



Návod Far Cry 2

© 2002 Abeceda her

Popis hry:

Far Cry 2 skutečným pokračováním oceňované počítačové hry, které vám nabídne unikátní herní zážitek. Ve válkou zmítané Africe se ocitnete mezi dvěma znesvářenými stranami s úkolem zabit „Šakala," tajemného člověka, který znovu rozdmýchal konflikt mezi náčelníky a tím zhatil tisíce životů. Abyste ve své misi uspěli, budete muset jednotlivé frakce štvat proti sobě, najít a využít jejich slabiny. *Arduška*

Autor návodu: Arduška



Far Cry 2

Něco o hře a obecné rady

Jedná se o pokračování velmi úspěšné střílečky z roku 2004. Ve hře narazíte na nové postavy, těch bude dohromady jedenáct a v některých částech hry budou bojovat po Jackově, tedy po vašem boku. Do této partičky, nazvané jednoduše Buddies, bude patřit blondák Frank, statný Hakim, Marty i se svojí dvouhlavňovou brokovnicí nebo vojanda Nasreen s UZI. Tentokrát se podíváte do Afriky, kde zápasí APR (Alliance for Popular Resistance) s UFL (United Front for Liberation and Labor). Mezi herními lokacemi nebude chybět vyprahlá savana s kaňony, nebo rozpadající se dům v útrobách neprostupné džungle. V poušti nalaznete vrak vrtulníku s ocasem zapichnutým v zemi, podíváte se ale i do zaprášené kaktýny v dřevěné vesnici Dogonů u vody v Mali, nebo na převozní loď na řece pod ocelovým mostem. Vaši postavu budete moci specializovat v jedné ze čtyř tříd: Grunt, Engineer, Medic a Sniper. Kromě kompasu se ve vašem vybavení objeví plamenomet, Molotovovy koktejly, mačeta a AK47, rovněž budete létat s větroněm. Zajímavým faktem, který je zapotřebí rovněž využívat, je možnost posunování denní i noční doby, která se může měnit jednak automaticky při delších jízdách dopravními prostředky, anebo přispíte v některém domečku, či chatrči a nastavíte si na svých náramkových hodinkách budík, kdy chcete vstávat, tak tedy můžete například usnout o půlnoci a probudit se až za světla třeba v pět hodin ráno. K dispozici máte po celou dobu hraní i mapu, kterou vyvoláváte pomocí klávesy „M“, detailní zobrazení mapy pak klávesou „R“ a která je velice dobrým pomocníkem. Klávesou „M“ také přijímáte telefonní rozhovory na vašem mobilu, pokud vám tento v kapse zazvoní, tak budete dostávat další nové úkoly, jejichž cíle se vám potom objeví nově na zmíněné mapě. Mapu si lze také zobrazit jako znázornění celé okolní krajiny, můžete ale zobrazovat i specifickou mapu a to jen s oblastí, ve které se právě nacházíte. Další velice důležitou vlastnost mapy lze používat tehdy, pokud právě řídíte některé z vašich vozidel. Tak nejenže máte velice dobrý přehled o tom, kam právě cestujete, ale pomůže vám i při hledání pokladů, její specifická vlastnost je schopnost vyhledávat skryté kufříky s diamanty, čím více se blížíte k ukrytému kufříku, tím rychleji zelené světélko na vašem mobilu bliká a pokud se ocitnete v bezprostřední blízkosti kufříku s diamantem, začne svítit nepřerušovaně. Jakmile se tedy takto dostanete na místo, kde je signál z mapy nejsilnější, vystupte si z vozidla a začněte hledat (obr.Úvod). Diamanty totiž

potřebujete k nákupu dokonalejší výbavy, ale berte na vědomí, že mnohem větší finanční odměny získáváte za splnění hlavních úkolů v příběhové linii. Doporučuji tedy zbytečně nejezdit po krajině a nehledat pouze kufříky s diamanty, je to zdlouhavé a skutečně nerentabilní, pokud se vám však při plnění úkolů hlavní příběhové linie ale na mapě již ve vaší blízkosti vyskytnou, potom je vhodné je nalézt a sebrat. Navštívit tedy můžete tři města, jedná se o město Pala, v němž začínáte, dále o město Mosate Sealo ve středu druhé oblasti a nakonec o město Sefapane, nacházející se severovýchodně od předchozího zmíněného města. V každém těchto měst řadí mnohdy i znepřátelené frakce, takže pokud se nacházíte přímo v nich, raději se zdržte jakéhokoliv střelení, neboť je v nich převážně střílet ze zbraní zcela zakázáno. Ve všech městech se nacházejí bary, kde od jejich hostů můžete obdržet na splnění nějaké ty vedlejší úkoly, pro hlavní příběhovou linii jsou však nepodstatné, mnohé z nich však za splnění vskutku stojí. Narazíte i na kostely, které jsou domovem členů podzemního hnutí odporu. Jejich činnost je však mírumilovná, zde se dají sehnat léky a jiné potřebné předměty, jen je třeba si uvědomit, že se všechny řídí heslem „zadarmo ani kuře nehrabe“, jako cizinec si tedy budete muset vše, co potřebujete zaplatit, nebo splnit nějaký další úkol systémem „něco, za něco“. Totéž platí i o strážních stanoviscích s tím rozdílem, že co neseberete násilím, to mít nebudete, strážní se totiž vůči vám chovají velice nepřátelsky. Nakupovat však lze i v obchodech, ve kterých si můžete nakupovat rovněž vše potřebné a jejich sortiment je skutečně široký, jen to chce mít dostatek financí. Ke zkracování a urychlování lze potom využívat autobusů, obyčejných osobních aut, nákladňáků i terénních džípů, ale budete moci používat i lodě a strážní čluny. O taktice boje se tady zmiňovat nebudu, záleží to jen zcela na vás, zda nepřeceníte své síly a pustíte se do boje, nebo skupiny nepřátel tiše v uctivé vzdálenosti zdaleka obejdete, obojí ale má své výhody a nevýhody. Snad jen dodám, že velice vhodnou a dobrou zbraní je ostřelující puška, kterou lze likvidovat nepřátele z dálky, aniž by si vás všimli, můžete se dostat i k minometu a bazuze. Do vinku dostáváte základní výbavu zbraní, těmi nejjednoduššími a univerzálními jsou mačeta a pistole, ostatní razantnější zbraně je nutno si dokupovat. Zbraně se však po delším používání dosti opotřebovávají, takže je budete muset vyměňovat, samozřejmě že opět ne zadarmo, za nové, z tohoto prostého důvodu se ani nevyplácí sbírat, či vyměňovat po mrtvých nepřátelích, mnohdy byste totiž získali horší a více opotřebovanou zbraň, než jakou máte sami momentálně v držení. Léčit se můžete pomocí lékárníček, nebo i vlastním, velice drastickým způsobem, pícháním si injekcí, když si před tím rozříznete kůži dýkou. K ozdravení můžete pak používat i pitnou vodu, pokud na ni narazíte, nemůžete ji tak jako jiné ozdravné prostředky nosit při sobě, ale lze ji vypít a tak si doplnit zdraví přímo na místě. Každá postava, které splníte nějaké to přání, nebo ji



zachráníte, se poté stává vašim vděčným přítelem, také vám nabízí pomoc při řešení úkolů hlavní příběhové linie. Zde vám musím sdělit, že návod je psaný tak, že veškerou nabízenou pomoc při plnění hlavních úkolů jsem přijímala, i když samozřejmě existovalo vždy i alternativní řešení, tedy přímé plnění úkolu bez nabízené pomoci. Za plnění těchto úkolů však nezískáváte žádnou finanční odměnu, ale roste vám sebevědomí, vylepšujete si vzájemné vztahy, posilujete přátelství a získáváte obdiv a reputaci. Z výše uvedených všeobecných rad, potom vyplývá, že hra sama o sobě je velice variabilní, můžete prakticky dělat vše, co chcete a herních variant je tolik, že je ani není možné všechny popsat, vskutku jste ve hře téměř neomezeni. Důležité je však plnit hlavní úkoly postupové linie a tak pokračovat ve hře stále dál a právě tohoto pravidla jsem se při psaní tohoto návodu držela, pokud nabylo přímo nutné nějaký ten vedlejší úkol splnit, zejména se jednalo o sehnání léků na vaši malárii, či splnění některých úkolů od stráží, které by mne jinak nepustili na velitelství frakcí, jejichž vchod střežili a jinak bych se na tato velitelství bez splnění jejich úkolů nikdy nedostala.

Příjezd do Afriky

(město Pala – výuková část)

Začínáte velice dlouhou animací, ve které si nastoupíte do auta taxikáře s úkolem zlikvidovat Šakal, který dodává zbraně všem frakcím a tak jim umožňuje mezi sebou bojovat, taxikář vás tudíž poveze do města. Tento uzvaněný taxikář má skutečně řeči, jako onen příslovečný holič, ale vy si alespoň můžete v klidu prohlédnout krásy okolní krajiny (pohybuje proto myši), seznámit se s okolním prostředím a sem tam dokonce získat dokonce i nějakou tu potřebnou informaci od tohoto žvanila. Po skutečně dlouhé době vás tedy zaveze taxikář až do města, ale ještě v jeho taxiku se vám udělá hodně špatně, počnete vidět rozdvojeně, po chvíli zcela omdlíte, zkrátka dobře, chytli jste velice obávanou tropickou nemoc malárii. Proberete se k životu až v hotelovém pokoji, tak zjistíte, že se ve vašich věcech prohrabuje muž, zvaný Šakal, který z vašeho deníku zjistí, že jste byli do těchto končin vysláni jistou organizací proto, abyste ho zlikvidovali. Jelikož jste však již prozrazeni a po Šakala již nejste žádným reálně hrozcím nebezpečím, neboť jste tímto ztratili jakoukoliv cenu pro něj i vaši organizaci, nechá vás žít a s posměchem odejde. Po jeho odchodu však některá z frakcí zaútočí na hotel, v jehož pokoji se nalézáte, vyzkoušejte si tedy ovládnutí vaší postavy, seberte svůj deník, mačetu a pistoli a vyjděte z pokoje ven. Vyjděte do chodby, přeskočte si přes zborcený nábytek (mezerník), skrčte se (C) a přelezte přes sutiny, opodál najdete u mrtvol samopal, no raději ho nechejte ležet bez povšimnutí, brzy se dostanete k lepším zbraním. Poté co se dostanete až na ulici, zjistíte, že zde proti sobě bojují již dvě frakce a to SLO a SFSP. Můžete se sice do boje zapojit také, ale moc toho tady nenaděláte, přesila je obrovská, bojuje tu prakticky každý s každým, navíc jste oslabeni a nemocní, takže jak to asi může dopadnout jinak, než že po chvíli znovu omdlíte. Nyní se můžete po chvíli objevit v několika různých lokacích, nebudu vám je vyjmenovávat, protože to pro pokračování ve hře není vůbec podstatné, vše totiž pokračuje stejně, ať už jste si počínali v boji s frakcemi na ulici jakkoliv, objevíte se v místnosti s chlapíkem, který na vás kouká, jako byste mu sem spadli přímo z nebes. Od něj se dozvíte, že ze všeho nejdříve se máte vyléčit, máte totiž zdraví skutečně na minimu, takže si pichnete injekci (H) a tak se uzdravíte, pracovat nadále budete pro frakci SFSP. Nato vám řekne, že má pro vás úkol, napřed si ze stolu poberte všechny zbraně, co unesete (možnosti vašeho inventáře jsou ale omezené), ze stěny seberte lékárníku a pokud si chcete hru uložit, klikněte na modrý kufřík (E). Vaším úkolem je tedy nyní opravit osobní auto, vyjděte tedy dveřmi ven a podle mapy se k němu vydejte, zjistíte, že se mu kouří z motoru. Stoupněte si tedy čelně před kapotu a nadzvedněte ji (E), tak motor auta v krátké animaci opravíte, poté si do něj nasadněte (E). Zde od muže obdržíte nový úkol, zabít dva nepřátele opodál u chatrče. Rozjedte se tedy k novému cíli opět podle mapy, včas si vystupte a zastřelte oba zbrojence, poté vstupte do chatrče, to je váš první bezpečný úkryt. Jděte k posteli, kde použijte vaše náramkové hodinky jako budík, nastavte si na nich hodinu buzení, doporučuji kvůli světlu v krajině na pět hodin ráno (klávesy A-D), tak usnete a v určený čas se probudíte. Vyjděte ven do krásného rána, zazvoní vám mobil, použijte ho (M), na mapě se vám objeví nový cíl, podle mapy se tedy k němu vydejte. Vyberte si ten lépe vám vyhovující vstup do tábora, ten je pečlivě střežen silnou frakční skupinou, můžete tedy použít okliku po tajné stezce, nebo to risknout a vydat se do tábora přímo. Tak, či onak, nyní musíte zlikvidovat všechny členy frakce do jednoho, poté se vám na mapě objeví nový cíl. Jakmile však k němu dojdete, zazvoní mobil, dozvíte se, že v táboře je ještě vězněn jeden cizinec, pro kterého se tudíž vraťte. Na mapě teď máte opět jako cíl předchozí tábor, jděte tedy zpět a dveřmi vejděte do cihlové budovy, uslyšíte nějaký hlas. Odsuňte tedy zástrčku u druhých dveří tak se setkáte s vězněm, který se z vědnosti stane vašim nejlepším přítelem, je to dívka jménem Guillen. Nyní se tedy vracíte zpět, opět se ale ozve mobil, po přijetí hovoru se dozvíte, že se i s vězněm máte vrátit zpět na místo, z kterého jste sem byli vysláni. Uposlechněte tedy tohoto příkazu a podle mapy se vracíte zpět, sraz byl stanoven u jatek. Jakmile dojdete na místo setkání, setkáte se s mužem, který vám tento úkol zadal, upozorní vás, že má pro vás odměnu, že si ji však musíte sami nalézt. Jedná se o diamant, ukrytý v kufříku, který mu jeden z jeho lidí přinašal a kterého v lese přepadli a zabili. Ještě vás upozorní na to, abyste jiné odměny než diamanty nebrali, papírové peníze jsou tak znehodnocené, že mohou posloužit jen k „vytírání zadku“. Teď se tedy budete muset vydat kufřík s diamantem hledat, použijte k tomu váš mobil, pokud na něm bude blikat zelené světélko, je diamant někde poblíž, čím rychleji toto světélko bliká, tím jste ke kufříku blíží. Poté, co světélko počne svítit trvale, pak je kufřík s diamantem jen pár kroků od vás. Tento kufřík se tedy nachází uvnitř nákladního vagonu, takže vlezte do vagonu a kufřík seberte, našli jste první diamant. Jakmile tedy naleznete kufřík s diamantem, nasadněte do nejbližšího auta a vydejte se podle mapy do Mikeova baru, čeká vás dlouhá nezábavná jízda, kromě mapy se můžete nyní orientovat červenými směrovými ukazateli na křižovatkách. Poté co dojedete až na místo, vstupte do objednávkové místnosti, kde si na počítači objednejte zbraně, které se vám zamlouvají, jste ale omezeni při výběru finanční hotovostí, kterou máte v tuto chvíli při sobě. Jakmile tedy zbraně objednáte, vyjděte z místnosti ven a vstupte do skladiště zbraní, kde si již můžete vámi předem zaplacené zbraně vzít. Poté, co jste si tedy i vyzvedli předem zaplacené zbraně, vyjděte ven a vstupte do baru, zde se nachází již vaše věrná přítelkyně, tedy dívka, kterou jste před chvílí vysvobodili z vězení, promluvíte si i s druhým stojícím mužem a získáte tak dalšího věrného přítele. Nakonec si pohovoříte s mužem sedícím u stolu, je jím Reuben Oluwagemi, který si bude nejprve myslet, že jste jedním z místních zločinců, který mu chce ukrást jeho nahrávku, ale po rozhovoru s vámi zjistí, že jste cizinec, nakažený malárií a pomůže vám. Proberte se všemi postavami všechny možnosti dialogů, ze stolu seberte nahrávku a teprve potom opusťte místnost, o kousek dál se nachází chatrč a v ní kufřík s diamanty (obr. 1). Poté se vraťte, nasadněte do džipu a podle mapy se vydejte zpět do města a dojedte až do jeho centra, kde si u dopravní značky STOP vystupte, dál musíte již pěšky. Jděte ke kostelu, vstupte dovnitř, knězovi odevzdejte nahrávku, ten vám jako odměnu dá chininové tabletky proti vaší malárii, hned si jednu vezměte. Tyto tabletky nyní používejte hned poté, jakmile se vám počnou dělat mžítka před očima, příznak to maláriového záchvatu (H). Vyjděte ven z kostela a tímto počínem jste právě ukončili výukovou část, takže teprve nyní začnete tak říkajíc naostro.



