# No one lives forever 2

Nach dem Top-Spiel „No one lives forever“ wurde der Nachfolger deutlich weniger auf hippig und bunt getrimmt und überzeugt durch deutlich erwachseneres Design. Das grundlegende Spielprinzip wurde jedoch beibehalten und in vielen Bereichen deutlich erweitert und verbessert, weshalb viele der Tipps aus der ersten Lösung auch hier noch aktuell sind. Trotzdem gibt es weiter unten noch einmal neue Tipps. Zuerst jetzt aber noch einige Infos zur Lösung. Sie wurde mit der deutschen Version 1.3 und dem „normalen“ Schwierigkeitsgrad erstellt.
Zusätzlich wurde noch der „Blutpatch“ installiert, wobei hier jedoch das Hauptaugenmerk nicht auf spritzendem Blut lag, sondern vielmehr das „Problem“ gelöst wurde, dass Leichen einfach verschwinden und nur einen Rucksack zurückbleibt, was der Atmosphäre alles andere als zuträglich ist!
Dieser Patch ändert jedoch nichts im Spielablauf, so daß dies eigentlich nebensächlich für die Lösung ist und hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt wird..
Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2200+ und einer übertakteten GeForce4 Ti4800SE bei aktiviertem 2X Antialiasing gemacht.

**Tipps:**

- Sprechen Sie Kontaktpersonen immer mehrfach an, denn diese geben dann weitere Tipps oder Beschreibungen!
- Die Shuriken (Wurfsterne), die man schon sehr früh findet sind zwar insgesamt keine sonderlich starke Waffe, doch man kann sie aus Wänden und sonstigen Hindernissen immer wieder herausziehen und findet bei quasi jedem Ninja welche, so daß man sie doch einigermaßen effektiv einsetzen kann!
- Noch nicht durchsuchte Leichen erkennt man meist daran, dass sie noch Waffen am Mann haben. Bei den Rucksäcken kann man dies leider nicht erkennen, so daß man in diesem Fall jeden sofort durchsuchen sollte, da immer ein paar nützliche Sachen findet und seien es nur ein paar Schuss.
- Schauen Sie sich immer genau um. Nolf 2 bietet noch mehr kleine Details und Verstecke für Geheimdokumente! Schubladen, Schränke,…
- Der neue Kompass rechts oben ist ein sehr praktisches Hilfsmittel und hilft nun auch den weniger „orientierten“ Spielern prima zum nächsten Missionsziel oder Ansprechpartner zu kommen!
- Das „Schweissgerät“ kann man nun auch endlich als Waffe benutzen. Mangels ernsthaftem Schaden sollte man das jedoch wirklich als letzte Option in betracht ziehen!
- Zwar kann man Wachen betäuben und dann deren Gewehr klauen, so daß sie nach dem Aufwachen ängstlich und gefahrlos umherlaufen, aber nach einer Weile haben die Kerle wieder Waffen und dann muss man sie erneut bekämpfen!
- Das Sammeln von Geheiminformationen lohnt sich nun endlich, da man u.a. dadurch Erfahrungspunkte sammelt, die man in bessere Fähigkeiten stecken kann, die Cate deutlich „verbessern“!
- Indische Polizisten können nicht lange laufen und müssen dann eine Verschnaufpause einlegen, so daß man ihnen gut entkommen kann!

Und hier noch einige Savegames, die bei der Erstellung dieser Lösung angefallen sind. Entpacken Sie den Ordner einfach ins Savegame-Verzeichnis Ihrer Nolf2-Installation. Den entpackten Singleplayer-Ordner muss man dann in den jeweiligen Unterordner mit Ihrem Spielerprofil verschieben, damit man darauf zugreifen kann. Vor dieser Prozedur sollte man natürlich bestehende Savegames sichern!
SinglePlayer.RAR (64 KB)

---

## Kapitel 1: Cate Archer muss sterben

### Der Direktor

Eine interessante Sequenz zur Einleitung, da das Intro erst später kommt und es auch kein Einführungstraining gibt, was man vielmehr in einer ersten Mission „nachholen“ muss.



### Ist so eine Eingebung

Hier wird man jedoch massiv durch Tipps des „Roboter-Vogels“ und die zahlreichen Zettel unterstützt, so daß man sich zuerst genügend Zeit nehmen sollte um sich alles anzuhören bzw durchlesen zu können! Folgen Sie dazu dem Weg nach oben. Dort erledigt man schließlich die erste Ninja-Wache und öffnet dann das Tor.
Schleichen Sie nun nach unten und erledigen Sie bei der Wegbiegung die beiden Ninjas. Schauen Sie sich hier genau um, man findet zahlreiche Zettel und nützliche Sachen!
Weiter hinten bei der Strasse kann man nach rechts hin hinter ein Gebäude gehen, wo einem eine offene Tür im Lattenzaun zum nächsten Abschnitt bringt.

### Ich habe schlechte Neuigkeiten




Hier muss man nun zahlreiche Ninjas ausschalten, findet aber nochmals zahllose Notizen und viele Ausrüstungsgegenstände. Zum Spion kommt man wenn man an der Wegzweigung nach links läuft und bei dem Laden mit dem Kranichschild auf der gegenüberliegenden Seite die Briefkästen in einer gewissen Reihenfolge öffnet. Erst dann öffnet sich die Tür zum Laden und man kann mit dem Hatori-San reden. Wie man die Briefkästen genau „einstellen“ muss verraten einem die zahlreichen kodierten Zettel. Um diese zu dekodieren muss man zuerst den Codeknacker einsammeln, der in einem Geschenk beim Cola-Automat neben dem Laden versteckt ist.
Die Zettel sind jedoch über den ganzen Level verteilt, der jedoch in Kreisform angelegt ist, so daß man nicht in die falsche Richtung laufen kann!
Hat man dann mit Hatori-San geredet und die Neuigkeit erfahren, muss man zum Haus mit der offenen Tür laufen. Hier findet man nicht nur die gesuche codierte Nachricht, sondern im kleinen Schrank auch ein sehr praktisches Fernrohr für die Armbrust!
Übrigens: Hat man zuerst alle Ninjas erledigt bevor man Hatori-San aufgesucht hat, sind nun wieder neue Gegner präsent!
Laufen Sie dann zurück zum Spion, der Sie dann zum neuen Treffpunkt bringt.

## Kapitel 2: Leb wohl, Spionin

### Der Spion ist da!




Hier schleicht man erstmal durch die enge Gasse und erledigt dann die ersten Wachen auf der Strasse. Schlagen Sie sich am besten zuerst nach links hin durch. Dort löst man zwar fast immer Alarm aus, dieser ist jedoch relativ harmlos, man muss lediglich einige weitere Gegner abwehren! Dafür findet man jedoch neben dem „Wütenden Kätzchen“ auch noch ein Medikit und einige weitere Gimmicks. Zudem kann man einen kleinen Sonderauftrag ausführen wenn man alle drei Kreidepfeile bei den Eingängen verwischt. Danach folgt man der Strasse in die andere Richtung bis zur hinteren Doppeltür aus Holz. Hier betritt man das Gelände und kämpft sich dann nach hinten durch. Alternativ kann man sich auch durchschleichen, was einem beispielsweise durch den Holzweg erleichtert wird, wo man komplett drunter durch kriechen kann!
In den einzelnen Quartieren findet man nützliche Informationen und weitere Ausrüstungsgegenstände (z.B.: ein schallgedämpftes SMG)!
Ist man dann beim Haus des Direktors angekommen, wird man darauf hingewiesen, dass man nun keinen Alarm mehr auslösen soll, sonst ist die Mission gescheitert. Dann muss man zwar nicht nochmal neu anfangen, aber man bekommt überhaupt keine Fertigkeitenpunkte! Glücklicherweise ist

das Fotografieren alles andere als schwer! Erledigen Sie dazu nur schnell und leise die erste Wache hinter der Tür zum Grundstück und tragen Sie deren Leiche (Rucksack) am besten die Treppe hoch und verstecken Sie sie dort.
Dann schleicht man am linken Zaun zum Gebäude. Bleiben Sie hier auf dem schmalen Vorsprung, da man von dort aus schon das Innere des Gebäudes fotografieren kann!



