Max Payne 2

Diese Lösung basiert auf der englischen Version 1.01 und dem direkt nach der Installation einzig wählbaren Schwierigkeitsgrad „Detective“.
Die Screenshots wurden auf einem System bestehend aus einem Athlon XP 2400+ und einer übertakteten GeForce4 Ti4800SE bei maximaler Grafikeinstellungen gemacht. Zwar unterstützt die vorhandene Hardware einige Effekte nicht (z.B. Pixel Shader-Skin), doch dies hat auf die gesamtheitliche Erscheinung kaum einen Einfluss und auf das Spielgeschehen natürlich erst recht nicht.
Als kleiner Ausgleich wurde dann extern per Rivatuner noch 2xAA und 2xAF zugeschaltet. Die Screenshots wurden mittels Fraps 2.5.1 erstellt.

Tipps:

- Sehen Sie sich stets genau um, denn in Schränken, Schubladen, Safes, Fahrzeugen etc. finden Sie fast immer Munition und Schmerzmittel
- Sehen Sie sich nach Möglichkeit stets das Fernsehprogramm an, das meist eine verzerrte Darstellung der Spielereignisse darstellt
- Auch wenn es oft nicht unbedingt danach aussieht, ist Max Payne 2 doch ein verdammt lineares Spiel. Es gibt stets nur einen Weg, denn die meisten potenziellen Abzweigungen sind versperrt oder sonst wie blockiert, so dass man sich eigentlich nicht verlaufen sollte!
- Wer selbst mit dem Standard-Schwierigkeitsgrad nicht so ganz zurechtkommt, ist vielleicht an Savegames interessiert. Bitteschön! Entpacken Sie den Inhalt des Archivs einfach in den Savegames-Ordner von Max Payne 2 in Ihrem Eigene-Dateien-Verzeichnis. Eventuell vorhandene Savegames können hierbei überschrieben werden, legen Sie also gegebenenfalls Backups an!
  Download (3.1 MB) - Externer Link auf Rapidshare.com

Part I - The Darkness Inside

Prologue



Sehen Sie sich erst mal etwas um und öffnen Sie den nahen Schrank, wo Max die ersten beiden Schmerzmittel findet.
Verlassen Sie dann das Zimmer und laufen Sie zum nächsten größeren Behandlungsraum, wo Max eine weitere Halluzination widerfährt.
Öffnen Sie anschließend die Tür und laufen Sie auf dem Gang bis zum nächsten Behandlungsraum, wo man am Boden einen Toten findet.
Direkt nach der Sequenz sollte man dem auftauchenden Gegner direkt ein paar Kugeln verpassen oder alternativ erst mal in Deckung gehen und warten bis der Gegner angreift.
Dahinter geht es nach draußen bis zum Empfangsbereich, wo man nett Fernsehen und dann in den Aufzug steigen kann.
Unten angekommen trifft man dann Jim Bravura aus dem ersten Teil, der es diesmal jedoch nicht lange macht und direkt erschossen wird.
Sobald man dann wieder die Kontrolle über Max hat, muss man im Aufzugschacht durch die offene Tür springen und bis zum Leichenraum laufen...

Chapter One: Elevator Doors



Da die nahen Tore natürlich verschlossen sind, muss man den schmalen Weg an der Seite des Gebäudes benutzen, der einem zum Hintereingang bringt. Dort betritt man das Gebäude und läuft dann bis zur Nische mit dem Fernseher, wo Max gleich mal etwas am Rad dreht.
Laufen Sie dann bis zur nächsten Halle, wo man bei einem der Tore einen Mitarbeiter stellt.
Folgen Sie diesem dann bis zum nächsten Tor, wo er dann aber nicht mehr weiter geht. Gehen Sie vorsichtig in die Halle und erledigen Sie den Kerl dann in Bullet Time sobald er seine Waffe gezückt hat.
Kämpfen Sie sich dann durch die Hallen bis zu einem kleinen Lagerraum, wo man die Tür zum Treppenhaus findet. Erledigen Sie dort am besten direkt die Gegner weiter oben indem Sie den Benzinkanister oben beschießen, was auch direkt ein feines Loch in die Treppe sprengt.
Oben hört man am besten erst mal den Anrufbeantworter mit einer süßen Nachricht ab und kämpft sich dann weiter durch die Räume, bis man die Geisel findet. Leider kann man sie nicht retten, muss dann aber schnell die beiden Übeltäter erledigen, denn vom Gang kommen weitere Gegner, die man hier aber aufgrund der vielen Möglichkeiten zur Deckung gut erledigen kann. Zusätzlich findet man auch im Raum mit der Geisel auf dem Tisch die abgesägte Schrotflinte.
Folgen Sie den Gegner dann nach hinten bis zum Aufzug, wo man Mona plötzlich wieder sieht! Warten Sie hier etwas, bis der Aufzug wieder seine Tore öffnet und fahren Sie mit ihm nach unten.
Dort verfolgt man die flüchtenden Verbrecher, die sich mit fast allem wehren, bis nach draußen, wo die Verstärkung (u.a. Winterson) etwas zu spät eintrifft.

Chapter Two: A Criminal Mastermind



Laufen Sie zunächst die Treppe hoch und erledigen Sie in der ersten Etage einige Gegner. Im Büro kann man zunächst ein Telefon-gespräch mithören und dann Vlad per Sprechanlage etwas Mut zusprechen, wobei man dann darauf achten muss, dass direkt ein Gegner in der Tür erscheint!
Erledigen Sie ihn und laufen Sie dann eine Etage höher, wo Mike the Cowboy gerade weitere Gegner erledigt hat. Sprechen Sie Mike an, wodurch er Ihnen dann erst mal folgt.
Eine weitere Etage höher kann man eine „interessante“ Folge von *Mr. Baseballbat-Boy* ansehen. Dahinter findet man in einem engen Raum einige Gegner, die man hier nur mit Bullet Time einigermaßen sicher ausnehmen kann. Alternativ kann man einfach an der Tür vorbeilaufen, so dass Mike sich der Sache annimmt, die er aber meist nicht überlebt, womit man dann aber auch eine Sorge weniger hat, denn in den engen Gängen ist der Kerl eigentlich nur ein Störfaktor.
Hat man sich die Munition geschnappt, folgt man dem Weg nach hinten und läuft dort die Treppe hoch. Hinter der Holztür trifft man direkt weitere Feinde.
Ziehen Sie sich am besten erst mal zurück, denn die zahlreichen Gegner werfen auch noch mit Molotow-Cocktails, was sehr unangenehm werden kann.
Preschen Sie dann per Bullet Time nach vorne und nehmen Sie sich dann der Gegner weiter unten an, wo man glücklicherweise bei der hinteren Tür zahlreiche Schmerzmittel findet.
Stürmen Sie dann durch die Tür und kämpfen Sie sich schießend nach unten durch, wobei man die Benzinkanister auf den Treppen für sich nutzen oder schnell passieren sollte!



Hat man hinter der Bühne erst mal alle Gegner erledigt, muss man durch die Tür bei der einen Treppe gehen und sollte im Zwischenraum erst mal speichern, denn hinter der nächsten Tür lauern wieder zahlreiche Gegner, die in einer verdammt guten Position sind, so dass man erneut nur per Bullet Time angreifen sollte.
Die seitliche Tür führt dann zum großen Saal, wo man wieder zahlreiche Gegner auf verschiedenen Ebenen erledigen muss, bevor man über das Gerüst nach unten klettert.
Dort läuft man durch die Doppeltür hinten und kämpft im nächsten großen Raum zahlreiche Gegner nieder. Meist braucht man hier massiv Bullet Time oder zumindest Shootdodge-Ausweichmanöver sind wird man einfach von den Gegnern überrannt. Zudem sollte man nicht direkt losstürmen, denn von oben kommen sonst zahlreiche Molotow-Cocktails herunter!
Erst wenn man alle Gegner erledigt hat, beginnt eine kurze Sequenz, nach deren Ende drei Gegner durch die Tür in der Ecke kommen. Schalten Sie sie aus und laufen Sie dann durch die nun offene Tür zur anderen Seite, wo man Vlad endgültig rettet...

