

SERIOUS SAM



Hm, Croteam. Kik ezek és honnan jöttek? Szerintem sokan hasonló kérdést tettek fel magukban, amikor ezt a nevet először hallották. Nem is csoda, hiszen ez egy ismeretlen kis fejlesztőcsapat volt, eddig nem hallattak még magukról. Idáig, mert most olyat alkottak, amit ezelőtt nem sokszor tapasztaltunk. Ne gondoljunk olyan titkos dologra, ami forradalmasította volna a játékipiacot, mert „csak” egy egyszerű FPS-t alkottak, de még milyet! A Quake és Unreal fanok, akik idáig egymást szidták, most kézen fogva játszhatnak ezzel a játékkal, mert ez ötvözi a Q3 csodálatos grafikáját az UT hatalmas pályáival, megbolondítva egy kis Doom feelinggel, és Duke Nukemes poénokkal. Noha a game semmi eredetiséget nem mutat, mégis a különböző anyagok keveréke olyan összehatást ad, ami mindenkit hosszú órákra leültet a gépe elé.

A történet a következő: A 21. században a tudósoknak sikerül kifejleszteni egy gépet, amivel párhuzamos világokba tudunk utazni. Felfedeznek egy bolygót, ami szinte teljesen olyan mint a miénk, és furcsa teremtmények lakják, akik az egyiptomihoz döbbenetesen hasonló kultúrában élnek. Sajnos cseppet sem barátságosak, és nem is hajlandók kommunikálni. A bajt csak tetézte, hogy a dimenziókaput nem tudták az emberek időben bezárni, így elkerülhetetlen volt a háború. A lények sorozatos győzelmekkel hátráltatták meg az emberüket, ami döbbenetes létszámuknak volt betudható. Az emberiség egyetlen esélye, hogy bezárják a kaput, de az ehhez szükséges dolgokat az idegenek őrzik ereklyeként, amiknek a megszerzése egy különleges embert kíván, Samet, a háborús hőst. Rengeteg golyó lyuggatta ki bőrét, rengeteg sebet szerzett, de ő sosem adta fel, és mindig



győzelemre vitte csapatát, kiérdemelve a Serious, vagyis „komoly” jelzőt. Őt irányítva kell átverekednünk magunkat az idegeneken. Küldetésünk nem lesz könnyű, a hatalmas pályákon bolyongva egyszerre akár ötven szörnyel kell harcolnunk, és lesz olyan is, amikor több mint 300-zal kell egymás után megküzdenünk egy-egy arénában. Ha átverekedtük magunkat rajtuk, meg kell még küzdenünk a főellenséggel, és csak utána térhetünk haza a saját bolygónkra.

Csuci

1: Hatshepsut

Nézzünk el jobbra, és megláthatjuk a pisztolyt. Vegyük fel, majd irtsuk ki a Beheaded Rocketeereket. Ezek olyan csákok, akik a fejüket a kezükben hordják, a másikban pedig egy nem túl erős rakétavetőt. Ezek ellen mindig úgy kell harcolnunk, hogy felugrunk amikor lőnek, így elkerülhetjük a rakétáikat. Vegyük fel az életerő üvegcsét, majd irány a lift. Halál az ellenekekre, amik között már feltűnik egy Beheaded Firecracker is, ami annyiban különbözik a Rocketeer-től, hogy ő több, különböző irányba induló rakétát lő ki. Miután felvettük a másik coltot, induljunk el jobbra, vagy balra ki az épületből. Abáljuk le az embereket, jobbra és balra vegyük fel a shootgun shell-eket, majd középen az üvegcsét. Másszunk fel a korlátra, és ugorjunk át a mellettünk lévő ház tetejére jobb oldalt. Egy rakétavető lesz a jutalmunk, ha pedig balra ismétéljük meg ugyanezt, akkor rakéták. Kerüljük meg a templomot jobbról, és az egyik falnál megjegyzünk valamit. Lépjünk előre, és miénk a duplacsövű shootgun. Forduljunk meg és menjünk le teljesen a lejtőn. Ha egyenesen továbbmegyünk ki a végtelen pusztába, nagy meglepetésben lehet részünk, mert a járda végén megjelenik négy Major Bio-Mechanoid, ami egy rakétavetővel felszerelt bazi nagy robot. Ellenük nem lesz túl nehéz dolgunk a rakétavetővel, csak jól távolodjunk el (a kihívás kedvéért meg lehet próbálni késsel is). Itt keressük meg az extra életet, és a többi cuccot, majd vissza a templomhoz. Forduljunk jobbra a legelső szinten, majd húzás be az ajtón. Itt találkozhatunk a készítőkhöz egyik debil poénjával, mert amint benyitunk, az ő rajongóik bighead változatai futnak ki (mészároljuk le őket, he-he). Menjünk le a rakétákért, majd próbáljunk bemenni a másik ajtón is, de mivel az nincs nyitva, lőjük ki rakétavetővel –megtaláltuk a Croteam fejlesztőcsapatát, és lent páncélt, no meg rakétákat. Miután végeztünk, tiplni vissza az épületbe, be a középső ajtón. Végezzünk a nagydarab Gaarral, aki csak a karjaival tud támadni, ezért mindig hátráljunk, és shootgunnal adjunk a fejének, de vigyázzunk, mert nagyon gyors, és ha tömegben támadnak nehéz dolgunk lesz. A medencés teremben vegyük fel kétoldalt a páncélokat, majd gyorsan lőjük le a túloldalt megjelenő Beheaded grenader-t, aki szintén egy fejetlen ipse, és az a rossz szokása, hogy nagyon erős bombákat dobál; elég combos ellen, szerencse hogy gyorsan elhull, de vigyázzunk, mert néha ha pont az eldobás előtt hal meg, felrobban. A medencében egy +50 életpontot adó cuccot találunk, majd miután felszedtük, folytassuk utunk a szemben lévő ajtón. Jobbra +50-es páncél és shootgun shell vár ránk, a bal oldalon pedig egy shootgun figyel. Ha felvettük a stukkert, készüljünk fel egy komolyabb harcra. Először a Gaaroktól szabaduljunk meg, majd a többi kellemetlenkedőtől. Ha mindenki halott, akkor se örüljünk, mert jön a Kleer Skeleton, ami egy csontváz, leginkább egy lóra hasonlít. Nagyon gyors és nagyokat sebez. Távolról két - láncsal összekötött - buzogányt dobál, közelre érve pedig ránk ugrik. Mindkét támadás elől oldalazással térhetünk ki, de az utóbbinál csak akkor van esélyünk, ha az elugrás után (az utolsó pillanatban) tesszük. Ha végeztünk, irány az ajtó.