Ist dies geschehen beginnt eine kurze Sequenz und man findet sich dann hinter der Holzwand wieder. Wechseln Sie erstmal zu einer guten Waffe, bevorzugt natürlich zum SMG. Erledigen Sie nun alle Wachen vor dem Gebäude und achten Sie darauf, dass möglichst keine Alarm schlägt, sonst kommen weitere herbei!
Danach entfernt man das Brett am großen Tor. Nach entfallener Verriegelung kann man dieses dann durchschreiten und findet sich auf der bekannten Strasse wieder (vom Startpunkt aus nach links gelaufen). Hier muss man sich dann nur noch zum Startpunkt zurückkämpfen, wo man den Zettel neben der Tür liest.

#### Der Tod von Cate Archer

Tatsächlich wird Cate hier zum ersten mal deutlich besiegt und schwer verletzt. Sterben tut sie aber nicht, dann wär das Spiel ja schon vorbei!

## Kapitel 3: Projekt Omega



#### Das Schreckgespenst des Krieges

Nach dem Intro erfolgt hier eine weitere einleitende Sequenz.

#### Willkommen in Sibirien

Laufen Sie zuerst hinter das Gebäude und werfen Sie dort den Generator an.

Nun knackt man vorne das Schloss per Dietrich und benutzt dann drinnen das Funkgerät.



Legen Sie vorher am besten die Bärenfalle, die man hier findet, hinter die Eingangstür, denn nachdem man gefunkt hat kommen zwei Soldaten herbei. Diese stürmen schnell ins Gebäude und eröffnen sofort das Feuer. Gehen Sie deshalb ab besten in der Abstellkammer unter der Treppe in Deckung und eröffnen Sie sofort das Feuer wenn die Eingangstür aufgeht!
Schnappen Sie sich dann die AK-46 und öffnen Sie nun das Schloss am hinteren Schuppen. Dort findet man weitere Informationen und Ausrüstungsgegenstände. Nun kann man jedoch noch nicht wirklich weitermachen, da man keinen Sprit für das Schneemobil hat. Laufen Sie deshalb hinter dem Haus zum kleinen Sowjetlager. Hier kann man sich noch gefahrlos aller Waffen bedienen um die wenigen Wachen auszuschalten. Es gibt keinen Alarm und die Wachen sind doch relativ schwerhörig!
Zerschmelzen Sie dann weiter hinten das Schloss mit dem Haarspray-Schweissgerät, das man im Schuppen gefunden hat und schnappen Sie sich dahinter den roten Benzinkanister. Mit diesem gehts dann zurück zum Schneemobil, das nun einwandfrei funktioniert.
Fahren Sie nun wieder zurück zum Sowjetposten. Hier ist nun ein Laster angekommen, der einige neue Wachen mitgebracht hat. Erledigen Sie die am besten zuerst und fahren Sie dann mit dem Schneemobil in die Basis. Hier fährt man auf die Rampe beim Gastank und springt so über die Umzäunung nach draussen. Folgen Sie dem Weg bis zur Brücke. Hier stoppt man und klettert vorsichtig über den seitlichen Weg unter die Brücke. Dort führen zahlreiche Bretter zu den drei rot markierten Plätzen für die Sprengladungen. Achten Sie jedoch darauf, dass bei zwei möglichen Brettern eines immer morsch ist und wegbricht. Tasten Sie sich in diesem Fall nur vorsichtig vor!
Sind alle Sprengladungen platziert gehts wieder zurück und seitlich nach oben zum Schneemobil. Mit diesem fährt man dann weiter durch die Schlucht bis zum kleinen Wegposten. Erledigen Sie die beiden Wachsoldaten und gehen Sie dann durch das Häuschen zu den beiden Schneemobilen dahinter.

### Immer nur Ärger



Mit dem Schneemobil geht bis zum liegengebliebenen Laster. Erledigen Sie die beiden Soldaten. Hier verzweigt nun das Spielgeschen erstmals, man muss sich nämlich entscheiden welche Sabotage man zuerst angeht. Den Stromgenerator ausschalten oder den Funkturm sabotieren. In welcher Reihenfolge man das dann jedoch macht ist scheinbar völlig egal!
Ich werde hier zuerst den Generator sabotieren, wenngleich die Sabotage der Fernmeldeturms einem den doppelten Weg zwischen Jagdhütte und diesem Gebiet gespart. Will man also das Spiel nur schnellstmöglich durchspielen, sollte man zuerst den Turm ausschalten!
Fahren Sie dazu weiter die Strasse entlang und suchen Sie nach rechts hin einen kleinen Weg (durch

das Verbotsschild für Schneemobilsprünge gekennzeichnet). Hier fährt man nach oben und springt dann über den gerade benutzten Weg. Folgen Sie dann dem Weg bis zur größeren Schlucht. Hier springt man am besten zuerst wieder mit dem Schneemobil drüber und fährt geradeaus zur Jagdhütte weiter hinten. Dort findet man dann nochmals etwas Ausrüstung und vor allem das Scharfschützengewehr!
Fahren Sie dann wieder zurück und bei der „Schlucht“ vorsichtig nach unten. Folgen Sie dann dem Weg über das zugefrorene Wasser bis man bei einigen großen Felsen nicht mehr weiter kommt. Steigen Sie hier ab und klettern Sie über die Steine zum nächsten Abschnitt.

**Das Kraftwerk**



Folgen Sie dem Weg und erledigen Sie alle Wachen. Beim Sowjetposten angekommen sollte man erstmal speichern. Zwar kann man hier auch seine Fähigkeiten beweisen indem man völlig unerkannt vorgeht, doch da der ausgelöste Alarm hier draussen eh keinen interessiert und dadurch nur ein paar weitere Gegner herbeikommen, kann man ruhig direkt den ersten Gegner offensiv umlegen!
Dies ist sowieso nötig, da man mindestens eine Wache zu Boden gehen lassen muss um sie durchsuchen zu können. Man braucht nämlich den Schlüsselring, der die Tür zum Generatorgebäude öffnet. Damit ist es jedoch noch nicht getan, denn man muss soch noch eine Sprengladung beschaffen, da man nur so den Generator lahmlegen kann.
Diese findet man dann in einer Kiste im Schlafraum des anderen Gebäudes. Sobald man sich die Bombe dann jedoch unter den Nagel gerissen hat kommen nochmals einige weitere Sowjets per Schneemobil herbei, die man dann draussen schnell erledigen sollte.
Knacken oder zerschiessen Sie dann das Schloss zwischen den beiden Turbinen und bringen Sie die Bombe an. Cate muss sich nun schnell verziehen, denn diese Bombe geht binnen weniger Sekunden hoch. Laufen Sie deshalb den gleichen Weg wieder zurück und springen Sie über die Felsen zum geparkten Schneemobil.



### Immer nur Ärger

Fahren Sie zurück zur „Sprungstelle“ hinter dem zugefrorenen Wasser. Hier muss man natürlich erstmal etwas Schwung holen um zur anderen Seite springen zu können. Dort fährt man dann bis zum bekannten (und kaputten) LKW und folgt dort dann dem seitlichen Weg (Schild!) in Richtung des Fernmeldeturms. Bei der Sperre muss man wieder absteigen und zu Fuss zum nächsten Abschnitt laufen.

### Der Fernmeldeturm

Laufen Sie bis zu der kleinen Anlage und erledigen Sie hier alle Wachen.
Im Lagergebäude findet man im Schrank eine weitere Sprengladung. Mit dieser läuft man dann über den Weg nach oben auf den Berg.  Dort erledigt man zwei weitere Wachen und bekommt dann noch mit, dass der Pilot geschnappt wurde.
Bringen Sie dann die Sprengladung unter dem Turm an und laufen Sie wieder nach unten. Dort sind nun neue Sowjets angekommen, die man schnell erledigen muss. Die beiden Bewacher des Piloten im Lagerraum lassen sich nur schwer durch Feuergeräusche ablenken, so daß man erst sehr offensichtlich an einem Fenster vorbeilaufen muss, bevor die Kerle endlich vom Piloten ablassen und Ihnen folgen!



