

Splinter Cell: Conviction - 1. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu



VÉGIGJÁTSZÁS

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 2. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

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

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 3. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

TARTALOMJEGYZÉK

<i>1. Bevezetés</i>	4.
<i>2. EGYJÁTÉKOS KAMPÁNY</i>	5.
<i>2.1. Merchant's street market</i>	5.
<i>2.2. Kobin's mansion</i>	6.
<i>2.3. Price airfield</i>	6.
<i>2.4. Diwaniya, Irak</i>	7.
<i>2.5. Washington monument</i>	7.
<i>2.6. White box laboratories</i>	8.
<i>2.7. Lincoln memorial</i>	9.
<i>2.8. Third Echelon HQ</i>	9.
<i>2.9. Michigan Ave. Reservoir</i>	11.
<i>2.10. Downtown District</i>	12.
<i>2.11. The White House</i>	13.

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 4. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

1. Bevezetés

Fegyvert elő, betáraz, kibiztosít! Ez a Splinter Cell más, mint az előzőek. Lopakodhatunk is, mint eddig, és játszhatunk Rambót is, persze halhatatlanok nem lettünk.

Egy nagyon fontos dolog változott: a testeket nem tudjuk odébb cipelni, ha már élettelenül hevernek a földön. Emiatt vagy gyors cselekvésre lesz szükségünk, vagy, ha lehetséges, a lámpákat kell kilőnünk. Ha elkapunk valakit, azzal ugyanúgy lehet sétálni és élőpáncélként tartani. Talán egy DLC orvosolja majd ezt a problémát, mindenesetre a játékmenet van annyira pörgős, hogy emiatt ne kelljen nagyon aggódnunk.

Fegyveres harcnál próbálj mindig a fejre célozni, a jobban felszerelt rohamsisakos katonáknak még így is két lövés kell jobb esetben, hogy meghaljanak, testre leadott lövésekből pedig sokszor egy tár sem elég a fegyverek szórásának köszönhetően. Ezekből rengeteg áll rendelkezésünkre, javarészt a pályákon vehetjük el ellenfeleinktől, ám van, amit az uPlay-ben vásárolhatunk pontokért. Minden egyes fegyvert fejleszthetünk, ez többnyire hangtompítót, jobb lőszer, nagyobb tárat jelent, a távcsőtől óva intek mindenkit, azzal a célzás nagyon körülményes. Upgradelni a kutyüket is lehet.

Pisztolyokhoz végtelen lőszer van, ez nagy előnyt jelent, minden máshoz azonban véges támogatásokat kapsz. A pályákon helyenként találhatsz fegyverdobozokat, amikben választhatsz azok közül, amelyeket már használtál, és itt is tudod fejleszteni őket.

A Mark & Execute használatát mindig tervezd el, a legtöbb (4) megjelölhető ember Five-Sevennel érhető el, de ennek átlóható távolsága elég korlátozott. Ha esetleg nem ilyen lenne nálad (ami pár küldetés elején így lesz), az első adandó alkalommal cseréld ilyenre pisztolyod. Néha érdemes kockáztatni is, például ha nem tudsz mindenkit lelőni az adott helyről, egy villanógránáttal megzavarva az ellenségeket és közéjük elég veszélyes módon befutva viszont jó eséllyel megteheted ezt. Így a legjobb a kihasználtsága a M&E-nak, főleg, ha egyszerre négy áldozatod volt.

A riadók egy kivételtől eltekintve nem vonnak komoly következményt maguk után, nem érkezik erősítés, a statisztikádat nem rontja le, mivel nem is nézi már ezeket, és három ilyen után a küldetés sem ér véget. Ennek ellenére törekedj a tiszta és rejtett játékmenetre, és a legkevesebbszer felfedni magadat az ellenfelek számára.

Sok sikert!

Utóirat: A theSOURCE magazin játékkal kapcsolatos értékelését [itt](#) találod.