2. Sand Canyon

Az ajtón keresztül kijutunk a szabadba. Ha felcuccoltunk, induljunk el a domb irányába, de amint meghalljuk a kiabálást, pucoljunk vissza egészen az ajtóig. Ez azért kellett, mert jönnek a Beheaded Kamikaze-k, akik egy-egy bombát tartanak mindkét kezükben, és ezzel rohannak felénk, hogy felrobbantsanak minket, mintegy magukat is feláldozva. Kapjuk elő a dupla

coltunkat, és amikor felér az első a kis lépcsőn, löjük szitává. Ettől felrobban, társainak nagy részével együtt, ezt ismételjük meg még párszor. A bombások ellen úgy lehet hatásosan fellépni, hogy előkapunk egy távolra hordó stukit, és úgy lődözzük le őket. Ha elfogytak, másszunk fel a dombra, öljük meg mindenkit aki él és mozog, majd menjünk be az ajtón. Itt először balra forduljunk és menjünk le a tárgyakért, öljük meg a Kleer Skeleton-t, majd menjük fel, és mars a másik irányba.

Ha leértünk, forduljunk balra, de vigyázzunk a leguruló kötömbre. A nagy szobor alatt vegyük fel a páncélt és a

többi dolgot, aztán irány a nagy terem az ellenkező irányban. Ha mindenki halott, készítsük elő a pisztolyunkat, és induljunk el a szemben lévő ajtó felé, mire az oldalsó nyílásokból Marsh-Hopperek özönlének be. Öljük hát meg őket is. Ezek a kis teremtmények békára hasonlítanak, nem túl erősek, de nem szabad lebecsülni őket, mert tömegben már halálosak. Folyamatos hátrálás mellett pisztollyal adjunk nekik (később pedig valamilyen pásztázó fegyverrel - gépfegyver). Az ajtón belépve vigyázzunk a bombás emberkével bal oldalt fenn, ha már nem jelent ránk veszélyt menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel ami kell. A jobbra található boltíven bemenne tegyük ugyanezt, majd folytassuk utunk a másik ajtón ki a szabadba. Jól nézzünk szét a dombok között, mert értékes dolgokra bukkanhatunk. Induljunk el a bejárati ajtó felé, de hirtelen egy Sirian Werebull támad ránk. Ugyanúgy támad mint egy közönséges bika: felöklel. Ez egy nagyon erős támadás, ezért nem árt gyorsan végezni vele, mielőtt komolyabb bajunk esne. Ne is próbáljunk elfutni előle, mert piszok gyors, ezért inkább az utolsó pillanatban oldalazzunk, de ha lehet inkább ugorjunk el előle.

Nagyon fontos az időzítés, mert döbbenetes reakcióidejének köszönhetően ha nem az utolsó



pillanatban tesszük, felöklel minket. Mindig a legerősebb fegyverrel támadjunk rá (itt még csak a shotgun jöhet szóba), pl. a golyószóró már hatásos szerszám. Ha végre sikerül kifeljtenünk, újabb megpróbáltatás vár ránk egy Minor Bio-Mechanoid személyében. Ez egy nagy robot, erős lézerfegyverrel. Szerencsére elég pontatlan és lassú, így egy esetén nem lesz nehéz dolgunk. Folyamatos oldalazgatás mellett löjünk a törzsét, és akkor gyorsan szétrobban. Most már szabad az út az ajtóhoz, de mielőtt bemennénk rajta, menjünk fel a tetejére a páncélért, és az életerő tablettáért. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a mellette lévő homokbuckán mászunk fel ugrálással. Ha megvagyunk, és a ránk támadó Gnaar-ok is halottak, irány az épület belseje, ahol megszerezünk az első elemet.

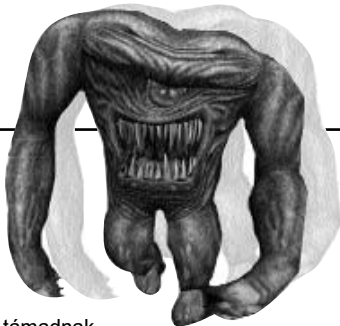
3. Tomb of Ramses III

Halál a két szemben lévő örre és a Gnaar-ra, majd a tárgyak felszedése után irány felfele a lejtőn. Szabaduljunk meg a kamikazétól, majd a jobbra lévő bombást is küldjük utána. A nagyterembe érve jobbra el, és a kis teremben felcuccolás után kocogjunk fel az itteni lépcsőn, és ugorjunk át középre a secret place-hez. Szedjük össze mindent, aztán ugorjunk le a végén, és a vérengzés után a többi tárgyat is tegyük magunkévá. Ezután utunk a nagyteremben lévő lépcsőhöz vezessen, ahol felbaktatva és az oszlopos folyosón végigmászva (oszlopok között páncél rejtőzik) egy kisebb terembe jutunk, ahol (a bombás kivégzése után) figyeljük a másik folyosót, mert a többi rosszcsont innen fog jönni. Ezután menjünk a következő helyiségbe (az itteni oszlopok között is cuccok lapulnak), és

