No one lives forever

Diese Lösung basiert auf der deutschen „Game of the Year“-Edition in der Version 1.004, die der PC Action 9/2004 beilag. Der Schwierigkeitsgrad wurde auf „Schwer“ gestellt und die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2200+ und einer übertakteten GeForce4 Ti4800SE bei aktiviertem 4x 9-tap Antialiasing und 4x anisotropen Filter gemacht.

Bevor es dann mit der eigentlichen Lösung losgeht hier wie immer noch ein paar Tipps:

- Wenn das Programm so gut wie alle getätigten Einstellungen von Start zu Start vergisst, muss man bei allen Dateien im Nolf-Verzeichnis den Schreibschutz entfernen und schon wird nichts mehr vergessen!
- Die diversen Steuerungseinstellungen sind auch sehr wichtig, da man als Agentin deutlich mehr beherrschen muss als nur stumpfes ballern!
- Schauen Sie sich immer genau um, denn es gilt in jeder Mission möglichst viele Dokumente mitzunehmen und so seinen Spion-Status zu verbessern, wirklich spielentscheidend ist das jedoch nicht!
- Die wirklich wichtigen Gegenstände, die man zum Bestehen einer Mission braucht sind immer direkt gewählt, so dass man sich nicht sorgen muss, dass man ein wichtiges Item vergisst!
- Sollte man später doch irgendwas brauchen, findet man meist in der nahen Umgebung ein „Backup“-Gerät, so dass man garantiert nirgendwo festhängt!
- Lassen Sie sich auf keine offenen Kämpfe ein, da Bewegungen das Zielvermögen deutlich einschränken. Versuchen Sie also stets aus der Deckung heraus zielsicher alle Gegner schnell auszuschalten!
- Beim Lesen diverser Dokumente wird das Spiel leider nicht angehalten, weshalb man sich vorher etwas umsehen sollte, sonst könnte man beim Studium böse gestört werden!

Hier noch einige Savegames, die ich bei der Erstellung dieser Lösung angelegt habe. Entpacken Sie die Dateien einfach in Ihren Save-Ordner im Nolf-Verzeichnis. Achtung: Sichern Sie bestehende Savegames, falls Sie diese eventuell noch weiter verwenden möchten! Save.RAR (0.4 MB)

Der Auftrag

Szene 1

Nur einige einleitende Szenen und ein nettes „Intro“.

Szene 2

Durch die linke Tür kommt man in den inneren Bereich, wo man einfach den Schildern zum „Briefing-Raum“ folgt.
Da alle anderen Türen verschlossen sind kann man gar nicht woanders hin laufen! Nach dem Briefing läuft man dann zum Aufzug, der einem zur Trainingseinrichtung bringt.

Szene 3



Als Anfänger sollte man das Training unbedingt durchlaufen, da man alle Besonderheiten des Spiels kennen lernt!
Achtung: Bei der kleinen Szene wo sich irgendwie zwei Männer gegenüber stehen und scheinbar nur seltsam starren (der eine noch mit einer lustigen "Tarnbrille") muss man einfach nur die Leertaste drücken. Hier hat sich irgendwie ein Fehler eingeschlichen, denn der Audio-Kommentar fehlt einfach!

Pech in Marokko

Szene 1

Lassen Sie sich hier am besten die Ziele vorgeben. Etwas Hilfe am Anfang kann nicht schaden.



H.A.R.M. hetzt nämlich ganze Mördermassen auf den reichlich dämlichen Botschafter, der eine ordentliche Klatsche wohl mal verdient hätte. Glücklicherweise kommen die Mörder immer an den gleichen Stellen herbei, so dass man bald genau weiß, wo der Mörder auftaucht und man so wirklich absolut genau zielen kann.
Nutzen Sie dabei die Zoom-Funktion zum genauen Schießen und die normale Ansicht um die Übersicht zu behalten.
Zusätzlich gewinnt man noch Zeit zum Zielen durch das enorm langsame Anlegverhalten der Mörder, die scheinen nicht nur alle aus einer Klonarmee zu stammen sondern auch nur Aushilfs-Attentäter zu sein!
Sollte man trotzdem nicht immer direkt treffen und Munitionsmangel bekommen, muss man kurz zum Tisch gegenüber dem Fenster laufen und weitere Munition einsammeln. Das sollte man aber wirklich erst dann machen, wenn man absolut keinen Schuss mehr hat oder der Botschafter sich gerade von