Zpět do města Pala

Prohleďte nejdříve celé okolí, buďte obezřetní, v okolních domech je několik kufříků s diamanty, které můžete sebrat. Dávejte si ale pozor, ať vás nikdo nevidí vcházet do jednotlivých domů, i když jste totiž v demilitarizovaném pásmu, byli byste napadeni střelbou jako zloději a museli byste se spasit útekem. Nyní se můžete rozhodnout přijímat další vedlejší úkoly, anebo tak jako já, se držet hlavní postupové linie. Vyhleďte tedy prostor s vývěsnými mapami a zadejte si přesun zpět do města Pala. Jakmile se ocitnete ve středu města, vydejte se k centru frakce SLO, místo, tedy dveře vstupu jsou střeženy strážným. Zkuste vstoupit, ale strážce vás nejdříve prošacuje a sebere vám všechny zbraně, teprve potom vás pustí dál. Vyjděte nahoru po schodišti, v jedné z místností se nacházejí tři muži, vy přistupte k doktorovi Gakumbovi z frakce SLO, od nějž obdržíte nový úkol hlavní linie, promluvíte si i s jeho komplici. Do oblasti totiž dorazila zvláštní jednotka, jsou to ostří hoši, která má za úkol zlikvidovat příslušníky SLO, takže doktor Gakumba po vás chce, abyste zničili jejich zásoby a tuto nepohodlnou jednotku zlikvidovali. Vezměte si od něj odměnu, poté zkuste opustit místnost, ale zazvoní vám mobil, zvedněte ho a zjistíte, že vás volá vámi zachráněná přítelkyně. Přátelům se prosby neodmítají, sejděte tedy dolů, projděte dveřmi, strážce vám vrátí zbraně a vy pokračujte podle mapy (otevírá se klávesou M a podrobnější znázornění při otevření mapě klávesou R) k modře označenému cíli. Cestou budete napadeni, zbavte se nepřátel a stále sledujte vyznačený cíl. Tak dojdete až k chatrči, vejděte dovnitř a promluvíte si s vámi zachráněnou dívkou, obdržíte rady a další nové informace, můžete si i vyměnit zbraně, či získat munici, zde se také můžete vyspat a nabrat nových sil, budíka je nejlepší nastavit na 5. hodin ráno, ať postupujete dál za světla. Po probuzení vyjděte z chatrče ven, na mapě máte nový cíl, značený opět modře. Vydejte se tedy k němu, nemusíte jít po cestě, lze si krátiť cestu lesem, pokud narazíte na automobil, použijte ho k rychlejší přípravě k cíli. Tak dojdete až k vile, zlikvidujte její ostrahu, poté vstupte do vily, vyběhněte nahoru do poschodí, kde se nachází radista vojáků. Pod pohrůžkou, že mu podríznete hrdlo, ho přinutíte, aby se spojil s vojáky a dal jim pokyn k přesunu. Tito se potom skutečně přesunou do dědiny Mokuba, poté bez výčitek svědomí radisty zastřelíte. Vraťte se ven na volné prostranství, na mapě máte nový modrý cíl, dědinu Mokuba. Vydejte se tedy k němu, prostřílejte si cestu téměř až k této dědině, pobijte vojáky, poté vyhleďte pod mostem nákladák se zásobami a zničte ho granátem (Q), pokračujte až do dědiny. Zde zlikvidujte zbylé vojáky, musíte obdržet hlášení o splnění mise, tím tuto misi zakončíte.

Likvidace konvoje

Nyní tedy si můžete vybrat další následující cíl, vyberte si ten nejbližší a postupujte k němu podle mapy. Tak dojdete až ke skladišti zbraní, kde si u prodejce zbraní a poté na počítači vyberte podle finančních možností vše, co se vám hodí, obdržíte od něj nový úkol, zničit konkurenční konvoj na jihozápadě. Podle mapy, cíl je nyní značen červeně, se tam tedy vydejte k tomuto cíli, po cestě likvidujte nepřátelský odpor, pokračujte stále vpřed podle mapy přes písečné přesypy a duny, tak dojdete až k vlakové soupravě, kolem níž projíždí džíp s kulometčíkem a za ním nákladák s municí, budou se snažit vás zlikvidovat a náklad přeložit do vlakových vagonů. Dobře se kryjte a zlikvidujte nejdříve džíp s kulometem, nikam nespěchejte, neboť pokud projedou kolem vás, po chvíli se opět vrátí a máte další možnost opět obě vozidla zlikvidovat. Jakmile se vám to podaří, vyčkejte na příjezd další vojenské jednotky, i tuto bez milosti zlikvidujte. Tak se vám zpřístupní chatrč, ve které si můžete odpočinout a vyspat se, opět nejlépe do ranních hodin. Jakmile se probudíte, vyjděte z chatrče ven, nabízejí se vám další hlavní mise s novými úkoly, je jedno, kterou si zvolíte. Vy ale jděte na nejbližší autobusovou zastávku a jako cíl si na jedné z orientačních tabulí vyberte město Pala.

Zlatý poklad

Jakmile se ocitnete zpět ve městě, vydejte se k centru frakce SLO a vutupte dovnitř. Že doktora Gakumba a jeho komplice naleznete v prvním poschodí, to vám už snad nemusím připomínat. Promluvíte si s ním, pochválí vás za splnění úkolu a zadá vám nový úkol. Chce po vás, abyste se vydali na místo, kam zdejší král, který se vrátil z exilu, ukryl svůj zlatý poklad, pomocí kterého se chce opět zmocnit vlády v zemi, což ale Gakumbovi nejde „pod vousy“ a chce se tohoto pokladu zmocnit, upevnit tak svoji vlastní moc a zabránit králi, aby se stal opět novým vládcem země. Musíte se tedy vydat tento poklad nalézt a jakmile se vám to podaří, podat Gakumbovi mobil zprávu o souřadnicích nálezů, on už si pro něj pošle svoje lidi. Ale varuje vás před jakoukoliv levotou, máte vzít na vědomí, že poklad vám neřká „pane“. Při odchodu vám zazvoní mobil, přijměte hovor, na mapě se vám objeví červený cíl (nezajímavé a těžší řešení) a modrý cíl, máte tedy dvě možnosti, jak postupovat dál, nabízím vám tu zajímavější, takže vy sledujte nyní ten modrý. Vyjděte ven a vydejte se k řece, kde si nastupte na loď a plujte podle mapy, sledující modrý cíl na mapě po řece vpřed. Řiďte loď mezi skalisky, pokračujte vpřed a buďte připraveni, po chvíli zleva budete napadeni nepřáteli, rychle si tedy přeskočte k lodnímu kulometu a zlikvidujte je zdálky. Skočte do vody, plavte k molu, vylezte si na něj, jděte vpřed a postřílejte zbytek nepřátel. Tak jste si zde zpřístupnili chatrč, kde si na lůžku můžete odpočinout, popřípadě si nastavit budíka a vyspat se. Po probuzení vyjděte ven, skočte do vody a plavte k vaší lodi, vytáhněte se do ní a plujte dále vpřed podle mapy k modrému cíli. Z lodního kulometu zlikvidujte další nepřátele a hned poté i ty, co plují proti vám na lodi. Co chvíli otevřete mapu, neboť vpravo na břehu na padlém kmene se nachází kufřík s diamantem, pro který si doplavte (toto číhne neustále v každém dalším prostředí při plnění všech úkolů, obecně už vás na výskyt kufříků s diamanty až na výjimky nebudu upozorňovat) a poté v loďce plujte vpřed. Na soutoku řek odbočte doleva, o kousek dál budete znovu napadeni nepřáteli z protijedoucí lodě, které samozřejmě rovněž zlikvidujte včas z vašeho lodního kulometu. Tak doplujete k dalšímu říčnímu soutoku, kde rovněž odbočte doleva, plujte vpřed a přirazte k malému ostrůvku uprostřed řeky, vystupte z lodi, skočte do vody a plavte kupředu, vystupte na souš. Vyčistěte od nepřátel pravou i levou stranu vesnice, nyní již můžete pokračovat vpřed nejen podle mapy, ale i podle modrých směrnic u cesty s nápisem SAFE HOUSE, prostřílejte si cestu vpřed. Na konci cesty se setkáte s vaší přítelkyní Guillen, která po vás bude chtít, abyste zabili starého neschopného krále a sebrali mu pečetní prsten, neboť král se vrátil z exilu a touží po tom, aby se mohl pomoci ukrytému zlatému pokladu opět ujmout vlády. Poté vám Guillen sdělí, že tento prsten máte dát jeho synovi, neboť tento prstem mu zajistí možnost stát se králem. Vyjděte tedy ven a opět podle mapy sledujte modrý cíl, pokračujte po cestě vpřed a zlikvidujte osádku nepřátelského džípu, toto vozidlo nyní můžete použít pro další cestu vpřed. Držte se stále i modré směrovky při cestě s nápisem FORT, likvidujte nepřátele a osádky dalších jejich džípů, tak dojedete až k ukrytu, kde si můžete opět odpočinout a vyspat se. Po probuzení pokračujte dál až k modře označenému cíli, tak dojedete až k pevnosti, kde si vystupte. Pevnost je ale dobře střežena, takže se neustále kryjte a včas likvidujte všechny strážce, vaším cílem je prostřílet se do nejvyšší věže až do pracovny krále a zastřelit ho dříve, než se mu podaří zabít vás. Poté co ho zabijete, seberte mu z ruky pečetní prsten, zazvoní mobil, přijměte hovor a na mapě se vám objeví nový modrý cíl, je to místo, kde jste se setkali s Guillen. Vydejte se tedy tam a jakmile do chatrče vstoupíte, zjistíte, že nyní tam již na vás čeká princ, kterému pečetní prsten mrtvého krále předejte. Bude velice spokojený a z vděčnosti vám daruje jeho automobil. Princ odvolal i část vojáků z OAS, na mapě máte nový modrý cíl, takže se tam podle mapy vydejte. Znovu se vám ozve mobil, po

přijetí zprávy pokračujte k modře označenému cíli, tak se setkáte s přítelkyní Guillen, se kterou si pohovoříte. Poté slezte dolů po dvou žebříkách až k zlatému pokladu, aktivujte ho (E), tak mobilem zadáte souřadnice nálezu Gakumbovým lidem a tím jste úkol splnili. Seshora se už ale ozývá střelba, rychle tedy vylezte nahoru, zjistíte, že princem odvolaní vojáci prokoukli jeho lest a vrátili se a s nimi už bojuje i Guillen. Pomozte jí zlikvidovat vojáky, zjistíte však, že Guillen je zraněná, místo kde leží je označeno modrým stoupajícím kouřem. Přistupte k ní, můžete ji i zastřelit, ale přece nenecháte zemřít vaši oddanou přítelkyni. Pichněte jí tedy uzdravující injekci (H), poté si s ní pohovoříte, bude vám ještě vděčnější. Pošle vás pryč s tím, že prohledá mrtvoly a posbírá vše užitečné, vydejte se tedy sami k nejbližší autobusové zastávce, kde na tabuli si zvolte cestu zpět do města. Jakmile se ocitnete ve městě, vydejte se k domu vedení SLO, opět po vstupu do domu doktora Gakumby a vyhledejte ho, promluvte si s ním i s jeho pobočníkem. Jsou spokojeni se splněním vašeho úkolu, odmění vás, ale ihned obdržíte nový úkol.

Atentát

Zdejší policejní šéf, sympatizující s SFSP projíždí v okolí v dobře chráněném konvoji, doktor Gakumba tedy po vás chce, abyste konvoj rozprášili a policejního šéfa zabili. Vyjděte tedy ven, zazvoní vám mobil, přijměte hovor, Guillen vám nabídne setkání. Opět jsou tu dvě možnosti, nabízím vám opět tu sice zdouhavější, ale zajímavější. Sejděte tedy dolů, vyjděte na ulici, na mapě máte opět modrý cíl (je tam i červený, kratší, ale méně zábavné a těžší řešení), vydejte se tedy podle mapy k němu. Vydejte se k řece, skočte do vody a plavte stále vpřed, je to nejjednodušší cesta, jak se dostat k cíli. Na konci si vylezte na pevnou zem, jděte k chatrči, vstupte dovnitř a promluvte si s Guillen, nabídne vám další pomoc. Můžete si opět v chatrči vyměnit zbraň, odpočinout i přespat na posteli. Po probuzení vyjděte ven a jděte k lodi, nastupte si do ní a podle mapy plujte k novému modrému cíli, pokud bude loď poškozená, lze ji i opravit a plout na ní dál (klávesou E na symbol francouzského klíče) (Obr. 2). Tak doplujete až k chatrči po levé straně, kde zastavte a vystupte si z lodi na břeh, postřílejte

nepřátele. Pokračujte po levém břehu vpřed, u mostu odbočte doleva, jděte vpřed a skočte do vody, přeplavte na druhou stranu až k lodi, vlezte do ní a z jejího kulometu zlikvidujte všechny nepřátele. Vstupte na dřevěnou palubovku, jděte vpřed a postřílejte další protivníky, po balvanech si vyskákejte ke vchodu velké budovy v centru osady, vstupte dovnitř a po schodišti vystoupejte až do místnosti, kde se nachází bratr policejního šéfa. Přistupte k němu a pod pohrůzkou, že mu mačetou podříznete krk, vám vydá knihu s kompromitujícími údaji jeho bratra, jakmile ji dostanete, klidně ho zastřelte. Přes mobil se s vámi opět Guillen, obdržíte další instrukce, vyjděte tedy ven a pěšky podle mapy lesem a přes skaliska se vydejte na západ. Tak dojdete opět k chatrči, zastřelte strážce, tím si do ní zpřístupníte vchod, uvnitř si můžete opět na lůžku odpočinout a prospat se. Jakmile se probudíte, vyjděte ven a podle mapy se vydejte vpřed, tak dojdete do malé vesničky, v níž se zbavte všech nepřátel, taktéž i posádky džípu. Pokračujte poté dál po mostě, tak dojdete ke křižovatce s modrým směrníkem POLICE STATION, odbočte tedy doprava, můžete jít dál i po železničních kolejích. Přeběhněte i přes železniční most, vyčistěte od nepřátel další malou vesničku, podle modrého směrníku a mapy pokračujte dál k policejní stanici, zlikvidujte další nepřátelský džíp. Lesem postupujte mírně doleva, projděte skalní soutěskou, za ní pokračujte doleva, tak dojdete až k policejní stanici. Nejdříve zlikvidujte strážce před stanicí, pozor na ty, co střílejí z raketometů, teprve potom vejděte dovnitř policejní stanice a jejího šéfa zastřelte. Vyjděte ven, opět se s vámi spojí Guillen, máte na mapě nový modrý cíl. Jděte k lodi, nastupte si do ní, plujte po řece doleva, proplujte pod mostem, zatočte znovu doleva, likvidujte z lodního kulometu nepřátele, opravte již vám známým způsobem nepřátelskou střelbou vaši poškozenou loď, plujte stále vpřed, u dalšího mostu zastavte a vyskočte si z lodi na břeh. Přejděte na most, pokračujte po něm doprava, rychle utíkejte vpřed, neboť již z dálky slyšíte střelbu, to bojuje Guillen s nepřátelskou přesilou. Rychle ji tedy přispěchejte na pomoc, likvidujte nepřátele, ale Guillen bude opět zraněná. Pichněte jí tedy opět uzdravující injekci (H), poté si s ní pohovoříte, její vděčnost vůči vám opět vzroste. Jakmile pobijte všechny nepřátele, mise končí, vy si podle mapy prostrčíte cestu k nejbližší autobusové stanici, z tabulí si vyberte tu, kde je jako cíl město Pala, aktivujte ji a tak tam budete připraveni.