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 5. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

2. EGYJÁTÉKOS KAMPÁNY

2.1. Merchant's street market

Máltán vagy, egy kávézó teraszán ücsörögsz, mikor a pincér hoz neked egy telefont és headset-et. Amint megkaptad az irányítást, kövesd Grim útmutatását – irány a piac, ahol elrejtőzhetsz a rengeteg fedezék árnyékában. A telefonáló krapekhoz érve Grim kiüti az áramellátást, így teljes sötétségbe burkolózik a térség – te pedig visszatérsz a múltba. Sarah-t, Sam kb. öt éves kislányát kell meggyőzni a sötétség pozitív hatásáról, ami sikerül is neki.

Újra a jelenben próbáld meg pusztakézzel elkapni mind a két őrt, persze óvatosan, az utána futva érkező harmadikat már lelőheted.

Megint a múltban vagy. Két betörő épp a konyhában beszélget, mikor egy harmadik jobb kéz felől rád támad. Őt öld meg, és most megtanulhatod a Mark & Execute használatát. A srácokra célozva megjelölheted őket, majd elindíthatod az akciót.

Grim kiabálására befejezed az álmodozást, és ismét Máltán találsz magad. Fuss tovább, majd kb. a következő céltől 50 méterre kapd el az ácsorgó férfit, a kicsit odébb álló kettő másikon pedig alkalmazd a M&E-ot.

Továbbhaladva a célszemélytől 20-25 méterre az egyik fedezékben várd be a közeledő őrt, és kapd el. A téren 3 őrből kettőt tudsz kilőni a M&E-tal, a harmadikat külön kell kiiktatnod; Gramkost pedig muszáj elkapnod, rá kihallgatás vár. Amint már csak ő él, és felé futsz, elrohan előled a gyáva féregje. Kövesd, majd törd rá az ajtót. Egy lájtos beszélgetés után indulhatsz is a következő céld felé...



További segítség:

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

2.2. Kobin's mansion

Próbáld ki frissen szerzett „optikai kábeled” az ajtó alatt, ahol csak civileket fogsz látni. Fuss végig az utcán jobb kéz fele, látni fogsz egy ajtót bal oldalt. Ugorj fel mellette a falra, lendülj át, és ess az őr nyakába. A távolabbi kettőn használd a M&E-ot, majd mássz fel az egyik ablakhoz. Ha ott az ember, rántsd le, ha nincs, mássz be és kapd el. Lopakodj ki a nagy erkélyre, a korláton támaszkodó rosszfiút dobd be az előző szobába, aztán balra lépj be egy kisebb terembe. Itt ketten vannak, próbáld meg elkapni legalább az egyiket, mert kell a M&E a következő akcióhoz. Ezután fuss vissza az erkélyre, a távoli sarkában van egy cső, ugorj fel rá, majd fentről lödd ki a csillárt, ami szépen ráesik az alatta levő három emberre. A csőtől balra egy ajtón ketten futnak be, most használd el az előbb szerzett kivégzést.

Ha tiszta a terep, mássz le, fuss fel a lépcsőn, át az üvegajtón (persze nyisd ki előtte), és cseréld le a pisztolyod egy felturbózott Five-Sevenre. Fuss tovább az árnyékban ameddig tudsz, majd a sarokban, a cső mellett lödd ki a lámpát, aztán mássz fel. Ugorj rá a lépcsőn ácsorgó pasasra, aztán a másik oldalt menj fel, itt is lesz valaki, kapd el, vagy ha egy ablaknál áll, ugorj ki és rántsd le. Ezután menj vissza a lépcsőhöz, bal oldalt az árnyékban lopakodj el nagyjából a parkoló autóig. A lelógó szobor alatti 2 ember kivételével jelöld ki a maradék 4-et, majd a szobrot lödd le, és aktiváld a M&E-ot, ha jól csináltad, pár másodperc alatt minden gonosz meghal. Fuss tovább a kapun, és elérsz egy borospincébe, ahol társaságot kapsz, bújj az asztalhoz, és várd be a fehérpólós ürgét, hogy elkaphasd. Öten lesznek még, használd ki a M&E lehetőségét.