Sind dann alle Feinde erledigt muss man den Piloten mehrfach ansprechen. Er läuft nun von Deckung zu Deckung und man muss einige neu auftauchende Sowjets ausschalten. Erst wenn der Pilot direkt neben dem Tor steht kann man mit dem Schalter im kleinen Häuschen das Tor kurz öffnen und so die Flucht perfekt machen.
Kämpfen Sie sich dann wieder in Richtung des Schneemobils zurück und lassen Sie sich nicht vom herabstürzenden Fernmeldeturm erschlagen, unter dem man sich wegducken muss.

### Immer nur Ärger

Fahren Sie wieder zur Jagdhütte, wo man nun das Funkgerät benutzen kann.

## Kapitel 4: Agentin in geheimer Mission

### Äußerer Hof



Zuerst sollte man in den Bunker kriechen und dort unten Rüstung und Granaten einstecken. Danach läuft man zum Wachturm. Da die Tür leider verschlossen ist muss man vor dem Tor etwas Lärm machen, so daß die Wache dahinter aufmerksam wird und die Türen öffnet.
Schalten Sie sie schnell und unbemerkt aus und erledigen Sie dann auch die beiden anderen Wachen im Innenhof. Hier ist es von Vorteil nicht entdeckt zu werden, denn es sind so schon zahlreiche Wachen zu erledigen. Wird Alarm ausgelöst stürmen diese dann alle herbei und werden noch durch zusätzliche Wachen verstärkt!
Schleppen Sie die beiden Leichen deshalb am besten in eine dunkle Ecke. Dann durchsucht man die Schlafbaracke mit dem Loch im Dach. Dort findet man eine Sprengladung, die man eigentlich an den hinteren Treibstofftanks anbringen soll, doch da man dort eine weitere findet, kann man die erste Sprengladung am Tor anbringen.
Kämpfen Sie sich dann nach hinten durch. Durchsuchen Sie dabei möglichst alle Gebäude und achten Sie darauf, dass kein Gegner es schafft Alarm auszulösen. Sollte es doch einer geschafft haben, zieht man sich am besten in ein dunkles Gebäude zurück und erledigt von dort die Gegner bzw wartet aus sie. Im hinteren Gebäude findet man dann in einem Aktenschrank eine wichtige Fotografie der Anlage und eine weitere Sprengladung, die man oben an den Gastanks anbringt.
Neben den Gastanks findet man dann das alte Archivgebäude, das man dann betreten muss.

### Das alte Archivgebäude



Hier gilt es nun auf insgesamt vier Etagen zahlreiche Gegner auszuschalten und dann noch möglichst alle Räume zu durchsuchen. Kurz zusammengefasst: Knacken Sie das Schloss zum dunklen Raum im Erdgeschoss und schnappen Sie sich dort das Geschenk mit den „Kamerapfeilen“ und laufen Sie dann eine Etage nach oben. Dort verlässt man das Gebäude nach rechts hin.

### Innenhof

Hier sollte man zuerst die Kamera über der Tür per Pfeil ausschalten. Versuchen Sie nun möglichst lange unentdeckt zu bleiben, denn ansonst kommen wieder zahlreiche Gegner heran. Mehr passiert aber nicht, so daß man bei Entdeckung nicht gleich um die ganze Mission fürchten muss.
Durchsuchen Sie zuerst nach links hin alle Gebäude.
Im kleinen Lagerhaus findet man eine Sprengladung, die man beim Gastank neben dem Wachturm

platziert. In der Küche daneben findet man im Schrank ein Päckchen Zucker, das hier sehr wichtig ist! Mit dem Zucker läuft man dann wieder zurück zum alten Archivgebäude.

### Das alte Archivgebäude

Da wieder ein paar neue Gegner aufgetaucht sind muss man sich nach unten vorkämpfen. Dort gehts dann über die Treppe neben dem Eingang in den Keller, wo man ganz hinten den Zucker in den Generator schüttet, so daß dieser den geist aufgibt. Laufen Sie nun ganz nach oben. Dort findet man nach links hin ein offenes Fenster, da einem wieder in den Innehof bringt.



### Innenhof

Halten Sie sich hier an der Seite und laufen Sie am besten direkt in Richtung des neuen Archivgebäudes. Da der Generator keinen Strom mehr für den Elektrozaun produziert kann man das Tor beim Turm gefahrlos öffnen. Bevor man dann jedoch dem Weg nach links hin zum Kellereingang des neuen Archivgebäudes folgt, sollte man den kleinen Funkraum durchsuchen.
Man findet hier einen Brief mit dem Code für den Tresor im alten Archiv (oberstes Stockwerk, bei der Treppe direkt nach rechts). Dort findet man zwar keine Top-Secret-Informationen, aber man bekommt für die Lösung des Rätsels zumindest einige Fertigkeitenpunkte.



### Der Keller

Schleichen Sie hier zur Tür und knacken Sie das Schloss. Dahinter erschiesst man die schlafende Wache mit der Pistole und schnappt sich den Sicherheitsausweis des Soldaten. Durchsuchen Sie nun hier genau alle Räume und erledigen Sie alle Gegner. Ausgelöster Alarm ist wieder völlig egal. Hat man eine „Röhre“ (für den M9-Computer) und den Auftrag zur Ermordung des Generals gefunden kann man hinten die Treppe nach oben gehen.

### Hauptarchivgebäude

Wieder muss man zahllose Büros durchsuchen und zahlreiche Gegner niederschiessen. Hier findet man auch den M9-Computer, den man jedoch zuerst mit der Röhre reparieren muss und den General, der sehr pflichtbewusst seine Ak-46 sogar mit auf die Toilette nimmt!



Da man nun aber noch nicht an den Computer rankommt, muss man nochmals eine Etage nach oben gehen, wo man erneut zahlreiche Räume und Gegner findet. Im ersten Raum links der Treppe findet man dann aber auch einen brief mit dem Kennwort für den Computer.
Hat man alles dursucht kehrt man zum Computerraum eine Etage tiefer zurück und gibt dort das Passwort ein. Oben angekommen könnte man nun den Computer zu Omega befragen, doch Mangels Kenncode muss man das erstmal verschieben. Durchsuchen Sie deshalb alle Räume zur Linken und schalten Sie die beiden Wachen aus. Im Abstellraum findet man den Briefumschlag mit dem notwendigen Code, so daß man sich die benötigten Infos holen kann. Leider wird dadurch der Alarm ausgelöst und man muss sich nun gegen die schwulen H.A.R.M.-Leute und Sowjets verteidigen!
Laufen Sie dazu zurück zum „Aufzug“, wo nun das andere Tor offen ist. Kämpfen Sie sich bis zu bereits bekannten oberen Etage durch. Hier läuft man ein Stockwerk nach unten. Da dort der Zugang zum Treppenhaus nach unten versperrt ist muss man im Wäscherei-Keller in den Wäsche-Schacht nach unten springen.

## Kapitel 5: Nachflug

### Der Keller

Schiessen Sie sich hier wieder zum Kellereingang durch. Sie treffen zwar auf neue Gegner, sollten aber aufgrund des bereits bekannten Areals keine Problem haben.




**Innenhof**

Auch hier draussen sind nun zahlreiche Schwuchteln unterwegs, die man allesamt umlegen muss. Kämpfen Sie sich zum hinteren Wachturm durch. Sobald man sich diesem nähert, beginnt ein kurzer Countdown und dann explodiert die Bombe am Propangastank.
Ist dies geschen läuft man durch das entstandene Loch in der Mauer zum nächsten Abschnitt.

**Äußerer Hof**

Sobald man sich weiter vorwagt geht die nächste Bombe hoch.
Lassen Sie sich davon nicht zu sehr irritieren und erledigen Sie die zahlreichen Gegner. Danach schnappt man sich ein Schneemobil rechts bei den geborstenen Tanks und fährt damit zum Haupttor. Sobald man sich hier nähert beginnt der Countdown der letzten Bombe!
Steigen Sie am besten ab um die Gegner zu erledigen, bevor man dann durch das offene Tor nach draussen fährt. Dort springt man dank dem Schneehaufen über den Zaun in die „Freiheit“.