halál mindenkire. Lépcsőn fel, és a jobb oldali tűz-keretre, majd onnan a párkányra felugorva irány vissza az oszlopos folyosó felé, ahol secret health-re bukkanunk (nagy piros szív, el sem lehet téveszteni). Visszamenve, és az ellenkező irányba folytatva utunk egy másik titkos helyre jutunk. Bár ez szerintem nem titkos hely, mert ha az ajtón átmenve folytattuk volna az utunk, akkor is ide jutunk. Folytassuk is inkább arra, mert arra még plusz cuccokra találunk. Ha odaérünk a hosszú



folyosóhoz, induljunk el a vége felé, mire lezárják az utat, és hátulról Gnaarok és egy Juvenile Arachnoid, ami egy skorpíószerű lény női felsőtesttel, és egy erős machine gunnal. Mozogni nem szokásuk, ellenben barátságos sorozatokkal boldogítják életünket. Őket is folyamatos oldalazás mellett érdemes lödözni, de nem árt ugrálni, ha viszonzozzák tűzünket. Leghatásosabb a fedezékbe vonulás, mert csak akkor lőnek, ha látnak, de ezt egy kis fáziskéséssel teszik, tehát egy fedezék mögüli ki-be ugrálással könnyen végezhetünk vele. Kijutva menjünk fel a lépcsőn, és hasonlóan végezzünk a másik skorpíónövel is, majd vegyük magunkhoz amit lehet. Még ugyanebben a teremben (szembefordulva, ahonnan jöttünk) a jobb oldali lépcsőn felkaptatva keressük annak szélén a titkos teleportot (színes csillám jelöli), és ugorjunk bele, hogy elérjük a rakétavetőt. Folytassuk utunkat a nagy terembe, aminek végén még egy skorpíónő vár. Használjuk az oszlopok nyújtotta fedezéket, hogy közelebb kerüljünk hozzá, a rakétavetőt pedig, hogy végezzünk vele. Kutassuk át jól a helyet, mielőtt felmennék a lépcsőn, és ne sajnáljuk a skulót senkitől. Itt jelenik meg először a Guaar egy kéz és láb nélküli változata, amely kinézetén kívül semmiben sem különbözik az eredetitől. Ha felértünk a lépcső legtetejére, ne menjünk be egyik ajtón



sem, hanem középen a vékony hídon induljunk át, és a közepe táján ugorjunk le az őt keresztelő másikra, majd jobbra indulva vegyük fel a secret health-et. Ezután az ajtó nélküli terembe menjünk, ahol az ellenfelek eliminálása után felvehetünk minden jót, ami csak kelhet. Végül a csukott ajtón folytassuk kalandozásunkat, fel a lépcsőn. Vigyázzunk, mert itt hátulról és előlről egyaránt támadnak minket. A következő lépcsőn is figyeljünk, mert itt is hátulról támadnak minket, többek között egy skorpió is, akit mindenképpen nyirjunk ki. A terem másik felében a lépcsőn felmenve a +100-as páncél felé induljunk, de amint közelítenénk felé egy csomóan ránk támadnak –halál rájuk. A másik lépcsőn felbaktatva, először ne balra induljunk, hanem jobbra, mert az utolsó oszlop mögött titkos hely van (ha nem öltük meg a skorpiónt, ide nem tudunk bemenni), ahol golyószóróba való tölten kívül még sok minden van, de továbbhaladva még egy extra páncélra is szert tehetünk. Induljunk vissza, és egy ima után irány a hatalmas terem, ahol rengetegen támadnak ránk egyszerre. Nincs más választás, elő a shootgunt, és folyamatos hátrálás mellett lőjük halomra őket. Ha levonult az első hullám vegyük fel a duplacsövű shootgunt, és készüljünk fel egy újabb rohamra, amelyek főleg csontváz lovakból állnak. Ha ez is kész, jönnek a békák, akik ellen még mindig a colt a leghatásosabb (lőszer-megtakarítás miatt is). Ha megvagyunk, jön a piros skorpió, aki nem csak színében különbözik a „standard” sárgától, hanem sokkal szívósabb és erősebb, ráadásul ez már mozog is. Ettől függetlenül a likvidálási módszer ugyanaz, mert ha nem lát, nem mozog. Halála és a maradék monsztrék kiirtása után lépcsőzzünk egyet, majd a lejtőn feljutva elérünk a második elemhez.



4. Valley of the kings

Menjünk fel a lépcsőn, vegyük fel ami kell és folytassuk utunk a szabadban. Őljük meg a csöcseléket, majd a ránszakadó bikát s utána a kék droidokat. Ezután - már a játék elején említett piros Major Bio-Mechanoid-ot. Ő rakétavetőkként van felszerelve, és sokkal szívósabb mint kék társa, de a taktika ugyanaz: oldalazva sorozzuk meg a rakétavetővel. Ha a békákat is eltakarítottuk, szedjük össze mindent, és figyeljük a bal oldali hegyet, mert a tetején egy páncélra lelhetünk. Ha már nincs skuló a rakétavetőnkben, akkor készítsük elő a duplacsövű shootgun-t,

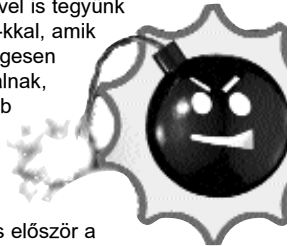
mert meg kell küzdenünk a Common Aludran Reptiloid-dal, ami egy négykezű zöld lény, és zöld trulyikat dobál ránk ha távol vagyunk, ha viszont közel, akkor karjaival csapkod. Éppen ezért érdemes kiválasztani azt a távolságot, ahol még nem lő ránk, de a karjaival még nem ér el. Az sem túl nagy baj, ha ránk lő, mert ki tudjuk löni ezeket. Halála után a lépcsőn felmenve vegyünk fel mindent, de csak utoljára a rakétavetőt. Ha ez is megvan gyorsan forduljunk arra, amerről jöttünk, és találkozhatunk a Highlander Aludran Reptiloid-dal, ami nem zöld, hanem sárga és kb. háromszorosa kistestvérenek. Mivel sokkal nagyobb, sokkal erősebb is, ezért nagyon vigyázzunk vele. Rakétavetővel sorozzuk meg és addig lőjük egyfolytában, míg földet nem fog. Bemenvén az épületbe, egy vizes részen találjuk magunkat. Jobbra és balra a