Haladj tovább, mígnem kiérsz az udvarra, itt egy csövön mássz fel egy emeletnyit, és rántsd ki a pihengető őrt (olajban a legfinomabb). Lopakodj ki az előtérbe, és a két másikon használd a M&E-ot. Fuss fel a lépcsőn, majd jobb oldalt ugorj ki az ablakon, és mássz el jobbra, ránts le egy embert, majd tovább, ameddig csak tudsz, közben jelöld meg azokat, akiket látsz. Ezután mássz be, és a fálhoz tapadva észrevétlenül lopakodj el a zongoráig, innen aktiváld a M&E-ot. Ha ügyes voltál, már csak Kobin és egy őr maradt, ha az őrt lelőtted, egy EMP gránáttal zavard meg a kecskeszakállas örültet, és kapd el egy kis csevegésre.

2.3. Price airfield

A kis átvezetőt és közjátékot követően menj ki ebből a kellemes kis elkülönített helységből, és kapd el az érkező őrt. A C4 mellett állókat lödd le, aztán a robbanóanyaggal a zsebedben fuss el a zárt épület bal oldalához, és ugorj be az ablakon. Mássz a fenti katona mögé, és kapd el, majd az alant állóra ugorj rá. Kapaszkodj vissza az emeletre, és a másik oldalt lödd le a másik tagot. Kerülj vissza egészen oda, ahol bejöttél, majd a két pilótát jelöld ki, aztán a balra beszélő két katonára ejtsd rá a felettük lógó motort. A kijelölteket most lödd le, aztán még érkezik két másik, őket is ügyeskedd le.

Telepítsd a C4-et a helikopterre, aztán menj ki a hangárból a sarki ajtón. Nagy, nyílt tér következik, minden embert körültekintően kerülj ki vagy ölj meg, különben könnyen riadót kapsz. A generátorokhoz eljutva nem is szükséges mindenkit elkapnod, elég, ha lopakodsz. Itt viszont a három benti katonát egy M&E-tal a legegyszerűbb elintézni, a hátsó ablakból. Amint leállítod az áramot, még négy őrt a nyakadba kapsz, a legegyszerűbb, ha visszamászol az ablakon, és kint megvárod, míg leül a készültség, aztán akciózol, vagy amúgy sem.

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 7. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

Továbbhaladva Grim újabb utasításokat ad, mielőtt a kocsiját ellophatnád, előtte a radarantennákat is fel kell robbantanod. Két hangárnyi ór választ el ettől, figyelj ki mind egyik járőrvonalát, és próbáld meg a lehető legkisebb zaj nélkül kiiktatni őket. Amint az antennára is felrakod a robbanószert, egy kisebb hadsereg érkezik a riadóra, öellenük a legegyszerűbb, ha nyílt tüzerőt használsz fedezékből.

Most már végre leléphetsz, a kapunál lesznek még örök, rájuk használd el a repeszgránátjaid, aztán a számítógépet meghekkelve előregondolóan állíts akadályt az erősítés számára. Fuss ki, és pattanj be Grim kocsijába.

2.4. Diwaniya, Irak

Egy igazán izgalmas és érdekes Splinter Cell jelenet következik, amit nem is nagyon részletezek: Irakban kell megmentened az osztagvezetődet (meglepetés, ki az), pár csapat iraki katonát lelőve közben; lopakodni nem kell, csak a fedezékeket kihasználnod. A lőszer végtelen, a gránát nem, és érdemes lecserélni a távcsöves AK-t egy sima irányzékosra, azzal sokkal könnyebb a célzás.



2.5. Washington monument

Costéval kell találkoznod a Washington-emlékmű lábánál található épületben, ettől egy nagy majális és benne három, téged kereső titkosügynök választ el. Úgy kell őket eltenni láb alól, hogy sem ők maguk, sem a civilek nem vesznek észre – nem lesz túl nehéz, mivel mindegyik járőrvonalán található egy nagyon sötét és eldugott hely, ahol nyugodtan bevárhatod őket.

A Victorral való csevegés után megérkezik a fegyveres erősítés, viszont kapsz három hordozható EMP-t, és pár távirányítható aknát. A legtöbb stand alá be tudsz bújni, ezeket

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 8. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

használd fedezékként, és mindig egy EMP robbantás után kibújva lőj le mindenkit. A kocsidnál még két csoportban lesznek sokan, próbálj szerezni ellenük M&E-ot.