Sabotáž

Ve městě, jako obvykle po skončení úkolu, vyhledejte ve známém domě doktora Gakumbu a pohovoříte si s ním. Kromě odměny na vás čeká další nový úkol, vydat se na vlakovou stanici a zde zničit cisternové náloze, jsou ale odolné vůči normálním zbraním, tak si kupte, pokud ještě nemáte, u obchodníka se zbraněmi jinou výbušninu. Vyjděte ven, opět vám na mobil zavolá Guillen a nabídne vám opět setkání, je celá zhavá vám opět pomoci. Že máte opět dvě možnosti, to vám snad nemusím připomínat, zvolila jsem ale opět nabídnutou pomoc, tedy modrý cíl na mapě. Pokračujte podle mapy, sledující modrý cíl, na křižovatce odbočte vlevo a přejděte přes most. Za mostem můžete nasednout do auta, jedte vpřed a odbočte doprava. Jakmile se vám objeví proti vám jedoucí auto, nebo džíp, včas zastavte, vystupte si z auta a vozidla zlikvidujte, lze použít na dálku i granáty (Q). Popojděte vpřed, zlikvidujte i všechny vojáky na křižovatce, poté se vraťte k autu, nasedněte a pokračujte v jízdě vpřed, na křižovatce odbočte doprava. Jedte dopředu až na další křižovatku, kde stejným způsobem zlikvidujte vojáky, zde mně ale zcela nečekaně došly léky proti malárii a ztratila jsem vědomí. Pokud se vám tedy stane totéž a omdlíte, probudíte se u ordinaci doktora, promluvte si s ním, bude vám vyčíněno, získáte od něj informaci, kde se dají léky proti malárii sehnat, předá vám doklady a na mapě se vám objeví žlutý cíl. Vyjděte tedy ven, budete muset přerušit plnění hlavního úkolu a splnit tento vedlejší úkol. Pokračujte dál podle mapy ke žlutému cíli, opět můžete k rychlejšímu postupu použít automobil. Sledujte mapu i v autě, přejděte přes most, za mostem si vystupte a jděte pěšky doleva k řece. Skočte do ní a plavte vpřed až k místu, kde budete moci vystoupit na břeh, poté pokračujte k žlutému cíli pěšky. Po chvíli však dojdete k vysokým skalám, takže odbočte doleva a pokračujte dál řekou, z ní si vystupte až u malé osady. Zlikvidujte vojáky v osadě, přeplavte na druhou stranu, vylezte po žebříku do osady, kde postřílejte všechny vojáky. Jděte dopředu, vlevo na konci si nastupte do loďky, otočte se s ní do protisměru a plujte po řece vpřed. Budete napadeni protijedoucí nepřátelskou lodí, přeběhněte tedy k lodnímu kulometu a zlikvidujte její osádku, taky postřílejte vojáky vpravo u chatrče. Tak jste si tuto chatrč zpřístupnili, seskočte do vody a doplavte k ní, můžete vejít dovnitř a odpočinout si, či vyspat se. Osvěžení spánkem vyjděte ven, doplavte k lodi, nastupte si do ní, osvědčeným způsobem ji

opravte, plujte dopředu, zlikvidujte osádku další nepřátelské lodi a přirazte ke břehu. Skalní soutěskou a dále po pěšině se vydejte pěšky vpřed, zlikvidujte strážce na vyhlídkovém stanovišti, pokračujte podle mapy k cíli, odbočte doleva podle žlutého směrníku na křižovatce WELL AND WINDMILL SHOP. Zlikvidujte posádku džípu, doufám, že po nevinných zvířátkách střílet nebudete, jděte vpřed, zlikvidujte poslední nepřátele a vstupte do domečku, který jste si takto zpřístupnili. Uvnitř se setkáte s mužem a jeho nemocnou rodinou, beroucí rovněž prášky proti malárii, je vám vděčný, že jste ho zbavili krutých vojáků a je ochotný se o léky s vámi rozdělit. Předejte mu tedy doklady, přijměte léky, na lůžku se opět můžete vyspat a nabrat nových sil. Vyjděte ven a nyní již můžete pokračovat v plnění přerušovaného hlavního úkolu. Budete tedy znovu podle mapy sledovat modrý cíl, máte dvě možnosti, v kůlně před vámi můžete nastoupit do nákladní dodávky a pokračovat k vytyčenému cíli, nebo dojet k nejbližší autobusové zastávce a z tabulí si vybrat tu, která je vašemu cíli nejbližší a přejet tam autobusem, rozhodnutí nechám na vás samotných. Tak, či onak, musíte k modrému cíli dojet, podle mapy dojdete až k malému domečku a vstupte do něj. Zde už na vás netrpělivě čeká přítelkyně Guillen, promluvte si s ní a obdržíte nový úkol, na mapě se vám objevil nový modrý cíl, ale na další cestu se raději posilněte spánkem na lůžku. Jakmile se probudíte, vyjděte ven, nasedněte do suta a podle mapy se vydejte k modrému cíli. Na křižovatce odbočte podle modrého směrníku CATLE XING doprava, zlikvidujte chlápka v autě, pokračujte vpřed. Narazíte na uporný odpor nepřátel, jakmile je zlikvidujete, vstupte do domku, kde zastřelíte perverzního padoucha. Přes mobil obdržíte novou zprávu od Guillen, na mapě se vám ukáže nový modrý cíl, jděte tedy k němu, dojdete tak na nádraží, kde nejdříve zlikvidujete všechny vojáky a pitě granátem vyhodíte do povětří cisternu, stojící na odstavné koleji. Novu vás mobilem zavolá Guillen, sdělí vám, že pokračuje v boji s hordou vojáků SFSP a žádá vás o pomoc. Na mapě máte opět nový modrý cíl, použijte auto a co nejrychleji k cíli dojedete, včas si vystupte a postřílejte zbylé vojáky. Tím jste splnili tento úkol, nyní se můžete vrátit libovolným způsobem do města Pala.

Osvobod'te rukojmí

Vyhleďte vám již dobře známý dům doktora Gakumba, ale tentokrát vás strážce do domu nepustí, ale požádá vás, abyste osvobodili rukojmí zadržované vojáky SFSP v rybářské osadě v cihlové budově. Na mapě máte nyní červený cíl, takže se podle mapy k němu vydejte. Jděte k mostu, použijte pro další cestu auto, přejeďte přes dřevěný most na druhou stranu, ujíždějte vpřed až do rybářské osady. Včas si vystupte a vystřílejte v okolí všechny vojáky SFSP, poté vstupte do cihlové budovy a u druhých dveří odsuňte zástrčku, tak rukojmí osvobodíte. Sdělí vám, že se o sebe postará sám, jen co se prý poohlédne po nějaké zbrani a prohlásí, že se bude vracet zpět vlastní cestou bez vás, je to pro něj bezpečnější. Takže se vydejte ven z domku sami, použijte odstavené auto a vracejte se zpět do města Pala, kde si vystupte a jděte k domu doktora Gakumba, nyní vás již stráž do domu vpustí. Jděte do poschodí k doktoru Gakumbovi, promluvte si s ním, je s vámi spokojen a zadá vám další úkol, převezměte odměnu a dozvíte se, že máte zničit kompresor, pomocí kterého si SFSP opravuje vozidla na starém šrotovišti, na mapě se vám objevil červený cíl. Vyjděte ven, zazvoní mobil a Guillen vás požádá o setkání u Dobyčtího ranče, nyní se na mapě k červenému cíli přidá i modrý.

Zničte kompresor na starém vrakovišti

Jako vždy tedy se vydejte podle mapy k modrému cíli, jakmile dojdete k mostu, přejeďte přes něj a použijte auto, jedte podle mapy vpřed, před první křižovatkou zastavte, vystupte si a zlikvidujte nepřátele na vyhlídkovém stanovišti. Nastupte si zpět do auta, dojedte ke křižovatce, kterou jste právě vyčistili od nepřátel, pokračujte doprava podle směrníku s nápisem VETERINARIAN. O kousek dál zastavte a vystupte si z auta, jděte pěšky doleva, tak dojdete k dalšímu vyhlídkovému stanovišti, kde rovněž postřílejte vojáky. Pokračujte vpřed po cestě, vedoucí souběžně s vlakovými kolejemi, na křižovatce odbočte na cestu vpravo, po níž pokračujte dál dopředu. Na další křižovatce odbočte znovu doprava, vydejte se vpřed, prostřílejte si cestu přes most, zlikvidujte posádku džípu, tento poté opravte a rozjeďte se v něm dál po cestě doleva. Dalšímu stanovišti se můžete vyhnout, když vjedete s autem vpravo do lesa, tak najedete na jinou cestu, po níž ujíždějte vpřed, včas si vystupte a zastřelíte řidiče z protijedoucího auta, pokračujte dál v jízdě, ale i tak dojdete k dalšímu vyhlídkovému stanovišti, včas si vystupte a zlikvidujte všechny vojáky i ty, co sem po chvíli dorazí v džípu. Pokračujte dál podél železniční trati, na konci vlakové soupravy odbočte doprava nahoru na cestu, pokračujte po ní vpřed, zabočte doprava a tak dojdete k malému domečku, do kterého vstupte. Zde už na vás čeká Guillen, pohovořte si s ní, sdělí vám její nový plán, jehož součástí je získat mapu, což je jakýsi harmonogram pro transporty plynu. Seberte nové zbraně, na posteli se vyspěte a naberte nové síly, poté co se probudíte, vyjděte ven. Auto před domečkem si nevsímejte, na mapě máte teď nový modrý cíl, takže se vydejte pěšky k tomuto cíli, tak dojdete na další vyhlídkové stanoviště, kde pobijte všechny vojáky. Teprve tady použijte jejich auto, v něm po cestě dorazíte až k vesničce, v níž postřílejte všechny vojáky. Poté seberte mapu ze stolku v dřevěném domečku, tak se s vámi spojí znovu Guillen a obdržíte od ní nový úkol, na mapě máte udán nový modrý cíl. Vyjděte tedy ven, nasedněte do některého z aut a vydejte se v něm k novému modrému cíli. Různá nebezpečí, která vás čekají na další cestě, vám již popisovat nebudu, jste již zkušenými harcovníky a poradíte si i beze mne, víte už dobře, že na každé cestě vás očekávají nepřátelé a jejich vozidla. Tak tedy dojedete až k modrému cíli, kde si vystupte a prostřílejte si cestu až na vrakoviště. Nyní musíte nejdříve celé vrakoviště vyčistit od nepřátel, teprve potom vyhleďte kompresorovnu, vstupte do ní a rozstřílejte na cucky kompresor (obr. 3). Poté se vraťte ven, opět se s vámi po mobilu spojí Guillen, nyní vás požádá o pomoc v boji s vojáky SFSP, na mapě se vám tudíž objevil nový modrý cíl. Propleťte se zpět změtí vraků na vrakovišti, vyhleďte auto a rychle jedte k tomuto novému modrému cíli, ať vám rozzuření vojáci, kteří již obdrželi zprávu o vámi zničeném kompresoru Guillen v boji nezastřelí. Jakmile dojedete na místo, vystupte si a postřílejte všechny zde bojující vojáky frakce SFSP, tak zachráníte vaši kamarádce život a nyní již její vděčnost k vám skutečně nezná mezí, je pro vás schopná udělat vše, co vám jen na očích uvidí, je připravena vám ve všem pomoci, bez ohledu na vlastní bezpečí. Poté co zabijete posledního vojáka SFSP, máte splněny všechny úkoly a tato mise pro vás skončila. Nasedněte do jednoho z aut a vracejte se po cestě označené červenými směrníky PALA zpět do města. Poté co tam dojedete, vydejte se opět k domu centrály SLO doktora Gakumby, ale zjistíte, že zde už o vás zájem není, splnili jste pro SLO všechny potřebné úkoly a nepromluví s vámi již ani stráž. No nevádí, ne nadarmo se říká, že „nevďák světem vládne“, spolkněte tedy tuto hořkou pilulku a vydejte se naproti k centrále SFSP, zde vás dovnitř

Tento kompresor rozstřílejte na cucky.



domu již stráže bez problému vpustí.

Zničte zavlažovací systém frakce SLO

Vyjděte tedy po schodišti nahoru, vstupte do místnosti a promluvte si s mužem u vchodu do místnosti, zjistíte, že jejich úhlavním nepřítelem je frakce SLO. Poté si promluvte s šéfem frakce, má pro vás nový úkol, vojáci frakce SLO chrání tamní zemědělece a ti jim zato poskytují zdarma potraviny. Uprostřed farmy se prý nachází několik skleníků, mezi nimiž stojí bouda a v ní dvě zavlažovací pumpy, zničit je, to je váš nový úkol, po jeho splnění prý dostanete zapláceno v diamantech. Úkol tedy přijmete, od muže vpravo přijmete knihu, poté zavoní mobil, přijmete hovor. Volá vás Guillen a sjednává si s vámi místo schůzky, nyní tedy opět máte na mapě kromě červeného, i modrý cíl, jako vždy postupujte k modrému cíli. Vyjděte ven, odbočte doprava, přeskočte betonové zábrany a nasedněte si do auta. Otočte se do protisměru a zamiřte si to k modrému cíli, přejeďte přes most, projedte kolem před chvílí vámi vybilého vyhlídkového stanoviště a pokračujte dál po cestě doleva. Tak dojedete k dalšímu vyhlídkovému stanovišti, včas si vystupte a postřílejte vojáky, poté pokračujte v autě dál k modrému cíli doleva i podle směrníků u silnice s nápisem SAFE HOUSE, tak dojedete přes most k dalšímu vyhlídkovému stanovišti, vystupte si, postřílejte vojáky a v autě pokračujte doleva, tak dojedete k malé chýši, kde již na vás čeká Guillen. Vstupte dovnitř a promluvte si s ní, zadá vám nový úkol, seberte zbraně a na lůžku se vyspěte. Poté co se vzbudíte, vyjděte ven a pokračujte podle mapy k nově se objevivšímu cíli. Jakmile dorazíte na určené místo, postřílejte vojáky, poté seberte v hale kanystr s chemikálií. Opět vám zatelefonuje Guillen a bude chtít, abyste kanistr s chemikálií zavezli na letiště, na mapě se vám objevil nový modrý cíl, vydejte se tedy k němu podle mapy. Použijte auto a po cestě ještě navíc sledujte tmavomodré ukazatele směru s nápisem AIRFIELD, tak udržíte správnou cestu k letišti. Pobjeďte nepřátele, likvidujte jejich vozidla, tak dojedete až k letišti, které kupodivu není nikým stráženo. Vstupte do domku, předejte kanystr s chemikálií Guillen, podle vás ke skleníkům, na mapě tedy máte nový modrý cíl, vydejte se k němu. Pokračujte vpřed nejbližším autem, po cestě sledujte směrníky s nápisem OGC, že si cestu musíte prostrlílet přes spousty různě ozbrojených nepřátel, to již víte i beze mne a nebudu vám ji tedy popisovat. Jakmile dojedete až na plantáž, postřílejte vojáky, poté vstupte do prostředního skleníku a rozstřílejte celý zavlažovací systém. Opět se vám ozve Guillen, upozorní vás na to, že už z letadla rozprašuje po plantáži chemikálii, máte dávat pozor, ať vás „neosolí“ také. Vyjděte ven a opět vás zavolá Guillen, byla prý sestřelena s jejím letounem a žádá vás o pomoc. Utíkejte jí tedy na pomoc podle nového modrého cíle na mapě, tak po chvíli doběhnete až k vraku sestřeleného letounu, zde postřílejte všechny vojáky, tím jste splnili všechny úkoly této mise. Nasedněte tudíž do auta a podle směrůvek na cestě s nápisem PALA se vraťte zpět do města. Před městem si vystupte z auta a pěšky dojděte do sídla SLO, nahoře ale najdete již jen nového samozvaného šéfa frakce SLO Kouassiho, který se vytahuje, že přesto že jste sloužili i jiným frakcím, pomohli jste tak tímto způsobem především jeho frakci SLO zvítězit a nyní je nyní frakce SLO tou nejmočnější a on se chce stát jejím jediným vůdcem této frakce, proto máte najít a zabít Gakumbu, bývalého šéfa frakce SLO a vysvětlí vám, kde ho najdete. Přijměte tedy tento úkol, na mapě se vám objevil červený cíl, tentokrát se vám ale Guillen neozve, takže tento úkol budete muset splnit sami bez její pomoci.