kisebb termekben nyomjuk meg a gombokat, öljük meg a ránk támadókat, és vegyük fel a golden ankh-et, majd ugorjunk a vízbe a cuccokért. Vigyázzunk, mert itt Reeban Electro-fish-ek támadnak ránk. Elektromos támadásuk messzire hat, úgyhogy nem is érdemes a hátrálással foglalkozni, hanem inkább nyírjuk ki őket minél hamarabb. Bár a sötét vizeket kedvelik, ahol már csak akkor látjuk meg őket, ha késő, ezért inkább mindig fűleljünk, és akkor időben meghalljuk. Benn az épületben az oszlopos folyosónál fightoljuk le a ránk támadókat, majd a végén fordulunk jobbra. Ha lementünk a lépcsőn fordulunk meg és másszunk alá az életereő üvegcséért. A rácsos teremben egy kis harc vár ránk. Leverve az ellent indulunk fel a lejtőn. Itt először jobbra, majd balra menjünk, ahol felmehetünk egyenesen a csúszós padlójú szobába, és felvehetjük a tekerceset, no meg a többi tárgyat. Továbbmenve a másik irányba nem tudjuk az ajtót kinyitni, ezért a másik irányban nyomjuk meg a gombot a sötétség fala mögött. Ha lemészároltuk a csontváz lovakat, most már bemehetünk az ajtón az oszlopos terembe, majd onnan a másikba, ahol az extra health van. Ha beme gyünk érte, a rács lecsukódik mögöttünk, és rengetegen ránk rontanak. Miután mind elhullott, továbbmenve az ajtó mellett jobbra rögtön nyomjuk meg a gombot, így szabaddá válik az út balra. Itt is nyomjuk meg a gombot a szobor talpazatánál, így a másik, vizes teremben felhúzódnak a szuronyok. Menjünk át oda és beleugorva a vízbe felvehetjük a stone ankh-ot, amivel már kinyithatjuk a nagy ajtót. Vegyük fel a tommygun-t, és mésszárjunk le mindenkit vele, majd irány a másik ajtó. A nagy lépcsőn felmenve miénk a harmadik elem. Menjünk ki a szabadba, de először vegyük fel a cuccokat az innenső oldalon, és csak utána próbáljunk átmenni a hídon, ami le fog szakadni alattunk, és mi a vízben kötünk ki.



5. Oasis

Leesve a vizesésen, az oázison találjuk magunkat. Először vegyük fel a vízben lévő és a vizesés mögötti cuccokat, majd járjuk be a nagy területet, és a többivel is tegyünk ugyanígy. Az ellenfelek között megjelennek a Scythian Witch-Harpie-kkal, amik egy nőre hasonlítanak, csak szárnyakkal és karmokkal. Mindig tömegesen támadnak előlről és hátulról egyaránt. Távolról engerialabdákat dobálnak, közelről viszont a karmukkal adnak nyomatékot akaratuknak. Legjobb ellenük valamilyen pásztázó fegyver, vagy a duplacsővű shootgun, és persze a folyamatos hátrálás. Ha rajtunk kívül mindenki halott, induljunk el a templom felé, de amint kellemesen battyogunk, hirtelen egy csomó csontváz ló, egy piros droid, és egy zöld négykezes támad ránk EGYSZERRE! Távolodjunk el jó messzire, és először a csontikat löjük le, majd távolról a többit. Bemenve az épületbe vegyük magunkhoz a gránátvetőt, és abáljunk le mindenkit, majd menjünk jobbra, ahol ismét harc elé nézünk. Ha visszajöttünk, vegyük magunkhoz a két tablettát a szobor két oldalán, majd löjük szét azt. A helyén egy dobbantó marad, amire ha ráugrunk, egy kis odúban találjuk magunkat egy golyószóró társaságában. Vegyük fel, induljunk a másik irányba, és a skorpiónő kinyírása után



a hatalmas teremben vegyük fel a pajzsot és a hátzísákat, majd készüljünk fel a békainvázióra. Először, amikor sokan vannak, a rakétavetőt használjuk, majd mikor már kevesen, akkor a tommygun-t. Ha egy sem maradt, a bal oldalon keressük meg azt a falat, amit ki lehet löni. Menjünk be, de gyorsan menjünk is ki; majd a fal kitolja nekünk a cuccokat.



Közben egy skorpiónő támad minket hátba, ezért ne habozzunk megölni. Készítsük elő a rakétavetőt, és a középső folyosón löjünk szét vele a kék droidot, a sárga és a piros skorpiónóval, majd a piros droiddal. Elő a tommygun-t, és a békákból se maradjon semmi. Bemenne az ajtón miénk a negyedik elem is.

6. Dunes

Mikor megérkezünk, forduljunk balra, és öljük meg a kék droidokat, a bikákat, majd a piros droidot. Másszunk át a dombokon, öljük meg mindenkit, és vegyük fel a szívet. Készítsük elő a tommygun-t, mert

kamikazéké jönnek mindenhonnán. Vegyük fel a megjelenő táskát, és most már az összes eddigi szörny egyszerre támad ránk. Ha kész, induljunk jobbra az életeri üvegcséért és a közben lehulló rakétákért. Induljunk tovább ugyanerre, és robbantsuk fel a pálmafát, majd vegyük fel a cuccokat, és végezzünk a ránk támadókkal. Most már irány vissza az ellenkező irányba, és ott is vegyük fel az életeri, majd a megjelenő tárgyakat. Ugyanerre továbbhaladva elérünk a titkos oázishoz, ahol extra életre és páncélra lelünk. Elő a tommygun-t, és sorozzuk meg a szárnyasokat. A belső udvarban magunkhoz szólíthatjuk a plazmaágyút, és vegyük fel középen a cuccokat. Hatalmas csatára van kilátás, rengeteg zöld négykezes, csontváz ló, gnaar, droid és bombás ront ránk. Először a droidokkal és a zöld négykezesekkel végezzünk. Ha megvagyunk, ne menjünk ki az ajtón, hanem ugorjunk fel a jobb oldali párkányra, „táncoljunk” rajta egy kicsit, majd ugorjunk le gyorsan. Ha összeomlott, egy extra health lesz a jutalmunk, és néhány piros droid társasága. Adjunk nekik, majd irány az ajtó.