2.6. White box laboratories

A parkolóban csak a bódében álló őrt kell leszedned, ezután jó hosszú, de evidens úton kell feljutnod ennek az óriás mázókának a szellőztetőrendszeréhez. Bent még mindig akrobatikáznod kell, mígnem eljutsz a biztonsági szobához. Mellette van egy cső, erre ugorj fel, és fentről használd el a M&E-ot mind a három őrré – már ha korábban a parkolóban kézzel hatástalanítottad az ügyfeledet. Lépj a kamerarendszerhez, és keresd meg azt, ahol pár tudós épp az EMP bombát szereli, majd nézd végig a történéseket. Az ebből kifolyó feladatod megmenteni az ott veszteglő munkást, tehát indulj is el abba az irányba. Öt őr van itt, ebből kettő járőrözik, a másik háromra próbálj szerezni egy M&E-ot. Ha mind, beszélj a tudóssal, aki elmondja neked, hol találd Robertson irodáját.



A lifttel felérve a kétszárnyú ajtó helyett a bal oldalt válaszd, és mássz ki az ablakon (előtte azért nyisd ki, nehogy meghallják az üveg csörömpölését). Az egyik őrt le tudod rántani, ezután gyorsan használd mind a négy másikon a M&E-ot (a túsokat sajnos nem tudod megmenteni). Fuss tovább a folyosón, ahol elérsz egy lépcsőhöz, utad két emelettel feljebb folytatódik, de ettől elválaszt pár katona. EMP robbantás segítségével fuss fel az emeletre, és az egyik ablakon kiugorva várd meg, hogy tiszta legyen a terep, aztán megint egy szinttel feljebb, ugyanígy (van egy-két cső is, ezeket is kihasználhatod). Nem muszáj lelőned az őroket, de ha megteszed, gyorsan és észrevétlenül próbáld meg. Menj be Robertson irodájába, ahol jó híreket kapsz, de gyorsan tovább kell indulnod. A laborban öten vannak, ebből egy hozzád közel járkal, ha árnyékban van, kapd el, majd az egyik ablakon mássz ki. Juss el a többi négyhez, és használd rajtuk a M&E-ot. Ezután fuss ki a piros ajtón, és mássz be a cső segítségével a következő épületrészbe. Trükkös rész következik, mozgásérzékelős fények vannak az elkerített laborokban. Próbáld meg egy EMP gránáttal a sétáló, és a két beszélgető

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 9. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

őrt egyszerre megzavarni, és iktasd ki őket. A következő részen mássz fel az egyik ketrec tetejére, és innen próbáld meg becserkészni egyesével az ittenieket, de vigyázz, itt is mozgásérzékelők vannak.

Megint egy piros ajtón kell kimenned, aztán egy jó hosszú csövön leereszkedni egy meghekkkelendő számítógéphez, ám mielőtt elkezdenéd, szórd szét maradék aknáid a terem két ajtajánál, és a liftnél. Ezután indítsd el a letöltést, aztán a legközelebbi ablakon ugorj ki, ahonnan jól látod a gépet. 4 hullám érkezik, egyre többen, a cél, hogy ne tudják megszakítani a folyamatot. Használd az összes elérhető fegyvered, gránátod, így nem nagyon tudnak mit tenni a céljuk érdekében.

A letöltés nem teljesen sikerült, mivel nyomkövetőt indítottak el valahonnan, még hozzá abból a tesztlaborból, ahol az egyik tudóst mentetted meg. Irány hát a lépcsőház, pár emeletnyi futás, majd csövön csúszás következik, aztán még egy kicsi mászás. A süketszobába érkezel, és amint kilépsz a már ismert terembe, reflektorfénybe kerülsz, majd rosszabb esetben pár kommandós kereszttüzébe is. Ezt megelőzendő keress gyorsan egy fedezéket, és vadászd le a négy érkező embert, ám a terem túlsó végében még vannak legalább ennyien. Ha mind megmurdelt, fuss oda az irányítópulthoz, és aktiváld az EMP-t. A golyóálló üvegfal mögött ülő nagyfiú szépen megsül, de nincs időd benne gyönyörködni, hiszen újabb osztag katona érkezik. Ha odaérsz a garázkapuhoz addig, míg egy csoportban állnak, egy-két gránáttal könnyen megölheted mindet, ezután már csak vissza kell futnod a kocsidhoz.

