

## Prológus

Nagy, ártatlanul csillogó szemek. Szerteszét áll, többnyire nem természetes színű haj (lila, kék, vörös, sárga). Lehetetlen mozdulatú verekedések. Kellően izgalmas történet az elejétől a végéig, fordulatokban gazdag cselekmény, s persze az első pillantásra ellenszenvenné váló fő gonosz sem hiányozhat.

Ezek mind-mind egy jó manga ismérvei. S hogy mi is az a manga? Ez egy rajzfilmstílus, amely Japánból terjedt el világszerte, és már igencsak kinőtte a divat határait. Japánban mindig is fontosabbak voltak az eszmék, a hagyományok, mintsem a történelmükhöz képest percekig tartó divathullámok. A manga is egyfajta eszmévé vált.

Annak ellenére, hogy a fent említett dolgok mosolyt csalhatnak az ember arcára, be kell vallanunk, hogy valamit mégis tudnak abban a „kis” szigetországban. Ugyanis ha valaki látott már vérbeli mangát (itt nem a Dragonball-ra gondolok, mert az nem igazán az), az tudja, hogy sokszor nevelésnek tűnő verekedések mögött remekül megszőtt történetfüggöny lengedezik a szélben. De a szél is olyan változékony tud lenni. Tehát nem egyszerű verekedős rajzfilmekről van szó, hanem olyan, mélyen kidolgozott történetekről, melyekben a harcoknak is meghatározó szerepük van.

A mangában rejlő lehetőségekkel adott egy remek alap, amit a számítógépes (és most már inkább a konzolos) játékipar nem mulasztott el felfedezni, és óvó szárnyai alá vonta. Vagyis leginkább csak ötletekért nyúltak ehhez a műfajhoz, és habár Japánban tömve vannak a polcok a mangához hasonló RPG-s játékokkal, de kicsiny hazánkban, s még Európában is igen kevés található ezekből a játékpiacon – főleg a japán nyelv, azaz írásjelek okozta különbsége miatt.

Például a Shogo-ban (mely félig-meddig FPS volt, és a robotos mangákra alapult) is fel lehetett ismerni egy-két mangás dolgot, de az Oni-t meglátva elakad a szavunk!

De nézzük az ördögi receptet, hogy miből is lesz a cserebogár, azaz az Oni.

## Új stílus, vagy remekbe szabott játékmenet?

Adva van tehát a fent említett néhány dolog, ami egy az egyben megtalálható a játékban is, a külső jellemzőktől kezdve, a belső szövevényes háttérig. Ezt spékkeljük meg egy kis jövőbeli hangulattal, extra különleges fegyverek, cyborgok és miegmás, végül pedig valahogy keverjük bele a mitológiát is. Ugyanis az Oni nem egy egyszerű fantáziánév, vagy fantáziátlan rövidítés, hanem a japán mitológiában szereplő démon neve, amolyan ördögszerű teremtésé, aminek három szeme, három ujjja, és lábujja van, testét dús szőrzet borítja, valamint egy tigrisbőröből készült ágyékkötő van a derekán.

S hogy mi köze ennek a démonnak a játékhoz? Hát majd kiderül, de az biztos, hogy unatkozni nem fogunk! Azt nem állítom, hogy eleinte felhőtlen lesz a szórakozás, hisz aki

# Oni



nem vágja be a különböző speciális mozgásokat és támadásokat, az hamar el fog vérezni a csatamezőn. Igen igaz, hogy vannak fegyverek, de azokat csak ízelítőként kaparinthatjuk meg egyszer-kétszer, s mikor nagy boldogan rátapadt ujjunk a ravaszra (az egérgombra), jön valaki, és kirúgja azt a kezünkből.

Tehát senki se lepődjön meg azon, hogy rögtön tréninggel kezdődik a játék, ugyanis szükség van rá. Annnyféle kombó van, hogy az még egy verekedős játéknak is sok volna, és a legtöbb támadáskombinációra csak a tréning után jön rá az ember, a tréningben tanítottak csak az alap (de néha még így is érhetnek meglepetések). Nem egyszerű mozgások ezek, mert a sasszemű játékos megfigyelheti, hogy Konoko mozdulatai úgy olvadnak egyikből a másikba, mint kés a vajba, és ha a következő pillanatban úgy gondoljuk, hogy fegyverrel szeretnénk tovább harcolni, akkor Konoko már elő is rántotta a fegyverét.

Akárhogy is, a közelmúlt egyik leghangulatosabb és legpergőbb játékaival van dolgunk, mely minden téren maximálisan teljesít, talán csak a grafikán lett volna még mit csiszolni, ám amikor első sikeres és tudatos kombóinkat összehozzuk, már el is felejtjük rossz véleményünket. Tényleg egy új játéktípus van születőben, vagy csak a múltbéli tapasztalatokra fektetett, eleddig még kiaknázatlan területre tévedtünk? Mindenesetre reménykedjük, hogy sok hasonló játék lesz még, ami az Oni példáját követi. Talán még a következő generációs Lara Croft is fog tanulni Konoko-tól... De persze ezt nem a mi dolgunk eldönteni, inkább élvezzük ki a titokzatos főszereplő történetének minden pillanatát! Tehát lazítsuk el izmainkat, készítsünk néhány napi hidegélélményt, és irány a tréningzsoba. Azután pedig csépeljük el a rosszfiúkat...

## Sötét sikátorok, korrupció cégek

2032. Az emberiség új hajnalán hatalmas megapoliszok nőttek ki a földből, inkább az ipari monopóliumok uralják a világot, mintsem a kormányok. A technikai fejlettség új lehetőségeket nyitott az emberek továbbfejlődése előtt: klónozás és kibertechnológia, robotok, és lemásolt emberek. Vajon képes-e a törvény határt szabni a bűnözésnek, egy ilyen gyorsan fejlődő világban?

Igen, hisz az egyensúlynak mindig fent kell maradnia. A világ rendfenntartására létrehozott TCTF mindent meg is tesz ennek érdekében. Ám elég-e ennyi?

Ahogy a mega-városok nőttek, egyenes arányban nőtt a bűnözésre hajlamos emberek száma is. A legnagyobb veszélyt mégis az olyan cégek jelentik, amelyek a legális csellekedetek mögött sötét dolgokat művelnek.

Konoko, a fiatal és életerős TCTF ügynök arra kapta a kiképzést, hogy kiderítse, mi folyik a háttérben. Ám hogy deríthet ki bármit is olyasvalaki, aki a saját háttéréről is alig tud valamit. Homály fedi a múltját, nem tudja honnan jött, kik alkották a családját, mielőtt ügynök lett. Griffin, a helyi TCTF vezetője mindent elmondott neki, amit tudott.

Shinatama, a kiborg kislány arra lett készítve, hogy kapcsolatot teremtsen Konoko és a központ között. Ő sok mindent tud a lányról, de mivel csak gép, így nem árulhatja el neki. Vajon milyen titkokat őriz magában ez a kislány?



## 1. A Szindikátus raktárában

Miután belopóztunk az ablakon, Shinatama egy rövid mesét tart nekünk az életerő-mérőnkéről (health meter - a jobb alsó sarokban), amiről elég annyit tudnunk, hogy életerőnk akkor teljes, amikor eléri a háromnegyed kör méretét. Hypospray-vel lehet feljebb is növelni, de csak egy időre, mert szép lassan visszacsökken az eredeti értékre (ekkor kékes fényel „sugárzunk”).

Mivel reggel a szindikátus raktárának figyelésére kirendelt Chung nem jelentkezett eligazításra, ki kell derítenünk, hogy mi történt vele. Kinyitva az ajtót szaladjunk le a lépcsőn, és intézzük el a lenti fickót, aki botor fejfel ránk támad. Kezdetben csak egy pisztollyal indulunk, ami megteszi addig, amíg valami jobb fegyvert nem találunk. Ám ha úgy érezzük, hogy elég bátrak vagyunk (és jól bevágtuk a mozgáskombinációkat), akkor eleinte jobb a gyengébb ellenfeleket a kung-fu tudományunkkal hidegre tenni.

A falnál találunk egy adatkonzolt, amiből megtudjuk, hogy hat ládában lőszereket rejtettek el a Q-31 jelzésű gépágyúhoz, amit a TCTF elkobozott a szindikátustól. Meg kell keresnünk azokat, majd biztosítani, amíg meg nem érkezik az erősítés. Ezután kapcsoljuk át a szemben lévő falnál a másik konzolt, hogy kinyissuk a bezárt ajtót.

Keresztülrohanva a kinyitott ajtón, Shinatama egy újabb tanító beszédet tart nekünk, ezúttal az iránytű használatáról. A bal oldalon lévő kijelzőben ide-oda mozgó sárga csík jelzi, hogy mi a következő küldetés célja. Minél hosszabb ez a csík, annál közelebb járunk hozzá.

Menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn, az első ajtón kimenve a szemben lévő ajtó mögött található konzollal nyissuk ki a sárga-fehér jelzésű ajtókat.

Amikor elhagyjuk ezt a szobát, egy fickó fog a lépcsőházból ránk rontani, akit intézzünk el. Fussunk át a másik terembe (sárga-fehér ajtón át), ahol egy munkás mászkál gépfegyverrel a kezében. Minél hamarabb üssük ki a kezéből, hogy megszerezhessük. Mivel a zöld-fehér ajtók még zárva vannak, menjünk le az alsó szintre, ahol a lépcsőháztól balra a teremben a munkástól megszerezhetjük első hypospray-nket, valamint a konzollal kinyithatjuk az ajtókat. Shinatama ismét felveszi velünk a kapcsolatot, és elmagyarázza a „töltődést”. Ez történik akkor, ha a hypospray-vel a maximum fölé növeljük életerőnket. Mivel a hypo más hatással van ránk, mint más..... emberekre, ezért egy rövid időre még az erőnket is megnöveli.

Ha az idelenti ajtón megyünk tovább, akkor a terem távolabbi bal sarkában energiacellára bukkanhatunk, valamint az itteni kis szobában pedig egy csomag ballisztikus lőszerre.

Vissza a lépcsőházba, fel a lépcsőn (a lépcsőházzal szembeni ládára átugorva is találhatóunk lőszerrel), és gyerünk tovább a másik zöld-fehér ajtón.



Itt találkozhatunk Chung-gal, ám későn érkeztünk, mert már halott. A földön heverő adatbankot felvéve megtudhatjuk, hogy ha ezt az üzenetet olvassuk, akkor ő (Chung) már halott lesz, és elbukott a küldetésében. Valamint kiderítjük, hogy mi lesz a következő küldetésünk helyszíne, ugyanis a szindikátus dolgaiba belekeveredett a Musashi gyár is. Ám előbb meg kell találnunk a raktár igazgatóját. Ezután már néhány keményebb fickóba is botolhatunk, ők már vérbeli katonák. Irány tovább az ajtón (zöld lámpa ég mellette), a többibe nem érdemes benézni,



mert nincs bennük semmi. A nagy teremben jobbra menjünk fel a lépcsőházban. A folyosón a második ajtón bemelve egy adatkonzolra bukkanhatunk (valamint két őrre, egy kint, egy pedig odabent), és belőle infókra. A folyosó végén rohanjunk le a lépcsőn (a másik ajtó mögött nincs semmi, csak egy munkás), és intézzük el a két őrt, zsákmányoljuk be a hypokat, majd a konzollal nyissuk ki az ajtót.

Továbbmenve a következő teremben három ajtó fogad minket, egy be van zárva (vörös-fehér jelzés), egy a lépcsőházhoz vezet, az utolsó mögött pedig egy fickó van, akit minél hamarabb intézzünk el, mert felrohanva a lépcsőn bekapcsolja a riasztót,

ami igencsak megnehezítheti az életünket. Ezután menjünk fel a lépcsőn, a riasztó konzoljához ne nyúljunk, ám a másikkal nyissuk ki a vörös-fehér jelzésű ajtókat. Menjünk le, és át a másik terembe. A lépcsőn ismét menjünk le, ne foglalkozunk a másik két ajtóval, hanem rohanjunk tovább a vörös-fehér jelzésű ajtón át a következő terembe, ahol rajtakapjuk az egyik őrt, amint éppen tettelegességet alkalmaz egy civilen. Magyarul: éppen most agyabugyálja el a szerencsétlent. Igyekezzünk a védelmére.

Teljesen felmenve a lépcsőn egy hasonló helyzetbe csöppenünk. Miután megöltük az őrt, a civil muksó elárulja, hogy az igazgató idefent van. Ezután kinyitja nekünk az ajtót, amin menjünk is be. Jussunk le a raktár legalsó szintjére, intézzük el közben a munkásokat, és rohanjunk át a raktáron, majd fel a lépcsőn. Itt az első szinten egy energiacellára lelhetünk, a másodikon pedig hypora, mindkét helyen a konténer mögött. Ezután menjünk le, és a raktár közepén lévő rolós ajtón átmenve három dolgot tehetünk. Vagy egyből odarohanunk a teherautóhoz, ahol az őrtől egy plazmapuskát szerezhetünk. Vagy balra elindulva a lépcsőn felmenve némi lőszerezéssel gazdagabbak. Vagy pedig – ami a tulajdonképpeni cél – jobbra indulunk el fel a lépcsőn, és a második szinten a konzollal odahívjuk a rakodószerkezetet, amivel meg tudjuk állítani az éppen menekülni készülő teherautót. Mindegy mit teszünk, csak beleférjen a három percre, mert annyi időnk van, hogy megakadályozzuk a teherautó elszelését. Itt már kicsit komolyabb ellenfelekre számítsunk, az őrk és a munkások gépfegyvereikkel nem szégyellnek ölmos áldást szórni ránk.

## 2. A gyártelep

Miután két TCTF ügynök kíséretében bejutottunk a telepre, a recepciós nő a szokásos - íróasztal alatt megnyomom a gombot- módszerrel ránk uszít három őrt. Ha jól csináljuk, akkor mindkét ügynök életben marad, ha nem, akkor egy mindenféleképpen. Mikor mindegyikkel végeztünk, szétnézhetünk a teremben. Idelent négy ajtó van, kettő nyitva és kettő zárva, míg felmenve a lépcsőn egy újabb bezárt ajtóhoz jutunk. A recepciópultól balra a nyitott ajtó mögött csak egy fickó van, akitől lőszert szerezhetünk; persze csak miután jégre tettük. Tehát irány a másik nyitott ajtó.

Az életben maradt ügynökkel (ügynökökkel) könnyű dolgunk lesz elintézni az üvegfalú szobában a munkásokat. A konzollal



kinyithatjuk az itteni, és a recepció teremben az egyik zárt ajtót. A konzolból némi infóhoz juthatunk egy furcsa kísérletről, miszerint emberi agyat kapcsoltak számítógépre, hogy az irányítsa a dolgokat, de szerencsére a TCTF megszerezte a prototípusokat. Vagy mégsem? Visszamenve a recepcióhoz a kinyitott szobában csak hypo-hoz juthatunk a munkás hullájától. Menjünk ezután tovább a fehér csík jelzésű ajtón.

A következő teremben minél előbb kapjuk el a fickót, mert rohan bekapcsolni a riasztót. Ezután Griffin jelentkezik, akinek jelentjük, hogy az az adatbankos dolog előre megtervezett volt, és az egész egy csapda. Induljunk tovább, keresztül a riasztókonzolos folyosón, majd a következő teremben (miután elintéztük az őrt), az U alakú szerkezetnél a konzol segítségével nyissuk ki a vörös jelzésű ajtót. Induljunk tovább, és a másik üvegfalú teremben akadályozzuk meg, hogy a fickó megölje a szőke nőt. Ha sikerül, akkor a nő részéről egy tár lőszerrel leszünk gazdagabbak. Az itteni konzollal nyissuk ki a zöld ajtót. Az



adatkonzolból megtudhatjuk, hogy a „halálos agy” és a fegyverrendszerek nem működnek teljesen tökéletesen, az agy néha a saját embereire is tüzet nyitott. Ezután menjünk ki az ajtón, és visszajutunk a recepció terembe. Mivel idelelt már minden ajtó mögött voltunk, induljunk tovább a fenti, immáron nyitott ajtón. A rámpán az őrtől megszerezhetjük a plazmapuskáját, ám mivel kevés hozzá a lőszer, nem ajánlott.

Tehát most már csak bizonyítékot kell szerezni arra, hogy a szindikátus illegális kísérleteket folytat ezen intézmény falain belül. Fussunk le a lépcsőn, és a gépekkel

tel teremben egyedül a barnaruhás őrré vigyázzunk, mert rakétavető van nála, és nem rest használni. Ezért legjobb már akkor elintézni, amikor háttal van nekünk, és amíg jön felénk simán lelőhetjük. A harmadik gépes teremrészénél menjünk ki az ajtón, fel a lépcsőn, amikor Griffin ismét jelentkezik és felszólít, hogy azonnal tűnjünk el az épületből, mert bekapcsolták a védelmi rendszert.