Chapter Three: The Depths of My Brain



Die bekannten Traumvisionen... Sehen Sie sich zunächst ruhig um und gehen Sie dann zur Wohnungstür, wo jemand ein Foto von Mona unten durch schiebt.
Gehen Sie nach draußen und folgen Sie dem Gang nach hinten bis zu langen Treppe abwärts.
Unten findet man sich im Leichenschauraum wieder, wo alsbald Mona aus einer der Kammern kommt und kurz darauf auf dem Tisch sitzt. Gehen Sie dann zu dem klingelnden Telefon hinter ihr.
Plötzlich ist man wieder draußen und wird von einigen Polizisten verfolgt. Laufen Sie einfach weg, denn sterben oder angreifen ist beides nicht möglich!
Im folgenden Verhör kann man dann plötzlich die Waffe auf dem Tisch an sich bringen und muss damit die beiden Offiziere erschießen ... aufwachen!

Chapter Four: No "Us" in This

Erledigen Sie zunächst den Scharfschützen, was mit etwas Zielwasser ganz gut funktioniert. Alternativ kann man auch einfach die Jalousie schließen, so dass der Sniper Max nicht mehr sehen kann. Laufen Sie dann ins Schlafzimmer und rufen Sie per Telefon um Hilfe.



Auf dem Flur folgt man dann der Leichenspur zum Aufzug und dort dann nach links, wo eine wehrhafte Nachbarin gleich mal einen „Putzmann“ aus ihrer Wohnung pustet. Sprechen Sie mit der Dame, denn sie gibt Ihnen eine automatische Schrotflinte.
Laufen Sie nach dem kleinen nachbarschaftlichen Besuch zum offenen Fenster am Gangende und springen Sie auf den Vorsprung davor.
Bevor Sie dann mit weiteren gezielten Sprüngen weitermachen, sollten Sie unbedingt speichern (F5), denn ein Absturz ist logischerweise tödlich! Zusätzlich bekommt man auf dem zweiten Vorsprung angekommen plötzlich Besuch: Unten kommt ein Transporter herbei und einige Putzmänner steigen aus. Zwar kann man hier einfach schnell zum dritten Wegstück rüber springen und dort ins Gebäude eindringen, doch die Kerle muss man später dann doch erledigen, weshalb man direkt zu Handgranate oder Molotow-Cocktail greifen und den Gegnern unten etwas einheizen sollte.
Im Gebäude geht man dann in den Nebenraum, wo einer einen unglaublich guten Schlaf hat und krabbelt dort wieder auf den Vorsprung vor dem Fenster.
Dort springt man direkt zum nächsten offenen Fenster und betritt den Gang, wo man erst mal einige

Gegner umnieten muss.
Laufen Sie dann nach hinten zu der Frau im Morgenrock, die Ihnen ihre Schmerzmittel im Bad andrehen will! Nachdem man sich diese geschnappt hat, geht man ins Nebenzimmer und klettert dort mal wieder aus dem Fenster, wo man ein Gerüst findet, das Max eine Etage höher bringt.
Dort findet man das Beobachtungszimmer, wo man durch die Kamera eine nette Szene beobachten kann.



Verlassen Sie den Raum und kämpfen Sie sich bis zur Treppe durch, wo man nach oben läuft. Dort findet man neben dem Zugang zur „Suite“ den blockierten Aufzug. Schlagen Sie das Brett weg und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Dort springt man direkt aus der Kabine und erledigt einige "Putzmänner". Folgen Sie dann dem langen Gang nach hinten und laufen Sie dort die Treppe nach unten, wo man zur Abwechslung mal einen echten Putzmann trifft, der einem den Code zur exklusiven Etage verrät. Wieder zurück beim Aufzug fährt man nach oben und öffnet dort die Tür. Erledigen Sie im Gang dahinter einige Gegner und säubern Sie die offene Wohnung. Durch die Küche kommt man ins Nebenzimmer, wo mal wieder ein Fenster offen ist.
Klettern Sie hinaus und folgen Sie dem Vorsprung, bis er plötzlich endet. Springen Sie dort vorsichtig nach unten zum nächsten und dann gleich nochmal eine Etage tiefer, wo man ein offenes Fenster findet.
Betreten Sie die Wohnung und gehen Sie zur Wohnungstür…

Chapter Five: A Sign of Her Passage



Laufen Sie geradeaus zur Tür beim Aufzug. Erledigen Sie die Gegner im Treppenhaus und kämpfen Sie sich nach unten durch, wo man in der dritten Etage ein Brett von der Tür entfernt, so dass man den Penner dahinter rettet, welcher dann an Ihrer Seite mitkämpft!
Im Erdgeschoss trifft man dann beim verschlossenen Haupteingang eine junge Dame, die ebenfalls fortan wehrhaft an Ihrer Seite steht. Mit den beiden Helfern erledigt man dann die Gegner, die plötzlich aus der anderen Richtung angreifen und folgt dann diesem Weg in den Keller, wo man das Gas per Ventil abdrehen kann.
Kämpfen Sie sich dann wieder zu der Etage mit dem geborstenen Gasrohr hoch, wo man nun die brennende Wohnung betreten kann. Laufen Sie dort hindurch zu den beiden offenen Fenstern und

klettern Sie durch das linke nach draußen auf den Vorsprung. Folgen Sie ihm und helfen Sie dann von oben Ihren Mitstreitern bei der Ausschaltung der unten auftauchenden Gegner.
Sind alle erledigt, läuft man bis zum Ende des begehbaren Weges an dem nach unten führenden Dachrinnenrohr und springen dort zum anderen Vorsprung, der zum Gerüst führt.
Lassen Sie sich dort vorsichtig nach unten fallen, was aufgrund der einstürzenden Bretter nicht ganz einfach ist. Unten angekommen muss man dann nur zum Transporter laufen bzw. verbleibende Gegner erledigen…

Chapter Six: A Linear Sequence of Scares



Laufen Sie bis zur ersten Straßenszene, wo man eine erste Telefonzelle findet, die aber in das „Grusel-System“ eingebunden ist und so keine spielrelevanten Infos bieten kann.
Folgen Sie dem Weg dann durch das Gebäude bis zur nächsten Straßenszene, wo man sich hinten in den Käfig stellt.
Unten bahnt man sich seinen Weg durch den Zellenblock bis zum hinteren Käfig, der Max wieder nach oben bringt.
Durch eine weitere Straßenszene geht es dann zu einem seltsamen „Drehspiel“, wo man einige drehende Platten überwinden muss, um zur anderen Seite kommen zu können.
Folgen Sie dann dem weiteren Weg, bis man endlich bei einem Loch in der linken Wand hinter die Anlage kommt. Im ersten Raum findet man einige nette Spielereien, die die Physik-Engine spielerisch testet. Weiter hinten läuft man die Treppe nach oben und verlässt durch die hintere Tür erst mal das Gebäude.
Springen Sie dann über das Geländer und klettern Sie durch das offene Fenster in Monas Wohnung. Dort kann man sich erst mal etwas umsehen, Waffen und Munition einsammeln und ein paar Infos über die Gute sammeln, bevor man das Bad betritt und eine „schlüpfrige“ Szene beginnt 😉