Zabijte Gakumbu

Jedná se tedy skutečně o pouhou zabijáckou akci, vyjděte tedy ven a pokračujte podle mapy k červeně označenému cíli, cestu vám ukazují i červené směrníky s nápisem GOKA FALLS, dojděte až k mostu, kde nasedněte do auta a v něm pokračujte vpřed přes most. Jedte stále vpřed, dlouho vás neohrozí žádní nepřátelé, tak dojedete k dalšímu mostu, kde včas zastavte a vystupte si. Tady už se proti vám objeví první nepřátelé, zlikvidujte zdálky vojáky, příjždějí proti vám v džípech, poté před mostem si přeskákejte dolů doprava až k řece, skočte do vody a plavte vpřed k červenému cíli. Vždy když máte možnost vystoupit na břeh, využijte ji ke zkontrolování mapy a celkové situace. Taktó plujte vpřed, ale v každém případě doplavte k baráku vlevo, kde vystupte na břeh, zlikvidujte kolem domku všechny nepřátele a domek prohledejte, k další plavbě použijte zde zakotvenou loďku. V ní plujte po řece podle mapy k červeně označenému cíli, z vašeho lodního kulometu pobjeďte nepřátele na protijedoucích lodích, opravujte včas vaši loď. Zakotvěte u další dřevěné chatrče vlevo, pobjeďte vojáky a chatrč prohledejte, poté skočte do vody a plavte na protější břeh, odkud pokračujte po cestě doleva vzhůru, cestou likvidujte nepřátele, tak si prostrlííte cestu až k visutému mostu. Přejeďte po něm na druhou stranu až k domku, vstupte do místnosti, ve které se ukrývá bývalý vůdce poražené frakce doktor Gakumba a zastřelte ho dřív, než on sejme vás. Váš výstřel přiláká ale k vám spousty nových nepřátel, můžete sice na jejich likvidaci použít i pevně zabudovaný kulomet, ten má ale malý azimut pro střelbu, takže je téměř k ničemu. Spolehejte se tedy na své vlastní zbraně a rozum, řiďte se heslem „kdo uteče, ten vyhraje“, pokuste se tedy o útek nazpět k vaší lodi, zabíjejte jen v případě nejvyšší nutnosti. Seskákejte rychle, ale opatrně po skaliskách dolů k lodi, tak se definitivně zbavíte vašich pronásledovatelů, nastupte na loď, zazvoní vám mobil. Přijměte hovor, volá vás vám již známý redaktor z Mikeova baru Reuben Oluwagembi, který si s vámi sjedná schůzku na opuštěném místě u pily.

Nebezpečné záměry vítězné frakce SOL

Na mapě se vám objevil nový červený cíl, plujte tedy v loďce podle mapy k němu, s obou stran budete napadeni nepřáteli, likvidujte je z lodního kulometu, můžete i zastavit a postřílet je z vašich zbraní, jen nezapomínejte závčas opravovat vaši loď. Postřílejte i vždy osádky protijedoucích lodí, tyto lodě lze využít i pro vaši potřebu. Proplujte pod dvěma mosty, tak doplujete až k cestě po levé straně, vedoucí do města Pala. Zde tedy přirazte ke břehu, vystupte z lodi a vydejte se vpřed pěšky po cestě, tak dorazíte do města Pala. Projděte městem na druhou stranu, stále podle mapy pokračujte k červenému cíli, pokračujte podle směrůvky k baru Mikyho, sledujte i ukazatel na cestě s nápisem LUMBER, taktó dojdete ke staré pile, kde vstupte do domečku. Tak se setkáte s reportérem Reubenem Oluwagembim, od kterého se dozvíte, že Kouassi dal svým lidem příkaz k likvidaci všech cizinců ve městě Pala, samozřejmě tedy i včetně vás. Na mapě se vám nyní objevily dva cíle, červený a žlutý. Pokud byste si vybrali za cíl ten žlutý, dojdete do kostela k otci Maliaovi, kde budou hledat útočiště i všichni cizinci z města, které otec Maliya pustí ven tajným vchodem za zповědnicí. Jakmile jím cizinci projdou, zatlačte zповědnicí zpět na své místo. Po chvílce začnou k vám dovnitř okny skákat likvidační vojáci přes okna, můžete se pokusit se bránit a likvidovat je, ale nakonec stejně podlehnete přesile. Já si ale vybrala červený cíl, takže jsem se podle něj ocitla v bytě Mikyho, kde už mne čekala Guillen. Takže pokud budete pokračovat podle mého návodu, promluvte si s Guillen, požádá vás, abyste jí pomohli přetlačit skříň a tak zabarikádovat dveře, tak se k vám sice voják nedostanou a můžete je likvidovat přes okna (obr. 4), ale i tady nakonec podlehnete přesile, ať děláte, co děláte. Je tedy naprosto jedno, kterou variantu si vyberete, neboť tak, jako tak stejně zemřete a ocitnete se na voze mezi sváženými mrtvolami. Po cestě však z vozu spadnete, neboť zatím co vás považovali za mrtvého, byli jste jen zraněni,

Zatlačte do skříně, tak společně s Guillen zabarikádujte dveře.

takže se probudíte uprostřed pouště v písečné bouři, beze zbraní a naprosto bezradní a bezbranní, vydejte se tedy kamkoliv, je to naprosto jedno, neboť po chvíli stejně ztratíte vědomí. Proberete se v jakémsi podzemním krytu, kde s vámi promluví Šakal, ale jakmile zjistí, že někdo přichází, zdekuje se oknem. Po chvíli k vám vejde důstojník z poražené frakce SFSP jménem Hector Voorhees a hodí vám čturu s vodou, chce po vás, až se vzpamatujete a uzdravíte, abyste zabili hlavu vítězné frakce SLO Kouassiho, upozorní vás, že na vás počkají na křižovatce, poté odejde i on. Počkejte tedy, až bouře přejde, napijte se vody s čutory a tak se vzpamatujete a uzdravíte. Vyberte lékárníčku na zdi, tam si můžete i hru uložit, poté seberte zbraně, je tam dokonce i minomet a vyjděte chodem ven. Můžete nyní použít i venku odstavené auto, ať se pouští nemusíte trmácet pěšky a rozjedte se k nově se objevivšímu červenému cíli na mapě. Tak dojedete až k vesnici, kde už zdálky slyšíte vykřikovat Kouassiho, že SLO je nyní nejmocnější frakce, která ovládne celou Afriku. Včas tedy zastavte, vystupte a připravte si minomet. Postavte ho na zem, nabijte ho raketkou (levým tlačítkem myši), tak sám vystřelí. Pokud jste ho postavili na správné místo a zasáhnete střed vesničky, zlikvidujete Kouassiho a máte úkol splněný. Jen počítejte s tím, že pokud nasednete do vašeho auta a budete ujíždět zpět, dojedou vás přeživší Kouassiho žoldáci a budete muset bojovat znovu. Můžete tedy místo střelby z minometu se opatrně vplížit do vesnice a zlikvidovat jak Kouassiho, tak i jeho vojáky, máte to tak jistější. Tak jako tak, nasednete do vašeho vozidla a podle mapy se vraťte k novému červenému cíli. Projedte kolem autobusové zastávky, na křižovatce jedte dál rovně, narazíte na vyhlídkové stanoviště, kde si závčas vystupte a postřílejte vojáky. Poté v autě pokračujte podle mapy dál na sever, včas si vystupte a zlikvidujte posádku protijedoucího džípu, poté pokračujte dál, tak dojedete až k červenému cíli, kde tuto misi ukončíte.

Setkání s Hectorem Voorheesem v Sefapane

Úkol předešlé mise jste tedy splnili, hlava frakce SLO je po smrti, takže pokračujte vpřed na setkání s Hectorem Voorheesem, hlavou poražené frakce SFSP, o které vás sám požádal. Jedte tedy stále vpřed podle na mapě se objevivšího nového červeného cíle, zlikvidujte posádku protijedoucího džípu, poté co dojedete ke zbrojnici, zastavte a vystupte si, zbavte se další osádky druhého džípu. Poté se vydejte do nákupní místnosti, kde si na počítači vyberte druhy zbraní, které chcete zakoupit, máte-li na ně ovšem dost financí (diamantů) a samozřejmě, pokud další zbraně ještě unesete, poté jděte do vedlejšího skladu a zbraně si tam vyzvedněte. Vyjděte ven, nastupte do auta a pokračujte podle mapy vpřed, po cestě budete muset zlikvidovat další dvě osádky džípů a několik po okolí se pohybujících vojáků, poté nasedněte zpět do auta a podle mapy jedte vpřed. Tak dojedete až k městu Sefapane, kterým můžete bezpečně projet, v něm na vás totiž nikdo nezaútočí, vystupte si až v místě setkání. Poté projděte doprava mezi strážci a zezadu vstupte dveřmi do domu. Zde si promluvíte s vašim kontaktem Hectorem Voorheesem, od nějž se dozvíte, že po dobytí města Leboa Sako nastal na jihu země klid. On sám má však veliký vztek na Mbanuweho z frakce SFSP, že namísto toho, aby dále bojoval, vyjednal s nepřáteli „status quo“. Chce po vás tedy, abyste se vydali na ostrov v jezeře Segolo a zmocnit se Šakalova člunu se zbraněmi, plovoucího do Port Sealo, což bude vypadat tak, že frakce SLO to „hraje“ na obě strany. Tímto způsobem tedy donutí Mbanuweho poslat vojáky jeho frakce vyslat znovu do boje. Po tomto sdělení vám předá doklady, na mapě se vám objeví nový červený cíl, vyjděte tedy ven, nasedněte do auta a podle mapy se k tomuto novému cíli vydejte. Pokračujte dál přes most, směřujte stále na jih k jezeru Segolo, držte se železničních kolejí, posléze však cesta končí, pokračujte tedy dál přímo po kolejích. Tak dojdete až k vyhlídkovému stanovišti, zde zastavte a postřílejte po okolí vojáky, nasedněte do auta a pokračujte v jízdě po kolejích dál, tak dojedete až k nádraží města Mosate Selo. Zde si vystupte a vydejte se pěšky po cestě naproti nádraží vpřed, tak dojdete k přístavišti. Vlevo pod molem se nachází loďka, nastupte si do ní a plujte vpřed, po chvíli odbočte doprava do úzké zátoky a opatrně plujte dopředu. Tak doplujte k nákladní lodi, přirazte k ní, vyskočte na palubu, prohledejte ji, můžete se vybavit novými zbraněmi a teprve potom po schůdcích nahoru dojděte ke kapitánské kajutě, vejděte dovnitř. Zde se setkáte s dívkou jménem Nasreen Davarová, která vám poví, že má za úkol s nákladní lodí, plně naloženou Šakalovými zbraněmi, doplout do přístavu pod městem a vy máte tuto loď chránit před nepřáteli. Samozřejmě, že jí vyhovte, získáte tak novou oddanou přítelkyni, ochotnou vám v budoucnu kdykoliv pomoci, což se vám už může hodit jen proto, že jste v jedné z minulých misí o všechny vaše přátele přišli. Vyjděte z kajuty ven, po schodišti seběhněte dolů na palubu, tak se loď řídí Nasreen Davarovou rozjede vpřed. Vpředu a po stranách máte celkem tři velice účinné minometry, přebíhejte střídavě podle potřeby od jednoho k druhému a likvidujte loďky, které vás bombardují. Nepřátelé jsou i po okolních skalách, také po vás bude pálit několik minometů z nedalekých hor, vše lze zlikvidovat velice snadno vždy jedním ze tří palubních minometů. Samozřejmě, že pokud se nepřátelská plavidla přiblíží až do nebezpečné vzdálenosti, můžete je likvidovat z vašich ručních zbraní, popřípadě i granáty. Pokud bude vaše loď zasažena, potom ji jděte vždy napřed opravit podobně jako auta i malé loďky, místo opravy je u motoru na podlaze pod hlavním kormidlem. Poté, co takto dorazíte do přístavu a vaše loď zakotví, vydejte se po cestě do města, kam vás pošle vaše nová přítelkyně, podle mapy vyhledejte dům doktora Obama a vstupte do jeho kliniky. Nejdříve se setkáte s Hakimem Echebbi, který se také později stane vašim dalším přítelem, poté jděte dozadu a odbočte vpravo do ordinace doktora Obama. Promluvíte si s ním a vysvětlíte mu, že do města dorazila na lodi nová dodávka zbraní a je tedy víc než pravděpodobné, že nepokoje a boje mezi frakcemi vypuknou znovu. Doktor Obama vás bude zprvu považovat za svého pacienta, ale když pochopí, o co jde, poděkuje vám a sdělí vám, že kdybyste kdykoliv potřebovali léky, můžete se u něj stavít, ale momentálně žádné nemá. Jděte tedy zpět k východovým dveřím, ale už slyšíte střelbu a Hakim Echebbi vám sdělí, abyste nechodili ven hlavním východem, neboť na ulici se již střílí, ale použili východ zadní. Vraťte se tedy a vyjděte ven dveřmi vlevo od ordinace doktora Obama, tady se sice střílí také, ale ne tak intenzivně. Do boje se nepouštějte, ale nejkratší cestou vyběhněte z města ven, jakmile město opustíte, ozve se vám po mobilu Nasreen Davarová, že nějací členové jedné z frakcí si počkali, až bude z lodi vyložen náklad a na loď nyní, když pluje zpět, zaútočili a žádá vás tudíž o pomoc. Utíkejte tedy rychle podle mapy, kde se vám objeví nový červený cíl zpět k přístavu, nejlépe opět po kolejích, po chvíli odbočte doprava k vyhlídkovému stanovišti, nezdržujte se bojem, ale proklíčujte kolem a utíkejte vpřed po cestě. Na křižovatce odbočte doprava a pokračujte dál podle červeného směrníku MARINA, tak narazíte na protijedoucí automobil, zastřelte řidiče a dál pokračujte v jeho autě. Přejedte přes most, za ním odbočte doleva, tak dojedete k přístavu, kde zastavte a postřílejte všechny útočníky. Nastupte do loďky a plujte k nákladní lodi, vystupte si na její palubu, jděte po schůdcích nahoru a vstupte do kapitánské kajuty. Promluvíte si s Nasreen Davarovou, bude vám vděčná a tak jste úkoly této mise splnili. Vyjděte tedy s kajuty ven, seběhněte dolů na palubu, nastupte si do loďky a podle mapy se vraťte zpět do města, doplujte pod mostem, vyhybte se skaliskům, likvidujte posádky nepřátelských lodí, tak doplujte zpět do přístavu. Vystupte na břeh, podle mapy se vydejte k sídlu velitelství SFSP.