A következő teremben lent két munkás maszkál, valamint egy zárt ajtó található a sarokban. Induljunk tovább a fenti ajtón, amikor is egy olyan folyosóra érkezünk, ahol lézerezékelők maszkálnak fel-alá az oszlopokon. Első ránézésre rémisztőnek tűnik, ám ha háttal a falnak oldalazva megyünk, egyszerű a feladat, mert így könnyedén figyelemmel kísérhetjük a lézer útját, valamint elég közel kerülhetünk hozzá anélkül, hogy hozzáérintsük a lézert. Miután átjutottunk (a kettős lézereknél is csak meg kell várni, amíg mind a kettő felmegy) a folyosó végén is van egy ajtó, míg jobbra mellettünk is van egy. Először menjünk a folyosó végén ki, és intézzük el a lenti két őrt (lőszert találhatunk a gépek között). A legjobb, mikor nincs lőszerünk, vagy takarékoskodni akarunk vele, ha csak felfedeztetjük magunkat, majd visszamegyünk egy ajtó mögé, és bevárjuk az őrköt. Ilyenkor egy gyors támadással le lehet őket fegyverezni, így biztos nem sebeznek meg, és még egy teli tárú fegyverhez is juthatunk. Lent az adatkonzolból újabb infókra lelhetünk, majd a lépcső mögött a bal oldali sarokban kapcsoljuk ki a lézerezékelőket. Ezután menjünk vissza az előző folyosóra (a lézerezékelősre), és most már bemehetünk a másik nyitott ajtón. Itt két oldalról két-két lézernyaláb van, és a szemben lévő gépágyúk bizonyítják, hogy nem szívesen látott vendégek vagyunk errefelé. Mindegy melyik oldalról megyünk, a szisztema ugyanaz.



Várjuk meg, amíg az alsó nyaláb eléri a legmagasabb pontját, és egy bukfenccel guruljunk át alatta (egyszerre lenyomva az előre és a guggolás). A konzollal kinyithatjuk az okkersárga jelzésű ajtót, majd az előző módszerrel jussunk ki. Közben Shinatama megtalálta az irányító központot, ami kiadta a védelmi rendszereknek az aktiválási parancsot. A „halálos agy” volt az.

Induljunk visszafelé a lézereken keresztül, és az előbbi teremben most már bemehetünk az immáron nyitott ajtón. Odabent csak egy kutatóba botlunk, akivel elbeszélgetve egy hypo-t ad nekünk. Az ajtó melletti konzollal nyissuk ki a kék jelzésű ajtót, ami fent a lézeres folyosón volt.

Menjünk fel, és a kék jelzésű ajtó mögötti teremben a két fickót elintézve kinyithatjuk végre a sárga jelzésű ajtót. Az adatkonzol előtt egy kutató teste hever, akiből már semmit, ám a konzolból annál többet kizsedhetünk.

Indulás vissza a lézereken át, és a folyosó végén található teremből menjünk ki a sárga ajtón. Itt az előbbi konzolon említett Dr. Kofelnikov-val találkozhatunk, valamint egy őrral. Az üvegfalon túl pedig maga a „halálos agy” látható. Menjünk le a lépcsőn, amikor is Shinatama győzköd minket, hogy jó lenne sietni. Mintha mi nem tudnánk.

A konzollal kinyithatjuk az „agyhoz” vezető ajtót. Menjünk be, de vigyázzunk a lézerekre és kapcsoljuk át a négy konzolt. Az első átkapcsolásnál nem lesz nehéz dolgunk, csak meg kell várnunk az egyik konzol mögött, míg a lézer éppen elmegy előttünk, majd gyorsan át kell rohannunk a másik konzol fedezékébe. Miután mind a négyet átkapcsoltuk, újra meg kell tennünk; immáron nehezebb védelmi rendszeren kell átjutnunk. Csak kövessük a lézerek forgási irányát, és ezúttal is várjuk meg, amíg éppen elhaladnak a lézerek a konzol előtt, és akkor rohanjunk át a másikhoz. Ha ismét sikerült mind a négyet átkapcsolnunk, akkor még nem örülhetünk, mert még egyszer meg kell tennünk. Most már négyszer öt lézernyaláb forog elég nagy sebességgel, így ezúttal nagyon fontos az időzítés. Az előzőhöz hasonlóan tudjuk megcsinálni, annyi különbséggel, hogy tényleg futnunk kell (duplán az előre). Ha harmadjára is sikerült mind a négy konzolt kikapcsolni, akkor végre fellélegezhetünk, a „halálos agynak” befellegzett.

### 3. A bio-kutató laboratórium

Motorunkkal beugratva a kapun meg kell küzdenünk Barabas-szal, a szindikátus jobbkezeivel. Az első dolgunk legyen, hogy mindig mozgásban legyünk, és ne tudjon eltalálni a fegyverével. Egy jól irányzott rúgással kiüthetjük



a fegyvert a kezéből, és akár azzal (ami igen gyors módja Barabas elintézésének), akár saját fegyverünkkel, vagy kézítésével egy időre elvehetjük a kedvét a gonosz tettektől. A fegyverét használva viszont vigyázzunk, mert



a hatalmas fegyvert tartva Konoko nem lesz képes sem futni, sem más gyors mozgásra. Ám igen hatásos lehet ellene a futásos eldobás, amit addig ismétlünk, amíg végül fel nem adja, és elrepül.

Ezután a kaputól jobbra némi löszert lehetünk, míg balra a továbbvezető ajtót találhatjuk meg, amin menjünk be. Egy nagy terembe érkezünk, ahol kétoldalt egy sor ajtó látható, egyelőre bezárva. A járőröző őrt kapjuk el, míg a másikat vagy rohanjuk le, vagy hívjuk fel magunkra a figyelmét, és menjünk be egy sarok mögé, ahonnan lesből támadva rögtön lefegyverezhetjük. Hasznos tud lenni az is, ha egy-egy ellenfelünk a földre kerül, akkor amíg a földön fekszik, sópréssel párszor megrugdossuk (guggolás+rúgás). Ezek után a terem végében lévő kis szobában a konzollal nyissuk ki az ajtókat (valamint egy távoli ajtó egyik lámpája is zöldre vált). Rohanjuk be a balra lévő ajtók bármelyikén, és fussunk fel a legtávolabbi ajtóhoz, mert egy ór megpróbálja majd megölni az egyik kutatót. Ha elintéztük őket, beszélgessünk el a fickóval, aki hypo-kat ad megmentéséért cserébe. Menjünk át a másik oldalra bármelyik ajtón, és itt is várjuk meg, amíg bejön a két ór, majd tegyük hidegre őket. Itt a nőtől kapunk egy hypo-t. Az itteni adatkonzolból ismét infókhöz juthatunk, ezúttal a kiborgtechnológiával kapcsolatban.

Menjünk ki és fel a lépcsőn. Odafent láthatjuk, amint egy csomó ór árasztja el a termet, és az egyik kinyitja az ajtókat. Minél előbb intézzük el őket, hogy ne tudják megölni a kutatókat, de vigyázzunk, mert az egyiknél rakétavető van. Ha sikerült őket megakadályoznunk, akkor a jobb oldali ajtók mögötti teremben a férfitől kapunk, míg a bal oldali teremben az egyik férfitől energiacellát, a másiktól viszont energiapajzsot kapunk. Ez egy darabig megvéd a minket ért fizikai támadásoktól. Indulás tovább fel a lépcsőn, ahol újabb két ór mászkál. Ezeket egyenként intézzük el, majd a lépcső melletti szobában a konzollal nyissuk ki az ajtókat (és a távoli ajtón is mindhárom lámpa zöldre váltott). Bemenne az ajtók bármelyikén észrevehetjük, hogy akármennyire is siettünk, itt már végeztek a kutatókkal. Nem tehetünk mást, csak hogy összeszedjük a hátrahagyott cuccokat. A jobb oldali teremben még belebotolhatunk az űrbe, akinek a segítségére jön egy másik. Mindkettőnél gépfegyver van, úgyhogy nem árt őket minél hamarabb lefegyverezni.

Gyerünk tovább fel a lépcsőn, amikor is végre megtaláljuk a három lámpás ajtót. Menjünk ki rajta a tetőre, ahol először a kékruhás, majd a két barnaruhás őrt intézzük el. Menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn, az őroket intézzük el, míg az irányítóterembe nem érkezünk. Itt egy eddig még nem látott típusú fickó fogad minket. Nem túl szívélyesen.

Miután elintéztük, kiderül mi volt olyan furcsa a fickóban. Egy csomó robbanószer volt ráerősítve, és most fel akarja magát robbantani. Ez pont kapóra jön, így Konoko kihajítja az ablakon.



Lemelve a lifttel, a segítségünkkel végre bejutott két TCTF ügynök vár ránk. A lifthez közelebbitől hypo-t kapunk. Ezután a másik mögötti lépcsőn menjünk fel, és intézzünk el a fenti öröket. Ha elég jók voltunk, akkor keveset sérültünk, és még az egyik ügynök is megmenekülhetett.