Chapter Seven: The Million Dollar Question



Erledigen Sie die beiden angreifenden Gegner und laufen Sie zur Tür gegenüber des Aufzugs. In der Wohnung erledigt man weitere Gegner und läuft dann auf den Balkon, wo das Gitter zur Nachbarwohnung eingedrückt wurde, so dass man auf den dazugehörigen Balkon und auch in die Wohnung gelangt.
Laufen Sie nach oben und erledigen Sie dort weitere Gegner. Im Nebenzimmer findet man den Informanten, leider als Leiche. Nach der Sequenz stürmen dann weitere Putzmänner durch die obere Tür, die man recht gut mit einer Granate wegblasen kann!
Verlassen Sie dann die Wohnung durch die obere Tür und erledigen Sie die Gegner in der offenen Nachbarwohnung. Laufen Sie dann dort die Treppe runter und genießen Sie am besten erst mal das „klassische Klavierstück“. Danach pustet man die Gegner weg und geht auf den gigantischen Balkon/Terrasse.
Dort springt man über die Mauer zur linken und auf die Markise des darunterliegenden Balkons. Attackieren Sie die Gegner von oben und springen Sie dann runter auf den eigentlichen Balkon. Speichern Sie hier am besten erst mal und nehmen Sie sich die Handgranaten.
Öffnen Sie dann die Wohnungstür und pfeffern Sie einige Granaten hinein, damit man die Gegner auf dem engen Raum nicht im Nahkampf erledigen muss. Verlassen Sie dann die Wohnung durch die reguläre Eingangstür und erledigen Sie den Gegner beim Aufzug. Laufen Sie zu ihm und öffnen Sie die dort die Tür links neben dem Aufzug.
In der Wohnung schießt man zwei Gegner beim Fenster um und springt dann hinaus auf den „Fensterputzaufzug“.



Von diesem aus arbeitet man sich dann vorsichtig, aber möglichst schnell über das Gerüst nach unten vor. Achten Sie dabei nach Möglichkeit auf die von oben herabgeworfenen Granaten und Gegenstände. Unten findet man ein offenes Fenster, das jedoch von einem Gegner verteidigt wird, weshalb man hier mit Bullet Time vorgehen sollte!
Verlassen Sie dann die Wohnung durch die Eingangstür und kämpfen Sie die Gegner bei den Aufzügen nieder. Sind alle erledigt, kommt Kaufmann mit einigen „Mitarbeitern“, die sie von beiden Seiten angreifen. Kümmern Sie sich am besten zuerst um die Gegner in Ihrem Rücken und dann um Kaufmann und seine Schergen vor Ihnen.
Anschließend fährt man mit dem Aufzug nach unten…

Part II - A Binary Choice

Prologue



Lauschen Sie den Worten des Polizisten und gehen Sie dann am besten direkt zu Ihrem Schreibtisch in der hinteren Ecke. Nach der Sequenz geht man dann in den Raum hinter Wintersons Schreibtisch, wo man bei der Identifikation einiger Damen zusehen kann. Ist diese abgeschlossen spricht man kurz mit dem „Identifizierer“ und anschließend mit Winterson, die in das Büro des Chefs „flüchtet“.
Laufen Sie dann nach unten in den Keller, wo die Zellen (Lockup) sind. Begeben Sie sich zur hintersten Zelle, wo Mona einsitzt und nach dem kurzen Gespräch wieder zurück zur Wache, wo man kurz telefoniert.
Danach bricht das Chaos los. Warten Sie bis alle Polizisten weg sind und schnappen Sie sich dann schnell die Waffen aus dem Schrank, mit denen man die eingedrungenen Gegner niedermäht.
Laufen Sie dann zur aufgebrochenen Tür bei den Zellen und kämpfen Sie die Gegner in der Tiefgarage nieder, bevor man die Garage durch die Ein-/Ausfahrt verlässt...

Chapter One: The Things that I Want



Erledigen Sie schnell den Gegner, der über die Treppe nach oben läuft und den hinter der Gittertür. Dann läuft man nach hinten und erschießt, die beiden Angreifer oben auf der Treppe. Hinter dem Kelleraufgang in der Ecke findet man eine Kiste mit einigen AK-47. Mit diesen und den Granaten und Molotow-Cocktails steigt man dann gut gerüstet nach oben und öffnet dort die Tür, die zum oberen Rundweg über einer der „Straßen-Szenen“ führt.
Erledigen Sie so von oben alle Gegner und laufen Sie dann nach hinten, wo man eine leicht versteckte (da im selben Farbton gehaltene) Tür findet. Im folgenden Raum betätigt man den Schalter, wodurch unten einige Gegner durch die Riesenspritze „zerimpft“ werden.
Öffnen Sie dann vorsichtig die hintere Tür und bekämpfen Sie sich zahlreichen Gegner bei der Treppe, wobei es hier aber zunächst effektiver ist sich in den Raum zurückzuziehen und die Gegner

herankommen zu lassen. Alternativ tun es natürlich auch einige Granaten.
Über die Treppe geht es dann nach unten, wo man erst mal die gesäuberte Straßenszene ablaufen sollte, da man dort natürlich jede Menge Munition und auch einige Schmerzmittel bei den Leichen findet.
In die andere Richtung trifft man dann alsbald auf Mona, die die Schurken ebenfalls von oben bedrängt. Leider, oder vielleicht auch zum Glück, erledigt sie nicht alle, so dass man selbst tätig werden muss. Kämpfen Sie sich dann durch das Gebäude bis zur nächsten Straßen-Szene durch, wo Mona dann etwas aktiver hilft die Gegner zu dezimieren.
Laufen Sie zur Garage, wo man hinter die Kulissen kommt. Vor der Ecke sollt man dann aber speichern, denn dahinter lauern zahlreiche Feinde, die hinter einem großen Rohr verschanzt am besten mit der Kalaschnikow zu erledigen sind. Opfern Sie hier notfalls die gesamte Bullet Time, denn weiter hinten findet man die Tür zum Kassenraum, wo dieses Kapitel dann auch schon endet...

Chapter Two: In the Middle of Something



Steigen Sie sofort wieder in den Van ein und schnappen Sie sich dort die Munition und Schmerzmittel. Danach kämpft man sich nach oben durch, wo man alsbald vor einigen roten, sehr explosiven Kisten steht. Versuchen Sie diese nicht zu treffen, denn das hat, zumindest wenn sie nicht weit genug entfernt sind, explosive Konsequenzen.
Gehen Sie stattdessen einfach durch die linke Tür in die große Halle, wo man sich über die Rolltreppe noch oben durchkämpft und zum Raum mit zwei Aufzügen läuft. Da keiner funktioniert muss man hier sogar aus der sicheren Ecke auf die explosiven Kisten vor der einen Aufzugtür schießen.
Ist alles weggesprengt, springt man im Aufzugschacht vorsichtig nach unten und läuft dann dort bis man unter freiem Himmel steht. Wagen Sie sich hier etwas vor, bis die Wachen auf Sie aufmerksam werden und ziehen Sie sich dann feuernd zurück. Mit den explosiven Kisten kann man den Gegnern recht gut einheizen, so dass man sich direkt um die Wache auf dem „Wachturm“ kümmern und dann um die restlichen am Boden kümmern kann.
Hat man das Wachgebäude durchsucht, betritt man durch die hintere Tür wieder das Gebäude, wo man dann geradeaus geht.
Im großen Raum mit dem Loch in der Decke geht man durch die Doppeltür und kämpft im dahinterliegenden Rundgang alle Gegner nieder.
Durchsuchen Sie dann die beiden Räume in der Mitte und gehen Sie durch die gegenüberliegende Doppeltür, die zu einem Raum mit einem Haufen Stühle führt.