Likvidace sušárny pelyňku

Vstupte dovnitř, vyběhněte po schodech nahoru a vstupte do místnosti, ve které se nacházejí Adi Mbanuwe a Hector Voorhees, promluvíte si s Hectorem, dozvíte se, že frakce SLO pěstuje v sousední vesnici Dogon pelyněk, který suší v pecích a poté z něj vyrábí léky proti malárii. Chce tedy po vás, abyste se tam vydali a pece zničili. Jakmile vám předá doklady,

vyjděte ven, ale zazvoní vám mobil a ohlásí se vám vaše přítelkyně Nasreen Davarová a smluví si s vámi schůzku na soutoku řek Dogon. Na mapě se vám tedy teď objevily dva cíle, červený a modrý, můžete se tedy podle červeného vydat splnit zadaný úkol přímo, já jako obvykle zvolila druhou možnost a přijala výzvu Nasreen Davarové a vydala se na schůzku s ní. Pokračujte tedy podle modrého cíle na mapě na sever, prolezte dírou v plotě a jděte vpřed, tak dojdete k řece. Zde si nastupte do loďky a plujte v ní opět podle mapy na sever, tak doplujete k další loďce, odbočte doprava, plujte vpřed, na soutoku vpřed pokračujte dál levým tokem, proplujte pod mostem a přirazte k pravému břehu. Zde si vystupte a vydejte se pěšky vpřed, zlikvidujte osádku proti vám přijíždějícího džípu, na křižovatce odbočte doleva a pokračujte dál podle modrého směrníku SAFE HOUSE (bezpečné místo). Tak dojdete k domečku, do kterého vstupte a promluvíte si s na vás čekající Nasreen. Bude po vás chtít, abyste nejdříve zabilí řidiče SLO, převážejícího náklad pelyňku, poté se můžete opět na lůžku prospat. Jakmile se vzbudíte, vyjděte ven, nasedněte do auta, jedte zpět na křižovatku a odbočte doleva. Jedte vpřed, na další křižovatce opět odbočte doleva, na následující doprava a na příští doprava. Po chvíli vás napadnou osádky dvou džípů, zlikvidujte je, jedte dál a budete znovu napadeni, opět postřílejte všechny vojáky. Vstupte vchodem do ohrady, postřílejte všechny vojáky, poté vstupte do zadního domečku a zastřelte řidiče. Tím jste splnili požadavek Nasreen, která se vám opět ozve po telefonu a zadá vám nový úkol. Na mapě se vám objevil nový modrý cíl, máte zničit hlavní činnou pec ve vesnici Dogon, podle mapy se tam tudíž vydejte západním směrem. Pokračujte dál doleva, dojdete k autům, do jednoho z nich si nasedněte a rozjedte se po cestě vpřed. Na křižovatce odbočte vlevo, rychle zastavte a vystupte, zlikvidujte raketometčíka vpravo v kamenném bunkru, poté i posádku protijedoucího džípu, nastupte nazpět do auta a pokračujte dále vpřed podle modrého směrníku Dogon Village. U vysoké skály po pravé straně si vystupte, jděte doprava a zabočte doleva k pecím, postupujte vpřed a postřílejte si cestu dál mezi jednotlivými pecemi, zlikvidujte dalšího raketometčíka. Za neustálé likvidace nepřátel pokračujte dál po cestě vedoucí nahoru do kopce, pokračujte doprava, po přírodním kamenném schodišti stoupejte stále výš, tak nakonec dojdete k hlavní činné peci, kterou hledáte. Z bezpečné vzdálenosti ji zlikvidujte granátem (Q), hned nato se vám opět ozve po mobilu Nasreen. Požádá vás o pomoc při likvidaci vojáků, hájících prostory skladiště léků, na mapě se vám tudíž objevil nový modrý cíl, postupujte tedy k němu na severovýchod. Nejdříve se vraťte na cestu, po ní pokračujte vpřed, před křižovatkou vlevo zlikvidujte raketometčíka, podle modrého silničního ukazatele se vydejte doleva. Cestu vám zkříží několik nepřátelských džípů, jejichž osádky zlikvidujte, tak dojdete až ke skladu, kde se pusťte do boje s vojáky a pomáhejte Nasreen je likvidovat. Jakmile všechny nepřátele pobijete, tato mise pro vás končí, ještě však vyhledejte raněnou Nasreen a uzdravte ji injekcí (H).. najdete ji podle modrého, nahoru stoupajícího kouře, kde leží v trávě. Poté nasedněte do auta, vraťte se v něm zpět na jih, na křižovatce se držte bílých směrníků s nápisy MOSATE SEALO. Po cestě budete muset zlikvidovat několik osádek nepřátelských džípů, jedte vpřed až k vyhlídkovému stanovišti, kde postřílejte všechny vojáky a poté pokračujte dál po cestě vpřed. Tak dojdete na křižovatku, kde odbočte doleva, pokračujte dál přes most, nakonec dojedete až do města, kde si vystupte. Pěšky se vydejte k sídlu velitelství SFSP a vstupte dovnitř.

Atentát na instruktora

Promluvíte si s oběma muži, tedy s Adi Mbanuwem a Hector Vorheesem, mají pro vás nový úkol. Seth Uniay je totiž instruktorem, který vyučuje vojáky frakce SLO pro výrobu bomb, takže oba muži se ho chtějí zbavit. Přijměte tedy od Hectora Vorheese desku s úkolem, na mapě se vám objevil červený cíl a vyjděte ven. Na mobil vám opět zavolá Nasreen a sjedná si s vámi schůzku na skládce u letiště, takže k červenému se na mapě přidal i modrý cíl. Pokračujte tedy na východ, samozřejmě jako vždycky k modrému cíli, přejděte přes most a jděte vpřed. Tak dojdete na křižovátku s železniční trati, postřílejte vojáky na vyhlídkovém stanovišti, odbočte doleva, nejbližší cesta vede po cestě doleva před kolejemi, pokračujte tedy dál podle modrého směrníku SAFE HOUSE. Na druhé křižovatce odbočte doleva a vstupte do malého domečku. Uvnitř vás již očekává Nasreen a má pro vás nový úkol, dostat se do kanceláře AFREQA a tam ukrást mapu. Na lůžku se opět můžete vyspat, po probuzení vyjděte ven, nasedněte do džípu a pokračujte podle mapy k modrému cíli na severovýchod. Přejedte přes most, zlikvidujte vojáky a vhodte vlevo mezi balvany granát, tak se zbavíte raketometčíka. Nasedněte do džípu, držte se při další cestě modrých směrníků SEPOKO, postřílejte vojáky v dalším vyhlídkovém stanovišti a granátem zlikvidujte vlevo mezi skalami dalšího raketometčíka. Posbírejte munici, pokračujte dál po cestě podle modrého směrníku, na další křižovatce postřílejte osádku džípu, nasedněte do džípu a pokračujte vpřed. Následující křižovatku můžete projet bez zastavení, na příští křižovatce postřílejte další osádku džípu, pokračujte po cestě vpřed, tak dojdete na skládku, kde postřílejte všechny vojáky. Poté se vydejte k boudě s nápisem AFREQA, kde ze stolku seberte mapu (obr. 5). Ihned poté se vám ozve po telefonu opět Nasreen, sdělí vám, že se máte vydat na Polytechnickou Universitu, kde máte vyhrůzkami přinutit instruktora Seta Uniayu k zaslání nových souřadnic a poté ho zabit. Vydejte se tedy podle mapy k novému modrému cíli směrem na jih, k cestě použijte jeden z džípů, po chvíli dojdete k dalšímu vyhlídkovému stanovišti, kde zlikvidujte vojáky a osádky džípů, poté pokračujte v džípu po cestě vpřed. Tak dojedete až na křižovatku, kde odbočte doprava a pokračujte vpřed podle modrého směrníku POLYTECHNIC. Poté co dojdete do osady, postřílejte vojáky, k jejich likvidaci můžete použít i jejich zabudované těžké kulometry, jděte až na konec a vstupte do domku vpravo, kde v jedné z místností najdete hledaného instruktora Seta Uniayu, pod pohrůzkou podříznutí hrdla ho přinutíte odeslat z jeho mobilu nové souřadnice a poté ho nemilosrdně zastřelte. Po tomto vašem činu se vám ozve Nasreen, sdělí vám, že letadlo je již na cestě a ona brzy získá novou zásilku, ale opět potřebuje vaši pomoc. Na mapě se vám objevil nový modrý cíl, podle mapy se tudíž k němu vydejte, vraťte se na cestu a pokračujte vpřed. Lze dál pokračovat i v loďce po řece, přistát u břehu a dojít až ke kolejím, odtud pokračovat doprava a poté horskou soutěskou pokračovat po cestě až k modrému cíli. Již zdaleka uslyšíte střelbu, o kousek dál již spatříte trosky letadla a bojující Nasreen, pomozte jí tedy zlikvidovat nepřátele, je ale raněná, takže ji uzdravte injekcí, poté nasedněte do džípu a podle mapy se vraťte zpět do Mosate Sealu, nyní už nastal čas vyhledat kliniku doktora Obamy.



Opatřete si léky proti malárii

Vstupte dovnitř, promluvíte si s ním, požádejte ho o léky, ale dozvíte se od něj, že momentálně žádné nemá. Poradí vám ale, kde byste je mohli sehnat, jedná se o muže bydlícího se svojí rodinou nedaleko v chatrči, která potřebuje pasy, aby mohla

opustit zemi. Pokud mu pasy předáte, určitě vám nějaké ty léky daruje. Převezměte tedy od doktora Obamy pasy, na mapě se vám nyní objevil žlutý cíl, vyjděte tedy z kliniky ven a podle mapy se k němu vydejte. Cesta je ale nebezpečná, ostatně i před tím vás doktor Obama varoval, použijte džíp a jedte vpřed, tak dojedete ke staré opuštěné benzinové pumpě, u níž postřílejte všechny vojáky. Nasedněte do džípu a pokračujte po cestě vpřed, tak posléze dojedete až k domečku, který je vaším cílem, pobijte vojáky, tak si zpřístupníte vchod do domu, vejděte tudíž dovnitř. Nejdříve si promluve s hlavou rodiny, poté předejte pasy jeho synovi, odmění se vám tím, že vám předá už tolik vám potřebné léky proti malárii. Vyjděte tedy ven a podle, nasedněte do džípu a podle mapy se vraťte zpět do města Mosate Selo. Jakmile tam dorazíte, vydejte se k sídlu velitelství SFSP, dovnitř vás však stráž před vchodem nepustí. Bude ale po vás chtít, abyste osvobodili zajatce z uzamčeného domu v budově městečka Dogon Sediko.

Osvobod'te zajatce

No co naplat, abyste si mohli později promluvit s pány Adi Mbantuwem a Hectorem Vorheesem, budete muset tento úkol od tohoto mudrlanta přijmout. Na mapě se vám tedy objevil nový červený cíl, vydejte se tedy podle mapy na sever k němu. Jděte až na konec města, prolezte dírou v plotě, pokračujte vpřed, tak dojdete k řece. Nastupte si do loďky a plujte vpřed, na soutoku řek odbočte vpravo, plujte dopředu, u protějšího břehu zakotvete a pokračujte pěšky doleva. Tak dojdete k mostu, kde zlikvidujte posádku džípu, poté si do vozidla nasedněte a přejeďte po mostě na druhou stranu, vydejte se vpřed po cestě a odbočte doleva. Zlikvidujte další osádku nepřátelského džípu, zastřelte velice nebezpečného snipera, jděte vpřed, na křižovatce odbočte vpravo podle červeného směrníku SEDIKO. Vejděte doprava do terénu, jděte stále vpřed, tak dojdete do Dogon Sediko, je ale plně nepřátel, které musíte z úkrytu postřílet, budete to mít o to jednodušší, že vojáci bojují i mezi sebou, takže vám tím ulehčují práci. Dojděte až k malé tvrzi, vejděte dovnitř, v zadní místnosti vylezte po improvizovaném žebříku nahoru a odsuňte zástrčku u dveří. Vstupte dovnitř, vězeň se vám představí jako Xian Yong, sice vám poděkuje za vysvobození, ale zpět s vámi jít nechce, prý se o vlastní bezpečnost raději postará on sám. Když nechce, tak nechce, nechte ho být, slezte t dolů zpět po žebříku, vyjděte ven a vraťte se podle mapy zpět do města Mosate Selo, cestu lze absolvovat pěšky po souši, lesem i po cestách, zajímavé je i vrátit se k loďce a vracet se do města po řece. Není těžké najít cestu zpět, tak se jen rozhodněte, kudy se do města vrátíte. Po příchodu do města Mosate Selo se vydejte k budově velitelství SFSP, promluve si se strážcem u vchodu do domu, nyní vás již dovnitř pustí. Vyjděte nahoru po schodišti až do místnosti, kde si promluve s oběma muži, tedy s Adi Mbantuwem a Hector Vorheesem, obdržíte od nich nový úkol, chtějí po vás, abyste zabili překupníka zbraní, tedy chlapa jménem Yabek.

