

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN

Ausgabe 5

KOMPLETT
GELÖST



KOMPLETT
GELÖST



KOMPLETT
GELÖST



KOMPLETT
GELÖST



KOMPLETT
GELÖST



ÜBER
225
SEITEN!

Galerians



HIGHSCORE: 6 TOPSPIELE KOMPLETT GELÖST!!!

A-Z der Cheats

Lösungen und die besten Cheats zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:
PowerStation
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 – 43 08 564
Fax: (0031) 53 – 43 09 157

A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats, Nummer - 5

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 4) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Lourens Huizinga
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Hugo Hazebroek, Harmen van 't Loo, Arjan Bos, Soldat, Karsten Rohloff,
Elisabeth, und unseren treuen Lesern!

Gehört zu PowerStation Ausgabe 04/2000

Titel: © Crave 2000

Komplettlösungen

Alundra	005
Fear Effect	073
Galerians	099
MediEvil 2	121
Syphon Filter 2	149
Toy Story 2	211



Alundra 2

Alundra 2

Im Flugschiff

Befolge zu Anfang einfach nur die Anweisungen auf dem Bildschirm, die dich durch den Korridor geleiten. Nachdem du die Leiter hinaufgeklettert bist, erlebst du die erste Sequenz, nach der du dich im Lagerraum wiederfindest. Nimm dir dort den Strange Key vom Boden und laufe durch die Tür auf der linken Seite.

Du bist jetzt in der Kabine, in der du geradeaus auf die Tür am anderen Ende des Raumes zuläufst. Bist du nahe genug an der Tür, kannst du hineinschauen und einer Unterhaltung zwischen Zeppo, Albert und Ruby lauschen. Nachdem du genug gehört hast, betätigst du den Hebel rechts von der Tür, um alle Türen in der Kabine zu öffnen.

Verlasse die Kabine durch die Tür auf der rechten Seite, wenn du vor dem Hebel stehst, und erforsche die Steuerbordseite des Decks. Die Tür auf der gegenüberliegenden Seite führt zum Hinterdeck, welches du auch genauer unter die Lupe nehmen solltest. Drehe dich so, dass dein Rücken zur Kabinentür zeigt, drehe dich nach links und laufe zum Ende des Schiffes. Kurz davor siehst du eine Tür auf der linken Seite, die deine Neugier weckt. Gehe durch die Tür und betrete das Quartier des Kapitäns.

Hier findest du sowohl einen Speicherpunkt als auch eine Heilzone, die du nutzen solltest. Anschließend kehrst du zurück zur Kabine, dort folgt nach der Sequenz der Showdown mit Zeppo. Springe, um seinen Feuerattacken auszuweichen, dann dürfte er mit fünf oder sechs Treffern erledigt sein. Nach dem Kampf schaust du dir eine weitere Sequenz an, bevor du dich mit einer Bande von Mephistos automatisierten Soldaten herumschlagen musst.

Nach der nächsten Sequenz wirst du von einem alten Mann entdeckt, der dich in das Dorf Paco bringt.

Paco

Nachdem du im Haus des Bürgermeisters von Paco aufgewacht bist, siehst

du dich ein wenig im Haus um und redest mit jedem, den du triffst. Sobald Lord Prunewell zurückkommt, wirst du Zeuge einer weiteren Sequenz, nach der du mit Prinzessin Alexia sprichst, damit du die Türen öffnen und nach draußen gelangen kannst.

Bahne dir deinen Weg zum Eingangstor des Dorfes, drehe dich aber nach links, bevor du hindurchgehst. Halte bei dem zweiten Gebäude, zu dem du kommst, an, gehe hinein und rede mit den Leuten, außerdem findest du in diesem Gebäude eine Heilzone, die deine Kräfte wieder auffrischt. Kehre danach zurück zum Haus des Bürgermeisters und rede mit der Frau. Auf diese Art und Weise wird es dir erlaubt, das Dorf zu verlassen.

Klettere auf den kleinen Berg in der Mitte des Dorfes, bevor du durch das Tor in Richtung Kindrawald aufbrichst.

Der Kindrawald

Folge dem Pfad, bis du Lord Prunewell findest, der auf einem Vorsprung steht. Rede mit ihm, danach hebst du die Holzkiste, die auf dem Boden liegt, auf und bringst sie näher an den Vorsprung heran. Wenn du sie wieder hingelegt hast, kletterst du auf die Kiste und springst von dort auf den Vorsprung. Auf dem Vorsprung, wenn du in Blickrichtung zu Lord Prunewell stehst, drehst du dich nach rechts und entdeckst einen Eingang, der dich in den Wald führt.

Begebe dich in den Wald, in dem du einen reisenden Händler triffst, der mit dir ein Tauschgeschäft macht, einen Kompass für ein paar Kräuter. Kehre anschließend zu dem Vorsprung zurück, auf dem du Lord Prunewell getroffen hast, laufe an ihm vorbei auf die zwei großen lila Steinblöcke zu. Schiebe den linken Steinblock, indem du auf ihn zuläufst, die Richtungstaste gedrückt hältst und zusätzlich auf die Kreistaste drückst. Ist der Stein aus dem Weg geräumt, öffnet sich ein Durchgang, der dich zur anderen Seite der Steinbarriere führt.

Laufe durch den Durchgang und schicke die zwei Axtwerfer auf der anderen Seite ins Jenseits. Sind die Gegner erledigt, beginnt sich die Plattform in der Nähe auf und ab zu bewegen. Benutze diese Plattform, um

zum nächsten Abschnitt zu gelangen, in dem du zunächst zwei weitere Axtwerfer beseitigen musst. Folge danach dem Pfad, bis du zu einer weiteren Steinbarriere gelangst.

Auch diese Steinblöcke können bewegt werden, indem du sie entweder schiebst oder ziehst. Zum Ziehen läufst du auf den Steinblock zu, drückst wieder die Kreistaste und dabei zugleich die Richtungstaste der Richtung, in die du den Block ziehen möchtest. Bevor du allerdings durch den Durchgang gehst, solltest du nach einem kleinen Weg in den Wäldern Ausschau halten, der sich kurz vor der Barriere auf der rechten Seite befindet.

Folge diesem Pfad, lasse dich dabei nicht dadurch verunsichern, dass du den Weg nicht mehr erkennen kannst, sobald du den Wald betreten hast. Laufe einfach so lange geradeaus wie möglich. An der Stelle, an der du nicht weiterkommst, drehst du dich nach links und läufst wieder bis zu dem Punkt, an dem du nicht weiterkommst. Diesmal drehst du dich nach rechts und gehst ein paar Schritte vorwärts, bis du dich in einem neuen Kamerawinkel siehst.

Sobald du auf dem Bildschirm erscheint, drehst du dich nach links und öffnest die schwarze Schatzkiste, um das erste Teil des Puzzles zu erhalten. Folge dem Weg durch den Wald und du gelangst zu der gegenüberliegenden Seite der Steinbarriere. Hinter der Barriere stellst du dich auf den Bodenschalter, damit ein kleiner Block erscheint, auf den du als Nächstes springst.

Auf dem Block wartest du auf den schwebenden Steinblock und wenn er nahe genug ist, springst du zu ihm hinüber. Der Block bringt dich zu einem Vorsprung, auf den du springen musst, wenn der schwebende Steinblock die richtige Position erreicht hat. Laufe weiter in diese Richtung und erledige unterwegs die heranstürzenden Gegner, das sorgt dafür, dass die nächste Steinbarriere von selbst verschwindet.

Überquere die Brücke und begeben dich zum Haus von Finrod, in dem du ein Gespräch mit dem Hauseigentümer führst und danach durch die Hintertür hinausgehst. Der Weg, der von der Hintertür wegführt, bringt dich zu zwei kleinen Vorsprüngen, auf die du kletterst. Dort erledigst du die beiden Gegner, die auf dich warten. Laufe weiter, bis du auf der rechten

Seite einen Eingang in den Wald bemerkst. Betrete den Wald, dadurch findest du dich auf dem Landkartenbildschirm wieder und kannst dich auf den Weg zu Mr. Sparrowhawk machen.

Das abgestürzte Flugzeug

Suche nach dem Durchgang zwischen dem abgestürzten Flugzeug und dem großen Baum, laufe hindurch und du stößt auf die Überbleibsel eines von Mephistos automatisierten Soldaten. Betrete das Flugzeug durch den angrenzenden Eingang. Du gelangst in das Cockpit, in dem du zuerst mit Alexia redest. Nach der Unterhaltung drehst du dich herum und blickst auf den Eingang, durch den du hineingekommen bist. Gehe nun durch die Tür links von diesem Eingang.

Weiche dem Dampf aus und laufe durch den Gang zur Kabine. Kehre dem Eingang, durch den du gerade gegangen bist, den Rücken und bewege dich nach links, wo du von Block zu Block bis ganz nach oben in die Kabine springen musst. An der Stelle, an der sich der Weg teilt, hältst du dich rechts und betrittst den Lagerraum. Dort drehst du dich nach links und gehst durch die Tür in das Quartier des Kapitäns, in dem du deinen Spielstand am Speicherpunkt abspeicherst.

Springe auf den schwebenden Block, um damit in den Maschinenraum zu gelangen. Dort redest du mit Alexia und verlässt den Raum wieder durch die Öffnung nach draußen. Es folgt die nächste Sequenz. Es ist nicht unbedingt notwendig, dass du alle Gegner in diesem Gebiet beseitigst, bahne dir einfach deinen Weg zu dem Loch, aus dem die Gegner herauskommen, und lasse dich hineinfallen. Du landest in der Mitte eines Baumes, ganz in der Nähe eines Gesundheits-Speicherpunktes. Verlasse den Baum, damit du in den Genuss der nächsten Sequenz gelangst.

Kampfstrategie und Tipps – Katze-Boss

Stelle dich in die Mitte des Platzes und greife die Katze an, während sie durch die Gegend streift. Nach dem ersten Treffer kehrt die Katze in die Mitte zurück, renne zur Kante. Auch diesmal folgt dir die Katze, renne so schnell du kannst und versuche dabei, den Angriffen der Katze

auszuweichen. Wiederhole diese Prozedur einige Male. Die Katze wird auf eine steinerne Säule springen und du bewegst dich zur gegenüberliegenden Säule, denn wenn die Katze von der Säule hinunterspringt, speit sie Feuer in alle Richtungen.

Wiederhole die gesamte Prozedur so lange, bis du die Katze erledigt hast, danach folgt eine Sequenz und du erhältst das Big Life Crest. Rede noch einmal mit Alexia, schaue dir zwei weitere Sequenzen an und kehre schließlich zum Dorf Paco zurück.

Das bombardierte Paco

Nachdem du noch einmal mit den Dorfbewohnern und Alexia gesprochen hast, kannst du dich auf den Weg nach Tortuga Beach machen. Benutze die Rampe, um auf das erste Steinpodest zu springen, von dort springst du von Podest zu Podest weiter, bis du den Strand erreichst.

Tortuga Beach

Laufe am Strand entlang und du gelangst zu drei Steinplattformen. Auf zwei dieser Plattformen befinden sich Steinstatuen. Springe auf die erste Plattform und zerstöre dort die Statue, danach springst du weiter zur zweiten Plattform und von dort aus zur dritten, auf der du die zweite Statue zerstörst. Anschließend springst du weiter auf den angrenzenden Vorsprung.

Mittlerweile wirst du wissen, wie du dir die schwarze Schatzkiste auf dem roten Pfosten schnappen kannst, du brauchst dazu das rote Newt-Element. Laufe von den Steinplattformen weg in das nächste Bild und werfe dort den Stein, der vom Himmel fällt, auf die gelbgoldenen Statuen, um die Barriere zu durchbrechen. Hinter der Barriere lässt du die Holzbarriere auf der linken Seite liegen und machst eine 180°-Drehung.

Laufe in dieser Richtung weiter, bis du auf der rechten Seite zu einem Hügel gelangst, der nach oben führt. Klettere hinauf, drehe dich nach rechts und gehe geradeaus weiter, bis es nicht mehr weitergeht. Um die schwarze Schatzkiste auf der hölzernen Barriere in die Finger zu

bekommen, hebst du zuerst die brennende Fackel von der Holzterrasse auf, die sich links oben auf dem Hügel befindet. Trage die Fackel so nahe wie möglich heran an die Bombe auf der steinernen Barriere und werfe sie in diese Richtung. Die Fackel zündet dann die Bombe.

Zu deiner Rechten befindet sich ein blauer Schalter, springe auf diesen Schalter und eine große Karaffe voll mit Wasser fällt vom Himmel. Hebe die Karaffe auf und werfe sie in Richtung der beiden blauen Statuen, die den Weg vor dir blockieren. Wenn die Statuen aus der Bahn geräumt sind, kannst du deinen Weg fortsetzen, der dich durch den Tunnel führt. Laufe bis zu der Stelle, an der du nicht mehr weiterkannst, und drehe dich nach rechts, dann springst du über die Oberflächen der Blöcke zu einem Block, auf dem sich ein Schalter befindet.

Springe auf diesen Schalter, damit sich die Plattformen bewegen. Hüpfte auf die Plattform und folge dem Weg, zu dem sie dich bringt. Springe auf die nächste Plattform und von dort aus ganz nach oben auf die Wand. Um die zwei kleinen Wände nach unten zu bewegen, musst du die drei Gegner in diesem Gebiet beseitigen. Danach brichst du durch die Barriere und die nächste, indem du sie mit deinem Schwert bearbeitest.

Folge dem Weg zur Küste, dort erlebst du die nächste Sequenz. Kehre dem Meer den Rücken und laufe ganz nach links, wo du auf Alexia triffst, die dich aus Tortuga Beach herausführt. Mache dich auf den Weg nach Toledo.

Toroleado

In der Stadt gehst du nach rechts und folgst dem Weg, um zur Stierkampfarena zu gelangen. Nach der folgenden Sequenz fragst du den alten Mann, der auf der gegenüberliegenden Straßenseite steht, ob er dir helfen könnte. Er erklärt dir, dass du ins Mithra-Tal kommst, wenn du durch den Hinterhof von Pierre läufst. Nach dem Gespräch kehrst du ins Zentrum von Toroleado zurück.

Es folgt noch eine Sequenz, nachdem du die Brücke überquert hast. Daraufhin läufst du wieder zur Stierkampfarena, steigst die Treppe hinauf und redest mit Pierre. Auf dem Weg zu seinem Haus machst du im zweiten

Stockwerk des Hotels eine Pause und speicherst bei der Gelegenheit deinen Spielstand ab. Im Haus von Pierre gehst du durch die Hintertür und folgst dem Pfad, der in das Mithra-Tal führt.

Ox-Tank

Steige die Treppe hinauf und klettere anschließend die Leiter links im Ox-Tank nach oben, dort speicherst du ab und läufst dann gradeaus zu der Metallplattform auf der linken Seite. Stelle dich darauf und springe von dort zum Schalter im nächsten Abschnitt und versuche, ihn mit deinem Schwert zu erwischen.

Begebe dich zur anderen Seite des Raumes, steige dort die Treppe hinauf, laufe auf den Schalter zu und versuche erneut, ihn mit dem Schwert zu treffen. Die Tür, die dir am nächsten ist, öffnet sich und du kannst hineingehen. Rechts von dir steht eine Kiste, die du sofort öffnest und dir den Schlüssel nimmst. Kehre zurück zum Schalter und bearbeite ihn noch einmal mit deinem Schwert.

Danach öffnest du mit dem Schlüssel die Tür, die sich am nächsten an der Treppe befindet, die dich in diesen Abschnitt gebracht hat. Springe in diesem Raum auf den Schalter, damit sich der Kolben zurückzieht, dann springst du auf den anderen Schalter in diesem Raum. Untersuche den hinteren Teil des Raumes und schnappe dir das Teil des Puzzles aus der schwarzen Schatztruhe.

Wenn du den Raum verlassen hast, bemerkst du, dass sich die Tür geöffnet hat, die am weitesten von der Treppe entfernt ist. Betrete diesen Raum und springe auf den Schalter im hinteren Teil des Raumes, so wird der Kolben noch mehr zurückgezogen. Danach verlässt du diesen Raum durch die Tür neben dem Kolben, vergesse nicht, die brennende Fackel mitzunehmen, die im Türrahmen liegt.

Springe nach oben, so dass du die Fackel hoch genug werfen kannst, damit sie die Bombe zündet und so die Barriere zerstört. Laufe den Korridor entlang und klettere die Leiter nach unten, wo du zwei Gegner ausschalten musst, damit die Steinplattform verschwindet, die die andere Leiter blockiert. Klettere nun die freie Leiter nach oben. Wenn du ganz

oben auf der Leiter stehst, drehst du dich um, so dass die Steinbarriere mit der schwarzen Schatzkiste darauf links von dir ist. Laufe durch die Tür, die sich genau vor dir befindet.

Hole den Schlüssel aus der Kiste in diesem Raum und kehre danach in den vorherigen Raum zurück. Drehe dich nach links und klettere die Leiter vor deiner Nase nach oben, dort gehst du durch die Tür auf der linken Seite aus dem Raum. Folge dem Weg zu einer weiteren Leiter, die du hinunterklettern musst. Hier läufst du durch den Raum, kletterst die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite hinauf und benutzt die Tür.

Hinter der Tür gehst du geradeaus zu dem Laufsteg aus Metall und weiter in das nächste Bild. Hier benutzt du die Leiter, weiche dabei den Stahlbällen aus, die den Abhang hinunterrollen, indem du rechtzeitig über sie springst. Hüpfе anschließend auf den Schalter am Ende der Rampe und kehre zu dem Raum zurück, aus dem du gerade gekommen bist. Dort stellst du dich auf die Plattform, die wie ein Aufzug funktioniert, und lässt dich nach oben bringen.

Im nächsten Abschnitt stellst du dich vor das Schild mit dem nach unten zeigenden Pfeil und begibst dich zum Aufzug links von dir, der dich noch weiter nach oben befördert. Betätige den Schalter und fahre mit dem Aufzug wieder nach unten, wo schon zwei Gegner auf dich warten. Die Beseitigung dieser Gegner bewirkt, dass nun auch der andere Aufzug in diesem Raum benutzt werden kann. Mit diesem Aufzug fährst du jetzt nach oben, begibst dich dort zum anderen Aufzug und fährst noch weiter nach oben.

Laufe über den Laufsteg aus Metall in das nächste Bild und folge dem Weg, bis du praktisch gegen eine Wand läufst. Vermeide es, von den schwarzen Stahlkugeln getroffen zu werden, am besten springst du rechtzeitig darüber und läufst dann über die Rampe nach oben, bis es nicht mehr weitergeht. Drehe dich um und springe nach unten, dann landest du auf einem Laufsteg aus Metall, den du nach unten entlanggehst bis ins nächste Bild. Nimm dir den Schlüssel aus der Kiste in diesem Raum und kehre zum vorherigen Bild zurück.

Springe dort vom Laufsteg nach unten zum untersten Abschnitt. Drehe dich mit dem Gesicht zum Bildschirm und verlasse den Raum über den

Laufsteg aus Metall direkt vor dir. Auf diese Art und Weise gelangst du zurück in den Original-Aufzugsraum. Fahre mit dem Aufzug einen Abschnitt nach oben, dort steigst du in den anderen Aufzug ein, der sich ganz rechts am Bildschirmrand befindet. Dieser Aufzug bringt dich einen weiteren Abschnitt nach oben. Dort verlässt du den Raum über den Laufsteg im Hintergrund.

Laufe zur Wand und drehe dich dort nach links. Jetzt gehst du die Rampe hinunter und begibst dich durch die Tür auf der rechten Seite. Gehe nach außen auf die Rampe und laufe so weit nach links wie möglich. Drehe dich nach rechts und laufe über den Metallsteg in das nächste Bild. Es ist unmöglich, an dem Baum zu der schwarzen Schatzkiste hinaufzuklettern, du kannst sie erst erreichen, wenn du das rote Element erlangt hast. Mit dem Eingang zu diesem Raum im Rücken läufst du ganz nach rechts und benutzt den Aufzug, um damit eine Ebene weiter nach oben zu gelangen.

Laufe über den Metallsteg aus diesem Bild direkt auf die Rampe zu. Diese gehst du nach unten bis ungefähr zur Mitte, von dort aus springst du zu dem Schalter unter dir und dann weiter nach ganz unten. Laufe erneut über den Metallsteg in das nächste Bild, hebe die brennende Fackel auf, die ganz auf der anderen Seite der Steinbarriere liegt, und werfe sie in Richtung der Bombe. Wenn die Bombe hochgeht, wird die Barriere zerstört, die dich daran gehindert hat, dir den Schlüssel aus der Kiste zu nehmen.

Verlasse den Raum durch die Tür, durch die du hereingekommen bist, und kehre zurück zu dem Bild, in dem sich die schwarzen Stahlkugeln befinden. Laufe die Rampe auf der rechten Seite nach oben zum nächsten Metallsteg. Überquere diesen Gang und verlasse den Raum. Wenn du die beiden Gegner erledigt hast, aktiviert sich der Aufzug, der sich auf der Seite des Metallsteges befindet. Mit diesem Aufzug fährst du nach oben und benutzt den Schlüssel, den du gerade aufgehoben hast, um den Raum durch die Tür am Ende des Metallsteges zu verlassen.

Laufe so weit du kannst und drehe dich dann nach links, dort kletterst du die Rampe nach oben, wo du in der Nähe eine Leiter findest, auf der du weiter nach oben kletterst. Dort läufst du die Rampe nach unten, drehst

dich nach rechts und gehst zum nächsten Metallsteg. Im nächsten Raum steigst du die Treppe auf der linken Seite nach oben und springst auf den Schalter, der sich an der hinteren Seite der Plattform befindet. Daraufhin erhebt sich die Steinbarriere, die sich rechts über dir befunden hat.

Laufe zurück in die Richtung, aus der du gekommen bist, doch diesmal drehst du dich nach links und folgst dem Holzsteg an der Steinbarriere vorbei, die du gerade aus dem Weg geräumt hast. Du musst hier so schnell rennen, wie du kannst, und dabei über die Hindernisse springen, bevor du die weiße Linie erreicht hast, die auf den Boden gemalt ist. Nimm die brennende Fackel und benutze sie dazu, die Bombe auf der Steinbarriere zu zünden.

Dadurch verschwindet die Steinplattform, die eine Leiter in der Nähe des ersten Schalters blockiert hat. Laufe zu dieser Leiter und klettere nach oben. Dort lockst oder drängst du die Gegner in die Schalterlöcher auf dem Boden, du selbst springst in das letzte Loch, damit auch die Steinplattform verschwindet, welche die nächste Leiter versperrt. Benutze die Leiter, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Weiche den großen schwarzen Stahlkugeln aus, die von oben herabfallen, und springe von Plattform zu Plattform, bis du an der Spitze des Turmes angekommen bist.

Oben springst du auf den Schalter, woraufhin wieder einmal eine Plattform verschwindet, die eine Leiter blockiert. Klettere auch diese Leiter nach oben und speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt in diesem Abschnitt, danach springst du auf den Schalter in der Mitte des Raumes. Zum letzten Mal verschwindet eine Steinplattform, die eine Leiter versperrt hat. Folge dem Weg die Rampe nach oben und schaue dir die folgende Sequenz an. Spiele das Spiel und schaue dir im Anschluss daran die nächste Sequenz an.

Kampfstrategie und Tipps – Kuh-Boss

1. Laufe davon, wenn er um sich schlägt.
2. Sobald er den großen Steinblock in der Mitte des Raumes verschiebt, fliehst du in die entgegengesetzte Ecke.
3. Wenn der runde Steinblock herumrollt und den Kuh-Boss trifft, wird er

danach einen Moment lang verwirrt sein. Genau in diesem Augenblick sollte dein Angriff erfolgen.

4. Wiederhole die Schritte 1-3.

Wenn er wütend wird:

1. Laufe davon, wenn er um sich schlägt.
2. Wenn er sich zu einer Kugel zusammenkauert und versucht, dich über den Haufen zu rollen, gehst du in einer der Ecken in Deckung, die ein wenig weiter entfernt von ihm sind.
3. Wenn er dir dennoch zu nahe kommt, rennst du einfach in die nächste entfernte Ecke und beobachtest ihn. Sobald er ausgerollt ist, wird er für einige Augenblicke verwirrt sein, in dem Moment solltest du die Gunst der Stunde nutzen und ihn angreifen.
4. Wiederhole die Schritte 1-3.

Hebe nach dem Kampf das Big Life Crest auf, laufe nach draußen und treffe am Eingang zum Ox-Tank auf Alexia. Sie möchte mit dir reden und leitet damit die folgende Sequenz ein, nach der du den Ox-Tank verlässt und nach Toroledo zurückkehrst. In Toroledo findest du dich in Pierres Haus ein. Von dort aus gehst du in die Stadt und redest mit dem alten Mann, der durch die Straßen zieht, er erzählt dir von der Howling Cave, der heulenden Höhle.

Nach dem Gespräch verlässt du die Stadt und machst dich auf die Suche nach dieser Höhle. Dort triffst du auf Pierres Sohn, dem du, nachdem ihr kurz miteinander gesprochen habt, in die Höhle folgst, indem du auf den beweglichen Block springst.

Howling Cave

Folge dem Weg und du findest zwei Hebel, zwei brennende Fackeln und eine Bombe. Zuerst verschiebst du die Bombe in die Nähe eines der Hebel, dann hebst du eine der Fackeln auf und stellst dich genau zwischen die beiden Schalter. Werfe die Fackel zu der Bombe und laufe schnell zum anderen Hebel. Sobald die Bombe explodiert, betätigst du den anderen

Eine Steinplattform aktiviert sich in der Mitte des Raumes, springe darauf und gelange so in den nächsten Abschnitt. Um an die schwarze Schatzkiste rechts vom Ausgang zu kommen, benutzt du die brennenden Fackeln, um die dornigen Bäume zu verbrennen. In der schwarzen Kiste findest du ein weiteres Teil des Puzzles. Anschließend begibst du dich zu Deadeve Zach, redest dort mit Pierre und kehrst zur Höhle zurück.

Am Eingang warten bereits Alexia und Pierres Sohn auf dich. Baue eine Treppe aus den herumliegenden Steinen und steige so zum nächsten Abschnitt nach oben. Folge Pierre nach Dun Webb.

Betrete das Gebäude und klettere die Leiter rechts von dir nach oben, dabei stehst du mit dem Gesicht zu der Tür, an der alle aufgereiht stehen. Mit der Leiter im Rücken verlässt du den Raum durch die Tür auf der rechten Seite und folgst dem Weg. Dann drehst du dich nach links und gehst durch die erste Tür. Stelle dich mit dem Rücken zur Tür und drehe dich nach rechts, genau vor dir befindet sich eine schwarze Schatzkiste, die ein weiteres Teil des Puzzles enthält.

Dahinter kannst du deinen Spielstand beim Speicherpunkt abspeichern, danach läufst du wieder nach draußen und folgst dem Weg. Anschließend kletterst du die Leiter nach oben und gehst durch die Tür. Springe über das Fließband und laufe nach draußen. Auf der rechten Seite des Gebäudes befindet sich eine Treppe, die du nach oben steigst und dann weiter dem Pfad folgst. Du gelangst zu zwei weiteren Leitern, die du nach oben klettern musst, bevor du durch die zweite Tür gehst und dort eine schwarze Schatztruhe findest. Die Tür öffnet sich aber nicht, bevor du nicht im Sicherheitsraum aufgeräumt hast.

Steige die Treppe auf der rechten Seite hinauf und folge dem Pfad zu einer Leiter, die du auch nach oben klettern musst. Wenn du den ersten Raum betrittst, folgt eine kleine Sequenz, nach der du erst alle Gegner beseitigen musst, um dann die Tür auf der linken Seite zu öffnen und hindurchzugehen. Klettere die Leiter nach oben. Hinter der Tür befindet

sich der Sicherheits-Kontrollraum. In diesem Raum springst du auf den Schalter ganz links und lässt dich ganz nach unten fallen.

Dort steigst du die Treppe auf der gegenüberliegenden Seite ganz nach oben und springst auf den Schalter am Ende des Weges. Danach läufst du die nächste Treppe hinunter und brichst mit einem deiner Angriffe durch die Wand neben dir. Springe auf den Schalter auf der schwebenden Plattform und von dort aus auf den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite der Platte. Alle Türen öffnen sich nun und du verlässt diesen Raum durch die Tür über dem letzten Schalter.

Laufe nach unten und gehe durch die Tür, die sich gegenüber dem Aufzug und Alexia befindet. Um an die schwarze Schatzkiste auf der Steinbarriere zu gelangen, wartest du einfach auf die Bomben werfenden Gegner und benutzt eine ihrer Bomben, um die Barriere zu zerstören. In der schwarzen Kiste findest du den Pixie-Ring, der absolut unverzichtbar für das Gelingen des Spieles ist.

Kehre zum vorherigen Raum zurück und schieße auf die grüne Falle mit dem Element, dadurch öffnet sich eine Wand. Fahre mit dem Aufzug in den Minenschacht und gehe unten nach rechts durch den Eingang in die Dun Webb-Untergrundpassage. Ein Stückchen weiter findest du einen Speicherpunkt und dahinter gelangst du in den Dun Webb-Aufzugsraum, in dem du drei Gegner ausschalten musst, damit ein Schalter in den Raum hineinfällt. Springe auf diesen Schalter und kehre anschließend in den Minenschacht zurück.

Mit dem Rücken zum Eingang folgst du dem Durchgang links von dir. Du gelangst zu einer grünen Statue, die Feuer speit. Greife die Statue mit dem Element an und zünde danach die rote Laterne mit der Flamme an. Nun greifst du auf die gleiche Weise die zweite grüne Statue an und stellst dich danach mit dem Gesicht zu dem Loch daneben. Bringe die Feuerkugeln dazu, dir den Pfad nach unten zu folgen, achte dabei aber darauf, dass sie nicht verlöschen, indem sie die Wände oder dich berühren.

Folge weiter dem Pfad und benutze die Feuerkugeln dazu, die rote Laterne im letzten Raum zu entzünden. Klettere dort auf den Block, der anfängt, sich zu bewegen, und springe weiter auf den Schalter über dir. Anschließend kehrst du zum Minenschacht zurück, drehst dich zur Treppe

und gehst durch den Eingang ganz oben an der Treppe rechts von dir. Laufe auf die gelbe Statue zu, die am weitesten links steht, und bringe eine Feuerkugel dazu, dir zu folgen.

Mit der Statue im Rücken gehst du zu der roten Laterne ganz rechts im Raum und zündest sie an, dadurch beginnt die Plattform in der Nähe der Statuen sich zu bewegen. Benutze sie, um nach unten zu fahren, und erledige dort alle Gegner. Anschließend entfernst du dich von dem Durchgang und hebst am äußersten Ende das Feuerzeug auf. Mit diesem Feuerzeug in der Hand läufst du den Durchgang hinunter und verbrennst damit alle Bäume.

Laufe den neuen Weg hinunter in das nächste Bild, in dem du auf die Stahlkugeln achten musst. Begebe dich in das nächste Bild und springe auf den Schalter, danach begibst du dich vom vorherigen Bild aus nach unten in den Minenschacht. Mit dem Gesicht zu den Stufen, benutzt du die Treppe links von dir und gehst durch die Tür. Auf dem Weg erledigst du alle Gegner, die dich aufhalten wollen, und läufst weiter bis in das nächste Bild. Dort springst du auf den Schalter und begibst dich anschließend zurück nach unten in den Minenschacht.

Diesmal steigst du die Treppe auf der rechten Seite nach oben und gehst durch die Tür auf der mittleren Ebene. Springe auf den Schalter, um die Tür zum Aufzugsraum zu öffnen. Anschließend kletterst du die Leiter neben dem Schalter nach oben, um ein weiteres Teil des Puzzles aus einer schwarzen Schatzkiste einzusammeln. Danach gehst du zum Dun Webb-Aufzugsraum und fährst mit dem Aufzug nach oben. Laufe dort durch die Tür vor dir und dann durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite, atme tief durch und schaue dir die folgende Sequenz an.

Kampfstrategie und Tipps – Spinnen-Boss

1. Während du darauf achten musst, nicht in seinem Netz gefangen zu werden, weiche dem giftigen rosa Gas aus.
2. Sobald er sich nicht bewegt, greifst du ihn mit dem Schwert an und zielst dabei auf sein Gesicht.
3. Wiederhole die Schritte 1-2.

Es kann sein, dass nach dem Kampf noch einige kleinere Spinnen übrig sind, aber keine Angst, sie richten weit weniger Schaden an als der große Boss. Auf jeder Seite des Aufzuges befindet sich eine Schatzkiste, wovon die schwarze die Elementarkugel enthält, die du dir auf keinen Fall entgehen lassen kannst. Breche durch die Wand hinter der schwarzen Kiste und betrete den Aufzugsraum, hier musst du zwei Gegner beseitigen, bevor du mit Alexia sprichst und diesen Ort mit dem Wagen verlässt.

Der Hafen von Yagin

Nachdem du aus dem Wagen gestiegen bist, läufst du in das Hotel auf der linken Seite und benutzt den Speicherpunkt im zweiten Stockwerk. Im ersten Stockwerk redest du mit Alexia, schaut dir die zwei Sequenzen an und gehst an Bord des Schiffes. Auf dem Schiff trägst du alle kleinen Pakete zum Bug. Dann bringt dich das Schiff nach Puerto Medusa.

Puerto Medusa

Rede mit allen Leuten in der Stadt und laufe am Wasser entlang, um dir die drei seltsamen Enten anzuschauen. Danach begibst du dich zum Hotel, welches das Gebäude ist, das am nächsten zu der Anlegestelle steht. Speichere deinen Spielstand beim Speicherpunkt im zweiten Stockwerk und benutze die Treppe links hinter dem Speicherpunkt. Klettere anschließend über das Stück Holz zur unteren linken Seite des Bildes und lasse dich hinunterfallen.

Rede mit dem Piraten in dem Raum, in den du fällst, danach verlässt du das Hotel und machst dich auf den Weg zum Leuchtturm, der sich auf der gegenüberliegenden Seite der Anlegestelle befindet. Am Leuchtturm redest du mit dem Angestellten, anschließend stellst du dich mit dem Gesicht zum Hotel und läufst zwei Häuser weiter nach rechts zum Restaurant. Nachdem du mit dem Restaurantmanager gesprochen hast, folgt eine Sequenz, nach der du versuchst, das Restaurant zu verlassen und von einer weiteren Sequenz überrascht wirst.

Verlasse das Restaurant durch das Hinterzimmer im zweiten Stockwerk

und mit dem Rücken zum Ausgang läufst du ganz nach links zu dem Gold Badge-Trainingszentrum, dort durchquerst du den ersten Raum. Um die schwarze Schatzkiste über dem Ausgang zu erreichen, musst du zuerst die Holzkiste neben dem Eingang nach unten schieben. Danach springst du mit dem Gesicht zum Eingang nach rechts unten auf den Vorsprung, auf dem sich auch die Holzkiste befindet.

Anschließend platzierst du die Holzkiste ein wenig näher am Eingang als am Ausgang und wirfst das Fass oben drauf. Dann wirfst du eine weitere Holzkiste auf die erste Holzkiste und platzierst ein anderes Fass auf dem Boden neben der ersten Holzkiste. Zu guter Letzt springst du von der ersten Holzkiste zu dem Fass auf dem Boden, von dort zu dem Fass auf der Holzkiste und weiter auf die darüber liegende Holzkiste und dann ganz nach oben, wo du die schwarze Schatzkiste findest, in der sich ein schwarzes Puzzleteil befindet.

Kehre dem Ausgang den Rücken, laufe auf das Gebäude rechts von dir zu und gehe um das Gebäude herum zur anderen Seite. Betrete das Gebäude und weiche drinnen auf dem Weg zur nächsten Tür den Feuer- und Stahlkugeln aus. Begebe dich von der verschlossenen Tür weg zur nächsten. Um die schwarze Schatzkiste über dem Ausgang zu erreichen, steckst du den Pixie-Ring in deine Tasche und überquerst die geschlossene Tür.

Auf dem Weg scheint es, als ob du gleich hinunterfallen wirst, drücke den Sprungknopf einfach noch einmal und du bleibst mitten in der Luft stehen. Wiederhole diesen Vorgang und du gelangst zu der Schatzkiste, in der sich ein weiteres Puzzleteil befindet. Anschließend läufst du aus der Tür und kletterst auf den Hügel, dort findest du eine Schatzkiste, die Feuerkugeln speit. Laufe zurück den Hügel hinunter und bleibe ungefähr in der Mitte stehen, springe jetzt auf und ab, damit die Schatzkiste die Feuerkugeln in deine Richtung schleudert.

Weiche den Feuerkugeln rechtzeitig aus, damit sie die rote Lampe auf der gegenüberliegenden Seite erreichen und anzünden können. Zünde auch die nächste Lampe auf die gleiche Art und Weise an, dabei musst du zusätzlich den Steinen ausweichen, die von oben herabfallen. Laufe auf den Ausgang zu und betrete das nächste Gebäude. Bewege dich schnell

nach links und dann nach rechts, um der herabfallenden Vase zu entgehen, auf deinem Weg zum Ausgang musst du zusätzlich den Steinblöcken und Stahlkugeln ausweichen.

Mit dem Rücken zum Ausgang betrittst du den Eingang zu Milenas Herrenhaus durch die Tür auf der linken Seite. Steige die Treppe zum Hof von Milenas Herrenhaus hinauf und schaue dir die Sequenz an.

Milenas Herrenhaus

Stelle dich vor den Eingang zum Herrenhaus und laufe nach rechts, um die Untergrundpassage zu Milenas Herrenhaus zu betreten. Unten befindet sich ein Speicherpunkt, an dem du deinen Spielstand abspeicherst, bevor du dich durch das Loch auf der gegenüberliegenden Seite quetschst. Greife die Gegner, die aus den Vasen herausspringen, nicht an, sondern verlasse den Raum schnell wieder durch den Ausgang auf der rechten Seite.

Folge dem Pfad, auf dem du alle Gegner besiegen musst, damit sich eine Tür öffnet, durch die du in den nächsten Raum gelangst. Kehre dem Eingang den Rücken und betätige den Hebel direkt vor dir, damit ein Block in der Nähe des Einganges erscheint. Springe auf diesen Block und beuge dich von dort aus weiter nach unten. Bei der ersten Gelegenheit biegst du nach rechts ab und kletterst ganz nach oben, dabei musst du aber den Blöcken mit den braunen Kanten aus dem Weg gehen.

Oben läufst du in den nächsten Raum und erledigst alle Gegner, damit sich die Tür öffnet und du durch die Tür in den angrenzenden Raum gehen kannst, in dem sich unter anderem ein Speicherpunkt befindet. Weiche auf deinem Weg zum nächsten Raum den schließenden und fallenden Wänden aus und schaue dir dort die Sequenz an.

Kampfstrategie und Tipps – Alligator-Boss

1. Halte dich in sicherer Entfernung von ihm auf.
2. Er wird dich verfolgen, aber du bist schneller und kannst ihm entkommen, bleibe nur in Bewegung.
3. Sobald er die Wand berührt, hört er kurzzeitig auf, sich zu bewegen, für

- dich genau der richtige Zeitpunkt, ihn anzugreifen und ihn in der Mitte seines Körpers zu treffen.
4. Er wird versuchen, dich mit vergifteten Pfeilen aus dem Pilz zu treffen, weiche ihnen so gut es geht aus, indem du vor ihm davonläufst.
 5. Wiederhole die Schritte 1-4.

Wenn du erst einmal herausgefunden hast, nach welchem Schema er sich bewegt, kannst du versuchen, um ihn herumzulaufen und dabei seine Körpermitte zu attackieren. Diese Angriffe kannst du auch fortsetzen, wenn er sehr wütend geworden ist. Nimm dir den Big Life Crest aus der schwarzen Schatztruhe, steige auf die Plattform und lasse dich nach oben bringen. Begebe dich anschließend durch den Eingang in unteren Abschnitt und folge dem Weg. Hast du die blaue Statue erreicht, drehe dich nach links und betrete den nächsten Raum.

Mit dem Ausgang im Rücken gehst du in den Raum links von dir, in dem du alle Gegner ausschalten musst, um dir aus der schwarzen Schatztruhe ein weiteres Puzzleteil zu nehmen. Begebe dich nach unten und erledige auch dort die heranstürzenden Gegner. Stelle dich mit dem Gesicht zu dem Ausgang, den du gerade geöffnet hast, und springe auf die Plattform auf der linken Seite, die dich nach oben bringt.

Klettere auf den Vorsprung und springe über den mittleren schwebenden Block, dabei musst du den Steinblöcken ausweichen, die von oben herabfallen. Folge dem Vorsprung, springe auf den Block und begeben dich nach oben, dort beseitigst du alle Gegner im Raum, um die Plattform in der Mitte zu aktivieren. Mit dieser Plattform gelangst du nach oben, wo du auf dem Vorsprung entlanggehst und den grünen Block mit dem Element zerstörst. Der springende Steinblock bietet dir die Gelegenheit, zum nächsten Vorsprung zu kommen.

Während du nach oben zum nächsten Vorsprung fliegst, verlässt du den Raum durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des grünen Blocks, den du gerade in die Luft gejagt hast. Auf diese Art und Weise gelangst du in Milenas Raum der Bestrafung, in dem du durch die Tür auf der anderen Seite läufst. Danach begibst du dich wieder auf die gegenüberliegende Seite und gehst durch die Tür. Folge dem Gang und

laufe dabei an der Treppe vorbei bis ganz ans Ende, dort redest du mit dem Flint-Fan.

Kehre in den Gang zurück und gehe in den Raum, der zwischen dem Gang und dem Raum der Bestrafung liegt, um mit dem Piraten dort zu reden. Danach läufst du erneut zurück in den Gang und redest mit der Frau in dem Raum, der sich auf der gegenüberliegenden Seite der Treppe befindet. Anschließend läufst du zurück in den vorherigen Raum und redest noch einmal mit dem Piraten, der dir sagt, was zu tun ist, also mache dich auf den Weg in den Kamin.

Wenn du aus dem Kamin herauskommst, läufst du nach draußen, von dort aus begibst du dich in das erste Stockwerk, in dem du durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes gehst. Laufe durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Treppe, um in die Küche zu gelangen, durch die du hindurchläufst. Hinter der Tür auf der anderen Seite befindet sich das Esszimmer. Steige auf gar keinen Fall jetzt schon auf die Plattform, die mit dem Schalter aktiviert wurde.

Mit dem Rücken zur Tür drehst du dich nach links und begibst dich in den Kamin, in dem du mit dem Piraten sprichst und danach zurück in das Esszimmer gelangst. Rede mit dem Piraten im Esszimmer und gehe zurück in den Kamin, dort benutzt du die Leiter und findest dich im Ankleideraum wieder. Drehe dich nach links und gehe auf das Licht zu, das dich auf die Terrasse führt. Von dort aus kletterst du über das Efeu in Richtung Dach, du findest eine schwarze Schatzkiste, die ganz rechts auf der Terrasse versteckt ist, und erhältst ein weiteres Puzzleteil.

Klettere weiter am Efeu auf der rechten Seite des Daches entlang, bewege dich dann um einen Strang Efeu nach rechts und begeben dich ganz nach oben. Bist du einmal ganz oben, begeben dich wieder in das Gebäude. Nach einem Gespräch mit Mephisto und seinen Piraten folgt eine Sequenz, nach der du in das Restaurant gehst und mit Alexia redest. Nachdem du alle Gegner erledigt hast, gehst du automatisch an Bord des Schiffes, auf dem du noch einmal mit Alexia sprichst. Nach den zwei folgenden Sequenzen bist du schon auf dem Weg zur Ocean Cave.

Ocean Cave

Durch den Eingang auf der gegenüberliegenden Seite des Meeres gelangst du in die Höhle, in der du gleich rechts einen Speicherpunkt vorfindest. Gehe durch den Eingang, der sich am nächsten zu dem Speicherpunkt befindet. Laufe an das andere Ende des Raumes und schlage den grünen Kristall auf der linken Seite mit dem Element, damit ein Schalter auf der rechten Seite sichtbar wird. Springe auf diesen Schalter und öffne den Ausgang, der dich in den nächsten Raum führt.

Schlage den Kristall auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes mit dem Element und besiege alle Gegner, anschließend läufst du durch die Tür zu deiner Linken. Innen siehst du auf der rechten Seite des Raumes eine gelbe Statue, die Feuerbälle speit. Bringe die Feuerbälle dazu, dir zu folgen und die zwei roten Lampen auf der anderen Seite des Einganges anzuzünden. Danach öffnet sich die Tür zwischen den Lampen und du kannst hindurchgehen. Schlägst du den Kristall mit dem Element, erblickst du eine Steinstatue und andere Gegner, die dich umzingeln.

Benutze das grüne Element, um in der Luft für ungefähr zehn Sekunden stehen zu bleiben, dadurch öffnet sich die Tür auf der anderen Seite des Durchganges, durch den du gerade gegangen bist. Beseitige zuerst einen der kleinen Augapfelgeister, bevor du dich dem großen roten Auge in der Mitte zuwendest. Du kannst in diesem Raum aufräumen, ohne die kleinen blauen Augäpfel alle beseitigen zu müssen. Nach dem Kampf nimmst du den Schlüssel an dich und kehrst zurück zu der Stelle, an der sich der Speicherpunkt befindet.

Du stehst mit dem Gesicht zu den vier Türen und gehst durch die rechts von dir und verlässt den nächsten Raum durch den linken Ausgang. Begebe dich in den nächsten Raum, in dem du durch den Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite gehst, danach kehrst du in den vorherigen Raum zurück und gehst wieder durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Lese die Aufschrift des Schildes auf der linken Seite, dann erscheinen einige Gegner, aber wenn du für zehn Sekunden ganz still stehst, öffnet sich die Tür, durch die du in den nächsten Raum gelangst.

Ein zusätzlicher Augapfelgeist erscheint. Diesmal schnappst du dir eine der Bomben, welche die kleinen Augäpfel in deine Richtung werfen,

zündest sie an dem Feuer an, welches das rote Auge speit, wartest einen Moment und wirfst ihm dann die Bombe zu. Auch hier ist es nicht notwendig, alle kleinen blauen Augäpfel zu erledigen, um siegreich zu sein. Schnappe dir den Schlüssel und kehre zum Speicherpunkt zurück.

An dem Speicherpunkt läufst du nun durch die Tür links von dir und schlägst beide grünen Kristalle auf der anderen Seite des Raumes mit dem Element. Danach hebst du die brennende Fackel rechts auf und zündest damit die rote Laterne links von dir an. Dadurch öffnet sich die Tür und du gelangst in den nächsten Raum. Sobald du den Kristall hier mit dem Element schlägst, fängst dieser an, Pfeile zu spucken. Bringe die Pfeile dazu, durch die Flammen zu fliegen, die von der gelben Statue ausgestoßen werden, damit sie sich entzünden. Benutze danach die brennenden Pfeile, um die rote Laterne anzuzünden und so die Tür zu öffnen.

Im nächsten Raum benutzt du die Feuerbälle, welche die Statue speit, dazu, die roten Laternen hinter der Statue zu entzünden, damit sich die Tür zwischen den Laternen öffnet. Laufe in den folgenden Raum und benutze das Element an dem Kristall auf der linken Seite, auf diese Art und Weise wird ein Schalter sichtbar, auf den du gleich weiterspringst. Gehe durch die Tür, die sich geöffnet hat, du musst dich nicht allen Gegnern hier zum Kampf stellen.

Schlage jede der vier grünen Statuen in den Ecken, damit sie sich herumdrehen, danach betätigst du den Schalter in der Mitte und läufst weiter in den nächsten Raum. Noch ein Augapfelgeist erscheint, den du auf die gleiche Art und Weise wieder los wirst wie die anderen, nämlich indem du Bomben fängst und in seine Richtung weiterwirfst. Der einfachste Weg, die Bomben zu fangen, ist der, oben an den Schatten entlangzulaufen, so dass die Bomben gerade zu dir herunterfallen. Nimm auch hier den Schlüssel und kehre zum Speicherpunkt zurück.

Als Nächstes gehst du durch die Tür ganz links, dort schlägst du den grünen Block mit dem Element, damit er sich bewegt. Achte darauf, dass der oberste Block nicht herunterfällt, denn wenn du auf einen Block viermal schlägst, verschwindet dieser. Schlage einen Block nach dem anderen, bis eine Art Treppe entstanden ist, über die du zu der Plattform

gelangen kannst, auf der sich ein Schalter befindet. Springe auf den Schalter, damit sich die Tür öffnet und du in den nächsten Raum laufen kannst.

Schlage den Kristall links von dir mit dem Element, damit die Plattform auf der anderen Seite sichtbar wird und du hinaufsteigen kannst. Schlage auch den Kristall gegenüber der Tür mit dem Element, dadurch bringst du gleich zwei Plattformen zum Vorschein, eine davon mit Schalter. Springe auf diesen Schalter, der die Tür zum nächsten Raum öffnet. Dort schlägst du den Block links von dir mit dem Element, damit er in die Luft springt.

Während dieser erste Block in der Luft ist, schlage den mittleren Block von der gegenüberliegenden Seite aus, damit dieser sich unter den noch schwebenden Block schiebt. Schlage die Unterseite der beiden Blöcke, die nun aufeinander gestapelt sind, damit sie so näher an die Blöcke auf der anderen Seite gelangen. Danach schlägst du den letzten Block mit dem Element, so dass er in die Luft springt und du die darunter befindlichen Blöcke zu einem höheren Stapel formen kannst.

Klettere nun diese selbstgemachte Treppe zu der Plattform hinauf, springe auf den Schalter, der die Tür öffnet, und begeben dich in den nächsten Raum. Dort bearbeitest du den Kristall auf der linken Seite mit dem Element, um gegen eine Gruppe Gegner antreten zu können. Nachdem du alle Gegner besiegt hast, läufst du durch die Tür in den nächsten Raum. Dort befindet sich ein weiterer Augapfelgeist, der auf dich wartet, nur der rote Augapfel ist für dich von Bedeutung und nur gegen ihn musst du kämpfen.

Nach seinen Versuchen, dich mit seinen laserartigen Angriffen zu erwischen, greifst du ihn an. Wenn du immer dann angreiffst, wenn er nichts macht, ist der Kampf schnell zu Ende. Hebe den Schlüssel auf und kehre ein weiteres Mal zum Speicherpunkt zurück. Benutze nun den Schlüssel, um die vier Türen zu öffnen und hindurchzulaufen. Rede mit Lord Prunewell und seinen Leuten, dann schaust du dir die nächsten zwei Sequenzen an, nach denen du von Soldaten gefangen genommen und ins Verlies geworfen wirst.

Das Verlies

Rede mit jedem, den du im Verlies triffst, und nach einiger Zeit kommt ein Wächter nach unten. Anschließend sprichst du auch mit Alexia und den anderen, bevor du die Burg verlässt und nach Gwaba aufbrichst.

Die Stadt Gwaba

Rede zuerst auf der Brücke mit Nunugi, danach überquerst du die Brücke und begibst dich durch die Tür in die Stadthalle von Gwaba. Verlasse den Aufzug und rede mit Ruby, die vor dem Tresen steht. Mit dem Gesicht zum Tresen, drehst du dich nach rechts und läufst durch den Ausgang nach draußen. Betrete das Hotel neben der Stadthalle, hier hast du die Möglichkeit, deinen Spielstand im zweiten Stockwerk zu speichern, danach stellst du dich in Blickrichtung zum Empfangstisch und drehst dich nach rechts.

Laufe durch die Tür und rede dort mit Albert, anschließend kehrst du zur Stadthalle zurück und führst ein Gespräch mit Ruby. Danach machst du dich wieder auf den Weg zum Hotel und redest dort erneut mit Ruby. Nach diesem Gespräch läufst du zu dem Haus der alten Dame Jessica in der nordwestlichen Ecke der Stadt und sprichst mit Albert. Zurück im Hotel führst du Gespräche mit Ruby und Albert.

Im Anschluss daran begibst du dich zu dem Haus von Linda, das südlich im zentralen Teil von Gwaba zu finden ist. Springe dort auf den Block neben dem Eingang und weiter nach oben. Nachdem du auch auf den anderen Block im zweiten Stockwerk gesprungen bist, erreichst du bald das Dach. Überquere das Dach und begeben dich auf das Dach des angrenzenden Hauses, um Zeppo zu entdecken.

Verlasse das Dach wieder durch Lindas Haus und gehe zu dem Geschäft für Gegenstände im Westen der Stadt. Dort redest du mit Zeppo und verlässt das Geschäft wieder, um zur Stadthalle zurückzukehren. In der Stadthalle fährst du mit dem Aufzug zum Dach, läufst nach draußen und überquerst die Brücke. Mit dieser Brücke im Rücken rennst du den Pfad hinunter und betrittst die Höhle unter der Brücke, die dich zum Haus von Roswell dem Weisen führt.

Innen redest du mit dem alten Mann und erhältst den Siren-Ring, danach läufst du wieder nach draußen und folgst dem Weg nach unten. Laufe zurück über die Brücke und fahre mit dem Aufzug in das Erdgeschoss, durch das du die Stadthalle verlässt. Außen drehst du dich nach links und läufst so lange, bis du nicht mehr weiterkannst, dann drehst du dich nach rechts und gehst an Bord des Schiffes.

Das versunkene Schiff

Im Bug des Schiffes findest du in dem kleinen Raum einen Speicherpunkt, den du benutzen kannst. Mit dem Siren-Ring in der Tasche springst du über Bord ins Wasser, dort hältst du die X-Taste gedrückt, während du dich zur linken Seite des Bildes bewegend. Dann schwimmst du vom Heck des Schiffes nach unten zum Meeresboden. Schieße auf die Steinkelche oder Statuen, um eine Bombe herzustellen, bringe dann die Bombe dazu dir zu folgen und führe sie nach oben zum Heck des Schiffes, um den Geröllblock in die Luft zu jagen.

Schwimme durch das Loch, das gerade entstanden ist, in das Schiff hinein und begeben dich in den nächsten Raum. Hier musst du dich beeilen, damit du schneller als die Pfeile bist, danach schneidest du das Seegras und begibst dich weiter nach unten. Links kannst du eine weitere Bombe erhalten, wenn du noch einmal mit dem Element auf dieselbe Statue zielst. Diesmal platziert du die Bombe auf der rechten Seite des Raumes in der Nähe des Geröllblockes, treffe sie mit dem Element und zerstöre so den Block.

Du kannst jetzt in den Raum auf der rechten Seite gelangen, während du den Stahlbällen ausweichst. Folge dem Pfad aber achte dabei auf die herunterfallenden Wände, am Ende der Passage begibst du dich noch weiter nach unten und triffst die Statue mit dem Element. Weiterhin zerstörst du den Geröllblock auf dem Kopf der Statue mit einer Bombe und gehst in den Raum zu deiner Rechten. Speichere schnell deinen Spielstand, mache dich auf den Weg zu dem Raum auf der rechten Seite und schaue dir die Sequenz an.

Kampfstrategie und Tipps – Hai-Boss

1. Dein Schwert kann ihm nichts anhaben.
2. Klettere in der Mitte des Raumes ganz nach oben, um ihn näher an die Oberfläche locken zu können.
3. Begebe dich in die Mitte auf den Boden in der Nähe der Steinstatue und sobald er unterhalb des ersten Abschnittes ist, schlägst du die Statue mit dem Element, um eine Bombe zu erzeugen.
4. Bewege dich in gleicher Höhe zur gegenüberliegenden Seite des Raumes.
5. Sobald der Hai im Begriff ist, auf die Bombe zu beißen, schließt du mit dem Element auf die Bombe.
6. Wiederhole die Schritte 2-5.
7. Wird der Hai arg wütend, kannst du die Bombe sofort zünden und den Hai trotzdem dazu bringen, hineinzubeißen. Doch die sicherste Methode bilden die Schritte 2-5.

Nachdem du den Schlüssel zu den Ruinen der Möwen und die Elementalkugel aufgehoben hast, verlasse das Schiff. Zurück auf festem Boden läufst du den ganzen Weg zurück und gehst durch die Tür auf der linken Seite. Rede mit Zeppo und erlebe eine weitere Sequenz, nach der du mit dem Floß nach Puerto Medusa aufbrichst.

Steige vom Floß und folge dem Weg, nach der ersten Biegung gehst du nach rechts und benutzt den Schlüssel zu den Möwenruinen, um hineinzugelangen.

Die Ruinen der Möwen

Benutze das Element, um die Flammen in den beiden blauen Lampen, die sich in den äußersten Ecken des Raumes befinden zu löschen. Als Belohnung öffnet sich die Tür zwischen den Lampen und du kannst hindurchgehen. Beseitige in dem Raum hinter der Tür alle Gegner und begeben dich nach unten unter die Plattform auf der rechten Seite. Folge dem Weg weiter nach unten, steige die Treppe hinauf und klettere anschließend die Leiter nach oben.

Springe auf den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite der Leiter und drehe dich mit dem Gesicht zur Mitte des Raumes. Danach springst du auf den Schalter links von der Mitte und drehst dich wieder mit dem Gesicht zur Mitte, dann springst du auch auf den Schalter ganz links. Als Resultat öffnet sich die Tür und du kannst den nächsten Raum betreten. Zerstöre das Element auf der rechten Seite mit dem Element und springe auf den Schalter.

Eine Tür kommt von oben herab und blockiert den Weg, den du gekommen bist, aber sobald du alle Gegner in diesem Raum erledigt hast, öffnet sich diese Tür. Wiederhole diese Prozedur viermal und beseitige alle Gegner, danach gehst du durch die Tür zum hinteren Teil des nächsten Raumes. Dort zerstörst du die beiden Feuer speienden Statuen mit dem Element, dadurch kommt ein Schalter in der größten Öffnung herab und du stellst dich darauf.

Laufe durch die geöffnete Tür und fahre mit dem Block nach oben, wo du das Element dazu benutzt, die Flammen in den blauen Lampen, gegenüber der weißen Wand zu löschen. Daraufhin öffnet sich die Tür in der Nähe des Blockes auf dem du stehst. Hinter der Tür drehst du dich nach links und zerstörst die Steinstatue, um einen Ausgang zu formen. Durch den Ausgang gelangst du in den nächsten Raum, in dem du auf der linken Seite eine weitere Steinstatue zerstörst und dahinter durch den Ausgang verschwindest.

Ziehe an dem Hebel neben der Statue, um sie zu bewegen und stelle dich zwischen die schwebenden Blöcke. Als Nächstes gehst du sicher, dass die Statue nicht voreilig fällt, sondern genau den Schalter trifft, wodurch eine Plattform neben der Tür herunterkommt. Öffne die schwarze Schatztruhe auf dieser Plattform und nimm dir das Puzzleteil. Anschließend läufst du durch die Tür, gehst nach links ungefähr $\frac{3}{4}$ des Weges in den Raum hinein und steigst dann die Treppe hinauf.

Benutze die schwebenden Blöcke und springe auf den Schalter am äußersten Ende des Raumes, damit die Plattform darunter verschwindet und du wieder auf den Boden gelangst, wo du einen Speicherpunkt findest. Benutze die Plattform, stelle dich mit dem Gesicht zur Wand und begeben dich den ganzen Weg zurück nach rechts und laufe durch die Tür

in den nächsten Raum. Dort drehst du dich nach links und springst auf den Schalter in der Ecke, daraufhin blockiert eine Wand deinen Rückweg.

Klettere an der Wand ganz nach oben, begeben dich auf das Band und springe auf den Schalter, wenn du wieder unten bist, damit die Wand sich wieder absenkt. Klettere danach an der Wand des Raumes erneut nach oben, steige auf das Band und laufe zwischen den Wänden weiter, bis zu einer verschlossenen Tür. Hier springst du auf den Schalter auf der linken Seite und drehst dich um, so dass du mit dem Rücken zur verschlossenen Tür stehst. Gehe nach rechts zum hinteren Teil des Raumes und springe gleich zweimal auf den Schalter dort.