**Flucht**

Folgen Sie hier der Strasse. Hat man nicht mehr viel Panzerung bzw Lebenspunkte sollte bei feindkontakt absteiegn und die Gegner normal umlegen. Alternativ fährt man zur Jagdhütte, wo man eine Rüstung ein großes Medikit findet.
Ansonst fährt man einfach mit Vollgas weiter und überfährt den ein oder anderen Gegner einfach. Hinter den beiden LKWs versperrt ein umgestürzten Baum den Weg, so daß man rechts daran vorbei fahren muss. Beim Wachhäuschen angekommen erledigt man die Wachen und läuft durchs Haus zum

nächsten Abschnitt.

### Überraschung, Überraschung.



Fahren Sie bis zur Brücke, die recht eindrucksvoll explodiert. Nutzen Sie dann die Reste als Sprungschanze um zur anderen Seite zu kommen. Dort fährt man bis zum bekannten Sowjetposten. Steigen Sie ab und erledigen Sie alle Gegner. Dann fährt man mit dem Schneemobil weiter bis zur Hütte. Hier erledigt man alle Gegner und befreit dann den Piloten, der im kleinen Raum unter der Treppe seinen Vodka genossen hat. Um ihn dann wieder etwas „flugtüchtiger“ zu bekommen muss man den Kaffee vom Ofen in der Küche nehmen und etwas in die Tasse auf dem Tisch giessen. Sprechen Sie ihn dann gegebenfalls an, damit er den Kaffe zu sich nimmt.
Anschließend verlässt man das Gebäude und läuft nach unten zum Flugzeug. Erledigen Sie dort die beiden Wachen. Sobald man jedoch das Feuer eröffnet beginnt ein einminütiger Countdown. Innerhalb dieser Zeit muss man dann die Bombe am Flieger entschärfen.
Auch wenn der Countdown recht großzügig bemessen ist kann man das natürlich durch Verbesserung der Fähigkeiten bei Geräten das Entschärfen beschleunigen. Nach der Entschärfung endet die Mission dann endlich.

## Kapitel 6: Tagebuch eines Doppelagenten

### Nach Strohhalmen greifen



Weitere interessante Sequenzen.

**Das Haus, in dem Melvin wohnt.**

Durchsuchen Sie hier alles ganz genau. Hinter dem Poster im Keller findet man einen Schalter, den man erst nach dem Auffinden von batterien benutzen kann. Man bekommt hier zwei optionale Nebenaufträge, die eigentlich nur aus dem Suchen und Sammeln von Dokumenten besteht, weshalb man alles genau durhsuchen muss!
Oben findet man dann endlich die gesuchte Batterie, so daß man im Keller den Geheimraum öffnen kann. Hier findet man zwei wichtige H.A.R.M.-Dokumente. Hat man beide gelesen kommen jedoch sofort zahlreiche Ninjas ins Haus und man muss dieser erstmal schnell zurückschlagen. Sehr nützlich ist dabei das SMG, das man hier unten findet.
Kämpfen Sie sich nun nach oben vor, wobei man hier wirklich zahlreiche Ninjas erledigen muss, was aber wie bereits erwähnt aufgrund der Enge mit dem MG prima zu bewerkstelligen ist! Oben sucht man das offene Fenster.

**Aufkommender Sturm.**



Da hier unendlich viele Ninjas auftauchen, darf man nicht stehenbleiben und versuchen alle niederzukämpfen! Das wird man nicht schaffen! Da die Ninjas zudem nach dem Tod auch noch verpuffen kann man sie noch nicht einmal ausplündern und muss deshalb wirklich nur schnell vorgehen und die Gegner möglichst effektiv abwehren. Springen Sie deshalb vom Dach und laufen Sie um das Haus. Im seitlichen Schuppen findet man eine Rüstung und die Schrotflinte, die Gegner auf kurze Distanz effektiv zerlegt!
Folgen Sie dann der Strasse bis zur umgestürzten Leitung. Da man hier nicht durchlaufen kann muss man in die Einfahrt des linken Hauses laufen. Dort kann man hinten in den Bereich hinter den Häusern kommen. Durchsuchen Sie hier möglichst alle Schuppen und laufen Sie dann hinter den Häusern wieder in Richtung des Hauses von Melvin. Sie findet ein Loch im Zaun, das einem zum nächsten Abschnitt bringt.

**Tornado-Gefahr.**

Durchsuchen Sie hier das Arreal und bekämpfen Sie die zahlreichen Ninjas bis Isako erscheint. Sie wird nun nach jedem kräftigen Treffer per Nebel verschwinden und dann wieder auftauchen. Sehr empfehlenswert ist hier also die Schrotflinte.
Hat man ihr dann ein paar Salven verpasst läuft Sie in das größere Gebäude.
Bevor man ihr folgt sollte man noch Lebenspunkte und Rüstung auf volle Werte bringen, da man hier genügend Material dazu findet.




### Weggetragen

Sie müssen Isako nun im Nahkampf besiegen. Dass das Haus dabei durch die Lüfte fliegt ist weniger tragisch, solange man nicht aus der Tür läuft. Interessanterweise verschwindet Isako auch hier wieder nach kräftigen Treffern.
Nutzen Sie dieses seltsame Gebärden dazu bei deutlichem Schaden eine der Rüstungen aufzunehmen. Erscheint sie dann wieder muss man einfach weiter auf sie einhacken bis sie per Regenschirm abfliegt.

## Kapitel 7: Falsches Spiel

### Messer im Rücken

Interessante Sequenzen.



### Das Passwort

Da man sich hier keinen töten darf, sollte man den Polizisten möglichst aus dem Weg gehen.
Schleichen Sie deshalb erstmal bis zur Strasse und warten Sie hier das Gespräch ab. Dann läuft man nach links weiter, wo man im „Café“ eine Banane findet und etwas dahinter in einem kleinen Hinterhof eine Schlafgasgranate.
Im gegenüberliegenden offenen Haus findet man dann in einer oberen Wohnung eine weitere Banane



und ein Agentenhandbuch.  Folgen Sie dann der Strasse und weichen Sie weiterhin den Polizisten aus. Sollte man doch von einem entdeckt werden kann man ihn per Banane oder Granate schlafen schicken. Zum Marktbreich kommt man dann entweder durch das große Tor oder die seitliche, versperrte Tür (Dietrich!).
Hier spricht man den Händler mit der Blume auf dem Tisch an und erhält von ihm einen Brief. Da man nach links hin ohne Geld nicht weiterkommt knackt man das Schloss und betritt dann vorsichtig die Gasse dahinter. Laufen Sie ohne gesehen zu werden zum Kellereingang (AnilProducts) und knacken Sie dort das Schloss. Erledigen Sie schnell den „Folterknecht“ und schliessen Sie dann die Tür, damit der Polizist nicht aufmerksam wird.
Knacken Sie dann auch die zweite Tür und durchsuchen Sie den Raum dahinter. Mit den gefundenen Beweisen muss man sich nun wieder zum Anfang durchmogeln, wo Kamal beim Café (Tische und Stühle ;-)wartet. Er gibt einem nun einige Rupien für den bekloppten Harij, so daß man dprt durchs Tor gelassen wird. Dahinter öffnet man dann direkt den ersten „Zeitungsspender“ und entnimmt die Aktentasche. Mit der gefundenen Wanze muss man sich dann erneut zurückarbeiten und dort in das einzig zugängliche Zimmer im ersten Stock laufen. Bringen Sie hier die Wanze am Telefon an und verstecken Sie sich dann am besten im Nebenraum in Wandschrank.
Bewegt man sich eine Zeit lang nicht beginnt das Telefon zu klingeln und man muss nur warten bis das Gespräch vorbei ist und der „Coder“ verschwunden ist.
Da man nun das Passwort weiss kann man zum zweiten Abschnitt dieses Levels (hinter dem Tor) zurückkehren und dort an der Tür am hinteren „gelb-grünen“ Haus anklopfen, wo man dann hereingelassen wird.
Übrigens: Verfolgende Polizisten ist man dann einfach los!