2.7. Lincoln memorial

Megint egy egyszerűbb küldetés jön, ki kell hallgatnod Tom Reed és Lucius Galliard beszélgetését. Ehhez be kell lépned a kamerarendszerbe az operatóri állomásról, és rájuk irányítani a kameraképét, figyelve, hogy hangot is kapj. Sétálgatni fognak, tehát kamerát is kell majd váltanod.

Ha végezték, ki kell faggatnod Luciust, Grim segít ott tartani a helyszínen. Fuss fel hozzá, és kapd el. Sajnos a csevegés megszakad egy fegyveres tagnak „köszönhetően”, így most őt kell elkapnod. Rohanj utána és kövesd, kétszer kell leszerelned két-két rendőrt útközben, nem muszáj velük sietned, mert ilyenkor bevár téged a gyilkos. A második nagy sátorban egy kisebb labirintus van, itt szaladgálj összevissza, hogy megint kifusson a szabadba.

Már majdnem meglép előled a kocsijával, amikor az gyújtáskor felrobban. Más dolgod nem maradt, így elindult érted a kivonási kocsid, de míg ideér, három hullám kommandóst kell hidegre tenned; ezt legegyszerűbben a kávézó emeletéről teheted meg. Ha ideért a terepjáród, ugorj ki az ablakon, fuss oda hozzá és ugorj be a csomagtartójába.

2.8. Third Echelon HQ

Régi munkahelyeden találod magad, ám észrevétlen kell maradj, különben Grim lefűjja az akciót. Még EMP-t sem szabad használnod, mert ha egy kamerát megzavar, már akkor is riadóznak. Két transzformátorra kell C4-et raknod, tehát ne is vesztegesd az időt: kerüld meg a kocsi hátulról, aztán a fal mentén juss el a szellőzőrácsig, és ott ugorj be. A parkoló fölött kapaszkodva várd meg, hogy a két ór közül az egyik elinduljon, ezután ereszkedj le, és kapd

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 10. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

el azt, aki ott maradt – fontos, hogy ne csak megöld, mert most kivételesen el kell rejtened a testet az árnyékba. Ezután, ha nincs más a közelben, bukfacezz át szembe egy rácshoz, és bújj át alatta. Ez az első generátor. A robbanóanyag telepítése után menj vissza, és ha szabad a terep, fuss vissza oda, ahol az előbb elkaptad az őrt. A másik C4-et balra, egy messzi szellőzőn átmászva kell letenned, ahhoz, hogy odajuss, kapaszkodj fel a felsőbb szint peremére, és egyszerűen oldalazz végig balra anélkül, hogy bárkit is bántanál. Ha itt is végeztél, mássz vissza körülbelül az út közepéig, amivel szemben található a lift. Ha tiszta a terep, gurulj át, és menj fel a portára (ehhez kell egy beléptető kártya, amit a leütött embertől vettél el).

Szólítsd meg a kedves hölgyet a pultnál, majd a hatásos bemutatkozást követően ugorj át a folyosóra, és üsd le a kifutó embert. Rohanj tovább, mivel az ajtók záródnak, az érkező két őrt lódd le M&E-tal. Ha átjutottál a biztonsági vonalakon, most már nyugodtabb tempóban indulj le a lépcsőn. Az irodáknál kapaszkodj fel az álmennyezetre és ennek fedezékéből lődözd le az itt járőrözőket, aztán haladj tovább a szerverterem felé. Az itteni helységben négyen lesznek, őket kis ügyességgel és a mennyezetet megint kihasználva egy M&E-ből kivégezheted – a kamerákat nyugodtan lódd ki. A szerverszoba előtti utolsó részen egy járkáló, és két beszélő őr van, ők már nem jelenthetnek gondot.