Laufen Sie hier über die Treppe zwei Etagen höher und erledigen Sie auch dort wieder zahlreiche Gegner in einem Rundgang. Da Teile der Decke und des Bodens eingestürzt sind, muss man durch den hinteren, mittleren Raum zum Weg hinter dem eingestürzten Deckenstück laufen.
Folgen Sie dann dem Weg bis Sie zu einem Raum mit einem riesigen Loch im Boden kommen. Hier springt man vorsichtig über die Träger und die Bretter zur offenen Tür in der Ecke und läuft dann bis zu einem Raum voller Waffenkisten.
Folgen Sie hier der Treppe nach oben und gehen Sie durch die Doppeltür in den großen Eingangsraum. Laufen Sie hier schnell über den Weg zur anderen Seite und dann weiter nach hinten bis zum Raum mit einer offenen Aufzugtür.
Springen Sie über die Munitionskisten vorsichtig nach oben und laufen Sie dort wieder über eine der „Brücken“ durch den Eingangsraum zur anderen Seite. Kämpfen Sie sich dann bis ganz nach oben durch, wo man in einem Raum zahllose Leichensäcke findet...

Chapter Three: Blowing up



Verlassen Sie sofort den Raum und folgen Sie dem Weg bis zu einem Raum an der rechten Seite, wo sich die Gegner direkt mal selbst hochjagen und ein feines Loch in der Wand hinterlassen.
Laufen Sie hindurch und schießen Sie auf die Munitionskisten in der Ecke des nächsten Raumes, was dort direkt ein weiteres Loch in die brüchige Wand sprengt.
Springen Sie dann vorsichtig auf die Stahlträger und laufen Sie über diese und die Reste des Stahlbeton-Bodens bis zur Tür.
Im Gebäude läuft man dann bis zu einem längeren Gang mit brennenden Tonnen.
Achten Sie hier auf die explodierende Munitionskiste weiter hinten und springen Sie dort vorsichtig nach unten. Ein paar Meter weiter hinten geht es dann nochmal durch ein Loch im Boden eine Etage tiefer, wo man schnell zwei Gegner umnieten muss und dabei auf die explosiven Fässer an den Säulen achten sollte!
Kämpfen Sie sich durch den brennenden Gang dann nach hinten durch, wo man zu einem Raum voller Gegner kommt. Mit einigen Handgranaten sorgt man hier am schnellsten für Ruhe, so dass man den Raum durchsuchen und am Loch im Boden vorsichtig die Gegner im darunterliegenden Raum ausschalten kann.
Springen Sie dann hinunter und erledigen Sie verbliebene Gegner indem Sie auf die Munitionskisten

bei den Gegnern feuern. Anschließend geht es nochmal eine Etage tiefer, wo man auf einige Holzsärge springt. Gehen Sie dann durch die Tür und machen Sie dahinter zur Linken dem brennenden Gegner ein schnelles Ende.
Anschließend speichert man und läuft ohne stehen zu bleiben durch den rechten Gang, über die brennenden Waffenkisten, dann in den Raum in der Mitte, wo man erst mal vor einer Explosion zurückweicht. Anschließend arbeitet man sich schnellstmöglich durch die Mitte in Richtung „Ausgang“ durch…

Chapter Four: Routing Her Synapses

Schöne Aussichten; man steuert Mona! ;D



Aktivieren Sie zunächst per Benutzen-Taste das Fernrohr und erledigen Sie den Gegner weiter oben. Laufen Sie dann zum linken Treppenhaus und erledigen Sie dort den Gegner ganz oben. Im ersten Stock kämpft man sich dann zur anderen Seite durch, wo man in einem noch provisorischeren Treppenhaus aus einem Gerüst zahlreiche weitere Gegner erledigen muss, bis man oben ankommt. Dort läuft man zum Aufzug und fährt mit diesem wieder einige Meter nach unten, wo man durch die Tür mit dem Danger-Schild darüber geht. Dahinter kämpft man sich in der Bau-Ruine nach hinten durch, wo man zum äußeren Gerüst kommt. Nachdem man die zahlreichen Gegner erledigt hat, läuft man nach oben und betritt dort eine weitere Etage, die man von zahlreichen Gegner säubern muss, die zu allem Unglück noch bald aus verschiedenen Richtungen angreifen, man muss also verdammt wachsam sein (vor allem da es noch Spezialeinheiten mit schusssicheren Westen sind)!
Kämpfen Sie sich dann einfach nach hinten durch, wo man durch die nicht vorhandene Decke eine Etage tiefer gelangt…

Chapter Five: Out of the Window



Erledigen Sie entweder den oben auftauchenden Gegner und verlassen Sie den Raum schnell. Kämpfen Sie sich dann nach hinten durch, wo man hinter einer Tür einige fies platzierte Gegner findet, die man am besten im Sturm mit Bullet Time ausschalten (oben!).
Kämpfen Sie sich dann weiter nach hinten durch, bis man plötzlich in einem Raum ohne Wand ist und zur rechten zwei Koffer voller Munition findet.
Hier sollte man nun unbedingt speichern, denn es folgt eine schnelle Folge von Ereignissen, die man nur mit sehr guten Zielfähigkeiten direkt in einem Rutsch schaffen kann!
Nach der Sequenz erledigt man zunächst den, durch die Tür kommenden, Gegner und geht dann möglichst nahe an den Rand, so dass man auch eine gute Sicht auf den Bereich zwischen den hinteren Containern und Max´ Position hat.
Erledigen Sie dann die angreifenden Gegner mit dem Scharfschützengewehr, wobei man möglichst auf Kopf bzw. Torso zielen sollte, damit man die Gegner mit einem Schuss direkt tötet! Weiterhin ist es meist effektiver, wenn man das Fadenkreuz in den „Lauf“ des Gegners platziert und dann ganz kurz abwartet bis der Gegner zum Ziel kommt. Will man dagegen das Ziel mit den Gegnern laufen lassen, muss man schon ein geübter Spieler sein um mit der Maus diese genaue Abstimmung hinzubekommen!



Sind alle Feinde erledigt und Max wieder (wild schießend) auf den Beinen, muss man durch die eingetretene Tür zum anderen offenen Eck-Raum laufen, wo man neben einem Gegner auch weitere Schmerzmittel findet, die man aber nur mit Bedacht einsetzen sollte, denn man wird später noch einige benötigen und dann leider wenige finden!
Auf der anderen Seite folgt dann nochmals ein harter Kampf. Zahllose Gegner erscheinen und wollen Max an den Kragen. Da Mona eher selten deren Ziel ist, sollte man einfach eine gute Sicht-Position am Rande des Geländern beziehen und feuern! Die Gegner erscheinen hier vornehmlich um und an den Containern und aus dem Gebäudeteil direkt gegenüber.
Da die erste Tür nicht zu öffnen ist, muss Max alsbald in Deckung gehen und wird dann von Gegnern attackiert, die nicht in Ihrem Sichtbereich liegen. Nach der kurzen Absprache per Headset läuft man dann wieder zurück in das Gebäudeinnere.
Speichern Sie besser nochmal, denn man darf sich hier auf dem Weg zur zweiten „Sniper-Stellung“ nicht zu lange Zeit lassen, wird im Gebäude aber doch durchaus einige Gegner treffen! Das erste Ziel ist die „Plattform“ nahe dem Eintrittspunkt dieses Kapitels. Kämpfen Sie sich daher einfach zurück in den anfänglichen Raum, wo damals recht wenige Gegner anzutreffen waren und suchen Sie dort die Öffnung zur linken Seite.
Hat man erst mal Position bezogen, kann man die Gegner um die Container wieder recht gut per Sniper-Gewehr erledigen, zumindest bis weitere Gegner auftauchen, die wieder außerhalb Ihrer Sicht liegen, so dass Max und Mona einen erneuten „Stellungswechsel“ absprechen 😉

Laufen Sie dazu bis zum Startpunkt des Kapitels, wo man dann direkt auch einige Gegner bei der hinteren Holztür erledigen muss.
Nähert man sich dieser, wird sie von Gegnern dahinter eingetreten, so dass man sich dort weiter durchs Gebäude arbeiten kann.