### Eine Abhörwanze anbringen




Gehen Sie durch die Tür zum großen Raum und dort durch die obere Tür. Nach rechts hin kommt man hier zur Toilette, wo man das Fenster öffnet und in den „verbotenen Hof“ krabbelt. Ab hier darf man nun nicht mehr erwischt werden, sonst wird man in den großen Raum zurück gebracht. Das ist zwar nicht ganz so tragisch, aber man muss dann noch einmal loslegen, weshalb man sich einfach nicht sehen lassen sollte!
Schleichen Sie deshalb im Hof vorsichtig zur offenen Tür weiter links und schliessen Sie diese dann von Innen wieder. Laufen Sie bis zum Raum mit der Treppe.
Hier kann man die untere, kunstinteressierte Wache noch recht einfach umgehen, aber die beiden oberen Wachen sind durchaus schwer zu überlisten.
Notfalls rennt man einfach direkt zum Büro rechts hinten (vom Treppenbeginn aus gesehen) und schliesst dort die Türen. Das verwirrt die Wachen meist zu sehr, so daß sie nicht in das Büro kommen.
Platzieren Sie nun die Wanze am Telefon und verstecken Sie sich hinter der durchsichtigen

„Umkleidewand“ in der Ecke. Warten Sie nun einfach wieder bis das Telefonat vorbei ist und hören Sie dieses dann noch einmal ab.

### Gesucht




Hier muss man nun, möglichst unbemerkt von der Polizei und schnell damit kein Zivilist das Ding in die Hände bekommt die Steckbriefe einsammeln, die ein Polizist im ganzen Level anbringt.
Verlieren Sie deshalb keine Zeit und schnappen Sie sich den ersten direkt am Startpunkt wenn der Polizist um die Ecke ist. Warten Sie dann, denn er bringt weiter hinten noch zwei weitere an, die man natürlich auch schnell einstecken muss. Sobald er dann in der längeren Gasse verschwunden ist sollte man nicht an der Ecke stehen bleiben, da man so meistens gesehen wird. Laufen Sie stattdessen in die parallele Gasse weiter links und warten Sie dort hinten bis der Gesetzeshüter weiter gezogen ist. Laufen Sie nun in die Strasse und sammeln Sie beide verlegten Plakate ein. Sollte dabei der andere Polizist aufmerksam werden muss man diesen nur per Banane schlafen legen oder einfach eine Runde um den Block laufen, so daß er Cates Spur verliert. Folgen Sie dem plakatierenden Polizisten dann nach hinten und seien Sie dort noch einmal sehr vorsichtig, da er das vorletzte Plakate ungünstig anbringt (Hin- und Rückweg überschneiden sich!). Hat man alle Plakate eingesammelt muss man nur noch Kamal in der hintersten Ecke des Viertels treffen, wo man dann den Verweis auf die alte Telefonzelle bekommt.
Mit neuem Wissen kann man diese dann aufsperren und das Geschenk darin an sich nehmen. Laufen Sie nun zum Kino und schweissen Sie rechts davon das Schloss an der Holztür auf.

### Böse Allianz




Nehmen Sie erstmal die Bomben an sich. Erledigen Sie dann die Gegner hinter der Bühne, wobei hier nach den ersten Schüssen bald noch einige mehr auftauchen werden (Seltsam seltsam, war doch eigentlich ein Kino, wieso Bühne?). Gehen Sie dann nach unten in den Keller und durchsuchen Sie hier die Räume. Im großen Raum mit dem Schminkspiegel findet man hinter dem Schrank den Zugang zum Heizungsraum, wo man die erste Bombe anbringt. Laufen Sie dann wieder nach oben und klettern Sie auf der Bühne die Leiter nach oben. Dort wird eine zweite Bombe hinten platziert. Unten geht man dann in den Zuschauerraum, wo man den einen hochgeklappten Stuhl „benutzt“, was den geheimen Zugang zum Filmarchiv öffnet, wo man eine weitere Bombe platziert.
Im Eingangsbereich erledigt man dann weitere Gegner und geht dann die Treppen nach oben. Dort

findet man im Gang zu einer seitlichen Loge (also doch Theater!) eine Tür, die einem zum Raum mit den Abspielgeräten (doch Kino?) bringt. Dahinter findet man das Büro des Chefs, wo man das Bild bewegt, so daß der dahinterliegende Tresor sichtbar wird.
Hat man den Inhalt ausgeräumt muss man nur noch zum Anfang zurückkehren.

## Kapitel 8: Die Kunst des Verbrechens

### Der Tresor



Verlassen Sie das Büro und laufen Sie unten nach draussen. Dort findet man ein Geschenk, das drei Wanzen enthält. Zwei bringt man in den Büros gegenüber dem des Chefs an und läuft dann wieder zurück zum Beginn des Levels. Hier bringt man in einem seitlichen Büro eine weitere Wanze an und läuft dann zur Toilette.
Dort findet man ein weiteres Geschenk mit nützlichen Utensilien. Laufen Sie nun zum versperrten Kellerzugang. Knacken Sie hier das Schloss und laufen Sie in den Keller. Dort belauscht man das Gespräch und schaltet dann die Kamera über dem Türrahmen aus. Erledigen Sie dann die beiden Wachmänner auf normalem Weg. Da keine weiteren Kameras da sind wird auch kein Alarm ausgelöst.
Laufen Sie bis zum „Fallenraum“. Die Nägel-Decken werden durch drucksensitive Bodenplatten ausgelöst. Lediglich die Platte jeweils vor den Türen ist nicht betroffen. Um den Raum zu durchqueren muss man die Falle einmal vorsichtig auslösen und sich dann direkt an die Spitzen stellen. Sobald diese wieder nach oben fahren läuft man dann los und direkt zur anderen Seite.
Dort angekommen kann man noch eine Falle umgehen bevor man den Tresor knackt. Der Teppich in der Mitte des kleinen Vorraumes ist eine Art Falltür. Unten findet man jedoch nur putzige Hasen, so daß man nur warten muss bis man wieder nach oben gefahren wird.
Sobald man sich dann im Tresor der Akten und der Waffen bemächtig wird dann aber Alarm ausgelöst und man muss sich dann wieder den gleichen Weg freischiessen! Kämpfen Sie sich bis zum Innenhof vor, wo einem der Roboter-Vogel den Weg zur Strasse weist (Holztür).

### Kreuzfeuer

Folgen Sie hier dem Strassenverlauf und schalten Sie alle Wachen aus. Achten Sie dabei auch auf Gegner auf den oberen Balkonen, die mit Scharfschützengewehren zuschlagen. Da die Weg durch Karren verspeert sind kann man sich nicht verlaufen und findet hinten dann Armstrong wieder, der das Zielgebäude betritt.




**Unsichtbare Wände**

Der Name des Abschnitts bezieht sich weniger auf örtliche Gegebenheiten, als vielmehr auf die Gegner die man hier antrifft: Muskulöse Pantomime!
Sobald man die Kontrolle hat muss man mit dem Schweissgerät die obere Haltung zerschmelzen, so daß man bald aus dem Käfig herausfällt. Erledigen Sie dann einige herankommende Gegner und sprechen Sie Armstrong an, der dann im Gang gefangen wird.
Erledigen Sie nun die Gegner, die durch die andere, verschlossene Tür kommen und laufen Sie dort bis zum Raum mit dem Loch in der Decke. Hier kriecht man vorsichtig nach oben und erledigt dort die Gegner. Laufen Sie bis zum Raum mit den beiden Brettern am Fenster. Erledigen Sie die Gegner und krabbeln Sie dann vorsichtig über die beiden Balken in das andere Gebäude. Alternativ kann man auch nach unten springen und sich dann im Gebäude wieder hocharbeiten.
Im Gang mit den leitern klettert man ganz nach oben und betritt dort den Raum mit dem Loch im Boden. Springen Sie hinunter und verlassen Sie dann das gebäude durch das Fenster zum Hof. Hier muss man nun einige Gegner erledigen bevor man den Balken an der verriegelten Tür wegnimmt und so Armstrong befreit. Während dieser dann versucht den großen Balken am Tor wegzuheben muss man zahlreiche Gegner abwehren und Armstrong beschützen.
Bekommt er zu viele Treffer ab ist das natürlich schlecht!
Speichern Sie deshalb am besten gleich einmal und feuern Sie dann was Ihre Waffen hergeben. Ist das Tor offen kommen keine neuen Gegner mehr heran. Nutzen Sie dies um alle Leichen zu durchsuchen, so daß man Panzerungsverluste und Verletzungen wieder etwas ausgleichen kann.

