

Hopkins F.B.I.

DOBRA RADA

Aby ukończyć grę, rozmawiaj z każdą napotkaną osobą, na każdy temat. To zagwarantuje Ci sukces!

NIEBO I PIEKŁO

1. Pokój

Ze stołu przy oknie zabierz śrubokręt. Poszperaj w tapczanie (lewy róg ekranu), zbierz kluczyki, a spod telewizora wyciągnij pistolet. Wyjdź z pokoju.

2. Ulica

Na murze zobaczysz dwa plakaty - uważnie je przeczytaj. Wykorzystaj kluczyki do otwarcia czerwonego samochodu. Usłyszysz wiadomość o napadzie na bank centralny. Jak najszybciej udaj się w to miejsce.

3. Na zewnątrz banku

Wylegitymuj się sierżantowi Andersonowi. W trakcie rozmowy zapytaj o megafon. Użyj go na banku. Zaproponuj terrorystom wymianę swej osoby na zakładników.

4. Bank

Uważnie przeczytaj papier leżący na dachu. Wykorzystaj windę. W głównym pomieszczeniu przeszukaj półkę po lewej. Weź z niej przecinacz do kabli. Przesuń kosz z lewej, a znajdziesz. Użyj na nim śrubokrętu. Za pomocą przecinacza przetnij kable w kolejności: ŻÓŁTY, ZIELONY, CZERWONY. Nie zapomnij pogadać z ludźmi! Wyjdź z banku.

5. Pusta parcela

Wdaj się w pogawędkę z lekarzem. Obejrzyj zwłoki. Odsuń papier na środku ekranu i zabierz sznurowadło. Spójrz na helikopter. Weź pustą butelkę. Przeszukując śmietnik znajdziesz kawałek mięsa.

6. Laboratorium FBI

Porozmawiaj z naukowcem. Sprezentuj mu sznurowadło, po czym idź do budynku FBI.

7. Budynek FBI

Porozmawiaj z agentem Jacksonem (punk), wejdź do budynku. Wypytaj recepcjonistkę i dwie osoby przy recepcji. Idź do swego biura, kierując się na lewo. Przejrzyj zawartość szuflady, zabierz klucz. Otwórz nim szafkę po prawej stronie, z której zabierzesz granat. Dla chwili wytchnienia możesz popatrzeć na monitor komputera (identyfikator 'HOPKINS'). Wyjdź z biura i skieruj się na prawo, przejdź przez drzwi. Porozmawiaj z Samantą i odwiedź szefa (użyj windy obok dystrybutora z prawej). Nie wychodź z budynku, zanim ponownie nie porozmawiasz z recepcjonistką. Powie Ci, że masz zadzwonić do laboratorium. Wróć do biura i wykręć numer (56.25.15.36). Od analityka dowiesz się, że sznurowadło należało do zabójców, którzy prawdopodobnie mają swą kryjówkę w lesie.

8. Las

Udaj się do lasu. Z łódki weź linę, przerzuć ją na drugą stronę rzeki (zaczep o wystający patyk). Gdy będziesz już po drugiej stronie, wybierz pistolet. Niestety, musisz go użyć i to wielokrotnie. Przy chatce wyciągnij

granat i wrzucić go do środka. Bum!! Nie żyjesz.

9. Niebo

Od człowieka w białym fartuchu dowiesz się, że właśnie umarłeś. Wejdź do baru (drzwi na prawo) i z dystrybutora na ladzie weź orzeszek. Podejdź do tarczy i wyciągnij z niej strzałkę. Przejdź w prawo do łaźni. Tam znajdziesz perukę i damskie ciuchy. Zabierz je. Przebierz się za kobietę i wróć do głównego pomieszczenia. Idź na wprost, przez drzwi, pogadaj ze strażnikiem. Zaproś go do baru, a gdy odmówi - poczęstuj orzeszkiem i spróbuj jeszcze raz. Gdy uda się, idź do baru, otwórz drzwi, przesuń dźwignię, wejdź do teletransportera i rzuć strzałką w przycisk. Dzięki tym zabiegom wrócisz na ziemię.