Zabijte překupníka zbraní Yabeka

Hector Vorhees vám tedy sdělí, že frakce SLO je na černém trhu se zbraněmi upřednostňována, neboť překupníci prodávají zbraně především jí, přičemž frakce SFSP potřebuje nutně zbraně také, což Hectora Vorheese hodně rozčiluje. Máte tedy nalézt a zastřelit překupníka zbraní jménem Yabek, pocházejícího z Jordánska. Převezměte tedy od Hectora Vorheese doklady, na mapě se vám objevil nový červený cíl, sejděte dolů a vyjděte ven, zazvoní vám mobil. Volá vás Nasreen a chce se s vámi sejít v Sepoku, na mapě nyní máte kromě červeného i modrý cíl. Uposlechněte tedy výzvy Nasreen a vydejte se tudíž jako vždy podle toho modrého, samozřejmě že úkol jde opět splnit i alternativně podle cíle červeného, držím se však zásady přijímat nabízenou pomoc. Venku pokračujte vpřed a držte se cesty, směřující na severovýchod, tak dojdete k mostu, po kterém přejeďte na druhou stranu. Pokračujte vpřed po cestě kolem železniční trati, na křižovatce odbočte podle bílého směrníku SAFE HOUSE (bezpečný úkryt), na další křižovatce pokračujte dál rovně. Tak dojdete na rozcestí, kde se vydejte vpřed po levé cestě, dojde vás ale nepřátelský džíp, jehož osádku zlikvidujte a džíp použijte pro vlastní potřebu, nepamenejte i postřílet vojáky vpravo na vyhlídkovém stanovišti. V džípu pokračujte dopředu podle bílého ukazatele SEPOKO, přejeďte na druhou stranu po dalším mostě. Včas zastavte, vystupte si a zlikvidujte vojáky na dalším vyhlídkovém stanovišti, vlevo nahoře sejměte raketometčíka, můžete si vzít i jeho bazuku, určitě se vám bude hodit. Nasedněte zpět do džípu, jedte vpřed, tak dojedete k malému domečku, to je cíl, tedy bezpečný úkryt, který hledáte. Vstupte dovnitř, promluve si s Nasreen, dozvíte se od ní, že má bombu, kterou by mohla zničit most, pod kterým se ve člunu spokojeně rozvaluje Yabek, ale chybí jí k ní roznětka. Chce tedy po vás, abyste se vydali na skládku, roznětka tam našli, sebrali ji a donesli Nasreen. V domečku se opět můžete vyspat, lze si zde uložit i zbraně, pokud si ovšem předem zakoupili truhlice na odkládání zbraní. Poté, co se probudíte, vyjděte ven, nasedněte do džípu a vydejte se v něm podle mapy k novému, na ní se objevivšímu cíli. Dojedete k vyhlídkovému stanovišti, kde pobijte vojáky a střelce z bazuky, poté v džípu pokračujte vpřed, zde zabloudit nemůžete, na první křižovatce odbočte na cestu doleva, tak dojedete až na skládku. Rychle se zbavte všech vojáků, vyčkejte příjezdu džípu a zlikvidujte i jeho osádku, která jim přispěchá na pomoc, neboť by vás stejně po chvíli dojala. Nyní vyhledejte mezi ostatním harampádim roznětka a seberte ji, tak se vám znovu ozve Nasreen, nyní po vás chce, abyste ji roznětku přivezli na most, kde se spolu setkáte. Nasedněte tudíž do džípu, pokud vám ještě po tvrdém souboji vůbec ještě nějaký použitelný zbyl, jinak musíte dál jít pěšky po svých, na mapě se vám objevil nový cíl, vydejte se tedy na jihovýchod, přejeďte přes vodu a pokračujte vpřed. Tak dojedete k vyhlídkovému, dobře střeženému stanovišti, včas zastavte a vystupte si, dobře se kryjte a nejdříve sejměte z úkrytu střelce z bazuky vpravo na skále, zlikvidujte vojáky i osádku džípu, poté si do jejich džípu nastupte, pokračujte vpřed podle silničního bílého směrníku s nápisem MOSATE SEALO. Na první křižovatce odbočte doleva, nyní držte směr podle modrého silničního směrníku RALL XING, tak dojedete k mostu, kde zlikvidujte nepřátele. Před mostem seskákejte opatrně doleva dolů k řece, postřílejte osádku loďky, nastupte si do jiné loďky a plujte vpřed po řece. Je to sice o něco delší cesta, ale tak pohodlně dojedete k vašemu cíli, po cestě sice budete muset zlikvidovat z lodního kulometu několik nepřátel po obou stranách na břehu, přesto vám tuto cestu doporučuji, i když na konci plavby narazíte i na střelce z bazuky. Jakmile tohoto střelce zlikvidujete, přirazte k pravému břehu a vydejte se dál po cestě. Na křižovatce ale sejděte znovu doleva dolů k řece, pobijte vojáky na vyhlídkovém stanovišti a přes řeku přeplavte na protější břeh. Prostrčte si cestu vpřed, tak dojdete k džípu, do kterého si nasedněte a jedte v něm dál po cestě, souběžné s železničními kolejemi. Po této cestě pak již dojedete až k železničnímu mostu, před ním si vystupte a pěšky se po něm vydejte vpřed. Již zdálky spatříte nákladní auto s bombou a před ním stojící Nasreen, jděte tedy až k ní, promluve si s ní, tak ji roznětka předáte. Sama ji poté našroubuje na bombu a dá se na útěk, utíkejte za ní a jakmile se zastaví, zastavte se také a otočte se dozadu směrem k mostu. Tak spatříte velkolepou explozi, která zničí mostní konstrukci a tato pak zabije pod mostem v člunu se nacházejícího Yabeka. Po výbuchu mostu se ale za vámi objeví vojáci frakce SLO, raději si tedy hru, pokud o Nasreen nechcete přijít, uložte, zde je Nasreen skutečně velice nerozvážná a vydává se bezhlavě do boje s vojáky, utíkejte tedy za ní a chraňte ji, zaujměte pozici před ní, aby nebyla prvním cílem nepřátel, jinak o ni přijdete, je těžké ji uchránit, ale skutečně to jde. Poté co tedy všechny vojáky z frakce SLO pobijete, máte přece k dispozici i bazuku, Nasreen vám oznámí, že se o sebe již nyní postará sama, pokračujte tedy vpřed a tak dojdete k dalšímu bezpečnostnímu úkrytu, v němž se setkáte s dalším našim budoucím přítelem. Sklidíte jeho obdiv, jak odvážně, riskujete vlastní život, jste uchránili před nepřátem Nasreen, vzroste tak opět vaše prestiž. Zde se opět můžete vyspat, poté co se probudíte, vyjděte ven a

nejlépe po železničních kolejích, hlavně však podle bílých silničních směrniců s nápisem MOSATE SEALO, se vračejte zpět do města. Pravděpodobně se vám teď opět objeví varování, že vám docházejí léky, nejdříve si to proto zamiřte na kliniku doktora Obamy.

Znovu pro léky proti malárii

Vstupte dovnitř, promluvte si s doktorem, požádejte ho o léky, ale dozvíte se od něj, že momentálně žádné nemá. Poradí vám ale, kde byste je mohli sehnat, jedná se opět o muže bydlicího se svojí rodinou nedaleko v chatrči, která potřebuje pasy (proboha, kolik těch pasů ten chlap potřebuje?), aby mohla opustit zemi. Pokud mu pasy předáte, určitě vám nějaké ty léky daruje. Převezměte tedy od doktora Obamy pasy, budete varování před nebezpečností této cesty, na mapě se vám nyní objeví žlutý cíl. Vyjděte tedy z kliniky ven a podle mapy se vydejte k žlutému cíli. Cesta je ale nebezpečná, použijte džíp a jedte vpřed, tak dojedete k opuštěnému starému bistru, zde postřílejte všechny vojáky, poté nasedněte do džípu a pokračujte po cestě vpřed, tak nakonec dojedete až k domečku, který je vaším cílem. Před ním postřílejte všechny vojáky, tím si zpřístupníte vchod do domku, vejděte tudíž dovnitř. Nejdříve si promluvte s otcem, je vám vděčný, že jste ho zbavili dotěrných vojáků, poté předejte pasy jeho synovi, odmění se vám tím, že vám předá potřebné léky proti malárii. Vyjděte ven, nasedněte do džípu a podle mapy se vračejte zpět do města Mosate Sealu, ve městě se pak tentokrát pro změnu vydejte na velitelství SLO.

Zlikvidujte zásoby rajskeho plynu

V budově se vydejte do místnosti nahoře v poschodí, kde si promluvte s muži jménem Oliver Tambossa a Nicholas Greaves, mají pro vás nový úkol. Frakce SFSP má nyní dostatek rajskeho plynu, kterého se však frakci SLO nedostává. Tak může SFSP rychle léčit raněné spolubojovníky a vracet je zpět do boje, což velitelství SLO velice nelibě nese. Obdržíte tedy úkol zlikvidovat nákladák s lahvemi plynu, stojící před budovou staré zubní kliniky. Na mapě se vám tedy objeví červený cíl, přijměte tedy od Nicolase Greavesa desky s doklady a vydejte se ven na ulici. Zazvoní vám ale mobil a ohlásí se vám Nasreen, která o vašem novém úkolu ví, ale má lepší plán, na mapě máte teď kromě červeného i modrý cíl. Když má lepší plán, tak se jako vždy vydejte k modrému cíli přímo na západ. O kousek dál nasedněte do automobilu, pokračujte v něm cestou doleva, přejeďte přes most na druhou stranu a na křižovatce jedte dál podle bílého silničního směrníku s nápisem SEEFAPANE. Po chvíli odbočte doprava na cestu, vedoucí souběžně s železničními kolejemi, za chvíli vjedte vlevo do lesa, tak dojedete na další cestu, kde odbočte doleva a pokračujte vpřed. Tak dojedete na další křižovatku, včas si vystupte a zlikvidujte nepřátelské vojáky i osádku džípu, která po chvíli přijede rovněž na toto místo, sestřelte i strážného vlevo nahoře ze strážní věžičky. Poté dojdete pěšky až na křižovatku, postřílejte osádku dalšího nepřátelského džípu, vraťte se k vašemu džípu, nastupte si do něj a pokračujte dál po cestě vpřed. Na druhé křižovatce odbočte doleva, pokračujte dál podle bílého silničního ukazatele POST OFFICE, přejeďte přes most, jedte vpřed a na příští křižovatce odbočte doleva podle bílého silničního směrníku SAFE HOUSE, tak dojedete k bezpečnému úkrytu, ve kterém vás už očekává Nasreen. Vystupte si, vejděte do domečku a promluvte si s ní, bude po vás chtít, abyste se vydali k Poště, kde najdete balíček s víčkem od rozdělovače nákladního auta, naloženého bombami s rajskeým plynem. Prý ví o tom, že jste od Nicolase Greavesa obdrželi úkol zničit tento nákladák přímo, ale ví o lepším řešení. Máte ho opravit a odvést do garáže v Sefapanu a tam ho teprve vyhodíte do povětří společně, tak srovnáte se zemí celé okolí. V domečku si opět můžete odpočinout a vyspat se, nastavte si tedy budík na vašich náramkových hodinkách na libovolný čas pro vstávání, poté co se probudíte, vyjděte z domku ven, nastupte si do džípu a vydejte se po cestě na jih k Poště. Na křižovatce postupujte dál podle silničního směrníku POST OFFICE, na příští křižovatce odbočte podle stejného směrníku doprava. Zde si vystupte a z vaší pušky sniperky postřílejte houfec Poštu bránících vojáků, chvíli vyčkejte a zlikvidujte osádku džípů, které vojákům přispěchali na pomoc, zde je dobré pomáhat si při likvidaci nepřátel i rozstřelováním barelů s trhavinami. Jakmile celé okolí vyčistíte, vydejte se k Poště, vstupte dovnitř, uvnitř se však nachází několik balíčků. Vyberte si ten nejbližší k protějším dveřím a seberte ho, neboť právě v něm je vámi hledané víčko k rozdělovači nákladního auta (obr.6). Poté co seberte ten správný balíček, opět se vám po mobilu



V tomto balíku je víčko od rozdělovače k nákladáku.

o zve Nasreen, chce po vás, abyste i s balíčkem přišli k nákladáku, stojícím u staré zubní kliniky. Na mapě tedy máte nový modrý cíl, nasedněte tudíž do džípu a vydejte se v něm po cestě na sever. Na první křižovatce odbočte vlevo a pokračujte dál podle červeného silničního směrníku DENTAL CLINICK, na příští křižovatce podle stejného ukazatele odbočte doleva. Přejet přes most vám brání vrak auta, zdálky ho tedy zlikvidujte z bazuky, nebo granátem, tak si cestu uvolníte, nastupte si opět do džípu a přejeďte po mostě na druhou stranu. Na křižovatce odbočte doprava, včas si vystupte, postřílejte vojáky na vyhlídkovém stanovišti i osádku džípů, které po chvíli přijedou, sundejte i snipera ze strážní věžičky. Poté v džípu pokračujte dál po cestě doleva, na další křižovatce opět zahněte doleva, zlikvidujte několik nepřátel a vpravo sestřelte snipera ze strážní věžičky. Pokračujte vpřed, na křižovatce potom rovněž, tak dojedete k hledanému nákladáku. Nastupte si do něj, tak ho automaticky opravíte, na mobil vám opět zavolá Nasreen, abyste s nákladákem dojeli do garáže na severu. Na mapě se vám objeví nový modrý cíl, takže se k němu podle mapy rozjedte. Musíte jet velice opatrně a obezřetně, vezete přece lehce výbušný náklad, vyjedte tedy vpřed, odbočte doleva na cestu, pokračujte rovně dopředu, vždy když v dálce uvidíte nepřítel, včas zastavte, vystupte si a nepřátele zlikvidujte, stlačila by totiž jediná, byť i zbloudilá kulka a nákladák by vyletěl do povětří, čímž byste Nasreen hodně naštváli a ztratili u ní na prestiži, nemluvě už o tom, že byste si hodně zhoršili její vztah k vám. Včas zastavte před křižovatkou, jděte pěšky vpřed a postřílejte vojáky na křižovatce, vraťte se k nákladáku a dojeďte v něm na křižovatku, kde pokračujte dál po cestě vpravo. Tak dojedete až k vodnímu brodu, i tady si včas zastavte a vystupte, pěšky jděte vpřed a vyčistíte důkladně celé okolí od nepřátel. Vraťte se k nákladáku, nastupte si do něj, přejeďte přes vodu a odbočte doprava. Za dopravní značkou STOP odbočte doleva, tak dojedete k vesnici. I zde si zavčas zastavte, pěšky dojděte do vesnice a vyčistěte ji od nepřátel, ať nepřijdete o nákladák těsně před cílem, čímž byste úkol nesplnili, poté se vraťte a vjedte do garáže vraty, které se samy před vámi otevrou. Vystupte si, promluvte si s Nasreen, ta vyzkratuje rozvodnou elektrickou skříňku, která počne jiskřit, vy jděte k zadní části nákladáku a otevřete ventily u plynových bomb. Nyní musíte pohnout kostrou, Nasreen se dá na útek do bezpečí, utíkejte tedy za ní, jinak přijdete o kejhák, neboť za chvíli nastane mohutná exploze, Jakmile se Nasreen schová

vlevo před vámi za zeď, rychle pobijte všechny nově přibíhající vojáky, musíte tak chránit Nasreen, aby vám ji nezastřelili. Jakmile tedy zlikvidujete všechny nepřátele, jděte k Nasreen, vysloví vám uznání, její obdiv a prestiž k vám se opět zvýšily. Tím jste tedy splnili všechny úkoly této mise, kolem Nasreen se vracejte zpět, dojdete k cestě, vlevo máte auto, nasedněte si do něj a pokračujte podle mapy na jih zpět do města, přejeďte přes most, jeďte vpřed po cestě souběžně s kolejemi, ještě budete muset zlikvidovat několik nepřátel a osádek džípů. Tak dojedete k dalšímu mostu, po kterém přejeďte na druhou stranu a odtud již máte k městu Mosate Sealco co by kamenem dohodil. Ve městě vyhledejte velitelství frakce SLO a vstupte dovnitř.