**Die Flucht**

Nach der irrwitzen Sequenz muss man nun den Attentäter in einer genauso skurillen Jagd verfolgen. Um genau zu sein muss man eigentlich nur mit dem MG schiessen. Da man den fliehenden Obergegner auf keinen Fall fangen kann sollte man sich primär um die auftauchenden normalen Gegner kümmern, so daß man nicht noch vom Dreirad geschossen wird oder den Weg versperrt bekommt!
Nach einer unglaublichen Rally durch das Viertel ist



der Spass dann auch schon ergebnislos vorbei.

## Kapitel 9: Eisstation Bosheit

### Charaktere

Nur eine kurze Sequenz.




### Antarktis

Durchsuchen Sie das Büro links und klettern Sie dann in der Ecke über die aufgestapelten Büroartikel nach oben. Dort muss man sich dann umständlich in den Gang hocharbeiten und zum Loch im Boden laufen, das einem hinter die zweite Barrikade bringt.
Folgen Sie dem Gang bis zur nächsten Barrikade. Hier kann man normale über die Hindernisse hinweg springen. Im Gang dahinter schnappt man sich den Schraubenschlüssel aus dem Schrank und dreht damit das Notfallventil weiter hinten zu. Da nun kein gefährliches Gas mehr im nahen Büro ausströmt kann man dort die Sicherung aufheben und diese im gegenüberliegenden Sicherungsraum anbringen, was den Strom wieder zurück bringt.
Laufen Sie nun nach links weiter und knacken Sie das Schloss beim hinteren Gitter zum Speiseraum. Hier springt man über den Müll zur Tür, die nach draussen führt. Laufen Sie hier zur anderen Seite und betreten Sie dort das Gebäude durch das Loch in der Wand. Benutzen Sie dann erneut den Codeknacker um die nahe Tür zu öffnen und betreten Sie dann das Gebäude.




Im größeren Raum sollte man sich zuerst den Schlüsselbund schnappen, was dann aber leider dazu führt, dass im Gang ein Rohr bricht und entweichendes Gas den Rückweg versperrt. Bevor man sich dann im hinteren Raum das geheime Dokument schnappt, das endgültig Projekt Omega erklärt, sollte man speichern! Sobald dies nämlich geschehen ist kommt auch schon einer der Supersoldaten durch die nahe Wand.
Gehen Sie ihm zunächst aus dem Weg und verballern Sie auch nicht unnötig Ihre Munition! Locken Sie ihn stattdessen etwas von dem Loch in der Wand weg und laufen Sie dann selbst durch

dieses Loch in das seitliche Labor. Dort klettert man auf das Rohr und folgt diesem dann bis zum Bereich hinter dem austretenden Gas.
Laufen Sie nach draussen und dort die Holztreppe nach oben. Dank dem Schlüsselbund kann man die Tür dort öffnen und den Türknauf an sich nehmen, mit dem man unten Zugang zum zentralen Lagerbunker erhält. Schnappen Sie sich dort die Sprengladungen und laufen Sie wieder über die Holzteppe nach oben. Bringen Sie dort die Sprengladung an der markierten Stelle an und bringen Sie sich erstmal in Sicherheit. Dann springt man vorsichtig durch das Loch nach unten und folgt dort dem Weg bis zum Speiseraum.
Hier muss man vorsichtig sein, denn der Supersoldat schleudert den Schrank mit dem Wissenschaftler durch den Raum.
Weichen Sie ihm weiterhin aus und folgen Sie dem Gang zurück Richtung Startpunkt. Dort kann man nun im hinteren Büro eine Rolle Kupferdraht an sich nehmen. Inzwischen ist der Supersoldat jedoch wieder einfach durch eine Wand gelaufen und man muss ihn erstmal von der zweiten verschlossenen Gittertür weglocken.



Am besten läuft man dazu durch die zerstörte Wand und lockt so den Unbesiegbaren in den Speiseraum. Laufen Sie dann schnell an ihm vorbei, überbrücken Sie die Konsole mit dem Kupferdraht und dekodieren Sie dann das Ganze.
Laufen Sie bis zu Armstrong, der hinter der Barrikade wartet, bringen Sie dort schnell die letzte Sprengladung an und laufen Sie etwas zurück, da man nicht über die Barrikade hinweg springen kann. Nach der Explosion läuft man dann am umgeworfenen Schrank vorbei…

## Kapitel 10: Kalis Fluch

### Testgebiet

Da man die Supersoldaten immer noch nicht ausschalten kann muss man hier mit Tricks arbeiten. Glücklicherweise kann man sie jedoch durch eine gezielte Salve kurze Zeit lahmlegen, so daß man doch zumindest etwas Zeit zum Handeln gewinnen kann!




Laufen Sie zuerst zum umgestürzten Wagen und bringen Sie dort an der Wand eine Sprengladung an. Locken Sie dann den Krieger zum umgestürzten Wagen und laufen Sie dann durch das Gebäude in den Rücken des Gegners. Dort muss man nur noch das Schloss an der linken Holztür knacken und schon ist der erste Zivilist gerettet.
Gehen Sie dann bis zum Tor. Hier ist der Verrückte von Feuer eingeschlossen. Arbeiten Sie sich zunächst am Superkrieger vorbei und erledigen Sie weiter hinten die H.A.R.M.-Leute, die versuchen mit einem Eimer die Feuer zu löschen. Schnappen Sie sich dann den Eimer und füllen Sie diesen beim Wasserhahn in der Seitenstrasse.
Laufen Sie nun zurück zu Harij und schütten Sie das Wasser aus. Leider muss man noch ein zweites mal Wasser holen um das Feuer endgültig zu löschen. Merken Sie sich die Position des Wasserhahns

aber gut, denn man muss mehrfach dort Wasser holen!



Zum einen beim Feuer vor der Gittertür, die den weiteren Weg versperrt.
Ist auch hier zwei mal Wasser vergossen worden kann man endlich in die Strasse hinter dem verschlossenen Tor. Nehmen Sie jedoch noch ein weiteren Eimer mit, denn weiter hinten muss man einen brennenden Schrank löschen, denn erst dann kann man über diesen hinweg springen.
Folgen Sie dann der Strasse und füllen Sie den Eimer beim Wasserhahn nahe dem Café. Bei dem umgestürzten Wagen findet man dann die letzte zu rettende Person. Leider erschwert der Krieger das Löschen des Feuers etwas, da der den Wagen erneut umwirft. Locken Sie ihn deshalb am besten wieder vom Zivilisten weg. Ist auch dieser Zivilist gerettet endet die Mission schon..!

## Kapitel 11: Die Eindringlinge

### UNITY-Hauptquartier



Selbst im HQ kann Cate noch Aktenschränke und Schreibtische durchwühlen und für gefundenes Material Punkte kassieren. Nutzen Sie deshalb die Ruhe vor dem Sturm und sehen Sie sich im weitläufigen HQ genau um. Im Pausenraum mit dem blau-orangen Mobiliar findet man ein Geschenk, Dr. Schenkers Brille und (ganz wichtig) eine Pistole.
Schnappen Sie sich schnell die Sachen und gehen Sie irgendwo in Deckung, kurz darauf kommen nämlich einige Pantomime durch die Dachfenster, die man dann erledigen muss.
Durch den Alarm werden dann auch die Sicherheitsgitter geschlossen, so daß man unten das erste Gitter mit dem Codeknacker öffnen muss um weiter zu kommen. Gehen Sie bei der nahen Treppe nach oben und entschärfen Sie die Sprengladung an der Wand. Folgen Sie dann dem Weg bis zum Büro des Doktors. Unterwegs trifft man einige Gegner und kann weitere Sprengladungen entschärfen und mitnhemen. Da dieser sich versteckt geht man durch die Tür mit dem Schild „Sicherheitsbüro“ darüber und erledigt im „Rechnerraum“ den Gegner. Benutzen Sie hier den Computer („POWER OFF“) um die Sicherheitsmassnahmen wieder rückgängig zu machen.
Alle Gitter sind nun verschwunden.
Laufen Sie deshalb wieder nach unten und in Richtung der Eingangshalle vor. Dort findet man unten vor einem Büro nochmals einige Gegner. Sind diese ausgeschaltet ist der Angriff auch schon beendet und man muss nur noch Dr. Schenker im Büro zur Linken ansprechen.