Nach dem zweiten Sprung bleibst du auf dem Schalter und springst von dort aus zur Wand daneben. Kehre dem Schalter den Rücken zu und klettere durch das Loch oben an der Wand vor dir. Auf der anderen Seite kletterst du wieder hinunter, bewegst dich auf dem Band auf die verschlossene Tür zu und stellst dich vor sie. Durch die Tür, durch die du in diesen Raum gekommen bist. Gehe an der Vorderseite der Tür vorbei und laufe in die Ecke, in der sich der erste Schalter befindet, auf den du gesprungen bist. Ohne den Schalter zu berühren begibst du dich auf das Band und bewegst dich auf die nächste Ecke zu.

Dort springst du auf den Schalter und gelangst danach mit dem Fließband zur gegenüberliegenden Seite des Raumes. Mittlerweile sollten zwei neue Schalter heruntergefallen sein und du springst auf den neuen Schalter, der sich an der Seite der verschlossenen Tür befindet. Der zweite neue Schalter ist eine Falle. Nun kannst du durch die Tür in den nächsten Raum laufen, in dem du alle Gegner erledigen musst, damit sich der Block in der Nähe der Tür anfängt zu bewegen.

Steige auf diesen Block und lasse dich zur Spitze des Geröllblockes bringen. Springe auf die Steinstatue und hole dir den Schlüssel aus der Schatzkiste an der äußersten Seite, wenn du die Statue in der Mitte zerstörst, hast du es sehr leicht an den Schlüssel zu gelangen. Danach kehrst du zum vorherigen Raum zurück und springst auf den Schalter auf der rechten Seite, anschließend hüpfst du über das Band auf die abgesenkte Wand. Mit deinem Rücken zur Tür des Raumes, in dem du den Schlüssel gefunden hast, begibst du dich auf das Band links von dir.

Kehre zurück durch die Tür, durch die du diesen Raum betreten hast und benutze den Schlüssel, um durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Risses in der Wand gelangen zu können. Dabei handelt es sich nicht um die Tür in der Nähe des Speicherpunktes. Schlage auf die Lampen gleich links von dir, auf die rechts von dem Riss in der Wand, auf die im hinteren Teil, auf die hinten rechts und auch auf die genau vor dir mit dem Element.

Die Plattform hinten rechts verschwindet und du kannst von diesem Punkt aus nach unten gelangen. Benutze das Element auf dem Schacht und schlage den blauen Geröllblock in der Mitte des Raumes einige Male damit. Anschließend kletterst du die Leiter hinauf, die gegenüber der Leiter steht, die du hinunter gekommen bist. Mit dem unpassierbaren weißen Gebiet links von dir, läufst du weiter und brichst durch die Wand vor dir.

Drehe dich um 180° und breche auch durch die gegenüberliegende Wand, danach rennst du zu dem Schalter und springst darauf, wenn die Spitzen nach oben kommen. Mit dem Gesicht zu den Spitzen springst du auf den Schalter rechts von dir und von da aus weiter zu dem Schalter in der Nähe der Leiter, die du gerade hinauf geklettert bist. Bleibe von dem Moment an, an dem du auf den zentralen Schalter springst, bis zu dem Zeitpunkt, an dem du auf den letzten Schalter springst, immer in Bewegung.

Hast du alle drei Schalter betätigt, öffnet sich die Tür und du kannst in den nächsten Raum hineingehen. Dort kletterst du auf den Berg Kisten im linken hinteren Teil des Raumes und zerstörst die blauen Steine oben auf jedem der Kistenberge. Im Anschluss daran bezwingst du alle Gegner in diesem Raum und nimmst dir den Schlüssel aus der Schatzkiste, die in den Raum hineinfällt. Kehre danach zum vorherigen Bild zurück und klettere die Leiter wieder hinunter.

Auf der anderen Seite des Raumes, in den du gelangst kletterst du die Leiter hinauf und beseitigst hier oben alle Gegner, daraufhin wird der Schalter hinter der Tür hinunter gelassen. Benutze den Schlüssel, um die Tür zu öffnen und springe auf den Schalter. Eine Statue beginnt Feuerbälle auszuspuken. Bringe die Feuerbälle dazu dir über die Klingenfalle zu folgen und benutze sie, um die zwei roten Lampen anzuzünden. Dadurch

wird der Block vor der roten Statue herab gelassen.

Vom dem Block aus begibst du dich zu der Leiter und kletterst hinauf, oben drehst du dich mit dem Gesicht zur Leiter, so dass die großen beweglichen Stahlbälle links von dir sind und kletterst die Treppe im linken hinteren Teil des Raumes nach oben. Von dort aus springst du auf die Plattform und weiter zu der Plattform, auf der sich eine grüne Steinstatue befindet. Hinter der Statue findest du in einer Schatzkiste einen weiteren Schlüssel.

Stelle dich bei der Schatzkiste mit Blickrichtung zur Statue und beuge nach links zu der schwarzen Schatzkiste. Um diese Kiste zu erreichen, benutzt du das Element, um die Feuer speiende grüne Statue neben der Schatzkiste, aus der du dir den Schlüssel genommen hast so zu drehen, dass sie nun nach links Feuer speit. Bewege dich unter die schwarze Schatzkiste und achte darauf, dass die Stahlbälle rechts von dir sind, dann betätigst du den Schalter ganz links.

Nehme die Bombe, die von oben herab fällt und platziere sie auf dem Geröllblock an einer Stelle, die das Feuer der grünen Statue erreicht. Auf diese Weise wird der Geröllblock zerstört und du gelangst zu der schwarzen Schatzkiste, in der du ein Puzzleteil findest. Anschließend drehst du dich nach links und öffnest die Tür, die weitesten entfernt ist mit dem Schlüssel, um in den nächsten Raum zu gelangen.

In diesem Raum weichst du den Klingenfallen aus und folgst dem Weg zu dem angrenzenden Raum, in dem du im hinteren Teil auf den leuchtenden Felsen steigst und zum nächsten Raum gebracht wirst. Dort läufst du nach hinten und betätigst den Hebel. Um zu verhindern, dass die Statue umfällt, stellst du dich in die kleinen Öffnungen und lässt sie buchstäblich auf deinem Kopf spazieren. Nachdem vier Statuen sich auf den Weg durch den Raum gemacht haben, kannst du die Schatzkiste benutzen, die von oben herabgefallen ist, um die Leiter zu erreichen und hinaufzuklettern.

Oben findest du einen Speicherpunkt, an dem du unbedingt deinen Spielstand abspeichern solltest. Danach stellst du dich mit dem Gesicht zur Leiter, dabei ist der Speicherpunkt rechts von dir und läufst nach links, wo du mit deinen Angriffen durch die zwei Wände brichst. Im nächsten Raum folgt eine Sequenz, nach der du dich einem Boss-Gegner stellen musst.

Kampfstrategie und Tipps – Statuen-Boss

1. Laufe vor seiner laserartigen Attacke davon. Am sichersten bist du, wenn du während dieser Angriffe hinter ihm stehst.
2. Wenn er beginnt seine Hand zu drehen, um einen Feuerball fallen zu lassen, machst du einen Angriff, noch bevor der Ball zu Boden fällt.
3. Sollte er umfallen, greife seinen Kopf an, denn jeder andere Teil seines Körpers wird keinen Schaden davontragen.
4. Wiederhole die Schritte 1-3, auch wenn er wütend werden sollte.

Nach dem Kampf hebst du die Big Life Crest und das Sternenprisma auf und verlässt den Raum. Stelle dich auf den leuchtenden Stein im nächsten Raum, damit du in den Eingangsraum der Höhle gebracht wirst. Dort verschwindet die Plattform und ein leuchtender Felsen erscheint. Stelle dich auf diesen Felsen und er bringt dich zu den Ruinen von Eden. Dort verlässt du den Raum, läufst durch den Ausgang auf der linken Seite nach außen und überquerst die lange Brücke, um nach Eden zu gelangen.

Das Dorf Eden

Laufe zur anderen Seite des Dorfes und suche im Hotel am Strand nach dem Speicherpunkt, danach redest du mit der Person, die auf dem angrenzenden Pier angelt. Stelle dich auf den Strand mit dem Gesicht zum Steg und dem Hotel links von dir, dann läufst du gerade aus und kommst zu einem Gebäude, in dem du eine schwarze Schatzkiste findest, aus der du ein Puzzleteil holen kannst.

Rede danach mit dem alten Mann vor dem Baum oben auf dem Hügel, anschließend musst du so schnell rennen wie möglich, um den Goo-Goo-Vogel zu fangen. Rede noch einmal mit dem alten Mann und du erhältst den Dryad-Ring. Als Nächstes greifst du die gelbe Statue neben ihm mit dem Element an und nimmst dir den Schlüssel aus der schwarzen Schatzkiste, bevor du das Dorf wieder verlässt und dich zurück zu den Ruinen begibst.

Die Ruinen von Eden

Mit dem Eingang im Rücken läufst du nach links und öffnest die Tür, die sich in der Nähe der ersten Biegung befindet mit dem Schlüssel. Dann schlägst du die gelbe Statue mit dem Element und gehst die Treppe, die von der Statue verdeckt war hinunter. Unten begibst du dich in den hinteren linken Raum und betätigst dort den Schalter. Laufe anschließend durch die Tür, die sich geöffnet hat.

Erledige alle Gegner und springe danach auf den Schalter, der erschienen ist. Durch die jetzt geöffnete Tür gelangst du in den nächsten Raum, in dem du den Gegner neben der Plattform beseitigen musst. Nachdem er sich zu Stein verwandelt hat, kannst du ihn als eine Art Treppenstufe benutzen, um auf die Plattform zu gelangen. Springe auf den Schalter und eine Wand verschwindet, hinter der du einen Speicherpunkt findest.

Hole dir den Schlüssel aus der Schatzkiste, verlasse den Raum wieder und begeben dich zurück in den vorherigen Raum. Stelle dich dort auf den Schalter vor der Tür, damit sich die Tür auf der anderen Seite öffnet und du hindurch laufen kannst. Gehe in die entgegengesetzte Richtung der Treppe, hinter der roten Laterne befindet sich eine geschlossene Wand und hinter der steht eine schwarze Schatztruhe, die den Element-Ring enthält. Zu dieser Truhe kannst du erst, wenn du im Besitz des Newt-Ringes bist. (Newt heißt soviel wie Wassermolch.)

Springe auf die Plattform über der dornigen Falle und betätige den Hebel neben der wand mit dem Element, dadurch aktivierst du die Plattform. Anschließend springst du zu der Wand auf der gegenüberliegenden Seite des Hebels und benutzt den Schlüssel, um durch die nächste Tür zu laufen. Halte dich ganz rechts und springe über den Stein in der Mitte des Raumes. Laufe weiter nach rechts, an der Stelle, an der es nicht mehr weitergeht, findest du einen gelben Kristall, den du mit dem Element schlägst.

Stelle dich in Blickrichtung zur Wand und laufe nach links daran entlang. Hebe die brennende Fackel auf und benutze das Element, danach steigst du auf die Plattform, die erscheint und wirst fast in die Mitte des Raumes gebracht. Die brennende Fackel hilft dir einen der beiden Bäume, die

deinen Weg blockieren zu entfernen. Sobald die Plattform verschwindet, schlägst du den Kristall erneut mit dem Element, damit sie wieder erscheint.

Das ist sogar möglich, wenn du auf der Insel mit der brennenden Fackel stehst. Du musst nur nahe an der Wand stehen und das Element in die richtige Richtung feuern. Der Kristall muss nicht unbedingt auf dem Bildschirm zu sehen sein, damit du ihn treffen kannst. Im Anschluss daran hebst du eine weitere brennende Fackel auf und wirfst sie auf den anderen Baum, danach kehrst du zum Hauptweg zurück.

Um die schwarze Schatzkiste in dem Raum zu erreichen, drehst du dich in der Mitte des Raumes nach links und gehst so weit wie möglich, dann drehst du dich nach rechts und springst auf den Schalter. Sobald die gelbe Statue herunter kommt, greifst du die Statue, die am nächsten zu dem Schalter ist mit dem Element an und springst danach auf den Block. Bevor die Spitzen erscheinen zerstörst du sie Statue nebenan und springst auf den Block. Anschließend hüpfst du weiter auf die Plattform, auf der sich die schwarze Schatzkiste befindet und nimmst dir ein weiteres Puzzleteil.

Laufe an den verbrannten Bäumen vorbei und begeben dich in den nächsten Raum, dort springst du auf die Plattform auf der rechten Seite und kletterst nach unten. Schau dabei in Richtung der Statuen, die Stahlbälle auf den Weg schicken und laufe ganz nach rechts. Hole dir auch dort ein Puzzleteil aus der schwarzen Schatzkiste. Anschließend zerstörst du die zwei blauen Geröllblöcke mit dem Element, achte dabei aber auf deine Gegner, die während du mit der Zerstörung beschäftigt bist erscheinen.

Erlidige alle Gegner in der Nähe der zerstörten Geröllblöcke, dadurch öffnet sich die Tür und du kannst hindurch laufen und die Leiter hinunter klettern. Danach springst du auf den Steinvorsprung rechts von dir und machst kurzen Prozess mit der Steinstatue auf der linken Seite, in dem du das Element verwendest. Springe auf den Schalter und danach auf den beweglichen Block.

Mit dem Gesicht zu dem Baum, der den Weg versperrt, springst du auf den Block, der sich von rechts nach links bewegt und hebst die brennende Fackel auf der rechten Seite auf. Trage die Fackel zu dem Baum auf dem

Weg und räume ihn aus dem Weg. Danach steigst du die Stufen, die vom Baum verdeckt waren hinunter und schlägst den gelben Kristall mit dem Element. Anschließend springst du auf den Block, der von links erscheint und gleich weiter auf den Schalter, der die Tür öffnet.

Hinter der Tür benutzt du die Leiter und zwei seltsame Gegner erscheinen, die du aber schnell mit Hilfe des gelben Elementes beseitigen kannst. Merke dir, dass dein Schwert hier nutzlos ist. Nimm dir den Schlüssel aus der Schatzkiste, die auf den Boden fällt und springe auf den leuchtenden Stein, der dich in den vorherigen Raum bringt. Mit dem Rücken zur Treppe läufst du nach links und benutzt den Schlüssel, um die Tür zu öffnen und ins nächste Bild zu laufen.

Gehe nach links an der Treppe vorbei, dann drehst du dich nach rechts und läufst den kurvigen Weg hinunter. Beseitige in der Nähe des Hohlraumes in der Wand die Gegner, die wie Schildkröten aussehen, denn sie verwandeln sich, nachdem sie besiegt wurden zu einer Art Treppe, die du benutzen kannst, um an den Hohlraum heranzuklettern. Danach begibst du dich den Hügel hinunter, läufst auf die Tür zu und springst auf den Schalter auf der rechten Seite. Erledige alle Gegner, die nun erscheinen, damit sich die Tür öffnet und du in den nächsten Raum laufen kannst.

Folge dem Weg zu deiner Linken, steige auf den Hügel und springe auf den Schalter, dadurch erscheint ein Block auf den du anschließend hüpfst. Von dort aus springst du während du auf dem Weg zum nächsten Block bist auf den Schalter in der Mitte. Der Geröllblock verschwindet und du folgst dem frei gewordenen Weg nach unten. Springe auf den Schalter, der weitesten von dir entfernt ist und kehre zu der Lichtung zurück. Laufe durch die Tür, die sich öffnet und begeben dich in den hinteren Teil, dort springst du auf den Schalter direkt vor dir.

Da der Geröllblock sich zur Seite bewegt hat, kannst du nun den Weg hinunter laufen und dir den Schlüssel aus der Schatzkiste im hinteren Teil holen. Danach betätigst du den Schalter, den du zuletzt aktiviert hast noch einmal und der Geröllblock bewegt sich wieder an seinen alten Platz. Benutze den Schlüssel, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen und hebe die brennende Fackel vor dir auf. Anschließend wirfst du die Fackel zu dem Hebel auf der anderen Seite der Wand, die deinen Weg blockiert.

Dadurch verschwindet die Wand und du kannst weiter laufen. Mit dem Gesicht zu dem Hebel stellst du dich an die Stelle, an der die Wand war und läufst ganz nach hinten rechts, dort stellst du dich neben die gelbe Statue unter den schwebenden Block. Bleibe still stehen und schlage den Kristall hinter der Statue mit dem Element, achte aber darauf, dass du die Statue dabei nicht zerstörst.

Laufe nach rechts und sammle die Steine ein, die hinunter gefallen sind, danach begibst du dich zu der Statue weiter hinten, nimmst Anlauf und springst zu dem Kristall hinter der Statue. Anschließend drehst du dich um und wirfst die Steine auf die Statue. Von dem schwebenden Block aus, der sich neben dem Kristall am weitesten hinten befindet, springst du auf die zwei stillen Statuen und von da aus auf den Schalter an der Stelle, an der du zuerst den Kristall getroffen hast.

Gehe durch die Tür, die sich geöffnet hat und laufe auf den Schalter zu, der sich links am weitesten hinten befindet und springe darauf. Dadurch bewegt sich der Geröllblock und du kannst weiter laufen. Stelle dich mit dem Gesicht zu dem Geröllblock und laufe nach links in den nächsten Raum, in dem sich dir einige Gegner in den Weg stellen. Danach geht es weiter den Hügel links hinauf und von dort aus weiter auf die schwarze Schatzkiste zu, wo du die gelbe Statue mit dem Element angreifst.

Laufe den Weg der entstanden ist weiter, zerstöre die Steinstatue auf der linken Seite und laufe auf die Schatzkiste zu, die sich ganz hinten rechts befindet. Klettere hinauf zu der Schatzkiste und weiter die höchste Wand hinauf, danach benutzt du die Wand und die Steinstatue, um zur schwarzen Schatzkiste zu gelangen. Hole dir ein Puzzleteil aus der schwarzen Schatzkiste.

Mit dem Gesicht zu dem Schalter hinter dem Geröllblock läufst du nach rechts die Treppe hinunter und folgst dem Weg. Achte dabei auf die herabfallenden Geröllstücke und Wände. An der Biegung gehst du gerade aus weiter und schlägst den gelben Kristall im Hintergrund mit dem Element. Zieh dich anschließend ein wenig zurück und laufe in die Richtung der Speere, drehe dich dann nach links und steige den Hügel hinauf. Dort springst du auf den Schalter auf der Plattform und gehst durch die Tür, die du geöffnet hast.

Nachdem alle Gegner erledigt sind, läufst du durch die Tür in den nächsten Raum, in dem du dich rechts nach hinten begibst und auf jeden der Schalter hinter den Fässern springst. Der Schalter, der am weitesten entfernt ist, ist aber sehr leicht zu erreichen, wenn du am ersten Schalter Anlauf nimmst und von den Fässern weg rennst. Um den linken vorderen Schalter zu erreichen, stellst du dich mit dem Gesicht von den Fässern weg, steigst auf den Schalter, der am zweitnächsten zu den Fässern ist und drehst den Bildschirm, so dass der Schalter den du anvisierst, direkt vor dir liegt. Nimm nun Anlauf von der linken Kante des Schalters, auf dem du stehst, und springe hinüber.

Den Schalter, der am zweitweitesten entfernt ist von den Fässern, erreichst du, in dem du von der Kante des zweitnächsten Schalters aus abspringst. Um auf den anderen nahen Schalter zu gelangen, springst du von dem Gebiet aus, in dem die Fässer feststecken. Sobald die mittlere Tür sich öffnet, läufst du hindurch auf die andere Seite. Hebe unterwegs in der Ecke die brennende Fackel auf und renne zwischen die zwei Geröllblöcke, die deinen Weg versperren. Eine weitere Tür öffnet sich, laufe hindurch und weiter bis zu der beweglichen Plattform.

Steige auf diese Plattform, um weiter zu kommen und speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt. Hinter dem Speicherpunkt läufst du durch die Tür und erlebst eine Sequenz.

Kampfstrategie und Tipps – Inselstatuen-Boss

1. Gebe dich kampfbetont und springe in der Sekunde, in der dein Gegner den Boden berührt, nach oben, um unverseht zu bleiben.
2. Springe auf den Schalter vor dem Gegner, dadurch erhebt sich ein Block vor ihm.
3. Weiche den Geröllblöcken aus, die von oben herabfallen, in dem du dich entweder nach rechts oder links bewegst und auf den Block kletterst. Attackiere sein Gesicht von dort oben.
4. Steige schnell wieder von dem Block hinunter und betätige den Schalter, bevor er anfängt, sich wieder zu bewegen. Wiederhole die Schritte 2 und 3. Nachdem du ihn von dem Block aus angegriffen hast, steige schnell hinunter und warte darauf, dass er seinen Laser abfeuert oder auf den

- Boden schlägt, erst danach fängst du wieder von vorne an.
5. Behalte diese Strategie auch bei, wenn er anfängt wütend zu werden, nur warte, nachdem er seinen Laser abgefeuert hat, ein wenig länger, denn er wird noch einen zweiten Laserstrahl in deine Richtung schicken.

Nach dem Kampf hebst du den Dreiecksschlüssel, den Sternenkristall und die Elementkugel auf und läufst nach draußen. Der leuchtende Stein bringt dich zu dem Raum zurück, in dem du in den Ruinen begonnen hast. Mit dem Gesicht zur Tür gehst du nach rechts und benutzt den Dreiecksschlüssel an der Tür auf der linken Seite. Dahinter steigst du auf den leuchtenden Stein, der dich zu den Ruinen von Paco bringt.

Die Ruinen von Paco

Laufe durch die Tür auf der rechten Seite und benutze das Element bei den blauen Lampen in den Ecken, dadurch fällt eine schwarze Kiste von oben herab. Öffne sie, nimm dir die Lumiere-Lampe und laufe nach draußen. Dort begibst du dich durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite und holst dir dort ein Puzzleteil aus der schwarzen Schatzkiste. Anschließend stellst du dich auf den leuchtenden Stein auf der linken Seite, der dich zu den Möwen-Ruinen bringt.

Verlasse den Raum durch den Ausgang auf der linken Seite, außen kehrst du dem Höhlenausgang den Rücken und läufst gerade aus nach Puerto Medusa. Begebe dich dort zum Hafen und gehe an Bord des Schiffes. Mit dem Hotel im Rücken läufst du anschließend an der Schiffsfabrik vorbei und redest mit dem Piraten, danach musst du 15 herabfallende Vasen auffangen. Die Vasen lassen sich gut von den Steinen und Stahlbällen unterscheiden, denn sie sind um einiges kleiner.

Nachdem du alle 15 Vasen aufgefangen hast, redest du nochmals mit dem Piraten, der einen Weg für dich öffnet. Folge diesem Weg durch den Raum und die Leiter hinauf, von dort aus blickst du auf die Schatzkiste und kletterst auf der linken Seite des Raumes an der Leiter hinter der Säule nach oben. Klettere danach von der Vase zu dem Kopf des Piraten und

weiter zur schwarzen Schatzkiste, in der sich ein weiteres Puzzleteil befindet. Bevor es weiter geht solltest du deinen Spielstand im Luftloch des Wales speichern.

Der Wal

Zuerst begibst du dich zur Luftröhre neben dem Speicherpunkt und läufst gerade aus weiter, an der Ecke kurz vor der fallenden Wand biegst du nach rechts ab und gehst so weit wie möglich. An der Stelle, an der du nicht mehr weiter kommst, drehst du dich nach rechts und folgst dem Weg, kurz vor der Schatzkiste drehst du dich abermals nach rechts und springst auf den Schalter im Hintergrund.

Ein weiterer Schalter erscheint, zu dem du mit voller Geschwindigkeit rennen musst, denn er verschwindet, wenn du zu lange brauchst und sogar wenn du nur ein wenig gegen die Wand auf deinem Weg stößt. Hast du es geschafft den Schalter zu erreichen, erscheint noch ein Schalter, zu dem du wieder rechtzeitig bevor er verschwindet gelangen musst. Diesmal löst sich der Schalter schon in Wohlgefallen auf, wenn du nur den großen Stahlball davor berührst.

Nachdem du auch diesen Schalter betätigt hast, taucht eine Schatzkiste auf, aus der du dir einen Schlüssel nehmen kannst. Anschließend benutzt du die Leiter und läufst nach rechts zu der Ecke kurz vor der verschlossenen Tür, dort drehst du dich erneut nach rechts. Laufe nun so weit du kannst gerade aus und biege dann nach links ab, diesem Pfad folgst du und hältst dich an der ersten Biegung wieder links. Gehe den Weg entlang und öffne die Tür mit dem Schlüssel, danach kletterst du die Leiter hinunter zum hinteren Teil des Mauls.

Rede mit Zeppo und benutze dann die Leiter gegenüber von der Zelle, in welcher der Besitzer des Geschäftes für Gegenstände gefangen gehalten wird, auf diese Weise gelangst du in das Gebiet des Gehirnes. Laufe auf die Tür zu und erledige alle heranstürmenden Gegner. Hinter der Tür nimmst du dir den Sternenkristall aus der schwarzen Schatzkiste und erlebst eine weitere Sequenz, nach der du zum Maul zurückkehrst.

Begebe dich nun durch die Tür auf der anderen Seite in die Speiseröhre,

in der du den Stahlbällen ausweichst und auf die Plattform springst. Von dort aus zerstörst du den blauen Geröllblock mit dem Element, brichst durch den oberen Hohlraum und springst auf den Schalter nach innen. Klettere danach über die neue Leiter nach unten, laufe den Hügel noch weiter nach unten und beseitige in dem Raum, in den du gelangst alle Gegner. Anschließend begibst du dich durch die Tür weiter unten am Hügel und gelangst in das nächste Bild.

Laufe den Hügel weiter hinunter bis im das nächste Bild, dort zerstörst du die zwei Sporen am Fuß des Hügels und springst auf den Schalter, der hinter ihnen versteckt war. Gehe durch die Tür und mache aus den Vasen auf deinem Weg Kleinholz. Links von der verschlossenen Tür befinden sich drei Knöpfe, die du drücken, aber dabei den Stahlbällen ausweichen musst. Drücke den mittleren Knopf zuletzt und laufe danach durch die geöffnete Tür in den Magen.

Nachdem du alle Gegner hier ausgeschaltet hast, benutzt du den Ventilator auf der gegenüberliegenden Seite des Einganges, um zu dem Schalter zu fliegen. Sobald du den Schalter betätigst, öffnet sich die Tür in der Mitte und du kannst hinunter springen und so schnell wie möglich durch die Tür rennen, bevor sie sich wieder schließt. Springe auf die erste Plattform, die sich bewegt, von da aus hüpfst du weiter zu der Insel außen an der zweiten Biegung.

Von der äußersten Seite des Insel aus springst du auf die bewegliche Plattform und weichst den Stahlbällen drei Mal hintereinander aus, bevor du auf die Insel links von dir springst. Betätige den Schalter und warte darauf, dass die Plattform zurück kommt, so dass du wieder hinauf springen kannst. Anschließend hüpfst du auf die Insel mit dem Keim und zerstörst ihn, um danach den Hebel dahinter zu betätigen. Warte wieder auf die Plattform und begeben dich zu der nächsten Insel, auf der du die Leiter hinunter kletterst und zu einem Speicherpunkt gelangst.

Mit dem Rücken zur Leiter läufst du weiter und redest mit allen, dann entscheidest du dich dazu, die Leiter wieder hinauf zu klettern und dort zu der Insel zu springen, die sich hinter der Insel rechts befindet. Dabei stehst du mit dem Gesicht zu der Plattform, die dich zu dieser Insel gebracht hat. Auf der Insel läufst du durch die Tür am anderen Ende der Insel, redest

dort mit Zeppo und begibst dich erneut nach unten, um noch einmal mit allen anderen zu sprechen.

Danach folgst du dem Gang in das nächste Bild, in dem du weiter gerade aus läufst und dabei den Stahlbällen ausweichst. An dem großen Geröllblock, der deinen Weg versperrt, ziehst du dich ein Stückchen zurück und begibst dich unter den Block. Dort entfernst du den Block, der sich unter dem Geröllblock befindet, der deinen Weg versperrt, damit dieser einsinkt und so passierbar wird. Anschließend zerstörst du den blauen Geröllblock mit dem Element und läufst weiter.

Am nächsten Geröllblock, der deinen Weg blockiert, kletterst du unter ihn und auf der anderen Seite wieder hinauf, danach kletterst du auf den Geröllblock und springst von dort aus auf die Plattform. Betätige nun den Schalter auf der Plattform über dir und laufe an der Leiter vorbei, die du gerade benutzt hast. Begebe dich weiter nach oben, aber achte dabei auf die Stahlbälle. Wenn du den blauen Geröllblock mit dem Element zerstört hast, kehrst du zurück in den unteren Gang, in dem du einige Gegner zu einem kleinen Tänzchen bittest.

Ein Schalter erscheint an der Stelle, an welcher der blaue Geröllblock gelegen hat und der Block, der deinen Weg versperrt hat bewegt sich zur Seite, so dass du weiter ins nächste Bild laufen kannst. Versuche die Gegner hier nicht zu beachten und laufe geradewegs in das nächste Bild und weiter in das übernächste. Springe über die Spitzen, weiche dabei den Stahlbällen aus und gehe nach links, mit dem Gesicht zu den Stahlbällen. Begebe dich nun den ganzen Weg zurück und springe auf den Schalter.

Danach läufst du an der Schatzkiste vorbei, drehst dich nach rechts, zerstörst den blauen Geröllblock und steigst auf den beweglichen Block dahinter. Nimm dir den Schlüssel aus der Schatzkiste im Hintergrund und laufe zum vorherigen Bild zurück, in dem du an der zweiten Ecke abbiegst und den Schlüssel benutzt, um die Tür zu öffnen. Hinter der Tür läufst du an der Abzweigung nach links und läufst weiter. An der Stelle, an der du nicht mehr weiter kommst, drehst du dich wieder nach links und hältst dich bei der nächsten Abzweigung rechts.

Mit dem beweglichen Block gelangst du zu der Holzkiste auf der anderen Seite. Trage die Kiste zu der gegenüberliegenden Seite des Weges

und platziere sie auf dem Schalter. Danach läufst du durch die Tür, die du gerade geöffnet hast, ignorierst die dortigen Gegner und gehst gerade aus weiter. Weiche den Stahlbällen und den Spitzen auf deinem Weg aus und steige auf den Hügel links von dir. Laufe anschließend an den Stahlbällen vorbei und begeben dich zur anderen Seite, dort benutzt du den schwebenden Block, um zu der Tür weiter oben zu gelangen.

Laufe im nächsten Bild, ohne dich um die Gegner zu kümmern zu der Leiter und klettere hinauf, dann begibst du dich in den Kontrollraum, in dem du durch die Tür auf der linken Seite gehst. In diesem Raum befinden sich zwei grüne Schrauben, zwei blaue Schrauben und zwei rote Schrauben vor dir, die du nun in die verschiedenen farbigen Löcher stecken musst.

Nimm eine rote und eine blaue Schraube und stecke sie in die roten Löcher, danach nimmst du eine blaue und eine grüne Schraube und steckst sie in die blauen Löcher. Zu guter Letzt nimmst du noch eine grüne und eine rote Schraube und steckst sie in die grünen Löcher. Anschließend holst du dir die Lumiere-Lampe aus der schwarzen Schatzkiste und begibst dich in das nächste Bild, in dem du die Tür links öffnest und hindurchläufst.

Ignoriere deine Gegner und folge dem Weg, an der Abzweigung läufst du nach rechts, steckst den Siren-Ring in deine Tasche und springst in den Magensaft. Weiche den Stahlbällen und den Spitzen aus und begeben dich nach links, wo du die Leiter benutzt, über die du den Magen betreten hast. Rede mit Ruby und allen anderen, danach kletterst du die Leiter neben dem Speicherpunkt nach oben, überquerst die Plattform und kehrst zurück in den Raum, in dem du mit Zeppo gesprochen hast.

Anschließend machst du dich auf den Weg zu der Insel mit der Tür, stelle dich mit dem Gesicht zu dieser Tür und steige auf die Plattform, die links von dir erscheint. Überquere auch diese Plattform, um zu der Tür zu gelangen, durch die du zu der Gegend zwischen dem Magen und dem Herzen gelangst. Dort folgst du dem Weg und kommst zu einer blauen Lampe, die du mit dem Element zum Verlöschen bringst.

Bevor der Vorsprung sich zurückzieht, springst du vom Hügel aus auf den Vorsprung und von dort aus gleich weiter auf die blaue Laterne.

Klettere die Leiter nach oben in das nächste Bild und steige dort den Hügel hinauf, drehe dich nach links und klettere die Leiter hinunter. Mit dem Gesicht zu der Statue springst du nach unten links auf den Schalter, läufst im Anschluss daran zu der Statue, die sich jetzt bewegt, und hüpfst nach unten auf den Schalter auf der anderen Seite.

Ein Geröllblock erhebt sich, also kletterst du zuerst vom Schalter aus nach oben und danach benutzt du die Leiter, die du gerade hinab gestiegen bist. Über den Geröllblock gelangst du zurück nach oben, wo du den entferntesten blauen Stein mit dem Element zerstörst, dich deinen Gegnern widmest und danach auf den Schalter springst, der erscheint. Benutze den beweglichen Block, um ganz nach oben zu gelangen, dort holst du dir den Schlüssel aus der Schatzkiste.

Kehre dann zu dem vorherigen Bild zurück, gehe um die Ecke und benutze den Schlüssel, um die Tür zu öffnen und in das Gebiet des Herzens zu gelangen. Beseitige hier alle Gegner und stelle dich auf die Plattform, nachdem der letzte Gegner ausgeschaltet ist. Von dieser Plattform aus schlägst du den gelben Kristall in der Mitte des Raumes mit dem Element und die Wand unter dem Kristall verschwindet. Als Nächstes drückst du auf den Knopf auf der anderen Seite und kehrst anschließend zum Magen zurück und steigst zu dem Raum hinab, in dem sich Ruby und die anderen befanden.

Stelle dich auf den leuchtenden Stein neben Ruby und Albert und du wirst zum Maul gebracht. Dort stapelst du die Holzkisten übereinander und kletterst nach oben, durch die Tür gelangst du wieder in die Luftröhre. Passiere die Hohlraummitte und betätige den Hebel, anschließend musst du einige Gegner beseitigen und danach in den nächsten Raum laufen. Mit deinem Rücken zur Tür, betätigst du den Schalter direkt vor dir und begibst dich so schnell wie möglich durch die Tür. Weiche dem giftigen Gas dort aus, in dem du rutschst.

Folge dem Weg ganz rechts, zerstöre den grünen Block unter der Steinstatue auf der linken Seite, nimm Anlauf und springe auf den Schalter im Hintergrund. Renne mit voller Geschwindigkeit weiter über den Kopf der Steinstatue durch die Tür, die sich gerade geöffnet hat. Betätige den Schalter und laufe in den nächsten Raum durch die Tür im Hintergrund. An

der Stelle, an der du nicht mehr weiter kommst, drehst du dich nach rechts, läufst den Hügel hinunter und drehst dich unten nach links. Durch die Tür dort gelangst du in die Lunge.

Drehe dich nach links und breche durch den Hohlraum in das nächste Bild. Nachdem du durch den ersten Hohlraum hindurch bist, bemerkst du drei Hohlräume übereinander. Zerstöre zuerst den unteren, klettere anschließend den Hügel hinauf und zerstöre auch den oberen Hohlraum. Danach läufst du über den verbliebenen Hohlraum, hebst die Holzkiste auf und trägst sie in die Ecke, an der du vorhin gerade aus vorbeigelaufen bist. Drehe dich zu der Tür und laufe nach links, wo du den Hohlraum vor dir zerstörst.

Laufe gerade aus und steige dann eine Ebene nach unten, stelle dich vor die vier Hohlräume und zerstöre alle, nur nicht den auf der Plattform. Platziere die Holzkiste auf dem Schalter, der von dem hinteren rechten Hohlraum verdeckt war und springe auf den Hohlraum, der sich auf der Plattform befindet. Vor dort aus gelangst du durch die Tür in das Herz. Schalte alle Gegner aus und schlage den oberen linken Kristall mit dem Element.

Die Steine hören langsam auf zu leuchten, also springe auf sie und betätige die Hebel an den Kanten, dadurch senkt sich eine Wand herab und du springst weiter auf den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite. Nimm dir das Sternenprisma aus der schwarzen Schatzkiste und begebe dich durch die Tür in das Gebiet der Lunge. Dort steigst du auf den leuchtenden Stein rechts von dir und wirst in das Maul gebracht, dort steigst du auf den leuchtenden Stein auf der anderen Seite und gelangst so in den Magen.

Klettere die Leiter neben dem Speicherpunkt hinauf, überquere die Plattform, und laufe durch die Tür auf der anderen Seite der Insel in das Herz. Laufe dort über die zentrale Brücke und erledige die drei Gegner, die sich dir in den Weg stellen, damit sich die Tür öffnet. Nachdem du einen der Gegner ausgeschaltet hast, fällt von oben ein Stahlball in Richtung deines Kopfes, bleibe also nicht auf einer Stelle stehen, wenn ein Gegner beseitigt ist. Anschließend schaust du dir die Sequenz an und machst dich für einen weiteren Boss-Kampf bereit.

Kampfstrategie und Tipps – Augapfel-Boss

1. Wenn er aufsteigt und seinen Laser oder seine Geister abfeuert, rennst du davon, ohne dich mit den kleinen Fischen abzugeben und wenn er seinen Laser abfeuert und sich dabei dreht, rennst du in die Richtung in die er sich dreht.
2. Sobald er wieder unten ist, greifst du ihn an.
3. Wenn er wütend wird und anfängt kleine Steine abzufeuern, rennst du zur Kante des Raumes und benutzt entweder das grüne Element, um zu schweben oder du bleibst in Bewegung und rennst weiter herum.
4. Wiederhole die Schritte 1-3.

Du findest dich nach dem Kampf vor der Burg Vanilla wieder, betrete die Burg und rede mit Diaz und den anderen. Anschließend schaust du dir die Sequenz an und läufst danach hinunter zum Gefängnis. Speichere deinen Spielstand an dem Speicherpunkt dort.

Das Verlies

Nach einer Weile erlebst du eine Sequenz, nach der du das Loch hinuntersteigst, aus dem Natasha herausgekommen ist. Folge dem Weg und betätige den Hebel vor dir, danach betätigst du den Hebel der rechts von dir erscheint. Dieser Hebel verschwindet jedoch sehr schnell wieder, also musst du recht schnell reagieren, am besten stellst du dich an die Stelle, an der dieser Schalter erscheint und triffst den ersten Schalter mit dem Element.

Laufe durch die Tür, die sich geöffnet hat und betätige den Schalter im Hintergrund. Zünde die rote Lampe daneben mit der brennenden Fackel an, laufe durch die Tür und betätige auch diesen Hebel. Auf der anderen Seite des Raumes öffnet sich eine Tür, durch die du hindurchläufst. Benutze die Feuer speiende Statue, um die drei roten Lampen auf der anderen Seite des Raumes zu entzünden. Danach läufst du durch die geöffnete Tür und betätigst den Schalter hinten im nächsten Raum.

Anschließend rennst du durch die Tür, die sich geöffnet hat und drehst

dich an der Stelle nach links, an der du nicht mehr weiter kommst. Folge dem Weg und steige die Treppe hinauf, dort wirst du von den Burgwachen in der Nähe des Brunnens entdeckt und gefangen genommen, woraufhin eine Sequenz folgt. Danach verlässt du die Burg und läufst nach Gwaba. Dort überquerst du die Brücke und begibst dich in das Erdgeschoss der Stadthalle.

Zerstöre die gelbe Statue rechts vom Empfangstisch, laufe daran vorbei und nimm dir ein Puzzleteil aus der schwarzen Schatzkiste. Im Anschluss daran verlässt du die Stadthalle wieder und gehst nach rechts zu der Kirche des Schlüssels.

Die Kirche des Schlüssels

Betrete die Kirche und laufe die Treppe hinunter in den Keller, dort drehst du dich nach links und findest dort vier Schalter. Betätige drei davon und fange von der rechten Seite aus an, danach kletterst du auf den Ständer mit der kleinen Treppe und erledigst dort den puppenähnlichen Gegner. Greife ihn nur an, wenn er seine Hände benutzt. Danach begibst du dich auf den Ständer neben dem Schalter und holst dir den Schlüssel aus der Schatzkiste.

Laufe durch die Tür, die du geöffnet hast und benutze den Schlüssel an der Tür dahinter. Folge dem Weg die Treppe hinunter und speichere deinen Spielstand an dem Speicherpunkt zu dem du kommst. Steige die Treppe hinauf und beseitige die Gegner mit dem Stein neben der Tür, um danach die Treppe dahinter hinunter zu steigen. Unten erledigst du die Gegner mit den Steinen und stellst dich dann vor den mittleren Stein.

Drehe den Bildschirmrand um 45° und schlage die Blöcke mit dem Element in dieser Reihenfolge, erst den mittleren, dann den rechten und zu guter Letzt den linken Block. Anschließend benutzt du die schwebenden Blöcke, um zu dem Schalter oben links zu gelangen und auf ihn zu springen. Daraufhin stürzt der Raum ein und du kannst dir den Schlüssel aus der Schatzkiste in der Mitte nehmen. Laufe weiter durch die Tür auf der linken Seite.

Begebe dich gerade aus auf den bühnenartigen Gegenstand auf der

anderen Seite des Raumes, dort erledigst du zwei Gegner und benutzt die Schatzkiste, die erscheint als eine Art Stufe. Springe auf die gelbe Statue in der Nähe der Tür und hole dir den Schlüssel aus der Schatzkiste über der Tür. Mache dir um die erste Schatzkiste keine Gedanken, denn sie ist nur eine Attrappe. Zerstöre nun die gelbe Statue auf der Bühne, um eine schwarze Schatzkiste zu enthüllen, in der du ein Puzzleteil findest.

Laufe durch die Tür hinten auf der Bühne, weiche dabei den herunterfallenden Vasen aus und gehe durch die nächste Tür. Nachdem du die zwei Gegner beseitigt hast, steigst du auf die Plattform und sobald du dich den beiden Schatzkisten vor der Plattform näherst, erscheint eine Flamme, die dir folgt. Damit kannst du die rote Lampe vor der Plattform anzünden. Auch die Schatzkiste hinten auf der Plattform speit Feuer, benutze es dazu auch die roten Lampen rechts und links anzuzünden.

Eine schwarze Schatzkiste erscheint, öffne sie und nimm dir das Small Life Crest, danach läufst du mit dem Gesicht zur schwarzen Schatzkiste durch die Tür auf der linken Seite. Begebe dich nach rechts und benutze die Plattform, um nach oben zu gelangen, dort durchquerst du den Raum und läufst auf die Insel zu in die Richtung, aus der die Pfeile kommen. Auf der Insel erledigst du alle Gegner, bevor du nach oben kletterst und den Schlüssel aus der Schatzkiste neben der Wand aus der die Pfeile kommen holst.

Kehre zurück in das vorherige Bild und gehe durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der schwarzen Schatzkiste. Drehe dich nach links, stelle dich auf die Steine und steige auf die bewegliche Plattform. Danach zerstörst du die Statue unter dem großen Stahlball und springst auf den Schalter, der erscheint. Während du vor dem großen Stahlball davon läufst, durchquerst du den Raum und begibst dich zu der Steinstatue ganz rechts und zerstörst sie.

Eine Wand kommt herunter, erledige den Gegner und laufe anschließend durch die Tür in der Nähe. Drehe dich nach rechts und laufe durch die Tür ganz rechts in den Turkey Damm hinein.

Der Turkey Damm

Bringe die Flammen, die von der anderen Seite des Raumes kommen dazu, dir zu folgen und die Bombe auf dem Geröllblock auf der linken Seite zu zünden. Danach läufst du durch die Tür hinter dem zerstörten Geröllblock und beseitigst allen Gegner, damit der Geröllblock verschwindet und du durch die Tür auf der anderen Seite weitergehen kannst. Folge dem Weg, bis du zu großen Gleisen gelangst.

Drehe dich nach links und betrete den nächsten Raum, dort befinden sich eine Leiter auf der linken Seite und ein Ausgang auf der rechten Seite. Laufe zuerst durch den Ausgang rechts und folge dem Weg, dann betrittst du das Gebäude erneut. Beseitige alle Gegner, die du triffst und klettere auf den grünen Block, der am entferntesten von der Tür ist. Begebe dich nach oben und schlage den Block, der am zweitweitesten entfernt ist mit dem Element, um ihn zu bewegen.

Anschließend springst du auf diesen Block und schlägst ihn gleich mit dem Element, sobald er sich vor den nächsten Block bewegt hat, schlägst du auch diesen mit dem Element. Drehe den Block, auf dem du stehst, so dass er sich nach hinten bewegt und springe dann auf den Block dahinter. Von diesem Block aus springst du weiter auf den Block der aus der Tür dahinter ragt. Mit dem Rücken zur Tür steigst du auf das Förderband links von dir und bewegst dich auf die Tür zu.

Schlage den grünen Block mit dem Element, steige darauf und begebe dich ganz nach oben. Rede dort mit dem Mädchen und hole dir die Elementalkugel aus der schwarzen Schatzkiste. Danach begibst du dich zurück nach unten und läufst nach draußen, dort folgst du dem Weg und betrittst erneut das Gebäude. Stelle dich auf die Plattform rechts und steige nach oben. Klettere die Treppe links noch weiter nach oben und stelle dich auf die Plattform am anderen Ende. Begebe dich noch weiter nach oben und rede dort mit dem Prinzen und der Prinzessin.

Verlasse anschließend die beiden durch die geöffnete Tür und schaue dir die Sequenz an, nach der du in Tortuga Beach ankommst. Von dort machst du dich auf den Weg zum Berg Firedrake, der sich in der oberen rechten Ecke der Karte befindet.

Der Berg Firedrake

Laufe die Steinstufen nach oben und begeben dich in das nächste Bild. Dort stellst du dich auf den Block vor dir und bringst die Lampe davor mit dem Element zu erlöschen. Danach kletterst du nach oben und findest einen Speicherpunkt vor. Gehe an dem Speicherpunkt vorbei, ignoriere den Schalter und laufe in das nächste Bild. Hier springst du auf den Stein über der Lava und folgst dem Weg zu einem Geröllblock, der deinen Weg versperrt.

Du musst die drei angreifenden Gegner erledigen, um den Geröllblock zu verschieben, danach läufst du weiter und springst auf die Steine über dem Lava, bis du zu dem Wasserfall aus Lava gelangst. Über die Steine und die Geröllblöcke springst du ganz nach oben, dabei musst du darauf achten, dass die Steine sich auf gleicher Höhe mit dir befinden, wenn du springst. Beseitige die drei Gegner, um den Geröllblock zu verschieben und dem Weg weiter zu folgen.

Springe hinüber zur anderen Seite der Lava, wo sich die Lavaströme treffen. Benutze die Blöcke zur Überquerung, nimm dir die brennende Fackel und kehre danach zur anderen Seite zurück. Am besten suchst du die eine Stelle aus, an welcher der Lavastrom nicht so breit ist und es für dich leichter ist auf die andere Seite zu gelangen. Benutze die Fackel dazu, die Bombe auf dem Geröllblock zu zünden und laufe gleich weiter ins nächste Bild, durch das du nun hindurchläufst, ohne auf die Gegner zu achten.

Hebe die Bombe auf der rechten Seite auf, nimm Anlauf und werfe sie in Richtung des Feuerballes, um sie zu zünden. Da der Geröllblock nun aus dem Weg geschafft ist, kannst du weiter laufen, die Bombe aufheben und sie auf den schwebenden Block, auf dem eine brennende Fackel liegt, werfen. Anschließend steigst du auf diesen Block, hebst die Bombe auf und springst zum nächsten Block.

Laufe bis zum nächsten Geröllblock, der deinen Weg blockiert und werfe die Bombe darauf, danach kehrst du zu dem vorherigen Block zurück, nimmst die brennende Fackel und wirfst sie auf die Bombe auf dem Block, damit auch dieser Geröllblock aus dem Weg geräumt wird. Laufe anschließend an den Felsen entlang zum Höhlenausgang, überquere die

Kante und kehre zurück in die Höhle.

Dort zerstörst du die blaue Feuer speiende Statue mit dem Element, stellst dich vor den Geröllblock, der deinen Weg versperrt und nimmst dir den Newt Ring aus der schwarzen Schatzkiste auf der linken Seite. Laufe nun zurück zu dem Speicherpunkt am Eingang der Höhle und stecke den Newt Ring in deine Tasche, dann springst du auf den Schalter neben dem Eingang. Du hast nun die Fähigkeit auf Lava zu laufen, also benutze den Block, um zu dem Felsen zu gelangen, der von roten Lampen umgeben ist.

Schlage alle roten Lampen mit dem Element und zerstöre den Geröllblock, dann springst du auf den Schalter, der von dem Felsen verdeckt war. Der Geröllblock im Hintergrund bewegt sich, kehre zurück und laufe in das andere Bild. Folge dem Weg bis zu der Abzweigung, dort läufst du nach rechts und betätigst den Hebel am Ende des Weges. Anschließend gehst du zurück zu der Abzweigung und läufst gerade aus weiter die Treppe hinunter. Mit dem gerade betätigten Hebel im Rücken, drehst du dich nach rechts.

Blicke in Richtung der Säule und laufe den Weg entlang, der nicht durch einen Felsbrocken versperrt ist, halte dich an der Abzweigung gerade aus und betätige auch hier am Ende des Weges einen Hebel. Als nächsten drehst du dich an der Abzweigung und gehst den ganzen Weg nach hinten, um dort aus einer schwarzen Schatzkiste ein weiteres Puzzleteil zu nehmen. Laufe zurück und folge dem Weg nach links unten bis zu seinem Ende, an dem du einen weiteren Hebel betätigst.

Nun betätigst du den ersten Hebel, dem du dich gewidmet hast noch einmal und steigst anschließend die Treppe hinunter und hältst dich rechts. Dann läufst du noch eine Treppe nach links hinunter und folgst dem Weg zu dem unterirdischen Fluss. Lausche der Unterhaltung zwischen den Gefolgsleuten von Mephisto und steige auf die Plattform genau an der Stelle, an der du herausgekommen bist. Drehst du nun dein Gesicht zu dem großen Baum, findest du auf der rechten Seite einen Speicherpunkt.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Speicherpunktes befindet sich eine Treppe, die ins Meer führt. Ziehe den Siren Ring an und begeben dich ins Wasser, dort tauchst du bis auf den Grund und schlägst die blaue

Statue mit dem Element, um eine Bombe zu produzieren. Diese Bombe folgt dir, so dass du sie gut zu dem Geröllblock rechts über dir lenken und diesen hochjagen kannst. Begebe dich in die Richtung, die der Block versperrt hat und schlage die nächste Steinstatue mit dem Element, um eine weitere Bombe zu erhalten.

Bringe diese Bombe dazu, dir nach rechts unten auf den Meeresboden zu folgen, dort befindet sich ein anderer störender Felsbrocken. Nachdem du auch diesen Felsen zerstört hast, folgst du dem Pfad in das nächste Bild und dort ganz nach unten auf den Grund. Treffe die blaue Statue auf dem Meeresboden mit dem Element und tauche von dort aus nach oben, wo du den Felsbrocken auf der rechten Seite hochjagst. Schwimme durch den Spalt und schlage erneut eine Steinstatue mit dem Element, um eine Bombe zu produzieren.

Tauche langsam vom Meeresboden auf, dabei schwimmst du an der Wand entlang nach oben, wo ein weiterer Geröllblock auf seine Zerstörung wartet. Schwimme weiter nach oben und nimm dir den Elfenstahl aus der schwarzen Schatzkiste, danach begibst du dich zu der rechten Seite des Bildes und schwimmst um den Felsbrocken herum, so dass du über der Bombe herauskommst. Bringe die Bombe dazu dir zu folgen, schwimme nach oben, auf die rechte Seite des Blockes, den du umschwommen hast. Danach tauchst du zu dem schmalen Geröllblock und schwimmst rechts um ihn herum, sobald die Bombe ankommt, so dass du von links über die Bombe gelangst.

Schleuse die Bombe an der linken Seite des schmalen Geröllblockes vorbei und schwimme weiter nach rechts, dort zerstörst du mit der Bombe einen weiteren Felsbrocken, der deinen Weg blockiert. Anschließend begibst du dich nach oben zur dunklen Insel.

Die dunkle Insel

Laufe gerade aus die Treppe hinauf, dabei sollte sich das Boot, auf dem die Leute angegriffen werden links von dir befinden. Rechts von dir siehst du einen Speicherpunkt, den du benutzen solltest. Anschließend kletterst du die Leiter rechts von dir hinauf und springe zu der anderen Leiter, die auf

der anderen Seite des Blockes, der dir den Weg versperrt steht. Zerstöre den Block mit dem Element und kehre zu der ersten Leiter zurück, die du nun weiter hinauf klettern kannst.

Wenn du an die Stelle kommst, an der Stahlbälle von oben herab fallen, begibst du dich zu dem Platz auf der anderen Seite des Leiter und wartest auf den richtigen Zeitpunkt, an dem die Stahlbälle kurzzeitig versiegen. Klettere weiter bis ganz nach oben auf das Observationsdeck, auf dem du alle Gegner erledigst und dir dann den Schlüssel aus der Schatzkiste die erscheint nehmen kannst. Anschließend kletterst du zurück nach unten zum Speicherpunkt.

Betrete die Höhle zwischen der Treppe und der Leiter, um nach Dragonia zu gelangen. Ignoriere die Gegner, die sich auf einen Kampf gefreut hatten und laufe durch die Hintertür, die du mit dem neuen Schlüssel öffne kannst. Du läufst weiter und weichst dabei den Flammen aus, in dem du rutschst und dazu noch einen Bogen um die Stahlbälle machst, bis du in eine große Vertiefung fällst.

Dort gehst du in den Raum in der Nähe und zündest die roten Lampen mit dem Element an. Danach stellst du dich vor die rote Statue, hältst dabei die Bombe vom Eingang fest, die du vor dem mittleren Block gefunden hast und drehst das Bild um 45°, so dass du die linke Statue mit dem Element treffen kannst. Dann springst du und triffst die Statue mit dem Element, woraufhin du sofort auch die Statue an der gegenüberliegenden Wand mit dem Element schlägst.

Ein Block wird herabgelassen und du läufst so schnell wie möglich zu dem Block und steigst hinauf. Öffne die schwarze Schatzkiste und nimm dir das leuchtende Schwert. Springe nun auf einen der Blöcke und der andere erhebt sich, springe zu dem anderen hinauf und der erste erhebt sich weiter, auf diese Art und Weise gelangst du über kurz oder lang ganz nach oben. Dabei musst du nur darauf achten, den Stahlbällen, die in der Mitte herabfallen auszuweichen.

Laufe zur anderen Seite und drehe dich an der Plattform, auf der du die Schatzkiste siehst nach rechts. Klettere anschließend nach unten auf den niedrigeren Block, stelle dich mit dem Gesicht zu der Schatzkiste und laufe weiter nach rechts. Lasse dich von dem Block, der sich auf und ab bewegt

nach oben bringen und breche durch die Wand. Benutze danach diese wand, um auf die Plattform zu springen und den Schlüssel aus der Schatzkiste zu holen.

Gehe den Weg, den du gekommen bist zurück und betrete das Gebäude mit Hilfe des Schlüssels. Hebe die Bombe auf, aber achte darauf, dass du sie noch nicht zündest und werfe sie nach vorne. Um sicherzugehen, dass die Bombe nicht in die Vertiefung fällt, nimmst du Anlauf und wirfst sie auf den Block vor dir. Hebe sie anschließend wieder auf und springe mit ihr auf den Block rechts vor dir. Von dort aus springst du zu der Vase und wirfst die Bombe auf den Ständer.

Lösche die Flamme in den blauen Lampen am Eingang und benutze sie, um zu dem Ständer darüber zu gelangen, wo sich auch die Bombe befindet. Hebe die Bombe hoch und lasse dich zu dem Ständer unten an der Leiter fallen. Dort benutzt du den Block, um an den feurigen Ständer von der Seite heranzukommen. Laufe zu der Kante der Wand, die sich auf der gegenüberliegenden Seite der Wand befindet, aus der die Flammen kommen und benutze den Block, um die Vertiefung zu überqueren. Platziere dann die Bombe auf dem blauen Ständer und zerstöre so den Geröllblock.

Laufe durch die Tür auf der rechten Seite und zünde die Bombe links von dem Block mit Hilfe des Elementes. Nachdem die Bombe explodiert ist, stelle dich auf den Platz, an der sie gelegen hat und fange die nächste Bombe, die von oben herab fällt auf. Danach wirfst du sie oben auf den Felsbrocken vor dir, jagst ihn hoch und hebst erneut eine Bombe auf, mit der du den nächsten Felsbrocken zerstörst.

Laufe durch die Tür und nimm dir ein Puzzleteil aus der Kiste, dann gehst du durch den Eingang in der Mitte des Geröllblockes, den du gerade zerstört hast, begibst dich die Treppe hinauf und gelangst in einen Raum. Die Gegner, denen du in diesem Raum begegnest, werfen mit Bomben um sich, am besten verlässt du noch einmal kurzzeitig den Raum und wartest darauf, dass sie mit ihren Bomben einige der Blöcke zerstören, die deinen Weg versperren.

Wieder in dem Raum, benutzt du die Bomben, die von den Gegnern geworfen werden, um die verbleibenden Felsbrocken aus dem Weg zu

räumen. Klettere die Leiter rechts hinten nach oben, die von den Blöcken verdeckt war und benutze die Bomben und dir rote Statue in der Mitte, um die zwei großen Felsbrocken in diesem Raum zu zerstören. Danach betätigst du beide Schalter, damit sich die Tür öffnet. Dahinter beseitigst du alle Gegner, daraufhin öffnen sich die Türen und du läufst durch die Tür auf der rechten Seite.

Begebe dich hier durch die Tür links und du gelangst zu dem Speicherpunkt. Kehre in den vorherigen Raum zurück und laufe gerade aus weiter, dabei zündest du die Bombe, die sich kurz hinter dem linken Felsbrocken befindet mit dem Element. Auf diese Art und Weise bist du gleich beide Geröllblöcke los. Fange anschließend die Bombe, die von oben herab fällt, um die zu ersetzen, die du gezündet hast und trage sie nach oben.

Mit der neuen Bombe kannst du die zwei folgenden Felsbrocken in die Luft jagen und weiterlaufen, wie du allerdings an die schwarze Schatztruhe gelangen kannst, ist und bleibt ein Rätsel. Benutze eine Bombe eines Gegners, um den Block im linken hinteren Teil des Raumes zu zerstören und klettere die Wand dahinter hinauf, um in den Besitz des Schlüssels zu gelangen, der sich in der Schatzkiste an der Wand in der Nähe des Einganges befindet.

Mit dem Rücken zum Eingang läufst du nun gerade aus auf die Tür zu und öffnest sie mit dem Schlüssel. Platziere eine Bombe auf dem Schalter und springe über das Geschütz zur anderen Seite, auf der du noch eine Bombe auf einem Schalter in Stellung bringst. Springe danach von dem Geschütz zu der Plattform, auf der die schwarze Schatzkiste steht und nimm dir das Puzzleteil. Anschließend läufst du durch die Tür links hinter dem Geschütz und wartest, dass die zwei Klingenfallen gerade aufgereiht sind, bevor du zu dem Schalter rennst und darauf springst.