Hier findet man glücklicherweise ein paar weitere Schmerzmittel, so dass die große Gegneransammlung in der Nähe recht gut bewältigen kann.
Beim letzten „Aussichtspunkt“ gilt es dann von drinnen alle sichtbaren Gegner auf dem Gerüst zu erledigen.
Anschließend läuft man nach draußen und erledigt schnell den Gegner auf dem oberen Teil. Erst dann widmet man sich den Gegnern unten, die Max unter Beschuss nehmen (einer ist fast direkt unter dem Gerüst!).
Nachdem der Alliierte dann unten sicher abgezogen ist, läuft man zum oberen Teil des Gerüsts und betritt dort das Gebäude. Kämpfen Sie sich bis zur Stelle durch, wo man unten eine Kiste mit Schmerzmittel findet. Springen Sie hinunter...

Chapter Six: The Genius of the Hole



Erledigen Sie zunächst mit einem gezielten Kopfschuss den Gegner auf dem Gerüst und laufen Sie dann dorthin. Man muss hier wie gewohnt Max Deckung geben, weshalb man direkt erst einmal die beiden Gasflaschen bei den Containern beschießen sollte, was die zahlreichen Gegner recht gut verteilt.
Kümmern Sie sich dann am besten mit der Kalaschnikow oder der MP-5 um die restlichen Gegner während Max den zweiten Ausgang checkt.
Sobald er sich dann wieder verschanzt hat und beschossen wird, muss man die Position verlassen und sich durch das Gebäude nach hinten durchkämpfen, wo man ein weiteres Gerüst findet und von wo aus man direkt über dem „Eingang der Bösen“ ist.
Erledigen Sie zunächst den Gegner auf der Treppe und lauern Sie dann auf die anderen, die alsbald aus dem Gebäude kommen.
Ist Max dann erst mal verschwunden, sollte man sich sofort etwas zurückziehen, denn über Mona erscheinen bald weitere Gegner, die man von weiter hinten besser erledigen kann.
Glücklicherweise lassen diese jedoch auch ein „Wegstück“ herab, so dass man eine Etage höher gehen kann.
Dort kämpft man sich dann wieder durch das Gebäude, bis zu einem Raum, wo plötzlich zur Linken ein Gegner aus dem Treppenhaus hochgeklettert kommt. Den „Aussichtspunkt“ in diesem Bereich kann man übrigens ignorieren, da Max momentan nicht angegriffen wird.

Erledigen Sie also die Gegner bei dem unvollständigen Treppenhaus und springen Sie dann vorsichtig nach unten, wo man die nächste Etage betritt und sich über die Holzbrücke weiter kämpft.



Im dahinterliegenden Raum trifft man auf zahlreiche Gegner, die den Weg zum dahinterliegenden Gerüst versperren, dass Mona weiter nach unten führt.
Dort trifft man überraschenderweise weitere Gegner und muss sich mit Gewalt einen Weg nach unten bahnen, wobei man aber beim letzten Gerüst vor der normalen Treppe nach unten mit dem Beschuss einer Gasflasche die Gegner mal wieder fein durcheinanderwirbeln kann.
Unten angekommen findet man erst mal direkt einige Scharfschützengewehre am Boden, die man sich natürlich schnappt.
Vorerst sollte man jedoch zur Schrotflinte oder einer anderen vollautomatischen Waffe greifen, in Bullet Time das Gebäude verlassen und dabei die beiden Gegner vor der Tür weg pusten.
Greifen Sie dann zum Scharfschützengewehr und erledigen Sie die Gegner oben auf dem Gerüst.
Laufen Sie dann zum hinteren Teil der Baustelle, an den Containern vorbei, wo man nochmal zwei Gegner umlegt, zum Aufzug in der hinteren Ecke. Fahren Sie nach oben...

Part III - Waking Up from the American Dream

Prologue



Wieder mal hat der „pöse Max“ mit seinem Klamotten im Bett geschlafen... %)
Laufen Sie nach draußen und folgen Sie Mona nach. Durch die Gänge geht es dann bis ins Gefängnis, wo Max sicherheitshalber gleich mehrfach eingebuchtet wurde.
Später findet man sich in einer Zelle wieder, entkommt dann aus dem brennenden Zellenblock und muss sich im „verbauten“ Polizei-Quartier nach oben arbeiten.
Dort trifft man Mona und Winterson, die Max dann freundlicherweise erschießen..!

Chapter One: Too Stubborn to Die

Schnappen Sie sich zunächst unbedingt die vier Schmerzkiller aus dem Regal und rennen Sie dann durch die Tür, was den Gegner umwirft und Ihnen einen kleinen Vorsprung gibt. Durch die Tür zur Linken geht es ins Treppenhaus und dort zwei Etagen nach oben, wo man das bekannte Krankenhausareal betritt. Laufen Sie nach hinten durch den O.-Raum mit dem ersten erschossenen Gegner.
Dahinter geht es in die „Recovery“ und dort direkt durch die Tür links in das Büro, wo man sich hinten versteckt und dank der 3rd-Person-Perspektive recht gut sehen kann, wie der verfolgende Gegner näher kommt. Gleichzeitig taucht jedoch auch aus der Seitentür eine Wache auf, die aber direkt erschossen wird.
Sie müssen dann aber ganz flink dorthin laufen, die Waffe des Wachmanns aufnehmen und die beiden Gegner erledigen. Anschließend durchsucht man das Büro, wo man zahlreiche Schmerzmittel findet. Nehmen Sie dann die Waffen der Leichen und gehen Sie im längeren Gang durch die Tür links in die Sicherheitszentrale.
Dort schnappt man sich zuerst die Waffen bei den Überwachungsbildschirmen und erledigt dann im Aufenthaltsraum zahlreiche Gegner.
Kämpfen Sie sich dann weiter nach hinten durch, am „Trainingsraum“ vorbei, wo man auf zahlreiche Gegner trifft, bis zum Treppenhaus. Dort gilt es erneut zahlreiche Gegner niederzumähen, die man am besten aus dem Treppenhaus herauskommen lässt.
Anschließend läuft man dort ganz nach unten und schaltet in der Tiefgarage die Gegner aus...

Chapter Two: On a Crash Course



Erledigen Sie die Gegner im Eingangsbereich und nehmen Sie dann in der Waffenkammer zur Rechten einige Waffen mit. Stürmen Sie dann durch die Tür rechts hinten in die Küche. Dort findet man hinten weitere Schmerzmittel, die man auch dringend braucht, denn im Hauptraum lauern fiese Gegner.
Öffnen Sie am besten zuerst einmal die Tür, ziehen Sie sich sofort zurück und schießen Sie dabei nach Möglichkeit auf Feinde. Hat man so ein oder zwei getötet, stürmt man durch die Tür und läuft dann sofort nach links. Sind alle Gegner am Boden erledigt, muss man nur noch einen Gegner zwei Etagen höher weg schießen.
Laufen Sie dann über die Treppe oder das Gerüst nach oben und kämpfen Sie sich durch eine der beiden Doppeltüren zum Nebenraum durch, wo man dann über die Steintreppe ganz nach oben kommt.
Dort kämpft man sich wieder zum Hauptsaal durch, wo man zur Linken eine Tür findet, hinter der sich in einem Lagerraum einige Gegner verstecken. Einige Granaten sind hier sehr wirkungsvoll, da u.a. Munitionskisten dort lagern!
Gehen Sie dann im Lagerraum durch die Tür und lassen Sie sich von der „Maxscheuche“ nicht erschrecken, denn der Beschuss löst eine feine Explosion aus.