Ezen a szinten a lépcsőház mögötti teremben lőszerre bukkanhatunk egy hullánál, valamint egy konzolra, ami egy a három közül, amelyik kinyitja a továbbvezető fenti ajtót. A földszintre visszamenve a lépcsőház mellett lemenve egy újabb konzolt találhatunk, ám ránk támad egy gépfegyveres őr. Itt újra találkozhatunk egy bombás fickóval, akit ha elintézzünk, gyorsan fussunk fedezékbe, mert három másodperc múlva felrobban. Használjuk a konzolt, majd menjünk fel a második szintre. Itt is jól nézzünk szét, mert hypo-t és lőszert találhatunk. A lépcsőházzal szemközti terem mögött megtalálhatjuk a harmadik konzolt. Bármelyik terembe is megyünk be, ügyeljünk, mert rögtön örök fognak ránk támadni. Ezután menjünk tovább a kinyitott ajtón, és az adatkonzolból megszerezve az infót, nézzünk le az ablakon. Odalent igen nagy a gubanc, mert az egyik gép felrobbant. Induljunk tovább, amikor is egy hatalmas, többszintes rámpával bejárható terembe érkezünk. Itt is vonjuk magunkra a figyelmet, és egyesével intézzük el az öröket. Amikor teljesen leértünk, a lépcső alatti konzollal nyissuk ki a szemközti ajtókat. Ekkor egy bombás figura támad ránk. Ezután már csak át kellene jutnunk valahogy a savas medencén. A kőcsockákon átugrálva (ugrás közben a guggolást megnyomni, vagy duplán előre és ugrás) már csak két őrt kell elintéznünk. Egyszerűbb módja viszont, ha felmegyünk egy szinttel feljebb, és a nagy ajtónál leugrunk a rámpáról, ez fájdalmas, de biztonságos módja az átjutásnak. Ám ismét sikerül későn érkezünk, mert a teherautó éppen most száguld el a lopott technológiai rakománnyal. Gyerünk utánuk!

#### 4. A reptér megtámadása

Miután követtük Muro teherautóját és elintéztük a hátrahagyott őrt, még ne menjünk be az épületbe, hanem induljunk el az égő rendőrautó irányába, és az egyik csomagzállító szekrény mögött egy túlélőt találhatunk, aki ad nekünk egy hypo-t. Most már bemehetünk a reptér előcsarnokába. Itt két vadatkonzolt fogunk találni, majd láthatjuk, ahogy egy őr megpróbálja hidegvérrel legyilkolni a civileket. Mentsük meg őket, majd zsebeljük be tőlük a jutalmunkat. A következő teremben is hasonló szituációba botlunk a romhalmazok között. A fickótól akár el is vehetjük a rakétavetőjét, miután elintéztük, de szinte felesleges, mert nehezen találunk be, és kevés hozzá a lőszer. Az itteni konzollal (fehér repülőgép van rajta) kinyithatjuk a továbbvezető ajtót. Amikor végeztünk a beözönlő őrkkel, az egyik civiltől lőszert fogunk kapni.

Induljunk tovább, ám mivel a szindikátus egyik bombás embere felrobbantotta a továbbvezető rámpát, így más utat kell találnunk. Segítsünk először a lenti két munkásnak, majd menjünk fel óvatosan a reptérre. Odafent balról egy plazmapuskás őr vár minket, majd továbbiakkal találkozhatunk a gépek között járőrözve, ám előbb menjünk oda a kerítéshez, és annak mentén haladjunk egészen addig, amíg el nem érjük a két





bódét. Az egyik ég, míg a másik mögött egy szerelő lapult meg. Egy energiapajzsot kapunk tőle. Most már könnyedén felvehetjük a harcot az idekint lévő őrökkel (ismét egyenként a legbiztonságosabb). Ezután menjünk le a második gépnél a járaton, s ha megöltük a bombás és a másik fickót, akkor nézzünk be a rámpa alá, mert az ott bujkáló munkás hypo-ad. Indulás fel a rámpán, míg egy váróterembe nem érkezünk. Vonjuk ki a forgalomból az itteni rántamadó őröket, majd nézzük meg az adatkonzolt.

Továbbmenve a következő teremben Muro-val találkozzunk, aki meglepődik, hogy még mindig nem adtuk fel, majd ránk küldi két gorilláját. Vigyázzunk, mert az egyiknél



energiafegyver van. Végezve velük, az egyik kis szobában a konzollal nyissuk ki az ajtót, amelyen Muro távozott.

Amikor megérkezünk a szerelőhangárba balról egy őr fog ránk lőni, úgyhogy ne nagyon rohanjunk előre. Lent pedig egy másik éppen a szerelőket intézi el. Ha sikerült megölnünk őket, akkor az elektromos szekrények között energiacellára bukkanhatunk. Ezután menjünk fel szemben, amerről jöttünk az irányítóterembe, és nyissuk ki a konzollal az ajtót. Ekkor két vörös ruhás őr jön be a terembe plazmapuskával, ám miután bejöttek a

hangárba, be is záródik mögöttük az ajtó. Ezért amikor megöltük őket, menjünk vissza a másik irányítóterembe, és a konzollal nyissuk ki újra. Most már csak be kell mennünk rajta.

## 5. Reptéri rakodó-hangárak

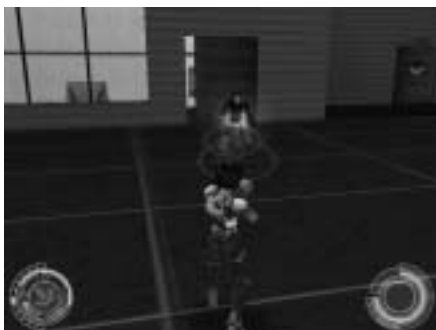
Rövid időn belül egy szerelőt láthatunk fedezékbe futni, akit egy őr üldöz. Intézzük el az őrt, és induljunk tovább. A nagyterembe érve egy bombás felrobbant szemben egy számítógépet. Ahogy beérünk a terembe, forduljunk jobbra, menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn, ahol balra egy ajtónyitó konzol, jobbra energiacella található. Ha elintéztük az összes fickót a teremben (a terem közepén fekvő hulla mellett energiacella van), akkor menjünk tovább az immáron kinyitott ajtón.

Az itteni kis raktárban egy adatkonzolt, egy ajtónyitó konzolt, valamint két szerelőt találunk, akik közül az egyikről útmutatást kérhetünk, merre ment az a fickó, aki ezt az egész galibát okozta.

Gyerünk tovább a másik kinyitott ajtón, de csak óvatosan, mert a szindikátus katonái járőröznek.

A konténerek fedezékét kihasználva elintézhetjük őket egyenként, ám az egyik hatalmas fickónál repeszgránátvető van, amivel nem árt óvatosan lennünk. A legjobb, ha egy gyors rohammal lefegyverezzük. Ezután nyissuk ki a konzollal a továbbvezető ajtót, ahol a másik teremben láthatjuk Muro-t





felfutni egy rámpán. Ekkor három ór jön be, akiket gyorsan öljünk meg. Nézzünk be a sarokban lévő szobába, ahol egy újabb ajtónyitó konzol, és egy adatkonzol van. Az ajtó (amelyiken bejöttünk) melletti másik sarokban energiacellát találhatunk egy szerelő hullájánál. Ezután kétfelé is mehetünk, vagy itt lent folytatjuk az utunkat, amikor a legvégén lézerek között kell átmennünk, s hogyha megérintjük őket, mérges gáz ömlik be a terembe, vagy a biztonságosabb út, ha felfutunk a rámpán, és a kék fülkében kapcsoljuk ki a konzolt.

Induljunk tovább, most már idefent haladva.

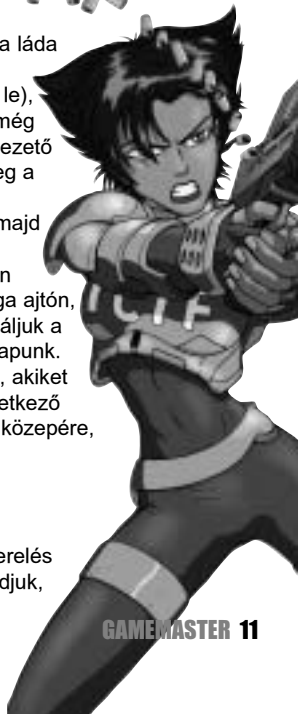
Elég sok órbe fogunk botlani, míg megtaláljuk a második és harmadik konzolt egy-egy kék fülkében. A harmadik fülkében egy energiapajzsot is találunk a padlón heverve.

Mindegy melyik ajtón megyünk, ugyanoda vezet, de készüljünk fel egy jó kis harcra. Az adatkonzol megnézése után akár tovább is mehetünk. Egy kis idő múlva le lehet majd menni egy lépcsőn az alsó szintre, de nem túlságosan éri meg, mert elég erős ellenfelek várnak odalent minket, és csak lőszerez, energiacellával lehetünk gazdagabbak. Ha vállalkozó szelleműek vagyunk, s mégis lemennénk, akkor kövessük a kerítést a legtávolabbi sarokba (a lépcsőtől), ugyanis itt a ládáknál a két bujkáló ór elintézve az egyik láda tetején energiacellához, míg a másikon energiapajzshoz juthatunk. Az ablakpárkányról át tudunk ugrani az energiacellás ládára, ezután pedig nagy szerencsével a többi ládán átugrálva a másikkra is. A lépcsőtől az ellenkező irányba haladva a sarokban, a láda tetején pedig ott csücsül a láthatatlanság gömbje.