Die Falle verschwindet und die Tür öffnet sich. Laufe hindurch und lege dich bei dem Schalter in der rechten hinteren Ecke des Raumes auf die Lauer. Deine Gegner werden den Schalter für dich betätigen und du kannst dir dann den Schlüssel aus der Schatzkiste holen und durch die Tür, die der Tür, durch die du hineingekommen bist am nächsten ist wieder verschwinden. Sobald du den eingesperrten Drachen siehst, läufst du die

Treppe auf der rechten Seite hinauf, dabei sind die Stahlgitter auf deiner linken Seite und landest auf dem Dach von Dragonia.

Erledige die zwei Gegner, die sich dir in den Weg stellen, wenn du zur Mitte des Daches läufst und nimm dir den Schlüssel aus der Schatzkiste, die herabgelassen wird. Gehe durch die Tür in der Nähe der Treppe und du gelangst zum Gefängnis des Drachens, an dem du dich an der Wand entlang herablässt und so nahe an seinen Kopf heran kommst. Rede mit ihm und verlasse danach das Gefängnis durch die Tür in der Nähe seines Kopfes. Unten an der Wendeltreppe befindet sich ein Speicherpunkt, den du nutzen solltest, bevor du die Wendeltreppe hinauf steigst und dich auf die Plattform stellst. Eine Sequenz folgt, nach der du erneut in den Kampf musst.

Kampfstrategie und Tipps – Tiger-Boss

1. Die beste Gelegenheit zum Angriff bietet sich dir, wenn er herum rennt und sich dabei dreht. Bleibe dabei in der Nähe der Wand. Wenn du ihn angreifst, während er herumrennt, schadet das nur deiner Gesundheit.
2. Er springt besonders gerne in die Mitte, also renn davon in Richtung Wand.
3. Bleibe immer in Bewegung, um so den Stahlbällen auszuweichen.
4. Wenn er wieder anfängt zu rennen, wiederhole am besten die Schritte 1-3.

Nachdem er wütend geworden ist, machst du folgendes.

1. Es bleibt dabei, deine beste Chance bietet sich, wenn er herumrennt und sich dabei dreht, er ist zwar unsichtbar, aber du kannst schnell erkennen, wo er sich gerade aufhält. Der richtige Zeitpunkt des Angriffes ist hier besonders wichtig.
2. Nachdem er angegriffen wird, springt er gerade hoch, gehe ihm aus dem Weg, so dass er dich nicht erwischt, wenn er wieder Boden unter den Füßen hat.
3. An den Seiten des Raumes bleibst du höchstwahrscheinlich von den Stahlball-Angriffen verschont.

4. Wenn er wieder anfängt zu rennen, wiederhole die Schritte 1-3.

Nach dem Kampf hebst du das Drachensoma, die Elementarkugel und das dreiäugige Idol auf und benutzt die Plattform in der Mitte, um nach unten zu gelangen. Klettere die Wendeltreppe hinunter und laufe durch die Tür nach draußen, durch die du hinein gekommen bist. Rede erneut mit dem Drachen und schaue dir die Sequenz an. Danach bringt dich der Drachen nach Varuna, dort betrittst du die Burg und redest mit Diaz.

Anschließend gehst du durch die Tür, bei der Albert steht und hast die Gelegenheit am Speicherpunkt deinen Spielstand zu speichern. Laufe durch die Tür, die auf der gegenüberliegenden Seite der Tür ist, durch die du hineingekommen bist.

Die Ruinen von Veruna

Steige den Hügel hinauf und betätige den Schalter im hinteren Teil des Raumes zwei Mal. Weiche der Klingenfalle aus und springe auf die Plattform auf der anderen Seite, dann drehst du dich zu den Blöcken und springst zu dem eingezäunten Gebiet mit dem Schalter im Hintergrund. Nachdem du auf den Schalter gesprungen bist, hüpfst du weiter zu der umgebenden Wand und läufst von dort aus durch die Tür. In diesem Raum zündest du die sechs roten Lampen in den Ecken an, um eine weitere Tür zu öffnen.

Im nächsten Raum musst du, um die Tür zu öffnen alle Gegner, die sich dir in den Weg stellen erledigen. Hinter der nächsten Tür drehst du dich nach rechts und läufst weiter, bis du eine brennende Fackel neben einem Felsbrocken siehst. Nimm die Fackel und zünde damit die rote Lampe an, du wirst etwas Anlauf dazu brauchen. Anschließend springst du auf den Schalter, der herabfällt und läufst an dem Felsen vorbei in den nächsten Raum.

Beseitige auch hier alle Gegner und aktiviere die Plattform, dann hebst du die Bombe unter der Plattform auf und gehst zu dem Hebel neben der Tür, durch die du hinein gekommen bist. Platziere die Bombe auf dem Hebel und zünde sie mit dem Newt Ring. Bevor die Bombe explodiert

kletterst du weiter zu der Stelle, an der sich die Spitzen befinden. Mit der Explosion der Bombe ziehen sich diese Spitzen zurück und du kannst weiter auf die Plattform springen.

Nimm dir den Schlüssel aus der Schatzkiste kurz hinter der Plattform und kehre danach zurück in das Bild mit dem Speicherpunkt. Benutze den Schlüssel, um die Tür auf der anderen Seite zu öffnen und springe über die Wand auf der linken Seite vom Ständer links aus. Nun platzierst du die Bombe am Hebel und achtest dabei darauf, dass sie so nahe wie möglich an der Tür liegt, durch die du hereingekommen bist. Anschließend springst du auf die Wand und läufst von der Tür weg, am Ende der Wand steigst du herab und legst die Bombe so nahe wie möglich an den Hebel und an die Tür.

Kehre nach oben auf die Wand zurück und begeben dich unter den Felsbrocken, der sich rechts hinten befindet, von dort aus springst du auf den Schalter. Daraufhin wird ein Block mit einem Schalter herabgelassen und du springst auf diesen Schalter. Außerdem macht ein Feuerball in dem Raum seine Runden. Sobald der Geröllblock zerstört ist, springst du auf den Schalter neben dem auf dem du dich befindest und begibst dich über die Leiter nach unten unter den zerstörten Block.

Platziere die nächste Bombe vor dir auf der roten Lampe und zünde die Lampe mit Hilfe des Elementes an. Der Geröllblock wird hochgejagt und ein Schalter fällt herunter. Springe auf den neuen Schalter und begeben dich anschließend durch die Tür, die sich geöffnet hat. Folge dem Weg bis zu der Stelle, an der eine Steinstatue heraus kommt, renne davon und vermeide es in die Klingenfalle zu geraten, dann betätigst du den Schalter vor dir. Neben dem Schalter öffnet sich eine Tür, durch die du hindurch gehst, den Schalter vor dir betätigst und auf den beweglichen Felsbrocken steigst.

Zünde die roten Laternen rechts und links von dir mit dem Element an, leuchten alle, öffnet sich eine Tür. Hinter dieser Tür steigst du von dem Vorsprung herab, springst auf den Schalter und läufst durch die nächste Tür. Als Nächstes hebst du das Fass links am anderen Ende der beweglichen Plattform auf und stellst es auf die Plattform in die Nähe des Schalters. Danach steigst du auf die Plattform in der Nähe der Tür,

durchquerst die Mitte des Raumes und hüpfst zur nächsten Plattform.

Hebe das Fass, das du gerade getragen hast hoch und werfe es auf den Schalter, der sich am weitesten links von der Tür befindet, durch die du hineingekommen bist. Eine Tür auf der linken Seite öffnet sich und du gehst hindurch und beseitigst im nächsten Raum alle Gegner, damit sich auch die Tür auf der anderen Seite öffnet. Im nächsten Raum springst du von der Vase ganz hinten rechts über die Wand und zündest die rote Laterne mit dem Element an.

Laufe durch die geöffnete Tür und springe mit dem Gesicht zu den Feuer speienden Statuen auf die roten Lampen auf der linken Seite. Bringe die Statuen dazu, die Lampen eine nach der anderen anzuzünden und begebe dich weiter nach links. Sind alle Lampen angezündet, verschwindet der Felsbrocken auf dem hohen Ständer und du kannst hinauf springen. Laufe durch die Tür und platziere die Bombe auf dem Schalter auf der linken Seite.

Lege die Bombe unter den großen Stahlball auf der linken Seite zwischen den Schaltern und zünde dann die Bombe auf dem rechten Schalter mit Hilfe des Elementes. Bevor die Bombe explodiert, kriechst du unter dem Stahlball durch und begibst dich zur Wand. Die Wand, der du den Rücken kehrst, schließt sich aber dafür öffnet sich die Wand vor dir. Laufe weiter und stelle dich auf den Schalter, danach gehst du durch die Tür und springst auf den Schalter direkt vor dir. Benutze die Blöcke, die ganz links anfangen zu erscheinen, um die Grube zu überqueren, dabei musst du mit Anlauf darüber rennen und springen.

Folge dem Weg durch die Tür und steige auf die Plattform vor dir. Hebe die Holzkiste vom Ständer auf der rechten Seite und kehre zu der Plattform zurück, dann wirfst du sie auf die Plattform gegenüber. Springe von der Holzkiste zu der hohen Plattform gegenüber und werfe das Fass auf die bewegliche Plattform, die daraufhin anhält. Steige auf diese Plattform und von da aus weiter auf die brennende Plattform. Drehe dich so, dass du der Plattform den Rücken kehrst und springe auf den Schalter hinten rechts im Raum.

Anschließend kletterst du die Leiter auf der anderen Seite des Raumes hinunter zum Speicherpunkt und läufst durch die Tür rechts von dir.

Zerstöre die drei gelben Statuen mit dem Element und benutze die drei Vasen, die erscheinen, um die Statue auf der Plattform links zu zerstören. Danach läufst du durch die Tür auf der rechten Seite und beseitigst alle Gegner, die es wagen sich dir zu nähern. Im Anschluss daran begibst du dich durch die Tür im hinteren Teil des Raumes.

Zerstöre die zwei mittleren der vier gelben Statuen auf der linken Seite und springe von der Kiste zu dem Fass und dann weiter zu der Statue, die am nächsten an der Tür steht. Danach schiebst du die Holzkiste nach links von dem Block, auf dem sie sich befindet. Anschließend zerstörst du auch die Statue, die am nächsten an der Tür steht und bewegst die Holzkiste und das Fass ganz nahe an die andere Statue heran. Klettere von der Holzkiste zu dem Fass, dann zu der Statue und von der Statue zu der Holzkiste und weiter zum Fass, danach kannst du dir den Schlüssel aus der Schatzkiste im hinteren Teil des Raumes nehmen.

Laufe durch die Tür, die sich gleich rechts von der Tür befindet, durch die du hinein gekommen bist und hebe den Geröllblock an, in dem du den Schalter betätigst. Nach nochmaligem Drücken des Schalters senkt sich der Block wieder, wähle nun den richtigen Zeitpunkt, um die Steinstatue, die auf dich zu kommt mit dieser Falle zu fangen. Während die Steinstatue den Geröllblock hält, kriechst du unten durch und betätigst den Schalter.

Danach läufst du durch die Tür neben dem Schalter und zerstörst die Steinstatue links, anschließend kletterst du über den rechten hinteren Vorsprung auf die Statue und von dort auf das Fass, das übriggeblieben ist, als du die andere Statue zerstört hast. Von dieser Stelle aus zerstörst du alle gelben Statuen auf dem Block und steigst danach auf das Fass auf dem linken Block auf der anderen Seite. Klettere zurück auf die Statue über den hinteren Vorsprung und von dort aus auf das Fass auf dem Block.

Von dieser Stelle aus begibst du dich auf die hintere linke Plattform und danach auf die Plattform mit dem Schalter, den du sofort betätigst und dann durch die Tür daneben gehst. Erledige alle Gegner und öffne die Schatzkiste, die Gegner, die aus ihr heraus kommen dürften keine große Gefahr für dich darstellen, beseitige auch sie. Wiederhole diesen Vorgang drei Mal und hole dir anschließend ein Puzzleteil aus der schwarzen Schatzkiste.

bewegt hast und dem in der Nähe der Tür, anschließend schiebst du den über zwei Ebenen reichenden Geröllblock nach rechts. Klettere auf die verbliebene Statue auf dem Vorsprung vor der Tür und schiebe die obere Hälfte des großen Felsens nach hinten.

Steige auf den beweglichen Block rechts und springe auf den anderen sehr großen Felsbrocken, von dort aus begibst du dich auf die Plattform auf der rechten Seite, auf der sich eine Schatzkiste befindet. Laufe mit Blickrichtung zu der Tür, durch die du diesen Raum betreten hast weiter, bis du in ein Loch fällst und dir das Adamant Schild aus der schwarzen Schatzkiste nehmen kannst. Anschließend kletterst du die Treppe hinauf und begibst dich durch die Tür ganz oben.

Wenn du auf einem der beiden Blöcke zu lange verweilst, erhebt sich der andere, renne am besten so schnell du kannst über sie und springe auf den Block auf der Plattform. Lasse dich nun nach oben bringen und springe dort auf den Block auf der beweglichen Plattform. Diese bringt dich weiter nach oben, wo du auf die schwarze Plattform springst und zum Dach gebracht wirst. Mit dem Gesicht zur Mitte des Daches steigst du den Hügel links hinauf und platzierst an dieser Stelle den Sternenkristall.

Stelle dich auf den Stein auf der gegenüberliegenden Seite des Kristalls und du wirst zurück in den Raum gebracht, in dem sich der Speicherpunkt befindet. Laufe durch die Tür auf der linken Seite und schlage eine der beiden blauen Lampen vor der Plattform mit dem Element. Die Plattform verschwindet und du kannst nach unten steigen und die Lampe mit dem Element treffen, um sie zu löschen.

Hebe das Fass ganz links auf und stelle es auf einen der Blöcke auf der rechten oder linken Seite der rückwärtigen Plattform. Klettere nun von der Lampe, die du gelöscht hast zu der anderen Plattform und springe über den Schlamm. Von dort aus triffst du den blauen Geröllblock ohne Fass mit dem Element und eine weitere Lampe fällt auf das Fass. Treffe dieses mit dem Element und laufe danach durch die Tür, die sich öffnet.

Betätige den Schalter, beseitige die Gegner und die Plattform im Hintergrund fängt an sich zu bewegen. Du läufst jetzt die Treppe hinunter und drehst die grüne Statue hinten links mit dem Element. Sobald ein Block in der Nähe des Schalters erscheint, betätigst du den Schalter,

steigst auf den Block und lässt dich von ihm zu der Plattform bringen und steigst darauf. Laufe weiter aber achte darauf, dass du nicht in die Löcher auf den Seiten der Plattform gezogen wirst und begeben dich zu der Plattform auf der anderen Seite.

Betätige den Schalter, erledige alle Gegner und laufe durch die geöffnete Tür, um die Statue links von dir mit Hilfe des Elementes so weit zu drehen, dass sie nach links schaut. Danach drehst du auch die mittlere der drei Statuen an der Tür nach links und die, die sich am nächsten an der Tür befindet in Richtung Tür. Nun gehst du zu dem Block auf der linken Seite, der am weitesten entfernt von der Tür ist und drehst die Statue, die am weitesten von der Tür entfernt ist in Richtung Tür, daraufhin erscheint eine Plattform.

Steige auf diese Plattform mit Hilfe des Blockes und treffe die mittlere Statue auf der Seite des Blockes einmal, danach springst du schnell zu der Plattform hinüber, die gerade erschienen ist, bevor die auf der du stehst verschwindet. Springe weiter zu der ersten Plattform und schlage die mittlere der Statuen an der Tür dreimal mit dem Element, anschließend widmest du dich der Statue, die am nächsten zur Tür steht und schlägst diese einmal.

Springe nun schnell von der Plattform auf der du dich bewegst zu der neuen und von dort aus weiter zu der Plattform gegenüber der Tür, durch die du hinein gekommen bist, dann drückst du den Schalter und läufst weiter durch die Tür. Begeben dich den Hügel hinab und erledige dabei alle Gegner, die du triffst, anschließend benutzt du den Ventilator, um nach oben zu gelangen. Klettere die Leiter hinunter, laufe nach rechts und klettere über den Block auf die blaue Statue, die mit Stahlbällen um sich wirft und zerstöre die zwei anderen blauen Statuen auf dem Vorsprung.

Wieder unten zerstörst du die anderen zwei blauen Statuen, gehst durch die geöffnete Tür und drehst dich nach links, um auf den Block zu springen. Danach springst du weiter zu dem Abhang, achte darauf, dass du nicht hinunter fällst und läufst hinüber zu dem Schalter auf der anderen Seite des Raumes. Betätige den Schalter und gehe durch die Tür, die sich geöffnet hat. Dann begibst du dich zu dem Schalter in der hinteren rechten Ecke des Raumes, dort benutzt du das Element an der blauen Statue, um sie anzuhalten und der Schalter fällt nach unten.

Laufe nun von der Leiter aus nach links und bringe deinen Gegner dazu, auf dem Schalter in der Mitte zu laufen, um den Schalter in der unteren rechten Ecke herab zu lassen. Springe anschließend darauf und begeben dich in den nächsten Raum. Dort läufst du sofort nach rechts und schiebst den blauen Geröllblock in Richtung der Wand, in der sich die Tür befindet, durch die du diesen Raum betreten hast. Danach springst du auf den Schalter neben der großen Grube und drehst dich mit dem Gesicht zur Tür.

Begebe dich nach links von dem Schalter hinunter und warte auf die grüne Statue, halte sofort an, sobald sie in deiner Nähe ist. Schlage die Statue mit dem Element, um sie zu dem Felsbrocken zu drehen, den du gerade bewegt hast, daraufhin läuft die Statue auf den Felsbrocken zu und betätigt den Schalter daneben. Das führt dazu, dass die Blöcke rechts von der Tür eine Art Treppe bilden und du hinauf steigen kannst. Oben springst du auf den Schalter, der die Ventilatoren in der Spitzen-Grube aktiviert.

Benutze diese Ventilatoren, um auf den Vorsprung auf der anderen Seite der Grube zu gelangen und steige danach die Treppe hinauf. Folge dem Weg zu einer grünen Statue, die du mit dem Gesicht zu den Spitzen drehst. Daraufhin verschwinden die meisten Spitzen, bis auf ein Viereck, das übrig bleibt. Drehe dich Statue auf die andere Seite, damit auch die letzten Spitzen verschwinden. Nimm dir den Schlüssel aus der Schatzkiste und klettere die Leiter wieder nach unten. Mit der Leiter im Rücken läufst du gerade aus und benutzt den Schlüssel, um die Tür auf der linken Seite zu öffnen.

Treffe den grünen Kristall in der Mitte des Raumes mit dem Element, damit die Kristalle in den Ecken nach unten gelangen. Weiche dabei den Stahlbällen aus und schlage auch diese Kristalle mit dem Element. Ein Block erscheint, über den du durch den Spalt in der Wand gelangen und

dann die Leiter links hinauf klettern kannst. Oben an der Leiter drehst du dich herum und läufst auf die niedrige Wand zu, springst darauf und gehst weiter. Springe von der Wand auf die grüne Statue und von dort aus zu der beweglichen Plattform, auf der sich die schwarze Schatzkiste befindet. Nimm dir ein weiteres Puzzleteil.

Anschließend läufst du von der Leiter weg auf die Spitzen-Grube zu. Blicke auf die Reihe der fünf blauen Lampen, springe auf den Block und halte dabei die zweite Lampe von links fest. Bringe die Lampe mit dem Element zu erlöschen und springe über zwei Lampen hinweg zu der zweiten Lampe von rechts, die du auch löschst. Danach springst du zu der Wand, die am weitesten entfernt von der Leiter ist und steigst die Treppe hinauf. Gehe zurück in Richtung Leiter, dabei springst du auf die erloschenen Lampen.

Befindest du dich auf der zweiten erloschenen Lampe, drehst du dich nach rechts und springst zum Turm hinüber und von da aus weiter von einem beweglichen Block zum anderen. Auf einem der Blöcke kannst du dir einen Schlüssel aus einer Schatzkiste nehmen, damit begibst du dich zu der Tür unter dir und öffnest sie mit dem Schlüssel. Im nächsten Raum benutzt du den Ventilator, um auf den ersten Block zu gelangen. Von dort springst du zu der Plattform.

Bringe die Lampe mit dem Element zum Erlöschen und springe zu dem nächsten Block und von da aus weiter auf die Lampe. Springe auf den Block in der Ecke und benutze danach den Ventilator in der Mitte der Wand, um zu den beiden aufgereihten Blöcken weiter oben zu gelangen. Springe weiter über den kleinen Block zu der nächsten Plattform, auf der du den Ventilator in der Mitte der Wand dazu benutzt, an die Lampe zu gelangen und sie mit dem Element zu löschen. Danach gelangst du mittels des Ventilators auf die Lampe und springst von dort aus zu den beiden aufgereihten Plattformen.

Benutze nun den nächsten Ventilator, um nach oben zu dem beweglichen Block zu kommen, von dort springst du zu den folgenden zwei Plattformen in einer Reihe und steckst den Pixie Ring in deine Tasche. Sobald die Plattform unter der schwarz gestreiften Plattform erscheint, springst du darauf und von dort aus zu der Stelle weiter, an der die

Plattform das nächste Mal erscheinen wird, dann stoppst du mitten in der Luft.

Das ganze wiederholst du noch zwei weitere Male und landest schließlich auf der schwarz gestreiften Plattform, die dich nach oben bringt. Laufe durch die Tür, benutze das Sternenprisma und stelle dich auf den leuchtenden Stein. Zurück im Raum mit dem Speicherpunkt, stellst du dich erneut auf den leuchtenden Stein, begibst dich durch den Gang und kehrst zu Diaz zurück. Rede mit ihm und schaue dir die Sequenz an.

Kampfstrategie und Tipps - Diaz

1. Renne an den Seiten des Raumes entlang, wenn er seine Klingen benutzt.
2. Eine Klinge erreicht die Mitte der Wand und eine andere die Ecke, achte darauf, dass du dich zu einer anderen Stelle im Raum begibst.
3. Sobald er sich in die Mitte zurückzieht, um sich etwas auszuruhen, greifst du ihn an.
4. Wiederhole die Schritte 1-3.

Nachdem er wütend wird, ändert sich an deinem normalem Angriff nichts, aber nachdem er seine Klingen benutzt hat, lässt er einen Energie-Angriff folgen, dem du entgehen kannst, in dem du zur Wand läufst.

Nachdem Kampf nimmst du dir das Big Life Crest und öffnest die Tür. Rede mit Natasha und den anderen und schaue dir die folgende Sequenz an.

Der Sternenschlüssel

Wenn du den Sternenschlüssel erreichst, begibst du dich durch die Tür, steigst den Abhang hinauf und läufst auf das zentrale Deck. Drehe dich nach links und gehe durch die erste Tür auf der linken Seite, dann springst du auf den schwarz umrandeten Block und folgst dem Weg aus Blöcken zu dem Schalter. Betätige den Schalter und kehre anschließend in den vorherigen Raum zurück, drehe dich nach links und gehe durch die erste Tür auf der linken Seite. Laufe in den hinteren Teil des Raumes und lege die Bombe auf den Block.

Klettere von dem Block auf die Bombe, von dort über den Felsbrocken auf die Plattform. Achte darauf, dass die Bombe auf dem Block nicht explodiert und den Geröllblock zerstört, bevor du ihn verlassen hast. Betätige den Schalter auf der anderen Plattform und verlasse danach den Raum. Drehe dich wieder nach links und laufe in den nächsten Raum auf der linken Seite, in dem sich einige Gegner befinden, die mit Bomben um sich werfen. Bringe diese Gegner dazu, die Bomben auf die andere Seite der Wand zu werfen.

Sind erst einmal alle drei Hebel auf dieser Seite der Wand betätigt, verschwindet die Wand und du verlässt den Raum. Begebe dich halb um den Kreis und überquere anschließend die Brücke, die dich in die Mitte führt. Mit dem Rücken zu der Tür, betätigst du den Hebel links zweimal und kletterst anschließend die Leiter hinauf. Beseitige alle Gegner und laufe dann durch die Tür. Dort betätigst du den Hebel dreimal hintereinander und gehst zurück nach innen.

Nachdem du erneut alle Gegner erledigt hast, kletterst du die Leiter neben der Tür, durch die du gekommen bist hinunter und benutzt den Block, um auf die Plattform zu gelangen. Bevor diese hinunter fällt, springst du weiter zu der Plattform mit den Spitzen, von dort aus zu der Plattform bei der Leiter und weiter zu der Plattform im Hintergrund. Nimm dir hier den Schlüssel aus der Schatzkiste und ein Puzzleteil aus der schwarzen Schatzkiste. Danach kletterst du die Leiter nach oben und auf der gegenüberliegenden Seite eine Leiter wieder hinunter.

Betätige nun jeden Schalter, in dem du von Schalter zu Schalter springst, daraufhin verschwindet die Wand und du betätigst den Hebel zweimal. Danach kletterst du die Leiter nach oben, beseitigt die lästigen Gegner und verlässt den Raum durch die Tür in der Nähe der Leiter, die du hinauf geklettert bist. Hol dir den Schlüssel aus der Schatzkiste und gehe zurück durch die Tür. Klettere die Leiter, die am nächsten zu der Tür ist hinunter und betätige dort den Hebel dreimal hintereinander.

Schalte alle Gegner aus und laufe durch die Tür, die sich am nächsten an der gegenüberliegenden Leiter befindet. Betätige den Hebel und kehre zurück nach innen, dort kletterst du die Leiter gegenüber von der Tür hinunter und betätigst den Hebel einmal. Danach kletterst du die Leiter

wieder nach oben und gehst durch die Tür, die der gegenüberliegenden Leiter am nächsten ist. Du gelangst zu zwei verschlossenen Türen, laufe durch beide hindurch in den nächsten Raum. Durch die Tür auf der anderen Seite gelangst du zu einem Speicherpunkt, an dem du die Gelegenheit nutzen solltest.

Laufe an dem Speicherpunkt vorbei zu der Tür gegenüber und betrete den nächsten Raum. Schau dir die folgende Sequenz an und bereite dich auf den nächsten schweren Kampf vor.

Kampfstrategie und Tipps – Zeppo

1. Laufe vor seinen Haken-Hand-Angriffen davon.
2. Versuche die Teile, die von der Decke herabfallen dazu zu benutzen, ihn anzugreifen.
3. Sobald er von einem solchen Teil getroffen wird, greife ihn erneut an, solange er wie gelähmt ist.
4. Wiederhole die Schritte 1-3.
5. Nachdem er wütend geworden ist, springt er nicht mehr, dann jagt er dich nur noch. Weiche dem aus und halte dich an den zweiten Schritt.

Nach dem Kampf gehst du zu der Tür, wählst ein Passwort und erlebst eine weitere Sequenz. Danach läufst du durch die Tür in den Gang, von dort aus begibst du dich ohne von den Gegnern gebissen zu werden ins nächste Bild. Laufe weiter durch die Tür und schau dir die Sequenz an, ein weiterer Kampf kündigt sich an.

Kampfstrategie und Tipps – Erster Mephisto

1. Warte in der Mitte, nachdem er verschwunden ist, dann taucht er im Kreis ganz rechts auf.
2. Greife ihn an, sobald er erscheint.
3. Er wird dann wieder verschwinden und in dem Kreis auftauchen, der am weitesten von dir entfernt ist. Laufe dorthin und greife ihn an, sobald er erscheint.
4. Wiederhole den dritten Schritt, nachdem er wütend geworden ist.

Kampfstrategie und Tipps – Zweiter Mephisto

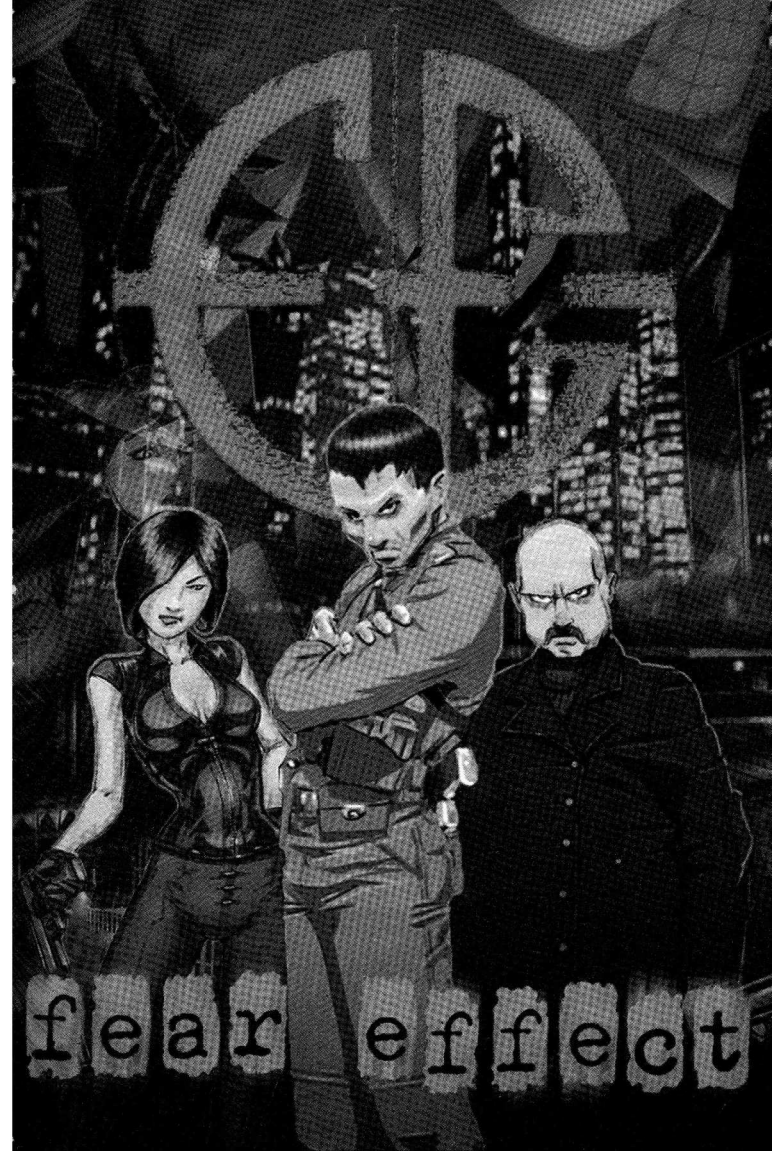
1. Du kannst nur seinen Beinen Schaden zufügen.
2. Greife jedes seiner Vorderbeine an. Sobald er eines anhebt, kannst du auch seine Hinterbeine angreifen.
3. Kurz bevor er sein Bein zurück auf den Boden stellt, springst du nach oben, um so dem Vibrationsangriff auszuweichen.
4. Mache das Gleiche, wenn er im Begriff dazu ist, sein Hinterbein zurück auf den Boden zu stellen.
5. Wenn eine Seite seiner Vorder- oder Hinterbeine sich schwarz färbt, greife die andere Seite an.
6. Sobald alle vier Beine schwarz gefärbt sind, wachsen ihm vier neue Beine, du musst diese Prozedur drei Male hintereinander durchstehen.

Kampfstrategie und Tipps – Letzter Mephisto

1. Begebe dich in die Nähe des äußersten linken Drehschlüssels du weiche der Hand aus, in dem du an der Wand entlang läufst.
2. Nachdem du den Schlüssel einmal attackiert hast, achte auf die Hand und kehre zu der Seite, an der sich die Tür befindet zurück. Weiche den Strahlen genauso aus.
3. Wiederhole die Schritte 1 und 2.
4. Sobald der linke Schlüssel verschwindet, wiederholst du das ganze bei dem auf der rechten Seite.
5. Ist auch dieser verschwunden, begibst du dich zu einer Stelle, an der dir die Hände nicht anhaben könne und zerstörst auch den mittleren Schlüssel.
6. Greife einmal an und renne nach draußen, weiche dabei dem Strahl aus.
7. Wiederhole die Schritte 5 und 6.
8. Er lässt eine blaue Barriere-Attacke auf dich los, die dich mit einer lähmenden Ring-Attacke oder Raketen von links und rechts außer Gefecht setzen soll. Weiche diesem Angriff so gut es geht aus, indem du seitlich in Deckung gehst.
9. Kehre in die Nähe der Tür zurück und weiche dann seinem Strahlen-Angriff aus.

Nach dem Kampf beginnt das Dach einzustürzen, renne so schnell du kannst nach draußen. Sobald du den Gang betrittst wird dir mitgeteilt, dass du nur noch 180 Sekunden Zeit hast, das Gebäude zu verlassen, bevor es in die Luft fliegt. Renne so schnell du kannst den Gang hinunter durch die Tür in das nächste Bild. Laufe so weit wie möglich, drehe dich dann nach rechts und begeben dich in den nächsten-Raum. Durch die Tür auf der rechten Seite gelangst du in das nächste Bild und hier rennst du durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite.

Überquere die Brücke und klettere die Leiter gegenüber der Tür hinunter. Als Nächstes rennst du durch die Tür neben der Leiter und läufst so weit wie möglich weiter. Drehe dich anschließend nach links und renne schnell auf das Licht zu, dann folgt deine wohlverdiente Endsequenz und du kannst durchatmen, denn du hast das Spiel geschafft und Mephisto besiegt.



fear effect

Fear Effect

DISK 1

Das Spiel beginnt im Hauptquartier des megareichen Mr. Lam, dessen Tochter Hana und Glas finden müssen. Dies ist eine ziemlich harte Nuss, denn das Hauptquartier ist schwer gesichert. Du hast die Aufgabe, deinen Mentor und Freund Jin zu finden und zu befreien. Er wird dir nützliche Infos über den Aufenthaltsort der entflohenen Wi-Ming Lam geben können. Hana und Glas werden eingeflogen und landen auf dem Hubschrauberlandeplatz des Hauptquartiers. Hana steigt aus und beginnt mit ihren Nachforschungen.

Jin retten

Als Hana:

1. Aktiviere den Schalter, um die Landefläche anzuheben.
2. Schaue bei dem kleinen Gebäude (mit der Leiter und dem anschließenden Zaun) durch das Fenster, schieße dann die Scheibe mit dem Gewehr heraus und trete ein. Drinnen schnappst du dir die Sicherung vom Regal und betätigst dann den Hebel, um das Ventil auf dem Dach zu öffnen. (Hinweis: Wenn du zuerst den Hebel betätigst, musst du den Raum verlassen und dann erneut betreten, um auch die Sicherung einstecken zu können.)
3. Klettere an der Leiter hinauf und betätige die Kurbel, um Dampf abzulassen. Dadurch erledigst du auch gleichzeitig unten den Wächter. (Hinweis: Wenn du zuvor in dem kleinen Raum nicht den Hebel bewegt hast, ist das Dampfablassventil verriegelt.)
4. Schnappe dir den Torschlüssel, den der Wächter hinterlassen hat, und öffne damit das Tor.
5. Erschieße im nächsten Gebiet alle Sicherheitskräfte, um die rote Schlüsselkarte zu erhalten, die einer der Wächter fallen lässt.
6. Öffne mit der roten Schlüsselkarte die Tür am Ende des Weges.
7. Sobald du drinnen bist, speicherst du erst einmal, dann benutzt du die Kommunikationsgeräte, um zu beobachten, wie Jin verhört wird.

- Du bemerkst, wie er den Schlüssel für das Schließfach Nr. 67 fallen lässt (das Fach befindet sich in dem Raum, in dem sich Hana gerade aufhält). Verlasse den Raum.
8. Töte im anschließenden Gebiet einige Wachen, um die Pistole zu ergattern, die einer der Kerle dir hinterlässt. Du bemerkst, dass der kleine Aufzug keinen Saft hat.
 9. Gehe in den Raum, in dem Jin soeben verhört wurde, und hole dir den Schlüssel für das Schließfach Nr. 67.
 10. Gehe über die Planke in das nächste Gebiet und setze die Sicherung in den Sicherungskasten mit den grünen Lämpchen ein. Die Stromversorgung ist wiederhergestellt.
 11. Auf dem Rückweg zum Aufzug und zum Schließfach Nr. 67 stößt du auf einige Bodenplatten, die unter Strom stehen. Gehe vorsichtig weiter und trete nur auf die deaktivierten Platten (dunkel schattiert). Die Aktivierungssequenz wird nach einem festen Zeitschema geändert. Schau dir so einen Zyklus also mindestens einmal an, bevor du die Überquerung wagst.
 12. Öffne mit dem Schließfachschlüssel das Schließfach Nr. 67, um die blaue Schlüsselkarte und eine zweite Waffe im Kaliber .90 mm zu finden. Diese kannst du mit deiner anderen .90er kombinieren, um doppelte Feuerkraft zu erhalten. Jetzt benutzt du den Aufzug.
 13. Schnappe dir die Drahtschneidezange aus dem offenen Werkzeugschrank links unten am Aufzug. Gehe den Weg entlang und öffne mit der blauen Schlüsselkarte die Tür am anderen Ende.
 14. In dem Raum befindet sich Jin – auf seiner Brust ist eine Bombe befestigt. Erschieße die Wächter im Raum, aber sei vorsichtig, damit du Jin nicht verletzt. Mit der Drahtschneidezange kannst du die Bombe auf seiner Brust deaktivieren.

Bombe entschärfen

Um die Bombe auf Jins Brust zu entschärfen, müssen jeweils zwei von drei Drähten an den Verzögerungsschaltern in der richtigen Reihenfolge durchtrennt werden. Welchen Schalter du zuerst abtrennst und welche beiden Drähte du dabei durchschneiden musst, erfährst du, wenn du den

LEADERBUCH

Weg zurück und um die Ecke gehst. Dort befindet sich eine beleuchtete Tafel an der Wand, auf der die drei Farben der Schalter dargestellt sind, von oben nach unten: orange, violett und grün. Beiderseits jeder Farbe findest du die beiden Primärfarben, aus denen diese Farbe zusammengesetzt ist. Kehre also zurück zur Bombe, knöpf dir den orangen Schalter vor und trenne den roten und den gelben Draht ab. Dann ist der violette Schalter mit dem roten und dem blauen Draht dran. Am grünen Schalter kappst du schließlich den gelben und den blauen Draht.

15. Jin kommt trotzdem ums Leben. Hana heftet sich seinem Mörder an die Fersen, in dessen Besitz sich die Disk und der Schlüssel befinden.

Die Jagd nach Disk und Schlüssel Als Hana:

1. Sprenge die verschlossene Tür mit der Bombe, die du soeben entschärft hast, und laufe den Weg zurück, den du gekommen bist. Du entdeckst eine geöffnete Luke. Wahrscheinlich sind die Killer hierher geflohen. Klettere hinunter.
2. Laufe am Gerüst entlang und unter dem Neonschild hindurch in den kleinen Raum am anderen Ende. Dort tritt dir der erste Boss gegenüber. Nutze die beiden großen Schranken in der Mitte, um vor seinen Schüssen in Deckung zu gehen, und verwende Hanas Ausweich-Move. Einige Treffer aus Hanas Waffe, und der Boss ist Geschichte. Er hinterlässt dir den Zeichenschlüssel.
3. Verwende den Zeichenschlüssel an der Schalttafel. Um das Puzzle zu lösen, musst du die chinesischen Zeichen genau so anordnen, dass sie aussehen, wie auf dem großen Neonschild um die Ecke. Sobald du's geschafft hast, erscheint die Disk. Doch Hana wird angegriffen und gefangen genommen.

Hanas Befreiung Als Glas:

1. Betätige den Schalter, um die Landefläche anzuheben. Ein Schiff taucht auf und greift an. Nach der ersten Explosion bleiben Glas nur

- wenige Sekunden, um zu der freigelegten Leiter zu laufen, bevor eine zweite Rakete einschlägt und den gesamten Bereich in ein Flammenmeer taucht.
2. Schlage denselben Weg ein wie Hana. Klettere mit Hilfe der Leitern über das kleine Gebäude und achte dabei auf das MG-Feuer, denn das Schiff ist dir immer noch auf den Fersen.
 3. Wenn das Gebäude explodiert ist, schnappst du dir das Rohr aus dem Schutt und verwendest es an diesem Boiler-artigen Ding. Ziele dann mit einer Waffe auf diese Stelle und drücke ab. Weiche zurück, wenn das Ding schließlich in die Luft fliegt.
 4. Schaue in das große Loch hinunter, das die Explosion gerissen hat. Glas stürzt hinunter und landet auf derselben Ebene, auf der sich auch die gefangene Hana befindet, die die Wachen ablenkt.

Als Hana:

1. Als Glas unten aufschlägt, lässt Hanas Wächter ein Messer fallen. Schnappe dir das Messer, töte damit den Wächter und nimm dir dann sein Sturmgewehr. Klettere über die Leiter. Unten triffst du Mr. Lam persönlich und wirst erneut gefangen genommen.

Als Glas:

1. Glas erholt sich von seinem Sturz und befindet sich gegenüber eines Labyrinths von Rohren. In regelmäßigen Abständen werden verschiedene der Rohre glühend heiß und blockieren so den Weg zum Ausgang. Um das Hindernis zu überwinden, solltest du zunächst einen gut getimten Spurt über das mittlere Rohr zu einem Ventil hinlegen. Drehe das Ventil, um das Zeitintervall und das Muster zu ändern, mit dem die Rohre heiß werden. Wenn der Weg okay ist, läufst du schnell über die Rohre. Laufe zunächst zurück und dann in den hinteren Bereich. Beim Rohr ganz rechts wartest du, bis sich das Muster ändert, und läufst dann weiter.
2. Im nächsten Gebiet stellt Glas mit Bestürzung fest, dass das Hovercraft immer noch hinter ihm her ist. Aber er ist ja nicht blöd! Ziele auf die Klamotten an der Wäscheleine. Die Sachen werden in

die Lufteintritte des Fahrzeugs gesaugt und legen den Antrieb lahm. Nur zwei Stoffteile sind dafür erforderlich, erst eines auf der rechten, dann eines auf der linken Seite des Gebiets.

3. Wenn das Hovercraft außer Gefecht gesetzt ist, krabbelt Glas in den nächsten Raum. Gehe durch die Tür und dann durch eine weitere, ausgebrannte Tür. Erschieße die Wache, schnapp dir das Sturmgewehr und gehe dann zurück zur Leiter, die nach unten zum Raum führt, der mit der blauen Schlüsselkarte betreten werden kann.
4. Unten an der Leiter trifft Glas die gefangene Hana, befreit sie, stellt die Disk sicher und wird erneut von einem großen Hovercraft attackiert.

Als Hana:

1. Schieße mit Hana auf das Hovercraft, springe dann an Bord und übernimm die Steuerung.

Als Glas:

1. Wenn Hana das Hovercraft in ihre Gewalt gebracht hat, läuft Glas zum Balkon und springt von dort zum Hubschrauber hinüber.

Disk 1: Abschluss

Hana und Glas können entkommen und nehmen einen Kumpel mit, den Australier Deke. Er ist in der Lage, die Disk zu entschlüsseln. Darauf befinden sich sehr nützliche Informationen sowie ein neues Einsatzziel: Finde Madame Chen, die ein Bordell führt.

DISK 2

Flussaufwärts

Die drei Söldner fahren mit einem Boot den Fluss hinauf, um zu Madame Chen zu gelangen. Hana nimmt gerade ein Bad, als sie plötzlich ein brennendes Dorf erreichen. Sie beschließen, der Sache auf den Grund zu gehen. Als sie an Land gehen, entdecken sie Wi-Ming, das Mädchen, nach dem sie bislang vergeblich gesucht haben.

Jagd nach Wi-Ming

Als Hana:

1. Hana klettert, noch immer in ihr Badetuch gehüllt, das Dock hinauf und tötet die Zombies. Du siehst, wie Wi-Ming in das Dorf flüchtet.

Als Deke:

1. Gehe den Pfad entlang und nimm an der Gabelung die linke Route. Betrete die rustikale Bar und knöpf dir den Glatzkopf vor, der dir ans Leder will. Schieße auf den Angreifer, bis er den Löffel abgibt, und kümmere dich dann um die anderen Zombies in diesem Bereich.

Als Glas:

1. Unterdessen ist Glas hinter Wi-Ming her, wird aber durch eine brennende Palme aufgehalten. Laufe über den brennenden Gang. Achte auf das richtige Timing, um nicht von den Flammen erfasst zu werden. Sie treten in einem bestimmten Muster auf, das du dir vorher gut einprägen solltest. Wenn du's geschafft hast, wechselst du wieder zu Hana.

Als Hana:

1. Hana wird von mehreren Zombies angegriffen. Im Hintergrund befindet sich das Boot, mit dem sie und ihre Kameraden gekommen sind. Nur befinden sich überall Zombies und der Rückweg ist versperrt.
2. Gehe den Gang entlang und an der Gabelung nach links. Gehe an der Bar vorbei und betrete dann die Hütte am Ende des Weges. Hole dir dort den Po Mon-Schlüssel und kehre wieder zurück.
3. Öffne mit dem Po Mon-Schlüssel die Hütte am anderen Ende des Weges und sprich drinnen mit der alten Frau. Sie erzählt, dass Wi-Ming mit dem Blut eines Kindes in Berührung kam, worauf anschließend die Hölle losbrach. Sie erwähnt auch die Truppenpräsenz im Dorf und den Zug mit Waffen in der Nähe.
Get the Po Mon Key from inside and go back the way
4. Verlasse die Hütte durch die Hintertür. Nachdem du die Soldaten getötet hast, gehst du nach rechts zu dem großen Betongebäude.

Erledige die Wachen beim Gebäude und untersuche dann die Kisten am anderen Ende.

5. Hinter Hana taucht ein Soldat auf und nimmt sie ins Visier. Wähle jetzt das Badetuch aus deinem Inventar aus, um es fallen zu lassen. Der Soldat ist vor Entzücken wie gelähmt, so dass Deke von hinten den Rest erledigen kann. Hana erzählt Deke anschließend von dem Waffenzug und die beiden reden über die seltsamen Papierpuppen, die überall im Dorf herumliegen.

Als Deke:

1. Deke erkundet das Innere des großen Gebäudes. Töte einige Soldaten und gehe dann zu den Zugwaggons. Gehe rechts durch die erste offene Tür hinein. Die Tür schließt sich und ein Boss-Gegner taucht auf. Er eröffnet das Feuer aus einer automatischen Waffe. Bewege dich aus der Schussbahn und erwidere dann das Feuer. Achte darauf, dass du nicht den Sprengstoff triffst, der sich hinter dem Boss befindet. Wenn der Bursche erledigt ist, schnappst du dir sein MK V-Sturmgewehr und steigst wieder aus.
2. Draußen machst du die angreifenden Soldaten fertig und schnappst dir die Leiterzugangskarte, die einer von ihnen fallen lässt. Untersuche die Tafel in der Ecke und öffne sie mit der soeben gefundenen Karte. Du siehst zwei Sicherungen und mehrere Öffnungen, in die du sie stecken kannst. Du musst die Leiter zunächst entriegeln und dann ausfahren, indem du die Sicherungen in verschiedene Öffnungen steckst. Schalte zunächst in allen drei Reihen den Saft ab. Dann steckst du eine Sicherung in die Stromversorgung der zweiten Reihe, die andere steckst du in die Lock 3-Öffnung. Schalte den Strom für alle drei Reihen ein, um die Leiter zu entriegeln. Jetzt schaltest du den Strom wieder aus und steckst die erste Sicherung in die Leiteröffnung der ersten Reihe, um die Leiter herunterzulassen. Steige nun die Leiter hinauf.
3. Auf dem Dach des Gebäudes musst du vorsichtig sein, denn du kannst hier leicht herunterfallen. Hier triffst du auch auf einige neue Kumpels, die dir ihre Krummdolche zeigen möchten. Erschieße sie

und laufe nach rechts zum äußersten Ende des Gebiets. Jetzt kannst du dir eine kurze Zwischensequenz zu Gemüte führen.

Als Glas:

1. Glas hat Wi-Ming endlich geschnappt. Sie erzählt ihm, dass sie eigentlich eine ganz Liebe sei und Madame Chen finden muss. Außerdem brabbelt sie etwas über Blut als Katalysator. Zombies greifen an und das Mädels macht sich wieder dünn.

Zugentführung

Als Hana:

1. Erledige zunächst die Soldaten und begib dich dann zur Hütte, in der du den Po Mon-Schlüssel gefunden hast, an der Bar vorbei. Töte die Schurken im Innern der Hütte und nimm dir den Xi Mon-Schlüssel.
2. Gehe zurück zur Hütte mit der alten Dame und verlasse sie durch die Hintertür. Gehe nach links und folge den Eisenbahnschienen an der brennenden Hütte vorbei zu zwei weiteren Hütten. Du kannst sie beide mit dem Xi Mon-Schlüssel öffnen. In der linken Hütte erledigst du die Gegner und nimmst dir den Zugschlüssel.
3. Gehe nun den Weg wieder zurück. Untersuche in der Nähe des Speicherpunkts den Zug. Du findest eine Tür, die du mit dem Zugschlüssel öffnen kannst.
4. Drinnen stellst du fest, dass der Zug abfahrbereit ist. Um die Maschine zu starten, schaust du dir zunächst die Notiz auf dem Clipboard und dann das Pult links daneben an. Mit Hilfe der Mitteilung auf dem Zettel kannst du nun die zwölfstellige Zahl ermitteln, die du am Pult eingeben musst. Anschließend fährt der Zug an. Deke steigt ebenfalls ein.

Als Deke:

1. Deke klettert aufs Dach, um sich dort um die Soldaten zu kümmern. Erschieße die Gegner. Glas taucht auf, völlig verstört.
2. Offenbar ist die Brücke nicht mehr passierbar und es bleiben nur Sekunden, bis der ganze Zug in einen tiefen Abgrund stürzt. Hana

hechtet vom Zug. Als Deke läufst du so schnell wie möglich über das Dach ans Ende des Zuges. Du musst dich echt beeilen, denn sobald du Deke steuerst, bedeutet jedes Zögern den sicheren Tod.

Als Glas:

1. Als alle in Sicherheit sind, klettert Glas hinunter. Steuere ihn zur anderen Seite (ein bisschen klettern musst du hier auch), um die Soldaten umzulegen.
2. Schnapp dir den Wagenschlüssel, den einer von ihnen fallen lässt, und starte damit den Truck auf der rechten Seite.
3. Im Innern findest du Wi-Ming, die auch sogleich darauf besteht, dass dein Team sie zu Madame Chen bringt.

Disk 2: Abschluss

Nachdem du Hana und Deke eingesammelt hast, begibt sich das gesamte Team zusammen mit Wi-Ming zu Madame Chen, um dort nach weiteren Hinweisen zu forschen.

DISK 3

Bei Madame Chen

Das Team befindet sich zu Beginn vor dem Haus von Madame Chen. Es wird beschlossen, dass Glas und Wi-Ming in das als Restaurant getarnte Bordell gehen werden, da Hana hier erkannt werden könnte. Während sich Wi-Ming mit Madame Chen trifft, wird Glas von deren Schlägern niedergestreckt und auf der Toilette eingesperrt.

Im Bordell

Als Glas:

1. Schnapp dir das Frittieröl vom Regal und zerdeppere dann die Vase, um die Aufmerksamkeit des Wächters zu erregen. Bevor er eintritt gießt du schnell das Öl auf den Boden. Im Raum befinden sich fünf runde Bodenroste und eine quadratische Stelle ohne rundes Rost.

Gieße das Öl genau auf diesen Fleck. Jetzt lockst du den Wächter an die Stelle mit dem Öl und weichst dabei gekonnt den Kugeln aus. Der Wächter rutscht aus und du schnappst dir seine Wumme.

2. Verlasse den Raum und laufe den Gang entlang. Du siehst, wie die Wachen abziehen und wie Wi-Ming von Madame Chen und Lam fortgebracht wird.

Als Deke:

1. Draußen siehst du, wie die Leute aus dem Gebäude herausstürzen. Hana sichert den Vordereingang und Deke die Hintertür und das Dach. Du übernimmst Deke. Auf dem Dach musst du über eine Glasfläche gehen. Achte auf das Licht, das die Risse im Glas sichtbar macht. Wenn Deke auf einen solchen Riss tritt, ist es aus. Die einzelnen Lichtschübe kommen aus unterschiedlichen Richtungen und machen jeweils andere Risse sichtbar. Warte geduldig, bis du alle Risse entdeckt hast, und gehe dann hinüber. Du kannst dir vorher auch eine kleine Skizze anfertigen. Am anderen Ende speicherst du und gehst durch die Tür.

Als Glas:

1. Deke befindet sich nun im Innern des Gebäudes. Du übernimmst Glas, der gerade die Küche betreten will. Wenn du jetzt einfach so herein-latschst, wirst du sofort abgeknallt. Du solltest also mit größter Vorsicht an die Sache herangehen und dabei den R2-Knopf verwenden.
2. In der Küche musst du an den Köchen vorbeikriechen. Ducke dich, indem du wieder R2 drückst. Schleiche an ihnen vorbei, wenn sie dir den Rücken zukehren. Du musst an dem Kerl vorbei, der auf den Küchenschaben herumtrampelt, sowie an zwei weiteren Chefköchen. Weiter hinten findest du den Feuermelder. Löse Alarm aus. Wenn die Sprinkleranlage loslegt, wird die Sache richtig heiß. Der dritte Wächter, den du abknallst, vererbt dir eine Schrotflinte. Schnapp sie dir und beachte auch die verschlossene Kühlkammer.
3. Gegenüber der Stelle, wo du die Flinte bekommen hast, führt dich eine Tür in den Vorratsraum. Speichere dort. Die Unterwäsche, die

hier hängt, kannst du dir aus unerfindlichen Gründen nicht mitnehmen. Verlasse den Raum und beachte die verschlossene Tür. Ein Mann erklärt dir, dass hier nur die Mädels des Hauses Zutritt haben.

4. Betrete den Essraum und mach die Bodyguards fertig. Gehe durch den Vordereingang hinaus und lass Hana die Sache in die Hand nehmen.

Nur für die angestellten Damen

Als Hana:

1. Hana geht in den Vorratsraum und zieht sich dort die Reizwäsche an. Sofern du jetzt keine Waffe zückst, kannst du dich fortan frei bewegen, denn du siehst aus wie die anderen Prostituierten. Das verschafft dir natürlich einen erheblichen Vorteil. Verlasse den Raum und gehe dann durch die Tür für die Angestellten. Ein Wächter schickt dich zurück an die Arbeit. Gehe die Treppe hinauf und dann links den Gang entlang bis zur vorletzten roten Tür. Drinnen findest du Deke. Ein Wächter kommt herein und fordert Hana erneut auf, sich wieder an die Arbeit zu machen.

Als Deke:

1. Mit Deke betrittst du den Raum gegenüber der Treppe und nimmst dir die Münze vom Tisch. Gehe nun zurück in den Raum mit der Tanzpuppe und stecke die Münze hinein. Um das folgende Rätsel zu lösen, musst du die Tanzschritte in der richtigen Reihenfolge eingeben. Diese Reihenfolge erfährst du im nächsten Raum mit dem Video des tanzenden Mädchens. Den Anfang der Videoschleife erkennst du daran, dass der Bildschirm vorher flimmert. Und hier die richtige Reihenfolge: Drücke zunächst den unteren rechten Knopf, dann den Knopf links unter dem Münzeinwurf, dann den oberen rechten Knopf, dann den mittleren rechten Knopf und schließlich den unteren linken Knopf.
2. Wenn du das Tanzpuppenrätsel gelöst hast, öffnet sich eine Geheimtür, die sich hinter dir wieder schließt. Gehe durch die grüne Tür hinaus. Im nächsten Raum gibt es mehrere Türen und einen

- Gang. Gehe in das Zimmer mit der braunen Tür auf der rechten Seite. Schnapp dir drinnen den Aufzugschlüssel und verlasse das Zimmer wieder.
3. Gehe durch die unverschlossene Doppeltür und speichere drinnen. Gehe dann den Gang entlang und benutze den Aufzugschlüssel am Aufzug am anderen Ende. Im unteren Stockwerk verlässt du den Aufzug, gehst in den Raum und nimmst den Schraubenschlüssel vom Boden auf.
 4. Gehe nach unten, dann den Gang entlang und durch die Tür am Ende des Gangs in den nächsten Raum. Töte drinnen die Wachen und setze den Schraubenschlüssel am Dampfventil an, um den Dampf abzu-drehen und um anderenorts das Wasser in einem Springbrunnen aufzudrehen. Hol dir den Schlüssel für Madame Chens Zimmer.
 5. Gehe wieder zurück nach oben und verwende den neuen Schlüssel an der verschlossenen pinkfarbenen Doppeltür mit dem Bild eines Baumes darauf. Im Innern wird Deke von Madame Chen überwältigt.

Als Glas:

1. Glas befindet sich gerade inmitten eines Feuergefechts. Nachdem du alle Wachen erledigt hast, begibst du dich in den Bereich der Mädels und gehst oben an der Treppe nach rechts bis ans andere Ende. Töte dort den Wächter, um den Lounge-Schlüssel zu bekommen. Mit dem Schlüssel kannst du die erste purpurfarbene Tür auf dem Weg zurück durch den Flur öffnen.

Erledige die Wachen in diesem Raum und schau dir dann die verschiedenen Türen an. Am anderen Ende des Raums siehst du zwei rote Türen, eine ist verschlossen, die andere führt zu einem Gang, der wiederum zum Springbrunnen führt. Suche am Eingang des Raumes nach der richtigen Tür und trete ein. Im Innern liegt eine Frau auf dem Bett. Doch unter dem Bett liegt eine Wache, die dich sofort attackiert. Um diesen Kerl zu kriegen, ohne die Frau in Mitleidenschaft zu ziehen, musst du zunächst den Kugeln ausweichen. Dufeuerst nur, wenn du entweder ein grünes Ziel hast oder der Wächter an einer Seite des Bettes hervorkommt, um auf

dich zu schießen. Der Kerl braucht schon einige Treffer, um abzdanken. Wenn er schließlich erledigt ist, lässt Glas das Mädels laufen. Im nächsten Raum trifft er dann allerdings auf Lam, der ihm mit einer Machete den Arm abhackt. Ziemlich krass!

Als Hana:

1. Übernimm Hana, begib dich in den Umkleideraum und schnapp dir die Vase. Lass die Knarren stecken, dann passiert dir nichts. Geh durch die rote Tür gegenüber der Treppe, die nach unten zum Restaurant führt, und töte dort den Wächter, um einen zweiten Lounge-Schlüssel zu erhalten.
2. Mit diesem Schlüssel öffnest du die purpurfarbene Tür und räumst unter den verrückten Mädels auf. Die Tür im hinteren Teil des Raums führt dich zu einem langen Gang mit einem Springbrunnen am anderen Ende. Hol dir dort die Blumen, gehe zurück in die Lounge und töte unterwegs die Wachen im Gang, um den Büroschlüssel zu ergattern.

Mit dem Büroschlüssel öffnest du die Tür rechts neben der, durch die du zum Springbrunnen gelangt bist. Du betrittst das Büro und dann den Aufzug nach oben zu Madame Chens Zimmer. Gehe gegenüber der Zimmertür durch die Doppeltür. Schnapp dir drinnen die schwarze Vase und speichere. Vor Madame Chens Zimmer stellst du nun die Vasen auf die Sockel.

Um das Rätsel zu lösen und die Tür zu öffnen, musst du die weiße Vase links platzieren, die schwarze rechts, dann die verwelkten Lilien in die rechte und die frische Sonnenblume in die linke Vase stellen. Nun öffnet sich die Tür: Deke ist tot. Madame Chen erkennt in Hana eines ihrer Mädchen aus früheren Tagen. Wir erfahren auch Hanas wirklichen Namen, Mei Yun. Madame Chen verwandelt sich in eine rasende Bestie und schleudert Deke über den Balkon. Sein Kopf wird auf einer Spitze aufgespießt. Wi-Ming wird mit Blut bespritzt, und die Kleine tickt durch. Die Prostituierten verwandeln sich und der Teufel ist los!