Rozdział 2: Zagadka Berniego

1. Las

Znowu jesteś w lesie. Czas na spotkanie z Samantą. Podnieś z ziemi banknot (20\$), wyjmij pistolet i wracaj.

2. Dom Samanty

W niebieskiej wazie znajdziesz gumę do żucia. Pożuj sobie. Z szuflady pod wazą wyjmij zapalniczkę. Strzałem z pistoletu otworzysz drzwi. Zanim wejdiesz, otwórz skrzynkę z bezpiecznikami przy drzwiach. Aluminiową folią z gumy do żucia napraw bezpiecznik. W łazience odsłoń zasłonę. W wannie zobaczysz ciało. Przeczytaj napis, potem zabierz lustro. Weź ścierkę do kurzu, z szuflady wyjmij pigułki nasenne.

3. FBI

Wyjdź z domu i idź do swego biura w FBI. Na stole znajdziesz paczkę, a w niej - kasetę video. Wyjmij ją.

4. Dom Samanty

Wróć do domu Samanty. Włącz telewizor i magnetowid. Kasetę video włóż do magnetowidu i obejrzyj ją.

5. Basen

Udaj się na basen. Psa przekup kawałkiem mięsa. Dzięki temu będziesz mógł zabrać kanister. Wrzucić lustro do basenu, zobaczysz ciało wiszące na haku. Przeczytaj przyczepioną do niego kartkę.

6. Muzeum

Idź do muzeum. Podejdź do figury Ludwika XVI. Otwórz kieszeń i wykonaj kolejno następujące czynności:

1. Napełnij BUTELKĘ benzyną z KANISTRĄ.
2. Włóż do niej ŚCIERKĘ DO KURZU.
3. Podpal ścierkę ZAPALNICZKĄ.

Wrzucić BUTELKĘ do kominka. Przeszukaj ciało i przeczytaj notatkę.

7. Kino

Idź do kina. Porozmawiaj ze strażnikiem. Daj mu banknot 20\$. Wejdź po schodach. W pomieszczeniu z projektorem włóż wtyczkę do gniazdka. Znajdziesz je po prawej stronie, przy podłodze. Naciśnij przycisk na projektorze, przesuń dźwignię. Wyjdź z pokoju i przejdź do sali kinowej. Przyjrzyj się ciału i przeczytaj informację.

8. Strzelnica

Skorzystaj ze stanowiska nr 5. Wyjmij pistolet i strzel do tarczy. Użyj dźwigni, aby obejrzeć cel z bliska... Zabiłeś swoją dziewczynę!!! Zabierz klucz i taśmę video, leżące na jej ciele. Przed wyjściem porozmawiaj z recepcjonistką.

9. Dom Samanty

Wróć do domu przyjaciółki i obejrzyj nową taśmę video. Idź do budynku FBI.

10. FBI

Wejź do biura Samanty. Kluczem otwórz szafkę w biurku. Poszukaj, a znajdziesz kartkę z kodem (328MHZA). Dzięki niemu wejdiesz do komputera Samanty. Przeczytaj wszystkie informacje. Wyjdź z biura. Wejź do windy i porozmawiaj z szefem, który obieca ci samolot.

11. Lotnisko

Porozmawiaj z pilotem. Zabierze cię na Wyspę Kondora.

Rozdział 3: Wyspa Kondora

1. Plaża

Przesuń muszlę. Zabierz złote monety.

2. Wioska

Pogadaj z turystami siedzącymi przy stole po lewej stronie. Daj im monety, by zagrać w '421'. Wygrasz 70\$. Weź łopatę i idź do sklepu po wędkę. Kup ją za banknoty.

3. Plaża

Wróć na plażę. Użyj łopaty na piasku (kilka razy), a wykopiesz robaka.