Menjünk vissza a tetőre (vagy induljunk tovább, ha nem mentünk le), addig, amíg lent nem látunk egy ajtónyitó konzolt (sárga kocka), még mindig menjünk egy kicsit tovább, amikor is megtaláljuk a lefelé vezető lépcsőt. Keressük meg a konzolt, innen nem messze mentsük meg a három mérnököt, az egyikőt energiapajzsot, a másiktól hypo-t, a harmadiktól pedig lőszert kapunk. A konzollal nyissuk ki az ajtót, majd induljunk vissza fel. Útközben némi ellenállásba ütközhetünk, ám nem jelenthetnek gondot, ha már eddig eljutottunk. A kinyitott ajtón bemenne a férfitől lőszert kapunk, majd induljunk tovább át a sárga ajtón, le a lépcsőn. A második szinten lefelé haladva a sarokban megtaláljuk a mászókampót a ládán heverve, valamint egy civilt, akitől hypo-t kapunk. Menjünk le, és amikor a zárt ajtót elérjük, katonák jönnek be rajta, akiket intézzünk el, mert bekapcsolják a riasztót. Induljunk tovább a következő terembe, menjünk fel a rámpán, egészen a tetőig. Menjünk a hid közepére, hogy Konoko ráereszkedjen a repülőgépre.

## 6. TCTF főhadiszállás

Ezúttal a megszállt TCTF parkolójában kezdjük, mindenféle felszerelés nélkül. Az egyik páncélcocsi mögött egy fickó van, mire megtámadjuk,



egy másik is megjelenik. Tőlük szerezhetünk fegyvert, löszert és hypo-t. Az itteni ajtón bemelve újabb örökbe botlunk, akiket szintén tegyünk hidegre. Menjünk tovább, amikor is egy vörös hajú megtámad minket. A TCTF ügynök mellől vegyük fel a fegyvert, és lehetőleg pontosan célozzunk vele, mert egy lövés egy ember. Lőjük is le a páncélautó tetején lévő fickót, mert másképpen nem tudjuk elintézni. Menjünk be a páncélkocsitól balra az ajtón, és mentsük meg egy másik TCTF ügynök életét. Ha sikerült, akkor követni, és segíteni fog minket. Itt három ajtó van nyitva, egy pedig egyelőre zárva. A színnel jelzett ajtó mögött találjuk meg azt a konzolt, ami a zárt ajtót kinyitja. A másik kettő mögött pedig éppen kutatókat ölnek a szindikátus emberei, ezért először azokba látogassunk be, akadályozzuk meg a gyilkolást, utána pedig vegyük át megérdemelt jutalmunkat a kutatóktól. Továbbmenve a kinyitott ajtón egy rövid jelenetet láthatunk, amint a szindikátus emberei tevékenykednek. Menjünk fel a lépcsőn, az első ajtón keresztül a következő szintre. Induljunk el egyenesen, és balra az első ajtó mögött egy TCTF ügynököt verő



energiapajzsot használó fickóval találkozunk. Miután megöltük, vegyük fel a pajzsot, majd vissza az előző terembe, és a végében balra lévő teremben egy biztonsági embert találunk. Segítsünk neki elintézni a fickót, mire csatlakozik hozzánk a biztonsági ember. Itt találunk egy konzolt is. Most nézzünk szét a jobb oldali ajtók mögött. A nagyobb teremben egy újabb biztonsági ember csatlakozhat hozzánk, ha segítünk neki elintézni a fickót. Ezáltal egy nővel bővült a csapat.

Menjünk át a hídon (az itteni ajtón a parkoló következő szintjére jutunk), majd fel a lépcsőn a következő emeletre. Itt is menjünk át a hídon (ügyeljünk rá, hogy ne nagyon hagyjuk le az embereinket, mert akkor megállnak), és intézzük el ezen a szinten is a szindikátus embereit. Itt két nyitott terembe mehetünk be, a logóval jelzett ajtó mögött találhatjuk az újabb ajtónyitó konzolt. Induljunk vissza a lépcsőházba, és feljebb egy szinttel. Odafent egy hozzánk igen hasonló nővel kell megküzdenünk, majd a TCTF ügynökök hullái mellől vegyük fel az energiapajzsot. A logóval jelölt ajtó mögött csak egy adatkonzol van, amiből Barabas-ról tudhatunk meg néhány dolgot. Odafent ádáz küzdelem folyik a TCTF és a szindikátus emberei között, segítsünk hát be a mieinknek.

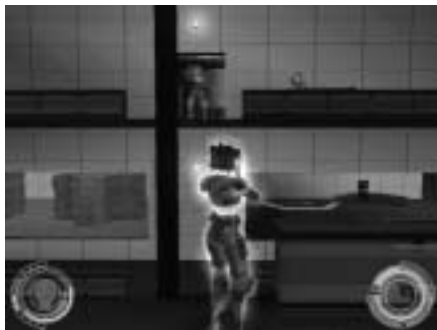
Egy rövid jelenetből láthatjuk, hogy a szindikátus katonái elrabolták Shinatama-t, ezért meg kell őt mentenünk. A következő teremben egy újabb TCTF ügynök csatlakozik hozzánk. Ezután nézzük meg a lépcső melletti adatkonzolt. Odafent ádáz küzdelem folyik a TCTF és a szindikátus emberei között, segítsünk hát be a mieinknek.

Az első szinten az egyik teremben találunk egy láthatatlanság gömböt, és egy újabb adatkonzolt. A második szinten egy eddig már két ízben talált konzolra lehetünk.



Ezután ugorjunk át a leszakadt rámpán, hogy feljussunk a harmadik szintre, ahol egy energiapajzsos ügynök, és egy biztonsági nő van. Itt is találhatunk egy újabb konzolt, valamint ugyanebben a teremben, a sarokban egy energiapajzsot. Az itteni leszakadt rámpán csak nekifutással tudunk átugrani (duplán előre+ugrás). Fent találkozunk az egyik szobában egy munkással, aki elárulja, hogy a liftet szabotálták, ám a drótok nem engedték lezuhanni a liftet, ezért ad nekünk egy lézervágót, hogy tovább tudjunk jutni. A folyosó végén meg is találjuk a liftet, ugorjunk át a tetejére, és Konoko a lézervágóval vágja el a liftet tartó vezetőkeket, mire a lift le, mi pedig felfele kezdjük meg utunkat.

Fent találkozhatunk egy energiapajzsos kisasszonnyal, akitől majd vegyünk el a pajzsot. A sötét sarokban pedig egy láthatatlanság gömböt találhatunk. Ebben a teremben megtaláljuk az egyik zárt ajtót nyitó konzolt is. Induljunk tovább, fel a lépcsőn, és szép sorjában intézzük el az összes betolakodót. Átmenve a hídon, aminek a közepén egy gép hatol keresztül, abban a szobában, a sarokban a tartály tetején lőszer van. Úgy tudjuk felvenni, ha az előtte lévő gépre felugrunk (az alacsonyabb végén), majd onnan át a tartályra. Irány tovább a lépcsőn fel, a következő szintre. Itt az egyik szobában egy adatkonzolt, és egy kutatót találunk, majd indulás a következő szintre. Mivel itt csak bezárt ajtókat találunk, menjünk ki valamelyik üvegajtón a tetőre.



Még láthatjuk, hogy viszik el helikopterrel Shinatama-t a szindikátus emberei. Ezután ismét Barabas-szal kell megküzdenünk, aki most nem adja fel olyan könnyen, mint első alkalommal. Ám ezúttal is beválhat az ellene először használt taktika. A lényeg az, hogyha meglátjuk, hogy energiát kezd el gyűjteni, ne hagyjuk neki, hanem üssük, ahol ériük. Viszont ne örüljünk, ha esetleg sikerült ledobnunk a tetőről, mert a jetpack-jét használva visszarepül a tetőre (a fegyvertől megszerezve a jobb egérgombbal gyorsabb támadás is lehetséges).