5. Laufe mit Hana zurück zu den Räumen des Bordells. Wenn du zur Treppe kommst, die nach unten in die Küche führt, übernimmst das

Spiel die Kontrolle. In einem Video siehst du, wie Glas im Kühlhaus an einem Haken hängt. Wi-Ming stürmt herein, um sich vor den wilden Weibern in Sicherheit zu bringen. Sie erzählt Glas die Geschichte von ihrem Vater, der einen Pakt mit dem Teufel geschlossen hat. Sie muss nun in die Hölle zurückkehren, bevor es zu spät ist. Während dessen versorgt sie die Wunden von Glas. Ihr Vater hat sie offenbar für dick Schotter an den Teufel verkauft (Jin Lau Long – König der Hölle). Und die verrückten Dinge, die hier gerade ablaufen, haben damit zu tun, dass sie noch nicht bei ihrem neuen Herrn eingetroffen ist. Außerdem siehst du, wie sich die Klaue von Madame Chen im Vorratsraum der Küche an Hanas Klamotten zu schaffen macht.

6. Gehe in den Vorratsraum und suche dort nach dem Fleischkammerschlüssel. Anschließend zieht sich Hana wieder was Anständiges über. Öffne nun mit dem Schlüssel in der Küche die Tür zum Kühlraum. Drinnen lungert Glas faul herum. Hinter der Ecke entdeckst du eine grüne Tür. Du hörst das Geräusch einer Motorsäge. Gehe durch die Tür. Du triffst Madame Chen und Wi-Ming.
7. Um die Puffmutter zu erledigen, musst du zunächst ihre gehäuteten Dämonentöchter erschießen und dir dann die Papierpuppe schnappen, die eine von ihnen fallen lässt. Wenn du die Puppe vor Madame Chen benutzt, wird sie für einen Augenblick verwundbar. Du solltest dir diese Chance nicht entgehen lassen und sie mit Kugeln zupflastern, bevor sie wieder unangreifbar wird. Jetzt tauchen weitere Mädels auf und wieder hat eine von den Süßen eine Papierpuppe mitgebracht. Wiederhole das Ganze, bis du Madame Chen vernichtet hast.

Disk 3: Abschluss

Madame Chen war also eine Handlangerin des Teufels und eine leidenschaftliche Puffmutter. Nachdem Hana ihr eine anständige Skil-Säge gebracht hat, verschwindet sie durch den Boden abwärts in die Hölle oder so. Wi-Ming folgt ihr. Doch Hana beschließt, ihr zu helfen. Schließlich sind sie jetzt schon so weit gekommen. Tja, Deke ist tot und Glas hängt

bewusstlos und nur noch einarmig an einem Fleischhaken. Unsere starke Söldnertruppe sieht im Moment gar nicht mehr so stark aus.

DISK 4

In der Hölle

Wi-Ming und Hana fahren zur Hölle und versuchen, dem Schrecken ein Ende zu bereiten, der mit dem Teufelspakt begonnen hatte. Die Hölle ist ziemlich anders als die reale Welt... hier ist alles etwas verdreht und bizarr. An diesem verruchten Ort spielt Papier eine besondere Rolle: Wenn du Gegner tötest, hinterlassen sie dir Papiermunition, Papierwaffen und sogar Papierschlüssel. Um diese Objekte aber nutzen zu können, musst du sie zuerst in einem der hier natürlich nicht gerade seltenen Feuerchen verbrennen. Am besten geht das in den Feuern, die der Blitzschlag entzündet, und in den gelb rauchenden Fackeln. Zu Beginn der vierten Disk wird Wi-Ming gleich entführt. Hana steht allein in der Gegend herum.

Der Spielzeugsafe und die drei Fackeln

Als Hana:

1. Nachdem Wi-Ming ins Wasser gerutscht ist, orientierst du dich an den verschwindenden Steinen, um zum anderen Ufer zu gelangen. Gehe weiter den Weg entlang.
2. Am Ende des Wegs siehst du drei Hütten. In der rechten befindet sich ein Speicherpunkt. Rechts daneben ist eine nicht entzündete Fackel. In der mittleren Hütte lauert ein Gegner und in der linken lauert gar nichts. Es gibt hier zwei Wege, einer führt nach links, der andere nach rechts. Nimm zunächst den linken und der Blitz wird ein Stück vor dir einen Holzhaufen in Flammen setzen. Unterwegs entdeckst du noch einen Brunnen und eine nicht brennende Fackel. Am Ende des Wegs stößt du auf einige geheimnisvolle Diagramme.
3. Wenn du den rechten Weg nimmst, kommst du zu einer verschlossenen Doppeltür mit drei brennenden Fackeln. Weiter den

Weg entlang findest du eine nicht brennende Fackel sowie eine Weggabelung. Auf der linken Route triffst du ein kleines Mädchen in einem verrückten Spielzimmer und am Ende eine verschlossene Doppeltür.

4. Auf der rechten Route wird Hana in der Kurve von Feinden angegriffen. Töte sie und nimm dir das Papiertor. Am Ende des Weges stehst du vor einem verschlossenen Tor. Kehre zurück zu dem Feuer, das der Blitz entfacht hat, (oder zu einer beliebigen gelb rauchenden Fackel) und wirf das Papiertor in die Flammen. Das versperrte Tor wird nun schmelzen.
5. Gehe zurück zum ersten Abzweig nach rechts, dann weiter zum zweiten Abzweig nach rechts und durch das jetzt geöffnete Tor bis zum Ende des Weges. Unterwegs findest du ein Papier-Sturmgewehr. Schließlich triffst du die gefangene Madame. Wenn sie dir helfen soll, musst du zunächst dem kleinen Mädchen, ihrer Tochter, eine Puppe bringen. Sie befindet sich, wie du weißt, wenn du an der zweiten Gabelung links gehst. Madames Tochter weiß offenbar eine Menge über Hana. Wenn du der Kleinen die Puppe gibst, kannst du zu Madame Chen zurückkehren. Dann wird sie dir helfen, Wi-Ming zu finden.
6. Gehe zu dem hohlen Baum und dem kleinen Mädchen und gib ihm die Puppe. Es stellt sich heraus, dass das Mädchen Hana (Mei Yun) ist und die Puppe ihr gehört. Das Mädchen macht dir einen Vorschlag, der dir wahrscheinlich schon einige Male durch den Kopf gespuht ist: Du sollst wieder Mei Yun werden. Schließlich gibt dir das Mädchen noch einen extrem wichtigen Spruch mit auf den Weg. Untersuche jetzt die Inschrift auf der Wand links neben dem Mädchen. Dann schaust du dir den Spielzeugsafe rechts neben ihr an.

Um dieses Rätsel zu lösen, betrachtest du die fünf Markierungspaare, die in den Drehknopf des Safes geritzt sind. Jedes Paar repräsentiert eine Zahl links an der Wand. Die übrigen Zahlen auf dem Safe – 5, 18, 35, 88 und 00 – stellen ein bestimmtes Alter von Hana (Mei Yun) dar, von der Geburt (00) bis ins hohe Alter (88). Die Wörter unter den Zahlen sind der Schlüssel, um die

korrekten Kombinationen aus dem Spruch des Mädchens abzuleiten.

Nimm also ihren Spruch und vergleiche ihn mit dem Schlüssel. Zwei der Wörter sind darin enthalten, und zwar unter der Zahl 5 und unter der Zahl 1. Die Reihenfolge, in der die Wörter im Satz auftauchen, bestimmt auch die Reihenfolge, in der du die Zahlen am Safe eingeben musst. Wenn du die Kombination eingibst, musst du festlegen, auf welche der Zahlen auf dem Safe die Striche auf dem Drehknopf ausgerichtet sein müssen. Dies wird bestimmt durch das jeweilige Alter der Mei Yun, die dir den Hinweis gegeben hat.

Du gibst also die Zahlen 5 und 1 ein und richtest sie dann auf die Zahl 5 am Außenring aus, denn die repräsentiert die junge Mei Yun. Dann plötzlich taucht eine 18-jährige Prostituierte auf, die ebenfalls wieder einen rätselhaften Spruch zum Besten gibt. Als einzugebende Zahlenkombination ermittelst du mit dem Schlüssel die Ziffern 2, 5, 5. Die Kratzer auf dem Drehknopf richtest du an der Zahl 18 auf dem Außenring aus. Eine Mei Yun in den besten Jahren taucht auf. Du ermittelst die Zahlen 1 und 5, ausgerichtet an der Zahl 35 des Außenrings. Schließlich kommt auch noch Oma Mei Yun zum Zuge. Die Kombination lautet 4, 4, 3, 2. Die Zahl auf dem Außenring ist 88.

Daraufhin stirbt die Alte, ihr Skelett fällt zu Boden, der Schädel zerbricht und zum Vorschein kommt eine steinerne Schriftrolle.

7. Diese Schriftrolle gibst du der gefangenen Madame Chen. Für deine Bemühungen schenkt sie dir einen Zweig. Nimm den Zweig und laufe zurück zu dem Stapel mit Ästen, der zuvor durch einen Blitz entzündet wurde, links von den drei Hütten an der ersten Weggabelung. Entzünde den Zweig am brennenden Feuer. Nun musst du die drei nicht brennenden Fackeln in diesem Level anzünden. Eine befindet sich weiter den Weg entlang, eine rechts neben den drei Hütten und eine bei der zweiten Weggabelung, wo die Routen zu Madame Chen und zur Hütte mit der jungen Mei Yun führten.
8. Wenn alle drei Fackeln brennen, wird die doppelte Steintür mit der eingravierten Fackeln Feuer fangen und sich öffnen. Dahinter erwartet dich ein ziemlich gruseliger Typ. Er sagt, er könne dir helfen, und gibt dir einen halben Steinbaum und einen Papiertorschlüssel.

Dann verschwindet er wieder, weil er sich angeblich auf eine Beerdigung vorbereiten müsse.

Nimm den Papiertorschlüssel und wirf ihn in den brennenden Stapel von Ästen. Wenn er verbrennt, erscheint ein echter Torschlüssel auf dem Altar der Hütte ganz links, weiter den Weg entlang. Öffne mit dem Torschlüssel das große Doppeltor im chinesischen Stil, das du erreichst, wenn du den Weg am Kinderzimmer der jungen Mei Yun vorbei bis ans Ende gehst. Wenn das Tor offen steht, verlässt du Hana wieder und wendest dich dem alten Glas in der Kühlkammer zu, der mittlerweile wieder bei Bewusstsein ist.

Die Drachen der Katakomben Als Glas:

1. Nachdem sich Glas vom Haken befreit und seine Waffen geschnappt hat, folgt er Hana in die Hölle. Er traut den verschwindenden Steinen im Wasser nicht und schlägt deshalb eine andere Route ein, und zwar durch ein Loch. Sobald er unten ankommt, verschwindet das Loch. Nun steuerst du Glas. Wenn du mit dem Gesicht zur Drachenstatue an der Weggabelung stehst, nimmst du die linke Route. Du gehst durch mehrere Räume und findest am Ende eine Papier-Maschinenpistole und den Mondschlüssel. Gehe auf gleichem Wege wieder zurück und an der Drachenstatue vorbei. Öffne mit dem Mondschlüssel die verschlossene Tür am anderen Ende.
2. Im nächsten Raum triffst du den durchsichtigen Geist von Deke. Gehe geradewegs den Gang entlang, folge ihm und untersuche den roten Drachen des Feuers. Klettere hinter dem Drachen an den Ranken hinunter. In der nächsten Kammer findest du zwei weitere Drachen und den Sonnenschlüssel. Der grüne Drachen ist der Drachen der Erde und der andere der Drachen des Himmels. (Sobald sich die Gelegenheit ergibt, wirst du möglicherweise zurückgehen wollen, um mit dem Sonnenschlüssel die Tür links neben der Mondtür zu öffnen. Dahinter erwartet dich der Drachen

der Berge.) Folge Dekes Geist ans andere Ende des Raums und benutze dort wieder die Ranken. Der Korridor führt dich zum Drachen des Wassers.

3. Klettere an den Ranken hinunter in den schmalen Riss. Im nächsten Gebiet inspizierst du den Spiegel. Du siehst einige Bilder der Elemente, die die Drachen repräsentieren. Sie erscheinen in einer bestimmten Reihenfolge. Wenn du dem Weg weiter folgst, kommst du zu einer brüchigen Stelle mit verschiedenen Symbolen am Boden. Jedes Symbol stellt einen Drachen dar. Du erinnerst dich, dass auf den Sockeln, auf denen die Drachen standen, jeweils eines dieser Symbole dargestellt war. Die Reihenfolge, in der die Bilder erscheinen, sagt dir, auf welche Steine du treten darfst, um diese brüchige Stelle zu passieren.

Die Drachensymbole erscheinen in dieser Reihenfolge: Drachen der Berge, Drachen des Himmels, Drachen des Wassers, Drachen des Wassers, Drachen der Erde, Drachen des Wassers, Drachen des Feuers, Drachen des Himmels und Drachen der Erde. Wenn du die gefährliche Wegstrecke überwunden hast, schnappst du dir das Steinschwert und gehst auf gleichem Wege wieder zurück. Bis auf die begehbaren Steine ist der Boden nun komplett weggebrochen. Außerdem greifen dich ein paar Gegner an.

4. Gehe ganz zurück bis zur Mondtür. Auf der anderen Seite erwartet dich bereits Dekes Geist, der vor der Drachenstatue am Eingang zu den Katakomben steht. Benutze das Steinschwert mit der Drachenstatue. Die Statue bricht auseinander und gibt einen neuen Weg frei. Am anderen Ende dieses Ganges triffst du auf Deke, der ziemlich sauer ist und dir an die Wäsche will. Er greift dich an, indem er nach einem bestimmten Muster die Steine wegfegt, auf denen du stehst. Dann steigt er aus dem Dreck empor, damit du ihm ein paar verpassen kannst. Gib ihm Saures, und zwar mit deiner stärksten Waffe. Unterdessen tauchen neue Steine auf und Deke setzt ein neues Steinentfernungsmuster ein. Das geht so lange weiter, bis er erledigt ist. Versuche, möglichst auf den trockenen Steinen zu bleiben. Wenn du mit dem Dreck in Kontakt kommst, kippst du zwar

nicht gleich aus den Latschen, aber du verlierst doch wertvolle Gesundheit. Nach dem Kampf hebt Glas ein Steinauge an der Stelle vom Boden auf, wo Deke das Zeitliche gesegnet hat. Laufe dann hinüber zum Grund des Brunnens. Jetzt kümmerst du dich erst einmal wieder ein bisschen um Hana. Die hat nämlich die ganze Zeit bei der chinesischen Doppeltür auf dich gewartet.

Das gestörte Begräbnis

Als Hana:

1. Laufe mit Hana durch den Korridor zum Thron am anderen Ende. Drinnen erwartet dich ein weiterer gruseliger Typ, wohl der Bruder des ersten von früher. Hana zeigt ihm den halben Steinbaum, den sie vom ersten Gruseltypen erhalten hat. Dieser hier gibt ihr daraufhin die andere Hälfte. Beide Hälften bilden eine Steinweide. Außerdem brabbelt er etwas davon, dass der Baum in Licht und Dunkelheit wächst, die Blätter im Licht, die Wurzeln im kalten Dunkel des Erdreichs. Dann redet er dir ein, dass du das Schicksal nicht aufhalten kannst. Wenn der Kerl verschwindet, hinterlässt er dir eine Kurbel. Schnapp dir das Teil und hau ab.
2. Gehe zum Brunnen und hole mit der Kurbel den Eimer hinauf, um das Steinauge zu nehmen, das Glas hier platziert hat. Als Hana fortschaut, klettert Glas aus dem Brunnen. Gehe als Hana weiter den Gang entlang, bis das Spiel wieder die Kontrolle übernimmt.
3. Du siehst wieder den Trauerzug aus dem Intro des Spiels. Wi-Ming wird zu einer Art Opferstätte geleitet. Plötzlich taucht aus dem Schatten eine Person hinter Wi-Ming auf, genau wie im Introfilm. Es ist der einarmige Glas, der das Mädchen von hinten attackiert. Hana stellt sich ihm entgegen und sie zücken die Waffen. Wi-Ming kommt unterdessen wieder zu Bewusstsein und bittet Hana, ihr bei der Rückkehr in die Hölle zu helfen. Anschließend wird sie wieder zurück in den Trauerzug gezwungen. Hana folgt ihr und du übernimmst wieder Glas, der sich mit einer großen Anzahl von Schurken auseinander setzen muss.

Als Glas:

1. Nachdem er bereits einige der Gegner erledigt hat, wird Glas überwältigt. Lam taucht auf und hat den abgeschlagenen Arm dabei. Du übernimmst nun wieder Hana.

Als Hana:

1. Hana geht den Pfad entlang und folgt den beiden Geistern durch die Bäume. Am Ende des Wegs gelangst du zu einer Art Levelkarte. Die vier Symbole unten links repräsentieren die Steinschriftrolle, das Steinauge und die beiden Hälften der Steinweide. Die übrigen Symbole auf der Karte stellen verschiedene markante Orte dar, z.B. den Brunnen, die drei Fackeln oder den Ort, wo du den Zweig bekommen hast. Um dieses Rätsel zu lösen, musst du eines der Steinobjekte auswählen und dann den Ort, wo du es erhalten hast. Für das Steinauge wählst du also den Brunnen, für die linke Hälfte der Weide das Tor oben links, für die rechte Hälfte die drei Fackeln unten rechts. Die steinerne Schriftrolle gehört nach oben auf die Karte, ins Kinderzimmer. Die Karte verbrennt und du musst noch einmal die zweite Disk einlegen.

Das Rätsel des Gebetsmühlenraums

Als Hana:

1. Nachdem die Karte verbrannt ist, wird der Weg zerstört, der zu ihr führte. Die Welt verwandelt sich in einen Rätselraum voller Gebetsmühlen. Gehe zur ersten Feuerstelle und wirf die Papierpuppe hinein, die sich in deinem Inventar befindet. Böse Geister greifen an. Erledige sie und mache dich dann an die Lösung des Rätsels.
2. Über der Feuerstelle bemerkst du chinesische Zeichen über den drei Symbolen für die Steinweide, das Steinauge und die steinerne Schriftrolle. Um das Rätsel zu lösen, musst du die gleichen chinesischen Zeichen in diesem Raum finden und das entsprechende Objekt aus deinem Inventar mit diesen Zeichen verwenden. Die gesuchten chinesischen Zeichen werden etwas dunkler gelb leuchten als die übrigen leuchtenden Zeichen. Platziere

die Steinweide auf ein Quadrat auf dem Boden im hinteren Teil des Raums. Das Steinauge gehört auf ein stehendes Rad rechts neben der Steinweide. Die steinerne Schriftrolle stellst du, ebenfalls hinten im Raum, aber gegenüber den anderen beiden Objekten, auf den Boden. Die genauen Standorte sind schwer zu beschreiben. Achte einfach auf die glühenden chinesischen Zeichen. Das Spiel bietet eine entsprechende Aktion an, sobald du dich in unmittelbarer Nähe der richtigen Position befindest.

3. Die Mitte des Raums steigt auf und Jin erscheint. Er gibt sich endlich als Jin Lau Long, der Teufel, zu erkennen. Offensichtlich ist die Hölle überbevölkert. Die Verdammung findet bereits statt, wenn ein Mensch in den Spiegel des Teufels schaut und seine Seele erblickt. Er verwandelt sich dann in das, was er sieht. Die Lösung des Bevölkerungsproblems in der Hölle liegt wohl bei Wi-Ming. Wer in ihre Augen sieht, schaut auch auf seine Seele und wird fortan zu einem Monster in der wirklichen Welt. Die Hölle erobert die Erde. Der Teufel erklärt, dass Hana durch Wi-Mings Blut zu keinem Zeitpunkt Gefahr drohte, da Hana, als Jin zu Beginn des Spiels explodierte, von seinem Blut benetzt wurde. Dies hatte sie geschützt. Hana wurde auf die Probe gestellt.

Wi-Ming beteuert, sie könne die Prophezeiung immer noch aufhalten, denn sie befänden sich eigentlich nicht in der richtigen Hölle, doch glaubt sie noch immer, dorthin gelangen zu können. Der Teufel sagt, Wi-Ming sei aus Papier geboren und in den Flammen verbrannt worden wie auch andere Dinge in dieser Welt. Sie sei nicht tatsächlich existent. Dann erscheint Lam, Wi-Mings Vater, der dem Teufel offenbar zu sehr auf den Schlipps getreten ist, denn er wird in ein hässliches Biest verwandelt.

Du hast nun die Wahl, was als Nächstes passieren soll. Du hast drei Möglichkeiten. Als Hana erschießt du Glas, kämpfst gegen den Boss und versuchst, Wi-Ming in die Hölle zu befördern. Als Glas erschießt du Hana und versuchst, auch alle anderen umzubringen. Bleibt noch die dritte, die diplomatische Möglichkeit, die du nur dann erhältst, wenn du das Spiel bis hierher auf hohem

Schwierigkeitsgrad gepackt hast: Hana und Glas arbeiten zusammen.

Die Endvarianten

Hana siegt

Wähle Hana und erschieße Glas. Dann lenkst du den König der Hölle ab, während Wi-Ming versucht, zu ihrer Papierversion am Boden zu gelangen. Auf des Teufels Befehl schreitet das Wesen, zu dem Lam geworden ist, ein und greift an. Meide die Attacken am Boden, während du die ganzen Gegner aufs Korn nimmst. Wenn du die Feinde erledigst, lassen sie ab und zu Papiergeld fallen. Verbrenne dieses Papiergeld in einer der beiden Fackeln, um dem mutierten Lam Schaden zuzufügen. Dieses Verfahren musst du viele Male wiederholen, bis der Boss endlich in die Knie geht. Dann siehst du, wie Wi-Ming die Prophezeiung bricht und verschwindet, nicht ohne einen Gedanken daran zu verschwenden, wie Hana das Schicksal noch wenden könnte. Der Teufel stellt sich ein und ist ziemlich genervt wegen der Chose mit der Prophezeiung. Hana bohrt ihm ein Loch in den Kopf und stellt nüchtern fest, dass jetzt wohl alles platt gemacht ist.

Hana verliert

Wenn du während des Kampfes gegen den Endboss stirbst, gib'ts die schnöde Niederlagenvariante für Hana.

Glas siegt

Wähle Glas und erschieße Hana. Anschließend richtet er die Waffe auf Wi-Ming und droht ihr. Wi-Ming verwandelt sich in ein mutiertes Monster und lässt ganze Angriffswellen großer, grüner Gegner auf dich los. Töte die Kerle, sobald sie auftauchen, und bedenke auch die gute Wi-Ming mit ein paar Schüssen, bevor sie noch mehr Gegner losschickt. Es dauert schon ein Weilchen, bis du mit dieser Vorgehensweise Erfolg hast. Aber schließlich bricht Wi-Ming den Kampf ab, kehrt in ihre ursprüngliche Form zurück und verwandelt sich anschließend in eine Papierpuppe. Glas schnappt sich die Papierpuppe und schießt und

brennt dann alles nieder, einschließlich des hübschen Bordells von Madame Chen. Als er von dannen geht, denkt er über die Macht nach, die er in Form der Papierpuppe in seiner Hand hält.

Glas verliert

Wenn du während des Kampfes gegen den Endboss stirbst, gibt's die noch viel schnödere Niederlagenvariante für Glas.

Beide siegen

Die Endvariante, in der sowohl Hana als auch Glas siegen, bekommst du nur, wenn du auf hohem Schwierigkeitsgrad durchspielst. Falls du diese Option gewählt hast, werden die beiden Söldner zusammenarbeiten. Glas konzentriert sich darauf, Wi-Ming zu ihrem Papierabbild auf dem Boden zu bringen, damit sie in die Hölle transportiert werden und damit die Prophezeiung brechen kann.

Unterdessen kämpft Hana, auf sich allein gestellt, gegen den mutierten Lam. Weiche den Attacken am Boden aus, während du die ganzen Gegner aufs Korn nimmst. Wenn du die Feinde erledigst, lassen sie ab und zu Papiergeld fallen. Verbrenne dieses Papiergeld in einer der beiden Fackeln, um dem mutierten Lam Schaden zuzufügen. Wiederhole dies so oft, bis der Boss endgültig zerstört ist. Anschließend verspricht Wi-Ming (bevor sie in die Hölle transportiert wird), die Angelegenheit mit Hana zu klären. Der König der Hölle versucht, sie aufzuhalten, aber Glas schießt ihn nieder und stößt ihn in die Grube. Als Hana und Glas sich aus den Trümmern von Madame Chens Bordell aufrappeln, treffen sie auf den quicklebendigen Deke. Und unser Gläschen hat endlich wieder zwei Arme!

LEADERBUCH

A-Z Cheats

PowerStation
Das wirklich unabhängige Magazin

**F
E
A
R
E
F
F
E
C
T**

Seite

098

Power**Station** Lösungsbuch **Nummer-5**

Galerians



Galerians

Michelangelo Memorial-Krankenhaus

Das 14. Stockwerk

Du beginnst dein Spiel in einem Labor im 14. Stockwerk des Michelangelo Memorial-Krankenhauses, nachdem du dir die Einführungssequenz angeschaut hast. In diesem Raum drehst du dich nach links und nimmst dir die Aufzeichnungen des medizinischen Personals. Auf der rechten Seite des Raumes benutzt du deine telekinetischen Fähigkeiten an der Tür. Nach der folgenden Sequenz öffnest du die Tür und gehst hindurch.

Im Überwachungsraum beseitigst du den Wächter und drehst dich nach links, um dort die Sicherheitskarte aufzuheben. Untersuche auch den Computer links von der Sicherheitskarte, um eine Genesungskapsel zu finden. Anschließend begibst du dich durch die andere Tür in diesem Raum.

In der Halle, in die du nun kommst, musst du die drei Leute vom Personal ausschalten, bevor du auf eine weitere Tür zugehen kannst. Dort benutzt du die Sicherheitskarte aus dem Überwachungsraum an der Kontrolltafel, damit sich das Sicherheitstor öffnet und du weiterlaufen kannst.

Hier erledigst du zuerst den Wächter und drückst danach den Knopf, damit die Tür ab jetzt ständig geöffnet bleibt. In dem Durcheinander rechts neben dem Knopf findest du außerdem eine Genesungskapsel, wenn du genau suchst. Mit der zusätzlichen Genesungskapsel im Gepäck läufst du weiter und benutzt die Tür auf der rechten Seite.

Du gelangst in einen Sicherheits-Kontrollraum, in dem du erneut eine Wache beseitigen musst, die sich dir in den Weg stellt. Nachdem du die Wache ausgeschaltet hast, untersuchst du die Kontrolltafel, auf der du ein rotes Licht erblickst, und nimmst den Schlüssel zum Gefrierraum an dich. Auch hier drückst du den Knopf und öffnest damit die Tür. Wenn

du den Spiegel untersuchst, folgt eine weitere Sequenz, nach der du durch die Tür auf der linken Seite weiterläufst.

Klettere die Leiter hinauf, um in den Besitz des Beeject zu gelangen. Danach untersuchst du die Kisten entlang der linken Wand, um das Nalcon zu finden. In diesem Raum findest du unter anderem zusätzlich zwei Genesungskapseln und Delemeter. Hast du alles eingesteckt, begibst du dich durch die Tür zu deiner Rechten, die vorher verschlossen war und dich zurück zum Sicherheits-Kontrollpunkt bringt.

Im Gang drehst du dich nach rechts und läufst geradeaus auf die Wand zu. An dieser Wand öffnest du die Tür auf der rechten Seite und gelangst zu einem Speicherpunkt, bei dem du deinen Spielstand abspeichern kannst. Erledige hier alle drei Wachen und laufe zur gegenüberliegenden Seite des Ganges. Dort öffnest du die Tür und gehst hindurch.

In diesem Gang solltest du es vermeiden zu rennen, denn sonst schreckst du die schlafenden Wachen auf. Erledige schnell die erste Wache und warte danach darauf, dass die patrouillierende Wache dir den Rücken kehrt. Beseitige auch diese Wache und folge dem Gang zu einer weiteren Wache, die schnell ausgeschaltet ist. Am Ende des Ganges gehst du durch die Tür auf der linken Seite.

In diesem Labor erledigst du die beiden Arbeiter noch während sie arbeiten, denn kommst du ihnen zu nahe, greifen sie dich an. Untersuche die Computer. Rechts findest du den Schlüssel für die PPEC-Aufbewahrung (PPEC steht für Psychic Power Enhancement Chemicals und bedeutet Drogen zur Erhöhung der übersinnlichen Kräfte) und auf der linken Seite erhältst du das Delemeter. Anschließend benutzt du deine telekinetischen Fähigkeiten vorne an dem Stuhl und es folgt eine Zwischensequenz, in der du deine Fähigkeiten und ihre Auswirkungen beobachten kannst. Laufe durch die Tür auf der rechten Seite.

Vorne am Stuhl befindet sich Nalcon. Du wirst Zeuge einer Zwischensequenz, sobald du deine telekinetischen Fähigkeiten auf den Stuhl konzentrierst. Anschließend untersuchst du die Wand, an der einige Sachen hängen. Hier kannst du den Code entdecken, den du besser aufschreiben oder dir zumindest merken solltest. Begib dich zurück in

den Gang, in dem du die Wachen schlafend vorgefunden hast. Hier benutzt du den Gefrierraum-Schlüssel an der Tür auf der linken Seite.

Du befindest dich in einem Gefrierraum und musst den roten Punkt untersuchen, der sich auf einem runden Gegenstand in der Mitte des Raumes befindet. Es folgt eine Zwischensequenz, nach der du den runden Gegenstand nach einem Sicherungskasten absuchst. Entferne die Sicherung, aber versuche auf gar keinen Fall, durch den kalten Luftzug zu laufen, er würde dir beträchtlichen Schaden zufügen.

Kehre zurück zu der Stelle, an welcher der rote Punkt war, und schaue dich nach einem Apparat um, der an der Wand lehnt. Benutze ihn, damit die Zufuhr kalter Luft gestoppt wird. Jetzt kannst du die Genesungskapseln rechts und links neben dem Sicherungskasten an dich nehmen. Außerdem findest du links neben dem Apparat, der die Luftzufuhr unterbrochen hat, Nalcon. Kehre zurück in den Gang.

Laufe zu der Tür auf der linken Seite hinunter und benutze hier die Sicherung, damit sich die Tür öffnet und du in ein Labor gelangen kannst. Suche dort nach einem runden Gegenstand in einer der Ecken des Raumes. Hast du den Gegenstand gefunden, kannst du an ihm den Aufbewahrungs-Schlüssel benutzen und so den flüssigen Sprengstoff und das Delemeter an dich nehmen..

Gehe zurück durch die Tür, durch die du gekommen bist, aber sei vorsichtig, denn ein Mann mit einem Gewehr könnte sich dort befinden, der vorher noch nicht da war. Falls du auf den Mann triffst, erledige ihn und begib dich zu dem Wandabschnitt, auf dem "14F" steht. Benutze an dieser Stelle den flüssigen Sprengstoff und deine telekinetischen Fähigkeiten und du wirst Zeuge einer weiteren Zwischensequenz. Anschließend machst du dich auf die Suche nach der Treppe und gehst hinunter.

Das 13. Stockwerk

Sobald du den dreizehnten Stock betrittst, bleibst du stehen, bis der patrouillierende Wächter an dir vorbeigelaufen ist, ohne dich zu bemerken. Erledige ihn schnell von hinten und laufe weiter zur linken Seite. Auf dem Weg zur äußersten linken Seite musst du einen weiteren

Wächter beseitigen, bevor du dort die Tür öffnen kannst.

Du gelangst in einen Fernsehraum, in dem du zu den Fernsehgeräten läufst, um eine Sequenz folgen zu lassen. Drücke den Knopf auf dem kleinen Pfeiler vor den Fernsehgeräten und gehe anschließend zu den zwei Türen, die aneinander angrenzen. Hinter der linken Tür findest du einen Speicherpunkt und hinter der rechten Tür findest du in einem Badezimmer eine Zeitung im Aschenbecher. Diese Zeitung hilft dir zwar, einige Dinge besser zu verstehen, ist aber eigentlich kein sonderlich wichtiger Bestandteil des Spieles. Laufe zu der Tür in der entgegengesetzten Ecke und gehe hindurch.

Im Besprechungsraum tötest du das Personal und suchst an dem Tischende, das am entferntesten vom Bildschirm ist, nach einer Genesungskapsel. An dem kleinen Pfosten auf der linken Seite des Bildschirms findest du außerdem etwas Red. Aktiviere den Bildschirm und informiere dich über das G-Projekt. Danach läufst du durch die Tür rechts vom Bildschirm.

Gleich wenn du den Raum betrittst, findest du auf der linken Seite Delemeter. Anschließend gehst du zum anderen Ende des Raumes. Dort untersuchst du den Gegenstand und findest dabei den Schlüssel zum PPEC-Büro. Von der Fundstelle des Schlüssels aus siehst du, dass der zweite Fötus auf der linken Seite ein wenig leuchtet. Untersuche ihn und es folgt eine weitere Zwischensequenz.

Begebe dich nun zurück in das 14. Stockwerk, zu dem Gang, in dem du den ersten Speicherpunkt gefunden hast (14. Stockwerk, Gang A). Suche dort nach einer Tür mit der Aufschrift "Spezial PPEC Büro" und benutze den gefundenen Schlüssel, um die Tür zu öffnen.

Innen in dem Büro erledigst du zuerst das Personal und nimmst dir danach das Nalcon auf der rechten Seite. In dem Zylinder am Ende des Raumes befindet sich Red, die Kisten daneben beinhalten Delemeter. Suche den kleinen Computer und stecke die Sicherheitskarte hinein. Gebe nun den Code ein, den du vorhin aufgeschrieben hast. Falls du ihn vergessen hast: Der Code lautet 9607932.

Kehe zu dem Gang im 13. Stockwerk zurück, in dem du dich zuletzt befunden hast, und benutze die Sicherheitskarte an der Tür, die sich in

der Nähe der Treppe befindet. Laufe in diesem Korridor zuerst durch die Tür links, beachte dabei vorerst die zwei Männer mit Gewehren nicht. In dem Raum, den du betreten hast, findest du einige sehr nützliche Gegenstände und außerdem hast du eine Vision, in der Lilia vorkommt.

Nachdem du alle Sachen in diesem Raum eingesammelt hast, läufst du zurück in den Korridor und beseitigst die zwei Männer, die du vorhin nicht beachtet hast. Anschließend folgst du dem Korridor zu einer weiteren Tür und gehst hindurch, nachdem du Shorting verwendet hast. Sobald du den Raum betrittst, startet eine Zwischensequenz, die dir einen Roboter zeigt, der aktiviert wird.

Ist dein AP-Balken ziemlich voll, versuche, dem Roboter nicht zu nahe zu kommen, wenn du Shorting einsetzt, denn es kann eine Weile dauern, bis der Effekt bei diesem Gegner einsetzt. Du darfst allerdings auch nicht zu weit entfernt von dem Roboter sein, denn er wird mindestens fünfmal auf dich schießen, bevor du ihn erledigen kannst. Hast du die Shorting-Kraft nicht benutzt, renne oder benutze das Nalcon – aber auf keinen Fall Red –, um den mechanischen Gegner außer Gefecht zu setzen.

Du könntest als Alternative versuchen, Skip einzusetzen, das dürfte dir hier auch weiterhelfen. Eine Genesungskapsel findest du in der Apparatur auf der rechten Seite. Nachdem der Roboter nur noch Schrott wert hat, läufst du weiter und folgst der Treppe nach unten. Du befindest dich nun in einer Vorhalle im 12. Stockwerk.

Das 12. Stockwerk

In der Halle findest du einen Speicherpunkt hinter der Tür, die sich in der Nähe der Treppe befindet, wo es noch zwei weitere Türen nebeneinander gibt. Doch bevor du zu den Türen läufst, musst du zuerst die drei Sicherheitsmänner erledigen, die auf dich zukommen. Danach gehst du nach links auf die drei Türen zu. Nachdem du deinen Spielstand gespeichert hast, trittst du durch die linke Tür und gelangst so in den Computerraum.

Sobald du den Raum betrittst, hörst du ein Alarmsignal, die Lichter schalten sich aus und die Türen schließen sich selbsttätig. Du bist

eingeschlossen. Laufe hinter die erste Reihe der Computer und suche nach dem Schlüssel zum Kontrollraum, der sich dort befindet. Anschließend gehst du zur hinteren Wand, an der du drei rote Lichter sehen kannst. Untersuche die Lichter in dieser Reihenfolge: zuerst das rechte, dann das linke und zuletzt das mittlere.

Hast du die Lichter in der richtigen Reihenfolge untersucht, werden sie blau und der Projektor schaltet sich ein. Andernfalls bleiben die Lichter rot und du musst es noch einmal machen. Drehe dich zum Projektor und suche nach Bildern von deinen Eltern. Weiterhin findest du in diesem Raum links hinter den Computern etwas Red, das du einstecken solltest, bevor du den Schalter betätigst, um die Tür zu öffnen. Laufe zur Halle zurück, drehe dich gleich nach rechts und gehe durch die andere Tür.

Gehe noch nicht zum Kontrollraum, sondern schaue dich erst einmal nach einer anderen Tür um, die nicht verschlossen ist, und gehe hindurch. Vorher wirst du die drei verbundenen Hasen erledigen müssen. In dem Gang drehst du dich sofort nach links und läufst durch die Tür dort. Innen entdeckst du Bilder von vier Tieren mit zwei Köpfen. Benutze deine telekinetischen Fähigkeiten an den Bildern und du erhältst zusätzliche Informationen.

Laufe zurück auf den Gang und gehe durch die Tür am anderen Ende. Hier befinden sich mehrere Mitarbeiter des Krankenhauses, die du ausschalten musst. In den zwei grauen Kisten im hinteren Teil des Raumes findest du Nalcon und eine Genesungskapsel. In dem großen Gegenstand in der Mitte befindet sich der Schlüssel zum Testlabor. Stecke ihn ein und laufe zurück in den Raum mit den drei Hasen. Dort begibst du dich über die Treppe nach oben.

Es könnte gut sein, dass du hier schon von drei weißen Robotern erwartet wirst. Solange du nicht Shorting einsetzt, solltest du es erst gar nicht versuchen, sie zu erledigen und dabei wertvolles Nalcon zu verschwenden. Laufe in den Gang und an einem Ende findest du in dem Gegenstand Red und am anderen Ende befindet sich die Tür, durch die du weitergehen musst.

Du hast das Testdaten-Areal betreten. Gleich rechts von dir hebst du den Schlüssel auf und beseitigst anschließend die zwei Mitarbeiter des

Krankenhauses. Im hinteren Teil des Areals findest du Nalcon in den Kisten hinter den Fernsehern. Die Fernseher beinhalten deine Testdaten, du kannst sie dir ansehen und auch mitnehmen. Des Weiteren kannst du auf den Regalen an der seitlichen Wand eine Genesungskapsel und im Bett Delemetor einsammeln.

Kehre nun zum Kontrollraum zurück und benutze den Schlüssel, um hineinzugelangen. In diesem Raum schaltest du zuerst die Wachen aus, bevor du dir die Computer ansiehst. Bei den zwei Computern auf der rechten Seite, die nicht funktionieren, findest du Nalcon und Red und an den beiden Computern auf der linken Seite kannst du die Knöpfe benutzen. Anschließend begibst du dich in das Forschungslabor.

In diesem Raum kannst du dir aussuchen, ob du das dort befindliche Personal beseitigst oder ob du es verschonst. Schnappe dir aber in jedem Fall den zweiköpfigen Affen. Hast du den Affen eingesammelt, läufst du zurück und benutzt den Schlüssel zum Testlabor an der Tür, die noch verschlossen ist. Im Labor kannst du deine telekinetischen Fähigkeiten auf den Stuhl richten und dir danach die zweiköpfige Schlange nehmen. Anschließend begibst du dich zu der roten Tür im vorherigen Raum und gehst hindurch.

Du befindest dich in der Waffenkammer. Hier ignorierst du zunächst die Roboter und läufst an ihnen vorbei, auch wenn du es gerne sehen würdest, wie ihre Köpfe explodieren. Hole dir nur den zweiköpfigen Wolf hinter der Wand links von dir. Außerdem findest du in den Kisten auf der gegenüberliegenden Seite des Fundplatzes von dem Wolf etwas Skip. Nimm es dir, es lohnt sich in jedem Fall.

Gehe jetzt zurück zur Vorhalle im 12. Stockwerk. Dort läufst du durch die erste Tür, die du gesehen hast; sie ist nicht mehr verschlossen. Du befindest dich nun im Büro des Klinikdirektors. Hier entdeckst du den zweiköpfigen Adler und einige Aufzeichnungen des Direktors. Weiterhin kannst du durch eine Tür nach draußen gehen. Dort hast du eine geistige Begegnung mit Lilia und findest außerdem eine Genesungskapsel.

Laufe zurück in die Vorhalle und drehe dich ganz nach links. Durch die Tür dort gelangst du in einen Raum, in dem du die vier gefundenen

Steine endlich in der richtigen Reihenfolge in die Sockel einsetzen kannst. In der folgenden Sequenz erscheint eine neue Tür, durch die du schnell durchlaufen solltest. Am besten wäre es, wenn du Shorting einsetzt. Du gelangst in einen langen Korridor, in dem sich ein Roboter befindet.

Renne den Korridor entlang, ohne dich um den Roboter zu kümmern, und begib dich durch die Tür am anderen Ende des Ganges. Im Verhörraum findest du auf dem Regal neben den Computern Skip und du wirst Zeuge einer Zwischensequenz, sobald du den Gegenstand in der Mitte untersuchst. Laufe durch die Tür bei den Computern und lasse die Roboter links liegen.

Hier hast du zwei Möglichkeiten: Entweder du läufst die Treppe hinauf, gehst durch die Tür und benutzt Skip, um in den Fahrstuhlvorraum zu gelangen, das wäre der kürzere Weg, oder du läufst vorher noch um die Treppe herum zu einer weiteren Tür. Hinter dieser Tür befinden sich einige Brutkästen. Wenn du diese mit deinen telekinetischen Fähigkeiten untersuchst, greifen dich zwei Arabesquen an, die aber nicht der Rede wert sind. Benutze nicht das Shorting, um sie zu erledigen, sondern schnappe dir die Sachen im Raum und verlasse ihn wieder, um nun die Treppe hinaufzulaufen.

Gehst du ein Stückchen geradeaus, findest du einen Speicherpunkt, an dem du deinen Spielstand abspeichern solltest, bevor du durch die nächste Tür läufst. Schaue dich nach dem Fahrstuhl um und benutze deine telekinetischen Fähigkeiten, um ihn zu untersuchen. Anschließend läufst du zu dem Kabelsalat und untersuchst diesen gleich doppelt. Als Resultat folgt eine Sequenz, nach der du dem Klinikdirektor Dr. Lem gegenüberstehst.

Benutze Shorting und der Kampf dauert nicht allzu lange. Nach deinem Sieg solltest du keine Genesungskapsel oder Delemeter einnehmen. Untersuche vielmehr den Körper von Dr. Lem und eine weitere Sequenz folgt. Du hast den ersten Abschnitt gemeistert.

Dein Haus

Nach einer Einführungssequenz findest du dich vor der Eingangstür wieder. Kümmere dich nicht um die Tür, sondern gehe nach rechts und öffne das Tor zum Hinterhof. Gehe in die kleine Hütte und suche im Auto nach dem Schlüssel. An der Wand auf der gegenüberliegenden Seite des Autos befindet sich außerdem eine Genesungskapsel, die du unbedingt mitnehmen solltest. Hinter dem Teich öffnest du die Hintertür und gehst hinein.

Du gelangst in das Esszimmer, in dem du eine Genesungskapsel auf dem Ofen findest. Falls eine der Türen keinen Knauf hat, gehe durch die Tür, die du öffnen kannst. Drehe dich nach links und gehe durch die grüne Tür ins Badezimmer. Hier stürzen Erfahrungen und Erinnerungen aus der Vergangenheit in einer Sequenz auf dich ein, nach der du deine telekinetischen Fähigkeiten benutzt, um den Ring deiner Mutter aus dem Abfluss zu fischen.

Kehre zurück in den Flur und laufe nach links in einen noch größeren Korridor, in dem du dich links hältst und durch die Tür dort in ein weiteres Badezimmer gehst. In diesem Raum drückst du den Knopf und suchst in der Badewanne nach dem Schlüssel. Anschließend gehst du zurück zum anderen Ende des Korridors und läufst durch die Tür links von dir. Du findest einen Speicherraum am Ende des zweiten Ganges, aber achte auf den Hasen, denn er attackiert dich mit Nalcon.

Nachdem du den Hasen erledigt hast, läufst du durch die erste Tür auf der linken Seite in das Wohnzimmer. Begebe dich in die Mitte des Raumes, um eine Zwischensequenz anzusehen. Laufe nicht zu schnell, denn sonst verpasst du die Stelle. Eine weitere Sequenz folgt, wenn du zum Kamin läufst und ihn untersuchst. Des Weiteren findest du auf den Regalen links vom Kamin eine Genesungskapsel und auf den Regalen an der Wand auf der gegenüberliegenden Seite etwas Red. Hast du die Sachen eingesammelt, kannst du den Raum wieder verlassen.

Laufe weiter und gehe diesmal durch die Tür auf der rechten Seite. Du befindest dich nun im wichtigsten Zimmer des Hauses, wo du zuerst hinter der Bar den Türknauf einsteckst. Nalcon findest du auf der Bar, Delemeter in dem Gegenstand zwischen den zwei Fenstern und die

Genesungskapsel auf dem Stuhl in der hinteren Ecke. Mit diesen wichtigen Gegenständen im Gepäck verlässt du den Raum wieder, um zum Esszimmer zurückzulaufen.

Sobald du das Esszimmer ein weiteres Mal betrittst, erlebst du eine erneute Rückblende. Hast du vorhin den Kühlschrank mit Hilfe deiner telekinetischen Fähigkeiten untersucht, verändert sich das Bild nun. Benutze den gefundenen Türknauf an der richtigen Tür und gehe hinein. Im Eingangszimmer musst du die ersten Gegner im Haus erledigen und danach die Vordertür aufschließen. Anschließend läufst du die Treppe nach oben.

Auf der Brüstung öffnest du die Tür mit dem Schlüssel für das zweite Stockwerk und gehst hinein. Im Korridor erwarten dich bereits drei Hasen. Beseitige sie und laufe nach rechts durch die grüne Tür. Sobald du in das Büro hineinläufst, wirst du Zeuge einer Sequenz, nach der du den Tisch zweimal hintereinander untersuchen musst, um den Schlüssel für das Schlafzimmer zu finden. Hier findest du außerdem Nalcon an der hinteren Wand und Delemetor auf der gegenüberliegenden Seite des Tisches.

Laufe zurück auf den Korridor und drehe dich nach links. Folge dem Korridor und gehe durch die braune Tür. In diesem Gang suchst du zuerst nach dem Loch, damit du unbeschadet hinüberspringen kannst. Hinter dem Loch läufst du durch die braune Tür in einen weiteren Korridor, in dem zwei Gegner auf dich warten. Sind die beiden erledigt, drehst du dich nach rechts und gehst durch die erste Tür.

Du befindest dich nun in deinem Zimmer, in dem du das Bett untersuchen solltest, damit du dir eine weitere aufschlussreiche Sequenz anschauen kannst. In deinem Zimmer findest du außerdem Delemetor am Fenster neben deinem Bett und Red in dem Spielzeugchaos neben dem Fenster. Anschließend kehrst du zurück auf den Korridor und läufst weiter in deine ursprüngliche Richtung. Laufe zuerst an der grünen Tür vorbei und gehe durch die rote Tür. Du gelangst auf den Balkon.

Vom Balkon aus kannst du den Hinterhof einsehen und findest hier zusätzlich noch eine Genesungskapsel auf der anderen Seite des

Balkons. Danach kehrst du zurück zur grünen Tür und öffnest diese mit dem Schlafzimmerschlüssel. So gelangst du in das Schlafzimmer deiner Eltern, in dem du anm Schmuckkästchen den Ring deiner Mutter benutzt, um so den Ring deines Vaters zu erhalten. In der Kommode an der Wand findest du Briefe deiner Mutter und auf dem Regal neben der Tür eine Genesungskapsel.

Verlasse das Schlafzimmer und gehe ein Stückchen weiter zu einer anderen Tür. Hinter dieser Tür wirst du Zeuge einer weiteren Zwischensequenz. Danach kehrst du zum ersten Korridor im zweiten Stockwerk zurück, drehst dich dort nach links und gehst durch die Tür dort, um so in die Bibliothek zu gelangen.

Auf dem ersten Bücherregal links findest du etwas sehr Nützliches, stecke es ein und laufe anschließend zum Fenster. Auf der linken Seite kannst du den Ring deines Vaters einsetzen, während du auf der rechten Seite deine telekinetischen Fähigkeiten gebrauchen solltest. Nun läufst du den ganzen Weg zum Schlafzimmer deiner Eltern zurück, um dort den Ring deiner Mutter zu holen. Mit dem Ring geht es dann wieder zurück zur Bibliothek, um ihn rechts in die Öffnung zu stecken. Eine Tür öffnet sich, gleitet zur Seite und gibt dir den Weg frei in das private Studierzimmer.

In diesem Raum untersuchst du das kleine Gerät, um in den Genuss einer Sequenz zu gelangen. Danach nimmst du dir die drei Kugeln und läufst damit zurück zur Bar. Dort legst du die Kugeln zum Rest und begibst dich auf den Weg zum Hinterhof, wo du deine telekinetischen Fähigkeiten vor dem Teich einsetzt. In der folgenden Sequenz siehst du, wie deine Kraft ein Auto aus dem Teich zieht. In dem geborgenen Auto findest du die neunte Kugel, die du zu den anderen legen musst. Sind alle Kugeln beisammen, erscheint eine neue Treppe, die du hinuntergehen kannst.

Du gelangst in den Computerraum, in dem du das kleine grüne Licht untersuchst, um das Licht einzuschalten. Befasse dich zweimal mit dem Tisch. Auf diese Weise gelangst du in den Besitz des Tagebuches und des Schlüssels für den Schuppen. Nachdem du die beiden Sachen an dich genommen hast, beginnt automatisch eine Sequenz und sobald du

in die Bar hineinläufst, greift dich der Vogelmann an. Schalte ihn mit ein wenig Nalcon aus und laufe durch die Vordertür nach draußen.

Der Vogelmensch greift dich ein zweites Mal an, wenn du durch den Korridor im ersten Stockwerk läufst, aber hast du den ersten Angriff locker überstanden, sollte der zweite auch kein Problem darstellen. Nach dem Kampf gehst du nach draußen und läufst nach rechts um das Haus durch das Tor. Du landest auf dem Spielplatz. Dort findest du eine Genesungskapsel auf der Bank. Laufe zum Schuppen und benutze den Schlüssel, um hineinzugelangen.

Im Schuppen nimmst du dir die Puppe und läufst wieder nach draußen. Sobald du den Spielplatz erneut betrittst, folgt eine weitere Sequenz, nach der du einen dritten Vogelmenschen ausschalten musst, der allerdings viel zäher als seine Vorgänger ist. Benutze ausschließlich Nalcon und versuche, durch Skip in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Shorting hilft dir hier überhaupt nicht weiter, also habe stets ein Auge auf deine AP-Anzeige. Zuerst wird dein Gegner an den verschiedensten Stellen erscheinen und wieder verschwinden. Dabei kann es vorkommen, dass er Energiebälle in deine Richtung schleudert.

Versuche, seinen Angriffen auszuweichen, und attackiere ihn mit Nalcon. Nach einer Weile wird er sich in drei Teile teilen, von denen nur der erste Teil der richtige Vogelmensch ist. Beachte die anderen beiden Teile nicht zu sehr, aber weiche trotzdem ihren Angriffen aus. Wirst du getroffen, geh in Deckung, bis kein Gegner mehr sichtbar ist. Nach einer Weile erscheinen alle drei Teile und steigen hoch in die Luft. Sobald das passiert, rennst du in die Ecke, denn gleich verschleudert der Vogelmensch Nalcon in jede mögliche Richtung.

Falls du anfängst, Nalcon aufzuladen, bevor dein Gegner erscheint, wird er hinter dir zum Vorschein kommen. Du hörst sein Lachen und er wird dich hinterrücks durch seinen Kraftfeld-Angriff schädigen. Seine Geschosse treffen ihr Ziel. Zu diesem Zeitpunkt solltest du eine Mischung aus Nalcon und Red benutzen. Zuerst triffst du ihn mit Red und während er versucht, den Flammen zu entkommen, setzt du Nalcon ein. Nachdem der Kampf vorüber ist, spielt sich eine weitere Sequenz ab. Du hast auch den zweiten Abschnitt und damit die erste CD geschafft.

Das Babylon-Hotel

Der einzige Speicherpunkt in diesem Abschnitt befindet sich hinter der Tür neben dem Fahrstuhl. Also solltest du nach der Einführungssequenz darüber nachdenken, ob du deinen Spielstand abspeicherst oder nicht. Rede mit dem Empfangschef, damit er dir ein Zimmer gibt. Doch bevor du dann auf dein Zimmer gehst, stattest du dem zweiten Stockwerk einen Besuch ab.

Im Gang ist selbst die Uhr von Bedeutung, untersuche jeden Raum doppelt, damit du einmal die Zimmernummer herausfindest und zum anderen hineingehen kannst. Gehe in die Räume 203 und 206 und versuche, dir zu merken, wo sie sich befinden. Im Anschluss daran läufst du nach oben in das dritte Stockwerk, wo sich dein Hotelzimmer befindet.

Bevor du deinem Zimmer einen Besuch abstatte, gehe in die Zimmer 304 und 303. Erst nachdem der Mann aus 303 dich zum zweiten Mal hinausgeschmissen hat, gehst du in dein Zimmer mit der Nummer 302. Schau dir die Sequenz an, die anfängt, sobald du das Zimmer betreten hast. Danach begibst du dich in das Badezimmer und untersuchst den Spiegel. Anschließend läufst zu Zimmer 306 und betrittst es. Wenn du rausgeworfen wirst, gehst du einfach wieder hinein.

Ab jetzt solltest du dir angewöhnen, alles in diesem Hotel genauer mit deiner telekinetischen Begabung zu untersuchen. In dem Zimmer redest du mit dem Mann und drehst dich dann nach links. Gehe ein Stückchen. Links findest du Delemeter und rechts eine Genesungskapsel. Anschließend gehst du zurück in die Hotelhalle, hinter den Empfangstisch und rechts durch die Tür.

In diesem Raum befindet sich auf der linken Seite eine Genesungskapsel, die du mitnehmen solltest. Danach verlässt du den Raum wieder, ohne den Stromunterbrecher zu betätigen. In der Hotelhalle triffst du nun auf den Mann aus Zimmer 306. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, machst du dich auf den Weg zu Zimmer 204. Du musst nun eine bestimmte Klopfmelodie herausfinden, indem du wiederholt mit ihm sprichst. Er wird die Klopfmelodie jedesmal wiederholen, wenn du mit sprichst.

Nachdem du den Raum betreten hast, nimmst du dir zuerst nur das Skip und das Appolinar. Hast du nur noch einen Platz in deinem Inventar frei und besitzt kein Skip mehr, nimm es dir. Solltest du bei nur noch einem freien Platz Skip besitzen, nimm dir das Appolinar, aber hebe es gut auf. Rede mit dem Bewohner, bis er dir rät, zu Zimmer 201 zu gehen. Wenn du nun versuchst, den Raum zu verlassen, gibt er dir D-Felon. Hast du keinen freien Platz mehr, injiziere es dir sofort.

Es folgt noch eine Zwischensequenz. Das D-Felon greift alle Gegner in einem Raum an. Hast du vorher Shorting benutzt, winden sich die Gegner vor Schmerzen, bevor ihre Köpfe explodieren. Leider ist der Vorrat von D-Felon sehr begrenzt. Weiterhin muss es ganz aufgeladen sein, bevor es überhaupt wirkt, und seine Wirkung auf Endgegner ist sehr gering. Bevor du jetzt zu Zimmer 201 gehst, halte unterwegs noch einmal in den Zimmern 203, 206, 303 und 304 an. Du hast jetzt fast alle Sequenzen zu sehen bekommen.

Laufe zurück in die Empfangshalle und untersuche die Tür neben dem Speicherraum. Du findest den Mann aus 306 tot vor. Beeile dich und renne zu Zimmer 201. Dort untersuchst du die Tür und wirst mit viel Glück hineingelassen. In diesem Raum findest du rechts und links je eine Genesungskapsel und zusätzlich Delemetor auf dem Bett. Rede mit dem Mann, bevor du weiter zu Zimmer 304 läufst.

Gehe hinein, gleich wieder hinaus und dann erneut hinein, um mit der Frau zu reden. In den hinteren Ecken kannst du Nalcon und eine Genesungskapsel einsammeln. Nachdem du den Raum wieder verlassen hast, triffst du auf den Pagen, der dir rät, in Zimmer 301 zu gehen, was du auch machst. Dort erledigst du zuerst die Gegner, die wegen des kleinen Raumes gar nicht so leicht auszuschalten sind. Untersuche den Tisch, um einen Brief von Lilia zu finden. Jetzt beginnt die Jagd. Laufe zu Zimmer 304 zurück und schaue dich um. Leider findest du sie nur noch tot vor. Laufe weiter zu Zimmer 303.

Dort redest du mit dem Mann und begibst dich anschließend zu Zimmer 205, wo du das Telefon abhebst und den Tisch nach Nalcon absuchst. Danach kehrst du zurück zu Zimmer 303, nur um auch diesen Bewohner tot vorzufinden. Laufe weiter zu Zimmer 206. Dort redest du

mit dem Gast und suchst im Raum nach einer Genesungskapsel. Weiter geht es zu Zimmer 202. Dort musst du einen Gegner ausschalten, bevor du zurück zu Zimmer 206 läufst. Hier hast du auch kein Glück und versuchst es nun in Zimmer 203.

Rede mit dem Bewohner und laufe danach zu Zimmer 305, wo du es gleich mit drei Gegnern aufnehmen musst. Sind sie erledigt, kehrst du zu Zimmer 203 zurück. Alle sind tot und du läufst zur Uhr, an der du eine weitere Sequenz erlebst. Bevor du Rainheart in das dritte Stockwerk folgst, solltest du besser deinen Spielstand unten noch einmal abspeichern. Wenn du oben im dritten Stockwerk ankommst, siehst du, wie Rainheart sich in den Raum 305 teleportiert.

Du folgst ihm in diesen Raum und nach der Sequenz beginnt dein Kampf gegen Rainheart, der über vier verschiedene Angriffsarten verfügt. Er kann dich stoßen, harte Schläge austeilen, einen Feuerstoß ausführen und einen Zombie herbeirufen. Versuche unter gar keinen Umständen, ihn mit Red zu bekämpfen. Probiere es mit Nalcon, oder wenn du noch D-Felon besitzt, versuch's damit. Um Zombies herbeizurufen, erhebt er sich in die Luft. Dort ist er immun gegen alle deine Angriffe.

Die Zombies wirst du am besten los, indem du sie ermutigst, dich anzugreifen, denn ihr Angriff besteht daraus, sich auf den Gegner fallen zu lassen und dann zu sterben. Wenn du ihnen rechtzeitig ausweichst, sterben sie und du lebst unbeschadet weiter. Außerdem reagieren die Zombies äußerst empfindlich auf den Feuerangriff von Rainheart, der sie in Flammen aufgehen lässt.