4. Molo

Opuść plażę i idź na molo. Załóż robaka na wędkę, i użyj jej na oceanie. Złowisz rybę.

5. Wejście do fabryki

Udaj się do fabryki. Kotkowi daj rybkę. Po chwili udaj się do baru.

6. Bar

Porozmawiaj z pracownikiem fabryki (po lewej). Do szklanki z napojem wrzuć mu pigułki nasenne. Poczekaj, aż zaśnie. Z jego kieszeni zabierz rachunek. Opuść bar.

7. Pralnia

Idź do pralni (środek ekranu) i pogadaj z właścicielem. Daj mu rachunek, a Wyda Ci fartuch. Przeszukaj go. Znajdziesz przepustkę.

8. Wejście do fabryki

Idź do fabryki. Porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż mu przepustkę. Teraz bez problemu wejdziesz do środka.

9. Fabryka

Porozmawiaj z recepcjonistką. Powiedz, że szukasz pracy, a pozwoli Ci zwiedzić fabrykę. Udaj się prawą windą na 1. piętro. Przeszukaj oba pokoje. W pierwszym, na biurku znajdziesz zapalniczki. W drugim przyjrzyj się kartce leżącej na stole i zabierz spinacz. Jedź na 4. Piętro. W pokoju po lewej stronie, obok doniczki z kwiatkiem leżą gumowe rękawice - zabierz je. Pojedź windą na 2. piętro. Załóż rękawice, wyjmij kabel od odkurzacza z wtyczki w ścianie, użyj spinacza na gniazdku. Wywoła to krótkie spięcie. Otwórz pokój i zapalniczkami podpal kosz na śmieci. Wejść do windy i udaj się na 3. piętro. Otwórz pokój ochrony i zabierz kartę magnetyczną. Uciekaj przed strażnikiem! W windzie użyj karty magnetycznej na otworze poniżej panelu z przyciskami, a otworzy się sekretne przejście. W tajnym pokoju włóż kartę magnetyczną w otwór w ścianie, a znajdziesz wejście do łodzi podwodnej.

Rozdział 4: Pod wodą

1. Łódź podwodna

Płyn w podanych kierunkach, a znajdziesz podwodną bazę: Północ - Północ - Wschód - Północ - Północ - Zachód - Północ.

2. Cella

Gdy znajdziesz się w celi, w koszu poszukaj złotego pierścienia z diamentem. Użyj diamentu na środkowym promieniu lasera. W drugiej celi użyj trumny, a asystenci przeniosą cię do pokoju z pojemnikami.

3. Pokój z pojemnikami

Weź niebieską butelkę i pojemnik z gazem. Poszukaj strzykawki. Przeszukaj pojemnikom, a znajdziesz ciało Samanty. Naciśnij przycisk, a zostanie przeteleportowana do innego pomieszczenia. Otwórz drzwi. Przed Tobą WOLFENSTEIN 3D !!!

Kilka rad:

Podstawą jest tu gra WOLF3D. Użyj STRZAŁEK do poruszania bohaterem i CTRL do strzelania. Naciśnij SPACJĘ w celu otwarcia drzwi. Zaczynasz ze 100 punktami zdrowia i nieograniczoną amunicją. Lokacja nie jest duża: składa się z 4 sektorów podzielonych na 6 pokoi. Kiedy utracisz siły, wejść do jednego z 6 pokoi, a odzyskasz je na nowo. Startujesz w Sektorze 4. Oto mapa lokacji :

9. Niebo

Zanim wskoczysz do tunelu, przełącz się z powrotem na klon Hopkinsa. Wybierz pożyczony nóż i przetnij nim kabel w teletransporterze.

10. Pokój Berniego

Na koniec przełącz się na 'prawdziwego' Hopkinsa i wskocz do tunelu. Obejrzyj końcową sekwencję gry. GRATULACJE!