der obersten Ebene zur unteren bewegt.
Hat man alle Gegner erledigt muss man das Zimmer verlassen und dem Gang nach draußen folgen. Im Innenhof geht man die Treppe runter und folgt dort dem Gang bis zum ziemlich runter gekommenen Zimmer 12 im Erdgeschoss.
Hier muss man dann im zweiten Teil erneut zahlreiche Mörder ausknipsen. Schnappen Sie sich deshalb am besten zuerst die Munition, laden Sie die Waffe nach und öffnen Sie auch die Fensterläden beim rechten Fenster, denn auch dort kommen einige Angreifer an!



Wenn der Auftritt hier auch nur von kurzer Dauer ist, wird der Botschafter aber doch noch intensiver belauert. Die Gegner kommen von links, aus den diversen Fenstern im Gebäude gegenüber und stehen sogar hinter dem Auto. Sie müssen folglich ständig die Augen offen halten und zwischen den beiden Fenster wechseln um alle Gegner erkennen zu können!
Fährt der Botschafter mit seinem Auto weg, ist dieser Teil erst mal beendet, auch wenn man sich Sorgen machen muss, da die Blindschleiche ja wohl kaum Auto fahren kann, wenn sie nicht mal einen Attentäter neben sich stehen sieht und dazu noch quasi taub ist!
Aber Cate muss sich erst mal selbst verteidigen und das nicht zu knapp! Einige Gegner stürmen sofort in den Gang und feuern durch die Holzwand! Schießen Sie zurück und laufen Sie zur Tür um diese zu öffnen. Sich an der Seite verstecken ist nicht, man muss also sofort losstürmen und die Gegner ausschalten!
Dann kann man sich die Rüstung schnappen und so etwas Schaden ausgleichen. Kämpfen Sie dann im Innenhof die restlichen Gegner nieder und gehen Sie dann durch die blaue Tür gegenüber.

Szene 2



Hier kann man sich entweder ins Gebäude rein schleichen und erst dann um sich schießen oder komplett unerkannt vorwärts kämpfen. Letzteres ist aber nicht notwendig und nur unnötig schwer! Sie werden später noch genügend schleichen müssen!
Knacken Sie deshalb zuerst das Schloss hinter dem Wachmann per Haarspange und GEHEN Sie dann zur seitlichen Nische und den Mülltonnen. Von hier aus erledigt man die andere Wache mit einem gezielten Kopfschuss und wartet dann bis die anderen Wachen näher kommen, so dass man auch diese schnell und genau töten kann!
Achtung: Der Affe darf nicht umkommen, denn Affenverluste sind inakzeptabel! Im Gebäude geht

man nach links, an der Toilette vorbei und dann über die Treppe nach oben. Sie treffen zahlreiche Gegner, so dass man sich immer nur langsam und vorsichtig vorwagen sollte. Nebenbei durchsucht man natürlich alle Zimmer und hält nach Geheimdokumenten bzw. Dokumenten allgemein Ausschau (beispielsweise beim Balkon: Springen Sie zum braunen Vorsprung und öffnen Sie dort die Fensterläden, die zum sonst verschlossenen Raum führen).
Kämpfen Sie sich dann oben bis zur Schnaps-Bar unter freiem durch. Ab hier wird es dann noch einmal etwas schwieriger, da noch mehr Hut-Träger auszuschalten sind. Arbeiten Sie sich einfach langsam vor und erledigen Sie die Gegner am besten mit der schallgedämmten Pistole, so dass man nicht gleich alle Gegner anlockt!
Zuletzt findet man Bruno im hintersten Raum des Hotel-Komplexes und eine Sequenz beginnt. Danach muss man das Hotel verlassen, die neu aufgetauchten Gegner erledigen, möglichst alle Zivilisten retten und alle Bomben entschärfen!
Laufen Sie dazu wieder zurück und erledigen Sie schnell die beiden Marokker beim Aufzug, so dass der Zivilist noch einmal davon kommt. Um die Ecke muss man wieder schnell schießen um eine weitere Geisel zu retten. Zudem findet man hier die erste Bombe.
Weiter bis zum größeren Raum, wo wieder eine Bombe an einem Aufzug montiert wurde. Sie müssen sich nun weiter zurück kämpfen und dabei vor allem schnell handeln, denn sobald man sich einer „Geiselnahme“ nähert beginnen die Bösen Buben auf die Zivilisten zu feuern. Da man nur wenige Zivilverluste verkraften kann, muss man stets schnell vorpreschen und die bösen Jungs um schießen. Nutzen Sie dafür stets nur den Revolver oder die Pistole (höhere Feuergeschwindigkeit!) und zielen Sie möglichst auf die Köpfe!