# Kapitel 12: Unter Wasser

## U-Boot-Anlegestelle



Schleichen Sie vorsichtig zwischen den Kisten umher und versuchen Sie die Gegner auf der anderen Seite schnell und präzise auszuschalten.
Im Büro rechts hinten findet man auf dem Schreibtisch den Schlüssel für den Kran. Bevor man dann aber die hintere Treppe nach oben läuft sollte man sich noch genau umsehen, denn hier findet man zahlreiche nützliche Dinge (auch im Wasser nachsehen).
Mit dem Kran fährt man dann zur anderen Seite. Auch hier gilt es wieder alles genau zu durchsuchen. Oben folgt man dann einfach dem geschwungenen Gang bis zum zentralen Kontrollraum vor den großen Gang zum anderen Bereich der Station. Schalten Sie hier jedoch die Kamera aus, so daß man unentdeckt ins Büro und die Röhre dahinter vordringen kann.

## Kommandodeck




Hier sollte man zuerst die Räume nach rechts hin durchsuchen und dann dem Gang nach links weiterfolgen. Erledigen Sie alle angetroffenen Gegner und klettern Sie dann ganz hinten an der Leiter nach oben zur zweiten Ebene (alternativ über die zentrale Treppe).
Übrigens: Die Wachroboter hier sind mit dem CT-180 Werfer mit Elektro-Schock Munition kleinzukriegen (wie man den zahlreichen Notizen und Unterlagen entnehmen kann).
Oben geht man zum Supercomputer-Raum, wo man versucht den Rechner zu benutzen. Das klappt jedoch nicht, man braucht zuerst ein Handbuch.
Laufen Sie nun zur Interkom-Einheit bei der Leiter, die Ihnen weitere Auskunft gibt (das Interkom, nicht die Leiter 😉. Suchen Sie nun das Antragsformular, das man im großen Kontrollraum auf einem Tisch findet.
Damit geht man wieder zum Interkom und bekommt nun eine Sicherheits-Chipkarte. Mit dieser kann man endlich in die beiden unteren, verschlossenen Büros, wo man das Handbuch findet. Wieder am Supercomputer merkt man nun, dass man die falsche Version hat. Laufen Sie nun wieder zum Interkom. Hier findet man einen Zettel, der besagt, dass Mitarbeiter Spencer eine Pinkelpause macht. Laufen Sie deshalb wieder eine Etage nach unten und suchen Sie Spencer in der Toilette. Schalten Sie ihn mit dem Elektroschocker aus und durchsuchen Sie ihn.
Mit der gefundenen Supercomputerservice-Karte kann man oben in das Büro neben dem Interkom gelangen, wo man endlich den aktuellen Zusatz zum Handbuch in einer Schublade findet.
Benutzen Sie dann endlich den Supercomputer um weitere Informationen zu sammeln. Anschließend läuft man wieder eine Ebene tiefer und hier durch die bisher verschlossene Tür unter der Kamera.

### Mannschaftsdeck

Durchsuchen Sie zuerst die Mannschaftsräume nach einem Tonbandgerät. Danach muss man sich nach unten durchkämpfen. Ob man dabei den linken oder den rechten Weg wählt ist egal, da beide zur gleichen Ebene führen, eben nur zu anderen Seiten.



### Laboratorien

Um Zugang zu diesem Deck zu bekommen braucht man das Tonbandgerät. Kämpfen Sie sich hier in Richtung Mitte durch (je nachdem welchen Zugang man runter gekommen ist), wo man eine Tür mit einer Kamera darüber findet.

## Kapitel 13: Schrecken in der Tiefe

### Armstrong in Gefahr

Hier muss man nun in begrenzter Zeit dem kleinen Schurken das Fell über die Ohren ziehen. Da dieser jedoch ständig im Unterboden umherläuft muss man immer ganz genau hinschauen, wo er als nächstes kurz auftaucht. Blöderweise kommen ständig weitere Pantomime ins Labor, die man schnellstmöglich ausschalten muss, da man sonst gar zuviel Schaden abbekommt!
Sollte man noch Fertigkeitenpunkte zu vergeben haben, ist jetzt genau der richtige Zeitpunkt für Aufbesserung der Panzerung oder der Waffenumgangsfähigkeiten.




Wehren Sie also zuerst mal einige Gegner ab und durchsuchen Sie in eher ruhigen Momenten die Leichen, wo man Schutzwesten und Munition findet. Nebenbei sollte man jede Gelegenheit nutzen dem kleinen Kobold eine Salve zu verpassen, da man ja nur knapp mehr als eine Minute Zeit hat um ihn kleinzukriegen. Bleiben Sie deshalb möglichst an der Wand, so daß man angreifende Gegner besser erkennen und bekämpfen kann und auch im Unterboden sieht wo der Hauptgegner als nächstes auftaucht.
Hat man „Pierre“ dann erledigt gibt es eine kurze Sequenz. Sie finden sich dann hinter der Tür wieder und müssen sich dann zwischen zwei Wegen entscheiden, nach links hin zum Abschnitt „Der Teufel

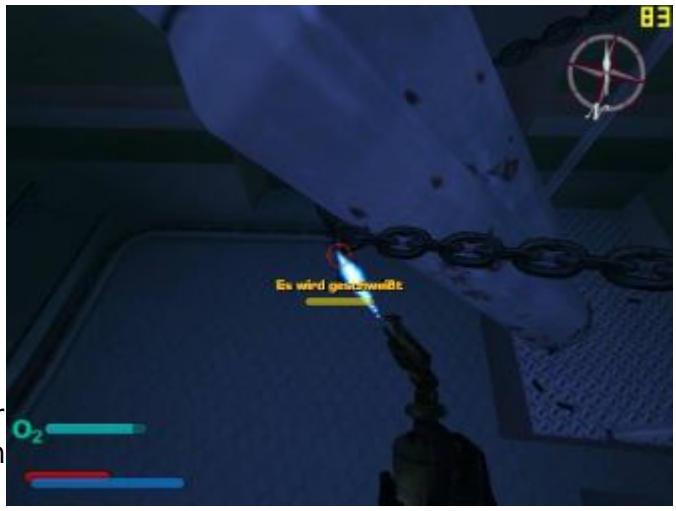
und das blaue Meer“ und nach rechts hin zum Abschnitt „Hochwassergefahr“. Beide Abschnitte münden dann aber in „Achtung! Feuer!“ so daß es völlig egal ist welchen Weg man einschlägt!

### Der Teufel und das blaue Meer



Warten Sie bis Armstrong das Wasser abpumpt und gehen Sie dann ins Labor. Dort erledigt man schon von unten den Roboter wie gewohnt per Elektropfeil und schnappt sich die Sicherheits-Chipkarte auf dem Tisch.
Oben bekommt man damit Zugang zum Sicherheitsraum, wo man an der Konsole irgendetwas deaktiviert. Die Tür gegenüber ist nun offen, so daß man im Gang bis zu den herabgestürzten Stationsteilen hocharbeiten kann. Krabbeln Sie hier unter den Teilen hindurch und umgehen Sie die unter Strom stehenden Stationsteile durch die seitlichen Quartiere. Weiter hinten findet man eine Leiter, die einem zur unteren, unter Wasser stehenden Ebene bringt.
Tauchen Sie hier bis zu den Sauerstoff-Tanks und legen Sie den kleinen Hebel um, so daß an der Decke eine Sauerstoffblase entsteht (purer Sauerstoff - geil!).
Regenerieren Sie hier Ihren Sauerstoff-Vorrat und zerschmelzen Sie dann im Wasser das kleine Schloss, bei den schief vor der Tür hängenden kleinen Gasflaschen.
Tauchen Sie dann weiter bis Sie im Aufenthaltsraum bei der geschwungenen Treppe herauskommen. Folgen Sie ihr nach oben.

### Hochwassergefahr




Folgen Sie dem Weg bis zum Raum mit dem Wasser. Hier springt man hinein und taucht zum Ventil unter dem Gitter. Nachdem man dieses geöffnet hat steigt das Wasser und man muss zum anderen Ende des Raumes tauchen. Dort klettert man nach oben und aus dem Wasser.
Oben wird der Weg durch Energieblitze versperrt. Benutzen Sie das Interkom an der Wand und erledigen Sie dann die herbeikommenden Gegner. Sobald die Blitze verschwunden sind läuft man bis zum Labor. Hier findet man in einer Schublade einer Schraubendreher. Öffnen Sie dann an der Wand den Deckel mit der gelben Aufschrift und aktivieren Sie die Sprinkleranlage.
Diese löscht das Feuer in Nebenraum, so man dort weiter dem Weg nach oben folgen kann. Auch hier kommt man zur geschwungenen Treppe die nach oben führt.

