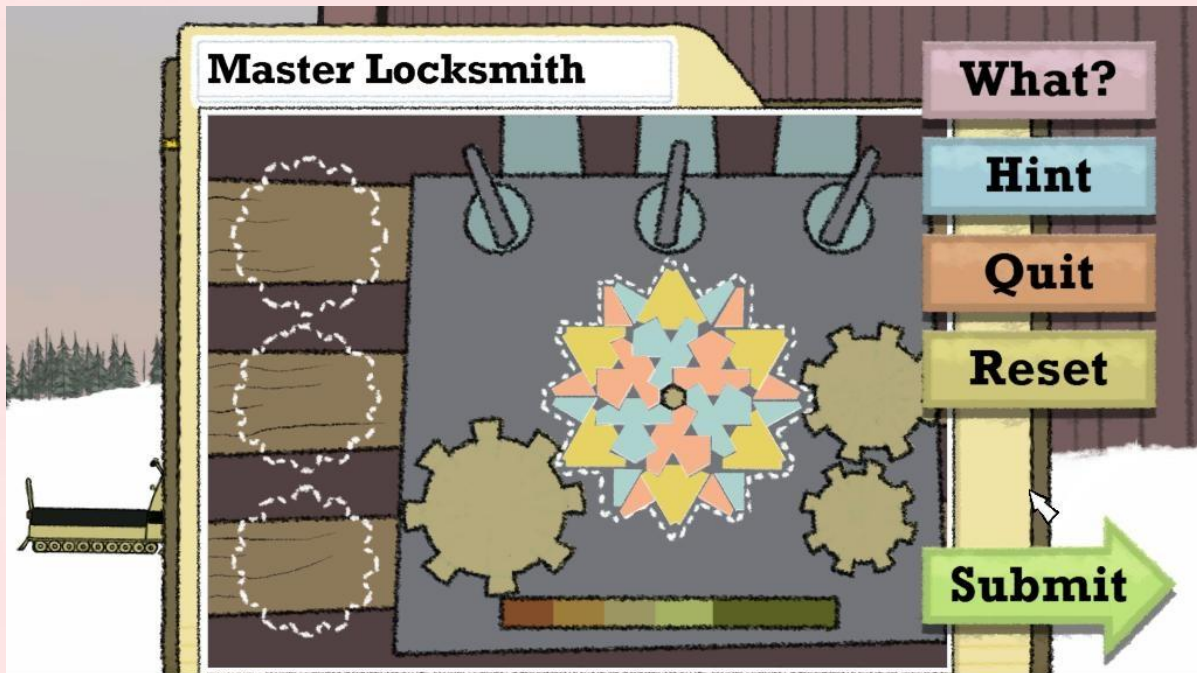


A következő helyszínen az Eraser Factory lesz, itt katt a zárra. A most következő feladvány nehéz. Tippem nincs hozzá, ezt egyszerűen ki kell rakni. Megoldás alant, ha elakadtatok.

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



**Puzzle Agent** - 12. oldal  
Platform: PC  
Kiadó: Telltale Games  
Fejlesztő: Telltale Games



Ha bent vagy, akkor kattints a nagy Scoggings felírra. Feladat: keresd meg az óriás radírból kivezető fonalat. Sima brute force technikával kell megoldanod, az egered végighúzod a vonalon.

Kattints a nagy kupac szemétre. A következő egy kirakós, amiben sok logika nincs, rakd ki és kész.

És az utolsó feladvány. Kattints az irányító konzolra. A megoldás nehéz vagy könnyű, de mindenképp érdekes. A liftek egyszerre mozognak. Jobbról balra haladva hajtódnak végre a parancsok, először az első sor sorban, majd a második és a harmadik. Megoldás alatt, ha valaki elakadna.



További segítség:

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