Nahe der Toilette im Erdgeschoss trifft man die letzten beiden Gegner. Nach deren Ausschaltung endet diese Szene.

Szene 3

Kämpfen Sie sich bis zur Straße vor. Hier hat man nun etliche Möglichkeiten wie man weiter vorgeht. Es empfiehlt sich jedoch sich etwas genauer umzusehen, da man einige nützliche Sachen und vor allem Geheimdokumente en masse findet!
Da der Verlauf insgesamt doch absolut linear ist, schießt man sich einfach bis zum großen Innenhof durch. Hier erledigt man am besten vom oberen Balkon aus die Gegner. Unten muss man dann nur über die kaputte Brücke springen.



Die folgende Verhör-Sequenz verläuft wieder absolut linear, das Ergebnis ist also immer das Gleiche!

Szene 4



Schnappen Sie sich am besten den Karabiner, da man die Gegner damit auf große Entfernungen sehr einfach erledigen kann. Die Wachen stehen meist bei den brennenden Tonnen bzw. den Zelten. Dort findet man dann auch meist Munition und sonstige Goodies.
Nutzen Sie dabei die Ruinen als Deckung und rücken Sie so weiter vor. Beim Minenfeld angelangt sollte man speichern und dann das Risiko eingehen. Laufen Sie immer direkt an der linken Felswand entlang (vom Eingang aus gesehen), bis Sie direkt hinter dem Wagen sind. Gehen Sie dann direkt auf den Wagen zu, schnappen Sie sich die Sachen und verschwinden Sie auf dem gleichen Weg wieder!
Laufen Sie dann weiter bis zur „Festung“.
Hier springt man in den Schacht in den Ruinen und schwimmt unten bis zur Treppe nach oben. Die Wache kann man schon aus dem Wasser geräuschlos erledigen!
Schnappen Sie sich dann dessen Waffe und kämpfen Sie sich die Treppe bis ganz nach oben vor. Hier läuft man zum Balkon am großen, letzten Innenhof. Steigen Sie die Treppe an der Seite neben dem Generator hinunter und gehen Sie im Innenhof in das linke Gebäude mit dem Wasserbecken. Hier läuft man bis zum nächsten Balkon.

Requiem für einen Spion

Nach dem Gespräch und dem Briefing für den neuen Auftrag muss man noch eine weitere Einweisung in die neuen Spielsachen mitmachen, bevor es dann endlich losgeht.

Berlin bei Nacht

Szene 1



Laufen Sie zuerst zum Spion im Eingang gegenüber dem Kontrollposten. Nach dem Gespräch geht man zur Telefonzelle um die Ecke und nimmt ab. Abschließend betritt man das Wohngebäude mit der Dame davor und klingelt bei Nummer 205. Oben klopft man bei der gleichen Nummer an und erhält einen Briefumschlag unter der Tür durch geschoben.
Verlassen Sie das Gebäude wieder und gehen Sie in die kleine Keller-Kneipe, die durch das „Bier-Schild“ treffend beschildert ist. Nachdem man die Kontaktperson angesprochen hat scheint alles klar zu sein.
Laufen Sie jetzt zum Kontrollposten und öffnen Sie die Tür zum Wachhaus. Sprechen Sie die Wache an, die Ihnen das Tor öffnet. Laufen Sie zur Wand hinter dem Tor und speichern Sie am besten erst mal. Man darf ab jetzt keinen Alarm auslösen, sonst kommen zahlreiche Wachen heran! Da dies aber insgesamt nicht möglich zu sein scheint, kann man auch schnell und hart zuschlagen, denn den Alarm kann man später ausschalten und er scheint sich auch nicht negativ aufs weitere Geschehen auszuwirken!
Erledigen Sie deshalb die beiden Wachen um die Ecke so schnell wie möglich. Wenn ihre Leichen beim Bus liegen bleiben, können die Kameras sie erst mal auch nicht erfassen und es wird kein Alarm ausgelöst.