Zum Ende des Kampfes hin wird Rainheart vorwiegend hinter dir auftauchen und dich mit groben Stößen und harten Schlägen mürbe machen. Halte durch! Kurz bevor er zu seinem Feuerangriff ansetzt, ist der beste Zeitpunkt, um ihn mit Nalcon zu treffen, denn in diesem Moment ist er ziemlich unbeweglich und außerdem stoppt ein Nalcon-Angriff seinen Feuerangriff. Nachdem du ihn erledigt hast, wird eine Zwischensequenz eingeblendet, nach der du zu Zimmer 204 zurückkehrst, um dort alle Drogen zu holen, die du noch nicht mitgenommen hast.

Anschließend gehst du in die Empfangshalle und triffst dort auf den einzigen noch lebenden Menschen im ganzen Gebäude, den Mann aus

Zimmer 201. Er hat das Absperrband entfernt, so dass du nun hinunter in den Heizungsraum gehen kannst. Speichere aber für alle Fälle vorher deinen Spielstand ab und betätige dann den Stromunterbrecher in dem Raum der Angestellten. Der Speicherpunkt ist ausgeschaltet. Nur gut, dass du den Schalter nicht früher betätigt hast. Laufe hinunter in den Heizungsraum.

Wenn du die Stromzufuhr für das Hotel unterbrochen hast, erscheinen unten zwei Arabesquen, die sich dir in den Weg stellen. Auf Grund der Enge hier unten sind sie ein wenig schwerer zu besiegen als die vorherigen. Nach dem Kampf läufst du zum Fahrstuhl, der nur funktioniert, wenn du die Stromversorgung unterbrochen hast, und fährst nach oben in das verlassene Restaurant.

Du landest in der Küche, von der aus du geradeaus in das Badezimmer läufst. Dort findest du Red an der Wand rechts von dir, Skip in der Toilette und eine Genesungskapsel an der hinteren Wand. Verlasse das Bad und gehe nach rechts zum Speisesaal. Achte dabei auf die Arabesque, die vorher noch nicht da war. Im Speisesaal wirst du Zeuge einer Sequenz, nach der Rita dich angreift.

Rita ist ein ziemlich schwerer Endgegner. Sie schwebt die meiste Zeit über einem Tisch und ist dabei immun gegen deine Angriffe, du wirst sie nur während ungefähr 10 % der Kampfdauer angreifen können. Die übrige Zeit würdest du nur deine wertvollen Drogen verbrauchen, aber nichts damit anrichten können. In diesem Kampf kannst du Red anwenden, denn sie reagiert sehr empfindlich darauf. Wenn du richtig gemein sein möchtest, schickst du ihr Red entgegen und kurz danach eine kleine Menge Nalcon.

Rita verfügt über drei verschiedene Angriffsarten. Bei der ersten schwebt sie über dem Tisch, fliegt auf dich zu und schlägt dich mit einem Tischbein. Bei der zweiten hebt sie jede Menge Tische und Stühle auf und schleudert sie dir entgegen. Gegen Ende des Kampfes kombiniert sie gern die beiden ersten Angriffsarten miteinander. Bei der letzten Angriffsart schwebt sie auf dem Tisch, während sie alle möglichen Stühle und Tische aufhebt, nach dir wirft und anschließend sich selbst mit ihrem Tisch auf dich fallen lässt.

Das ist ihr schwacher Punkt, denn solltest du noch stehen, wenn sie auf dir landet, hast du genug Zeit, auf sie zu zielen und sie mit Red zu treffen. Dieser Kampf dauert sicherlich ziemlich lange, dafür gelangst du nach deinem Sieg in den Genuss einer wirklich langen Sequenz, mit der dieser Abschnitt und die zweite CD abgeschlossen werden.

Mushroom Tower

Nach der ersten Sequenz drehst du dich nach links in Richtung der seltsamen Mund-Rutsche und läufst darauf zu. Lilia verschwindet, dafür erscheinen zwei Gegner, die dir das Leben schwer machen wollen. Nach dem Kampf folgt eine weitere Sequenz, nach der du die kleinen weißen Punkte an der Wand genauer untersuchen solltest. Du findest an jedem dieser Punkte wertvolle Substanzen in doppelter Ausführung. Sammle sie ein und laufe zu den Mündern. Benutze an einem davon deine telekinetischen Fähigkeiten und du siehst in einer Sequenz Lichter in einer bestimmten Reihenfolge.

Du wechselst nun über zu Lilia. Dies sind die Speicherpunkte, die du im Turm immer wieder benutzt. Deine AP-Anzeige steigt nicht an, wenn du Lilia spielst. Um die Lichter zu betätigen, stelle dich darüber und untersuche sie. Du fängst bei dem weißen Licht an der Spitze an und arbeitest dich im Uhrzeigersinn weiter vor. Die richtige Reihenfolge ist Weiß, Grün, Blau, Lila und Rot. Anschließend folgt eine weitere Sequenz. Laufe noch einmal in die Mitte und untersuche die Stelle, danach kehrst du zu Rion zurück.

Halte Ausschau nach der Rutsche, aus der ein gelbes Licht strömt, und benutze sie wie eine Tür. Die Roboter hier sind nicht nur gelb statt weiß, sie verfügen dazu noch über eine viel bessere Gesundheit, schießen zweimal so schnell und richten dabei auch zweimal so viel Schaden an. Du wirst dazu gezwungen, alle drei zur gleichen Zeit zu bekämpfen, brauchst aber dabei nicht Shorting einzusetzen.

Laufe im Kreis um sie herum und weiche ihren Angriffen aus. Versuche dabei, sie näher zusammenzulocken. Danach setzt du D-Felon ein, ziehst dich ein paar Schritte zurück und lädst das Nalcon auf. Damit

setzt du den ersten Gegner außer Gefecht und wiederholst das Ganze, bis alle erledigt sind. Allerdings musst du ihnen sehr nahe kommen, damit das D-Felon überhaupt wirkt. Nachdem du alle drei Roboter ausgeschaltet hast, folgt eine Sequenz, nach der du alle Rutschen telekinetisch untersuchst.

Betätige die folgenden Lichter in dieser Reihenfolge: zuerst Lila, dann Hellblau, Grün, Rot und Dunkelblau. Nachdem du die ersten zwei angeschaltet hast, erlebst du eine weitere Sequenz, nach der du wieder in die Person von Rion überwechselst und die Rutsche mit dem Licht suchst. Benutze sie, um in das nächste Stockwerk zu gelangen. Drogen findest du entlang der Wände.

Schalte die Arabesquen mit D-Felon aus und untersuche auch hier telekinetisch alle Rutschen. Danach schlüpfst du wieder in die Rolle von Lilia und aktivierst die Sequenz, indem du die Lichter in dieser Reihenfolge einschaltest: zuerst Dunkelblau, dann Rot, Weiß, Hellblau und Grün. Auf geht's zum nächsten Stockwerk, in dem du auf drei Gegner triffst! Benutze dein D-Felon, oder falls du nichts mehr davon hast, setze Appolinar ein.

Betätige die Lichter in der Reihenfolge Rot, Blau, Grün, Weiß und Lila. Es folgt wie immer eine Sequenz, nach der du dir nicht mehr als zwei Delemetor, mindestens drei Nalcon und keinerlei D-Felon einverleibst. Begebe dich in den nächsten Abschnitt, aus dem es nun kein Zurück mehr gibt. Direkt vor dir befindet sich ein Speicherraum, der aber leider nicht ewig dort bleibt. Also speichere schnell deinen Spielstand, bevor du hinausgehst und dich nach rechts drehst.

Untersuche den weißen Punkt erst normal und dann mit Hilfe der telekinetischen Fähigkeiten, die du besitzt. Dann folgt eine Sequenz, nach der du den Kampf gegen Cain antreten musst. Schnelligkeit ist der Schlüssel zum Erfolg bei diesem Kampf. Bist du schnell genug, schaffst du es vielleicht sogar, unbeschadet aus diesem Kampf hervorzugehen. Cain verfügt über vier verschiedene Angriffsarten. Da wären der Nalcon 2-Angriff, der Nalcon 2-Angriff mit Blitzen, der Red 2-Angriff und der Red 2-Angriff mit Blitzen.

Benutze dein Nalcon und hebe das Red auf. Er beginnt damit, drei Ströme Nalcon gefolgt von Blitzen in deine Richtung zu schicken.

Danach verschwindet er, um kurz danach vor dir aufzutauchen und dein Nalcon zu spüren. Nachdem du ihn ein paar Mal getroffen hast, beginnt er, alle drei Ströme Nalcon 2 zur selben Zeit zu dir zu schicken. Greife ihn nicht an, während er dies macht. Sobald er zu seinen normalen Angriffsformen zurückgekehrt ist, kannst du ihn wieder attackieren. Wenn er ausreichend geschwächt ist, fängt er an, seine Nalcon 2-Angriffe mit Blitzen zu versehen.

Bist du zu diesem Zeitpunkt zu weit von ihm entfernt, werden die Blitze dich treffen. Bleibe also in seiner Nähe und weiche den Nalcon 2-Angriffen so gut es geht aus. Greife ihn nicht an. Ist er genügend geschwächt, schaltet er um auf Red 2-Angriffe. Der Trick, um nicht getroffen zu werden, ist der, einfach völlig still dazustehen. Sobald er erscheint, fängst du an aufzuladen und zeigst ihm, was für ein unangenehmer Gegner du bist. Wenn er weiter geschwächt wird, kombiniert er seine Red 2-Angriffe mit Blitzen.

Jetzt heißt es für dich noch schneller zu reagieren. Schicke ihm Nalcon entgegen, so dass er gar nicht dazu kommt, die Blitze abzuschicken. Seinen Angriffen zu diesem Zeitpunkt kannst du fast nicht ausweichen, reagiere also einfach nur schnell. Nach deinem Sieg kannst du kurz verschnaufen und dir eine Sequenz anschauen. Danach stockst du deinen Vorrat an Drogen auf und kehrst in den Speicherraum zurück.

Hier erwartet dich aber kein Speicherpunkt, sondern Dorothy, der Computer, der End-Endgegner dieses Spiels. Nach der Anfangssequenz solltest du versuchen, Dorothy nicht als Computer zu sehen, sondern als diese drei schwebenden Augen. Dorothy verfügt auch über vier verschiedene Angriffsarten, von denen die erste darin besteht, dich nach dem Erdbeben-Angriff für ungefähr zwanzig Sekunden lahm zu legen.

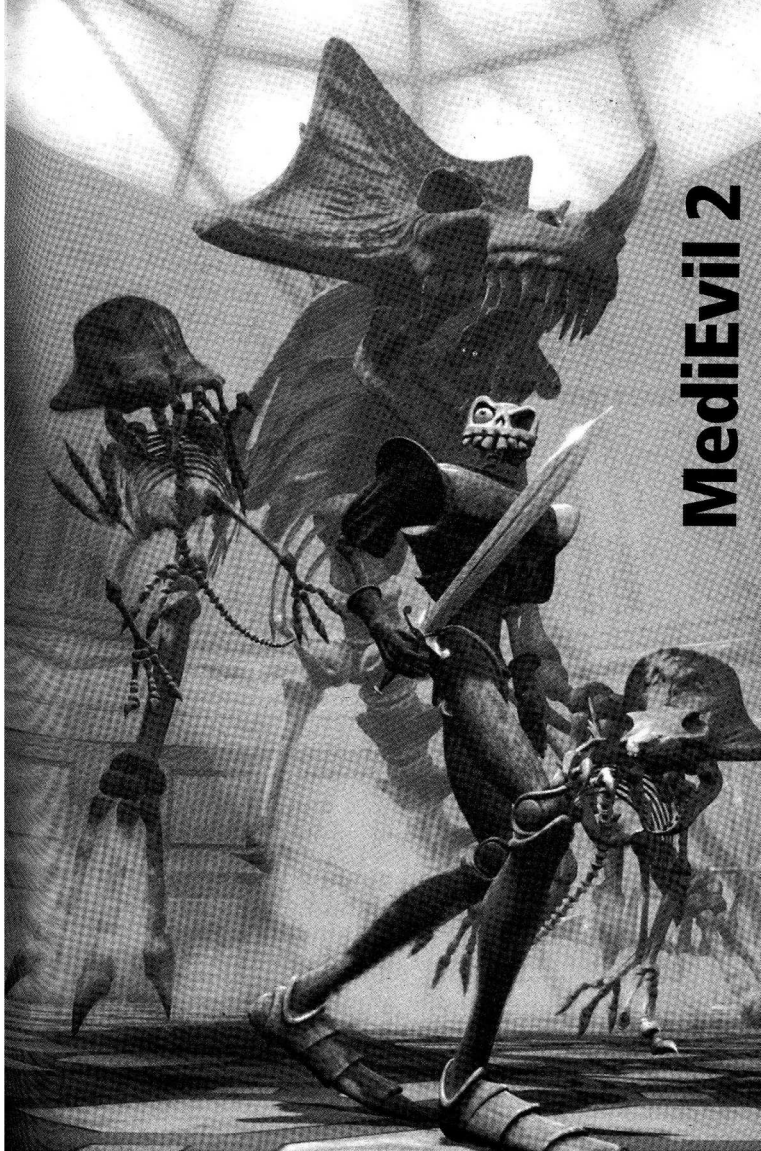
Die zweite Angriffsart besteht aus einem Blitz, der dich zunächst warnt. Sobald du einen weißen Punkt unter dir erblickst, bedeutet das, der nächste Blitz, der dich rösten soll, ist schon fast unterwegs. Als drittes verfügt Dorothy über einen Laser, der immer von links nach rechts und wieder zurück schwingt. Diesem Laserstrahl musst du unter allen Umständen ausweichen. Zu guter Letzt verfügt sie über einen direkten Angriff der Augen.

Zu Beginn des Kampfes setzt du Nalcon ein. Sobald du eines der Augen getroffen hast, fliegt es dir entgegen – du musst hier schnell reagieren, um ihm auszuweichen. Da dich der Erdbeben-Angriff und der Blitz-Angriff lähmen, macht dich das natürlich anfällig für folgende Kombinationsangriffe. Der Laser kommt erst dann zum Einsatz, wenn du das erste Auge ausgeschaltet hast.

Bleibe so weit unten wie möglich auf der rechten Seite der Plattform und weiche den Angriffen aus. Wichtig ist es dabei, den Laser-Angriffen zu entgehen. Versuche, so weit wie möglich nach vorne zu gehen, dort dürfte dich der Laserstrahl nicht erreichen, dafür bist du aber allen anderen Angriffen recht schutzlos ausgesetzt. Ist nur noch ein Auge übrig, kannst du auf Red-Angriffe umsteigen und ihr den Rest geben. Nur beachte dabei, dass sie mit nur einem Auge ihre Angriffsgeschwindigkeit um ein Vielfaches erhöht.

Nach dem Sieg über Dorothy kommst du in den Genuss deiner wohlverdienten Endsequenz. Anschließend kannst du deinen Spielstand speichern und dich erneut dem Spiel widmen.

MediEvil 2



MediEvil 2

Du trittst zum zweiten Mal in die Fußstapfen von Sir Daniel Fortesque, der erneut in seiner wohlverdienten letzten Ruhe gestört wurde. Er macht sich nicht gerade gut gelaunt auf den Weg, um nach dem Grund dafür zu suchen. Dabei stellt er fest, dass die Welt der Lebenden wieder einmal gerettet werden muss.

Museum

Nachdem du erwacht bist und deine letzte Ruhestätte im Museum verlassen hast, triffst du auf Winston, einen liebenswürdigen Quälgeist, der dir den guten Rat gibt, zuerst einmal das Museum zu untersuchen, um eine oder mehrere geeignete Waffen zu deiner Verteidigung zu finden.

Laufe in den Gang hinaus und folge ihm zu dem großen Raum in der Mitte. Dort befindet sich ein ziemlich großes Grabmal, bei dem du den Schlüssel zum Museum findest. Begebe dich in den hinteren Teil des Raumes und gehe durch den linken Torbogen. Du gelangst zu einer Treppe, die du hinaufläufst. Der Geist an der weißen Stelle hat jetzt und auch in Zukunft, wenn du ihn triffst, immer einige gute Ratschläge auf Lager, die du dir zu Herzen nehmen solltest.

Hinter dem nächsten Torbogen befindet sich eine verschlossene Tür, die du mit Hilfe des Museumsschlüssels öffnen kannst, du musst dich dazu nur vor das Schloss stellen. Nachdem du herausgefunden hast, dass du auf deine alten Tage auch noch das Klettern gelernt hast, klettere nach unten und begeben dich nach rechts in den Raum. Laufe in die Mitte dieses Raumes, und eine Zwischensequenz folgt, in der ein großes Dinosaurierskelett eine Wand einstürzen lässt und damit drei kleineren Dinoskeletten den Weg in diesen Raum ebnet. Diese Skelette haben nichts Besseres im Sinn, als dich anzugreifen. Halte dich tapfer und am Ende des Kampfes siehst du, wie eine Statue umfällt und eine Rampe sichtbar wird.

Verlasse den Raum über diese Rampe und gehe durch die Halle, in der sich viele Ritterrüstungen befinden. Durch die Tür am anderen Ende

der Halle gelangst du zu einer Treppe. Folge ihr nach unten und laufe in den kleinen Raum, in dem sich eine Kanone befindet, und von dort aus weiter in den Garten. Hier suchst du eine Kiste, die eine Kanonenkugel enthält. Kehre mit der Kanonenkugel zu dem Raum mit der Kanone zurück. Von dort aus läufst du in den gegenüberliegenden Raum und nimmst dir die Fackel von der hinteren Wand.

Zurück bei der Kanone steckst du die Kanonenkugel in die Öffnung und zündest deine Fackel an der bereits brennenden Fackel an, halte sie einfach in die Flamme. Zünde nun die Kanone und sie wird dir den weiteren Weg zeigen. Gehe durch die neue Öffnung und klettere im nächsten Raum links neben der Tür hinauf. Oben findest du am Ende des Ganges den Dinosaurierschlüssel.

Lasse dich einfach fallen und laufe zu der Tür mit dem großen Schloss, öffne sie mit dem neuen Schlüssel. Das große Dinoskelett und drei seiner kleinen Freunde erwarten dich schon. Erledige sie auf die gleiche Weise wie vorhin. Bist du hier siegreich, öffnet sich die Museumstür automatisch. Jetzt kannst du das Gebäude verlassen und erst einmal den Spielstand speichern.

Während du die Stufen hinaufläufst, siehst du in einer Zwischensequenz die Entstehung eines großen Skelettmonsters, des Endgegners in diesem Abschnitt. Renne gleich nach oben, denn vom Erdgeschoss aus kannst du gegen diesen Gegner nicht bestehen. Versuche, allen Angriffen des Dinosauriers auszuweichen, derin seine Stoßangriffe genauso wie seine Flammenangriffe sind äußerst gefährlich. Sobald er damit beginnt, andere kleinere Skelette zu Hilfe zu rufen, lässt du dich schnell nach unten fallen und kletterst am Schwanz des Dinos nach oben.

Hinter seinem Kopf befindet sich ein roter Punkt, auf den du schlagen musst. Danach gibst du Fersengeld und rennst zurück in den ersten Stock. Hier wartest du wieder auf den richtigen Zeitpunkt, an dem er anfängt, seine kleinen Freunde zu rufen, und beginnst mit dem Spielchen von vorne. Das Ganze musst du so lange wiederholen, bis der ursprüngliche Saurier sich geschlagen gibt und sich in ein fliegendes Skelett verwandelt. Bewaffne dich mit der Pistole, die du im Glaskasten

gefunden hast, und gehe erst einmal in Deckung.

Wenn auch dieser Saurier anfängt, kleinere Skelette herbeizurufen, beginnst du, auf ihn zu feuern. Die grünen Pfeile müssen dabei auf das Ziel gerichtet sein. Auch diesen Vorgang musst du bestimmt einige Male wiederholen – was Skelette so alles einstecken können! – bis dieser Gegner sich endgültig geschlagen gibt. Dein Weg nach draußen ist jetzt frei und du kannst das Museum verlassen.

Es folgt dein erster Besuch im Labor des Professors, dort befindet sich der Startpunkt für alle deine Aufgaben. Sobald du dich auf die leuchtende Fliese stellst, wird dir erklärt, wie es um London und seine Bewohner nach dem furchtbaren Fluch von Lord Palethorn steht.

Hoffentlich hast du den Seelenkelch aus dem Museum mitgenommen, denn im Austausch dafür erhältst du den verzauberten Gehstock, der auf dem Tisch liegt. Übrigens, du findest in jedem Abschnitt einen solchen Kelch, vorausgesetzt du schaltest genug Gegner aus, so dass die Anzeige oben rechts im Bild 100 % erreicht.

Stelle dich ein weiteres Mal auf die leuchtende Fliese, damit du mit deiner neuen Aufgabe vertraut gemacht werden kannst, die dich nach Kensington führt.

Kensington

Folge der Straße nach unten. Dort hältst du dich rechts und am Brunnen läufst du nach links durch den Torbogen. Du befindest dich auf dem Marktplatz. Hier gibt es etliche Zombies und einige Zauberer, die die Zombies immer wieder zum Leben erwecken. Erledige schnell die Zombies und widme dich anschließend den Zauberern, bevor sie es schaffen, weitere Untote zu erwecken.

In jedem Abschnitt befindet sich außerdem ein Schwarzhändler, bei dem du für alle deine Waffen neue Munition bekommst. Voraussetzung dafür ist, dass du diesen Händler überhaupt findest. Er hält sich immer an einem gut versteckten Ort auf. Außerdem brauchst du zum Erwerb jeglicher Munition eine nicht unerhebliche Menge an Goldstücken, die du unterwegs während deiner Abenteuer sammeln kannst.

Laufe nach den Kämpfen auf die andere Seite des Marktplatzes zu einem Fluss, an dessen Ufer du einen Schalter findest, den du betätigst. Eine Plattform bewegt sich hinter der Ecke nach unten. Benutze sie wie einen Fahrstuhl und fahre damit nach oben in die Mühle. Dort bewegst du die Kiste zu einer Stelle, an der sie dir zum Erreichen des oberen Stockwerkes dient. Oben findest du nur den Lagerschlüssel, sonst ist in der Mühle nichts zu holen.

Benutze den Hinterausgang und laufe durch einen weiteren Torbogen am Museum vorbei geradewegs auf das Lager zu. Öffne die Doppeltür mit dem neuen Schlüssel und begebe dich zu dem Gebäude auf der linken Seite. Klettere in das Gebäude und hole dir den Stadthaus Schlüssel, indem du hinten auf die Kisten kletterst. Ein paar Mumien stellen sich dir in den Weg, sind aber schnell erledigt. Denke daran, je mehr Gegner du besiegst, desto höher steigt deine Prozentzahl, die du brauchst, um den Seelenkelch einzusammeln und im Austausch dafür im Labor des Professors eine bessere Waffe zu erhalten.

In der Wand hinter der braunen Kiste befindet sich eine Öffnung, durch die du das Gebäude verlassen musst. Dazu schiebst du einfach die braune Kiste auf den Wagen, der daneben steht. Laufe aus dem Lager hinaus zurück in Richtung Museum und Brunnen. Dort nimmst du die linke Abzweigung und landest vor einem Haus mit einem großen Schloss. Es handelt sich hierbei um das Stadthaus von Lord Palethorn.

Benutze den Schlüssel und gehe in das Gebäude. Innen läufst du nach oben und zerstörst dort die Kisten, die du siehst. Nachdem alle Kisten zerstört sind, sammelst du den Inhalt ein und begibst dich durch den wieder begehbaren Ausgang des Gebäudes nach draußen. Als Nächstes kletterst du auf der linken Seite des Museums die Leiter hinauf, bis du die Bahngleise erreichst. Auf dem Bahnhof rufst du mit einem gezielten Schlag auf die Glocke den Zug herbei, in dem du den Seelenkelch findest.

Schaue dich ruhig etwas genauer auf dem Bahnhof um, denn irgendwo dort findest du den Schwarzhändler dieses Abschnittes. Hast du alles erledigt, begibst du dich zurück auf das Dach des Museums.

Hier wirst du Zeuge einer weiteren Sequenz, in der du das Glasfenster als Einstieg benutzt. Diesen Abschnitt hast du gemeistert und solltest jetzt erst einmal deinen Spielstand speichern und den guten Professor besuchen.

Falls du es in diesem Durchgang nicht geschafft haben solltest, den Seelenkelch zu bekommen, versuche es einfach noch einmal, denn nach dem einmaligen Durchspielen eines Abschnittes kann dieser jederzeit erneut betreten und durchgespielt werden.

Das Grab von Kensington

Versuche, dir einen Weg über die hängenden Körbe zu bahnen. Falls du hinunterfällst, mache dir nichts draus, du hättest über kurz oder lang sowieso auf den Boden zurückkehren müssen. Bekämpfe die Mumien, die sich dir in den Weg stellen, und achte darauf, dass du den Strahlen ausweichst, die sie auf dich feuern, denn die richten beträchtlichen Schaden an.

Sind die Mumien erledigt, kannst du durch die geöffnete Tür das Grab betreten. Deine Fackel kannst du, sobald sie erlischt, an jeder der Fackeln an der Wand neu entzünden. Es folgt eine Zwischensequenz, nach der du dich aufmachst, den unteren Teil zu erforschen. Hier warten schon die nächsten Mumien auf dich, doch mehr Gegner bedeuten auch mehr Prozentpunkte, also nimm es gelassen.

Unten gelangst du in einen Raum, in dem sich drei Kisten befinden, die alle eine andere Größe haben. Weiterhin bemerkst du drei Vorsprünge, auf denen sich drei verschiedene Schriftrollen befinden, nämlich die Schriftrolle des Anubis, die Schriftrolle des Horus und die Schriftrolle des Seth. Deine Aufgabe ist es nun, die Kisten so zu verschieben, dass eine Art Treppe entsteht, mit der du in den Besitz der Schriftrollen gelangst.

Sind alle drei Schriftrollen in deinem Besitz, läufst du in den angrenzenden Raum und fügst in den Mund jeder Statue dort eine der drei Schriftrollen ein. Damit hast du die Prinzessin und Gemahlin von Ramses aus ihrem Sarkophag befreit und kannst zum Professor in das

Museum zurückkehren. Hoffentlich hast du den Seelenkelch bei dir, denn dafür gibt es diesmal im Austausch den Hammer des Thor. Speichere deinen Spielstand und begeben dich zu deiner nächsten Mission.

Jahrmarkt

Hier bist du gleich am Anfang in der Lage, dafür zu sorgen, dass der Seelenkelch gefüllt wird, denn auf diesem Jahrmarkt gibt es mehr als genug Gnome und Kobolde, die es zu bekämpfen gilt. Wenn du die benötigte Prozentzahl annähernd erreicht hast, begibst du dich auf die andere Seite der Brücke. In dem Zelt dort triffst du auf einen Zauberer, den du ausschalten musst. Bekämpfe zuerst den Drachen, den der Zauberer in deine Richtung schickt, danach kannst du dich ganz dem Zauberer widmen. Greife ihn allerdings nur dann an, wenn er nicht gerade leuchtet, auf diese Art und Weise ist er mit einigen Schlägen mit deinem Hammer schnell besiegt.

Laufe anschließend durch die Mundöffnung des Clowns in ein angrenzenden Gebiet, in dem es von lästigen Gegnern nur so wimmelt. Auch hier befindet sich ein Zelt, in dem ein Zauberer auf dich wartet. Erledige ihn auf die gleiche Weise wie den ersten Clown. Danach musst du mit Hilfe der Sprungtaste Trampolin springen, um die notwendige Höhe und den richtigen Schwung zu bekommen, damit du auf der linken Seite zu einer Tür auf der anderen Seite der Grasfläche gelangen kannst.

Hinter dieser Tür triffst du auf einen mechanischen Elefanten, der von einem Gnom gesteuert wird. Schnelligkeit ist jetzt gefragt. Du musst ständig durch die Beine des Elefanten hindurchlaufen, dich an der geeigneten Stelle umdrehen und mit einer Waffe, die auch über eine gewisse Entfernung hinweg gut zielt, auf den Gnom schießen, solange er dir den Rücken kehrt. Nach gewonnenem Kampf gehört der erste Elefantenschlüssel dir und du kannst nun den Weg zurücklaufen, den du gekommen bist.

Oben am Weg rutschst du die Grasfläche hinunter, rennst durch den

Tunnel, der sich fortwährend dreht, und gelangst so zu einem weiteren Kampfplatz, an dem sich dir ein zweiter mechanischer Elefant in den Weg stellt. Diesen Elefanten samt Steuermann kannst du genauso ausschalten wie den vorherigen. Ist auch dieser Gegner besiegt, erhältst du den zweiten Elefantenschlüssel. Mit den beiden Schlüsseln im Gepäck läufst du zurück zu dem Haus des Horrors, in dem du, vorausgesetzt du hast genügend Gegner erledigt, den Seelenkelch findest.

Folge dem Weg auf den Hügel und begeben dich zu den Trampolinen. Dort kannst du erneut springen, was das Zeug hält. Springe zu der hölzernen Plattform und von dort auf der anderen Seite hinunter, danach rennst du an dem großen Zelt vorbei auf den Eingang zu diesem Abschnitt zu. Unterwegs entdeckst du eine Tür mit zwei großen Schlössern, die du mit Hilfe der beiden Elefantenschlüssel öffnen kannst.

Auf dich wartet der Kampf mit einem Endgegner, der zwar den ersten beiden mechanischen Elefanten ähnlich sieht, aber nicht ganz so leicht zu besiegen ist. Der Gnom an der Steuerung ist in diesem Fall so gut gepanzert, dass ihm deine Schüsse nichts ausmachen. Du musst versuchen, die Schalter genau zum richtigen Zeitpunkt zu betätigen, damit die herunterfallenden Teile genau auf den Gnom fallen. Bist du es leid, dem Gegner hinterherzurennen, kannst du ihn mit einem gut platzierten Schuss zwischen die Schulterblätter dazu bringen, sich umzudrehen.

Es wird zwar etwas länger dauern, aber mit ein wenig Geduld ist auch dieser Endgegner bald besiegt. Nach dem Kampf läufst du den Hügel wieder hinunter und gehst links durch die Tür, an der Stelle, an der sich der erste Zauberer befunden hat. Du landest erneut im Labor des Professors und lauschst seiner Rede. Diesmal gibt es im Austausch für den Seelenkelch eine Armbrust. Nach der Erläuterung der nächsten Aufgabe, die du wie immer auf der leuchtenden Bodenfliese erhältst, machst du dich auf in den folgenden Abschnitt.

Greenwich, Observatorium

Zu Beginn dieses Abschnittes läufst du den Hügel hinauf zum Observatorium. Auf dem Weg dorthin erlebst du in einer Zwischensequenz, wie ein unverschämter Vogel dir deinen Kopf klaut. Ohne Kopf ist das so eine Sache, also musst du deine Aufgabe hinten anstellen und zuerst dafür sorgen, dass du deinen Kopf zurückbekommst. Du hast die Möglichkeit, durch Drücken der L1-Taste und der Dreieckstaste zum Sichtfeld deines Kopfes zu wechseln.

Nachdem du gesehen hast, dass der Vogel deinen Kopf in sein Nest auf dem Dach des Observatoriums gebracht hat, kannst du dich auf den Weg dorthin machen. Unterwegs wäre es gut, wenn du so viele Untote wie möglich erledigen könntest, dann steigt deine Prozentzahl im Seelenkelch. Klettere die Leiter zum Dach des Observatoriums hinauf und beseitige dort den lästigen Vogel mit deiner Armbrust.

Deinen Kopf erhältst du, indem du auf ihn zugehst, bis ein bläuliches Licht ihn umschließt. Gehe dann in dein Inventar und setze ihn wieder auf. Was für eine Wohltat! Nun wieder vollständig, kletterst du die Leiter hinunter und gehst den Weg nach links entlang in Richtung der Docks. Während du dem Weg folgst, wirst du erneut Zeuge einer Zwischensequenz, in der schon tote Zombies von einem kleinen grünen Monster wiedererweckt werden.

Beseitige diese Untoten – dein Hammer eignet sich hervorragend dazu – und widme dich anschließend dem grünen Monster, das allerdings auch keine allzu große Herausforderung darstellt. Sollte sich das grüne Monster dafür entscheiden, dich wiederzubeleben, drück einfach schnell auf allen Tasten herum, damit du keinen Schaden davonträgst.

Folge dem Weg weiter zu den Docks und nimm dich vor den nervigen Vögeln dort in Acht, denn sie haben es vor allem auf deinen Kopf abgesehen. Falls dein Kopf erneut von einem Vogel geklaut werden sollte, mache es so wie vorhin: Wechsele dein Sichtfeld, beobachte, wohin der Vogel den Kopf bringt, und gehe anschließend auf die Suche. Mit Hilfe der L1- und L2-Tasten kannst du den Kamerawinkel verändern und so deine Umgebung noch genauer unter die Lupe nehmen.

Laufe an dem Schiffswrack entlang in den Kontrollraum. Dort ist ein wenig Kombinationsgabe gefragt. Im hinteren Teil des Raumes setzt du deinen Kopf in die Nische in der Wand ein, indem du dein Inventar öffnest und den Kopf wie einen normalen Gegenstand auswählst. Sitzt der Kopf an der Stelle in der Wand, wechselst du das Sichtfeld und schaust mit Hilfe deines Kopfes auf die Anzeigetafeln hinter der Wand. Merke dir, was auf der Anzeigetafel steht, und stelle, nachdem du wieder über das normale Sichtfeld verfügst, die Schalter mit dem Hammer so ein, dass sie identisch mit den Anzeigetafeln hinter der Wand sind.

Stimmen die beiden Anzeigetafeln überein, wird eine Brücke zu einem der Schiffe hinabgelassen. Nimm dir deinen Kopf und laufe über die Brücke auf das auffällige Schiff. Springe von einem Schiff zum nächsten. Den Seelenkelch findest du, wenn du genug Gegner ausgeschaltet hast, auf dem letzten Schiff. Mit dem Kelch im Gepäck springst du zu dem Schiff an der Wand, dort aktivierst du einen Schalter und es wird eine weitere Brücke herabgelassen.

Über diese Brücke gelangst du zur anderen Seite des Docks und folgst dem Weg dort die Stufen hinauf. Als Nächstes stattest du der Seefahrtsakademie einen Besuch ab.

Greenwich, Seefahrtsakademie

Durch die einführende Sequenz verschaffst du dir einen Überblick über die Umgebung. Sobald du wieder die Kontrolle hast, rennst du los, damit dich die feuernenden Kanonen nicht erledigen. Auf dem Weg zu der großen schwarzen Öffnung solltest du versuchen, deinen Seelenkelch zu füllen, das heißt, du erledigst nach altbewährtem Rezept so viele Gegner wie möglich. Auf dem Weg zur Öffnung findest du außerdem links eine grüne Quelle und auf der rechten Seite ein grünes Fläschchen, das dir ein wenig verlorene Energie zurückgibt.

Laufe durch die schwarze Öffnung in den Bauch des Schiffes. Dort kletterst du bei der ersten Gelegenheit nach oben. Du gelangst zu einem Becken mit einer giftigen Flüssigkeit. Links daneben bemerkst du

einen Behälter, mit dem man unbeschadet in die Flüssigkeit tauchen kann. Nimm deinen Kopf ein weiteres Mal ab und lege ihn in den Behälter. Danach schaltest du zum anderen Sichtfeld und lässt den Kopf nach unten in den Behälter.

Merke dir die Stelle, an der sich der Blasebalg im Becken befindet, wechsele das Sichtfeld und begeben dich einen Stock weiter nach unten. Dort betätigst du die Schalter, so dass der Magnet sich über die Stelle schiebt, an der du den Blasebalg gesehen hast. Liegt der Magnet richtig, kannst du mit Hilfe des Schalters ganz rechts den Blasebalg herausholen. Vergesse nicht, deinen Kopf wieder aufzusetzen, bevor du weiterläufst.

Begeben dich über die Rampe auf das Dach des Observatoriums, dort befindet sich nämlich dein nächstes Fortbewegungsmittel, ein seltsamer Heißluftballon. Um den Ballon fahrtüchtig zu machen, musst du zuerst deine Fackel an einer Wandfackel anzünden, um damit ein Feuer unter dem Ballon zu machen. Benutze anschließend den Blasebalg, um das Feuer richtig zu entfachen, dazu springst du einfach auf dem Blasebalg auf und ab.

Hast du alles richtig gemacht, folgt eine Zwischensequenz, in der du mit dem Ballon auf das Teleskop von Lord Palethorn zufährst und es bei einer recht unsanften Landung zerstörst. Schalte die zwei Handlanger des Lords aus. Bleibe dabei aber immer in sicherer Entfernung und benutze den Schild zu deiner Verteidigung, denn kommst du ihnen zu nahe, können sie dir erheblichen Schaden zufügen.

Sind die beiden unfreundlichen Gestalten erledigt, kannst du dir nach der Besprechung die Streitaxt vom Tisch nehmen, natürlich nur, wenn du dir den Seelenkelch auf dem Schiff geholt hast. Speichere deinen Spielstand ab und stelle dich auf die Bodenfliese, damit du deine nächste Aufgabe erklärt bekommst.

Kew Gardens

Laufe nach rechts und hebe dort den Schlüssel für das Werkzeughaus auf. Anschließend gehst du nach links um das erste Gewächshaus

MEDIAVILLE 2

herum. Mit der Axt kannst du die großen Kürbisse, von denen einige sogar Messer besitzen und die sich dir in den Weg stellen, leicht erledigen. Weiche den umherrollenden kleineren Kürbissen aus, während du so viele Kürbisgegner wie möglich beseitigst. Jeder Gegner, der von dir ausgeschaltet wird, hinterlässt ein Fläschchen mit einem Gegengift. Versuche, möglichst viele davon zu sammeln, sie sind später ganz nützlich, wenn du den Arbeitern helfen musst.

Bahne dir deinen Weg an den Gewächshäusern vorbei zu einem kleinen Haus. Mit dem gefundenen Schlüssel öffnest du die Tür des Hauses. Du findest innen ein Wassertankventil, das du mitnehmen solltest, bevor du das Haus wieder verlässt. Laufe zum zweiten Gewächshaus und gehe hinein. Dort kletterst du an dem Baum gleich im ersten Raum hinunter. Unten bewaffnest du dich mit einer schlagkräftigen Waffe, wie z.B. der Axt, und nimmst dir gleichzeitig das Gegengift.

Bekämpfe die Kürbisse, die versuchen, die Arbeiter zu verwandeln, und benutze bei den Arbeitern, die schon angefangen haben, sich zu verwandeln, das Gegenmittel, um sie zu heilen. Verwandeln sich zu viele Arbeiter, bekommst du in diesem Abschnitt keinen Seelenkelch, egal wie viele Gegner du besiegt hast. Wenn der Kampf vorüber ist, kletterst du zurück zu dem Weg und läufst in den Raum, in dem sich eine Brücke befindet. Durchquere diesen Raum. Im nächsten Raum rettest du bei dem Teich die zwei Arbeiter, die von mehreren Kürbissen angegriffen werden, bevor du in der Mitte den Baum hinaufkletterst. Die Blätter dienen dir hierbei als Sprossen, während du dich am Stamm festhältst.

Oben findest du hoffentlich den Seelenkelch. Klettere anschließend wieder hinunter auf den Weg und folge ihm zu der Außenfläche des Gewächshauses. Klettere dazu auf die beiden Plattformen und du findest dich auf dem Dach wieder. Achte darauf, dass du nicht durch die Löcher fällst, beseitige den Kürbis und bringe danach das Ventil an der dafür vorgesehenen Stelle an. Das Wasser bewirkt eine starke Veränderung der Pflanzen und als Folge dessen wird ein neuer Weg an der Stelle begehbar, an der du die ersten Arbeiter gerettet hast.

Laufe zurück und lasse dich durch das Loch auf den Baum fallen. Klettere an ihm hinunter durch das runde Loch. Du befindest dich wieder in dem Brückenraum. Von dort aus begibst du dich in Richtung des ersten Raumes. In diesem Raum kletterst du über die Blüten zu der Stelle, an der du das zweite Ventil findest. Jetzt heißt es: Zurück in den Raum mit dem Baum in der Mitte! Dort kletterst du erneut den Baum hinauf und steckst das Ventil auf das dafür vorgesehene Rohr.

In diesem Raum und in dem Brückenraum wird es nun ziemlich nass. Du kletterst über die Blüten und holst dir ein drittes Ventil, es ist das letzte. Damit läufst du zurück zu dem Brückenraum. Indem du auch hier über die Blüten kletterst, erreichst du einen neuen Raum. Dort siehst du sofort die Stelle, an der das letzte Ventil angebracht werden muss. Einige Kürbisse werden sich dir in den Weg stellen, erledige sie und verlasse den Raum wieder über die wunderschönen Blüten.

Du musst dich nun einer ganzen Armee von Kürbissen stellen und dabei zur selben Zeit geschickt genug sein, um den rollenden Kürbissen auszuweichen. Nach einem harten Kampf öffnet einer der Kürbisse dir den Ausgang aus diesem Abschnitt. Falls du den Seelenkelch oben auf dem Baum gefunden hast, kannst du ihn nach der Besprechung gegen die Bomben auf dem Tisch eintauschen.

Es kann sein, dass der Professor diesmal nicht anwesend ist und du das Labor verlassen vorfindest. In diesem Fall erhältst du die Bomben von dem Geist und verlässt das Labor durch die Tür, an der sich grün leuchtende Röhren befinden.

Dankenstein

In diesem Abschnitt brauchst du ein wenig Geduld und Schnelligkeit, denn deine Aufgabe ist es, das Monster von Frankenstein aus den einzelnen Körperteilen zusammenzusetzen. Dazu hast du nur zehn Minuten Zeit. Für ein vollständiges Monster benötigst du den rechten sowie den linken Arm, das rechte und das linke Bein, den Hintern und den Torso.

Laufe durch die Tür und beginne damit, die Körperteile einzufangen,

die sich an den Monstern befinden. Du kannst immer nur ein Körperteil auf einmal tragen und hast, nachdem du es in deinen Besitz gebracht hast, nur 20 Sekunden, um es zum Professor zu bringen, sonst ist es nicht mehr zu gebrauchen. Also heißt es, schnell zu rennen und vor allem sich den Weg gut zu merken.

Ein kleiner Tipp: Der Hintern des Monsters befindet sich auf den Schienen und den Seelenkelch findest du hinten rechts auf der anderen Seite der Gleise. Um deine Lebensenergie ein wenig aufzufrischen, kannst du außerdem eine grüne Quelle benutzen, die oben hinter dem Seelenkelch vor sich hin sprudelt.

Hast du in der vorgegebenen Zeit alle Körperteile eingesammelt und zum Professor gebracht, wirst du anschließend Zeuge einer witzigen Zwischensequenz, in der Lord Paethorn einen Boxkampf zwischen seinem Monster und dem des Professors, das deinen Kopf bekommt, ankündigt.

Iron Slugger

Dein Ziel ist es, während der sechs Runden, die für den Boxkampf angesetzt sind, deinen Gegner, den Iron Slugger, zu besiegen. Du hast in jeder Runde 45 Sekunden Zeit, den Gegner zu bearbeiten, bevor dieser sich dir zuwendet. Deine Schläge müssen sehr präzise und sehr hart sein, damit du es schaffst, einzelne Körperteile vom Gegner wegzuschlagen. Leider kann er durch gut gezielte Schläge auch deine Körperteile abtrennen und in der Gegend verteilen, deshalb versuche, seinen Schlägen so gut es geht auszuweichen.

In den Pausen nach jeder Runde, die 20 Sekunden dauern, bekommst du dann die Gelegenheit, deine Körperteile wieder einzusammeln. Zwar musst du das ohne deinen Kopf erledigen, aber für diese Aufgabe ist der Kopf nicht unbedingt erforderlich. Du musst den Gnomen, die um den Kampfplatz herumrennen, deine abgefallenen Körperteile, die sie sich unter den Nagel gerissen haben, abjagen und sie dabei ausschalten.

Deine Aufgabe im Ring besteht darin, alle Körperteile des Iron

Slugger abzuschlagen und den verbleibenden Mittelteil mit Kopf dann so lange zu bearbeiten, bis er seinen Kopf nicht mehr halten kann und dieser herunterfällt. Danach hast du den Kampf gewonnen und diesen Abschnitt gemeistert. Schaffst du es allerdings nicht, in der vorgegebenen Zeitspanne der sechs Runden deinen Gegner zu besiegen, wirst du Zeuge einer Sequenz, in der du als Verlierer bekannt gegeben wirst und Lord Palethorn als strahlender Sieger verschwindet.

Übung macht den Meister, dann wirst du es schon schaffen, den Iron Slugger zu besiegen. Gebe nicht gleich alle Hoffnung auf, falls du beim ersten Mal auf der Verliererseite bist. Nach dem Kampf folgt die übliche Besprechung und du kannst dir im Austausch für den Seelenkelch, den du unter den Gleisen finden konntest, das Schwert vom Tisch nehmen. Speichere vor dem nächsten Abschnitt deinen Spielstand und stelle dich auf die Bodenfliese, um deine nächste Aufgabe zu erhalten.

Die Halle des Wulfrum

Stelle dich über die grünen Hände und drücke die L1-Taste und die Dreieckstaste, so kannst du deine neue Fähigkeit, die du erhalten hast, ausprobieren und dich als Hand auf den Weg durch diesen Abschnitt machen. Springe nach rechts in den Garten, durchquere ihn und springe durch das geöffnete Fenster. Innen springst du geradewegs in das nächste Zimmer, in dem du den Eingangsschlüssel findest.

Achte darauf, dass du nicht von Renfield, dem Diener des mächtigen Vampirs, entdeckt wirst, er würde dich, oder besser deine Hand sofort aus dem Fenster werfen, so dass du noch einmal von vorne anfangen müsstest. Begebe dich zurück in den Raum, in den du durch das Fenster eingestiegen bist, und stelle dich dort auf die Matte. Der Kellner wird dich nach oben bringen.

Oben springst du durch das Esszimmer in den nächsten Raum, in dem sich eine interessante Feuerstelle befindet. Achte auf die Vampirdame, die nichts lieber täte, als mit deiner Hand zu spielen, und springe über die Regale hinüber zum Fenster und dann hinaus zum Rest deines Körpers. Wieder vollständig, machst du dich auf den Weg

zur Eingangstür, die du mit dem Schlüssel öffnen kannst. Innen zerschlägst du den Bogen und begibst dich durch die neue Öffnung in das Treppenhaus.

Anschließend läufst du die Treppe hinauf, nimmst dann die rechte Treppe nach oben, um in den Raum auf der rechten Seite zu gelangen. Befindest du dich in diesem Raum, schließt sich die Tür hinter dir und du bist im ersten von fünf Räumen gefangen, die es jetzt zu meistern gilt. Hier befinden sich zwei Särge mit Vampiren darin, die du aus dem Weg räumen musst.

Zuerst reißt du die Holzbretter vom Fenster und lässt so das Sonnenlicht in den Raum hinein. Der Sonnenstrahl trifft auf den ersten der beiden Särge und der fängt samt Inhalt an zu brennen. Versuche es hier mit deinem Stoßangriff und laufe anschließend so lange vor dem brennenden Vampir davon, bis dieser endgültig das Zeitliche segnet. Danach schiebst du auch den zweiten Sarg ins Licht und beobachtest, wie dieser Sarg langsam verbrennt.

Im ersten Raum hast du nun alles erledigt. In der folgenden Zwischensequenz öffnet sich die Tür zum zweiten Raum. Laufe hinein. Auch hier musst du die Bretter vor dem Fenster entfernen, um Licht in den Raum zu lassen. Das Licht sorgt dafür, dass der erste Sarg hier verbrennt. Halte dich an die gleiche Vorgehensweise wie im vorherigen Raum. Nachdem der Vampir ausgeschaltet ist, widmest du dich dem zweiten Sarg in diesem Raum.

Um den Sarg ins Licht schieben zu können, musst du zuerst die Kiste unter den Sarg schieben und danach Kiste samt Sarg in den Lichtstrahl drücken. Weiche dem brennenden Vampir wie gehabt aus und warte, bis er erledigt ist. In der folgenden Sequenz öffnet sich der dritte Raum, in den du hinüberläufst und gleich weiter die Stufen auf der rechten Seite hinaufrennst. Springe über die beweglichen Plattformen zu dem Absatz und mache dich erneut an den Brettern vor dem Fenster zu schaffen.

Der Lichtstrahl wird von einer Art Edelstein reflektiert und es entstehen drei verschiedene Lichtstrahlen, die den Raum erhellen. Begebe dich zuerst zu dem Sarg, der in der dunkelsten Ecke steht, und

schiebe ihn zu der Vertiefung neben einem der drei Lichtstrahlen. Der Vampir fühlt sich in seiner Ruhe gestört und verlässt seinen Sarg. Natürlich möchte er nicht freiwillig ins Licht gehen, also schiebst du ihn mit der Kiste zusammen in den Lichtstrahl und der Rest ist Geschichte.

Schiebst du den Sarg aus Versehen über eine der Stellen am Boden, die besonders empfindlich sind, wacht der Vampir auf und verlässt sofort seinen Sarg. Er wird versuchen, dich zu fangen, verliert aber schnell die Geduld und verschwindet wieder in seinem Sarg, wenn du lange genug vor ihm davonläufst. Verfahre auch mit dem anderen Sarg im Raum auf diese Art und Weise, dann öffnet sich in einer weiteren Sequenz der vierte Raum.

Im vierten Raum musst du die Vampire in den Aufzug locken und sie damit zum Lichtstrahl bringen. Um das zu bewerkstelligen, schiebst du zuerst die längliche Kiste nach hinten, dann drückst du die kleinere Kiste in Richtung der Liftplattform. Betrete anschließend den Aufzug und kümmere dich um die Bretter vor dem Fenster, denn das Licht ist offensichtlich deine größte Hilfe. Jetzt begibst du dich zu dem ersten Sarg, den du über den Absatz in den Raum unten schiebst. Springe hinterher.

Locke den erwachten Vampir zu der Stelle vor der kleineren Kiste, dann brauchst du nur noch zu schieben und der Vampir landet im Aufzug, der den Rest der Arbeit für dich macht. Bringe die kleinere Kiste wieder in ihre Ausgangsstellung und wiederhole den Vorgang mit dem zweiten Sarg samt Inhalt. Sind die beiden Vampire ausgeschaltet, öffnet sich vor dir der fünfte Raum.

Laufe über die Rampe zum letzten Raum. In der Mitte findest du eine grüne Quelle, bei der du deine verloren gegangene Lebensenergie auffrischen kannst, und eine Karte, die dir alle druckempfindlichen Stellen im fünften Raum zeigt. Folge der Rampe weiter und du landest in einem runden Raum, von dem aus eine weitere Rampe nach unten geht. Dort findest du in einem Raum drei Säрге, die es zu entsorgen gilt. Kümmere dich zuerst um die Bretter vor dem Fenster, bevor du den ersten Sarg durch den Bogen schiebst und dann den Leuchter anschaltest. Der Leuchter bricht den Sonnenstrahl und lässt ihn direkt

auf den Sarg treffen, der sich auf diese Art und Weise schnell in Rauch auflöst.

Verfahre mit den zwei verbleibenden Särgen genauso und erledige somit die letzten zwei Vampire in diesen fünf Räumen. Speichere deinen Spielstand lieber ab, denn jetzt wird es noch einmal haarig. Die folgende Sequenz zeigt dir eine Rampe, die du hinauflaufen musst, um in einen kleineren Raum zu gelangen. Nimm dir auf dem Weg dorthin den Seelenkelch mit und bereite dich auf ein Zusammentreffen mit dem Fürsten der Dunkelheit vor.

Springe in dem Raum über die Brüstung und in einer Sequenz wird dir Dracula vorgestellt. Deine Waffen kannst du getrost stecken lassen, denn sie richten bei diesem Untoten rein gar nichts aus. Deine Aufgabe ist es, den Spiegel in diesem Raum so zu drehen, dass die Geschosse, die Dracula auf dich feuert, am Spiegel abprallen und zu ihm zurückkehren. Dazu bringst du den Spiegel in eine senkrechte Position und stellst dich davor. Sobald Dracula auf dich feuert, gehst du in Deckung und er verletzt sich selbst.

Der Fürst der Dunkelheit versteht die Welt nicht mehr und wird ziemlich ungehalten, er fliegt jetzt umher und schießt feurige Geschosse in deine Richtung, denen du besser ausweichen solltest. Sobald der Blutsauger wieder auf dem Boden steht, wiederholst du die Sache mit dem Spiegel. Es kann etwas länger dauern, aber irgendwann gibt die Panzerung von Dracula ihren Geist auf und er ist wieder wie alle anderen Vampire: äußerst lichtempfindlich.

Weiche seinen Angriffen weiter aus und versuche gleichzeitig, alle Spiegel in diesem Raum so in Stellung zu bringen, dass sie das einfallende Licht bündeln und auf Dracula leiten, der daraufhin das Zeitliche segnet. Nach dem Kampf kommst du zurück ins Labor des Professors und kannst dir dort für den Seelenkelch einige Blitze mitnehmen. Du hast keine Zeit zum Verschnaufen, deine nächste Aufgabe wartet auf dich.

Die weiße Kapelle

In diesem Abschnitt musst du dich erneut auf die Suche nach Prinzessin Kiya machen, deswegen ist es notwendig, Madame Jojo in ihrem Club einen Besuch abzustatten. Allerdings brauchst du, um in den Club hineingelassen zu werden, eine Clubkarte sowie die übliche Bekleidung samt rotem Bart, damit du den übrigen Clubbesuchern ähnelst.

Deine Suche nach den notwendigen Accessoires beginnt auf dem Friedhof. Laufe an der Kirche vorbei, durch einen Torbogen und anschließend eine Treppe hinunter, du findest dich vor dem Club wieder. Polizisten verfolgen dich, denn du verstößt gegen die Ausgangssperre, die aufgrund der Gräueltaten von Jack the Ripper verhängt wurde. Fliehe vor den Polizisten die Straße entlang. Am anderen Ende siehst du eine Kiste, über die du auf das Dach des Gebäudes klettern kannst.

Laufe auf dem Dach weiter zur anderen Seite und lasse dich dort auf den Balkon fallen. Begebe dich danach durch die Tür in den Raum und laufe die Treppe ganz hinunter. Zerschlage die Kisten, die sich dort befinden, und du gelangst in den Besitz des Bibliotheksschlüssels. Nachdem du den Schlüssel an dich genommen hast, drückst du die L1-Taste und die Dreieckstaste und erhältst so die Kontrolle über deine Hand.

Mit dieser springst du in den Raum mit der Kohle und begibst dich zu der markierten Fläche. Damit öffnest du ein Regal, das sich im Stockwerk über dir befindet. Kehre zu deinem Körper zurück und laufe nach oben. Dort kannst du dir den Schild nehmen, der sich hinter dem Regal befindet. Gehe durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite, die sich mit dem gefundenen Schlüssel aufschließen lässt.

Du bist nun in der Bibliothek, in der du auf die Plattform klettern musst, um dir die Clubkarte zu holen, die dort liegt. Verlasse danach das Gebäude, indem du dich vom Balkon fallen lässt und dem Weg bis zu seinem Ende am Club vorbei folgst. Dort läufst du nach links und an der ersten Kreuzung nach rechts. Du kommst am Geschäft des Schneiders vorbei, an dessen Ende du nach rechts durch die helle Tür gehst.

Durch den Keller gelangst du in das Geschäft des Schneiders. Die

einzigsten Hindernisse sind ein paar Kisten, die schnell aus dem Weg geräumt sind. Begebe dich in die Umkleidekabine und schaue dir die folgende Sequenz an, nach der du in einem modernen Anzug wieder auf der Bildfläche erscheinst. Gehe diesmal vorne aus dem Geschäft hinaus und laufe nach rechts zu einem Park. Die Umzäunung führt dich zum Eingang. Im Park begibst du dich zu der Statue und stellst dich davor, dadurch wird der Strom eingeschaltet.

Deine Aufgabe hier ist es, die Statue in helles Licht zu hüllen. Betätige die Projektoren und richte sie so aus, dass sie auf die Mitte zeigen. Nun musst du die jeweiligen Farben so verändern, dass als Endergebnis normales helles Licht ohne Färbung herauskommt. Dazu stellst du dich vor die einzelnen Projektoren und probierst einfach ein wenig herum. Du brauchst einen roten, einen blauen und einen grünen Lichtstrahl, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten.

Warst du erfolgreich, bringst dich eine Plattform nach oben, damit du dir den Einhornschild schnappen kannst. Als nächstes begibst du dich in das Haus, das dem Eingang zum Park gegenüberliegt. Dort findest du in einer der Kisten eine Armbrust mit Feuerpfeilen. Mit dieser schlagkräftigen Waffe machst du dich auf zum Mausoleum auf dem Friedhof. Die zwei Schilde öffnen dir die Tür und du kannst die Treppe hinunterlaufen und dich den Untoten stellen.

Sind die Untoten erledigt, steigt Isibod aus seinem Grab und möchte dich beseitigen. Wähle eine Waffe aus, die auch für den Nahkampf geeignet ist, und schalte ihn aus. Achte während des Kampfes nicht auf die herannahenden Untoten, sie sind ziemlich unerheblich. Nach dem Kampf kannst du dir als Sieger den Bart aus dem Grab nehmen und endlich in Richtung Club marschieren.

Dir wird sofort Einlass gewährt. Im Club erhältst du die gewünschte Information: Du erfährst, wo du die Prinzessin finden kannst. Auf dem Weg zurück zum Park wirst du Zeuge einer unschönen Sequenz, in welcher der Ripper Prinzessin Kiya als nächstes Opfer ausgesucht hat. Du machst dich sofort auf den Weg in die Kanalisation, um der Prinzessin zu Hilfe zu eilen. Der hilfreiche Geist ermöglicht dir, deinen Spielstand zu speichern, und gibt dir eine neue Waffe mit, die

Donnerbüchse.

Kanalisation

Nachdem du von der Plattform hinuntergesprungen bist, spricht dich ein zerlumpter Mann an. Der möchte, dass du ihm folgst. Du gelangst zu einer größeren Gruppe dieser Obdachlosen, die gerade versuchen, eines der Monster zu bekämpfen, die du aus einem vorherigen Abschnitt kennst. Erledige das Monster, dann öffnen dir die Männer eine Tür und deuten an, dass du ihnen weiter folgen sollst. Du gelangst schließlich zum Anführer der Obdachlosen, der dich anfleht, die Frauen zu retten.

Du konntest noch nie gut nein sagen und läufst nach links den ersten Tunnel entlang. Dort triffst du auf einen weiteren bekannten Gegner, der versucht, irgendetwas vor dir zu verbergen. Schalte das Monster aus und bearbeite anschließend das Maschinenteil mit deiner Waffe. Die Absperrung am Ausgang des Gebietes verschwindet und du läufst den Tunnel hinauf und triffst auf die erste Frau. Sie steht vor einem Abflussrohr und wird von einem Ding mit Tentakeln in Schach gehalten.

Schalte das Tentakelmonster aus, indem du auf die rote Stelle an seinen Tentakeln zielst. Die Frau rennt, nachdem du das Monster erledigt hast, auf den Ausgang zu und du begibst dich zum Hinterausgang. In einem Raum triffst du auf zwei Männer und zwei Monster. Hilf den Männern und gehe durch den Ausgang. Dahinter kommst du zu einem weiteren Tentakelmonster, das eine Frau bedroht.