**Achtung! Feuer!**



Erledigen Sie die beiden Wachen und folgen Sie dem Gang bis mehrere Teile den weiteren Weg blockieren. Drehen Sie hier mit dem seitlichen Hebel das Gas ab, so daß man im Unterboden unter dem Hindernis durch krabbeln kann. Da die Tür zum anderen Stationsmodul sich nicht öffnen lässt krabbelt man im hinteren Unterboden nach hinten (auf Flamme achten). Dort findet man im Lagerraum ein Loch in der Decke, durch das man nach oben kommt. Oben muss man nur noch den Gegner bei der kleinen Statue erledigen und dann dort den „Finger benutzen“.
Anschließend beginnt eine längere Sequenz!

## Kapitel 14: Endspiel



**Wir sollten davon ausgehen, dass sie versagt hat.**

Sequenzen.

**Dressierte Menschen**

Greifen Sie zum Mascara und warten Sie bis die „unnötig komplizierte Tötungsmaschine“ ihren Geist aufgibt und man daraus entkommen kann. Durchsuchen Sie dann am besten sofort die Leiche der Wache und gehen Sie ihn Deckung. Bevor man nicht einige Gegner erledigt hat, kann es sein, dass man den Mascara benutzen muss, da man ansonst keine Munition hat.
Erledigen Sie die Gegner deshalb schnell und mit möglichst wenig Munitionsaufwand und durchsuchen Sie dann die Leichen.
Dann läuft man durch den schmalen Gang hinter der Maschine zum Büro des Direktors.




Durchsuchen Sie hier nun alles ganz genau, da man im HQ natürlich verdammt viele Informationen findet und einige optionale Aufgaben erfüllen kann, mit denen man Cate noch mal etwas „verbessern“ kann bevor man dann dem „Endgegner“ gegenüber tritt. Im Büro des Direktors findet man neben Dokumenten auch noch eine Pistole. Laufen Sie dann durch den anderen Gang zur großen Höhle. Hier kämpft man sich nach unten durch und nimmt zuerst die Abzweigung nach rechts. Dort findet man in der Traingshöhle ein Katana und natürlich weitere geheime Dokumente.
Dann folgt man dem anderen Weg. In der großen „Unterrichts-Höhle“ (mit zahlreichen skurilen Plänen) findet man zahlreiche Waffen wieder.
Bei der Lava muss man dann beiden Wegen folgen und in den jeweiligen Höhlen den Supercomputer und den Generator per Sprengladung ausschalten. Bei Letzterem muss man sich jedoch arg vor dem Wachroboter in Acht nehmen, da man ihm ohne Elektro-Pfeile nichts anhaben kann. Anschließend muss man sich wieder zum Anfang dieses Levels durchkämpfen, wo man in der großen Höhle neben der Tötungsmaschine den Aufzug benutzen kann.

### Süße Rache



Laufen Sie nach links zu dem Steg-System über der Lava. Nähert ma sich hier der noch eingezogenen Brücke kommt Volkov ins Spiel. Zwar sitzt er immer noch im Rollstuhl, doch dieser ist dann James Bond like mit Raketen bestückt. Versuchen SIe diesen möglichst auszweichen und halten Sie ihn auf Distanz. Gleichzeitig sollte man ständig feuern, so daß man ihn bald besiegt hat, was also insgesamt betrachtet recht leicht ist.
Erledigen Sie dann die angreifenden Wachen und laufen Sie über die Brücke zum Aufzug.

### Isakos Schuld

Sobald man das Gebäude verlässt kommt schon der nächste schwere Gegner. Isako muss erneut bekämpft werden. Da sie aber wieder hauptsächlich mit dem Katana kämpft kann man ihr mit Schusswaffen recht gut zusetzen.
Nebenbei muss man dabei aber auch zahlreiche Ninjas ausschalten, die Cate aufgrund ihrer Überzahl deutlich mehr schaden können! Bleiben Sie deshalb immer in Bewegung und sammeln Sie die zahlreichen Geschenke ein. Sobald der Panzer stark geschwächt ist sollte man sich im Gartenhäuschen einen Neuen schnappen. Da insgesamt sehr viel „Material“ herumliegt sollte man hier eigentlich keine Probleme haben. Nutzen Sie trotzdem jede Gelegenheit Isako eine Salve zu verpassen. Vor allem die Schrotflinte kann auf kurze Distanzen sehr effktiv sein!

# Kapitel 15: Präventivschlag




### Das Schicksal von Khios

Zunächst einige spannende und gut gemachte Sequenzen! Dann ist Cate wieder gefragt. Wehren Sie zunächst die herbeikommenden Gegner ab und sammeln Sie dann alle Geschenke und sonstige brauchbare Sachen ein (u.a. ein Raketenwerfer!). Kämpfen Sie sich dann über den Weg nach unten in Richtung der Landestelle vor.
Bei der abgesetzten Kiste mit dem „AntiSuperSoldatSerum“ (künftig nur noch ASSS genannt) trifft man leider auch schon die ersten beiden SuperSoldaten.



Stürmen Sie hier am besten direkt auf die Kiste zu und schiessen Sie nur auf die normalen Gegner, da man den SuperSoldaten mit Standardwaffen eh nichts anhaben kann!
Hat man sich dann das Antiserum in der Aktentasche geschnappt sollte man sich sofort wieder zurückziehen. Verfolgende Gegner erledigt man, bevor man wieder zum Gegenangriff übergeht. Laden Sie dazu die Pfeile in den CT-180 und wählen Sie zunächst eine andere, normale Waffe. Mit der müssen Sie dann den SuperSoldaten solange bearbeiten bis er überlastet ist und sich kurz unter Rauchausstoss stilllegt. Diese kurze Phase muss man nutzen um das Antiserum anzubringen, da es nur in diesem Zustand des Gegner eine Wirkung entfaltet!
Dann reicht jedoch auch ein einziger Treffer um den Soldaten komplett ausser Gefecht zu setzen! Hat man beide erledigt läuft man vorsichtig bis zum großen Felsen, wo man die beim Antiserum gefundene Sprengladung anbringt. Schalten Sie dann noch den anderen Soldaten auf dem Weg aus und folgen Sie diesem nach oben. Hinter der Brücke muss man bei den alten Festungsgebäuden nochmal zahlreiche Gegner erledigen.
Kämpfen Sie sich dazu nach oben vor und versuchen Sie die Soldaten nach unten zu locken, da man oben recht wenig Deckung findet. Alternativ stürmt man einfach los und schiesst mit der Schrotflinte um sich. Diese ist mit der Explosivmunition äusserst wirksam, so daß man die SuperSoldaten recht gut kleinkriegen kann.
Schwieriger wirds schon bei den Letzten auf dem großen Platz. Hier muss man schnell in Deckung gehen und zunächst versuchen die normalen Gegner auszuschalten. Erst dann sollte man sich der Supersoldaten annehmen.
Hat man kein ASSS mehr, findet man auf dem Platz nochmals einen neuen Vorrat.



Folgen Sie dann dem hinteren Weg bis Sie wieder bei der Festung sind, wo der Level begann.
Nach einer kurzen Sequenz steht man dann dem Leutnant der Supersoldaten gegenüber. Dieser ist nach bekanntem Schema zu bekämpfen. Da er jedoch deutlich mehr Schaden einstecken kann bevor er „sich abschaltet“ muss man schon etwas länger kämpfen. Da es jedoch der letzte Kampf ist, kann man hier alles verfeuern.
Nutzen Sie deshalb am besten zuerst den Raketenwerfer und dann die Schrotflinte mit der Explosivmunition. Ist er vorerst lahmgelegt muss man ihm nur noch einen ASSS-Pfeil verpassen und schon ist spieltechnisch alles vorbei. Es folgen diverse Abschlusssequenzen.

© A. Neumann 2004

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/nolf2?rev=1240051046**

Last update: **2014/08/27 16:42**