7. Memphis-suburbs

Házról-házra járkálva öljük meg mindenkit/vegyünk fel mindent. Figyeljünk a magaslatokra, mert skorpiónők fenik ránk a machine gunjukat. Ne sajnáljuk használni a plazmafegyverünket, mert nagyon hatásos minden fajta lény ellen. Mielőtt bemennék az ajtón, löjünk szét a bal sarokban lévő pálmafát, és menjünk be az életeri üvegcséért. Bemenne a kis szobában rengeteg löszert és életeri találunk, tankoljunk is fel jól. Kimenne egy újabb nagy területre jutunk, ahol főleg kék droidok találhatóak. A taktika ugyanaz: házról-házra mászkálva cserkesszük be a robotokat, és semmisítsük meg őket, mielőtt löni tudnának. A bal oldalon haladva az egyik ház mögött pajzsra bukkanhatunk, míg a szemben lévő bejárati ajtó két oldala mögött egy életeri üvegcsére, és egy páncélra, amivel megkapjuk a secret yodeler-t. Az udvar közepe táján két oldalt, találunk egy-egy trapézt, amiken a gombot megnyomva, kinyílik a csatorna zárófedele. Miután kinyírtuk a négykezüket és a droidokat, ugorjunk is bele a lyukba.



8. Sewers

Amint kimásztunk a vízből menjünk fel a lépcsőn, és öljük meg a Gnaar-okat. Végezzünk a robotokkal, és menjünk a hid végébe a cuccokért. A lépcsőnél békákba ütközünk, akiket ajánlatos gyorsan eltenni láb alól. Megvizsgálva az ajtót rájöhettünk, hogy az bizony zárva van, és a víz alól lehet kinyitni. Mielőtt még a habokba vetnénk magunkat, forduljunk meg, ugorjunk át a hid fölötti vékony párkányra, és menjünk el jobbra a pajzsért. Ezután már nyugodtan mehetünk úszni, de készítsük

elő a tommygun-t, mert odalent halak várnak minket. Ha felszedtük a secret health-et és a pajzsot, keressük meg a gombot az egyik pilléren, és nyomjuk meg, hogy kinyíljon az ajtó. Bemenne, és a lépcsőn elindulva lefele békák özönlik el a termet. Haláluk után nézzünk be a lyukakba a páncélért és a rakétákért, majd keressük meg a jobb (lépcsőről lemenve) sarkot, ahol leesünk a secret sewerbe. Itt életet és löszert találhatunk, na meg egy halat is. A kőlap segítségével induljunk vissza, majd irány a bal oldal. Itt rengetegen várnak ránk: négykezü, gnaar-ok, csontik, békák stb. Leabálva őket (és a párkányokról a cuccokat leszedve) induljunk balra, és itt is végezzünk a négykezüvel és a skorpiónővel. Vegyünk nagy levegőt, készítsük



elő a tommygun-t és irány a víz. Ússzunk, ahogy csak bírunk, és a halakat is lehetőleg akkor nyírjuk ki, amikor még előttünk vannak, hogy ne kelljen visszafordulni. A végére érve menjünk fel a meredek lejtőn, és kész is a pálya.

9. Metropolis

Öljük meg a fogadóbizottságot, majd menjünk fel és induljunk el az egyik oldalon. Öljük meg a robotot és a többit, majd induljunk tovább, de vigyázzunk, mert hirtelen hátunk mögött is lehetnek. Ha végeztünk a másik robottal és annak kíséretével, menjünk be a kapun és

végezzünk a többivel is. Vegyük fel a szívet és a pajzsot, és miután minden négykezü halott, menjünk be az ajtón, de előtte tankoljunk fel. Nagyon sok ellenfélre számíthatunk: fejtelenek, droidok, skorpiók tömkelege. A taktika marad: épületről épületre „osonjunk” és végezzünk akivel csak tudunk (plazmaágyú a legjobb, mert az minden ellenre ugyanolyan hatásos, és sok hozzá a nafta). Igen ám, de az ajtó nem nyílik, ehhez négy szkarabeusz medál kell. Mindegyiket egy-egy épület belső kis udvarában találhatjuk. Az első rögtön előttünk kicsit balra, a másik kicsit beljebb jobbra, majd balra, az utolsó pedig kb. az udvar közepe táján van. Ha megvan indulhatunk is, de ne hagyjuk ott a páncélt a jobb oldalon, és középen. Mielőtt bemennénk az ajtón, gyorsan forduljunk meg, mert hátulról egy skorpiónő és egy négykezü osztja az áldást. Most egy hosszú utcán találjuk magunkat. Mindenekelőtt lőjük ki mögöttünk jobbra a falat, hogy megszerezhesük az ágyút, majd induljunk el. Öljük meg az embereket a házakon és lent, majd a csontikkal is tegyünk ugyanígy, végül a robotokkal is végezzünk, amíg még jó messze vannak. Nézzünk szét a házak között, pajzsra, löszerre bukkanhatunk.