Ist die Frau befreit, kannst du dir den Seelenkelch nehmen, indem du durch Drücken der L1-Taste und der Dreieckstaste in die Rolle deiner Hand schlüpfst und durch das Rohr in den nächsten Raum gelangst. Dort findest du den Kelch. Anschließend begibst du dich schnell auf den Weg zum Anführer der Obdachlosen zurück, indem du den hölzernen Wegen zum Tunnel mit der Brücke folgst.

Überquere die Brücke und du gelangst zu einer Stelle, an der wieder einmal zwei Männer von zwei Monstern angegriffen werden. Nachdem

du die Monster ausgeschaltet hast, läufst du am Rohr entlang in den nächsten Raum. Hier musst du erneut in die Rolle deiner Hand schlüpfen, um unter der Tür hindurchzukriechen und über die Rohre zu dem Schalter zu gelangen. Betätige den Schalter und die Tür öffnet sich. Du kannst zu deinem Körper zurückkehren und wieder vollständig durch die Tür laufen.

Folge den Rohren und du kommst zu einer Stelle, an der du das gleiche Spiel noch einmal spielen musst. Danach gelangst du in den Raum, der vollgestopft mit Rohren ist. Deine Aufgabe ist es, durch diesen Raum hindurchzugelangen. Dazu musst du zuerst zu dem fast durchsichtigen Rohr auf der linken Seite gelangen und dort den Schalter betätigen, der die Rohre bewegt. Schlüpfe in die Rolle deiner Hand und springe so weit vorwärts wie möglich. Anschließend schlägst du in Gestalt deines Körpers mehrmals auf den Schalter, damit sich die Rohre erneut bewegen. Springe mit deiner Hand nun ein Stück weiter und aktiviere die Rohre ein weiteres Mal.

Nach einem weiteren Durchgang erreicht deine Hand einen Absatz, auf dem du einen Schalter betätigen kannst. Die Rohre bilden eine Brücke und du kannst hinüberlaufen, um wieder vollständig zu werden. Klettere danach nach oben und gehe in das Metallrohr hinein. Laufe nach links und lausche den Erzählungen des Geistes. Nimm dir das Poster von der Zeitmaschine und laufe weiter.

Du gelangst wieder zu einer Stelle, an der eine Frau von einem Monster mit Tentakeln bedroht wird. Verfahre mit dem Monster in bekannter Weise und rette die Frau. Danach folgst du dem Rohr bis ans andere Ende. In dem großen Rohrraum befinden sich zwei Frauen und zwei dieser ekeligen Monster mit ihren Tentakeln. Beseitige die Monster, rette die Frauen und klettere an der richtigen Stelle nach unten. Bleibe dabei möglichst nahe an der Ecke.

Laufe unten die Stufen hinauf und spreche mit dem Anführer, der dir sein Boot überlässt. Damit kannst du durch die Kanalisation fahren, sobald du am Ufer die Klingel betätigst. Die Fahrt führt dich zurück in das Labor des Professors, der nicht bei bester Gesundheit zu sein scheint. Du möchtest mehr über die Zeitmaschine erfahren und

speicherst deinen Spielstand beim hilfreichen Geist ab, der dir im Austausch für den Seelenkelch ein magisches Schwert überreicht.

Zeitmaschine

Vom Eingangsbereich des Museums aus läufst du die Treppe hinunter und gehst durch die seltsame Tür. Anschließend läufst du nach rechts durch die eckige Tür auf einen Balkon. Halte dich links und laufe weiter, bis du in einen Raum gelangst, in dem sich das himmlische Horn befindet. Begebe dich zu dem Schalter und lausche den drei unterschiedlichen Tönen. Anschließend musst du diese Töne in der richtigen Reihenfolge nachspielen, indem du die richtigen Schalter betätigst.

Hast du das geschafft, geht es weiter mit vier Tönen, dann mit fünf, sechs, sieben und schließlich acht aufeinander folgenden Tönen, die du richtig wiedergeben musst. Danach siehst du in einer Zwischensequenz ein UFO, das ein Bauteil für die Zeitmaschine auf die Erde bringt. Hebe es auf und laufe über den Balkon in den nächsten Raum. Dort findet eine Ausstellung über den Mond statt.

Schlüpfe in die Rolle deiner Hand, indem du dich über die leuchtenden Hände stellst und wie gehabt die L1-Taste und die Dreieckstaste drückst. Bahne dir deinen Weg durch das kleine Loch, das du in der Glasscheibe entdeckst, und wechsle wieder in die Rolle des anderen Teils von dir. So betätigst du den ersten Schalter. Dieser bewirkt, dass dich ein Mondmensch angreift. Weiche als Hand den Geschossen aus und stelle dich vor die Rakete. Warte, bis der Mondmensch dich anvisiert, und springe erst im allerletzten Moment zur Seite.

Auf diese Art und Weise kannst du mit etwas Geduld nach etwa vier oder fünf Durchgängen die Rakete zerstören und den Mondbewohner dabei ausschalten. Als Belohnung für getane Arbeit erhältst du ein zweites Teil der Zeitmaschine. Verlasse mit dem neuen Teil im Inventar den Raum und laufe die Treppe hinunter durch die Tür in einen Raum, der sich genau unter dem Balkon von vorhin befindet.

Schlüpfe mal wieder in die Rolle deiner Hand und quetsche dich durch die kleine Öffnung in der Wand. Du landest in dem Ausstellungsraum über die Erde. Dort begibst du dich die Treppe hinauf und springst auf den ersten Planeten und von dort weiter auf den zweiten, dabei ist gutes Timing wichtig. Bleibe auf dem zweiten Planeten und warte, bis er genau über der Erde steht. Schnappe dir dann ein weiteres Teil der Zeitmaschine.

Lasse dich hinunterfallen und vereinige dich wieder mit deinem restlichen Körper. Danach begibst du dich in den Raum, in dem sich die Ausstellung über die Zeit befindet. Stelle dich dort vor die Zeitmaschine und füge die drei Teile aus deinem Inventar ein. Mit einem Mal funktioniert die Maschine und schickt dich zurück in die Kanalisation. Dort lässt du dich in der Nähe der Lichter fallen und läufst den Tunnel entlang.

Am Ende des Tunnels gehst du nach links und kommst zu einem Häuschen, wo du dich durch die Öffnung im Boden fallen lässt. Laufe nach rechts und begeben dich die Treppe hinunter. In diesem Raum hebst du den Zeitstein auf und wirst sofort in einen Käfig gesperrt. Schlüpfe mal wieder in die Rolle deiner Hand und laufe die Treppe hoch, die dich in die Ecke des Raumes führt. Dort springst du aus dem Fenster und fällst in den Gräben.

Bahne dir deinen Weg zurück zum Häuschen und achte dabei darauf, dass du unentdeckt bleibst, denn nach dem Raub des Zeitsteins bist du in der Kanalisation nicht länger willkommen. Im Häuschen angekommen, betätigst du den Schalter und rettest deinen Körper. Lasse dich durch die Öffnung im Boden fallen, und weiter geht es als Einheit. Du musst einen Weg suchen, die Kanalisation zu verlassen. Das schaffst du jedoch nur, wenn du dich als Anführer verkleidest und so das Boot benutzen kannst.

Kämpfe mit einigen der Monster. Dann kommt der Anführer aus seinem Häuschen und benutzt seinen Zauberstab dazu, seine Lieblinge wiederzuerwecken. Greife den Anführer sofort an und schlage so lange auf ihn ein, bis er wackelig auf den Beinen wird und seinen Hausschlüssel verliert. Nimm dir den Schlüssel und begeben dich hinein.

Dort folgt eine Sequenz, in der du in die Klamotten des Anführers schlüpfst. Hast du wieder die Kontrolle, nimmst du dir noch den Zauberstab und verlässt das Häuschen in Richtung Bootanlegeplatz.

Beim Verlassen dieses Abschnittes erlebst du eine weitere Sequenz, in der du siehst, wie die Zeitmaschine dich zur weißen Kapelle bringt. Der Geist ermöglicht es dir, deinen Spielstand zu speichern, bevor du weiterläufst und auf den Ripper triffst. Es ist ziemlich schwer, den Ripper zu verwunden, denn nur in den Momenten, in denen er sich der Prinzessin zuwendet, ist er verletzbar. Weiche seinen Angriffen so gut es geht aus, denn sie können deiner Gesundheit richtig schaden.

Sollte die Prinzessin ein zweites Mal sterben, ist alles verloren und du wirst sie nicht mehr retten können. Verwende, wenn nötig, den Zauberstab, um sie am Leben zu halten, und nutze die verwundbaren Momente des Rippers, um ihn zu besiegen. Nach deinem Sieg wirst du Zeuge einer Sequenz, in der sich deine beiden "Ichs" zusammenschließen, um gemeinsam Lord Palethorn zu bekämpfen.

Du kehrst automatisch zum Labor des Professors zurück und erhältst dort die Maschinenpistole für deine hoffentlich letzte Mission.

Kathedrale

Deine Aufgabe ist es, dir einen Weg in das Innere der Kathedrale zu bahnen. Dort musst du alle guten Seelen beschützen, indem du sie in deinem Inventar aufbewahrst, und alle bösen Seelen vernichten. Außerdem sollst du versuchen, die letzte Seite des Zauberbuches in deinen Besitz zu bringen.

Die erste gute Seele findest du auf der linken Seite der Kathedrale. Sammele sie ein und klettere anschließend an der Wand zum Absatz hinauf. Nimm deinen Schild zur Hand und drücke die Dreieckstaste, damit du nicht von der herabstürzenden Feuermasse getroffen wirst. Klettere ganz nach oben. Versuche, unbemerkt an den Feuerspuckern vorbeizukommen, und klettere auf der linken Seite der Kathedrale auf das Dach. Auf dem Dach findest du eine weitere gute Seele.

In der Mitte des Daches kannst du dich in eine der Kapellen

hinunterlassen und dort die dritte gute Seele mitnehmen. Sobald du alle fliegenden Ungeheuer besiegt hast, öffnet sich der Weg zur nächsten Kapelle, in der du eine gute Seele findest und erneut gegen mehrere fliegende Ungeheuer kämpfen musst. Laufe anschließend zu dem Turm ganz hinten und klettere hinauf. Ungefähr in der Mitte kletterst du nach rechts und dann wieder nach unten, denn dort wartet eine weitere gute Seele auf dich.

Klettere den Weg zurück und begeben dich oben durch die Tür. Hier kannst du deinen Spielstand speichern und danach auf den Leuchter springen. Um die Käfige unten zu erreichen, musst du den Leuchter mit deiner Waffe schlagen, so dass er sich senkt. Befindest du dich auf gleicher Höhe mit den Käfigen, springst du mit einem riesigen Satz hinüber. Halte dazu die Laufaste und die Dreieckstaste gedrückt und springe, wenn du den Schub bekommst.

Befreie zwei gute Seelen aus dem Käfig und springe zurück auf den Leuchter. Bearbeite ihn so lange, bis er dich nach unten auf den Boden bringt. Hinter der kleineren Tür findest du eine weitere gute Seele und musst, um weiterzukommen, erst alle heranstürzenden Gegner erledigen. Danach läufst du durch die seltsam verbogene Tür und landest in einem Raum, in dem sich rotierende Plattformen befinden. Deine Aufgabe ist es, über die Plattformen die Leiter zu erreichen und hinaufzuklettern. Anschließend musst du weiter über die Plattformen zu den zwei guten Seelen gelangen.

Auf einem Absatz findest du schließlich noch eine gute Seele. Danach lässt du dich nach unten fallen und begibst dich zu der Stelle, an der du hineingekommen bist. Du gelangst auf einen Balkon, von dem aus du einen Leuchter mit gezielten Schlägen zu dir herunterholst und ihn als eine Art Fahrstuhl nach oben benutzt. In einem kleineren Raum findest du das erste goldene Zahnrad.

Begeben dich zurück auf den Balkon und klettere über die Brüstung nach unten in den Raum mit den Plattformen. Laufe durch die kleine, seltsame Tür und sammle die letzte gute Seele ein. Beseitige die Monster, die sich dir in den Weg stellen, und gehe in den nächsten Raum. Hier setzt du das goldene Zahnrad ein und betätigst den

Schalter, damit der nächste Raum rotieren kann. Auf der linken Seite der Zahnräder befindet sich eine Tür, durch die du in einen weiteren Raum mit Zahnrädern gelangst. Klettere hinunter und schlüpfe erneut in die Rolle deiner Hand.

Lasse dich durch die Öffnung in der Mitte des Raumes fallen und du landest mitten im Uhrwerk der Kathedrale. Dort kannst du dir das zweite goldene Zahnrad nehmen. Vereinige dich mit deinem Körper und mache dich auf den Weg zurück in den ersten Raum mit den Zahnrädern. Betätige den Schalter in diesem Raum zweimal, laufe in den zweiten Raum mit den Zahnrädern und betätige den Schalter auf der rechten Seite der Treppe dreimal. Anschließend läufst du weiter zum dritten Raum mit den Zahnrädern und kletterst oben durch das Loch. An dieser Stelle folgt eine Sequenz, in der sich die guten Seelen mit den bösen einen entscheidenden Kampf liefern.

Die guten Seelen haben gewonnen und du erhältst endlich die letzte Seite des Zauberbuches. Der unangenehme Nebeneffekt ist der, dass die Kathedrale langsam in sich zusammenstürzt und du nur eine Minute Zeit hast, aus dem Gebäude zu entkommen. Hast du den beschwerlichen Weg durch alle Räume zum Ausgang gemeistert, bekommst du noch einmal die Möglichkeit, deinen Spielstand zu speichern.

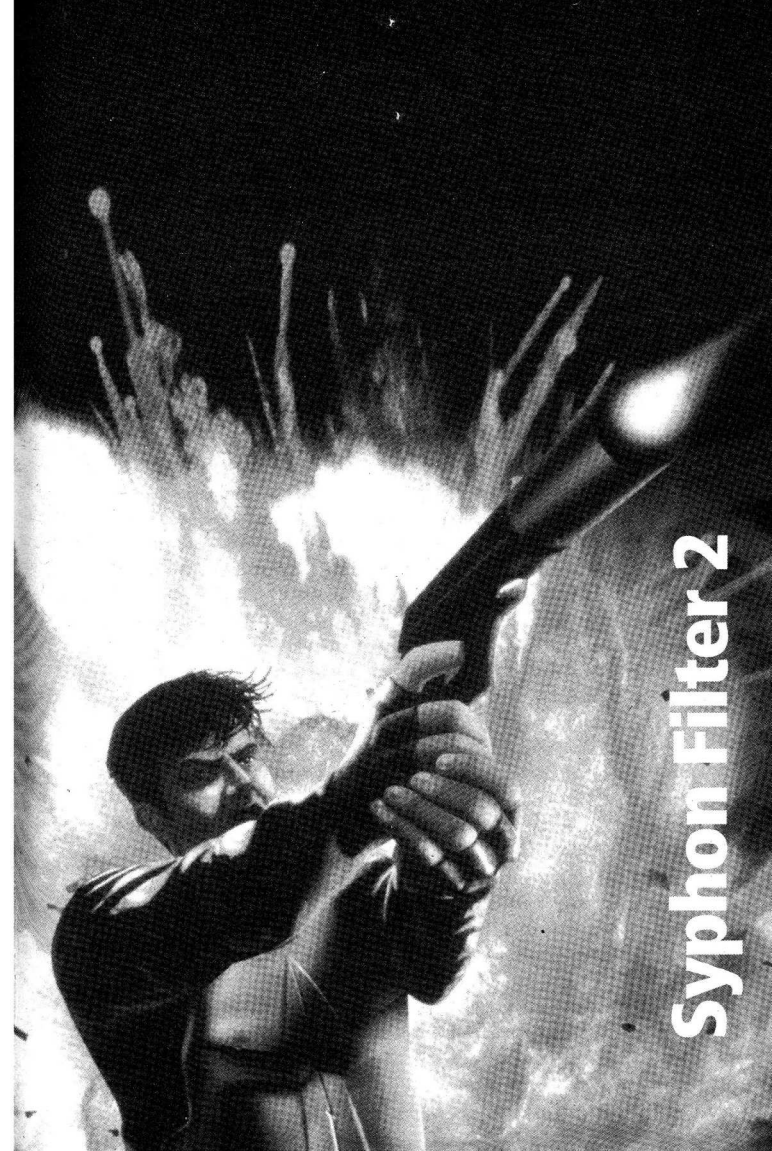
Der Dämon

Lord Palethorn gelingt es, dir die letzte Seite des Zauberbuches zu stehlen. Anschließend schickt er seine beiden Handlanger, um dich zu besiegen. Schalte die beiden Burschen aus, schließlich hast du das schon einmal geschafft. Nun wirst du Zeuge, wie Lord Palethorn einen Dämon zur Verstärkung herbeiruft. Jetzt ist wieder Geschicklichkeit und Intelligenz gefragt, denn deine bloße Körperkraft reicht nicht aus, um gegen den Dämon zu bestehen.

Weiche den Angriffen des Dämon so gut es geht aus und ziele auf Lord Palethorn, wenn er in der Nähe der umherfliegenden Bomben schwebt. Er wird dann versehentlich den Dämon treffen, der deswegen

ziemlich sauer wird, aber nicht auf dich. Wiederhole diese Prozedur so lange, bis der Dämon so stark verletzt ist, dass er, bevor er endgültig aus dem Leben scheidet, mit einem heftigen Schlag die Flucht von Lord Palethorn vereitelt und deinen Sieg ermöglicht.

Du hast es geschafft und die Erde ein weiteres Mal gerettet.



Syphon Filter 2

Syphon Filter 2

Mission 1

Missionsverlauf:

Lenke den Fallschirm zu Kawalski und den zwei Soldaten. Kawalski teilt dir mit, dass Chance sich südlich von ihrer Stellung befindet. Klettere auf den Bergkamm, nimm dort die M16 aus der Kiste und rede im Anschluss daran mit dem Funker, der ein Stück den Kamm hinunter seine Stellung hält.

Folge den zwei Soldaten durch den unterirdischen Durchgang. Wenn du an der Öffnung stehen bleibst, werden sie dir mitteilen, dass Chance durch die Höhle rechts von dir gelaufen ist. Betrete diese Höhle und rede mit zwei weiteren Soldaten. Laufe bis zum Ende der Höhle und begib dich nach draußen zu einem Wasserfall. Lasse dich mit einem Hänge-Fall-Manöver in die Schlucht fallen, dort befindet sich eine versteckte Höhle und die H11-Waffe.

Chance gibt dir den Transponder, zu diesem Zeitpunkt lenkt der erste feindliche Soldat seinen Fallschirm zu der Höhle, die du gerade durchquert hast. Wähle eine Waffe und versuche, ihn zu erledigen, solange er sich noch in der Luft befindet. Laufe langsam rückwärts über die Kante, bleibe dabei in der Mitte des Weges und lasse dich mit einem Hänge-Fall-Manöver in die Schlucht mit dem Wasserfall fallen, in der du die versteckte Höhle und die H11-Waffe gefunden hast.

Kehre zu den zwei Soldaten im vorherigen Tunnel zurück und renne los, sobald die Höhle einzustürzen beginnt. Wenn du dabei zu nahe am Geschehen bist, wirst du das Zeitliche segnen.

Begib dich zurück zu Kawalski, von ihm erhältst du den C4-Sprengstoff, den du benötigst, um die eingestürzte Höhle wieder passierbar zu machen. In dem großen offenen Gebiet zwischen den beiden Höhlentunneln haben sich feindliche Agency-Agenten eingefunden und greifen nun an. Verliere dein Ziel nicht aus den Augen und renne in die nächste Höhle, es sind einfach zu viele Feinde, denen du zu diesem Zeitpunkt noch nicht gewachsen bist. In der Höhle hörst du

von Kawalski, dass sie unter Beschuss stehen. Bereite dich darauf vor, drei Agency-Agenten in seiner Nähe auszuschalten.

Checkpoint: Gehe zu Kawalski, nimm den C4-Sprengstoff und mache dich auf den Weg zurück zur Höhle. Auf deinem Weg triffst du auf mehrere feindliche Fallschirmsoldaten, schalte sie aus, solange sie sich noch in der Luft befinden. So ist es wesentlich leichter für dich, die Feinde auszuschalten, du kannst aber auch gleich in den Tunnel rennen, damit ersparst du dir eventuelle Schäden an deiner Rüstung.

Im Tunnel findest du einen versteckten Air Taser auf einem Vorsprung, der sich über der Kante hinter dem großen Steinbrocken befindet. Versteck dich hinter dem großen Steinbrocken kurz vor der Öffnung, die zu dem Transponder-Gebiet führt, von dort kannst du die feindlichen Soldaten einen nach dem anderen erledigen, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen. Durch einen glücklichen Zufall findest du genau hinter diesem Stein, auf einem Vorsprung über der Kante den vorhin erwähnten Air Taser. Dieser leistet gerade an dieser Stelle ganze Arbeit. Rüste die feindlichen Soldaten, denn so sind sie erst gar nicht in der Lage, auf dich zu schießen, halte einfach den Vierecksknopf solange gedrückt, bis sie Feuer fangen.

Checkpoint: Erledige den feindlichen Grenadier, der um die große Steininformation herumläuft. Versuch auch hierbei, den Air Taser zu benutzen. Klettere auf die Steine und drücke den Dreiecksknopf, um das Transpondersignal zu aktivieren. Beim Verlassen dieses Gebietes benutzt du den Air Taser ein weiteres Mal, nämlich bei dem großen offenen Areal vor der eingestürzten Höhle. Auf diese Art und Weise erledigst du dort alle feindlichen Agenten auf einmal, und dort befinden sich sehr viele Feinde.

Checkpoint: Vor der eingestürzten Höhle, nachdem du entweder alle Feinde ausgeschaltet hast oder vor ihnen auf der Flucht bist, begibst du dich nach oben zu der Schneeblockade und drückst den Dreiecksknopf, sobald der Schriftzug erscheint. Das dürfte dir den Weg ebnen. Beim Verlassen der Höhle kannst du auf deinem Funkgerät einen Funkspruch der Agency empfangen. Durch diesen Funkspruch erfährst du, dass alle feindliche Agenten zwei Stunden Zeit haben, das Gebiet um die

Bergspitze zu verlassen, bevor das ganze Areal in die Luft gejagt wird.

Versuche, in der Umgebung der Schlucht so viele feindliche Fallschirmjäger abzuschießen wie möglich, am besten bevor sie den Boden berühren. Auch hier kann der Air Taser dir mehr als einmal rettend zur Seite stehen. Checkpoint: Laufe durch die nächste Höhle und durch den nächsten Checkpoint in einen Tunnel hinein, der dich zu dem Aufenthaltsort der Agency-Scharfschützen führt.

Es befinden sich zwei feindliche Scharfschützen auf den Klippen im Osten und Westen. Sobald du dieses Gebiet betrittst, bemerkst du, dass dein Kopf von einem der Scharfschützen – oder sogar von beiden – ins Visier genommen wurde. Laufe im Zickzackkurs oder schlage ein paar Purzelbäume, während du auf die Soldaten in der Nähe der Bäume zurennst. In der Unterhaltung mit den Soldaten fragst du sie, ob sie dir Feuerschutz geben, während du versuchst, die feindlichen Scharfschützen von Süden her zu überraschen.

Laufe gerade auf die Steine vor dir zu und bleibe dicht bei ihnen, so dass die Scharfschützen über dir keine Möglichkeit haben, einen gezielten Schuss abzugeben. Klettere anschließend auf der anderen Seite hinauf. Entweder schickst du jetzt auf gut Glück eine Granate nach oben in der Hoffnung, den Scharfschützen dort zu treffen, oder du kriechst ein Stück und schießt auf den Scharfschützen, sobald du oben angelangt bist.

Der Scharfschütze rennt davon, verfolge ihn und du erwischst ihn, wenn er über die natürliche Steinbrücke klettert und versucht, hinter der nächsten Steinansammlung in Deckung zu gehen. Danach schleichst du dich so weit wie möglich an den nächsten Scharfschützen heran.

Checkpoint: Schaue vorsichtig um den Stein herum und nimm den Kopf des verbleibenden Scharfschützen ins Visier. Der Air Taser, der dir im Vorfeld schon so gute Dienste geleistet hat, ist hier nicht zu gebrauchen, denn die Flak Jackets (eine Art kugelsichere Weste) der Scharfschützen würden sie vor einem Angriff mit dem Air Taser schützen.

Erledige alle Agency-Soldaten, die dir über den Weg laufen, solange du dich auf der Anhöhe befindest. Springst du zu früh zu dem tiefer gelegenen Gebiet hinunter, bist du vor Überraschungsangriffen nicht sicher.

Hinter dem zweiten Scharfschützen befindet sich ein kleines Gebiet, das den Rest der Karte vervollständigt. Auf diesem Weg läufst du nach unten und kehrst um, sobald du die Hilfeschreie des Soldaten hörst. Gehe in Deckung und versuche, alle feindlichen Agency-Mitglieder in diesem Gebiet zu beseitigen. Du musst schnell handeln, denn die Agency-Soldaten sind im Begriff, deine Mitstreiter zu töten. Auf dich feuern sie erst, wenn sie dich gesehen haben.

Wenn du alle Ziele erreicht hast, die im Folgenden noch einmal aufgelistet sind, kannst du dich zu Mission 2 aufmachen.

Alle wichtigen Gegenstände in Mission 1 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket (Form der schuss sicheren Weste) – Auf der Düne.
- 2.: M16 – Auf der Anhöhe in der Nähe der Kartenkante.
- 3.: H11 – Mache ein Hänge-Fall-Manöver in die Schlucht mit dem Wasserfall, um zur versteckten Höhle zu gelangen.
- 4.: Flak Jacket – Auf der Anhöhe hinter dem Wasserfall.
- 5.: Flak Jacket – An der Kartenkante.
- 6.: Air Taser – Auf dem versteckten Vorsprung unterhalb des Felsens bei dem Transponder-Gebiet.
- 7.: Granaten – Auf dem Felsen, auf dem der erste Scharfschütze positioniert ist.

Mission 2

Ort: Colorado, USA: McKenzie-Luftwaffenstützpunkt

Handelnde Agentin: Lian Xing

Missionsziele:

Finde den Adrenalin-Impfstoff und flüchte aus dem Stützpunkt.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Beschaffe das Adrenalin innerhalb von zwei Minuten, bevor du ohnmächtig wirst.

Du darfst das Personal des Stützpunktes nicht töten.

Du darfst dich nicht erwischen lassen.

Agency-Agenten unter der Führung von Morgan haben dich in Kasachstan entführt und nach Colorado zum McKenzie-Luftwaffenstützpunkt gebracht. Du musst einen Weg finden auszubrechen und das Gelände des Stützpunktes zu verlassen. Wenn möglich, solltest du versuchen, Morgan zu beobachten, um so die Agency-Pläne aufdecken zu können.

Das Personal des Stützpunktes glaubt, du seist ein Terrorist, der auf der Quarantänestation festgehalten wird, und wird demzufolge auf dich schießen, wenn du entdeckt wirst. Vermeide es, entdeckt zu werden, und finde Mittel und Wege, um Hindernisse und Personen aus dem Weg zu räumen, ohne sie zu töten.

Missionsverlauf:

Du bist unbewaffnet und brauchst das Adrenalin innerhalb der nächsten zwei Minuten, sonst wirst du ohnmächtig. Du befindest dich in einem kleinen Raum, vor dem eine Wache im Gang patrouilliert.

Sobald die Wache mit dem Rücken zu dir steht, rennst du auf den Gang, drehst dich sofort nach rechts und läufst zum Ende des angrenzenden Ganges. Bleibe dort stehen und verstecke dich an der rechten Wand, wo du Zeuge eines Gespräches zwischen Dr. Elsa Meissinger und einem Agenten wirst. Ducke dich, wenn sie an dir vorbei in die andere Halle gehen, und begeben sich in den Raum, vor dem sie gestanden haben.

Checkpoint: Auf einem Tisch in diesem Raum findest du die dringend benötigte Adrenalinsspritze, die den zweiminütigen Countdown abbricht, sobald du dir die Spritze verabreicht hast. Verlasse den Raum und laufe den Gang nach links entlang, biege anschließend noch einmal nach links ab. Schleiche dich an die Wache heran, die sich von dir weg in den nächsten Gang bewegt, und betrete den Raum auf der linken Seite.

Checkpoint: Nach der Zwischensequenz betätigst du den Schalter an der Wand neben dem Fenster. Der Spiegel öffnet sich und du gelangst so in den Raum, den der Feind gerade verlassen hat. In diesem Raum findest du nichts Interessantes außer dem Ausgang, benutze ihn und gehe erst nach rechts und dann nach links in den nächsten Gang. Schleiche dich an die Wache heran, sobald sie sich von dir wegbewegt,

benutze dabei die X-Taste, damit er deine Schritte nicht hören kann.

Verstecke dich in dem kleinen Alkoven an der rechten Wand und lausche der Unterhaltung der Wachen. Nachdem die Wache, der du gefolgt bist, weiter den Gang hinuntergelaufen ist, schleichst du dich an der rechten Wand entlang zu dem Wachenfenster. Checkpoint: Betrete den Raum am Ende des Korridors und bediene dich an dem Spind im Hintergrund. Betätige den Schalter und laufe auf den Korridor durch die nächsten zwei Türen.

Schleiche dich an die Wache hinter dem Fenster an und benutze den Hand-Taser, um sie auszuschalten. Nimm dir seine Waffe und betätige den Schalter. Laufe auch hier wieder auf den Korridor zurück und durch die zwei folgenden Türen, durch welche die Wache vorhin gegangen ist.

Du musst dich sehr beeilen, sonst schaffst du es nicht durch die zweite Tür. Im Gang versteckst du dich in dem Alkoven auf der linken Seite und wartest, bis die nächste Wache an dir vorbeigelaufen ist. Du musst diese Wache nicht unbedingt mit deinem Hand-Taser ausschalten, aber Übung macht den Meister. Am Ende des Korridors hilft dir ein zuvorkommender Soldat bei deiner Flucht.

Hinter der nächsten Ecke befindet sich eine weitere Wache, an die du dich anschleichen und die du mit dem Hand-Taser ausschalten musst. Wenn du auf die Tür zuläufst, hilft dir ein weiterer zuvorkommender Soldat und du hast die Mission erfolgreich beendet.

Alle wichtigen Gegenstände in Mission 2 und ihre Fundorte:

- 1.: Adrenalin – Im Raum, in dem Elsa mit dem Agency-Agenten spricht.
- 2.: Waffe – Im Spind, der sich im hinteren Teil des Raumes befindet, in dem sich die Fenster-Wache befindet, die den Schalter für die Ausgangstür kontrolliert.

Mission 3

Ort: Colorado, USA: Bundesstraße 70

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Aneignung von Waffen, während Chance die Wachen ablenkt.

Das Erreichen der Absturzstelle der C-130.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Beschütze Chance.

Chance hat die Bundesstraße ausgekundschaftet und ist auf einen Konvoi bewaffneter Agency-Agenten gestoßen, der von der Lawine, die durch Archers Raketenangriff ausgelöst wurde, zum Anhalten gezwungen wurde. Deine Aufgabe ist es, an dem Konvoi vorbei zu der Absturzstelle der C-130 zu gelangen, um die Datendisketten zu bergen.

Deine Waffen sind bei dem Lawinenabgang verloren gegangen und Chance wird versuchen, die Aufmerksamkeit der feindlichen Agenten auf sich zu lenken, während du den Tunnel betrittst. Untersuche das Heck von jedem Lastwagen und stocke mit dem Gefundenen dein Waffenarsenal auf. Anschließend eilst du Chance zu Hilfe und ihr schlagt euch zu der Absturzstelle durch.

Missionsverlauf:

Zu Beginn haben es die Agency-Agenten auf Chance abgesehen und du besitzt lediglich ein Messer zu deiner Verteidigung. Laufe so schnell du kannst in den Tunnel hinein und bleibe vor dem Jeep stehen, dort duckst du dich und kriechst zwischen den Scheinwerfern unter den Jeep.

Checkpoint: Sobald die Wache an dir vorbeigelaufen ist, schleichst du dich zur linken Seite des abgedeckten Lastwagens, ein Stückchen weiter hinten im Tunnel. Bewaffne dich mit dem Messer, schleiche dich an die Wache hinter dem Lastwagen heran und erledige sie. Greife dir die Waffen aus dem hinteren Teil des Lastwagens und begeben dich danach schnell zu Chance zurück.

Checkpoint: Beseitige die zwei Wachen auf dem Boden genauso wie die Wache hinter dem Tunnelschild, das sich über dem Eingang zum Tunnel befindet. Folge anschließend Chance zurück in den Tunnel.

Auf deinem Weg zu dem Tankwagen begegnest du einigen Wachen, die aber von Chance und dir gemeinsam leicht auszuschalten sind.

Nachdem der Schlauch einsatzbereit ist, erledigst du einige der Wachen, drehst dich nach rechts und eliminiertest den Kerl hinter dir. Solltest du dich nach links drehen, muss Chance dran glauben, also drehe dich weiter in die andere Richtung und beseitige alle übrigen Agency-Soldaten. Schnappe dir ihre Rüstung und ihre Waffen und laufe danach zum Ende des Tunnels – Checkpoint.

Als nächstes hast du die Möglichkeit, entweder leise und vorsichtig weiterzugehen oder mit feuernder Waffe nach vorne zu marschieren. Entscheidest du dich für die letztere Option, solltest du auf jeden Fall zuerst die Scharfschützen an der Bergseite erledigen. Falls dein Kopf ins Visier eines Scharfschützen gerät, rolle dich auf den Boden und reinne weiter, nachdem du dem Soldaten, den du sehen kannst, einen Kopfschuss beschert hast.

Falls du die vorsichtigeren Möglichkeit vorziehst, schleichst du dich an die erste Wache heran und erledigst sie mit dem Messer. Daraufhin läuft Chance weiter, ohne dass die Scharfschützen in Aktion treten.

Benutze das Fernglas, um dir den Patrouillenweg der nächsten Wachen einzuprägen. Überquere die Straße in der Nähe des ersten Jeeps und begebe dich zum Seitenstreifen durch das zerbrochene Gelände. Passe den richtigen Zeitpunkt ab und gehe durch das nächste zerbrochene Gelände zurück auf die Straße, dort schleichst du dich an die nächste Wache heran, sobald diese sich in der Nähe des Straßenschildes befindet. Am besten läufst du genau vor der Vorderseite des Lastwagens vorbei, dann ruft du Chance zu dir.

Kehre zurück zur anderen Seite der Straße und begebe dich wieder durch das zerbrochene Stück Gelände. Von dort aus schleichst du dich an die Wache heran, die mit ihrem Rücken an der nächsten Geländeröffnung steht.

Die zwei folgenden Wachen befinden sich in der Nähe der Tunnelöffnung genau zwischen dem Lastwagen und den Scharfschützen. Schleiche dich an die erste Wache heran und erledige sie mit dem Messer, daraufhin ruft die verbliebene Wache die Scharfschützen zu Hilfe. Bewaffne dich schnell mit der M16, beseitige die feige Wache und gehe hinter dem Lastwagen in Deckung, hier bist du vor den Scharfschützen auf dem Berg in Sicherheit.

Renne in den Tunnel und Chance wird erscheinen. – Checkpoint. Töte die Wache auf dem Weg und laufe weiter in den Tunnel hinein. Sobald du die Lastwagen erreichst, unterhältst du dich kurz mit Chance, der im weiteren Verlauf gefangen genommen wird, während du herumschleichst und dir die Granaten aus dem Heck des Lastwagens schnappst.

Die Wachen werden dich nicht bemerken, solange du vorsichtig zwischen der Tunnelwand und dem Lastwagen entlangschleichst und dabei dicht an dessen Heck bleibst. Hast du die Granaten an dich genommen, schleichst du auf dem Weg zurück, den du gekommen bist.

Laufe auf die Tür zu, an der eine der Wachen stand, die du erledigt hast. Stelle dich vor den Generatorraum und schicke eine Granate hinein. Benutze dazu die L1-Taste und die Richtungstasten, um die Granate in den Raum zu lenken, ein X markiert die Stelle. Dadurch wird die Stromversorgung unterbrochen und du schaltest bei der Dunkelheit in den Nachtsicht-Modus.

Kehre nun zu Chance zurück. Die Wachen, die sich bei ihm befinden, sind in der Dunkelheit kein großes Hindernis. Befreie ihn. Anschließend verlässt du den Tunnel und hast damit Mission 3 beendet.

Alle wichtigen Gegenstände in Mission 3 und ihre Fundorte:

- 1.: Waffen – Im Heck des ersten abgedeckten Lastwagens im Tunnel.
- 2.: Fernglas – In dem Raum, zu dem dich die erste Tür im Tunnel führt.

Mission 4

Ort: Colorado, USA: I-70 Bergbrücke

Ausführender Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Finde die Waffen (u.a. Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer).

Eliminiere den Kommandanten ohne größeres Aufsehen.

Entschärfe vier C4-Sprengladungen.

Befreie die gefangenen Soldaten.

Erreiche die Absturzstelle des Flugzeuges.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Du darfst auf keinen Fall auf der Brücke entdeckt werden, bevor die C4-Sprengladungen nicht entschärft sind.

Eliminiere den Kommandanten, bevor er die Sprengladungen zündet.

Archer hat angeordnet, dass eine Brücke entlang der I-70 zerstört werden soll, damit weder du noch ein anderer CBDC-Überlebender von dem Berg entkommen kann. Ihr Plan ist es, den Berg mit Sarin-Nervengas zu bombardieren.

Deine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass die Brücke intakt bleibt. Außerdem musst du den Kommandanten ohne aufzufallen töten, bevor er den Befehl zur Zerstörung der Brücke geben kann, und anschließend die Sprengladungen entschärfen, die sich auf dem Baugerüst unterhalb der Brücke befinden. Nach der Erledigung dieser Sachen bleibt noch ein oberstes Ziel übrig, nämlich die Absturzstelle der C-130 zu erreichen.

Missionsverlauf:

Du hast genau zwei Minuten Zeit, den Kommandanten, der direkt vor dir steht, auszuschalten. Das Problem bei der Sache ist, wie du vielleicht schon gemerkt hast, dass du niemanden töten kannst, der vor einer anderen Person oder Personen steht, ohne dabei entdeckt zu werden. Du musst also um sie herumgelangen.

Renne zu einer der beiden Brückenseiten und hänge dich an die Kante. Bewege dich in Richtung des Lastwagens, der hinter dem Jeep des Kommandanten geparkt wurde. Schwinde dich zurück auf den schmalen Vorsprung und renne los, sobald du aus der Sichtweite des Kommandanten verschwunden bist. Sei vorsichtig, wenn du dich dem Lastwagen näherst, denn dort patrouillieren zwei Wachen. Springe zurück nach unten und bewege dich, bis du dich in der Nähe des Hecks des Lastwagens und der Vorderseite des nächsten Fahrzeugs befindest.

Checkpoint: Warte, bis die Wachen an der Vorderseite des Lastwagens sind, und hole dir die Gegenstände aus dem Lastwagen, die du benötigst. Mit den Waffen in deinem Inventar begibst du dich zurück in die Nähe

des Kommandanten, indem du wieder auf dem Vorsprung entlangrennst und dabei außer Sichtweite bleibst.

Feuere eine Gasgranate auf den Kommandanten und seinen Kumpanen ab, dadurch schaffst du es, sie zu eliminieren und den Countdown zu stoppen. Unterhalb der Brücke siehst du verschiedene Brückenträger und Baugerüste, benutze sie, um unter die Brücke zu gelangen, wo du die Soldaten dort leise ausschalten und die Sprengladungen entschärfen musst. Fange damit an, dich zwischen dem Jeep und dem Lastwagen an den Vorsprung auf der linken Seite zu hängen. Du kannst dich nur an der Stelle fallen lassen, an der sich das Baugerüst maximal eine Körperlänge unter dir befindet.

Bewaffne dich mit deinem Scharfschützengewehr und du kannst von diesem Punkt aus, wenn du dich nach rechts lehnst und dabei nach unten in südliche Richtung schaust, den ersten feindlichen Scharfschützen erledigen. Ein gezielter Kopfschuss verhindert, dass er die anderen warnt. Lasse dich den nächsten Abschnitt hinunterfallen, indem du das mittlere Baugerüst benutzt, und du landest bei der ersten Sprengladung an der Stelle, an welcher der Soldat gekniet hat.

Checkpoint: In dem ersten Abschnitt unterhalb des Versorgungslastwagens findest du die zweite Sprengladung, die du durch das Drücken der Dreieckstaste entschärfst. Außerdem wirst du Zeuge einer Unterhaltung, in der von Gefangenen die Rede ist. Schau von dieser Stelle aus nach unten in nördliche Richtung, dann bemerkst du den Soldaten, der auf dem Baugerüst um den Träger steht. Dort befindet sich eine weitere Sprengladung, die du aber erst später entschärfen musst.

Ziehe dich wieder nach oben auf den Vorsprung, warte am besten damit, bis die Wachen an der Vorderseite des Lastwagens sind. Laufe ein Stück nach Norden und bleibe dabei auf dem Vorsprung, so vermeidest du es, von den Wachen hinter dir entdeckt zu werden. Erledige den Soldaten vor dem nächsten Lastwagen mit dem Scharfschützengewehr.

Begebe dich langsam auf dem Vorsprung nach Süden und beseitige auch hier mit Hilfe des Scharfschützengewehres den Soldaten, der am Heck des Lastwagens in der Nähe des Tunnaleingangs steht.

Laufe zwischen der Vorderseite des Lastwagens und dem Jeep hinter dem Versorgungslastwagen zur anderen Seite der Brücke. Hänge dich auch auf dieser Seite an die Kante und bewege dich nach Süden, bis du zu der Stelle kommst, an der du dich einen Abschnitt nach unten fallen lassen kannst. Du musst dich neben dem vertikalen Träger fallen lassen, der sich in der Nähe der Lastwagentür befindet, damit dich der Wachsoldat unten nicht entdecken kann.

Sobald du dich an dem Brückengerüst unter dir festgehalten hast, ziehst du dich schnell nach oben und gehst hinter dem vertikalen Träger in Deckung. Schau von dort kurz nach unten in südliche Richtung und feuere einen gezielten Kopfschuss auf den Soldaten ab, bevor er dich überhaupt entdecken kann. Lasse dich anschließend ganz zu dem unteren Abschnitt fallen. Benutze das mittlere Gerüst, um dich in südlicher Richtung weiterzubewegen. An der richtigen Stelle ziehst du dich über zwei Etagen nach oben und entschärfst die Sprengladung dort.

Kehre zu dem untersten Träger zurück und laufe nach Norden. Dort benutzt du oben den nächsten zentralen Träger und gelangst zu der letzten Sprengladung, die es zu entschärfen gilt. Checkpoint: Begebe dich zurück auf die Brücke und laufe in den südlichen Tunnel.

Checkpoint: Das Befreien der gefangenen Soldaten erweist sich als nicht allzu schwierig, wenn du schnell genug beim zweiten Schuss reagierst. Es befinden sich zwei Wachen bei den Gefangenen und sobald du einen von beiden erledigst, zielt der andere sofort auf die Gefangenen. Benutze in dieser Situation die 9 mm und die L1-Taste, mit der du die Köpfe der Wachen genau und schnell ins Visier nehmen kannst. Erledige die erste Wache, laufe anschließend schnell auf die zweite zu, ihre Köpfe befinden sich auf gleicher Höhe, und beseitige auch diese. Du hast es geschafft, Ramirez und Thompson zu retten.

Benutze jetzt entweder mit Hilfe der L1-Taste Granaten oder schieße solange auf die Lastwagen, bis sie sich in Rauch auflösen. Mit etwas Glück erwischst du dabei auch die verbleibenden feindlichen Soldaten, ohne deine Männer in Mitleidenschaft zu ziehen. Ist dennoch ein feindlicher Soldat übrig geblieben, ziele sofort auf seinen Kopf, sonst schafft er es vielleicht, deine Männer im Gegenzug auszuschalten. Sind erst einmal alle

drei Lastwagen nebst feindlichen Soldaten verschwunden, rennst du zum Ende des Tunnels und hast damit auch diese Mission beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 4 und ihre Fundorte:

- 1.: Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer, Gasgranate, Flak Jacket –
Im Heck des ersten Lastwagens auf der Brücke.

Mission 5

Ort: Colorado, USA: McKenzie-Luftwaffenstützpunkt

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziele:

- Eliminiere Agency-Piloten.
- Sabotiere das Agency-Flugzeug.
- Finde eine Waffe mit Schalldämpfer.
- Erhalte Informationen von Holman.
- Sorge für Verwirrung, damit du in den Tower gelangst.
- Verschaffe dir die Transponder-Frequenz.
- Stehle den Hubschrauber.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

- Vermeide es, das Personal des Stützpunktes zu töten.
- Versetze den Stützpunkt auf keinen Fall in Alarmbereitschaft.

Du bist aus dem Gefängnistrakt des Stützpunktes entkommen und hast mit Hilfe einer Adrenalinspritze die Wirkung von Syphon Filter abgewehrt. Jetzt musst du einen Weg finden, in den Kontrollturm der Basis zu gelangen und einen Hubschrauber zu stehlen. Wenn möglich solltest du versuchen, Morgan zu beschatten und etwaige Pläne aufzudecken.

Das Personal des Stützpunktes glaubt immer noch, dass du ein Terrorist bist, der auf der Quarantänestation einquartiert wurde, und wird sofort auf dich schießen, wenn es dich entdeckt. Vermeide daher, entdeckt zu werden, und schalte die Personen aus, die dir im Weg stehen, ohne sie dabei zu töten.

Missionsverlauf:

Nachdem eine der Wachen verschwunden ist, schleichst du hinter die zweite Wache und benutzt den Hand-Taser, um sie auszuschalten. Folge der anderen Wache zum Parkplatz, auf dem du einem Gespräch mit Thomas Holman lauschst und mit Teresa über das Funkgerät sprichst. Du musst nun versuchen, Informationen von Holman zu erhalten.

Checkpoint: Schleiche dich hinter den Soldaten in der Nähe des Lastwagens und sobald er dir den Rücken kehrt, schicke ihn mit dem Taser ins Land der Träume. Nimm dir anschließend das Scharfschützengewehr mit dem Schalldämpfer aus dem Heck des Lastwagens. Laufe danach, ohne entdeckt zu werden, in die Gasse hinein.

Klettere auf das Dach des kleinen Gebäudes und lasse dich vom Dach rollen. Warte vor dem Lastwagen auf eine Wache des Stützpunktes, die nachschauen will, woher der Krach kommt. Verstecke dich vor dem Lastwagen, bis die Wache zur anderen Seite geht.

Während die Wache um den Lastwagen läuft, rennst du auf der anderen Seite entlang und betrittst das Gebäude. Klettere auf die Kisten hinter dem zweiten Soldaten und laufe in den Gang links von dir. Bleibe an der Ecke des nächsten Ganges stehen und lausche der Unterhaltung zwischen Falkan und Morgan. Anschließend läufst du zurück zu dem kleinen Alkoven, an dem du links vorbeigelaufen bist, und erledigst die Wache, die vorbeikommt.

Am Eingang des Lagerhauses erreichst du einen Checkpoint. Von dort läufst du nach rechts und betätigst den Schalter an der Wand, der die Tür zum Hangar öffnet. Betrete den Hangar und stelle dich neben die rote Kiste, die sich auf der östlichen Seite vorne am Flugzeug befindet. Du hörst, wie der Pilot seinen Einsatz erklärt bekommt, und benutzt anschließend das Scharfschützengewehr von dieser Stelle aus, um einen gezielten Kopfschuss auf den Piloten abzugeben, der neben dem Cockpit steht.

Checkpoint: Laufe unter dem Flugzeug entlang zu der F-22-Zugangskontrolltafel, die du mit der Dreieckstaste aktivierst und damit das Flugzeug sabotierst. Bleibe dicht an der Wand, du läufst automatisch dort, wenn du einen Soldaten herannahen hörst. Dieser Soldat darf

natürlich auf keinen Fall den getöteten Piloten finden und Alarm schlagen, schleiche dich an ihn heran und erledige ihn mit dem Taser.

Laufe zurück in das Lagerhaus, biege nach rechts ab und gehe in Deckung, denn zwei Wachen laufen auf der anderen Seite der gestapelten Kisten an dir vorbei. Ziele mit dem Scharfschützengewehr samt Schalldämpfer auf das Deckenlicht, so vermeidest du es, entdeckt zu werden. Fahre mit dem Lastwagen zur nächsten Kreuzung, springe dort hinunter und renne zwischen die Gebäude.

Checkpoint: Sobald ein Lastwagen an der Kreuzung an dir vorbeifährt, springst du hoch und hältst du dich an ihm fest. Fahre mit, bis du die südliche Öffnung zwischen den nächsten zwei Gebäuden siehst. Drücke die Richtungstasten nach unten, damit du den Lastwagen loslassen und nach Süden laufen kannst. Falls du nicht rechtzeitig den Absprung schaffst, entdeckt dich der Soldat auf deiner Seite des Lastwagens.

Laufe hinter den Lastwagen in dem großen Hangar, aus dem du Morgan und Holman herausgehen siehst. Bleibe dort, eine Wache kommt vorbei, schaut nach dem Rechten und geht weiter. Sobald die Wache verschwunden ist, läufst du zum Ausgang.

Checkpoint: Gehe zurück in den Hangar, dort befindet sich Holman und seine Eskorte. Holman geht in den Gang hinein und seine Eskorte läuft zurück zum Lastwagen. Du kannst dich nahe an sie heranschleichen und auf dem ganzen Weg durch den Hangar hinter ihnen bleiben, denn sie drehen sich kein einziges Mal um. Wenn sich ihre Wege trennen, bleibe dicht an der nördlichen Wand und schleiche hinter Holman in den Gang hinein, wenn die Eskorte in die andere Richtung davongegangen ist.

Checkpoint: Schleiche direkt hinter Holman entlang, wenn dieser um die Ecke biegt. Eine Zwischensequenz folgt, in der du wichtige Informationen von ihm erhältst. Schleiche dich im Anschluss daran an die Eskorte heran, die dir den Rücken kehrt, und benutze deinen Taser. Betrete vorsichtig den nächsten Hangar im Osten, schaue um die Ecke, sobald die Luft rein ist, und springe auf die Kisten an der westlichen Wand. Gehe dort in Deckung und schleiche auf den Kisten an die Wache heran. Benutze den Taser in dem Moment, in dem die Wache an der Tür stehen bleibt.

Folge dem südlichen Gang zu seinem Ende. Von hier aus siehst du eine Wache, die an einem Gebäude im Osten steht. Dorthin musst du gelangen, aber vorher sind noch einige Dinge zu erledigen. Laufe auf den Ausgang zu, bleibe dabei aber innen und somit außer Reich- und Sichtweite. Ducke dich und ziele mit dem Scharfschützengewehr auf das Deckenlicht über dem Kopf der Wache.

Kehre durch den langen Gang zu dem Raum mit den Kisten zurück und schleiche dich an den patrouillierenden Soldaten heran, den du leicht mit dem Taser ausschalten kannst. Bleibe außerhalb der Sichtweite der Wache und laufe zur Fahrerseite des abgedeckten Lastwagens. Betätige den Anlasser und renne nach links, um dich hinter der kleinen Wand zu verstecken. Der Lastwagen fährt direkt in den Hangar, in dem du das Deckenlicht zerschossen hast, und die Wachen werden dem Lastwagen folgen, um zu sehen, was passiert ist. Deine Zeit ist gekommen: Renne in das Gebäude, das die Soldaten bewacht haben.

Checkpoint: Im Gang betrittst du den Fahrstuhl rechts von dir und betätigst den Schalter. Verlasse den Fahrstuhl und laufe rechts herum, bis du einen Soldaten siehst, der vor einer durchsichtigen Karte steht. Benutze auch hier deinen Taser. Schleiche dich an den Soldaten am Funk an und mache dort das Gleiche.

Checkpoint: Du erfährst die Transponder-Frequenz an der Stelle an der Wand hinter der durchsichtigen Karte. Schleiche dich an die Wache heran und schalte sie mit dem Taser aus, danach machst du das Gleiche bei Falken und rennst zum Hubschrauber. Deine Mission hier ist beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 5 und ihre Fundorte:

- 1.: Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer – Im Heck des Lastwagens auf dem ersten Parkplatz, zu dem du gelangst.

Mission 6

Ort: Colorado, USA: United Pacific-Eisenbahn 101 (Zugfahrt)

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziel:

Erreiche den Maschinenraum und stoppe den Zug.

Missionsrichtlinien und Hintergründe: Keine.

Du bist einem weiteren Raketenangriff von Archer entkommen, indem du auf einen United Pacific-Güterzug in westlicher Richtung aufgesprungen bist. Dieser Zug bringt dich sehr nahe an die Absturzstelle der C-130. Du musst den Maschinenraum erreichen und den Zug stoppen, sobald er die Absturzstelle erreicht hat.

Archer benutzt eine Blackhawk UH-60, um eine Agency-Spezialeinheit einzusetzen. Er will eher den ganzen Zug zerstören, als es dir erlauben, den Berg lebendig zu verlassen. Eliminiere jeden Feind, der sich dir in den Weg stellt.

Missionsverlauf:

Fange an, von Wagen zu Wagen zu springen. Im ersten Wagen befindet sich ein Flak Jacket, falls du eines brauchst. Von dem Wagen, der sich vor dem flachen Wagen befindet, kannst du von der richtigen Stelle aus alle drei Soldaten mit Kopfschüssen erwischen, ohne dabei selber in die Schusslinie zu geraten.

Auf einem der nächsten Wagen befindet sich ein befestigter Granatwerfer, werde nicht langsamer, sonst erwischt er dich. Zwischen den zwei flachen Wagen ist ein Soldat positioniert, aber wenn du einfach hinüberspringst, wird er dir keinen Ärger machen. Gegen die beiden Soldaten, die zu dir auf den Wagen springen, hilft die Schrotflinte am besten. Erledige sie, während sie sich in der Luft befinden. Drehe dich danach um und beseitige den Soldaten, über den du gesprungen bist und der nun über die Wand krabbelt.

Benutze wieder die Schrotflinte, um die beiden Soldaten auf dem nächsten Wagen auszuschalten. Gehe auf dem nächsten Wagen hinter dem Vorderteil des Öltanks in Deckung und erledige die feindlichen Soldaten auf dem folgenden Wagen, indem du vorsichtig um die Ecke schaust und einen nach dem anderen mit einem Kopfschuss überraschst. Springe zwischen den Wagen hinunter und greife dir die Munition und das Flak Jacket, das dort liegen geblieben ist.

Auf dem roten Wagen befindet sich der nächste Checkpoint, und auf dem folgenden Wagen mit einem Öltank musst du das Gleiche machen wie vorher (in Deckung gehen und auf die Köpfe der beiden Agenten zielen), um die feindlichen Agency-Soldaten loszuwerden. Suche dir den besten Platz aus und erledige auch die beiden Agenten auf dem vorherigen Wagen mit gezielten Kopfschüssen.

Bleibe hinter der Wand des ersten flachen Wagens in Deckung, damit dir die Granaten, die vom zweiten dieser Wagen abgefeuert werden, nichts anhaben können. Mit etwas Glück schalten diese Granaten die Soldaten auf dem Wagen und im Zwischenraum aus, außerdem kannst du versuchen, vorsichtig um die Ecke zu schauen und die Köpfe der Agenten anzuvisieren.

Bei der Durchquerung eines Tunnels kannst du aus dem Nachtsicht-Modus heraus gut auf die verbleibenden Soldaten zielen, die auf dich zukommen. Nachdem du auf die roten Wagen gesprungen bist, renne weiter, denn die feindlichen Soldaten sind hinter dir her. Einer der Agency-Agenten feuert eine Granate auf dich ab, die den Zug genauso wie diese Mission in zwei Teile teilt.

Wichtige Gegenstände in Mission 6 und ihre Fundorte:

1.: Flak Jacket – Im ersten Wagen des Zuges.

Mission 7

Ort: Colorado, USA: United Pacific-Eisenbahn 101

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Erreiche den Zugwagen und stoppe den Zug.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Erreiche den führenden Wagen, bevor er die Brücke erreicht

Ein Öltank ist durch eine Agency-Granate zerstört worden und hat den Zug in zwei Teile geteilt. Du hast es geschafft, der Explosion durch einen

waghalsigen Sprung zu entkommen, aber die Dinge sehen jetzt auch nicht besonders gut aus.

Archer hat eine Eisenbrücke in die Luft gejagt, die nur noch 16 km von der momentanen Position des Zuges entfernt ist. Die Zeit wird also knapp, denn der Zug rast in sein Verderben. Du musst es schaffen, den Maschinenwagen zu erreichen und den Zug zu stoppen, bevor der Zug die Brücke und damit den Abgrund erreicht.

Missionsverlauf:

Du hast genau acht Minuten Zeit, um den Führungswagen zu erreichen. In diesem Abschnitt kannst du dich auf noch mehr Action gefasst machen, denn hier ist vor allem Schnelligkeit und Schussvermögen gefragt. Während du zum nächsten Wagen springst, versuchst du, die herannahenden Agenten durch Schüsse zu erledigen.

Auf dem Gepäckwagen erschießt du die Wache und nimmst dir das Flak Jacket von seiner Brust. Schau vorsichtig um die äußere Ecke und erledige auch die nächste Wache. Gehe auf die braunen Kisten zu und beseitige dort den geduckten Soldaten unten. Von der Wand des nächsten Gepäckwagens aus visierst du den Soldaten mit dem Granatwerfer an und erledigst ihn mit einem guten Schuss.

Laufe weiter und erschieße dabei die ankommenden Agency-Soldaten. Mache dir nichts daraus, wenn du vorbeischießt, sondern renne einfach weiter. Schaffst du es nicht, schnell genug auf die Köpfe der beiden Soldaten zu zielen, renne schnell zwischen ihnen hindurch und ziehe dich am Dach des folgenden Wagens hinauf.

Wenn du auf die oberste Schicht Kisten springst, brauchst du in diesem Wagen den Boden gar nicht zu berühren und weichst somit dort auch der Begegnung mit dem Agency-Soldaten aus. Er wird versuchen, auf dich zu feuern, hat aber keine Chance zu treffen, da du immer in Bewegung bleibst.

Hast du nicht alle Soldaten auf dem letzten Wagen erwischt, wartet einer auf dich an der Wand des flachen Wagens. Auf dem nächsten Gepäckwagen schleichst du dich an und erledigst den Soldaten hinter den Kisten mit einem Kopfschuss. Um den drei Agency-Soldaten im

nächsten Gepäckwagen auszuweichen, springst du einfach wieder über die Kisten, wie vorhin.

Auf dem ersten Triebwagen gehst du in Stellung und erschießt die zwei Wachen auf dem zweiten Triebwagen aus der Distanz. Lasse die letzte Wache auf den letzten Triebwagen fallen und warte auf Lian und dein Lufttaxi, damit die Mission abgeschlossen werden kann.

Mission 8

Ort: Colorado, USA: Absturzstelle der C-130

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziel:

Finde die Datendisketten im hinteren Teil des Flugzeuges.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Keine.

Die Agency hat die Absturzstelle vor dir erreicht und Archer lässt seine Männer nach den Datendisketten suchen. Du musst versuchen, die Disketten vor ihnen zu finden. Glücklicherweise erwarten Archer und seine Männer nicht, dass du dich per Fallschirm dort hinuntergleiten lässt, der Überraschungsmoment ist auf deiner Seite.

Vor dem Absturz wurde die Kiste mit den Datendisketten im hinteren Teil des Flugzeuges verstaut. Vermutlich befindet sie sich immer noch dort, berge sie so schnell wie möglich und treffe dich anschließend mit Lian auf der Lichtung in südlicher Richtung.