Stattdessen sollte man sich eine Schrotflinte zur Hand nehmen und die beiden Gegner hinter den Kisten umlegen.
Gleichzeitig kommt jedoch ein Gegner durch die Tür und macht der Max-Scheuche ein Ende, was jedoch auch die Geburtsstunde für ein feines Loch in der Wand darstellt!
Erledigen Sie dort alle Gegner und laufen Sie dann über die beschädigte Treppe nach oben und dort zur anderen Seite, wo man sich dann über die intakte Treppe nach unten durchkämpft.



Im Kellerraum wird man dann plötzlich von weiteren Gegnern überrascht, die hinter den Kisten und durch die Tür zur Rechten kommen. Mit einigen gut platzierten Molotow-Cocktails kann man die Gegner hier jedoch fein grillen.
Laufen Sie dann die Treppe hinter der Tür nach unten und säubern Sie dort die Tiefgarage. Die Episode von „Lords and Ladies“ sollte man sich dann diesmal auf jeden Fall geben…einfach nur köstlich!
Kämpfen Sie sich dann die andere Treppe wieder nach oben, der Weg sollte einem bekannt vorkommen (außer, dass es inzwischen etwas renovierter und ordentlicher aussieht) und erledigen Sie dann die beiden Gegner in Vlad´s Büro.
„Benutzen“ Sie schließlich das Telefon…

Chapter Three: A Mob-War



Laufen Sie bis zum Treppenhaus, wo einige Gegner durch die Tür kommen. Bei den Leichen findet man wertvolle Schmerzmittel!
Laufen Sie die Treppe nach oben und betreten Sie dort die linke Wohnung, wo man im hinteren Raum durchs Fenster eine Schießerei eine Etage höher beobachten kann. Damit man es dann später leichter hat, sollte man hier direkt eine Granate hochwerfen und dann wieder ins Treppenhaus gehen.
Dort läuft man eine Etage nach oben, wo man dann auch den eben gesäuberten Raum begutachten kann. Verlassen Sie diesen dann aber wieder und springen Sie im kleineren Raum gegenüber durch das zerstörte Fenster zum Vorsprung vor dem anderen Treppenhaus. Dort trifft man nach oben hin zahlreiche Gegner, findet dafür jedoch auch einige Schmerzmittel, was sich jedoch nur lohnt, wenn man beim Ausschalten der Gegner selbst keine Blessuren abbekommt!
Eine Etage tiefer betritt man die Wohnung mit dem unfertigen Bretterboden und geht dort in das Zimmer mit dem großen Loch in der Wand. Laufen Sie über die Bretter und die Stahlstützen zum Loch im gegenüberliegenden Raum und „verstecken“ Sie sich dort am besten gleich, damit die unten auftauchenden Gegner Sie nicht mehr sehen.
Verlassen Sie dazu einfach direkt den Raum und gehen Sie in das Treppenhaus.

Dort kämpft man sich zunächst ganz nach oben, wo man im hinteren Bad Schmerzmittel findet. Eine Etage tiefer geht man dann in die offene Wohnung und säubert dort den Nebenraum mit dem größeren Schrank.
Steigen Sie hier dann durch das Loch in der Wand nach draußen auf die Bretter und laufen Sie vorsichtig über diese zum gegenüberliegenden Bad.
Laufen Sie in dieser Wohnung dann zur Tür, wo man ein paar „Kumpel“ trifft, die ganz heiß darauf sind mit Max in den Kampf zu ziehen.
Folgen Sie Ihnen bis zur Straße, bleiben Sie dort dann jedoch immer hinter den Kerlen und seien Sie nicht zu aktiv, denn um die Ecke trifft man einen weiteren „Kumpel“, der Sie jedoch erkennt, was die anderen dann auch plötzlich hellhörig und ziemlich feindlich werden lässt.



Folglich ist es am Besten, wenn sich die beide Parteien möglichst gegenseitig aufreiben. Unterstützen Sie dazu die Russen soweit es nicht zu gefährlich wird und seien Sie über jedes Opfer in „Ihrer Truppe“ froh 😉
Kämpfen Sie sich dann um die Ecke herum vor, wo man dann mit dem „Informierten“ auch den letzten Gegner auf der Straße trifft. Laufen Sie hier nach hinten (bei der Unfallszene kann man durch Sprengung der Fässer eine Garage mit Munition für die vollautomatische Schrotflinte betretbar machen) und gehen Sie durch die Tür an der rechten Seite.
Dahinter kommt dann ein schwarzer Transporter heran, der nochmals einige Gegner hervorbringt. Hat man alle erledigt, geht man zum Transporter...

Chapter Four: Dearest of All My Friends



Greifen Sie hier am besten direkt zur vollautomatischen Schrotflinte, denn man muss zuerst innerhalb kurzer Zeit viele Gegner umlegen, die das Gebäude stürmen.
Springen Sie daher zunächst Richtung „Mr. BaseballBat-Boy“ und erledigen Sie dabei die ersten beiden Angreifer. Die nächsten drei kommen mit etwas Verzögerung, so dass man sich in den hinteren Raum zurückziehen kann, wo auch Cognitti auf sein Schicksal wartet.
Erledigen Sie die Gegner dann mit einem Hechtsprung parallel zur Tür. Dank der Schrotflinte hat man genügend Feuerkraft und vor allem auch eine gute Feuerfrequenz.
Wichtig für die kommenden Kämpfe ist das Timing. Nach jeder erfolgreichen Kampfszene sollte man die kurze Pause nutzen und direkt zwischenspeichern.
Damit man das Ganze auch gut übersteht bzw. nicht ständig um sein eigenes Leben fürchten muss, sollte man nach Möglichkeit jeden Schrank, an dem man vorbei kommt, durchsuchen. Waffen und Munition ist eher ein kleineres Problem, da man beispielsweise schon in den beiden Nebenräumen

mehrere Gewehre und Munition findet (den Safe kann man zunächst aufschießen und dann öffnen, wo man Munition für die vollautomatische Schrotflinte bekommt).



Sind die ersten Gegner erledigt, begibt sich die Witzfigur wieder in den Hauptraum und bezieht dort Stellung, da ein einzelner Gegner draußen auf der Mauer das Feuer eröffnet.
Im Folgenden ist es dann durchaus zu empfehlen das Gebäude durch eines der Fenster zu verlassen und sich den Gegnern auf dem Parkplatz zu stellen. Dort hat man zwar nur wenig Deckung, doch dafür sieht man direkt alle über die Mauer kommenden Gegner und hat genug Platz zum Ausweichen, was mit Bullet Time natürlich nochmal leichter geht.
Zusätzlich kann man die Gegner sehr effektiv mit Molotow-Cocktails und Granaten eindecken, wenn diese erste über die Mauer kommen, was natürlich etwas Spitzengefühl und vor allem vorhandene „Wurfmittel“ erfordert.
Hat man dann den einzelnen Gegner von der Mauer geschossen, kommen schon sehr bald die Nächsten heran. Danach gibt es eine kurze Pause, in der man Nachladen und sich etwa in Richtung der Mauer positionieren kann, da bald, durch quietschende Reifen und fliegende Tonne angekündigt, weitere Spezialeinheiten über die Mauer kommen (zu beiden Seiten des Tores!).
Hat man auch diese alle erfolgreich erledigt, sollte man sofort ins Gebäude zurückkehren, wo man gegebenenfalls weitere Schränke nach Schmerzmitteln durchsucht und dann auch direkt dem „Helden“ folgt, der das Gebäude durch die grüne Tür in Richtung Lager verlässt, wo er direkt von zwei weiteren Gegnern attackiert wird.
Hat man diese umgelegt, folgt erst mal eine längere Pause, wo der Clown versucht durch die Hintertür zu entkommen, was natürlich bei der Monsterbirne nicht klappt.