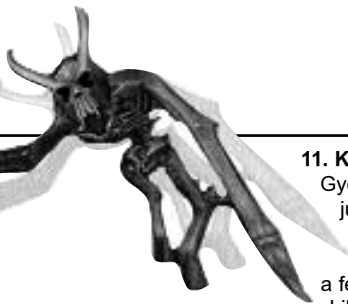
Induljunk tovább, figyeljük a távoli (főleg magasabb) pontokat, és lödözzük le a skorpionöket és a négykezűeket. Végül egy hatalmas gödör előtt találjuk magunkat, melyben szuronyok várják a belesöket. Hamarosan hallhatjuk, hogy jön egy bika, aki bele is esik, és rögtön el is pusztul, de amikor a második jön, hirtelen bezáródik a gödör fedele. Itt az idő, hogy mi is átmenjünk és felvegyük a cuccokat, majd elpusztítsuk a bikákat (ágyúval) és a csontikat. Vegyük fel a táskát és a páncélt, majd abáljuk le a hatalmas csonti-csordát. Bemelve a kapun egy irtózatosan nagy udvarra jutunk Végezzünk a szinte kimeríthetetlen mennyiségű kamikazéval, majd az ugyanennyi madárnövel. Ezután a bikacsorda jön. Önáluk megpróbálhatjuk azt, hogy odaállunk a fal elé, hagyjuk, hogy fellökjenek minket, majd (kis szerencsével) a fal tetején landolva onnan kényelmesen kiirhatjuk őket. Ha a piros droidokkal és a csontikkal is végeztünk, mehetünk is be a templomba az Amon-Ra medálért.

10. Alley of the sphinxes

Mivel a sivatagban bolyongva a shootgun-on kívül mindenből elfogyott a skuló, erre kell támaszkodnunk. Vegyük fel a cuccokat, és a megjelenő rakétásokat löjük szitává. Folytassuk utunkat, vegyük fel a páncélt, majd a megjelenő kamikazékat is irtsuk ki. Figyeljünk a hátunk mögé is. Az újabb pajzsnál vegyük fel a megjelenő tárgyakat is, majd a bikákat, és a rakétavetősöket intézzük el. Forduljunk balra, és keressük meg a távolban a magányosan álló pálmafát, mert rakéták várnak ránk (utána pedig robotok). Visszatérve az útra vegyük fel az ágyút, majd először a bikákat intézzük el ezzel, végül pedig a robotokat. Bemelve a hatalmas udvarba, a közepén vegyük fel a páncélt, intézzük el a csontikat és a kamikazékat. Vegyük fel a szívet, és a megjelenő bikákkal az ágyú segítségével végezzünk. Ezután irány az ajtó, ami mögött rengeteg lőszer, pajzs stb. van, amiből rájöhethetünk, hogy minden eddiginél nagyobb harcra van kilátás. Menjünk ki a másik ajtón, ahol az előbbinél is nagyobb udvarba csöppenünk. A hely négy sarkában négy oltár van, amelyekre rá kell tenni a négy elemet egymás után. Először a bal oldaliakkal kezdjük. Itt rengeteg gnaar és droiddal futunk össze, de most ne a robotokat löjük ki először, hanem a gnaarokat. Ha kész, foglalkozhatunk a robotokkal is. Ez azért kellett, mert a robotok néha újratermelődnék. A jobb oldali túlsó oltárra helyezve az elemet csontik és kamikazék keserítik meg életünket. Rakétavető használata ajánlott. Végül az utolsóra feltéve a cuccot, minden jön, ami eddig. Itt is a robotokat hagyjuk utoljára. Ha ez kész, vegyük fel a közepén megjelenő cuccokat, és előjön legborzalmasabb



rémálmlunk: egy tűzgölem. Ez egy hatalmas teremtmény, ami méteres izzó sziklákat dobál hozzánk. A legjobb az, ha valami fedezéket találunk, vagy még időben kilöjjük a szikláit (mindet lehetetlen), mert az oldalazás itt nem ér semmit. Ő sokkal okosabb, mint a többi ellenfél, és mindig arra dobja a szikláit amerre mi is futunk. Legjobb ellene az ágyú, és a folyamatos tűz. Később megjelennek a kölykei is. Ezek közül először mindig a nagyobbakat löjük szét és csak utána a kisebbeket. Ha ezek is kinyúltak, vegyük fel a cuccokat és távozzunk a kapun.



11. Karnak

Gyorsan forduljunk meg, és menjünk ki az ajtón. Egy titkos helyre jutunk, ahol rengeteg cucc van, de előtte meg kell küzdenünk a sárga négykezessel, majd a tűzgölemekkel. Menjünk vissza és induljunk az oszlopos terembe, ahol rakétásokkal (figyeljük a fenti helyeket is), skorpiónóval, békákkal, majd az ajtót áttörő bikával kell megküzdenünk. Használjuk fedezéknek az

oszlopokat, és ha végeztünk, ne menjünk még ki, hanem keressük meg azt a két oszlopot, amin egy-egy gomb van (ahol bejöttünk jobbra és balra). Nyomjuk meg őket, majd ugorjunk rá a jobb oldalt lejövő platformra, és menjünk fel vele. Szedjük össze mindent, majd távozzunk az áttört ajtón át. Az udvarra érve a harc után forduljunk jobbra, és menjünk át a másik ajtón. Itt jobbra és balra rakéták, ill. páncélok vannak, de ha felvesszük őket, tűzgölemek jelennek meg. Jobbra és balra a kis építményeknél nyomjuk meg a gombot, öljük meg a ránk támadókat (droid, rakétás csonti stb.). A szemben lévő ajtón menjünk be (miután az utunkat állókat leöltük), cuccoljunk fel, majd a másikon is menjünk át. Irtsunk ki mindenkit, majd középen a túlsó falon húzzuk meg a kart, és forduljunk vissza. Az ajtón kimenve végezzünk a gölemmel, majd maradunk itt fent, de ne a lépcsővel szemben, hanem kicsivel arrébb, mert így (az AL-nek köszönhetően) nem érnek el minket támadóink (rakétások, csontik, bikák), kivéve a négykezűek lövedékei. Induljunk tovább a kis udvarba, ahol az előbb még szuronyok álltak el az utunkat, de benyitva az ajtón egy robot és kísérete néz velünk farkasszemet. Haláluk után indulás tovább a jobb oldali ajtón. A továbbvezető ajtó be van zárva, ha ki akarjuk