Mielőtt beszélnél a kapcsolattal, lódd ki a szobában a lámpákat, ez megkönnyíti majd a dolgod. Fryman ad neked egy szonár szemüveget, amivel átláthatsz a (nem vasbeton) falakon, és megjelölheted az embereket, valamint a lézereket is észreveheted. Négy katona érkezik is., ha van M&E-od, könnyű dolgod van, ha nincs, a sötétben akkor is rejtve vagy előlük.



Írány vissza egészen a lépcsőig – persze a terem megint tele lesznek kommandósokkal, de a szemüveg és az álmennyezet segítségével gyerekjáték lesz őket legyőzni. Átjutva rajtuk egy igazi Splinter Celles jelenet jön, a szemüveged segítségével kell kikerülni rengeteg lézert. Reed irodájában egy régi ismerőst találhatsz, majd a vele való csevegés után három, szintén

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 11. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

szonár szemüveggel felszerelt kommandós tör rád. Ellenük nem elég a sima bujkálás, használd a kutyüid is. Miután Grimmel is beszéltél, még négyen érkeznek egy felnyíló kapun át, nekik dobj oda két aknát. Megint lézerek következnek, és egy óriási terem, benne rengeteg sima kommandóssal, akiket könnyedén leszedhetsz egyesével fedezékből. Grim irodájába egy oldalt található lépcsőn keresztül juthatsz el jó nagy kerüléssel, ráadásul az egyik irodában még lesz erősítés is.

Ex-kolleganőd irodájából a szomorú igazság megtudása után indulj el, és ne foglalkozz semmivel: az adrenalinnak köszönhetően végig lesz M&E-od azok ellen, akikkel összetalálkozol, így elég könnyen, de látványosan szabadulhatsz ki az önmegsemmisítést megelőzve Amerika egyik legfontosabb kormány szervének épületéből.

2.9. Michigan Ave. Reservoir

A demóból és a róla készült videókból megismert pálya következik, kicsit megváltoztatva és kibővítve. Indulj el az utcán a telep felé, és mássz át a kerítés kivágott részén. Ugorj le a mélyedésbe, és rántsd le a korlátnál a fickót, aztán a maradék 4-et intézd el, de a közepén állót muszáj kihallgatnod.



A beszélgetés után az épület bal oldalához fuss, itt egy csövön be tudsz mászni. Kapaszkodj fel a sárga csőre, jelölj ki négy embert, ejtsd le a bombát az alatta álló két örrre, aztán aktiváld a M&E-ot. Még ketten így is maradnak, de ők már nem jelenthetnek problémát. A kis helység felé vedd irányod, egy kis torna után láthatod, amint éppen molesztálják a White Box-ból elvitt tudósnőt. Lopakodj tovább, fel az emeletre, és a kint beszélő három őrt robbantsd fel egy aknával. Ezután bent még négyen felriadnak, őket is szedd szét, azonban a következő jelenethez nagyon fontos egy M&E szerzése. Meg kell mentened a csajt: ketten állnak közvetlen mellette, másik kettő pedig járkal a teremben. Egy EMP felrobbantása után használd el a kivégzés-sorozatot, aztán beszélj a fehérköpenyessel.

További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 12. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

Az átvezetőt követően kapaszkodj fel a korlátra, és rántsd le az érkező katonát. Kint hatan vannak, plusz egy minigun fedezékében megbúvó hetedik, vigyázz, hogy az ő tűzvonalába ne kerülj. Ha a járőrözők halottak, guggolj le az egyik beton fedezékébe a minigun előtt, és dobj be egy gránátot az ott veszteglő keményfűúnak.

Megint egy kis csatornázás következik, aztán katonarántás. Az új helyszínen hatan vannak, és rengeteg fedezék, használd ki ezt és kütyüid. Az első generátor megjelölése után egy hummernyi fegyveres érkezik, majd az ő lekasabolásuk után bunkerlátogatáson vehetsz részt, ahol a lopakodás esélytelen. Rengetegen vannak itt, de a gránátjaid és aknáid segítségével könnyedén kihúzhatod a betonfalak rejtekében támadásaikat.