## 7. Légkör-átalakító központ (kívülről)

Induljunk el, majd kiérve a nagy térre forduljunk jobbra. Menjünk keresztül a hídon, majd balra tovább. A kis fülkében az ajtónyitó konzol mögött találhatunk egy hypo-t. Igen egyszerű itt az ellenfelekkel végezni, mert csak le kell őket dobni a mélybe. Ám arra vigyázzunk, hogy nehogy mi kerüljünk végül oda. Továbbmenve a kinyitott ajtón, a munkástól egy újabb hypo-t kapunk, majd újra a szabad ég alá érve mindegy melyik oldalon megyünk, ám ha elértük az épület végét, először menjünk fel a lépcsőn. Odafent a tető végén energiapajzsot találunk a padlón heverve. Most már mehetünk tovább a másik ajtón. Az itteni munkástól is egy hypo-t kapunk, majd miután megnéztük az adatkonzolt, indulás tovább. Jobb oldalt induljunk el, mire a kis fülkében egy biztonsági nővel találkozunk, aki eddig védte a liftirányító konzolt. Hívjuk hát le a liftet, és a rámpa végén menjünk le vele. Egy rövid jelenetben ismét láthatjuk Shinatama-t, amint Muro éppen kínozza.

Amint leértünk, menjünk át a másik oldalra, és keressük meg a rámpa végén a fülkét, amiben a zöld ajtónyitó konzol van. A zöld jelzésű ajtó mögött találkozhatunk ismét a ránk hasonlító nővel, valamint vegyünk fel a padlón heverő higanypuskát. Ezután menjünk fel a

lépcsőn, és a tető végén található konzollal nyissuk ki a szürke jelzésű ajtót. Odabent a kutatótól hypo-t kapunk, majd továbbindulva, kint menjünk át a hídon, és nézzünk szét az épület körül, mert újabb hypo-kat és lőszert találhatunk. Ezután a bal oldalon lévő fülkében található konzollal aktiváljuk a liftet.



Ha leértünk, a fülkében a konzollal nyissuk ki a vörös jelzésű ajtót, ám még ne menjünk be rajta, hanem keressük meg az itt bóklászó munkást, és szerezzünk tőle egy újabb hypo-t. Az ajtó mögötti teremben segítsünk a fickónak, majd a konzol segítségével lassítsuk le az energiaáramlást. Ekkor 18 másodpercünk van rá, hogy átjussunk a vezetékén, közben át kell ugranunk minden energiahullámot. Ezt csak rohanva tudjuk megtenni (duplán előre).

Amikor átértünk, és hypo-ra lenne szükségünk, akkor először menjünk át a vörös jelzésű ajtókon, és keressük meg a munkást. Ezután induljunk tovább, majd a

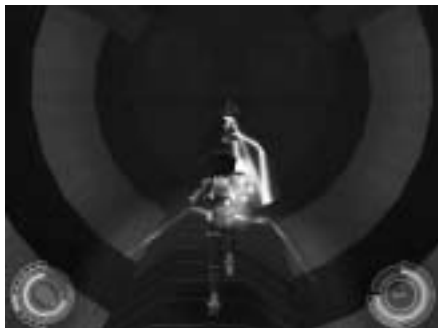
fülkében nyissuk ki a konzollal a sárga jelzésű ajtót. Az itteni konzollal is lassítsuk le az áramlást, majd az előző módszerrel vágjuk neki (sokat gyorsít rajtunk, ha lőfegyverrel kilőjük az ablakot, majd azon keresztül ugrunk ki). Ám itt át kell majd ugranunk útközben a platformra. Át is mehetünk, mert jobbra az oszlop mögött láthatatlanság gömb van. De akkor meg kell tennünk ugyanezt az utat, hogy visszajussunk a második vezetékhez. Tehát a platformnál nézzük meg az adatkonzolt, majd menjünk le. Lent segítsünk a biztonsági embernek, és nyissuk ki az ajtót. Menjünk keresztül a két energia elosztó termen, és intézzük el az összes katonát.

### 8. Léggör-átalakító központ (odabent)

Induljunk tovább a következő terembe, le a lépcsőn, majd át a következő terembe, ahol a sarokban megtaláljuk a megkínzott Shinatama-t. Elég érdekes dolgokat mond el nekünk, majd Griffin elrendeli az önmegsemmisítést. Rohanjunk fel a közeli lépcsőn, s mikor felértünk, fussunk be az ajtón. Mindezt 30 másodperc alatt.

Ezután újra a már bevált módszert kell alkalmaznunk, azaz lassítsuk le az áramlást, majd kelljünk át a vezetékén. Csak ezúttal kicsit hosszabb lesz az út. Ha átérünk, a kutató ad nekünk egy energiapajzsot. Gyerünk tovább, fel a lépcsőn, és a szobában nézzük meg az adatkonzolt, majd újra fel a lépcsőn.

Idefent a kutatótól kaphatunk egy hypo-t, míg a konzollal nyissuk ki az ajtót. A következő teremben nem lesz könnyű dolgunk, ugyanis rendszeres időközönként áram szalad végig a padlóba csapódva, ami minden élőlényt



megráz. Kivéve persze a robotokat, akiket itt el kell intéznünk. Várjuk meg, amíg elhalad az áram, és fussunk oda a konzolnál álló robothoz. Itt nem ér el az áram. Kapcsoljuk át a konzolt, így egy ideig nem lesz áram, és gyorsan rohanjunk át a másik konzolhoz a robottal. Itt is kapcsoljuk ki az áramot, ám ezúttal már rövidebb időnk lesz, hogy átjussunk az utolsó konzolhoz. Miután elintéztük a robotokat, utójára kapcsoljuk még ki az áramot, most már tényleg csak nagyon rövid időre tudjuk. Miután túljutottunk ezen a rémálmom, és legyőztük



a következő teremben a nőt, menjünk le a lépcsőn. Nemsokára egy újabb vezetékes utazáson vehetünk részt.

Ha átjutottunk épségben, a következő termekben sem lesz pihenésünk, mert annyi ellenfelünk lesz. Felmenve a lépcsőn a szobában a kutatóval elbeszélgetve megtudjuk, hogyan juthatunk ki innen. Nem sok jóval kecsegtet a jövő, de azért menjünk egy szinttel feljebb. Itt a teremben akadályozzuk meg a két nőt abban, hogy megöljék a kutatókat.

Két szinttel feljebb, a sárga jelzésű ajtó mögött a konzollal nyissuk ki az ajtót, és

kérjük el a kutatótól a hypo-t. A TCTF ügynökökkel sem lesz nehezebb dolgunk, mint a többiekkel, csak egy kicsit zavaró a saját embereinket gyepálni.

Miután felmentünk a lifttel, és elintéztük a pajzsos ügynököt, az utolsó út vár ránk, ami a vezetéken való rohángálást illeti. Úgy félúton járhatunk, amikor két ügynök a nyomunkba ered, míg egy másik bekapcsolja a ventilátort. Ám sikerül megmenekülnünk. De meddig? Hisz úgy tűnik, Griffin parancsa szerint a vadászból űzött vad lett.

## 9. Az állami intézmény

Miután megtaláltuk a hullákat, intézzük el a ránk támadó biztonsági őrköt, és vegyük fel a fegyvert és a löszert. Mivel egyelőre csak a lenti ajtók vannak nyitva, így adott, hogy merre kell kezdenünk a tisztogatást. A nagy teremből csak három szobába lehet bemenni, ezek közül az egyikben található a két kék csík konzol, ami az első szinten lévő ajtókat nyitja.

Menjünk hát fel az első szintre, és keressük meg a három kék csík konzolt, ami értelemszerűen a második szinten található ajtókat nyitja.

A második szinten kicsit nehezebb dolgunk lesz, mert három konzol kell, hogy kinyissuk az ajtókat. Az egyik a bal oldali, a másik a jobb oldali teremben, míg a harmadik középen található (hát ez tényleg nehéz volt). A jobb oldali teremben egy másik konzol is található, amit nem tudunk még használni. Ezért menjünk fel a tetőre, ahol a középső szobában lévő konzollal nyissuk ki a földszinten található két ajtót.

Menjünk hát vissza le.

Mindkét ajtó mögött egy lépcső lapul, amin ha lemegyünk, lézernyalábos terembe érkezünk.





Mindegy milyen irányba indulunk, a taktika ugyanaz, és végül ugyanoda jutunk. A kettős lézernél a pördülő ugrást alkalmazzuk (ugrás+guggolás), ugorjuk át a lenti lézert, majd a másik kettős lézer között a pördülő ugrással jussunk át.

Ezután egy folyosóra érkezünk, és menjünk be valamelyik középső ajtón, álljunk rá a sárga körre, mire Konoko megtudja, hogy Mukade, Muro mesterninjája éppen most nyúlta le a Hasagawa adatokat a számítógépből. S amint Shinatama-tól megtudtuk, az eredeti nevünk Mia Hasagawa volt.