Zničte generátor, napájecí vysílačku

Oliver Tambossa a Nicholas Greaves mají pro vás nový úkol, umlčet Rádio Svoboda, které prý podává podle jejich názoru zkreslené a lživé zprávy, poškozující pověst frakce SLO. Toto rádio má k dispozici přenosný pojízdný vůz, oba pánové však vědí, kde se dnes bude nacházet, to místo se nalézá mezi skalami nad vesnicí Weelegol Village. Vaším úkolem tedy je zničit generátor, bez kterého bude Rádio Svoboda vysílačka k ničemu. Převezměte tedy od Nicholase Greavease doklady, tak se vám na mapě objeví červený cíl, vyjděte tedy ven, ale po mobilu se vám ozve Nasreen, která vám navrhuje, abyste se s ní setkali na místě severně od Pošty, tak k vám na mapě k červenému přibyl i modrý cíl, jako vždy se k němu podle mapy vydejte směrem na západ. Pokračujte po silnici doleva, tak dojdete k autu, nasedněte do něj a odbočte v něm na silnici doprava, přejeďte přes most, na křižovatce jeďte rovno podle bílého silničního směrniku SEFAPANE. Přejeďte napříč přes železniční koleje a projděte opatrně lesem až na další cestu, po ní pokračujte doprava a na příští křižovatce doleva podle silničního směrniku DENTAL CLINIK. Po této cestě dojedete až k vyhlídkovému stanovišti, kde zlikvidujte vojáky a osádku džípů, sundejte snipera ze strážní věžičky. V autě pokračujte po cestě vpřed podle bílého silničního směrniku RANGER STATION, na další křižovatce pokračujte dál podle stejného silničního ukazatele, tak dojedete k domečku, který je bezpečným úkrytem. Vstupte tedy dovnitř, zde se setkáte s Nasreen, chce po vás, abyste našli cenzora zpráv placeného frakcí SFSP, kterého máte donutit, aby přečetl do vysílání zvláštní prohlášení, které připravila Nasreen, v němž se upozorňuje na hosta SFSP, jehož úkolem je otrávit pitnou vodu tak, aby vina za tento čin padla na frakci SLO. Poté máte cenzora zabít a zničit vysílací anténu. Přechtení tohoto prohlášení pak odstartuje veřejnou vzpouru a host SFSP bude zabít, je tu však jedno velké nebezpečí. Nasreen je totiž osobním řidičem tohoto hosta, takže pakliže bude tento zabít, nastane tam pořádně „horko“, budete tedy muset Nasreen pomoci zlikvidovat všechny nepřátele. Poté jako vždy se můžete na lůžku vyspat, jakmile se probudíte, vyjděte z domečku ven, nasedněte do auta a jeďte po cestě doleva k mostu, kde zlikvidujte osádku džípů. Poté z mostu skočte do vody a plavte doprava vpřed, tak doplujete k dřevěnému chýši, vystupte na břeh, posbírejte munici a nasedněte do lodky a odbočte doprava k nazpět, směrem k mostu. Před ním ale zatočte do protisměru a plujte dál pravým ramenem řeky. Tak doplujte k vyhlídkovému stanovišti po levé straně, z kulometu na vaší lodi zlikvidujte na stanovišti všechny vojáky. Vpravo o kousek dál je druhé vyhlídkové stanoviště, které rovněž vyčistíte od vojáků, poté po dřevěných schůdkách vystoupejte nahoru, pobijte zbylé strážce a vstupte do domorodé chýše, v níž se rekreuje cenzor SFSP, kterého zastřelte. Zavazte mobil, přijměte hovor, volá Nasreen, chce po vás, abyste vyhledali muže jménem DJ Lord Hana a násilně jej přinutili od Nasreen připravenou zprávu, poté můžete prý hlasatele zabít a zničit vysílací antén. Na mapě se vám objeví nový modrý cíl, vraťte se tedy k vodě, přeplavte na druhou stranu a po cestě, která se stáčí na jih, se podle mapy vydejte k tomuto novému modrému cíli. Zlikvidujte posádky vyhlídkového stanoviště, vezměte si jejich džíp a vyjeďte po cestě vpřed, Na křižovatce odbočte doprava podle světlezeleného silničního směrniku s podivným nápisem. Po této cestě pokračujte stále vpřed, postřílejte vojáky na dalším vyhlídkovém stanovišti i osádku džípů, který jim přispěchá na pomoc. Pokračujte stále po této cestě vpřed, postřílejte další osádku džípů, jeďte dál a pobijte osazenstvo dalšího vyhlídkového stanoviště, jakož i osádku džípů, který vás po chvíli dojede. Jakmile dojedete na první křižovatku, pokračujte dál podle modrého silničního ukazatele WEELECOL VILLAGE, před příštím vyhlídkovým stanovištěm si zastavte, vystupte si a postřílejte z dálky vojáky. Poté přes kopec přejeďte na druhou stranu, postřílejte vojáky a přednostně zabijte střelce z bazuky na strážní věžičce. I dál pokračujte po cestě pěšky, po chvíli odbočte na cestu vedoucí doprava do kopce, tak dojdete až k vesnici Weelcol Village. Postřílejte strážce a vstupte do dřevěného domku, hlasatele donuťte pod vyhrůzkou odvysílat Nasreeninu zprávu a poté ho klidně zastřelte. Vyjděte před domeček a granátem, nebo z bazuky zničte naproti vysílací anténu, tak se vám znovu ozve Nasreen. Máte se vydat na místo, které před chvílí z její zprávy označil hlasatel, neboť došlo k zabití hosta SFSP a ona teď bojuje s nepřátelskými vojáky. Na mapě nyní tedy máte další nový modrý cíl, nasedněte tedy do auta a rychle se k tomuto cíli vydejte, po dojetí k němu pomozte Nasreen zlikvidovat nepřičetné rozzuřené vojáky frakce SFSP a tak ji zachraňte, pokud by byla zraněná, uzdravte ji injekcí. Jakmile se tedy zbavíte všech nepřátel, nasedněte do džípů a podle mapy, později i dle červených silničních ukazatelů s nápisem MOSATE SEALO, se vracejte zpět do tohoto městečka. Cestu si ovšem budete muset prostřílet přes mnohá vyhlídková stanoviště nepřátelských vojáků a přes skupinky nepřátel, i osádky vyzbrojených džípů. Tak dojedete až ke známému mostu, přejeďte po něm na druhou stranu, v městečku si vystupte a pěšky vyhledejte velitelství SLO, vejděte dovnitř a vydejte se nahoru za vašimi chlebobárci.

Zničte potrubí, čerpající vodu

SFSP používá potrubí k odčerpávání pitné vody z jezera Segolo a jejimu následnému prodeji za hranice. Oliver Tambossa a Nicholas Greaves tudíž pro vás mají nový úkol, zničit toto potrubí, což ale vašimi běžnými zbraněmi nepůjde, nejdříve si budete muset obstarat trhavinu, taková se prý nachází pouze v dole na diamanty v TaeMoCo. Přijměte tedy tento úkol včetně předem vyplacené odměny, vyjděte ven, na mapě nyní máte pouze červený cíl, takže se podle mapy k němu vydejte. Odbočte doleva, vydejte se rovně vpřed, přejeďte k železničním kolejím, pokračujte po cestě doprava, ihned odbočte vlevo a projděte lesem na další cestu, jděte vpřed. Přeběhněte přes most, vydejte se dopředu, na křižovatce odbočte na levou cestu podle bílého silničního směrniku M-S PIPELINE. Zlikvidujte osádku protijedoucího džípů, na křižovatce ignorujte směrnik se stejným názvem a odbočte doprava podle červeného silničního ukazatele TAEMOCO. Jděte vpřed, na křižovatce pokračujte podle stejného směrniku dopředu, zlikvidujte další osádku ozbrojeného džípů a několik vojáků, roztroušených po okolí, poté pokračujte v džípů dál. Na křižovatce odbočte podle ukazatele TAEMOCO MINE doprava, tak dojedete k vyhlídkovému stanovišti, kde postřílejte další osádku džípů a několik vojáků, přednostně pak toho, co po vás střílí z bazuky. Pokračujte po cestě vpřed, tak dojedete na křižovatku, kde vás dojde nepřátelský džíp, zlikvidujte i jeho osádku. Pokračujte poté dál a odbočte až u červeného ukazatele doleva, nyní pokračujte dál pěšky, dobře se kryjte a buďte ve střehu, okolní lesy jsou totiž plné nepřátelských vojáků, je jich zde skutečně, jako zrněk máku. Vejděte až do prostoru starého dolu, zde postřílejte všechny nepřátele, v dřevěné kolně potom seberte svazek dynamitových patron. Teprve nyní se vám po mobilu ozve Nasreen, bude po vás chtít, abyste se s ní sešli u hráze jezera SEGOLO. Takže se vám tedy konečně na mapě objeví i modrý cíl, vydejte se tedy k němu podle mapy na severovýchod. Vraťte se tedy zpět na křižovatku k vašemu džípů, který jste si tam před chvílí odstavili a vydejte se v něm zpět po cestě doleva. Dojedete k vyhlídkovému stanovišti, kde včas zlikvidujete střelce z bazuky, stojícího na dřevěném lešení, pokračujte vpřed cestou do kopce, na křižovatce odbočte doleva podle

modrého silničního ukazatele SAFE HOUSE, tak dojedete až k domečku, ve kterém vás již očekává Nasreen. Vejděte dovnitř a pohovořte si s ní, dozvíte se od ní, kde se nachází automatický systém uzavírání vodního potrubí, je nainstalovaný na břehu jezera. Pokud jej zničíte, voda zatopí celý důl, který prý je jenom kamufláž, neboť se v něm žádné diamanty nenacházejí a Mbantuwe tak jen obluje svoje lidi, aby měli motiv k tomu důl bránit a bojovat. Jakmile prý ale v dole zjistí, že zmizel dynamit, stane se cílem nepřátel sama Nasreen, která tam kdysi pracovala, zná tamější poměry, takže ji krádež „příšijí na triko“ a budou se jí chtít zbavit, takže ji budete muset poté chránit. Nyní se tedy můžete opět vyspat na lůžku, jakmile se probudíte, vyjděte ven, nasedněte do džípu a vydejte se v něm k novému modrému cíli, vraťte se zpět po cestě a odbočte doleva, na další křižovatce opět doleva. Prostřílejte si cestu až na křižovatku, kde odbočte doprava, přejeďte přes krytý brod, pokračujte po klikaté cestě stále vpřed. Tak dojedete na další křižovatku, kde postřílejte osádky džípů, tak jste si otevřeli tajný úkryt, kde můžete nalézt munici, nové zbraně a jiné užitečnosti. Poté v džípu pokračujte po cestě vpřed, projedte pod potrubím, tak dojedete k vyhlídkovému stanovišti, kde postřílejte vojáky a další osádky ozbrojených džípů. Pěšky se vydejte doleva k jezeru, zlikvidujte jeho ostrahu, vejděte do dřevěné boudy, kde rozstřílejte na cucky všechny ventilové uzávěry. Tak se vám ozve opět po mobilu Nasreen, oznámí vám, že s demolicí potrubí si počká až na vás. Na mapě tedy nyní máte nový modrý cíl, tak se k němu vydejte, je to jen kousek cesty po cestě na západ, odkud jste sem přijeli, ale můžete použít i džíp, který jste si před chvílí na cestě odstavili. Tak se dostanete až k velice silně střeženému potrubí, kde nejdříve zlikvidujte všechny strážné vojáky, poté si vyskočte na mřížový rošt a na silné potrubí uložte dynamitovou nálož. Rychle si odstupte do bezpečné vzdálenosti, otočte se a můžete sledovat mohutnou explozi, vytékající voda ze zničeného potrubí tak zaplaví celý kaňon a s ním i fiktivní důl na diamanty. Znovu máte si z džípu, utíkejte vpřed, skočte do vody a plavte doleva, po dopravním pásu vyběhněte až na jeho konec, odkud seskočte dolů. Rychle zlikvidujte útočící nepřátelské vojáky, jen tak se vám může podařit zachránit Nasreen. Bude vám za záchranu vděčná a sklidíte i její uznání a vaše prestiž opětovně vzroste, tím jste úkoly této mise do puntíku splnili. Vyhledejte tedy nejbližší džíp, nebo se vraťte ke svému, Nasreen se už o sebe postará sama, takže se v džípu vraťte zpět po cestě na sever do města Mosate Seal, cestu si však budete muset, ostatně jako vždycky, prostřílet přes několik vyhlídkových stanovišť, přes osádky vyzbrojených džípů a silné skupiny osamocenených vojáků. Zpátečních cest do městečka jste již po skončení předcházejících misí absolvovali několikrát, takže vám ji popisovat nemusím. Ve městě pak vyhledejte velitelství vítězné frakce, u mne to byla právě SLO, vejděte dovnitř a promluvte si s veliteli frakce pány Oliverem Tambossou a Nicholasem Greavesem.

Nabídka ke smíru

Oba pánové kupodivu usoudili, že vzájemného válčení mezi frakcemi bylo už dost a bylo by tedy záhodno boje ukončit. Promluvil si o této záležitosti s hlavou konkurenční frakce SFSP Mbantuwe a ten s jeho návrhem plně souhlasí. Vaším úkolem tedy bude zanést návrh této dohody do starého pivovaru SEKO (Bowaseko Brewing Company), kam se nyní frakce SFSP uchýlila a předat ji Mbantuwe, ten vám dá na znamení souhlasu kufřík s diamanty, který donesete zpět Nicholasi Greavesovi. Převezměte tedy dohodu od Nicholase Greaves, seberte i odměnu a vydejte se dolů po schodišti k východu, zde vás ale zastaví Nasreen, která má pro vás jiný návrh. Chce po vás, abyste sice dohodu Mbantuwe donesli a převzali od něj kufřík s diamanty, ale zpět ho pro Nicholase Greaves již nedonesli. Místo toho se prý s ní máte sejít na letišti, diamanty podplatit pilota a pláchnout společně z této země. No uvidíme, zatím tedy vyjděte ven, pokračujte uličkami až ke kolejím, odbočte doprava a jděte k autu, nasedněte do něj, přejeďte v něm přes koleje a vjeďte na cestu, po které se vydejte na jih. Přejeďte přes most, na první křižovatce odbočte doleva podle bílého směrniku MERTENS_SEGOLO, přejeďte rovně lesem na druhou cestu a pokračujte v jízdě vpřed. Zlikvidujte osádku protijedoucího džípu, jeďte dále vpřed, tak dojedete k vyhlídkovému stanovišti, kde zlikvidujte další osádku džípu a skupinku vojáků. Vydejte se v džípu dopředu, přejeďte přes stříšku chráněný mělký brod, narazíte na další džíp, jehož osádku postřílejte. Poté dojeďte na další křižovatku, podle bílého směrniku MERTENS_SEGOLO pokračujte dopředu, projedte pod vám již dobře známým potrubím, na příštím vyhlídkovém stanovišti zlikvidujte vojáky i osádky džípů. Jeďte vpřed, na křižovatce odbočte podle červeného silničního směrniku doleva, prostřílejte si cestu k dalšímu vyhlídkovému stanovišti, kde rovněž udělejte pořádek. Pokračujte dál v jízdě vpřed, tak dojedete až ke starému pivovaru SEKO, kde zastavte a vystupte si. Již na první pohled vám musí být zřejmé, že tady něco není v pořádku, všude dokola je plno mrtvol, hoří zde a je zde hodně poničeno, tady musel někdo těsně před vaším příjezdem řádit, jako tyfus. Vejděte tedy do budovy pivovaru, vyběhněte do poschodí, v jedné z místností naleznete mrtvolu Mbantuweho, ve vedlejší místnosti potom seberte kufřík s diamanty. Z ničeho nic se ale objeví Šakal, takže už teď víte, kdo má tento masakr na svědomí, ostatně se sám k němu přihlásí. Jemu totiž navrhované příměří naprosto nevyhovuje, narušilo by to totiž jeho obchody se zbraněmi, přišel by tak o velice finančně výnosný kšeft. Vyhrožuje vám, že všichni si nyní budou myslet, že Mbantuweho a jeho lidi jste pozabíjeli vy na popud frakce SLO, válka tedy bude pokračovat a jeho zbraně se stanou opět žádaným artiklem. Poté vás Šakal nakopne, vy upadnete do bezvědomí a probudíte se až ve vězeňské cele.