Daher verzieht sich die Tüte erst einmal in den Eckraum und Max muss zwei Gegner erledigen, die durch ein Fenster kommen, was auch prima funktioniert, da man die Gegner schon beim Hereinklettern malträtieren kann.
Weiterhin kommen dann aber noch einige Gegner durch die hintere Tür, wo Schneewittchen flüchten wollte.
Hat man dann alle umgelegt, sollte man sich die Schmerzmittel im Schrank schnappen und dem Watschler folgen, der hinten eine weitere Tür öffnet.
Dahinter läuft das Opfer zum Aufzug und fährt mit diesem sehr behäbig nach oben, was auch recht gut ist, da nun durch die beiden Türen zahlreiche Gegner angreifen, was man nur mit Bullet Time gut überstehen kann.
Laufen Sie dann über die Treppe nach oben und folgen Sie Cognitti in seine Freak-Wohnung. Weitere Gegner stürmen Ihnen dann nach, werden aber durch die enge der Wohnung recht gute Ziele, die vor allem Granaten oder Molotow-Cocktails gegenüber sehr „dankbar“ sind.
Auch in der Wohnung findet man, wie überhaupt in diesem Kapitel, in fast jedem Schrank Munition

oder Schmerzmittel. Zusätzlich muss man hier Acht geben, dass man keine der „Sammelsachen“ beschädigt, denn sonst weint der Kleine noch mehr…aber was solls, der hat es verdient..!
Folgen Sie ihm dann nach hinten in seine Wohnung, wo man sich im Wohnzimmer eine weitere Folge von Captain BaseBallBat-Boy anschauen oder auch den Anrufbeantworter abhören kann…
Nach einer gewissen Zeit kommen dann jedoch die Gegner durch die Blechverkleidung des Balkons, was man durch Beschuss jedoch auch beschleunigen kann. Ist die Blechverkleidung erst mal weg, kann man von oben die beiden Gegner unten niederschießen und runter springen.
Speichern Sie nun unbedingt, denn es folgt ein weiterer schwieriger Abschnitt, denn der Wasserkopf kommt natürlich ebenfalls direkt runter und läuft dann nach hinten zu den Garagen. Gleichzeitig kommt dann noch ein Kleintransporter durch das Tor und spuckt Gegner aus, was man aber mit einen Handgranate sehr erfolgreich zum Ende bringen kann.



Laufen Sie dann unbedingt ebenfalls auch nach hinten, wo man beim großen Tank mal wieder zahlreiche Gegner an die Bombe wollen, was man unbedingt verhindern muss. Achten Sie hier auf die explosiven Tonnen und decken Sie die Gegner, die aus dem Transporter und über die hintere Mauer kommen mit Granaten ein.
Ist unser Held erst mal in der Garage, kann man ihm folgen und dort die Treppe nach oben laufen, wo man den Aufzug aktiviert, der die Knalltüte nach oben fährt.
Gleichzeitig kommt unten jedoch mal wieder ein Transporter durchs Tor und dann einige Gegner heraus, weshalb man direkt wieder nach unten laufen und die Gegner direkt angreifen sollte.
Sind die Feinde niedergemäht, läuft man wieder nach oben und folgt dem Riesenbaby nach unten zur nächsten Garage, wo man dann nochmals einige von hinten angreifende Gegner abwehren muss, bevor man die Babysitter-Rolle endlich abstreifen darf…

Chapter Five: A Losing Game



Gehen Sie durch die Tür zum ersten brennenden Raum und dort links die Treppe runter, wo man dann auf den Seitenraum mit dem Loch in der Decke springt.
Folgen Sie dem Weg bis weiter hinten ein Stück Wand wegbricht und einen Raum voller explosiver Fässer freigibt. Springen Sie vorsichtig runter und halten Sie sich möglichst von den Explosionen fern, während Sie sich vorsichtig nach hinten vorarbeiten, wo man durch das Loch in der linken Mauer wieder in die geschundene Anlage kommt.
Laufen Sie dort bis zum Zellenblock, wo plötzlich die linke Seite weg stürzt und ein Balken von der

Decke kommt. Klettern Sie über diesen nach oben und springen Sie auf die Decke des hölzernen Raumes, wo man dann rechts direkt wieder runter, hinter das Feuer springt.
Weiter vorne bricht dann eine Figur mit einem Kaninchen durch die Wand und ermöglicht Mona so durch einen weniger feurigen Bereich zum Raum mit dem großen Tank zu laufen.



Dieser setzt sich dann auch fast direkt in Bewegung, weshalb man sofort zur gegenüberliegenden Seite laufen muss, wo man dann sicher den vorbeirollenden Tank begutachten kann.
Hinter dem liegengebliebenen Tank läuft man dann über den großen Balken zum Alarmknopf, womit man dann die Sprenkleranlage aktiviert, welche die Feuer etwas eindämmt. Zusätzlich findet man hier vier Schmerzmittel, die man auch dringend gebrauchen kann.
Weiter hinten findet man mehrere Spannungswandler, die leider die Treppe nach oben unter Strom setzen. Laufen Sie daher durch die linke Tür und legen Sie einige Räume dahinter den Schalter an dem Schaltkasten um. Laufen Sie dann über die Treppe nach oben und dort bis zur Stelle, wo es Captain BaseBallBat zerrissen hat.
Springen Sie dahinter über die Gegenstände zur Treppe und laufen Sie nach oben zur Wohnung.

Chapter Six: There Are No Happy Endings



Laufen Sie bis zum „Mordfall“ und lauschen Sie den Worten des Inspektors. Auf dem OP-Tisch haucht dieser dann kurz darauf sein Leben aus, so dass Max in den Gegenüberstellungsraum gehen kann, wo er sich selbst sieht und sich dann folgen muss.
Weiter hinten findet man dann einen Fernseher, wo man die Ereignisse um den geplatzten „Helden“ nochmals sehen kann. Ist die Show vorbei, folgt man dem Gang weiter nach hinten, wo man einen weiteren Fernseher findet, wo Mona und Vlad die Hauptdarsteller sind.
Ist auch hier die Sequenz vorbei, gilt es durch die Tür zu gehen und in dem nebligen Labyrinth-ähnlichen Abschnitt nach links hin einen langen Gang zu suchen.
Folgen Sie ihm, bis Mona Sie findet...

Chapter Seven: Love Hurts



Warten Sie zunächst hinter dem Fahrzeug bis Mona die Gegner unten erledigt hat und ins Gebäude vordringt. Dann stürmt man vor, erledigt die Gegner hinten auf dem oberen Gang und schnappt sich alles an Munition und Schmerzmittel im Hof. Die Eingangshalle wird zwar nur von einem Gegner verteidigt, dann jedoch alsbald durch die Sprengung der beiden Säulen vollkommen verwüstet.
Halten Sie sich hier zunächst rechts auf, da dieser Teil zuletzt einbricht, so dass man kurz davor noch zur Mitte springen kann. Anschließend öffnet sich die Tür und man kann weitere Gegner niederschießen.
Im Raum mit dem braunen Flügel geht es durch die Glastür rechts in einen kleinen Innenhof, wo es zahlreiche Gegner unten und oben zu erledigen gilt, wobei Mona einem aber unter die Arme greift. Nach einer kurzen Sequenz öffnen sich dann die Rollladen zum seitlichen Gang und weitere Gegner erscheinen. Betreten Sie dann dort das Gebäude und sehen Sie sich im zugänglichen Raum eine weitere Folge von „Lords and Ladies“ an (endlich ;).
Danach geht es aber wieder an die Arbeit, denn Max ist ja nicht zum Spaß hier. Öffnen Sie dazu dann kurz die Tür gegenüber des Fernsehers, die zur Bibliothek führt, wo die Gegner direkt mal ein Regal umwerfen, weshalb man sich auch sofort zurückziehen sollte. Die Gegner folgen Ihnen dann und erleiden den Tod.
Speichern Sie nun am besten, denn es folgt ein anspruchsvoller Kampf in diesem engen Raum mit Gegnern über Ihnen und anschließend welchen, die durch die andere Tür kommen.
Zunächst gilt es oben einige Gegner mit Hilfe von Mona zu erledigen, bleiben Sie dazu am besten zunächst etwas zurück, denn Mona kommt ganz gut mit den Kerlen zurecht. Danach stürmen einige durch die verschlossene Tür, wo man aber wieder mit einer Granate oder der Entzündung der explosiven Kanister (Deckung!) sofort für Ruhe sorgen kann!
Im Gang durchsucht man dann die alten Schränke, welche viele Goodies enthalten! Durch die gegenüberliegende Tür kommt man dann in einen großen, marmorverkleideten Saal, wo zahlreiche Gegner aktiv sind, die man aber schon aus dem Gang heraus durch Beschuss der Kanister beeindrucken kann.
Per Bullet Time sollte dann auch die Ausschaltung der restlichen Gegner oben und der, die durch die gegenüberliegende Tür kommen, kein Problem sein.
Kämpfen Sie sich dahinter dann die Treppe hoch und gehen Sie durch die Tür, durch die einige Gegner kamen, in den Sicherheitsraum, wo man beim Beobachtungsschirm in der Ecke die Benutzen-Taste drückt um ein paar nette Szenen einzufangen.