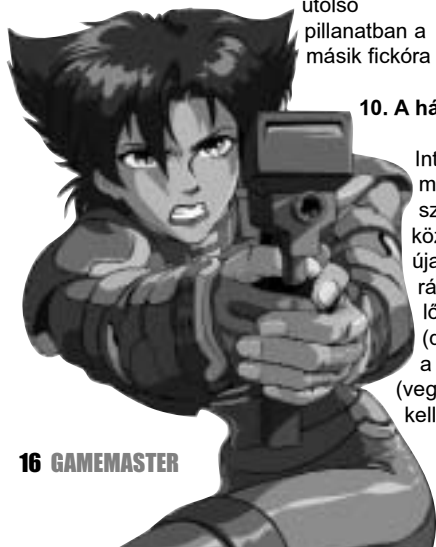
Kapcsoljuk át a két konzolt, az egyik ajtót nyit, a másik pedig feloldja a második szinten található konzolt. Keressük meg idelent az ajtókat amiket kinyitottunk, és menjünk fel a második szintre. Kapcsoljuk ki a feloldott konzollal a lézereket, és menjünk vissza az előző ajtón (amin feljöttünk), és vissza az első szintre. Itt igen komoly ellenfelekkel lesz dolgunk, elég erős támadásaik vannak, de Barabas után már piskóták.

A folyosón az első ajtó mögött hypo-t találunk, míg a második mögött egy ajtónyitó konzolt. Ezután menjünk le a lépcsőn, és ott nézzünk szét, majd fel a legfelső szintre, ahol a második szobában megtaláljuk Mukade-t, aki jöttünkre gyorsan elszelel. Kövessük a tetőre, ahol előbb meg kell küzdenünk néhány (az erősebb fajtából való) fickóval, majd álljunk rá a sárga körre. Ám Mukade-nek mégis sikerül meglepnie, de Konoko az utolsó pillanatban a másik fickóra csimpaszkodik.



## 10. A háztetők csúcsain

Intézzük el a fickót, akitől hypo-t szerezhetünk, majd induljunk tovább. Álljunk meg a perem szélén, és úgy essünk le, hogy lent a két szellőző közül valamelyik takarjon minket. Odalent egy újabb katona van, és a távolból állandóan lőnek ránk a higanypuskával. Várjuk meg amíg kétszer lő, és amikor tárat cserél, akkor nekifutásból (duplán előre, majd ugrás+guggolás) ugorjunk át a nyílás felett, és azonnal támadjuk meg a fickót (vegyük fel a fegyvert). Ismét hasonló módszerrel kell még háromszor ugrani. Amikor arról a fehér



talajról ugrunk át, akkor készülünk fel, mert egy rakétavető és egy vörös ruhás kickboxos, valamint odafent egy plazmapuskás fickó vár ránk. Intézzük el őket, idelent vegyük fel a hypo-t, és a párkányról az energiapajzsot. Menjünk fel a rámpán, idelent is újabb ellenfelek támadnak ránk. A legegyszerűbb, ha a mélybe vetjük őket. Induljunk tovább, a következő rámpán lefelé a kékruhás fickótól löszert szerezhetünk. Ezután menjünk fel, és ugorjunk át a tetőre. Odaát egy másik kickboxos, és egy energiafegyveres fickó van. A bal sarokból ugorjunk át a másik tetőre, ahol ismét küzdjünk meg a két megjelenő katonával. Itt ha szétnézünk, a bezárt liftajtó melletti sarokban energiacellát találhatunk. Ezután menjünk fel a másik lifttel. Jobbra a sarok mögött egy űr vár ránk, ezért balra menjünk fel a lépcsőn.

Vigyázzunk, mert fent várnak ránk, és a szomszédos tetőről pedig lőnek a „sikoltó fegyverrel” (ennek a lövedéke követi a célt). Ahol végződik a lépcső, onnan nekifutásból ugorjunk át a másik tetőre. Szerezzük meg a fickótól a fegyverét, fent pedig hypo-hoz juthatunk. Ezután ugorjunk át a következő tetőre, és a lyukaknál a szélekre ugorjunk! A végénél ugorjunk át a lépcsőhöz, menjünk fel, majd ahol rámpa vezet a fal mellett, menjünk arra. Be középre, itt el tudunk menni a képernyők között. Ha átértünk, balra fordulva ismét menjünk keresztül a képernyők között. Menjünk fel a lépcsőn, amikor is kiderül, hogy Mukade-nak ismét sikerült valahogy meglépnie előlünk a huzalon. Ugorjunk fel a huzaltól jobbra lévő helyre, hogy megszerezzük a másik rudat, amivel fel tudunk menni a huzalon.

Miután épségben átkeltünk a hídon, menjünk fel a lépcsőn, ugorjunk át a tetőre, majd ugráljunk fel (ha az utolsónál nem megy, akkor használjunk a nekifutásos ugró módszert, az se baj, ha közben csak a falnak futunk). Az igen kemény harc után menjünk le a lépcsőn, a híd után balra vegyük fel a hypo-t, majd irány jobbra. Menjünk addig körbe a peremen, amíg el nem érjük a liftet. Ám mielőtt beszállnánk, vegyük fel a perem végéről az energiapajzsot.

Mikor felérünk, végre szemtől szembe találkozhatunk Mukade-vel. Jól kezdi a harcot, ugyanis rögtön láthatatlanná válik. De rengeteg más támadás is van a tarsolyában, az egyik legnehezebb ellenfél. Ha kevés hypo-val érkezünk ide, akkor jobb, ha újra kezdjük az egészet, különben nem lesz esélyünk. A lényeg az, hogy ne hagyjunk neki időt a támadásra. Használjuk a dobáskombókat. Hogyha végeztünk vele, végre visszaszereztük a rólunk szóló adatokat.



## 11. Dr Hasagawa laboratóriuma





Miután megtudtuk kik is vagyunk valójában, meg kell küzdenünk Muro-val. Amikor végeztünk (?) vele, egy villanással eltűnik. Ezután továbbindulva mintha szellemeket látnánk, és a padlót is gőz burkolja sejtelmes homályba. Elég kísérteties egy hely, az egyszer biztos. Már csak a törpe növésű katonák hiányoztak! Elég könnyen meghalnak, de legjobban csak guggolva tudjuk őket eltalálni. Amikor felmegyünk a sárga lépcsőn, már nem szellemekkel, hanem láthatatlan ninjával találkozunk. A lépcsőtől balra az ajtón menjünk tovább, és kövessük Shinatama-t (hogya kerül ő ide?). A következő teremben két nővel kell megküzdenünk, viszont utána Griffin-nel találkozunk két elit TCTF ügynök kíséretében. Űssük ki a fegyvert Griffin kezéből, és minél hamarabb intézzük el a két ügynököt (felvehetjük a fegyvert), mert utána Griffin sem nehezebb ellenfél, mint Muro volt. Az egyik sarokban található láthatatlanság gömböt, azt is használhatjuk. Griffin is egy villanással tűnik el.



savba dobni a ninját. Ezután Shinatama lebeg el mellettünk, és a következő teremben saját magunkkal kell megküzdenünk. Ha ez sikerült, akkor rájövünk, hogy ez az egész csak álom volt...

## 12. TCTF tudományos börtön

A lézereken nem túl nehéz átjutni, csak az időzítés a lényeg. Amikor a középső nyaláb elindult visszafelé (tőlünk távolodva), egyszerűen ugorjuk át, így a másik kettőt is elkerüljük. Csak ezután jön a megpróbáltatások sora. Hat jól kiképzett, és felszerelt ügynököt kell elintéznünk pusztá kézzel.

Indulás tovább, és a konzolnál menjünk le a lépcsőn egy szintet. A vörös ajtó mögötti konzollal nyissuk ki a sárga jelzésű ajtókat. Irány lefelé egy szintet, a lépcsőtől jobbra lévő klónozó teremben találhatóunk egy láthatatlanság gömböt, míg a nőtől hypo-t, és a férfitől löszert kapunk. A lépcsőtől balra lévő



teremben minél előbb kapjuk el az ügynököt, mert rohan, és bekapcsolja a riasztót. Menjünk tovább, fel a lépcsőn, és a kék ajtó mögötti konzollal nyissuk ki a kék jelzésű ajtókat. Fent induljunk tovább, amíg el nem érjük a lézereket. Itt menjünk be a kék ajtón, ahol Kerr professzorral találkozhatunk. Küldetésünk következő célja, hogy bekapcsoljuk a három generátort. Am előtte a konzollal kapcsoljuk ki a lézereket, és azután induljunk neki.

A nagy terembe érkezve az első lépcsőn lemenve, a lépcsőtől jobbra a két kutató löszert ad nekünk, valamint itt az első

keresett konzol. Balra van a második konzol, és a nő energiapajzsot ad. A második lépcsőtől balra van a harmadik, itt hypo-t kaphatunk a kutatóktól.

Mivel sikerült a generátorokat bekapcsolni, menjünk be a nagy ajtón, ahol Kerr már vár ránk. Az apánk és Kerr által épített gép segítségével visszanyerjük emlékezetünket, és sok mindenre fény derül, ám nem sokkal a kísérlet befejezése után Kerr professzort megölik. Nyissuk ki a konzollal az ajtót, a bal oldali kapun távozzunk.