Ve vězení

Jakmile se proberete k vědomí, uslyšíte známý, vám povědomý hlas, to Nasreen uvězněná ve vedlejší cele nadává jako špaček a vyčítá vám vaši neschopnost. Prý na vás marně čekala na letišti a když jste nepřijeli i s diamanty, pilot prohlásil, že „zadarmo ani kuře nehrabe“ a s letounem odletěl i bez ní. Místo toho si pro ni přišli vojáci, kterým zřejmě někdo prozradil její záměry a odvedli si ji do vězení a teď tady tudíž trčí i společně s vámi. Po chvíli si ale pro Nasreen přijdou stráža a odvedou ji neznámo kam. Jakmile tedy stráža i s Nasreen odejdou, prohledejte celou a osahajte stěny, tak zjistíte, že jedna z nich je zpuchřelá. Tuto stěnu tedy vykopněte, projedte do vedlejší cely, kde seberte ze země mačetu a léky proti malárii. Poté vyjděte z cely ven a vyběhněte po schodišti doleva na dvůr, kde z bedny seberte pistoli a samopal. Můžete se pustit i do likvidace stráža na dvoře, jen nenadějte veliký rozruch, ať zbytečně nevyvoláte poplach. Poté si prohlédněte pozorně podlahu u cel a sledujte krvavé skvrny, vedoucí kamsi do sklepních místností. Vydejte se tedy po těchto krevních cákancích vpřed, sledujte je, (obr.7), tak dojdete až ke dvěma strážným, zabraných do rozhovoru tak, že si vás ani nevšimnou, zlikvidujte je tedy v tichosti mačetou, ať nahoře na nádvoří zbytečně nevyvoláte nový poplach. Sledujte nadále krevní cákance tak dojdete až do sklepních prostor k cele, kde je uvězněná Nasreen. Promluvte si s ní, nebude ale chtít s vámi odejít, prý se hodlá pomstít a poradí si i sama bez vás. Stejnou cestou se tedy vraťte zpět nahoru na vězeňské nádvoří, kde najdete celou, jejíž dveře na volné prostranství jsou otevřeny,



projděte tudíž jimi ven. Zde nasedněte do auta a ujíždějte po cestě vpřed, prostřílejte si cestu dál od vězení, tak úkol této mise splníte. Po chvíli se vám ale po mobilu ozve sám Hector Vorheese, pobočník mrtvého vůdce frakce SFSP Mbantuweho, kterého zabil Šakal a za nějž jste byli uvrhnuti do vězení, chce, abyste se s ním sešli ve Stefapane. Situace je prý nyní po smrti Mbantuweho velice napjatá, musí prý ale s vámi mluvit. Na mapě se vám tedy objevil nový červený cíl, vydejte se proto k němu, kdo ví, co po vás tento ničema chce. Nyní by vás čekala snad nejdělsí cesta v této hře, pokud byste se tam chtěli vydat autem, nebo po vodě. Je to cesta plná nebezpečných střetů ozbrojených i motorizovaných nepřátel, neboť mezi frakcemi vznikla nedůvěra a střílí tedy každý na každého, takže pokud chcete, vydejte se podle mapy na sever, což vám ale nedoporučuji. Raději se tedy vydejte na jih k autobusové zastávce, jděte tudíž na západ a pokračujte vpřed po cestě doleva, i tak se sice kousek proběhnete po svých, ale nakonec přece jen narazíte na motorizovanou hlídku, postřílejte její osádku a nasedněte do jejich auta. Tak v něm dojedete až ke kolejím, zde zlikvidujte další osádku džípu a pokračujte dál podle červeného silničního ukazatele SEFAPANE. Tak dojedete k malému muničnímu skladu, zde si můžete vybrat, či vyměnit zbraně a sebrat i nějakou tu municí, poté v džípu pokračujte dál po cestě souběžné s železničními kolejemi. Na křižovatce postřílejte osádku džípu, dál pokračujte po cestě doleva, tak dojedete až do Sefapane. Vystupte si a opatrně vpřed k domku, kde vás očekává Hector Vorheese, ale dejte si pozor, řekla jsem vám, že teď se střílí na každého, snažte se tedy vyhýbat zbytečným střetům, pokud už musíte, zabíjejte tiše mačetou, ať k sobě nepřilákáte další nepřátele, poté vstupte do domku a promluvejte si s Hectorem Vorheesem.

Konečné zúčtování s frakcemi

Ted', když je Mbantuwe mrtvý, je hlavou frakce SFSP on. Po rozhovoru tedy zjistíte, že po vás chce, abyste zabili Olivere Tambossu, který se nachází v Dogon Sediko, takže tento úkol přijměte, vyberte si i nabídnutou odměnu, na mapě se vám objevil nový červený cíl. Vyjděte tudíž ven, propleťte se uličkami, jděte na křižovatku, nasedněte do auta, odbočte doleva podle červeného silničního ukazatele s nápisem SEDIKO, jedte vpřed a na první křižovatce podle stejnojmenného ukazatele zabočte doprava. Přejeďte přes most, pokračujte vpřed, po chvíli pobijte několik útočníků a osádky ozbrojených džípů, přednostně však sejměte střelce z bazuky. Pokračujte po cestě vpřed, zlikvidujte zavčas dalšího střelce z bazuky, střílejícího po vás z bunkru, jedte vpřed a na křižovatce pokračujte dál přes most. Před malou tvrzí si již vystupte a jděte dál pěšky, prostřílejte si cestu až k cíli, je tu však nepřátel takové množství, jako much na hnojišti, z jedné bašty na jejím vrcholku sundejte i snipera. Jděte až dozadu, kde vstupte do posledního bunkru, vylezte po improvizovaném žebříku nahoru a v místnosti zastřelte Olivera Tambossu. Slezte poté dolů a vydejte se podle mapy k nejbližší autobusové zastávce na severovýchod, kde na vývěsní mapě zadejte jako cíl Mosate Seal. Jakmile vás tedy autobus převezde do tohoto městečka, vydejte se k velitelství SFSP, vejděte dovnitř a v horní místnosti si promluvejte s tam přítomnými muži, hlavně pak s tím, co sedí u stolu, je to Kankaras, nástupce Mbantuweho. Bude po vás chtít, abyste se vydali do dolu TaeMoCo a tam zlikvidovali Hectora Vorheese. Přijměte tedy tento nový úkol i platbu předem, na mapě máte nyní nový červený cíl, vyjděte tudíž ven, podle mapy se vydejte o kousek dál k nejbližší zastávce autobusu a na tabuli si vyberte jako cíl jihozápadní autobusovou zastávku, od níž, jakmile tam přijedete, je to již jen kousek k vámi nedávno zatopenému dolu, kam dojedete po chvíli i pěšky. Ke střelcům naproti se dostanete vám již známým osvědčeným způsobem, skočte do vody a plavte doleva k dopravnímu pásu, vyskočte si na něj, jděte po něm nahoru až na konec a seskočte dolů. Stráže rychle postřílejte a vydejte se k chatrči, kde zastřelte Hectora Vorheese i jeho pobočníka, poté přijměte novou zprávu po mobilu. Volá vás vám již dobře známý novinář Reuben Oluwagembí a chce po vás, abyste se s ním sešli v námořnickém baru Mikeho.

Schůzka s novinářem

Toto místo se nachází na jihovýchodě, na mapě máte nový červený cíl, vydejte se tedy raději na nejbližší autobusovou zastávku, máte ji jen kousek od vás, jako cíl jízdy udejte autobusovou zastávku na jihovýchodě. Zde si pak nastupte do auta a jedte na křižovatku, odbočte na cestu označenou červeným silničním ukazatelem MARINA, ihned zlikvidujte osamělého střelce a ujíždějte dopředu. Přejeďte přes most na druhou stranu, na křižovatce odbočte podle stejnojmenného ukazatele doleva, před tím ještě zlikvidujte dalšího osamělého střelce, pokračujte v jízdě po cestě vpřed, tak dojedete až k Mikyho námořnickému baru, kde si z auta vystupte. Vejděte dovnitř, promluvejte si s novinářem a s oběma muži, obdržíte úkol zabít Nicholase Greavesa i s jeho pobočníkem. Vyjděte tedy ven, jděte k loďce, v ní plujte stále vpřed až k mostu, kde přirazte k pravému břehu a vystupte si, pěšky se vydejte doprava nahoru až na cestu, odkud to máte k autobusové zastávce skutečně jenom kousek. Tam jako cíl zadejte autobusovou zastávku na severovýchodě, ihned pobijte osádku džípu a v jejích džípu se vydejte doleva po cestě do Sepoko. Na první křižovatce odbočte doprava podle červeného silničního ukazatele SEPOKO, tak dojedete až k na mapě označenému červenému cíli. Zde si vystupte, postřílejte všechny strážce, vstupte do domku a zastřelte Nicholase Greavesa i jeho pobočníka. Poté vás znovu mobilem zavolá Reuben Oluwagembí a požádá vás o pomoc. Nalézá prý se na starém letišti, kde se ukrývá do hangáru a zrovna mu i s ostatními novináři a dalšími cizinci deportace, ne-li dokonce smrt. Na mapě tedy máte nový červený cíl, vyjděte tudíž ven, tam nasedněte do auta a vydejte se po cestě dopředu. Po cestě likvidujte vojáky i osádky džípů, jedte stále dopředu, postřílejte skupinku nepřátel na vyhlídkovém stanovišti, přejeďte po mostě na druhou stranu, na křižovatce pokračujte dál po cestě, označené bílým silničním ukazatelem RALL XING doleva, na malém nádraží pobijte střelce, dál pokračujte po cestě doleva. Tak dojedete na křižovatku, kde odbočte doleva podle červeného směrníku, na křižovatce postřílejte vojáky a osádky džípů a poté pokračujte v jízdě vpřed, tak dojedete ke starému letištnímu hangáru. Pobijte okolní strážce, přednostně zabijte střelce z bazuky, poté vstupte do hangáru, kde si promluvejte s novinářem Reubenem Oluwagembím. Dostanete spousty nových informací, co je ale hlavní, poví vám, že ve vězení došlo k povstání, bude nakonec po vás chtít, abyste se tam vydali a vyhledali samotného Šakala.

Vyhledejte Šakala

Na mapě máte nový červený cíl, je jím věznice na jihu, tak se tam podle mapy vydejte. Cestu vám podrobně popisovat nebudu, vede totiž přímo na jih, jen vás upozorním na to, že je plná nepřátel. Prostřílet se k věznici budete muset přes spousty vojáků na vyhlídkových stanovištích, osádek ozbrojených džípů a přes velké množství nepřátelských vojáků. Držte se po cestě bílého silničního směrníku SAKO BREWERIES a nemůžete zabloudit. Jakmile dorazíte až k mostu, přejeďte po něm na druhou stranu, stále se držte zmíněného silničního směrníku, po cestě se přidržujte na křižovatkách stále vlevo, tak dojedete až k branám věznice, kde zastavte a vystupte si. Vejděte přes bránu do věznice, odbočte doprava a jděte k Šakalovi, vysvětlí vám jeho nový plán. Chce po vás, abyste zašli na letiště, kde se právě nyní nachází dovozce zbraní a kufrem diamantů, které ale patří Šakalovi. Tohoto muže máte zastřelit, sebrat mu kufřík s diamanty a odnést ho Šakalovi. Navíc se ještě před tím zastavit v džungli a zabít oba zbývající vůdce frakcí, které jste dosadili do funkcí vy sami, takže vás dobře znají, nebudou vás z ničeho podezřívát a navíc jsou na jednom místě spolu. Vydejte se tedy za Šakalem k zadní bráně,

kteřá vám doposud byla nepřístupná, na mapě se vám objevil červený a modrý cíl, nyní branou už projděte. Jděte tedy pravou stranou dopředu, sledujte podle mapy červený cíl, kontrolujte si, ať nespádnete na dno kaňonu, vstupte do ohraničené oblasti Hearth of Darkness (Srdce Temnoty), hned pod kopcem narazíte na první skupinku nepřátel. Snažte se je postřílet z dálky, neboť po chvíli by se rozběhli proti vám a zaútočili by na vás. Tak se dostanete k prvnímu záhybu řeky, kde se nalézá úkryt, v něm si můžete na lůžku odpočinout i vyspat se, je zde i spousta užitečných předmětů, lze si i vyměnit zbraně a hlavně doplnit munici. Jakmile se vyspíte, pokračujte vpřed po řece, zlikvidujte dvě skupinky nepřátel, tak nakonec dojdete až k bažinám. Na břehu před vámi za močálem postřílejte další vojáky, několik jedinců se nachází přímo uprostřed bažin. Jakmile přejdete přes bažiny, dojdete k dalšímu úkrytu, ale dostat se k němu můžete jen přes jiný kaňon pod vámi. Zde se ale nalézá další houfec nepřátelských vojáků, které lze velice dobře a bezpečně zlikvidovat seshora pomocí granátů. Pokračujte vpřed do horní lokace, kde se nalézá tábor vojáků, na první strážě ale už narazíte těsně před táborem. Samotný tábor se potom nalézá na druhé straně za mostem, prostřílejte si cestu až do tábora, kde pobijte všechny vojáky, mezi nimiž jsou i oba poslední vůdci frakcí, které jste měli za úkol zlikvidovat. Jakmile tedy vyřídíte všechny vojáky v táboře, vracejte se podle mapy zpět k modrému cíli, tak dojdete ke známému úkrytu a od něj pokračujte obejitím po horní části kaňonu k malému letišti. Zde stojí nejen dovozce zbraní, který má u nohou kufřík s diamanty, ale kupodivu i vaši přátele, kteří se chystají vás zastřelit, inu pro diamanty jsou nyní schopni zradit i vaše přátelství. Na nic nečekejte, zastřelte překupníka zbraní a poté postřílejte i všechny vaše bývalé přátele, neboť i oni jsou zrádci, takže nikoho nešetřete. Nakonec seberte kufřík s diamanty a vydejte se podle nového červeného cíle podle mapy na sever, tak dojdete k chýši, kam se nyní přesunul Šakal. Vstupte dovnitř a předejte mu kufřík s diamanty, položte ho na stůl, od něj vlevo se nachází elektrobaterie (obr.8).

Od Šakala se dozvíte, že se rozhodl umožnit uprchlíkům odejít za hranice, ale aby za nimi nikdo nemohl, je zapotřebí odstřelit i skalní převis a tak zatarasit cestu. Pod převis již předem položil nálož, šňůry k nim však jsou neupotřebitelné, takže je na nálož nutno položit autobaterii a rozstřelit ji z pistole, tak nálož vybuchne, převis se zřítí, zatarasí cestu, ale zahyne i ten, kdo nálož odpálil. Šakal je ale přesvědčen, že aby nastal v zemi klid, musíte zahynout i vy oba dva. Takže ten kdo se rozhodne donést kufřík s diamanty a podplatit jimi celníky, se musí po jejich předání zastřelit. No nazdar, tak tomu se skutečně říká „výběr“, no co naplat, jednu z variant si zvolit musíte. Pokud jste se rozhodli vzít si kufřík s diamanty, vyjděte ven a pokračujte vpřed k hranici, cestu si ale budete muset prostřílet. Tak dojdete až k hranicím, kde předejte kufřík celníkům a čeká na vás jen závěrečná animace, z níž zjistíte, že Šakal dodržel své slovo a skalní převis skutečně odpálil. Jestliže jste se rozhodli vzít si baterii, vdejte se cestou vedoucí na západ směrem na jih, takto dojdete ke skále nad cestou, po které jste přišli k Šakalově chatrči. Cestu k převisu si ale opět budete muset prostřílet, pod převis položte na nálož elektrobaterii, přeřízněte poškozené dráty a vyzkratujte je, tak opět spatříte stejnou závěrečnou animaci, v níž zazní závěrečný výstřel, to Šakal splnil slovo a zastřelil se. Nakonec se dozvíte, že po exodu byly dva miliony uprchlíků vysídleny do sousedních zemí a zdravotnické organizace zaznamenaly překvapivě malý počet obětí, což se přičítá zejména záchranným snahám undergroundového hnutí. Zbytky vůdcovských sil ze SLO a SFSP se sjednotily, aby vytvořily prozatímní vládu ve snaze nastolit ve zničené zemi pořádek. Reportáž novináře Reubena Oluwagembiho byla mezinárodním tiskem ignorována a on hodlá celý příběh zveřejnit nezávisle na svém osobním blogu. Šakalova identita prý ale zůstává i nadále velkou záhadou, úřady jsou přesvědčeny, že byl během konfliktu zabit, ale jeho tělo prý nebylo nikdy nalezeno. Tak proč vás autoři pro takové zakončení nechali plahočit tolika lokacemi, to opravdu nevím. Napadá mě tedy otázka, zastřelil se vůbec Šakal, tak jak to bylo s vámi dohodnuto, pokud odpálíte nálož? Při jeho proradnosti to není vůbec jisté, možná jste tedy zemřeli při výbuchu zbytečně. Nebo autoři vycházeli z té varianty, kdy Šakal odpálil nálož a jeho tělo bylo rozmetáno na tisíc kusů? Tak to opravdu nevím, to vědí pouze autoři hry.



Návod je napsán pro Abecedu her.



[Vytisknout] [Zavřít okno]