Missionsverlauf:

Schleiche um die Düne herum und ziele auf die Köpfe der vier Soldaten in diesem Gebiet. Erschieße danach den Soldaten mit dem Granatwerfer, der sich in dem Loch auf der linken Seite des Cockpits befindet. Noch während du den toten Soldaten untersuchst, bekommst du aus der anderen Richtung Besuch von einem weiteren Soldaten, der wild um sich feuert.

Finde das Scharfschützengewehr mit dem Schalldämpfer unter dem Flügel des Wracks, es befindet sich in der Nähe der Kante der Klippe im Norden des Cockpits. Gehe hinter den Rumpf des Wracks und erledige den Scharfschützen, der auf dem nächsten Teil des Flugzeuges steht. Anschließend schaust du vorsichtig um die Ecke des Rumpfes und beseitigst mit sauberen Schüssen die verbleibenden zwei Agency-Soldaten. Etwas weiter unten auf der linken Seite neben dem zweiten Rumpf befindet sich ein Soldat, der Granaten wirft, erledige auch diesen.

Checkpoint: Hinter dem Heck des Flugzeuges findest du einen Granatwerfer M-79 in einer Kiste. Weiter unten an der Hecksektion des Flugzeuges befindet sich eine rosa Kiste mit der Aufschrift

"Datendisketten", leider ist die Kiste leer. Archer hat die Disketten gestohlen und ist nun hinter dir her, dein Kopf befindet sich im Visier seiner Waffe. Verschwende nicht allzu viel Munition an ihn, denn du kannst ihn erst treffen, wenn er den Hubschrauber in der Nähe des Cockpits erreicht.

Checkpoint: Bewaffne dich mit dem Granatwerfer M-79, bevor du die Diskettenkiste öffnest, denn sobald du sie geöffnet hast und der Checkpoint-Text verschwindet, bemerkst du drei Soldaten. Erledige die feindlichen Soldaten, die von Archer auf dich angesetzt wurden, mit Hilfe des Granatwerfers.

Von der linken Seite des Rumpfes kannst du die zwei Schützen und den Scharfschützen, der am weitesten entfernt positioniert ist, ausschalten. Dazu schaust du vorsichtig um den Rumpf herum und platzierst deine Kopfschüsse. Gehe nicht zu weit nach links, denn dort wird man Granaten auf dich abfeuern und das würdest du wahrscheinlich nicht unbeschadet überstehen.

Auch wenn du den Weg durch die Mitte wählst, wird das vermutlich dein Ende sein. Der einfachste, aber dennoch nicht ungefährliche Weg ist der, dass du den Rumpf auf deiner linken Seite liegen lässt. Hier befinden sich zwar einige Scharfschützen in den Bergen, die dich anvisieren, aber solange du in Bewegung bleibst und hinter der nächsten Trümmerwand in Deckung gehst, sind deine Chancen recht gut, den Scharfschützen zu entkommen.

Aus deiner Deckung heraus kannst du nun die Scharfschützen erledigen und Archer in Richtung Cockpit verfolgen. Renne zu der zweiten Vertiefung vor dem Cockpit, bewaffne dich schnell mit dem Scharfschützengewehr und ziele auf Archer, der sich an dem aufsteigenden Hubschrauber festklammert. Er ist im Besitz der Datendisketten.

Du musst einen gezielten Kopfschuss abgeben, damit er den Hubschrauber loslässt. Granaten kannst du nicht benutzen, da durch deren Einsatz der ganze Hubschrauber samt Datendisketten in die Luft gejagt werden würde. Von der zweiten Vertiefung aus hast du den besten Schusswinkel, jetzt fehlt dir nur noch ein wenig Zielgenauigkeit und Glück, dann ist diese Mission beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 8 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket – In der Kiste auf der Düne, auf der du mit deinem Fallschirm landest.
- 2.: Scharfschützengewehr – In der Kiste unter dem Flügel, in der Nähe des Cockpits.
- 3.: M-79 – In der Kiste hinter der Hecksektion des Wracks.

Mission 9

Ort: New York, USA: Pharcom Expo Center

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Beschaffung der Datendisketten von Morgan.

Einsetzen eines Köders, um Morgans Wachen abzulenken.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Errege keinerlei Aufsehen und bleibe unentdeckt.

Töte keinen einzigen Soldaten.

Lians Nachrichtenquelle aus dem Stützpunkt lässt den Schluss zu, dass Phagan eine Diskette mit seinen Entschlüsselungscodes irgendwo im

Pharcom Expo Center versteckt hat. Morgan führt eine Operation durch mit dem Ziel, diese Diskette zu finden. Deine Aufgabe besteht darin, einen C4-Sprengsatz zur Ablenkung von Morgans Wachen zu benutzen und Morgan die Codes abzujagen. Wenn nötig, nutze das Lüftungssystem, um zu deinem Ziel zu gelangen.

Das Pharcom Expo Center ist von der NSA geschlossen worden, da zuerst die Beteiligung von Phagan an dem terroristischen Zwischenfall in Washington D.C. in einer ausführlichen Untersuchung geklärt werden muss. Truppen der amerikanischen Streitkräfte sind momentan dabei, Ausstellungstücke zu verpacken und diese in Lagerhäusern der Regierung einzulagern. Vermeide jeglichen Kontakt mit diesen Truppen und verwende zum Ausschalten von Hindernissen deine Armbrust oder den Hand-Taser, damit deine oberste Direktive, niemanden zu töten, aufrechterhalten werden kann.

Missionsverlauf:

Die erste Wache erledigst du mit einem gezielten Kopfschuss und springst anschließend auf den Gehweg über der Tür. Von dort aus beseitigst du auch die zweite Wache, indem du vorsichtig über die Kante schaust und einen guten Schuss abgibst. Alle Agency-Mitarbeiter können problemlos von diesem Standort ausgeschaltet werden.

Sobald du dich nicht mehr im Nachtsicht-Modus befindest, gehst du hinter der Ecke in Deckung und erledigst die Wache bei den Treppen. Dadurch werden drei weitere Wachen alarmiert und rennen auf die tote Wache zu. Von deiner Position aus kannst du noch eine der drei Wachen mit einem Kopfschuss beseitigen, danach bewegst du dich an der östlichen Wand entlang. Schau vorsichtig nach rechts um die Ecke und schalte die zwei verbliebenen Wachen in diesem Abschnitt aus.

Um den Scharfschützen oben an der Treppe zu beseitigen, kletterst du auf die Plattformen auf der linken Seite des Raumes und kommst hinter der letzten Säule hervor, der Scharfschütze befindet sich genau in Schussreichweite, wenn du langsam um die Ecke schaust.

Zerstöre mit einem Schuss die Abdeckung des Lüftungsschachtes in der Sackgasse und ziehe dich in den Schacht hinauf. Zerschiesse auch

diese Abdeckung, aber merke dir: Die Abdeckungen, hinter denen sich Ventilatoren befinden, lassen sich nicht öffnen. Springe zum ersten Checkpoint hinunter.

Begebe dich in den dunklen Gang, in dem sich dein Nachtsicht-Modus einschaltet, und schalte die zwei Wachen dort aus. Nimm dir das Flak Jacket und schleiche um die Kisten, dort erledigst du zuerst die Wache in deiner Nähe und anschließend die Wache, die sich auf dem Laufsteg über dem Mondraum befindet.

Den nächsten Lüftungsschacht findest du auf dem Gerüst im Mondraum. Checkpoint: Klettere auf die Kisten und springe zum Laufsteg hinüber. Hier zerschießt du die Abdeckung des Lüftungsschachtes und kriechst in den Schacht hinein. Du öffnest auf die bekannte Art die zweite Abdeckung und benutzt deine Armbrust, um die Wache unter dir zu beseitigen. Schieße dem Kerl aber auf keinen Fall in den Kopf.

Folge den Lüftungsschächten weiter und zerschieße auch die nächste Abdeckung. Springe hier aus dem Schacht heraus und ducke dich sofort. Zwei Militärpolizisten kommen herbei und werden feststellen, dass es einen Eindringling gibt. Nachdem der eine Militärpolizist den Raum verlassen hat, ziehst du dich in der Ecke hinter dem Rücken des verbliebenen Polizisten auf seine Höhe hoch und setzt ihn mit deinem Taser außer Gefecht.

Laufe den Gang entlang und benutze den Taser an dem Soldaten, der hinter der Ecke mit dem Rücken zu dir steht. Schaltest du diesen Soldaten nicht aus, wird er durch deine nächste Aktion alarmiert werden.

Springe zurück nach unten in den mit Unrat gefüllten Raum und begebe dich zur südlichen Wand. Untersuche die Kisten neben der Wand und mache anschließend ein Hänge-Sprung-Manöver zur anderen Seite. Dort schleichst du dich an den Soldaten heran und benutzt den Taser.

Trete die Tür mit dem Gemälde ein und gehe an der rechten Wand in Deckung. Einige Soldaten befinden sich hinter der Ecke und schauen sich Männerzeitschriften an ihren Spinden an. Sobald einer den Raum verlassen hat, schleichst du dich an den anderen heran und schaltest ihn mit dem Taser aus. Schau dir ruhig die Zeitschriften an, aber sie werden in deinem Inventar nicht aufgeführt werden, du erhältst dadurch einen Extra-Spieler im Zweispielermodus.

Schleiche dich danach an den anderen Soldaten hinter der Ecke heran und erledige ihn schnell mit dem Taser, so langsam bekommst du ja richtig Übung darin. Im nächsten Raum kletterst du auf die Kisten links von dir, lässt dich hinter dem Soldaten hinunter und erledigst ihn genau wie die anderen.

Klettere zurück auf die Kisten und schieße mit deiner Armbrust auf den patrouillierenden Soldaten im oberen Abschnitt. Nimm dir etwas Zeit, denn der Schuss muss genau sitzen. Klettere weiter zu der Plattform ganz oben, die wie ein Schornstein aussieht. Von dort aus springst du über den spitzen Gegenstand zum Gehweg hinüber. Zerschiesse auch hier die Abdeckung des Lüftungsschachtes und krieche in den Schacht.

Checkpoint: Beim Verlassen des Lüftungsschachtes informiert dich Lian darüber, dass sie planen, das Expo Center in die Luft zu jagen. Laufe in den nächsten Gang und schalte dort den Agency-Agenten mitsamt seinen Granaten möglichst schnell aus. Erschieße auch den Mann hinter dem Tor und nimm dir die Granaten aus der Kiste. Krieche in den Lüftungsschacht neben dem Tor und verlasse es kurz danach wieder, laufe nach links weiter.

Schaue über das Geländer und benutze die Armbrust, um den Soldaten unter dir auszuschalten. Laufe den Gang weiter in östlicher Richtung entlang und nutze die Gelegenheit, um von dort aus den Soldaten unter dir zu beseitigen.

Erledige den Agency-Soldaten, der sich hinter der ersten Säule versteckt hält, mit einem Kopfschuss und schaue dich in dem großen Azteken-Areal um. Schalte die zwei Agency-Agenten, die sich auf der anderen Seite hinter den dortigen Säulen befinden, so schnell wie möglich aus.

Checkpoint: Befestige den C4-Sprengsatz auf dem Vorsprung vor der Tür in diesem Raum. Die nächste Lüftungsschachtabdeckung befindet sich oben auf den Kisten in dem Raum mit dem Sprengsatz. Springe auf die Kiste in der Ecke, zerschiesse die Abdeckung und begeben dich in den Lüftungsschacht.

Checkpoint: Am Ende dieses Lüftungsschachtes schickst du eine Granate zu den zwei Agency-Agenten hinunter und verlässt erst danach

den Schacht. Springe nach oben und krieche in den nächsten Schacht, der sich in der gegenüberliegenden Ecke befindet. Stoppe auch dann nicht, wenn Granaten in deinen Lüftungsschacht gefeuert werden, verlasse den Schacht in einem Gang ohne feindliche Soldaten.

Checkpoint: Springe hinunter auf den Laufsteg und erledige den Soldaten dort entweder mit dem Taser oder mit der Armbrust, aber vergiss nicht: keinen Kopfschuss. Springe weiter hinunter, schleiche dich an den Soldaten im Gang heran und verfare ebenso mit ihm. Folge anschließend der Wache in den Raum und schleiche dich nahe an sie heran. Bleibe immer dicht hinter der Wache und folge ihr auch die zweite Rampe nach oben, nachdem der zweite Soldat sich zum zweiten Mal entfernt hat. Begebe dich nicht in die westliche Hälfte des Raumes, denn dort befindet sich ein Soldat mit guten Augen.

Wenn in diesem Raum die Luft rein ist, begibst du dich zu dem Lüftungsschacht, der sich im hinteren Raum befindet. Benutze den Schalldämpfer, um die Abdeckung zu zerschießen, und krieche wieder einmal in den Lüftungsschacht. Die Lichter gehen aus und du wechselst automatisch in den Nachtsicht-Modus. Zerschieße den Ventilator und schleiche dich in den Gang im Osten. Benutze den Taser, um den Soldaten auszuschalten, der dort deinen Weg blockiert.

Die Agency-Agenten in diesem Raum besitzen Nachtsichtgeräte. Verstecke dich und versuche, die Agenten aus der Deckung heraus mit Kopfschüssen zu erledigen. Springe auf den kleinsten Stein und ziehe dich auf die Stonehenge-Säulen. Dort springst du von Stein zu Stein. Auf dem letzten erblickst du eine Lüftungsschachtabdeckung an der Wand. Zerschieße sie und springe hinüber.

Untersuchst du den Verlauf des Schachtes, erreichst du das Ende dieses Abschnittes.

Wichtige Gegenstände in Mission 9 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket – In der Kiste im zweiten Gang, den du im Nachtsicht-Modus betrittst.
- 2.: Granaten – In der Kiste neben dem Tor, du hast gerade gehört, dass Agenten das Center in die Luft jagen wollen.

Mission 10

Ort: Pharcom Expo Center, NY: Ausstellung antikes China

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziel:

Halte Morgan auf, bevor er das Museum zerstört.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Beschütze Teresa.

Morgan ist in den Besitz der Entschlüsselungsdiskette gelangt und deponiert nun Sprengsätze in der gesamten Ausstellung des antiken Chinas. Explodieren diese Sprengsätze, wird das ganze Gebäude einstürzen und die Spuren der Agency verwischen.

Du musst unbedingt einen Weg finden, die Sprengsätze zu entschärfen und die Disketten von Morgan zu beschaffen. Wie dem auch sei, Morgan hat einen Fernauslöser bei sich, der alle Sprengsätze sofort zum Explodieren bringt. Töte ihn also erst, wenn alle Sprengsätze entschärft sind.

Missionsverlauf:

Springe vom Dach hinunter und begeben dich zur Nordseite der Glasabgrenzung. Nimm dir das Flak Jacket aus der Kiste unter dem Stapel (A). Gehe die Treppe auf der gegenüberliegenden Seite des Hofes hinauf und erledige von dort den herannahenden Agenten mit einem gezielten Kopfschuss.

Checkpoint: Betrete den Gang, aus dem der Agent herausgerannt kam, und folge ihm zum ersten Sprengsatz. Dort befindet sich noch ein Sprengsatz, den Teresa entschärfen muss. Beschütze sie zuerst vor dem Mann hinter dem geschlossenen Tor und dann vor den drei Agency-Agenten, die hinter dir den Gang betreten. Folge Teresa zurück in den Hof und in einen anderen Gang hinein, erledige den Mann in der Ecke, bevor er Teresa etwas antun kann.

Checkpoint: Jetzt wird es etwas haarig, denn vier Agency-Agenten greifen von den beiden Gängen aus an. Bleibe in dem Gang, den du betreten hast, in der Nähe der Kistenstapel, von dort aus kannst du mit

ein wenig Glück zwei der angreifenden Agenten ganz unten im Gang erledigen. Drehe dich danach um und kümmere dich um die anderen zwei Agenten, die schon dabei sind, auf Teresa zu feuern.

Morgan schließt das Tor im nächsten Raum, also kannst du ihn momentan nicht erreichen. Hinter dir öffnet ein Agency-Agent das Tor, tötet ihn und betrete den Gang, den er gerade verlassen hat. Folge Teresa nach draußen auf den Hof und in den nächsten Gang hinein, schalte dabei die Agency-Agenten im folgenden Raum aus. Während Teresa den nächsten Sprengsatz entschärft, greift ein Agency-Agent aus dem Gang im Süden an. Schalte ihn aus und laufe alleine den Weg zurück, den du gekommen bist. Im Hof wartet Morgan auf dich.

Sobald du dich dem Hof nährst, erreichst du einen Checkpoint. Morgan ist mit einem Granatwerfer bewaffnet und du hast genau 1 Minute und 14 Sekunden Zeit, um in den Hof zu rennen und seinen Angriffen auszuweichen, dann kannst auch du angreifen. Behalte Morgan stets im Blickfeld. Wenn Teresa den letzten Sprengsatz entschärft hat, bekommst du ein Signal, das deinen Angriff auf Morgan einläutet.

Checkpoint: Ziele auf seinen Kopf und bleibe dabei in sicherer Entfernung. Ist Morgan erledigt, erhältst du die Disketten und die Mission ist beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 10 und ihre Fundorte:

1.: Flak Jacket – In der Kiste im Hof.

Mission 11

Ort: Moskau, Russische Republik: Club 32

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziel:

Verfolge Gregorov.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Töte keine Angehörigen des Moskauer Militärs.

Töte Gregorov auf keinen Fall.

Nachdem du die Entschlüsselungscodes von Phagan benutzt hast, stellst du fest, dass du nicht alle notwendigen Datendisketten in Kasachstan aufgespürt hast. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Gregorovs SVR-Streitkräfte die Disketten an sich genommen haben, nachdem du das Gebiet verlassen hast. Du hast dich zum Club 32 begeben, einem trendigen Tanzlokal in der Innenstadt von Moskau, um dich mit Gregorov zu treffen.

Bevor du die Gelegenheit hattest, ihn zu kontaktieren, tauchte Mara Aramov auf und griff an. In der folgenden Verwirrung ist Gregorov geflohen. Deine Aufgabe ist es, ihn zu fangen und zu überzeugen, dir die fehlenden Datendisketten zu übergeben, bevor es zu spät ist. Seine Leibwächter machen gemeinsame Sache mit Aramov und sind daher entbehrlich, aber sollte das russische Militär auftauchen, vermeide besser jeglichen Konflikt mit ihnen.

Missionsverlauf:

Schalte sofort um auf automatische Zielerfassung (L1-Taste) und lasse den Mann, der über das Gerüst läuft, durch dein Visier erfassen. Du musst für einen Kopfschuss nicht noch einmal zielen. Ziehe dich zur Wand zurück und folge dem oberen Abschnitt durch den Raum, dabei kannst du dich der Agency-Agenten unter dir wunderbar annehmen.

Renne über das Gerüst und erledige die Agency-Agenten unter dir, die gerade erst den Raum betreten haben. Springe vom Ende des Gerüsts zu dem Vorsprung und lasse dich dann hinunter auf den Boden fallen. Schalte die übrigen Agency-Mitarbeiter aus und schnappe dir ihre Waffen.

Checkpoint: Laufe in den Gang hinein und rolle dich in den Alkoven, der sich an der Ecke der westlichen Wand befindet. Schau vorsichtig um die Ecke und erschieße den Mann am anderen Ende des Ganges, der von Zeit zu Zeit erscheint und auf dich feuert. Gehe hinter der Türöffnung in Deckung und schau dich langsam um, erledige die zwei Männer unten.

Unten machst du in etwa das Gleiche, du versteckst dich hinter der Wand und erschießt den Kerl in der Türöffnung. Die Schrotflinte erweist sich hier als gute Waffe, da die Männer nicht gepanzert sind. Verfolge Gregorov ein paar Treppen hinunter und bleibe dort stehen, wo der rote Teppich beginnt.

Schaue vorsichtig um die Ecke in den Gang und beseitige den Agency-Pistolenheld, wenn er sich in die Türöffnung rollt. Sollte er sich nicht mehr zeigen, gehe langsam auf ihn zu und schieße auf seinen Arm, der hinter der Ecke sichtbar ist. Schau wieder um die Ecke und schalte den nächsten Agenten aus, sobald er seinen Kopf aus dem Restaurant herausstreckt.

Renne nach außen in das Restaurant und ziele auf die Köpfe der beiden Agency-Agenten, bevor einer von beiden die Chance bekommt, eine Granate nach dir zu werfen. Versuchst du, dich vor dieser Granate zu verstecken, wird sie dich wahrscheinlich erwischen. Laufe nach unten und gehe hinter der rechten Wand vor der nächsten Treppe nach unten in Deckung.

Checkpoint: Schiele um die Ecke und erschieße den Mann hinter der Bar. Gehe anschließend nach unten und schiele wieder um eine Ecke, diesmal musst du zwei Agenten hinter der gläsernen Tischabtrennung erledigen. Gehe hinter die Bar und nimm dir die Schrotflinte aus der Kiste, danach duckst du dich, um nicht von dem Mann getroffen zu werden, der gerade von oben in den Raum gelaufen ist. Laufe nach unten, schiele um die Ecke und beseitige den Agenten, der aus dem Alkoven herauskommt.

Begebe dich in den Lüftungsschacht neben der Maschine, stoppe und höre der Unterhaltung zwischen zwei Männern am Ende des Schachtes zu. Bewaffne dich mit der Schrotflinte und erledige den einen Kerl mit einem Kopfschuss, springe dann hinaus und nimm dich des zweiten Mannes an. Wenn du versuchst, beide aus dem Lüftungsschacht zu erledigen, wird einer der beiden Männer eine Granate in den Schacht schicken.

Erschieße auch die beiden Männer, die mit der Polizei draußen beschäftigt sind. Renne hinter den Empfangstisch, erledige den Agency-Agenten und betätige den Schalter für die Tür. Checkpoint: Gehe durch die Tür nach unten, bewaffne dich mit einer automatischen Waffe, wie der Biz-2, schiele um die Ecke und lasse die Kugeln mit Hilfe der L1-Taste fliegen. Du kannst alle drei Agenten mit nur einer Bewegung erledigen.

Hast du einen der drei Männer übersehen, wird sich dieser in der Halle hinter dem Boilerraum aufhalten. Verstecke dich hinter der Ecke und

erschieße die zwei oder drei Männer, die auftauchen. Im nächsten Abschnitt rennt ein Mann an dir vorbei in den nächsten Raum hinein, beseitige ihn zuerst, schalte dann den Mann an der Treppe aus.

Laufe in den nächsten Raum, erschieße den Mann mit den Granaten und hole dir einige Granaten aus einer Kiste. Bleibe hinter der Wand in Deckung, schaue vorsichtig heraus und beseitige die zwei Wachen.

Checkpoint: Trete die blaue Tür ein und laufe hinaus in den Tanzraum, der Lautsprecher bietet dir eine gute Deckung. Erschieße den Mann, der sich hinunterfallen lässt, und danach auch den Mann, der sich hinter dem anderen Lautsprecher auf der anderen Seite des Raumes versteckt.

Begebe dich unter den oberen Gehweg und feuere eine Granate auf den Mann, der versucht, dich mit einer Granate zu treffen. Benutze die L1-Taste, um genau zielen zu können. Hat die Granate ihr Ziel getroffen, solltest du aus dem Weg gehen, um nicht von brennenden Teilen verbrannt zu werden. Klettere über die Lautsprecher auf den oberen Abschnitt und gehe hinter der Ecke im nächsten Raum in Deckung. Erschieße den Mann, der nach draußen in die Halle kommt.

Du hörst von unten viele Schüsse, die aber nicht dir gelten. Außerdem findest du einige tote Agency-Agenten. Im nächsten Gang befindet sich die Polizei, die, sobald sie dich bemerkt, auf dich feuert. Renne über die toten Körper und schnappe dir dabei jede Rüstung, die du finden kannst, während die russische Polizei auf dich schießt. Laufe in das Badezimmer auf der anderen Seite des Ganges, aber töte keinen der Polizisten.

Erschieße den Mann mit der Pistole im Badezimmer und drücke die Dreieckstaste, um mit Gabe zu sprechen. Er sagt dir, dass es sich um eine Falle handelt und du so schnell wie möglich dort entkommen sollst. Zerschieße das Fenster über den Spinden und klettere hinaus. Damit ist deine Mission beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 11 und ihre Fundorte:

- 1.: Schrotflinte – Hinter der Bar.
- 2.: Granaten – In der Kiste im untersten Abschnitt.

Mission 12

Ort: Moskau, Russische Republik: Industriedistrikt (Straßen von Moskau)

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziele:

Verfolge Gregorov.

Finde den Tränengaswerfer.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Töte keinen Angehörigen des Moskauer Militärs.

Lasse Gregorov am Leben.

Gregorov ist durch die Straßen von Moskau geflohen, auf der Flucht vor dem russischen Militär, seinen eigenen Leibwächtern und dir. Du musst ihn rechtzeitig finden und ihn mit deinem Taser ausschalten. Dazu musst du es schaffen, ihn einzuholen. Er nützt dir überhaupt nichts, wenn er tot ist.

Beachte: Gabe und Teresa sind auch unter Beschuss geraten und können dir keinerlei Hilfestellung geben, du bist in dieser Mission ganz auf dich alleine gestellt.

Missionsverlauf:

Benötigst du eine Auffrischung deiner Rüstung, findest du ein Flak Jacket in dem Polizeiwagen rechts von dir. Gregorov flieht nach Osten. Mach e dir keine Sorgen, jetzt kannst du ihn sowieso noch nicht fangen.

In der östlichen Gasse befindet sich ein Soldat auf dem Dach, der mit Granaten nach dir wirft, außerdem bewegen sich zwei Soldaten auf dich zu. Wenn du schnell genug bist, siehst du, wie zwei russische Militärpolizisten auf den Mann auf dem Dach schießen. Bleibe in sicherer Entfernung zu den beiden Polizisten, denn sie werden von einer Granate erwischt. Versuche, auch auf den Soldaten auf dem Dach zu zielen, danach kümmerst du dich um die zwei herannahenden Soldaten.

Am Tunnel gehst du hinter der Wand in Deckung und schaltest von dort die zwei Soldaten aus, die in der Mitte der Straße erscheinen. Wenn

du jetzt Gregorov am Ende der Gasse siehst, schieße nicht auf ihn, sondern auf den Soldaten, der hinter ihm erscheint. Begebe dich zu den Polizeiwagen, die vor dem Club 32 geparkt sind. Die Polizisten sind viel zu beschäftigt damit, Agency-Agenten im Gebäude auszuschalten, so dass sie gar nicht merken, dass du dir das Tränengas aus der Beifahrertür aus dem ersten Auto klast.

Checkpoint: Sie werden sich zu dir umdrehen, sobald der Checkpoint gemacht ist, renne schnell zu dem Alkoven in deiner Nähe und laufe weiter nach Norden die Straße hinunter. Bleibe vor dem nächsten Auto stehen, zwei Männer laufen auf dich zu. Zur gleichen Zeit kommt ein Polizeiwagen aus der Gasse und fährt in diese Männer hinein. Da möchtest du doch bestimmt nicht daran teilnehmen.

Laufe auf das nächste Gebäude hinter der Wartebank an der Bushaltestelle zu und schaue über die Straße über das rote Auto. Erledige die zwei Scharfschützen dort auf dem Dach und beobachte, wie sie auf das Auto fallen. Anschließend begibst du dich dorthin und sammelst die herumliegende Munition ein.

Renne auf die Kreuzung, dort wird dir das russische Militär den Weg abschneiden. Ziehe dich zu dem roten Auto zurück, um eine Begegnung zu vermeiden. Bewaffne dich mit dem Tränengas und gehe erneut auf die Kreuzung zu. Benutze dort das Tränengas, bis du alle russischen Soldaten, die auf dem Weg die Straße hinunter sind, ausgeschaltet hast, einschließlich des Soldaten auf dem Dach.

Sobald du das Ende der nächsten Straße erreicht hast, zielt Gregorov mit seiner Waffe auf deinen Kopf. Um einem Kopfschuss zu entgehen, rennst du in den schmalen Eingang links von dir und gehst dort in Deckung, bis er verschwunden ist. Untersuche anschließend das Gebiet, in dem er sich befunden hat.

Während du die Gasse entlangrennst und Gregorov verfolgst, der gerade auf eine Feuerleiter klettert, kommt ein Auto aus der entgegengesetzten Richtung auf dich zu und versucht, dich zu überrollen. Rolle dich in den nächsten Eingang auf der rechten Seite und das Auto wird an dir vorbei in eine Sackgasse rasen. Checkpoint.

Bekämpfe deine Angst vor Feuer und gehe zwischen den Flammen

hindurch zur Wand hinter dem Autowrack. Ziehe dich zwischen den Flammen, die von beiden Seiten des Wracks auflodern, auf das Dach des Autos und anschließend vom Autodach auf die Wand vor dir. Verfolge ihn um die Ecke, eine Wand hinauf und über den Zwischenraum zweier Gebäude hinweg, wobei du dich bei dem zweiten Sprung schnell hochziehen und verschwinden musst, bevor du als Zielscheibe dienst.

Während du auf einem kleinen Dach hinunterrutschst, erschießt du dabei den Mann auf dem Dach und springst danach nach unten auf die Straße. Checkpoint: Du läufst nach Süden die Straße hinunter, als du zwei Autos bemerkst, die auf dich zukommen. Glücklicherweise befindet sich eine Eisenstange zwischen den beiden Gebäuden, an der du dich festhalten kannst, damit das Auto unter dir hindurchbraust. Brauchst du eine Rüstung oder eine PK-102, drehst du dich um, stellst dich in die Nähe der Eisenstange und benutzt dein Scharfschützengewehr mit dem Nachtsichtgerät, um die beiden Soldaten neben den zwei weißen Autos zu erledigen. Im ersten Auto findest du die PK-102.

Sonst halte dich von Autos entfernt, denn es befinden sich drei Soldaten auf den Dächern, die mit Granaten auf dich feuern und dabei besonders gerne auf die Autos zielen. Sie denken, dass Autos bei einem Granateinschlag explodieren und alles in der Umgebung mit in Flammen aufgeht. Verteidige dich mit der Biz-2 und renne zum Ende der Straße, dort siehst du Gregorov wieder, der sofort deinen Kopf im Visier hat. Gehe hinter den roten Autos in Deckung und renne nicht allzu offensichtlich auf ihn zu, denn dann läuft er davon.

Rolle und renne zwischen den Autos hin und her, dadurch vermeidest du es, von Gregorov getroffen zu werden. Hinter den Autos findest du die beste Deckung, aber sobald ein Auto anfängt zu rauchen, solltest du Fersengeld geben, denn bis zur Explosion dauert es nicht mehr lange.

Checkpoint: Überquere die Straße, aber sei vorsichtig, einige der Raser sind sich nicht darüber im Klaren, dass Fußgänger hier den Vorrang haben.

Wichtige Gegenstände in Mission 12 und ihre Fundorte:

1.: Flak Jacket – Im Polizeiwagen zu Beginn der Mission.

- 2.: Tränengaswerfer – Im Polizeiwagen vor dem Club 32.
- 3.: PK-102 – In einem der beiden weißen Autos, die dich zu überrollen versuchen.

Mission 13

Ort: Moskau, Russische Republik: Volkov-Park

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziel:

Verfolge Gregorov.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Lasse Gregorov am Leben.

Verliere Gregorov nicht aus den Augen.

Gregorov hat die Straßen Moskaus verlassen und den Volkov-Park betreten. Er hofft, dich hier in der Dunkelheit und in dem Nebel abschütteln zu können. Bleibe an ihm dran, denn schafft er es, zu entkommen, ist jede Hoffnung verloren, eine Gegenmittel für Syphon Filter zu finden.

Missionsverlauf:

Bleibe in sicherer Entfernung zu den Autos und renne zu einer der Ecken an der westlichen Wand. Schaue vorsichtig um die Ecke und erledige die zwei Wachen im Park durch gezielte Kopfschüsse.

Gregorov wartet darauf, dass du den Park betrittst. Renne in den Park und auf eine der inneren Wände zu, während du dich duckst und abrollst. Anschließend läufst du zu dem Denkmal in der Mitte, indem du immer wieder hinter den Bäumen Deckung suchst. Wenn du Gregorov zu nahe kommst, wird er wegrennen.

Jetzt ist der geeignete Zeitpunkt, den Granatwerfer PK-102 zu benutzen, um die vier Wachen auszuschalten, die in deine Richtung stürzen, wenn du in den nächsten Abschnitt im Süden gelangst. Bist du nicht im Besitz des Granatwerfers, ziehe dich hinter die Wand zurück und versuche, die Wachen nacheinander zu beseitigen.

Im Gebiet um die Statue mit dem großen Kopf sind ein Soldat, der mit Granaten bewaffnet ist, und ein Mann mit einer Pistole positioniert. Wenn du dieses Gebiet betrittst, bleibe dicht an der Wand und gebe gezielte Kopfschüsse ab, denn die beiden verfügen über zuverlässige Rüstungen.

Dieser dunkle Park ist ein Kinderspiel für dich. Erledige die unvorbereiteten Soldaten und sammle jede Menge brauchbare Gegenstände ein. Checkpoint: Begebe dich in die nächste Gasse, von dort aus kannst du die vier Lampen im nächsten Park zerschießen und somit auch diesen Park im Nachtsicht-Modus betreten. Dennoch gibt es in diesem Park nichts zu holen. Folge Gregorov in den nächsten Abschnitt.

Du bist in einem Gebiet, dass geradezu paradiesisch für alle Scharfschützen ist, jede Vertiefung und jeder Baum lädt zum Verstecken ein. Hier befindet sich hinter fast jeder Ecke einer dieser lästigen Scharfschützen. Sobald du den Park betrittst, ist dein Kopf im Visier eines Schützen, der sich hinter einem Baum rechts von dir befindet. Bahne dir deinen Weg zum hinteren Teil des Parks (der Westseite) und erledige so viele Scharfschützen wie möglich, dazu läufst du am besten an der rechten Wand entlang.

Wenn du die Brücke und den trockenen Kanal betrittst, bleibe nicht stehen, sondern renne die Treppe links hinunter und laufe solange du kannst nach Süden. Bewaffe dich mit dem Scharfschützengewehr und kehre langsam zur Brücke zurück, dabei beseitigst du jeden, der dir vor dein Visier läuft. Ein Gegner befindet sich unter der Brücke, er war es, der dich gejagt hat.

Außerdem steht auf der Brücke ein Soldat mit Granaten in Warteposition. Versuche, einen gezielten Kopfschuss auf ihn abzugeben, denn er ist sehr gut gepanzert. Nachdem du ein wenig aufgeräumt hast, findest du einige Flak Jackets, die in der Gegend verstreut sind. Laufe in den Park in diesem Abschnitt, damit du diese Mission abschließen kannst.

Mission 14

Ort: Moskau, Russische Republik: Volkov-Park

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziel:

Fange Gregorov lebend.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Du brauchst Gregorov noch immer lebend.

Gregorov hat die Nase voll davon, vor dir zu fliehen, und bereitet sich auf den Nahkampf vor. Du musst es schaffen, ihn mit deinem Taser außer Gefecht zu setzen, aber das ist eine schwierige Aufgabe, denn Gregorov ist bewaffnet und bereit zu töten. Sei vorsichtig, vielleicht solltest du ein Ablenkungsmanöver starten, um die Kontrolle zu erlangen.

Missionsverlauf:

Im Park verfügt Gregorov über die Fähigkeit eines Scharfschützen, während du nur die Kraft des Tasers nutzen kannst, keine besonders vorteilhafte Ausgangsstellung. Bleibe auf Distanz, näherst du dich ihm zu sehr, erledigt er dich mit einem einzigen Kopfschuss, egal hinter welchem Gegenstand du dich versteckst. Doch Gregorov hat dir im letzten Abschnitt ungewollt einen Tipp gegeben, wenn du ihn gelassen hast.

Zerschieße die vier Lampen, welche die Statue in der Mitte des Volkov-Parks umgeben. Dazu musst du wahrscheinlich auf eine Seite der Statue gelangen, während Gregorov sich auf der anderen Seite befindet. So findest du die notwendige Zeit, um die Lampen anzuvisieren und zu schießen. Sobald du den ersten Schuss abgegeben hast, hat er deine Position erkannt und nimmt deine Verfolgung auf.

Er wird dabei jedoch niemals in dieses mittlere Gebiet kommen, deshalb ist es für dich ein sicherer Hafen. Behalte dennoch seine Position auf der kleinen Karte unten links im Bild immer im Auge, denn so siehst du sofort, wann es an der Zeit ist, die Seiten zu wechseln. Bist du erst einmal im Nachtsicht-Modus, musst du dich nur noch an ihn heranschleichen, wenn er sich duckt, und ihn mit deinem Taser ausschalten.

Mission 15

Ort: Sibirien, Russische Republik: Aljir-Gefängnis (Einbruch)

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziele:

Unterbreche die Stromversorgung des Gefängnisses.

Befreie Gregorov.

Beschütze den Gefangenen.

Beschütze den zweiten Gefangenen.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Vermeide es, entdeckt zu werden.

Töte keinen der Gefangenen.

Es hat sich herausgestellt, dass der Mann, den du für Gregorov gehalten und verfolgt hast, ein Betrüger war, der seinerseits in den Besitz der Datendisketten von Phagan gelangen wollte. Der richtige Gregorov wird in Aljir festgehalten, einem abgelegenen Gulag in Sibirien, in dem vorwiegend politische Häftlinge gefangen gehalten werden. Bei den meisten der Gefangenen handelt es sich um Frauen. Nur Gregorov kennt den Ort, an dem sich die letzte Datendiskette befindet.

Gregorovs Exekution findet in einer Stunde statt. Deine Aufgabe ist es, in das Gefängnis einzudringen, die Stromzufuhr zu unterbrechen und mit Gregorov im Schlepptau zu entkommen. Beachte, dass es sich bei den meisten der Häftlinge um politische Gefangene handelt, daher kannst du ihnen wenn möglich helfen. Verliere aber nie dein eigentliches Ziel aus den Augen.

Missionsverlauf:

Du hast eine Stunde Zeit, Gregorov zu finden, bevor er auf dem elektrischen Stuhl sein Ende findet. Bewaffne dich mit dem Hand-Taser, hebe dir die Pfeile für die Armbrust für einen späteren Zeitpunkt auf. Laufe zum Gang, schleiche dich an die Wache hinter der Ecke heran und benutze den Taser, bevor sie den nächsten Gang erreicht.

Sobald die Wärterin das Tor verlässt, rennst du den Gang in südlicher

Richtung hinunter und läufst durch den nächsten Raum und den folgenden Gang rechts. In dem großen Gang schleichst du dich an die Wache heran und machst von deinem Taser Gebrauch. Beschütze die Gefangene und kehre auf dem Weg zurück, den du gekommen bist.

Schleiche dich an die Wache neben der Säule heran, benutze den Taser und laufe schnell zu der Wand in der Nähe der Wärterin. Benutze den Taser, wenn sie vorbeigeht, und rede anschließend mit der Gefangenen. Laufe den östlichen Gang hinunter und bleibe vor der nächsten Tür auf der linken Seite stehen. Warte auf die Wache, ducke dich und benutze den Taser. Danach betrittst du den Gefängnistrakt und bleibst an der rechten Ecke stehen.

Präge dir die Art und Weise des Patrouillenganges ein. Benutze die Armbrust, um die Wache hinter dem verschlossenen Tor auszuschalten, und folge dann der Wache auf deiner Seite. Laufe hinter ihm her und fange hinter der Biegung an zu kriechen. Begebe dich vorsichtig in den offenen Zellentrakt rechts neben dem verschlossenen Tor und links von der Brücke.

Die Wache auf deiner Seite wird sich von dir entfernen, kommt aber bald zurück. Wenn die Wache in den Zellentrakt tritt, in dem du dich befindest, solltest du hinter der Tür stehen und den Taser bereit halten. Benutze den Taser, sobald die Wache mit dem Gesicht zur hinteren Wand steht. Achte auf die Wache auf der anderen Seite der Brücke, wenn sie dir den Rücken zudreht, läufst du schnell nach Osten.

Du hörst die Stimme einer Wache und bleibst an der nächsten Ecke stehen. Schau vorsichtig um die Kante und warte darauf, dass zwei der vier Wachen weggehen. Warte so lange, bis sich die zwei verbliebenen Wachen zusammenstellen und in ihrer Position verharren, dann schleichst du zu der Kante des zerbrochenen Geländers und hängst dich an die Kante. Hängele dich an den zwei Wachen vorbei, ziehe dich an dem nächsten Geländerstück nach oben und verlasse diesen Abschnitt.

Beschütze auch die zweite Gefangene und schleiche dich an die Wachen heran, um sie mit dem Taser auszuschalten. Checkpoint: Der oder die Gefangene ist befreit. Laufe auf dem Weg, den du gekommen bist, zurück und folge dem Gang zu deiner Linken. Sobald du das Ende

erreichst hast, verlierst du vorübergehend die Kontrolle. Zur gleichen Zeit fahren zwei Wachen mit dem Aufzug im Osten nach oben.

Plötzlich befindest du dich auf wundersame Weise in dem Gang, den du gerade verlassen hast, und beobachtest, wie die selben zwei Wachen den abschüssigen Gang hinuntergehen. Mache dir um sie keine Sorgen und nimm den Aufzug nach unten zum unteren Abschnitt. Laufe unten an der nördlichen Wand entlang und schaue vorsichtig um die Ecke. Gutes Timing, du siehst, dass sich zwei Wachen nähern. Zum gleichen Zeitpunkt bewegt sich der Aufzug zurück nach oben.

Springe nach unten in den Aufzugschacht, anschließend springst du nach oben und hängst dich an die Kante des Schachtes, aber ohne dich nach oben zu ziehen. Benutze die L1-Taste, um die Wache zu beobachten. Sobald sie auf die zweite Wache im nächsten Raum trifft, kannst du dich nach oben ziehen und an beiden vorbei unentdeckt in den nächsten Gang laufen. Die Wachen werden sich nicht umdrehen, wenn du vorbeischleichst.

Die nächste Wache bemerkst du erst ziemlich spät. Passe auf dich auf und schleiche dich an ihn heran. Sobald du ihn entdeckst, benutze den Taser. Gehe nicht den Gang entlang, in den er geschaut hat, sonst läufst du nur im Kreis. In der nächsten Ecke befindet sich ein Checkpoint, renne zum Tor und gehe rechts davon in Deckung. Wenn sich das Tor öffnet und die Wache hindurchgeht, schleichst du dich wie immer von hinten an sie heran und benutzt den Taser.

Checkpoint: Schleiche dich an das Kontrollpult heran und schalte die Wärterin mit dem Taser aus. Anschließend betätigst du den mittleren und den rechten Schalter, der das nächste Tor öffnet und weitere Wachen hineinlässt. Verstecke dich hinter dem geöffneten Tor in der Nähe der Wand und komme hinter der eintretenden Wache zum Vorschein. Hast du auch hier vom Taser Gebrauch gemacht, betrittst du den nächsten Gang.

An der nächsten Tür auf der linken Seite stellst du dich vor die Türöffnung und schwingst herum, so dass du mit dem Gesicht zur Wand stehst. So kannst du die Kamera bewegen, ohne dass du entdeckt werden kannst. Warte darauf, dass die Wache im nächsten Raum von der Tür verschwindet, dann gehst du hinein und benutzt den Taser.

Renne schnell auf den Mann am Ende des nächsten Ganges zu. Bleibe rechtzeitig stehen und schleiche dich an ihn heran, um ihn mit dem Taser auszuschalten. Betrete den nächsten Raum. Wenn du dich in der Nähe des Computers befindest, folgt eine Zwischensequenz und die Mission ist beendet.

Mission 16

Ort: Sibirien, Russische Republik: Aljir-Gefängnis (Flucht)

Handelnder Agent: Lian Xing

Missionsziele:

Finde Gregorov.

Erreiche den Fluchtpunkt.

Schalte feindselige Gefangene aus.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Beschütze Gregorov.

Töte keinen der Gefangenen.

Die Unterbrechung der Stromversorgung hat zwar die Exekution gestoppt, aber ein unerwarteter Nebeneffekt ist eingetreten. Bevor das Gefängnis das Notstromaggregat anschalten konnte, haben sich einige der Zellentrakte geöffnet, ein handfester Aufstand ist das Ergebnis.

Bringe Gregorov so schnell wie möglich aus dem Gefängnis heraus. Dein Plan ist es, auf die östliche Mauer zu gelangen und von dort aus in den Fluss zu springen. Ein Lufttank befindet sich auf dem Grund des Flusses. Triffst du auf bewaffnete Gefangene, sei vorsichtig und schalte sie aus, aber töte sie auf keinen Fall.

Missionsverlauf:

Drücke sofort die X-Taste, um dich zu ducken. Vier Wachen feuern auf dich und eine Wache kriecht auf deinen Standort zu. Du kannst von diesem Standort alle Wachen nacheinander ausschalten. Bleibe geduckt, drehe dich um, drücke die L1-Taste und ziele mit deiner 45er auf den

lästigen Wächter. Ziehe dich zurück, nimm dir seine Schrotflinte und bleibe in der Nähe der hinteren Wand geduckt. Von dort aus bist du in der Lage, alle anderen Wachen in diesem Abschnitt durch Kopfschüsse zu erledigen und anschließend ihre Munition aufzusammeln.

Begebe dich in den Gang und laufe in Richtung der Zellentakte, kehre dann um und verstecke dich hinter der Wand des Ganges. So lockst du die Wachen aus ihrem Versteck. Erschieße zuerst die Wache auf der anderen Seite auf deiner Ebene, dann laufe zurück in den Gang, ducke dich und beseitige die Wache auf der oberen Ebene.

Schaue vorsichtig um die nächste Ecke und erledige die letzte Wache auf dieser Seite des Zellentakts. Blicke noch einmal vorsichtig um dich und schalte die Wache aus, die auf der anderen Seite um die Ecke schießt. Gehe hinter der Ecke kurz vor der Treppe in Deckung, erledige die Wache an der Tür und schaue anschließend nach unten, damit du auch den Wächter unten an der Treppe ausschalten kannst.

Unten an der Treppe machst du das Gleiche, um die Wachen, die sich noch eine Ebene weiter unten befinden, zu erledigen. Verfehlst du die Wache auf der rechten Seite, bewaffne dich mit der Schrotflinte und schalte ihn mit einem Schuss aus, während du dich der Treppe näherst. Wenn du die untere Ebene betrittst, bewegst du dich zur Seite und schaust dabei nach Süden, kehre danach zur ersten Treppe zurück.

Eine Wache am Ende des Ganges wird sich zeigen, schaue vorsichtig um dich und erschieße ihn, sobald du ihn siehst. Trete die rote Tür ein, schalte die Scharfschützen auf dem Dach vor dir mit gezielten Schüssen aus und laufe die Treppe hinauf. Auf der Hälfte der Treppe bekommst du Gesellschaft von zwei Wachen, die mit Schrotflinten bewaffnet sind. Erwidere das Feuer mit deiner eigenen Schrotflinte und nähere dich der Ecke, in der eine Wache kauert. Laufe in den nächsten Raum hinein. Dort befinden sich tote Wachen, die aber nicht von dir getötet wurden.

Checkpoint: Nachdem du mit Gabe gesprochen und die Kontrolle wiedererlangt hast, drehe dich schnell um und renne zu der Ecke des vorherigen Ganges oder zu der Säule auf der rechten Seite, um dort in Deckung zu gehen. Erledige die zwei Wachen mit gezielten Kopfschüssen. Checkpoint: Du betrittst den Raum und siehst Gregorov hinter

dem Glas auf dem elektrischen Stuhl. Meistere eine schnelle Drehung und die Flucht kann beginnen.

Nach der Zwischensequenz drehst du dich nochmals schnell um, drückst die L1-Taste und schießt mit der Schrotflinte auf den Mann hinter dir. Drücke die L1-Taste erneut, schwinge herum und erledige eine der Wachen, die aus der entgegengesetzten Richtung gekommen sind, um Gregorov zu erschießen. Zu guter Letzt beseitigst du die letzte Wache in diesem Raum. Von jetzt an musst du Gregorov beschützen und den Fluchtweg ebnen, damit er folgen kann.

Erledige die drei Wachen in dem Raum und Gregorov schließt zu dir auf. Im nächsten Gang ist Vorsicht geboten, denn dort ist ein gut gepanzerter Schütze positioniert. Checkpoint: Im nächsten Gang siehst du drei hingerichtete Gefangene und dahinter zwei kaltblütige Wachen. Schalte diese Wachen sofort aus. Danach hörst du einige aufmunternde Worte von Gabe und erreichst den nächsten Checkpoint.

Bevor du die rote Tür öffnest, laufe den Gang entlang und nimm dir das Flak Jacket, das sich in der Nähe des Tores mit Flammen im Hintergrund befindet. Begebe dich durch die rote Tür in den Zellentrakt, drehe dich dort sofort um und rede mit Gregorov, der eine Rauchgranate in Händen hält. Sobald er die Granate geworfen hat, folgst du ihm bis zu einem verschlossenen Tor. Keine Angst, in dem Rauch bist du vor den Scharfschützen sicher.

Zerschieße das Schloss des Sicherheitstores, aber laufe noch nicht hindurch, sondern folge dem Zellentrakt-Laufsteg, während Gregorov durch das Tor rennt. An der Stelle, an der du Schreie hörst, ziehst du dich ein wenig zurück, damit du nicht mit dem brennenden Mann zusammenstößt. Schieße hinter dem Mann auf die Wache am Ende des Laufsteges. Je schneller du dabei bist, desto besser ist es, denn diese Wache ist mit einem Tränengaswerfer bewaffnet.

Ist die Wache beseitigt, nimmst du dir den Tränengaswerfer und folgst Gregorov durch das Sicherheitstor. Zwei durchgedrehte und sehr feindselige Gefangene auf dieser Ebene haben gerade zwei Wachen erschossen und wenden sich jetzt dir zu. Benutze das Tränengas und springe in den Raum unter dir. Nachdem du alle vier Wachen auf dieser

Ebene erledigt hast, gehst du zurück und redest mit Gregorov in dem Raum, in dem sich nicht ganz so feindselige Frauen befinden.

Nachdem du Gregorov eine Waffe gegeben hast, findet die erste feindliche Begegnung in dem Gang statt, der an den roten Zellentrakt anschließt. Zuerst erscheint nur eine Wache, die du mit einem gezielten Schuss erledigen kannst. Danach kommen die Wachen nur noch im Doppelpack, aber auch das ist kein großes Problem, denn Gregorov hilft dir nach Kräften. Sobald Gregorov eine Warnung von sich gibt, drehst du dich schnell um und beseitigst die Wachen hinter dir. Danach drehst du dich erneut und läufst in die ursprüngliche Richtung weiter.

Checkpoint: Trete die rote Tür ein, die nach draußen führt. Bewaffne dich mit der Schrotflinte und renne wie der Wind durch das Lager, schieße dabei um dich. Aber konzentriere dich mehr auf das Rennen. Hier befinden sich zwar einige Wachen, aber du musst sie nicht alle erledigen. Hauptsache, du rennst schnell hindurch! Die zwei Wachen am Boden sind die einzigen, um die du dir Sorgen machen musst, denn sie sind in der Lage, Gregorov zu treffen. Erschieße beide Wachen aus kurzer Entfernung mit der Schrotflinte.

Laufe in des Aufzug und betätige den Schalter, auch wenn du Gregorov im Moment nicht sehen kannst, er erscheint auf wundersame Weise, sobald du die oberste Ebene erreicht hast. Renne vor Gregorov auf die oberste Ebene, konzentriere dich darauf, die Wachen vor dir auf dieser Ebene zu beseitigen, benutze dazu die Schrotflinte. Wenn du das Ende der Mauer erreicht hast, ist auch diese Mission beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 16 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket – In der Kiste, die sich in der Nähe des brennenden Tors befindet.
- 2.: Tränengaswerfer – Besitzt die Wache am Ende des brennenden Zellentraktes. Töte die Wache und nimm dir die Waffe.

Mission 17

Ort: New York, USA: Agency Bio-Labor

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Dringe in das Sicherheitsnetz ein.

Beschaffe dir Waffen.

Finde Gershow.

Installiere ein Funkmodem.

Synthetisiere den Impfstoff.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Löse auf gar keinen Fall den Alarm aus.

Mit den Datendisketten von Phagan hast du nun einen Trumpf in der Hand, den du gegen die Agency ausspielen kannst. Du hast dich zu einem Handel bereit erklärt: die Daten im Austausch gegen den Impfstoff für Lian. Doch Steven hat dich hintergangen und du befindest dich momentan gefangen und allein im biogenetischen Labor der Agency in New York, das ungefähr 100 Meter unter einem Slum-Distrikt in der Lower East Side versteckt ist.

Zum Glück hast du mit dem Verrat durch Steven gerechnet und einen Plan für den Notfall geschmiedet. Durch den Verrat erlangst du den Zugang zu dem Agency-Hochsicherheitskomplex, in dem du in der Lage sein wirst, einen Impfstoff zu synthetisieren. Du bist als Laborarbeiter getarnt und besitzt einen Sicherheitsausweis für die unteren Sicherheitsstufen. Das sollte dir beim Auskundschaften helfen, aber sei vorsichtig, kommst du dem richtigen Laborpersonal oder einer der Überwachungskameras zu nahe, fliegt deine Tarnung sofort auf.

Missionsverlauf:

Die einzige Richtung, die du einschlagen kannst, ohne von Wachen oder Kameras entdeckt zu werden, ist die in den A3-Sektor. Biege zweimal rechts ab und einmal links, nachdem du den Raum verlassen hast. Du wirst Zeuge einer kleinen Zwischensequenz, in der ein Arbeiter einen

Leichensack für deine Leiche holt, wenn der wüsste...

Laufe langsam an der Wache vorbei, die von dir weg in das Laborfenster schaut, dazu benutzt du die X-Taste oder den Analogstick, um dein Tempo zu verlangsamen. Gehe nach rechts und folge dem Laborarbeiter die Rampe hinauf, komme ihm aber nicht zu nahe und bleibe oben stehen. Dort wartest du darauf, dass der Arbeiter und die Wache an dir vorbeilaufen und den Gang nach links nehmen. Renne danach in den Gang, der nach Norden führt und halte dich links.

Laufe dicht an der linken Wand entlang und warte in der Ecke, in der die Kisten an die Wand angrenzen. Ist die Wache an dir vorbeigelaufen, kannst du weiter den Gang entlanggehen. Hinter dem letzten Doppelstapel Kisten im nächsten Gang wartest du wieder, hier befindet sich der Umkehrpunkt einer patrouillierenden Wache. Folge ihr, wenn sie sich in Bewegung setzt.

Bleibe hinter den Kisten an der Ecke stehen. Wenn die Wache um sie herumgeht, passierst du sie schnell und begibst dich in das Gebiet, das die Wache gerade verlassen hat. Checkpoint: Im nächsten Gang wartest du, bis eine weitere Wache an dir vorbeigegangen ist, und läufst dann nach rechts durch die A1-Tür.

Schleiche dich an der Wache vorbei und nimm dir das Messer von der Liege. Nun kannst du zurückgehen, die Wache mit dem Messer erledigen und dir das G-18 nehmen. Doch vergiss nicht, dass du äußerst ruhig handeln musst und die Waffe momentan noch nicht benutzen kannst, da sie viel zu laut wäre. Laufe durch die nächste A1-Tür und begeben dich durch die kleine nördliche Tür auf der anderen Seite. Achte darauf, dass die Luft rein ist.

Checkpoint: Benutze den Computer in diesem Raum. Ab sofort kannst du eine Karte in deinem Optionsmenü aufrufen. Mache dich anschließend auf die Suche nach Gershow, um besseren Zugang zum Labor zu erhalten. Laufe zurück in Richtung des Ganges mit der Liege und gehe durch die Tür, die sich nicht öffnen ließ, bevor du den Computer benutzt hast.

Nach der Entgiftung läufst du hinaus in den nächsten Gang, dort schaltest du die Wache, die mit dem Rücken zu dir steht, mit deinem

Messer aus. Nimm seine K3G4, denn diese Waffe schneidet selbst durch die Flak Jackets, wie durch Butter. Begebe dich in den Raum im Südosten, beachte die Gefangenen nicht und töte, auch wenn es dir schwerfällt, die Laborarbeiter dort. Lässt du sie am Leben, würden sie die anderen auf dich aufmerksam machen. Öffne die Spinde und nimm die äußerst nützlichen Waffen an dich. Checkpoint.

Benutze das Scharfschützengewehr, um die beiden Wachen oben und unten im Gefängnistrakt zu beseitigen. Checkpoint: Sobald du die Wache an den Zellen erschossen hast, gelangst du automatisch nach unten, um mit Ramirez zu reden, der hier gefangen gehalten wird. Du beruhigst ihn und sagst ihm, dass er durchhalten soll, bis Chance, der sich auch irgendwo im Laborbereich befindet, zurückkommt und ihn befreit.

Kehre nach oben zurück und verlasse den Gefängnisbereich durch die nördliche Tür. Betrete den mittleren Gang und laufe auf die Rückseite der Kamera zu. Dort drückst du die Dreieckstaste, um das Signal zu stören. Das Gerät dazu hast du zusammen mit den anderen Waffen aufgenommen. Laufe danach erst nach Norden, dann nach Westen an dem Labor vorbei, zu dem du noch keinen Zugang hast.

An der Kreuzung, die du zu Beginn gesehen hast, läufst du nach rechts in den A4-Bereich im Norden. Checkpoint: An der nächsten Kreuzung gehst du nach links, begibst dich erst in westliche dann in nördliche Richtung den Gang hinunter zur nächsten Ecke. Vermeide es auf jeden Fall, dass dich die Wache in dem linken Gang sieht.

Beobachte die Wache in diesem Gang und erledige sie mit dem Messer oder mit der 9 mm mit Schalldämpfer, wenn sie dir den Rücken kehrt. Laufe den nächsten Gang hinunter und begebe dich zur nächsten Kamera. Dort störst du das Signal und schaut vorsichtig um die Ecke. Erschieße die Wache im Gang mit einem Kopfschuss, unter Zuhilfenahme des Schalldämpfers.

Checkpoint: Am Ende des Ganges zerschießt du die Abdeckung des Lüftungsschachtes und kriechst hinein. Checkpoint: Verlasse im Computerraum den Lüftungsschacht und rede mit Gershon. Anschließend folgst du Gershon zum Labor und bewaffnest dich währenddessen mit der 9 mm mit Schalldämpfer.

Sobald ein Laborarbeiter anfängt zu schreien und den Korridor hinunterrennt, musst du ihn aufhalten, sonst wird er entweder andere alarmieren oder Gershon wird dir entkommen. Nimm mit der L1-Taste seinen Kopf ins Visier und schieße so früh wie möglich, so dass er nicht sehr weit kommt.

Du musst jetzt das Funkmodem installieren. Während Gershon auf der Treppe zurückschreckt, läufst du zum Kontrollpult und drückst die Dreieckstaste, wenn du die Meldung "Daten-Uplink" in der Ecke des Pultes siehst. Sobald die Verbindung steht, stürmen Wachen den Raum und dein Kopf ist im Visier von Scharfschützen.

Renne und rolle dich hinter den Computer-Tower in deiner Nähe, dort ist der sicherste Platz für dich. Schau vorsichtig an beiden Seiten heraus und erledige eine Wache nach der anderen von dieser Position aus. Hast du den Scharfschützen auf der oberen Ebene ausgeschaltet, rennt eine Wache unten auf dich zu, handele schnell und präzise. Sobald du die letzte Wache beseitigt hast, erreichst du einen Checkpoint.