Im Nebenraum gibt es dann erneut eine letzte Folge zu sehen, diesmal von Address unknown - einfach kultig die Dinger!
Durch die Tür kämpft man sich dann auf engstem Raum nach draußen durch, wo man zunächst unten einige Gegner um nietet und dann weitere, die von oben kommen, was dort die Tür öffnet.
Sie treffen dann Mona wieder, die auf der anderen Seite des Loches über der Eingangshalle etwas aufräumt. Kämpfen Sie sich anschließend nach links hin durch bis nach draußen, wo man auf dem Balkon einige Gegner mit ihren Munitionskisten weg sprengen kann. Hat Mona dann auch die Gegner unten getötet, beginnt eine weitere Sequenz...

Chapter Eight: That Old Familiar Feeling



Laufen Sie durch die Tür und schießen Sie den Gegner in Bullet Time um, dessen Waffe man dann auch aufnimmt und einen weiteren Angreifer um nietet.
Gleichzeitig gibt es eine Explosion und der Panic Room bricht hinter Ihnen in den Keller.
Laufen Sie sofort zu diesem und verschließen Sie von Innen die Tür, denn draußen werden gleich zahlreiche Fässer hochgehen, was man nur im Panic Room überlebt, wo man dann auch dank einige Schmerzmittel etwas regenerieren kann.
Sobald die Explosionen draußen dann etwas abgeklungen sind, öffnet man wieder die Tür und durchsucht den Bereich weiter hinten, wo man wichtige Munition findet.
Springen Sie dann durch das Loch in das zerstörte Treppenhaus und erledigen Sie unten den Gegner.
Kümmern Sie sich dann nicht um den oben Erscheinenden, denn er wirft ein explosiven Fass herunter, weshalb man unten sofort in den nächsten Raum mit zahlreichen Kisten laufen sollte, wo man in Bullet Time zwei Gegner um nietet.
Nehmen Sie dann die Munition an sich und gehen Sie durch die Tür, denn auch hier herrscht bald Fegefeuer. Im Weinkeller gilt es dann schnellstmöglich die Treppe nach oben zu benutzen, wo man dann dem seitlichen Weg folgt (vor den herabstürzenden Fässern und Betonbrocken in Acht nehmen) bis zur Treppe.
Dort öffnet man oben kurz die Tür und verzieht sich dann wieder ans untere Ende der Treppe, denn eine Handgranate bringt Kanister und Munitionskisten bei der Tür zur Explosion! Kämpfen Sie sich dann weiter oben vor, wo man Vlad trifft, der aber hinter einer Panzerglasscheibe seine Vermutungen anstellt...
Nachdem er geflüchtet ist öffnet sich dann auch die Glastür und man kann im Raum mit dem Aufzug einige Gegner erledigen und dann die Munition an sich nehmen.



Nachdem man den Anrufbeantworter abgehört hat, fährt man mit dem Aufzug nach oben, wo direkt weiterer Ärger droht, da Gegner unten und auf dem Weg über Ihnen ausgeschaltet werden müssen.
Schnappen Sie sich dann die Goodies beim Bett Woodens und speichern Sie dann unbedingt. Im Nebenraum wurde die Treppe zerstört, so dass nur noch der Rollstuhlaufzug als Option übrig bleibt. Drücken Sie daher den Knopf an der Seite und halten Sie die Gegner oben in Schach, was durchaus recht schwierig ist, da Vlad hier nicht getötet werden kann. Bleiben Sie daher stets in Bewegung und reagieren Sie auf Vlad Drücken am oberen Schalter indem Sie den unteren Knopf nochmals betätigen, so so dass der Aufzug langsam nach unten kommt.
Nachfolgend muss man dann mit dem Aufzug nach oben fahren, denn nur dann verzieht sich Vlad durch die Tür und hört auf auf Sie zu beschießen! Springen Sie dazu direkt auf den Aufzug und drücken Sie den seitlichen Schalter. Danach sollte man in die Hocke gehen, da man so weniger leicht getroffen wird. Hat man erst mal ein paar Meter überwunden, verzieht sich Vlad auch, so dass man nicht befürchten muss, dort von ihm als festes Ziel festgenagelt zu werden.
Versuchen Sie bis zur Ankunft oben möglichst nicht mehr als die Hälfte Ihrer Schmerzmittel zu verbrauchen, denn es folgt der finale Kampf zwischen Max und Vlad, welcher dann mit harten Bandagen kämpft, so dass man schnell mal einige Schmerzmittel einnehmen muss!
Bevor Sie durch die Tür gehen sollten Sie daher ein weiteres mal speichern. Im dahinterliegenden Raum hat sich Vlad dann nach oben verzogen und bewirft Max fieser weise mit Molotow-Cocktails und später mit Dynamit-Stangen.



Da man ihn nicht ins Visier bekommt und auch nicht auf die Kuppel klettern kann, muss man auf dem unteren Rundweg den Cocktails ausweichen und gleichzeitig versuchen per Beschuss die roten Bolzen, die die Stangen und damit den „Ausguck“ halten weg zu schießen, was dann Vlad erst einmal eine Ebene tiefer fallen lässt. Zielen Sie dazu am besten mit dem M4 oder einer anderen, möglichst genauen Waffe auf die vier Bolzen.
Ist der Ausguck dann erst mal abgestürzt, lässt der Gute natürlich nicht nach und kommt immer noch nicht ins Visier, so dass man vier weitere Bolzen und damit die Halterungen für die große Eisenspitze, herausschießen und dabei herunter fliegenden Dynamit-Stangen ausweichen muss. Das sollte jedoch kein allzu großes Problem sein, so lange man öfter mal schaut, wo man hinläuft, da die Explosionen mit der Zeit den Weg nachhaltig verschlechtern, so dass man bei unvorsichtiger Laufweise auch schnell mal nach unten fallen kann!
Ist die Spitze erst mal abgestürzt, geht es auch schon auf die letzten Sekunden zu, denn nun wagt sich Vlad öfter mal nach vorne, so dass man ihm eine Ladung verpassen kann. Hat man ihn richtig

erwischt, beginnt die Endsequenz, auch wenn es seinem Anzug nach zu urteilen nicht so aussieht..!

Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Savegames	A. Neumann (2005)
Lizenz	

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/maxpayne2?rev=1436351838

Last update: **2015/07/08 10:37**