Amint belépünk az ajtó mögötti terembe, készüljünk fel a nagy harcra. A sarokban a gép mögött hypo rejtőzik. Menjünk fel a lépcsőn, a konzollal nyissuk ki az ajtót, majd egy újabb lézeres móka vár ránk. Figyeljük meg a lézerek vajatát a falban, és ugráljuk át a lent mozgó lézereket, amikor a fenti a legmesszebb van. Álljunk meg, amíg elmegy felettünk, és közben ugorjuk át a lentieket.

Menjünk le a lépcsőn, majd a savas teremben vigyázzunk, mert az egyik ügynöknél repeszgránátvető van. Ha van nálunk higanypuska, akkor amikor belépünk a terembe, lőjük le. Ezután már csak be kell kapcsolnunk a fülkékben található konzolokkal a darut, amivel át tudunk menni a kerekék fölött.



### 13. TCTF főhadiszállás (redux)

Miután elmenekült az álnok Griffin, nézzük meg az adatkonzolt. Menjünk ki, és tisztítsuk ki a balra és jobbra található szobát (mindegyikben egy hypo-val lehetünk gazdagabbak), majd kapcsoljuk ki a konzolokkal a lézereket.

Ezután továbbmenve a másik kis szobában találjuk meg az egyik zárt ajtó konzolját. Ha jó testi épségnek örvendünk még a harcok után, akkor kimehetünk az üvegajtókon keresztül a tetőre, hogy az ott járőröző ügynököktől higanypuskát szerezzünk (ha gyorsak vagyunk, akkor még löni sincs ideje).

Induljunk tovább a kinyitott ajtón, intézzük el az ügynököket, majd a lépcsőnél ugorjuk át a lézernyalábokat (amikor összeérnek, akkor a legkönnyebb). Az ajtón kimenve észrevehetjük, hogy itt már jártunk. Az ajtóval



szemben lévő teremben nézzük meg az adatkonzolt, míg az ügynöktől láthatatlanság gömböt szerezhetünk. A hídon átmenve abban a teremben van a lépcső lefelé, a másikban viszont hypo-t kapunk a kutatótól. Újabb lézereken kell átugranunk, majd menjünk le a földszintre. A konzol mögötti gépnél hypo hever. Vegyük fel ha szükséges, és induljunk tovább a másik ajtón.

Lent a lézeren átugorva az első teremben a nő kikapcsolja nekünk a konzolt. A következőben pedig hypo-t találhatunk. A következő szinten lefelé, a második teremben energiapajzsra lelhetünk. Még egy szinttel lejjebb az első teremben a kutató hypo-t ad nekünk. A következő szint első termében láthatatlanság gömb hever a padlón. A lézerek által közrefogott teremben óvatosan közelítsük meg a konzolt, mert a kétoldalt lapuló ügynök azonnal ránk támad. A következő szinten található az utolsó konzol, amivel kikapcsoljuk az energiaellátást. Habár itt valamivel több lézer védi azt a termet, de azok után amin átmentünk, ez gyerekjáték.

Az eggyel lejjebb lévő szint első termében egy „sikoltó” puskát találhatunk.

Mivel a földszintre nem vezet rámpa (hogyan jönnek fel?), ugorjunk le. Az egyik sarokban gépfegyver hever. Menjünk tovább az ajtón, ahol jobbra a sarokban lőszer hever, és a férfítól hypo-t kapunk (ezt a vegyesboltban lehet kapni, hogy mindenkinek van???). Le a lépcsőn, lent szemben a teremben az adatkonzolt nézzük meg, majd a következő ajtó mögött a konzollal nyissuk ki az ajtót. Ezen a folyosón a következő teremben a fickótól rakétavetőt kapunk (hát ezt viszont biztos nem a sarki fűszeresnél vette).

A következő szinten jobbra az első teremben az energiapajzsot vegyük fel, majd az utolsóban használjuk a konzolt. Indulás lejjebb egy szinttel, ahol jobbra az első szobában egy újabb „sikoltó”, a másodikban hypo-t, és balra a második konzolra lelhetünk. Ismét menjünk le egy szintet (a lépcsőházban megtaláljuk az ajtót, amit próbálunk kinyitni), és a bal sarokban található teremben, egy adatkonzol társaságában megtaláljuk az utolsó ajtónyitó konzolt. Amikor indulunk az ajtóhoz, ügyeljünk, mert várnak ránk odakint. Lemenve újabb meglepetések várnak minket. Mielőtt végre elintézhethetnénk Griffin-t, kiderül, hogy szegény Shinatama-ból épített egy új „halálos agyat”. S mint az előzőt, ezt is négy konzol háromszori kikapcsolásával tudjuk hatástalanítani. Az első fázis első két



konzoljával nem lehet gond, ám utána be kell rohanni középre, ahol nincs korlát. De ne menjünk túlságosan be, mert a mérges gáz megöl minket. Miután a másik kettőt is sikerült átkapcsolnunk, láthatjuk, hogy kettes védelmi rendszerre váltott, így rögtön lépünk el balra, vagy jobbra egy lépést, mert most már a konzol közepén is mozog egy lézernyaláb. Erre is ügyeljünk, amikor kapcsoljuk át a konzolokat. A harmadik fázisnál lesz a legnehezebb dolgunk, akkor menjünk, amikor az alsó lézer közelít felénk.

Ezután már csak rajtunk áll, hogy megöljük Griffin-t, és azzá váljunk, amivé tenni akart, tökéletes, hidegvérű gyilkossá, vagy békében elmegyünk. Most már csak Muro-t kell megtalálnunk, és elintéznünk.

### 14.A Szindikátus hegyi erődje

Jobbra a ládák mögött láthatatlanság gömböt, a torony mögött pedig hypo-t találhatunk. Vigyázzunk, mert a tornyokból higanypuskával lönek ránk. Jobbra a kerítés mentén menjünk tovább, és a kerítés végénél, a ládáknál egy láthatatlanság gömbre lelhetünk, a legnagyobb ládán pedig fegyverekre. A két zárt hangár mellett elmenve az egyik tartály mögött energiacella van, ami jól jöhet, ha a hamarosan ránk támadó katonától elveszük a plazmapuskáját. Közben vigyázzunk, nehogy elmeneküljön valamelyik, mert bekapcsolja a riasztót. Menjünk be a földalatti létesítménybe a kerítés melletti ajtón. A kisebb teremben hypo-ra lelünk, majd menjünk be a nagyobbba, ahol ismét lézereken kell átugrálunk. Mindegy melyik oldalon indulunk el, úgymint csak jobbra tudunk majd továbbmenni. A lézereken vagy pördülő ugrással vagy csúszással tudunk könnyedén átmenni.



Ezután egyenesen indulunk tovább, majd balra, ahol aztán az első nagyobb teremben a gépek tetejéről szedjük össze a cuccokat, utána a konzollal nyissuk a szemben lévő oldalon található ajtót. Menjünk át, és az ottani konzollal nyissuk ki a lépcsőház ajtaját. Közben egy teherautó érkezik meg lent, és Konoko felteszi a költői kérdést: Vajon elég erős, hogy kitörjem vele azt az ajtót? Menjünk le a lépcsőn, és öljük meg a teherautó mellett álló munkást, hogy megszerezzük a kulcsokat. Ezután már csak be kell szállnunk a teherautóba.



Menjünk fel a lépcsőn a második szintre, mire kinyílik az ottani ajtó, ahogy ránk támad egy ninja. A kereszteződésnél jobbra a kis szobában ajtónyitó, balra pedig antennairányító konzol van, valamint egy kutató, aki meglátva minket berezel, és ad nekünk egy hypo-t. Mivel szinte minden ajtót kinyitottunk, lejebb is és feljebb is egy szinttel kapcsoljuk ki a balra lévő szobákban a konzolokat. Az első szinten a jobb sarokban egy láthatatlanság gömb van.

Menjünk le a legalsó szintre, és ott tovább az immáron nyitott ajtón. Haladjunk felfelé, amíg el nem érjük a legfelső szintet, ahol az utolsó konzollal meghiúsítottuk Muro tervét. Gyűjtsünk össze minél több hypo-t, és ugorjunk az antenna mellé, mire az felemelkedik. Fent találkozzunk testvérünkkel, Muro-val, aki igen ronda szörnyvé változik át, s így kell megküzdenünk vele. Ha túl sokáig vagyunk a közelébe, lehajol, és vörös villámokat szór, ha viszont túl messzire megyünk, akkor egy másik fajta villámmal magához vonz. Tehát a lényeg az, hogy kevés ideig üssük, aztán kicsit távolodjunk el, majd ismét üssük.

Crowie