Laufen Sie nun zur verschlossenen Zugangstür zur Kanalisation. Hier zerschießt oder knackt man das Schloss und steigt in die Kanalisation hinab.
Bahnen Sie sich Ihren Weg bis zur nächsten Leiter und kommen Sie hier nur ganz vorsichtig wieder raus. Erledigen Sie am besten aus der sicheren Deckung des Schachtes die Wachen auf dem Turm und hinter dem Zaun.
Nun wird meist Alarm ausgelöst und zwei weitere Wachen stürmen aus dem Gebäude. Hat man auch sie und weitere Wachen hinter dem Zaun erledigt, geht man ins Wachgebäude, legt dort den Soldaten und den Hebel fürs Tor um.
Betreten Sie nun die Fahrzeug-Garage aus der vorhin zwei Soldaten kamen und öffnen Sie hier das rechte Tor. Alternativ kommt man durch die Kanalisation wieder zurück zur Straße. Schießen Sie sich hier nun nach hinten durch. Im hinteren Wachlokal kann man im Hinterraum den Alarm deaktivieren. Verlassen Sie dann durch die andere Tür das Gebäude wieder und erledigen Sie die drei Soldaten beim hinteren Tor, dem man sich dann nur noch nähern muss damit dieser Abschnitt endet.

Szene 2



Wieder könnte man durch Schleichen sehr lange unentdeckt durchkommen, doch das zieht die Mission eigentlich nur unnötig in die Länge und führt oft zu ärgerlich schwierigen Situation. Meine Empfehlung lautet daher wieder: einfach durch ballern.
Zuerst geht es dazu in das linke Gebäude, wo man dann auch bald die erste Sprengladung in der Lagerhalle findet. Anschließend schießt man auf dem großen Platz das Schloss beim Gitter weg und klettert hoch zum Hallenfenster. In der Halle findet man eine weitere Sprengladung. Öffnen Sie dann das Tor und kämpfen Sie sich zunächst nach links hin durch, wo man im großen Raum mit dem Generator eine weitere Sprengladung findet.
Anschließend geht es wieder zurück und bei der Tür am Kleinbus wieder ins Gebäude. Kämpfen Sie sich durch den Speisesaal vor, bis man wieder unter freiem Himmel steht. Hier geht man zum nächsten Gebäude und dort durch die linke Tür im „Empfangsraum“. In den beiden „Bücherräumen“ findet man dann jeweils ein Buch, das man mit der Brille fotografieren muss.
Sind alle Bomben aktiviert und alle Fotos gemacht, muss man durch die andere Tür beim Empfang gehen und dort nach unten laufen. Hinter dem Gebäude trifft man dann nochmals den anderen Spion, dem man Feuer geben muss.
Nach dem Gespräch geht man wieder in das Gebäude und hier direkt durch die linke Tür in den Keller. Dort findet man im hinteren Raum das gesuchte Wandregal, das man durch simples Benutzen in eine Geheimtür verwandeln kann.