nyitni, nyomjuk meg a fő oszlopon levő négy gombot, de előtte menjünk el jobbra és balra a tárgyakért, és öljük meg a gnaarokat. Bemenne az ajtón egy alvó skorpiónt találunk, de nem érdemes lopakodni, mert a másik ajtó kulcsán alszik. Gyorsan öljük meg, mielőtt bármit is tehetne, majd a tommygunnal sorozzuk meg a megjelenő békákat, rakétásokat és kamikazékat. Az ajtón bemenne vegyük fel az előttünk lévő szívet (csapda), majd végezzünk a ránk támadókkal. A többi tárgy felvétele után irány az ajtó, és a kamikazék, rakétások halála után balra el. Egy

hatalmas helyre jutunk, aminek a közepén egy nagy medence van. Induljunk el, és végezzünk a gölemekkel. Utána ne a parton menjünk, mert rengeteg ellenbe ütközünk, hanem ugorjunk a vízbe, de vigyázzunk a halakkal. Vegyük fel az ágyúgolyókat, mire egy ajtó nyílik meg alatta, amin ha lemegyünk, értékes dolgokhoz juthatunk. Ússzunk vissza, az elágazásnál jobbra ússzunk, majd nyomjuk meg az eltérő színű falat: a Croteam üzenetéhez jutunk és egy pajzshoz. Ezután ússzunk át a csatornán, és a túloldalán másszunk ki. Menjünk át a kicsi hídon a páncélokért, majd a hátsó falakon nyomjuk meg a két gombot a titkos helyhez. Irány a szemben lévő ajtó, és vegyük fel az Amon szobrocskát. Vigyázzunk a skorpióval és társaival, használjunk fedezéket. A következő ajtó mögött egy teleport van, ami az előbbi medencés térre visz. Ha



levertük a szárnyas nőket és a négykezűt, ismét ugorjunk a vízbe, és ússzunk a medence közepi oszlophoz, majd ugorjunk bele a lyukba. A gombbal fordítsuk meg a termet, és miénk a páncél és az extra health. Irány vissza, majd arra induljunk tovább (a vízben), amerről eredetileg jöttünk, és verjük le a droidokat, a csontikat és a gnaarokat. A kapun bemelve öljük meg a gólemet, majd a pribékjeit, s induljunk tovább a bal oldali ajtón (ami a szobor háta mögött van). Gnaarok leverése, és felcuccolás után egy terembe érünk, ahol két medence is van. Szedjük fel mindent, és a bal oldali medencébe ugorva megtalálhatjuk a titkos ajtót, ami egy gömb alakú terembe vezet. Itt vegyük fel a pajzsokat, és forduljunk vissza. A szfinxek szétrobbantásával pajzshoz juthatunk. Ha mindennel készen vagyunk, menjünk az ajtóhoz, majd gyorsan ugorjunk félre, mert egy bika töri át, aki azonnal elpusztul. Az előbbi harc semmi a következőhöz képest. Kamikazék, csontik, skorpiónók (a magaslatokon), madarak, újabb skorpíók, majd végül piros droidok támadnak ránk. Legjobb taktika a folyamatos fordulgatás és hátrálás, mert minden irányból jönnek. Ha ez is megvan, robbantsuk szét a szfinxekeket, és a mögöttük lévő fal mögül vegyük fel, ami szükséges, majd irány az ajtó.

12. Luxor

Menjünk ki az ajtón. Szemből Gnaarok, csontik és egy skorpiónó ront ránk –halál rájuk. Menjünk be az ajtón és nézzünk fel a szobor mögé, mert piros droidok fognak onnan támadni. A nagy ajtón nem tudunk bemenni, ezért forduljunk meg, és menjünk be a jobb oldali ajtón, majd tovább, újra a jobb oldali ajtón folytassuk utunkat. Küzdjünk meg a gólemekkel az udvaron, majd menjünk be a kis épületbe balra, vegyük fel az üvegcsét azután spuri ki, mert ledől a mennyezet. Ha végeztünk a bikákkal, menjünk vissza be, és szedjük össze a többi holmit, majd hátra arc, és irány a másik épület. Mielőtt bemennénk, vegyük fel a jobb oldalán a pajzsot, és öljük meg a skorpiónót. Bemelve az ajtón csontik, bikák, kamikazék támadnak ránk együttes erővel. Nyomjuk meg az épület jobb oldalán a gombot, kerüljük meg, majd miután itt is kiirtottuk az összes csontit, droidot, skorpiónót, nyomjuk meg itt is a gombot. Végezzünk az újabb hullámmal, és menjünk vissza az épület elejébe, és felmenve a lépcsőn küzdjünk meg a csontikkal. Továbbindulva a hídon először vegyük fel balra a pajzsot, majd jobbra folytassuk utunkat, és löjjük le a



skorpiónt. Vegyük fel az aranyszívet, majd küzdjünk meg a szárnyas nőekkel is. A másik hídon menjünk vissza az épületbe, majd felcuccolás után az innen kivezető másik hídon menjünk át. A kijáratú ajtótól jobbra van egy ugrópad, amire ha felugrunk értékes dolgokat szerezhetünk.



Ugorjunk rá a másik ugrópadra is, majd miután itt is végeztünk, ne menjünk rá még a harmadikra, hanem lőjük ki a falat. Most már kimehetünk az ajtón.