A második generátorhoz eljutás kicsit húzósabb lesz, hiszen amellet, hogy tízméterenként egy-egy új csapat ellenfél érkezik, végig egy Black Hawk is lő rád. Használd el nyugodtan az összes megmaradt eszközöd, és használj sok fedezéket, csak így lehetséges, hogy túlélj. Végül megérkezik régi barátod a saját helikopterével, rajta lányoddal...

2.10. Downtown District

Az iraki pályához hasonló rész következik, csak más környezetben. Sokan vannak, de a fedezék is rengeteg; és időnként nyugodtabb, civilekkel tömött helyszínek is lesznek. Megölni nem szükséges mindenkit, sőt, inkább próbáld meg kikerülni minél több ellenfelet (azért lesznek nyilvánvaló harci helyzetek).

Nem meglepő módon a Fehér Házat rengetegen védik, noha a Secret Service helyett már egy zsoldosereg. Kezdlökésnek robbantsd fel a kerítés előtt álló benzinszállító autót, aztán a csoportokban érkező katonákra használd el gránátjaid – elég sokan lesznek.



További segítség:

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

Splinter Cell: Conviction - 13. oldal

Platform: PC, Xbox 360

Kiadó: Ubisoft

Fejlesztő: Ubisoft

theSOURCE

www.thesource.hu

A falakon belül megint csoportosan érkeznek, hát az ő bajuk, most aknádat használd el, egy darabbal megölhetsz egyszerre sok gonoszt. A ház előtti részen még egy utolsó osztag keseríti meg életed, aztán az egyik oldalsó bejáraton beléphetsz a világ egyik leghíresebb épületébe.

2.11. The White House

Bent már megint új ellenfeleid lesznek: Reed NSA ügynökei. A hosszú folyosó után egy teremben ketten vannak, ám az emeleti teremben legalább ötször ennyien. Szerencsére a csillárok leesnek, és a szemüvednek köszönhetően előnyben vagy, de így is eltart egy darabig, mire mindenkit megölsz. Ki kell szabadítanod az alelnököt négy kommandós fogságából, ehhez – ha nem lenne – könnyen szerezhetsz M&E-ot az egyik oldalt álló elkapásával. A nagyképű kormánytag elmenekülését megakadályozó térdlövés után keress gyorsan az egyik asztal mögött fedezéket, és amint a szuperkommandósok (szonár szemüveggel felszerelve) berobbantják a nagy ajtót, dobj oda két gránátot. Ennek ellenére páran még bejönnek, miután őket lelőtted, fuss arra tovább. Itt négyen vannak, ha jól időzítesz, egy M&E-tal elintézheted mindet.

A konyha előtt álló ember nyilvánvaló helyzetet mutat, miután őt elkaptad, simán kipucolhatod a konyhát, de egyvalakit még muszáj lesz külön hatástalanítanod. A következő folyosót egy minigun-os katona védi, a fedezékek közt ugrálva juss el a következő teremig, ahol 3 villanógránátot kapsz a pofádba, aztán 4 kommandóst. Az ő leküzdésük után megint a folyosóra lépsz ki, de innen már simán lelőheted a puska irányítóját. Az újabb, óriási üres terem közhelyként mutatja, hogy megint kommandósok ugranak be innen-onnan, de a bal oldali mellékszobákban könnyedén a hátukba kerülhetsz; a következő teremben ugyanez a helyzet. Továbbfutva a folyosón megint elvakít pár gránát, azonban a kommandósok elsődleges célpontja most nem te leszel; le lesznek foglalva mással: te addig dobj be két távirányítható aknát, és egyszerre robbantsd fel az összes ott tartózkodót.

Végre eljutsz Grimhez, és végre összeáll a kép a történetet illetően. Az ovális irodában egy kis akció után két pizsamás katona a hadseregből, mint valami hős, kimenekíti a kissé naiv elnököt, majd végül kiélheted Sam brutalitását Reed-en. De te akár meg is hagyhatod szánalmas életét...

További segítség:

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