Kehre zum Gefängnisbereich zurück, in dem Ramirez gefangen gehalten wird, doch rede nicht mit ihm, sondern gehe durch die Tür auf der zweiten Ebene, die vorhin noch nicht zu öffnen war. Begebe dich durch die B1-Tür in das Labor. Dort schaltest du schnell alle Gegner mit der HK-5 oder der 9 mm mit Schalldämpfer aus, die du erblickst, außer Chance, der sich hinter Gittern befindet. Achte darauf, dass du nicht von den Arbeitern in dem gläsernen Raum auf der zweiten Ebene gesehen wirst.

Checkpoint: Laufe die Rampe im hinteren Teil des Raumes hinauf und betätige den Schalter in dem Glaskasten, um die Laborarbeiter drinnen zu vergasen. Lasse Chance aus seiner Zelle und gib ihm den Auftrag, Ramirez zu befreien und sich danach mit dir beim Hubschrauber zu treffen. Gehe durch die Tür oben an der Rampe neben dem Gasraum und beseitige die Wache mit einem Kopfschuss aus deiner 9 mm mit Schalldämpfer.

Checkpoint: Am Ende des Ganges siehst du Aramov bei einer Operation, springe hinunter und erschieße den Laborarbeiter. Zerschiesse die Abdeckung des Lüftungsschachtes am Ende des B3-Ganges und klettere

hinein. Nach einem kurzen Stück zerschießt du erneut eine Abdeckung. Beseitige den Arbeiter mit einem sauberen Kopfschuss und springe anschließend in den Raum unter dir. Laufe in den nächsten Raum in westlicher Richtung und du erhältst den Impfstoff von Aramov, die dich aber hintergeht und damit diese Mission beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 17 und ihre Fundorte:

- 1.: Messer – Auf der Liege im Bereich A1.
- 2.: Kampfaffenarsenal – Im Spind des Arbeiters im Gefängnistrakt.

Mission 18

Ort: New York, USA: Agency Bio-Labor

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziel:

Entkomme aus dem Labor.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Keine.

Du bist im Besitz des Impfstoffes für Lian, aber der gesamte Komplex ist in Alarmbereitschaft. Du sitzt im biosynthetischen Labor in der Falle und hast deine Verkleidung abgelegt, denn sie kann dir nicht mehr nützlich sein. Dein einziges Ziel ist es, aus dem Komplex zu entkommen, die Straßen zu erreichen und dich mit Teresa zu treffen, die am Evakuierungspunkt mit dem Hubschrauber auf dich wartet.

Stevens hat eine Spezialeinheit zur Verteidigung der Anlage eingesetzt, die vollständig gepanzert ist. Sofern du keine Möglichkeit findest, diese Soldaten zu töten (deine normalen Waffen sind hier nutzlos), renne davon, wenn du sie siehst.

Missionsverlauf:

Da keine deiner Waffen bei den Soldaten der Spezialeinheit Wirkung zeigt, verschwende erst gar nicht deine kostbare Munition. Den Soldaten,

der am Anfang in den Raum rennt, kannst du ausschalten, indem du auf eines der Gefäße mit den Chemikalien schießt. Wenn doch die anderen Soldaten auch so einfach zu erledigen wären! In diesem Raum findest du außerdem ein Flak Jacket und eine HK-5 mit Schalldämpfer in zwei verschiedenen Kisten.

Begebe dich in den nächsten Raum, zerschiesse die Abdeckung des Lüftungsschachtes und krieche in den Schacht hinein. Wieder auf dem Gang läufst du nach Norden, biegst dreimal nach links ab und zweimal nach rechts. Du befindest dich wieder in dem Raum, in dem du die Labor-Mission begonnen hast.

Zerschiesse die Abdeckung des Lüftungsschachtes und klettere hinein, indem du dich auf den Computertisch stellst. Folge dem Schacht bis zu seinem Ende. Er bringt dich zum Leichenschauraum, in dem du den toten Körper von Girdeux siehst. In diesem Raum zerschießt du erneut die Abdeckung des Lüftungsschachtes und kriechst hinein.

Dieser Schacht führt dich zu einem kleinen Raum, der ähnlich aussieht wie der Raum, in dem du die Waffen in der letzten Mission gefunden hast. Nimm dir die Waffenkiste aus dem Spind und zerschiesse die Lüftungsabdeckung in der Ecke. Klettere hinauf und folge dem Schacht zum nächsten Gang. Dort entdeckst du zwei gepanzerte Soldaten. Bewaffne dich mit dem M-79 und jage sie hoch, ziele dabei auf den Soldaten, der weiter weg steht, dadurch sparst du eine Granate.

Laufe den Gang hinunter und überrasche den Agency-Agenten an der Tür mit einer weiteren Granate. Betrete den nächsten Gang und erledige auch den Soldaten dort auf diese nette Art und Weise. Zerschiesse die Abdeckung des Lüftungsschachts, der sich in der Mitte der rechten Wand befindet. Dazu brauchst du aber keine der wertvollen Granaten zu opfern. Folge dem Schacht zu einer Stelle, an der es steil nach unten geht und an der du zur anderen Seite springen musst. Stelle dich in Position und schnelle nach vorne, so dass du die Mitte der gegenüberliegenden Wand triffst und erreichst.

Checkpoint: Du findest Ramirez tot außerhalb seiner Zelle. Nimm die M-79 aus der Kiste und begebe dich in die Zelle. Bewaffne dich mit der M-79, nimm die Zellentür und die Rampe auf der gegenüberliegenden

Seite ins Visier und warte, bis ein Soldat vorbeirennst. Rüste ihn. Laufe die Rampe hinauf und erschieße die zwei Männer im selben Raum auf der oberen Ebene und den Mann im Aufzugsraum im Westen. Dazu benutzt du immer noch die M-79, da dies die einzige Waffe ist, welche die Soldaten erledigen kann.

Renne zur westlichen Seite des Raumes in der Nähe des Aufzugsraumes, drehe dich nach links und jage den Soldaten am nächsten Durchgang in die Luft. Laufe durch den schmalen Gang zum nächsten Raum, halte dabei die L1-Taste gedrückt und feuere, sobald der letzte der Agency-Soldaten in dein Schussfeld springt. Achte dabei darauf, dass du dich nicht zu nahe an der von dir verursachten Explosion befindest. Ziehe dich lieber ein Stück zurück, sonst besteht die Gefahr, dass du dich verletzt.

Betrete den Raum, sobald das Feuer erlischt, und betätige den Computer, um den Aufzug zu aktivieren. Drehe dich um und beseitige den allerletzten Soldaten. Anschließend verlässt du den Raum nach links und nährst dich der Doppeltür, dem Aufzug. Deine Mission ist beendet.

Wichtige Gegenstände in Mission 18 und ihre Fundorte:

- 1.: HK-5 mit Schalldämpfer – In der Kiste im ersten Raum.
- 2.: Flak Jacket – In einer weiteren Kiste im ersten Raum.
- 3.: Waffenkiste – Im Spind, in dem du auch die Waffen in der letzten Mission gefunden hast.
- 4.: M-79-Munition – In der Kiste außen vor der Zelle des toten Ramirez.

Mission 19

Ort: New York, USA: Slumviertel

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Eliminiere zwei Scharfschützen.

Aktiviere die Sprinkleranlage, um den Durchgang zur Hauptetage zu ebnen.

Treffe dich mit Teresa beim Hubschrauber.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Töte kein Mitglied des S.W.A.T.-Teams.

Du hast es geschafft, die Straße zu erreichen. Teresa wartet mit dem Hubschrauber auf dem Dach eines Parkhauses auf dich, das sich ungefähr einen Kilometer von deiner jetzigen Position entfernt befindet. Erreiche den Hubschrauber und du hast es fast geschafft.

Das N.Y.P.D. ist über den Schlagabtausch zwischen dir und der Agency informiert worden und hat einige S.W.A.T.-Teams in das Gebiet geschickt. Diese Polizisten glauben, bei deiner Person handele es sich um einen gesuchten Terroristen, der für den Angriff auf Washington D.C. verantwortlich ist. Sie sind dazu befugt, auf dich zu schießen, sobald sie dich erblicken. Vermeide direkten Kontakt mit den Polizisten und versuche, ihnen unbemerkt Hilfestellung zu geben.

Missionsverlauf:

Nachdem deine Unterhaltung mit Teresa beendet ist, bereite dich darauf vor, den Agency-Agenten zu töten, der von der Ecke aus auf dich zurennt. Hinter der Treppe kannst du in Deckung gehen und dich mit einer geeigneten Waffe ausstatten. Falls du ein Flak Jacket benötigst, findest du eines in der Ecke, aus welcher der Agent kam. Hast du in der ersten Mission den Air Taser in dein Inventar aufgenommen, wird er dir hier sehr große Dienste leisten.

Erledige den Scharfschützen auf dem Dach ein Stück die Straße hinunter bei dem Lastwagen. Wenn du um die Ecke biegst, siehst du einen Agency-Agenten in einem Eingang rechts, einen weiteren Scharfschützen auf dem Dach auf der linken Seite und einen Mann auf der Kellertreppe links ein Stück die Straße hinauf. Hole dir die G-18 aus der Gasse und der Scharfschütze greift dich an. Benutze den Air Taser, um ihn aus dem Weg zu räumen.

Schaue vorsichtig um die Ecke, um den Mann auf den Treppe zu erwischen. Allerdings ist der so gut gepanzert, dass der Air Taser hier wirkungslos ist. Zerschiesse das Schloss am Pfandhaus und gehe hinein, zwei Männer stürzen aus dem hinteren Raum und fangen, an auf dich zu

feuern. Die Glasfläche zwischen dir und den Männern muss erst zerstört sein, bevor jemand durch die Schüsse getroffen werden kann.

Laufe nicht zurück auf die Straße, denn auf dem Dach gegenüber ist ein Soldat mit Granaten in Stellung gegangen. Achte darauf, auch den Agency-Agenten zu beseitigen, der sich in der Ecke im Gang versteckt hat. Er ist leicht zu übersehen und wird dir sofort in den Rücken schießen, wenn du einfach so an ihm vorbeiläufst. Checkpoint: Im nächsten Raum findest du eine M-16 in der Ecke.

Schau dich an der Tür vorsichtig um und blicke in Richtung des Fensters im Westen. Dort befindet sich ein Scharfschütze am Fenster, der nur darauf wartet, dass du das Gebäude verlässt. Verpasse ihm einen gezielten Kopfschuss und renne die Gasse hinunter. Schnappe dir das Flak Jacket am Ende der Gasse neben dem brennenden Ölfass und klettere auf das Dach rechts von dir. Dort beseitigst du den Agency-Soldaten, der links von einem höheren Gebäude hinuntergesprungen ist.

Checkpoint: Benutze das Heizungsrohr, um zum nächsten Dach zu klettern und gehe dort an der Wand vor dir in Deckung. Ein Agency-Soldat befindet sich auf dem Dach im Osten und ein weiterer auf deiner Ebene, dieser rennt auf die Wand zu, hinter der du dich versteckt hältst. Schau vorsichtig um die Ecke und erledige den Soldaten auf deiner Ebene zuerst, danach kannst du dich des anderen Soldaten annehmen.

Klettere auf die kleine Mauer auf diesem Dach, die sich in der Nähe der Straße befindet, und führe ein Hänge-Spring-Manöver durch. Du landest auf der Markise des Motels unter dir und hörst einen rennenden Mann, der Schreie von sich gibt. Springe auf die Straße hinunter und nimm dir das Flak Jacket an der Ecke. Du kannst es auch liegen lassen und es dir für später aufheben, denn du wirst zu dieser Stelle noch einmal zurückkehren.

Sobald du die nächste Straße erreichst, erscheinen Agency-Soldaten in dem Gebiet, das du gerade verlassen hast. Entweder du setzt dich mit ihnen jetzt auseinander oder du wartest bis nachher. Drei Soldaten befinden sich auf den Dächern und einer ist in der Nähe der nördlichen Gasse in Stellung gegangen. Mit dem Air Taser kannst du alle Soldaten ohne größere Probleme erledigen.

Laufe die Treppe in der Nähe der nördlichen Gasse hinunter in den brennenden Keller. Folge den Gängen und weiche dem Feuer aus. Wenn du den Raum mit dem großen braunen Block in der Mitte verlässt, betrittst du einen weiteren Raum, wo du die Wahl zwischen zwei verschiedenen Richtungen hast. In beiden Richtungen sind zusammen drei Agency-Männer positioniert, erledige sie entweder mit dem Air Taser auf die plumpe Weise, oder ziehe dich zurück und mache das "Schiele um die Ecke und schieß"-Spiel.

Hast du die obere Etage über die Rampen erreicht, rufst du Teresa an und erläuterst ihr die neuesten Geschehnisse. Du musst jetzt die Sprinkleranlage aktivieren, damit du unbeschadet in die Hauptetage gelangst. Stelle dich auf den geschwächten Boden und lasse dich eine Ebene nach unten fallen. Dort betätigst du den Schalter für die Sprinkleranlage, drehst dich um und wartest auf zwei Agency-Männer, welche die Rampe hinunterrennen.

Schalte diese Männer aus und begeben dich zurück über die Rampe auf die obere Ebene. Laufe um das Loch im Boden herum in den Gang. Ein Scharfschütze kommt aus einem brennenden Raum in den Gang gerannt und hinterlässt ein Flak Jacket und Munition für das Scharfschützengewehr mit dem Schalldämpfer. Gehe in den nächsten Gang hinein. Vor dem folgenden Raum auf der linken Seite bleibst du stehen und erschießt in dem Raum schnell den Mann hinter dem umgeworfenen Tisch. Außerdem beseitigst du den Agency-Soldaten in der hinteren Ecke des Raumes.

Danach betrittst du den Raum, stellst dich auf den Tisch und ziehst dich zu dem darüber liegenden Raum hoch. Drehe dich dabei, bis du in der richtigen Position bist. Checkpoint: Nähere dich der Tür in der oberen Etage. Draußen fordert ein S.W.A.T.-Polizist Verstärkung an. Zwei Männer stürzen aus dem Gang heran und töten den Polizisten, bevor du noch überlegen kannst, wie du ihn am schonendsten ausschalten kannst.

Laufe zurück in den Raum und warte darauf, dass einer der Agency-Männer hereinkommt und bei dem Loch im Boden stehen bleibt. Ziele auf ihn und er wird durch das Loch im Boden fallen. Anschließend schaust du vorsichtig aus dem Raum heraus und erledigst den zweiten,

indem du eine Granate auf den Gang wirfst. Beseitige auch den Agency-Soldaten hinter dem umgeworfenen Tisch im nächsten Raum, aber gehe noch nicht in den Raum hinein.

Warte darauf, dass der zweite Mann in den Gang rennt und erschieße ihn von hinten. Näherst du dich dem nächsten Gang, erscheint ein weiterer Agency-Soldat. Zeige ihm, wer am längeren Hebel sitzt. Danach schaust du vorsichtig um die Türecke und erledigst den Scharfschützen mit einem Kopfschuss. Springe anschließend durch das Fenster dieses Raumes auf die Straße und kehre zu dem Gebiet beim Motel zurück.

Erledige die drei Agency-Mitarbeiter, die dort auf dich warten. Ein Mann befindet sich hinter dem Schild, einer auf dem Motel und der dritte auf der Straße. Nimm dir das Flak Jacket, falls du es vorhin nicht mitgenommen hast, und begib dich in die nördliche Gasse. Checkpoint: Töte den Agency-Soldaten und rolle dich unter dem Zaun durch. Teresa gibt dir eine neue Aufgabe, nämlich die Rettung einiger S.W.A.T.-Polizisten auf dem Spielplatz.

Während du die Straße entlangläufst, versucht ein übereifriger S.W.A.T.-Polizist, dich zu verhaften und schießt im Anschluss daran sogar auf dich. Gehe in Deckung und beobachte, wie ein schwarzer Van ihn über den Haufen fährt. Zwei Agency-Agenten kommen aus der angrenzenden Straße herbeigerannt und greifen dich an. Bleibe in Deckung und schalte zuerst den Mann in deiner Nähe aus. Der Taser funktioniert hier nicht.

Der zweite Mann befindet sich hinter der Ecke, von welcher der Van kam. Schiele vorsichtig um diese Ecke und platziere einen gekonnten Kopfschuss. Verstecke dich hinter dem Van und schieße in Richtung des Spielplatzes. Auf dem Dach befindet sich der letzte Agency-Agent in diesem Gebiet. Aus irgendeinem Grund schießt der Agency-Agent im nächsten Gebäude nicht auf dich. Visiere ihn an und schalte ihn aus – leichte Sache, ohne Gegenwehr.

Betrete dieses Gebäude und nimm dir die G-18, die hinter dem Tisch im hinteren Zimmer liegt. Verlasse das Gebäude wieder und gehe zu dem S.W.A.T.-Polizisten hinter dem Polizeiwagen. Checkpoint: Nachdem du mit dem Polizisten gesprochen hast,feuerst du sofort auf den

Scharfschützen im Fenster auf der linken Seite. Danach nimmst du dir denjenigen vor, auf den der Polizist feuert. Dann findest du dich in dem Gebäude wieder und wirst von dem Polizisten beschossen, den du gerade gerettet hast.

Checkpoint: Bleibe außer Sichtweite des Polizisten an der Ecke, der auf dich schießen wird, sobald er dich entdeckt. Laufe nach oben und erledige den Mann dort. Begebe dich danach in den ersten Raum, zu dem du kommst. Schalte den zweiten Scharfschützen hinter der Wand aus. Ist er nicht mehr dort, hast du ihn erwischt, als du dem Polizisten Feuerschutz gegeben hast. Beseitige noch den Agency-Agenten im Treppenschacht und diese Mission endet mit Stevens missglücktem Versuch, Teresa zu töten.

Wichtige Gegenstände in Mission 19 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket – In der Kiste an der Ecke, aus der der erste Agency-Mann kam.
- 2.: G-18 – In der Gasse der zweiten Straße vor dem Pfandleiher.
- 3.: M-16 – Im Hinterzimmer des Pfandleihers.
- 4.: Flak Jacket – In der Gasse hinter dem Pfandleiher.
- 5.: Flak Jacket – In der Ecke beim Motel.
- 6.: Dreckige Wäsche – In den Waschmaschinen im Raum, in den du dich durch das Loch im Boden hast fallen lassen, im brennenden Gebäude. Dadurch erhältst du einen zusätzlichen Spieler für den Zweispielermodus.
- 7.: Flak Jacket und Munition – Bekommst du vom brennenden Scharfschützen.
- 8.: G-18 – Hinter dem Tisch im letzten Gebäude.

Mission 20

Ort: New York, USA: Slumviertel (Kanalisation)

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziele:

Eliminiere Stevens.

Entkomme mit Teresa im Hubschrauber.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Beschütze Teresa.

Teresa hat dich vor dem Hinterhalt von Stevens gewarnt, der eine Anzahl von C4-Sprengsätzen unter dem Mietshaus gezündet hat, in dem du dich befandest. Der Boden hat nachgegeben und du bist bis ganz nach unten in den Abwasserkanal gefallen, der unter dem Gebäude verläuft. Du musst dich beeilen und durch die Kanalisation zurück zum Hubschrauber gelangen. Folge Teresa und beschütze ihr Leben.

Missionsverlauf:

Die Explosion hat dich nicht nur in die Kanalisation geschickt, sie hat auch dafür gesorgt, dass du deine Waffen verloren hast. Teresa gibt dir eine 45er. Folge Teresa zum Abwasserbecken, dabei solltest du dir die Munition gut einteilen und nur auf Gegner schießen, die sich dir direkt in den Weg stellen. Du kannst ihre Munition aufheben, wenn du über ihre Körper läufst. Ein Flak Jacket findest du in der Ecke in einer Kiste, du wirst es gut gebrauchen können.

Checkpoint: Du musst einen Entwässerungshahn finden, damit du das Abwasserbecken überqueren kannst. Laufe zu dem Gebiet zurück, aus dem du gerade gekommen bist, gehe ein Stück weiter zu der Ecke im Osten und begeben dich anschließend nach Norden zu dem Raum auf der linken Seite des Abwasserkanals. Erschieße die zwei Wachen im Raum, indem du vorsichtig um die Ecke schaut, zielst und triffst.

Checkpoint: Aktiviere die Abwasserablaufsteuerung im hinteren Raum. Drehe dich um und erledige die hereinstürzenden Agency-Agenten von einer Stelle hinter der Wand aus. Bist du dabei nicht schnell genug, feuern sie Granaten auf dich ab. Kehre zu Teresa zurück und springe nach unten auf den Laufweg im Abwasserbecken. Ziehe dich am rechten Laufsteg des ersten Ganges auf der linken Seite nach oben und schieße dir den Weg zur zweiten Biegung nach rechts frei.

Schaue dich im Kontrollraum um und erledige die zwei Wachen dort und anschließend den Soldaten im Norden. Checkpoint: Nimm das Flak Jacket aus dem Winkel und drehe dich nach Norden, springe dort zu dem Rohr nach oben. Bewege dich nach Westen und stoppe nach einem Viertel des Weges, um die Agency-Agenten zu beseitigen, die in der Ebene unter dir erscheinen. Teresa wird dir dabei hilfreich zur Seite stehen.

Checkpoint: In der Garage in Abschnitt B wollen Stevens und seine Männer sich mit dir einen klassischen Kampf liefern. Zu Beginn erledigst du den Mann hinter dem Van, indem du auf den Van zielst. Auf diese Art und Weise kannst du ihn aus der Deckung heraus in die Luft jagen und musst dich nicht zeigen. Schaue an der Wand zu deiner Rechten entlang und erschieße den Mann der dort steht, renne anschließend zu der Wand in der Nähe des Vans.

Während du dies machst, rennt der Mann, der hinter der Wand in Stellung gegangen war, in Richtung des Mannes, den du gerade neben der Rampe getötet hast. Beseitige ihn und laufe über die Rampe in den nächsten Abschnitt. Oben an der zweiten Rampe läufst du in das Parkhaus hinein zur gegenüberliegenden Seite oder du ziehst dich ein wenig zurück, um dem heranrasenden Van auszuweichen.

Der Van fährt mit voller Wucht gegen die Mauer auf der rechten Seite. Bist du zu nahe am Geschehen, bekommst du auch etwas von der Explosion zu spüren. Bleibe kurz vor Teresa stehen und benutze die manuelle Zielvorrichtung, um den Scharfschützen zu erledigen, der aus der Richtung des schwarzen Vans hinter ihr herankommt. Schalte ihn aus und laufe zu Teresa, um mit ihr zu reden.

Folge Teresas Vorschlag und laufe zu der Tür, zu der sie die Rauchgranate wirft, und beseitige nacheinander alle Agency-Männer, die herausrennen und nach Luft schnappen. Sammele die Granatwerfer M-79 der toten Agency Männer ein, du wirst sie für den Weg nach oben benötigen, Checkpoint. Benutze deine automatische Waffe, um einzelne Wachen auf dem Weg nach oben auszuschalten. Bei mehreren Gegnern solltest du zur M-79 wechseln.

Betrittst du den vierten Abschnitt, rennt ein Mann hinter einem fahrenden Van hervor. Entweder du erschießt den Mann mit einer übrig

gebliebenen Granate oder du ziehst dich ein Stück zurück und zielst aus sicherer Entfernung auf den Van. Der Van in der Ecke stellt ein Versteck für einen Agency-Agenten dar, der hinter der Mauer hervorkommt. Ziele lange genug auf seine Füße und er wird das Zeitliche segnen.

Zwei weitere Männer kommen aus der unteren Ebene. Einer bleibt in der Nähe der Rampe und der andere läuft zu der Tür, durch die du gekommen bist. Schalte beide aus und Stevens erscheint zusammen mit Teresa. Sobald du die Gelegenheit hast, töte Stevens. Wenn du auch nur ein wenig zögerst, ergreift er seine Waffe und versucht, dich zu erschießen. Auf dem Dach wirst du von Chance hintergangen, er tötet Teresa.

Wichtige Gegenstände in Mission 20 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket – In der Ecke des ersten Raumes in der Kanalisation.
- 2.: Flak Jacket – In dem Winkel in der Nähe des Rohres, das du dazu benutzt, um zu Teresa zu gelangen.

Mission 21

Ort: New York, USA: Sykes-Parkhaus

Handelnder Agent: Gabe Logan

Missionsziel:

Eliminiere Chance.

Missionsrichtlinien und Hintergründe:

Der Hubschrauber darf nicht beschädigt werden.

Teresa ist tot, sie wurde von Chance getötet, der die ganze Zeit über ein Undercover-Agent für die Agency war. Er steckt in einer kompletten Kevlar-Hochsicherheitspanzerung, die sogar gegen Granaten immun zu sein scheint. Dennoch ist es jetzt dein einziges Ziel, Chance zu töten.

Es wird dir nicht gelingen, Chance mit einer Waffe zu eliminieren. Wenn du auf ihn schießt, erreichst du damit lediglich, dass er in diesem Moment nicht auf dich feuern kann und sein Schuss verzögert wird. Schieße auf gar keinen Fall auf den Hubschrauber, du wirst gleich

erfahren wieso. Den Tipp, wie Chance zu töten ist, bekommst du in der Sequenz, bevor du wieder die Kontrolle über Gabe erhältst. Die Kamera schwenkt durch das hintere Rotorblatt des Hubschraubers und du weißt es sofort: Nur durch diese Rotorblätter kann Chance den Tod finden.

Es gibt einen Weg, um sicherzustellen, dass Chance in der Nähe der hinteren Rotorblätter steht, aber du brauchst dennoch zusätzlich eine sehr starke Waffe, die ihn dazu bringt, nach jedem Treffer durch die Wucht des Aufpralls ein Stück nach hinten zu taumeln. Diese Waffe befindet sich zufälligerweise in einer Kiste im Hubschrauber. Die folgenden Schritte helfen dir dabei, Chance zügig zu erledigen.

Missionsverlauf:

Schieße im Treppenhaus auf Chance, damit er in dieser Zeit nicht auf dich feuern kann. Laufe aus der Tür nach rechts auf die Nase des Hubschraubers zu. Renne auf die andere Seite des Hubschraubers und nimm dir das Flak Jacket dort, du wirst es als Schutz vor Chances Angriffen brauchen können. Als Nächstes rollst du dich unter den Schwanz des Hubschraubers. Achte darauf, dass du nicht mit den Rotorblättern in Berührung kommst. Nimm dir die UAS-12 aus der Kiste im Hubschrauber.

Danach rollst du dich zurück und rennst zu der Rampe, die nach unten führt. Dort orientierst du dich und holst noch einmal tief Luft. Bestücke die UAS-12 und bewaffne dich damit. Anschließend machst du dich dazu bereit, zum Hubschrauber zu rennen. Passe den Zeitpunkt ab, an dem Chances Granatangriffe ein wenig nachlassen. Chance sollte sich zu diesem Zeitpunkt zwischen dir und dem Schwanz des Hubschraubers befinden, oder zumindestens in der Nähe davon.

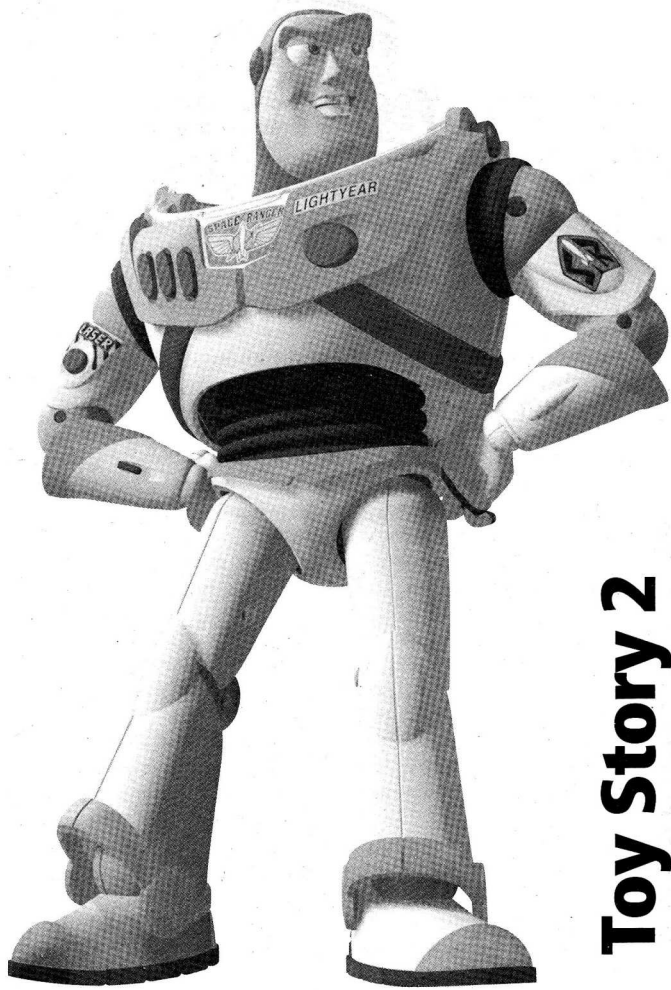
Stell dich so auf, dass die hinteren Rotorblätter, Chance (in der Mitte) und du auf einer gedachten geraden Linie stehen. Du hast nur zwölf Durchgänge, um dein Ziel zu erreichen. Feuere mit Bedacht und nicht zu schnell hintereinander. Mit jeder Granate, die Chance trifft (benutze dazu die automatische Zielvorrichtung der L1-Taste), wird er durch die Wucht des Aufpralls ein Stückchen nach hinten taumeln und hoffentlich vor

dem zwölften Treffer in den Rotorblättern landen, die ihn auf der Stelle töten.

Wichtige Gegenstände in Mission 21 und ihre Fundorte:

- 1.: Flak Jacket – In der Kiste im Hubschrauber.
- 2.: UAS-12 – In der Kiste im Hubschrauber.

Glückwunsch, du hast gewonnen und das Spiel erfolgreich beendet.
Speichere deinen Spielstand. Jetzt kannst du alle Missionen noch einmal durchspielen, in einer Reihenfolge, die du dir aussuchst.



Toy Story 2

Toy Story 2

Andys Haus

Bo Peeps verschwundene Schafe

Schaf Nr. 1

Du beginnst in Andys Zimmer. Verlasse es, weiche den Gegnern aus und wende dich dann nach rechts. Klettere an der Pflanze hoch, springe auf den Tisch und dann zum Seil, das von der Decke hängt. Du befindest dich nun in der Dachkammer. Gehe vorwärts und schiebe den Block an den Linien entlang. Bewege den Block neben die Kiste. Springe auf die Kiste, dann auf den Block und auf das Wippregal. Gehe vorwärts, springe an die Stange und klettere hinauf. Aus der Wand ragt eine Stange heraus. Springe hoch und schwinde dich daran zu den Holzbrettern in der Nähe der Decke hinüber. Gehe über die Bretter, und du findest das Schaf.

Schaf Nr. 2

Gehe nach unten in den Wohnraum und klettere auf den Stuhl. Wenn du jetzt aufstampfst, kannst du dich hoch hinauffedern und gelangst auf ein höher gelegenes Regal. Gehe vorwärts und zum nächsten Regal hinüber, wo sich das Schaf befindet.

Schaf Nr. 3

Gehe in die Küche und schiebe den Eimer neben den Hochstuhl. Springe auf den Eimer, dann auf den Stuhl und auf das Büffet. Gehe vorwärts und weiche den Gefahren aus. Dann kommst du zum Kühlschrank. Mache oben auf dem Kühlschrank einen Doppelsprung und springe auf die Schränke. Gehe weiter und schiebe die Lebensmittelwaage vom Schrank herunter. Dann springst du auf die Waage und federst hoch hinauf auf das Regal mit dem Schaf.

Schaf Nr. 4

Gehe hinunter in den Keller und dann rechts. Meide das grüne Giftzeug. Du siehst rechts einen kleinen Holztisch. Aber überall auf dem Boden ist dieses grüne Zeug. Hier brauchst du den Cosmetic Shield, doch dazu später mehr. Wenn du hinübergelangt bist, gehst du nach rechts und springst auf die

Pappkartons, gehe dann wieder nach rechts und springe hinüber auf das Regal. Nun springst du zum nächsten Regal, das sich vor dir befindet. Drehe dich um und springe wieder auf das vorherige Regal. Springe zu der schrägen Stange hinüber, halt dich daran fest und gleite zum Schaf hinunter.

Schaf Nr. 5 / letztes Schaf

Gehe in die Garage. Du gelangst dorthin, wenn du durch die Tür neben der Treppe und durch das Hundeloch gehst. Gehe nach links, springe auf die Kiste und dann auf das Regal. Gehe vorwärts und meide die Gefahren. Du gelangst zu einer hängenden Hacke. Halte dich daran fest, und das Teil fällt herunter. Wenn du nun abstürzt, kannst du schnell wieder hinaufgelangen! Springe jetzt auf den Mülleimer und auf das Fahrzeug. Steige nach oben und auf die Lampen hinauf, dann weiter auf das Regal. Folge dem Weg bis zum Schaf.

Pizza-Token im Keller

Gehe in den Keller und gehe so vor, wie du es bei der Suche nach dem verlorenen Schaf getan hast. Wenn du nun zu dem Regal mit der Stange kommst, drehst du dich um und siehst ein weiteres Regal. Springe hinüber. Dort gibt es einige Stangen. Springe von Stange zu Stange und weiter auf den Kistenstapel. Links findest du wieder einige Stangen. Springe auch hier weiter bis zu den drei Kisten. Schiebe sie so weit wie möglich über die Linien. Schiebe die andere Kiste vom Regal herunter und dann ebenfalls so weit wie möglich. Jetzt kannst du über die Kisten auf das Regal mit deiner Belohnung springen.

Das verschwundene Ohr von Mr. Potato Head

Gehe in den Wohnraum und zum Stuhl. Springe auf den Stuhl, um auf das hohe Regal zu gelangen. Wenn du dich nun dort befindest, wo du das Schaf gefunden hast, drehst du dich um und entdeckst das Ohr. Wenn du es zurückbringst, kannst du den Cosmetic Shield benutzen.

Wettrennen gegen R. C.

Gehe in die Garage und zum anderen Ende des Autos. R.C. erwartet dich

dort und fordert dich zu einem Rennen heraus. Eine leichte Aufgabe. Halte einfach das Tempo konstant, und du gewinnst.

Blechmann, Boss

Du findest ihn in der Dachkammer. Wenn der Kampf beginnt, rast er auf dich zu. Lade deinen Laser und gehe ihm aus dem Weg, bis er aufhört, das Pedal hochzuziehen. Jetzt kannst du ihn mit dem Laser angreifen.

Wiederhole den Vorgang.

Andys Nachbarschaft

Die verschwundenen Soldaten

Soldat Nr. 1

Du befindest dich in Andys Hinterhof. Der Rasenmäher ist außer Kontrolle geraten! Dort gibt es Maulwurfshügel, wo sich auch der erste Soldate versteckt hält. Wenn er aus einem Hügel herausschaut, springst du darauf. Aus dem Loch steigt Rauch auf. Mache das gleiche mit den anderen Maulwurfshügeln, dann gibt der Soldat schließlich auf. Schnapp ihn dir.

Soldat Nr. 2

Verlasse den Hinterhof und gehe nach rechts, wo sich die Schaukeln befinden. Klettere auf die erste Schaukel. Auf der zweiten befindet sich der Soldat.

Soldat Nr. 3

Steige mit Hilfe der Schaukeln auf den Baum. Wenn du den ersten Ast erreicht hast, kletterst du nach oben weiter. Du stößt direkt auf den Soldaten.

Soldat Nr. 4

Gehe zur linken Seite von Andys Haus. Dort siehst du einen Riss im Zaun. Wenn du hindurchgehst, gelangst du in einen anderen Hinterhof, in dem sich ein Schwimmbecken befindet. Springe auf den Stuhl neben dir und springe weiter auf die Pflanze, die sich dir am nächsten befindet. Klettere den Baum hinauf, springe zur Vogeltränke hinüber und dann auf die nächste Pflanze. Klettere auch diesen Baum hinauf und dann weiter auf die Statue. Schiebe

nun die Holzplatte herunter, damit du sie als Rampe zur nächsten Pflanze verwenden kannst. Vor dir befinden sich Fahnenmasten, an denen du dich zur letzten Pflanze hinüberschwingen kannst, wo sich auch der Soldat aufhält.

Soldat Nr. 5

Schräg von Andys Haus befindet sich eine zweite Lücke im Zaun, die zu einem anderen Hinterhof führt. Dort entdeckst du ein Auto ohne Räder. Gehe zu den beiden Wagenhebern und springe darauf. Das Auto fällt herunter. Springe auf den Ziegel neben dem Auto und dann auf die Motorhaube. Gehe weiter zum Kofferraum und springe darauf. Du fliegst quer über den Hof auf eine Waschmaschine. Verschiebe die Holzplatte so, dass du zu den Wäscheleinen hinaufgehen kannst. An den Wäscheleinen kannst du hinübergleiten. Aber sei vorsichtig, denn einige Kleidungsstücke werden dir im Weg hängen! Wenn du sie berührst, fällst du hinunter. Weiche rechtzeitig auf andere Leinen aus. Am Ende der Strecke befindet sich ein Korb mit dem letzten Soldaten.

Wettrennen gegen R. C.

Hier musst du schnell sein. Die Rocket Boots können dir zum Sieg verhelfen. Doch du musst Mr. Potato auf eine andere Ebene befördern. Wenn du gut wegstommst, kannst du aber auch vor R. C. bleiben. Achte dann auf den Beton und den Schlamm. (Wenn du vor R. C. bleibst und er dich trifft, verzögert er das Tempo ein wenig, und du hast einen kleinen Vorteil.)

Pizza-Token im Schwimmbecken

Gehe zum Hinterhof mit dem Schwimmbecken. An der Seite befindet sich eine Luftpumpe und eine platte Gummiente. Blase sie auf, indem du auf die Pumpe springst. Wenn sie aufgeblasen ist, springt sie ins Wasser. Springe auf die Ente, damit sie hüpf. Nun kannst du hinaufspringen und dir das Token holen.

Zurg

Dieser Boss befindet sich in der Baumkrone. Um ihn zu bezwingen, musst du auf ihn schießen, bis er sich dreht. Wiederhole den Vorgang.

Bombenangriff

Der erste Boss ist ein Spielflugzeug, das herunterschwebt und auf dich ballert. Versuche, es abzuschießen. Wenn du triffst, gerät es ein wenig ins Trudeln, stabilisiert sich dann aber wieder. Wiederhole den Vorgang.

Baustelle

Die verschwundenen Tykes

Tyke Nr. 1

Gehe zur Schubkarre, wo sich auch Hamm befindet. Verschiebe die Kiste neben der Schubkarre, so dass du nach oben gelangen kannst. Dort befindet sich der Tyke.

Tyke Nr. 2

Gehe in den Wohnwagen und meide das grüne Zeug. Klettere auf den Stuhl und dann auf den Tisch. Klettere an der Stange hinauf und springe auf das Holzregal und dann weiter zum Aktenschrank. Springe von Schublade zu Schublade, um zum Tyke zu gelangen. Vorsicht, die Schubladen öffnen und schließen sich!

Tyke Nr. 3

Gehe zum Bulldozer und steige die Stufen hinauf. Wenn du oben ankommst, gehst du ein bisschen vorwärts. Dann siehst du auch schon den Tyke.

Tyke Nr. 4

Steige auf den Bulldozer und springe auf den Schalter. Dadurch senkt sich die Schaufel. Klettere auf die Schaufel und warte, bis sie sich wieder anhebt. Springe nun auf die Stahlträger und steige weiter hinauf. Dort oben triffst du den Tyke.

Tyke Nr. 5

Steige auf den Stahlträgern nach oben (wo sich auch der Boss befindet). Wenn du über das hölzerne Teil gestiegen bist, hältst du dich nah an der Kante, bis du ein gelbes Teil siehst. Gehe weiter und schnapp dir den Tyke.

Slinky Dogs Aufgabe

Rede mit Slinky Dog. Er bittet dich, fünf Schraubenschlüssel zu suchen. Sie

befinden sich fast alle im betonierten Gebiet. Also, kein Problem für dich. Wenn du sie gefunden hast, bekommst du von Slink ein Pizza-Token.

Farben mischen

Gehe in den Wohnwagen und steige auf den Tisch. An der Wand befindet sich ein Bild in den Farben Violett, Orange und Grün. Auf der anderen Seite steht Farbe herum. Du musst nun den Eimer unter die Farbe stellen und auf den Knopf springen, damit die Farbe herauskommt. Wenn du die Farben so mischst, dass sie denen im Bild an der Wand entsprechen, bekommst du ein Pizza-Token.

Das verschwundene Auge von Mr. Potato Head

Du findest es in der Nähe der oberen Stahlträger. Bringe es zurück, und als Lohn kannst du fortan den Disc Launcher verwenden.

Bohrhammer-Boss

Du findest ihn oben auf den Stahlträgern. Nimm ihn mit den Disc Launchers unter Beschuss. Wenn du ihn besiegst, bekommst du das Token.

Gullies und Kanäle

Die verschwundenen Entenküken

Ente Nr. 1

Gehe zum Marktplatz und dann nach rechts. Du fällst ins Wasser. Das Entenküken befindet sich direkt vor dir.

Ente Nr. 2

Sie befindet sich ebenfalls auf dem Marktplatz. Gehe zum Stand mit den Wassermelonen und auf das zweite bewegliche Regal. Schau nach rechts und springe auf den Schirm über Hamm. Wende dich nach links und springe auf den nächsten Schirm mit dem Entenküken.

Ente Nr. 3

Hier benötigst du die Grappling Gun. Gehe zur großen Mülltonne, die Rex am nächsten steht. Ziele mit der Grappling Gun auf das rote Ziel, und du

gelangst auf die Mülltonne. Drehe dich nun um und visiere das nächste Ziel an. Du gelangst auf eine Veranda. Steige die erstbeste Leiter hinauf und klettere auf das Gelände. Gleite am Draht hinüber zur nächsten Veranda. Pass auf, dass du keinen Stromschlag abbekommst! Schließlich findest du auch dieses Entenküken.

Ente Nr. 4

Im oberen Bereich des Gebäudes findest du ein Abflussrohr, in dem Wasser fließt und das durch das ganze Gebäude verläuft. Links befindet sich die Ente.

Slinky Dogs Aufgabe

Du befindest dich auf einem Weg mit einem Fluss. Folge dem Verlauf des Flusses, bis du an einen Zaun kommst, in dessen Nähe sich auch Rex aufhält. Springe auf die Kiste und schiebe die Holzlatte hinunter, so dass du die Kiste an den Zaun schieben kannst. Jetzt springst du durch die Lücke im Zaun. Das Gebiet wird überflutet, Bretter und Kisten treiben auf dem Wasser. Springe über die Gegenstände hinüber zu einer kleinen Insel, auf der sich Slink befindet. Rede mit ihm. Er stellt dir eine Aufgabe. Sammle die fünf Knochen ein, um das Token zu erhalten. Springe dazu einfach zu den Knochen und, wenn du einen hast, mit einem weiten Satz wieder zurück auf die Insel.

Pizza-Token auf dem Marktplatz

Gehe zur anderen Seite des Marktplatzes. Wenn du nach rechts gehst, entdeckst du eine Kiste. Schiebe sie so weit wie möglich und springe dann auf den Stuhl mit dem Disc Launcher. Springe weiter zum Wassermelonenstand. Gehe ganz nach oben und springe auf das bewegliche Regal, dann auf das nächste. Auf dem dritten Regal befindet sich ein Gegner, der sich mit einem Schild vor Laserangriffen schützt. Mit dem Disc Launcher kannst du ihn blitzschnell erledigen. Springe hinüber bis zum letzten Regal mit dem Knopf. Hüpfе auf den Knopf, um die Heliumpumpe zu aktivieren. Die Ballons werden aufgeblasen. Vernichte zunächst alle Gegner. Springe dann an das Band eines aufsteigenden Ballons, und du gelangst zum Token.

Der hüpfende Clown

Er befindet sich oben auf dem Gebäude. Wenn du dort ankommst, läufst du in das Wasserrohr, bei dem du die Ente gefunden hast. Wenn du dich umschaust, entdeckst du eine Öffnung, die dich zum Boss führt. Er versucht, dich mit einer Rotationsattacke zu treffen. Er hat jedoch Probleme beim Wenden, nutze diesen Vorteil. Halte ihn ständig unter Beschuss und hol dir anschließend das Token.

Schleimzeit

Dieser Boss ist ein schleimiges Monster in einer Mülltonne. Eröffne das Feuer mit deinem Laser. Das Monster verschwindet dann in der Mülltonne und wird größer. Es verliert dabei jedoch Lebensenergie. Wiederhole diesen Vorgang, bis es den Geist aufgibt.

Al's Spielzeughütte

Der verschwundene Arm von Mr. Potato Head

Gehe vorwärts, bis du zwei Wege erreichst. Nimm den rechten und folge ihm bis zu einem Trampolin. Mit dem Trampolin kannst du auf den Spielzeugstand gelangen. Gehe ein Stück vorwärts und springe dann auf die Spielzeuge auf der linken Seite. Springe zur Stange und gleite zu einem Ei hinunter. Drehe dich um, und du siehst Mr. Potato Heads Arm. Springe auf das Büffet, hol den Arm und bring ihn zurück. Du darfst nun die Rocket Boots verwenden.

Die Hahn-Mission

Im Raum in der Nähe des Trampolins findest du einen Hahn. Rede mit ihm, und er stellt dir eine Aufgabe. Du musst innerhalb des Zeitlimits das Hühnerei erreichen, um ein Küken zu erhalten. Anschließend sprichst du wieder mit ihm. Diesmal verspricht er dir ein Token, doch das Zeitlimit ist knapper! Laufe so schnell wie möglich zum Ei, um das Token zu bekommen.

Pizza-Token im Büro

Gehe in den Raum nebenan. Er ist wieder mit diesem grünen Zeug gefüllt. Zu blöde. Klettere auf den Stuhl und schieße auf die Schlösser des Aktenschrankes. Daraufhin öffnen und schließen sich die Schubladen. Klettere nach oben, um das Token zu ergattern.

Dinosaurier-Boss

Gehe in den Raum mit dem Hahn und dann weiter in den Raum links davon. Springe zu Rex hinüber und gehe dann nach links in eine Lüftungsöffnung. Springe hinunter, und der Kampf beginnt. Der Boss bläst dir Feuer ins Gesicht. Knall ihn einfach ab. Warum nur sind die meisten dieser Bosse so schlapp?

Al's Weltraumland

Token im Greifarm-Automaten

Gehe gleich zu Beginn nach links in die Arcade-Zone. Gehe zu dem Greifarm-Automaten, neben dem Rex steht, und springe auf die Gewinnöffnung. Dann springst du auf den Stuhl neben dir und weiter auf die Maschine. Springe auf den Knopf, damit sich der Greifer bewegt. Wenn sich der Schatten des Greifers unterhalb des Tokens befindet, springst du erneut auf den Knopf. Jetzt bewegt sich das Teil vertikal. Beobachte den Schatten und springe wieder auf den Knopf. Wenn dein Timing richtig war, schnappt der Greifer nun das Token und wirft es durch die Gewinnöffnung auf den Boden.

Buzz Lightyear-Buggy

Dies ist der härteste der Mini-Bosse. Er greift dich gleichzeitig mit Lasern und Zielsuchraketen an! Schieße wie wild mit dem Laser auf ihn. Wahrscheinlich wirst du Federn lassen müssen, aber du wirst es schaffen.

Begegnung in der Spielzeughütte

Hier musst du gegen einen riesigen Boss antreten, der mit seinen Augen

Lasergeschosse auf dich abfeuert. Außerdem ist da noch die Sache mit den Kapseln. Wenn du diesem Kerl ins Auge schießst, gibt er eine Kapsel frei, aus der ein Gegner herausklettert. Vernichte ihn und schieße dann erneut auf das Auge. Die nächste Kapsel ist unterwegs! Mit jeder neuen Kapsel tauchen mehr Gegner auf. Mach sie alle nieder und schieße ständig auf das Auge.

Der Aufzug

Die verschwundenen Mäusekinder

Maus Nr. 1

Das Abenteuer beginnt im Aufzugsschacht. Drehe dich um und gehe in den Kontrollraum. Der Raum ist leicht überflutet. Schwinde dich an den Drähten zur Kontrollwand hinüber, auf der auch Hamm sitzt. Wende dich nun nach rechts und springe auf das Regal und weiter aufs nächste. Du gelangst zu einem Draht, an dem du zur anderen Seite gleiten kannst. Gehe hier genauso vor, dann siehst du bald die Maus.

Maus Nr. 2

Hier brauchst du die Grappling Gun. Gehe vorwärts, bis du zur Lüftung kommst. Visiere mit der Grappling Gun die Ziele an, um nach oben zu gelangen. Folge dem Weg, bis du zu einer Öffnung auf der linken Seite kommst. Dort erwartet dich Rex bereits, und neben ihm ist die Maus.

Maus Nr. 3

Wenn du das Puzzle gelöst hast, um die Aufzüge zu betätigen, gehst du durch die Öffnung und springst in den rechten Aufzug. Drehe dich um, dann siehst du die Maus direkt vor dir.

Der verschwundene Fuß von Mr. Potato Head

Verfahre hier so, wie du es bei der ersten Maus getan hast. Der Fuß befindet sich direkt daneben. Wenn du ihn zurückgibst, kannst du die Grappling Gun benutzen.

Aufzug-Puzzle

Gehe zur Lüftung und kämpfe dich nach oben durch. Wenn du dort

ankommst, siehst du ein Steuergerät mit drei Knöpfen. Springe auf den ersten und dann auf den mittleren Knopf. Die Aufzüge funktionieren nun, und eine Tür öffnet sich, hinter der sich das Token verbirgt.

Mäusevater-Aufgabe

Wenn die Aufzüge funktionieren, wartest du an der Öffnung bis der linke Aufzug nach unten fährt und dann anhält. Springe auf eine der Plattformen und warte, bis er wieder nach oben fährt. Wenn der andere Aufzug abwärts fährt und anhält, springst du zu ihm hinüber. Wenn es dann wieder nach oben geht, siehst du Vater Maus in der Lüftung, der auch gleich eine Aufgabe für dich parat hat. Du sollst vor dem Pizza-Token unten ankommen. Wenn das Rennen beginnt, geht's zunächst eine Rampe hinunter. Aber sei vorsichtig! Im Lüftungssystem gibt es Löcher. Wenn du hinunterfällst, ist das Rennen gelaufen, und das Token ist futsch.

Spinnen-Boss

Gehe hier genauso vor, wie du es bei Vater Maus getan hast. Wenn du oben ankommst, gehst du jedoch zur anderen Lüftung hinüber. Folge dem Weg, bis du in die Kampfarena hinabfällst. Wenn der Kampf beginnt, feuert die Spinne mit der Waffe auf ihrem Rücken. Anschließend spuckt sie Spinnwebkugeln auf dich. Versuche, allen Geschossen aus dem Weg zu gehen, und halte den Boss ständig unter Beschuss, bis er erledigt ist.

Al's Penthaus

Jessies verschwundene Critters

Critter Nr. 1

Du beginnst vor der Eingangstür zu Als Appartement. Gehe vorwärts und dann nach links. Rex befindet sich neben einer Öffnung, die zur Küche führt. Gehe zum Kühlschrank und öffne ihn, indem du das Schloss zerstörst. Steige auf die erste Ablage und dann auf die zweite. Nun springst du aus dem Kühlschrank heraus in Richtung Büffet und machst einen Doppelsprung. Du landest auf dem Büffet. Vielleicht brauchst du mehrere Anläufe, ist nicht

ganz easy. Jetzt folgst du dem Weg bis zu einer Lebensmittelwaage. Springe auf die Waage, und du landest auf dem Regal mit dem Critter.

Critter Nr. 2

Gehe in den Wohnraum. In der Nähe des Kamins befindet sich eine verschlossene Tür. Zerstöre das Schloss. Die Tür führt ins Bad. Klettere in die Wanne. Beim Wasserhahn befindet sich ein Schalter. Springe auf den Schalter, um den Raum unter Wasser zu setzen. Mit Hilfe der Schwämme gelangst du auf die Ablage, wo sich ein weiterer Schalter befindet. Springe auf den Schalter, und noch mehr Wasser strömt in den Raum. Kehre zurück zu den beiden Schwämmen und springe damit oben auf die Dusche. Dort springst du auf den letzten Schalter, um den Raum vollends zu überfluten. Gehe zurück zur Ablage und benutze den anderen Schwamm, um den Critter oben auf den Schränken zu erreichen.

Critter Nr. 3

Gehe in den Flur und schiebe die Kiste in das Eisenbahnzimmer. Schiebe die Kiste so weit, bis sie neben dem Zug steht. Springe auf die Kiste, dann auf den Zug, und du stehst dem Critter direkt gegenüber.

Bullseyes Aufgabe

Du findest Bullseye gleich zu Beginn des Levels. Er wird dich bitten, fünf Hufeisen zu suchen. Eines befindet sich in der Nähe von Rex, ein anderes beim Kamin, eines auf dem Sofa, eines auf dem Tisch und das letzte in der Nähe des Flurs. Bringe ihm die Hufeisen, und kassiere die Belohnung.

Pizza-Token im Zug

Gehe in das Eisenbahnzimmer und steige auf den Zug. Dann springst du auf die Schienen. Dort fährt ein Zug vorwärts und rückwärts. Deine Aufgabe ist es, den Zug in der Sackgasse anzuhalten. Du kannst die Spuren wechseln, indem du auf die drei Schalter springst. Anschließend schiebst du die Kiste um die Schienen herum neben den Zug. Klettere zum Zug und hol dir das Token.

Der Gunslinger

Schiebe die Kiste aus dem Flur in den anderen Raum mit den Trophäen oder was auch immer. Schiebe sie neben den Tisch und steige hinauf. Schiebe

nun die Blechdose bis ans Ende. Springe auf die Dose und dann auf den Tisch. Jetzt gehst du nach rechts und weiter bis zu einem Fernseher. Wende dich nach rechts und gehe weiter zum Spielzeug. Springe hinein. Am anderen Ende triffst du den Gunslinger. Er schießt ziemlich schnell. Halte immer nur drauf, dann hast du ihn bald gepackt.

Der böse Imperator Zurg

Schon wieder ein ziemlich einfacher Boss. Greife ihn mit Drehattacken an und achte auf seine grünen Geschosse. Sie werden dich verfolgen, also musst du sie mit Drehattacken abwehren.

Auf dem Flughafen

Der verschwundene Passagier

Gehe gleich von Beginn an geradeaus und biege ab, wo's erforderlich ist. Du gelangst zu einem blauen Koffer. Springe auf den Koffer, und er katapultiert dich auf das Förderband. Warte auf ein Gepäckstück, auf das du aufspringen kannst. Am Ende des Förderbandes springst du an die Stange und schwingst dich auf das andere Gepäckband hinüber. Verfahre hier genauso, um zum nächsten Band zu gelangen. Diesmal kommt blaues Gepäck heraus. Wenn es die Tür erreicht, springst du darauf, um dich hinauf zum Regal zu federn, wo sich auch Hamm befindet. Wenn du dich umschaust, siehst du einige Stangen. Springe an den Stangen hinüber zum Durchleuchtungsgerät, wo du auch den Passagier findest.

Der verschwundene Mund von Mr. Potato Head

Es ist schon verrückt: Wenn du zu Mr. Potato Head sprichst, labert der einfach weiter. Okay, das soll uns jetzt nicht weiter kümmern. Gehe in den Raum mit dem kaputten Flugzeug. Gehe nach rechts und schiebe den Reifen zum Flugzeug hinüber. Schiebe ihn neben dieses bewegliche, silberne Teil. Springe nun auf das eine Ende, damit das andere aufsteigt. Jetzt läufst du schnell ans andere Ende und springst auf das nächste

silberne Teil. Diesmal musst du hinübergehen und dein Gewicht zur anderen Seite verlagern. Dann läufst du schnell hoch und springst an die Stange, die sich neben dir befindet. Klettere ganz nach oben und springe auf den Propeller. Wende dich nach links und springe zum Mund hinüber. Bringe den Mund zurück, damit du endlich die Hover Boots verwenden kannst.

Der Prospector

Im Raum, in dem sich auch Mr. Potato Head und Rex befinden, holst du dir oben auf dem Gepäckstapel die Hover Boots. Mit ihnen kannst du bis ganz nach oben schweben. Von dort aus springst du hinüber zum kaputten Gepäckband, wo sich auch der Boss befindet. Er schlägt mit seinem Stab auf den Boden und setzt so ein Geschoss frei, das dich verfolgt. Die geeignete Gegenmaßnahme ist die Drehattacke.

Ärger auf der Rollbahn

Das verschwundene Gepäck

Gepäckstück Nr. 1

Gehe zur mittleren Stange (sie befindet sich genau im Zentrum des Levels) und klettere am Seil daneben hinauf. Oben wartest du, bis die Tragfläche des Flugzeugs in deine Nähe kommt, und springst auf. Steige auf das Dach des Flugzeugs, wo dich das Gepäckstück bereits erwartet.

Gepäckstück Nr. 2

Gehe auf dem Flugzeug nach hinten und warte, bis du in Zone 8 ankommst. Das gesuchte Gepäckstück befindet sich auf dem Gebäude.

Slinky Dogs Aufgabe

Gehe zur mittleren Stange, wo Slink bereits auf dich wartet. Rede mit ihm. Er bittet dich, dem Weg weiter zu folgen, auf dem du dich befindest. Dabei darfst du allerdings nicht springen oder mit dem grünen Zeug in Berührung kommen. Wenn du's bis ans andere Ende schaffst, bekommst du das begehrte Token.

Token im Hubschrauber

Zugegeben, dieser Part ist ein wenig verwirrend, aber ich will's mal versuchen. Gehe zum Flugzeug und springe hinüber zu Zone 1. Dort wartet ein Hubschrauber mit einigen Lampen und Knöpfen. Du musst nun dem Hubschrauber das Signal geben, das Token abzuwerfen. Dazu musst du auf die Schalter springen, die die gleiche Farbe haben wie die brennenden Lampen. Ein Beispiel: Wenn die rote, die blaue und die grüne Lampe leuchtet, springst du auf den Schalter mit den Farben Rot, Blau und Gelb. Du musst diese Prozedur viele Male wiederholen, bis der Hubschrauber endlich das Token fallen lässt.

Der Blacksmith

Dieser Boss befindet sich auf dem Gebäude in Zone 7. Er attackiert ähnlich wie der Prospector. Nur wirst du hier von einer kleinen Welle verfolgt, die verflücht viel Schaden anrichten kann. Ich habe bestimmt vier Anläufe gebraucht, um ihn fertig zu machen. Hier ist auch wieder der ständige Einsatz der Drehattacke zu empfehlen.

Prospector-Showdown

Wow. Wenn das kein Finale ist! Du sitzt in einem Zug und siehst Woody und Jessie auf einem Koffer. (Woody macht keinen gesunden Eindruck und fuchelt wie wild mit den Händen in der Luft. Will er uns was mitteilen?) Plötzlich öffnet sich der Koffer, und der Prospector springt heraus, dann auch noch der Gunslinger und der Blacksmith! Dies ist die letzte große Herausforderung für dich. Versuch's mal hiermit: (Nein, Schokolade bringt uns hier nicht entscheidend weiter...) Locke den Gunslinger und den Prospector nach hinten; der Blacksmith rührt sich eh nicht von der Stelle. Jetzt kannst du die beiden in Ruhe fertig machen. Ein ziemlich harter Kampf, aber es ist machbar. Danach widmest du dich dann gehörig dem Blacksmith und schaust dir schließlich die Endsequenz an. Alles klar? Ja, sicher doch...

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

**PLAYSTATION
LÖSUNGEN**

BS BriStein bv

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats (Ausgabe 5) ist ein
absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzausgabe.
PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.