Visszatérünk az előbbi térre, ahol egy bika és néhány csontit támad ránk. Menjünk be jobbra a legutolsó ajtón, és küzdjünk meg a csontik, piros droidok tömkelegével. Maradjunk itt, mert itt fedezékben vagyunk, és nem érnek el a droidok rakétái. Kimenve az udvarra végezzünk a maradékkal is, de figyeljünk a nagyon távoli helyekre is, mert skorpiónök tűnhetnek fel. Menjünk át a kapun, de vigyázzunk a jobb oldalt fenn

lévő kék droidokkal. Ugorjunk fel az előttünk levő alacsonyabb platformra, így elkerüljük a csontik támadását. Fussunk fel a szemben lévő lépcsőn, át a hídon, egyenesen a Feather of the Truth-hoz, és vegyük fel. Ha megküzdöttünk a szárnyas nőekkel, irány az ajtó és a főtér. Most már be tudunk menni az ajtón, de vigyázzunk, mert kétoldalt csontik támadnak ránk, majd jobbról szárnyas nők. A főajtó itt sincs nyitva, ezért balra el be az ajtón. Az elágazásnál egyenesen haladva elérünk a kulcshoz, jobbra haladva pedig cuccokhoz jutunk. A hosszú folyosó végén életerőt találhatunk, de készítsük elő az ágyút, mert egy bika ront ránk. Használva a kulcsot egy terembe jutunk, aminek egy hatalmas mély lyuk van a közepén. Ha levertük a gnaarokat ugorjunk bele, és szedjük fel mindent, végül a felnyíló ajtón távozzunk, és jöjjünk vissza a „lyukas” terembe. Innen egy olyan helyre jutunk, aminek a közepén egy rádióadó van. Közelebb menve hozzá droidok jelennek meg, akiket abáljunk le. Vegyük fel szemben a tekercsot, majd az ajtón távozzunk. Rengeteg cucc vár itt ránk; vegyünk fel annyit amennyit csak tudunk, majd álljunk odébb. A továbbjutáshoz a következő oszlopos udvaron négy golden ankh-ot kell összeszednünk és leraknunk a középső oltárra. Ezek sorban: jobbra középen, balra középen, ismét jobbra (elől), majd balra (hátul). Rengetegen támadnak majd ránk akkor is amikor felvesszük, s akkor is amikor letesszük ezeket. Használjuk ki jól az oszlopok nyújtotta fedezéket. Ha kinyílik a nagy ajtó, menjünk be rajta egy kicsit, és nézzünk el balra, majd menjünk be azon, hogy egy titkos helyre jussunk.

Secret Level: Sacred yards:

Nyírjuk ki a csontikat és a droidokat, és NE vegyük fel a kapszulát tőlünk jobbra, mert piros droidokat és kamikazékat hoz a nyakunkra. Ha közel értünk a medencéhez, végezzünk a szárnyas nőekkel, de ne lőjük szét a szobrot, mert békák vannak benne. Jobbra bemenve az ajtón szintén hagyjuk érintetlenül a kapszulát. Kimenve lőjük szét a középső oszlopot: jutalmunk egy +50 health. Ugorjunk a vízbe, végezzünk a halakkal majd ússzunk át a másik oldalra, és másszunk ki a vízből. A nagy téren nyomkodjuk meg a sakállak lábazatánál a gombokat, és miután levertük a támadó sereget, a nagy kapun távozzunk. Irány ki a másik ajtón,



majd a következő udvarban balra. Itt induljunk el oldalt az egyik irányba, mire megfordul a szoba, és így meg tudjuk nyomni a három gombot. Fordítsuk vissza a szobát, majd vegyük fel az első szfinxet. A híd alatt megnyomva a kapcsolót, aktiváljuk mögöttünk a platformot, és így el tudjuk érni a szívet és a páncélt.



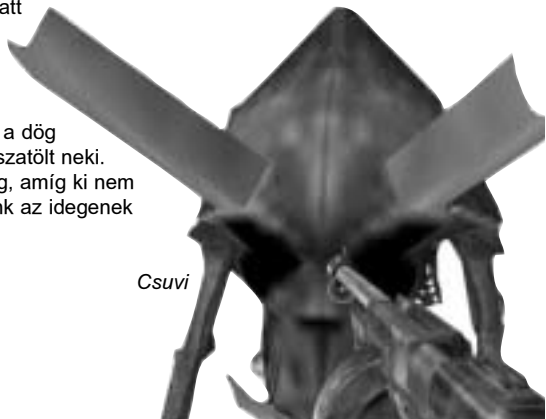
Folytassuk utunkat a másik ajtón át, ahol jobbra ne vegyük fel a táskát, mert csapda. A kiálló téglával tudjuk fordíthatni középen a platformot. Nyomjuk meg a jobb oldali gombot, majd végezzünk a skorpionökökkel, és ugráljunk fel oda, ahol ők voltak, így meglesz a másik szfinx is, plusz még egy extra health és egy páncél. Most már kimehetünk az előbbi udvarba, és lemehetünk a nyíláson.

13. The great pyramid

Vegyük fel a táskát, és irány ki az ajtón a hatalmas udvarba. Vegyük fel a cuccokat a kis állványokról (mindig újratemelődnék), és készüljünk fel a nagy csatára. Először csontik jönnek, szinte végtelen sok. Nem tudunk mást tenni, folyamatosan hátráljunk, és adjunk nekik a golyószórával. Utánuk a bikacsorda jön, szintén rengeteg. Itt megjátszhatjuk azt, hogy felökleltjük magunkat velük, és a szemben lévő falra felugrunk. Itt biztonságban vagyunk tőlük, nyugodtan lehetjük őket. Utánuk a droidok jönnek százzszámra, majd újra a csontik. Amíg lehet maradjunk a falon, és csak akkor ugorjunk le, ha már a késünkben sincs lőszer. Ha végeztünk kinyílik az ajtó, és



meg kell küzdenünk Ugh-Zau III-mal, ja és persze az öt kíséző tengernyi ellenel. A nagy melákkal ne foglalkozunk, inkább csak a többiekkel, és a fő cél, hogy elérjük a szemben lévő piramist. Amikor az űrhajó fölé ér és kinyílik az ajtó, menjünk be, és utazzunk fel a lifttel. Ugh-Zau utánuk jön. Tartsuk folyamatos tűz alatt (ágyú), és a dobogó segítségével ugráljunk sorban keresztül az ezüst gyűrűkön (fent villogó háromszögek mutatják, melyik van meg). Ha kész, egy fénycsóva jön ki az űrhajóból, ami elszívja a dög életének egy részét, majd egy keveset visszatölt neki. Ismételjük meg az előbbi műveletsort addig, amíg ki nem fekszik, és felmelve az űrhajóra utazhatunk az idegenek birodalma felé...



Csuvi