Szene 3



Interessanterweise ist die Tarnung hier völlig sinnlos, man wird sofort erkannt und unter Feuer genommen! Ballern Sie sich deshalb einfach wieder durch die Gänge bis zum Aufzug hinten. Dort kann man erst nachdem sich die Türen geschlossen haben das Tastenfeld benutzen.
Unten angekommen kämpft man sich zur oberen Etage durch, wo man Dr. Schenker im hintersten Büro findet. Leider lässt sich der Doktor nicht sofort überzeugen, man muss erst nochmal kurz einen heftigen Angriff feindlicher Soldaten abwehren, bevor der Dr. einem folgt. Kämpfen Sie sich dann wieder zur unteren Etage durch, wobei man Dr. Schenker öfter verliert, da er bei Waffengebrauch sofort ängstlich stehenbleibt und man ihn nachdem alles „geklärt“ wurde erst noch einmal ansprechen muss, bevor er wieder hinter Cate herläuft!

Unten muss man dann einfach nur noch durch den Notausgang bei den beiden Schreibtischen entkommen.

Unerwartete Turbulenzen

Szene 1



Sie dürfen nun erst mal keine direkten oder zweifelnden Fragen stellen, sonst wird Dr. Schenker das Gespräch sofort beenden! Überlegen Sie sich Ihre Fragen/Antworten also sehr gut!
Irgendwann wird dann das Flugzeug aber geentert und man muss den Dr. verlassen. Gehen Sie am besten zuerst nach links und erledigen Sie die Gegner in den Frachträumen und die, die durch den Kampf angelockt werden!
Anschließend kämpft man sich in die andere Richtung vor, bis ein Loch in der Außenhaut das weitere Fortkommen verhindert. Hier muss man nun die gut versteckte Zugangstür am Boden öffnen und durch den Schacht zur anderen Seite kriechen.
Dort entsteigt man vorsichtig und versucht die Gegner so schnell wie möglich im Sturm niederzukämpfen, da diese durch die Vorhänge feuern und man kaum irgendwo Deckung suchen kann! Schließlich kämpft man sich nach oben ins Cockpit vor, wo man dann leider negativ überrascht wird!

Szene 2



Da man nur wenig Zeit hat, sollte man direkt ein Quicksave anlegen und dann nach unten losstürmen. Direkt neben der Treppe findet man dann zum Glück auch eine Waffe, so dass man den Ganoven schnell ausschalten kann!
Dann geht es wieder durch den Schacht zurück zum hinteren teil des Flugzeugs. Dort trifft man einige Gegner und wird dann etwa in Höhe der Kabine des Doktors von einer Explosion überrascht, die das Flugzeug auseinanderreißt!
Im Fall muss man sich nun gegen zahlreiche Gegner erwehren. Feuern Sie erst auf diese wenn sie schon näher heran gekommen sind, so dass man nicht

unnötig Munition verschießt! Hat man einen Gegner getroffen, geht des Fallschirm auf und man ist ihn los.
Wehren Sie so einfach alle herankommenden Gegner ab, bis man sich dem Kerl mit dem Fallschirm angenähert hat. Das kann man jedoch überhaupt nicht beschleunigen oder verlangsamen, so dass man eigentlich nur „abwarten“ kann. Lediglich auf ihn schießen darf man nicht, sonst öffnet sich auch sein Fallschirm und Cate stürzt schrill schreiend in eine Scheune!
Ist man auf seiner Höhe muss man sich dann nur noch auf ihn zu bewegen und schon schnappt sich die gute Cate den Fallschirm schon automatisch!

Soll ich´s erklären?

Nach dem Gespräch (Seien Sie nicht zu frech, sonst wird die Kündigung in Betracht gezogen) muss man wie üblich ein erweitertes Taktik-Training hinter sich bringen.

Rendezvous in Hamburg

Szene 1



Hier muss man direkt die Dame vor einem ansprechen, da alles andere schnell zum Alarm führt! Erst wenn diese dann den zweiten Türsteher ablenkt, kann man zur hinteren Mülltonne gehen und dort von der Kamera unbemerkt durchs Fenster einsteigen. Es folgt eine längere, „stimmig vertonte“ Sequenz.
Nun geht man in die erste Etage des Klubs, wo man direkt rechts das etwas lausig aussehende Manager-Büro findet. Hier klaut man vorsichtig den Brief vom Tisch, wenn die Kamera gerade zur Tür blickt.
Anschließend läuft man wieder nach unten zum großen Raum mit der großen Couch, wo man dann endlich den „gutaussehenden Goodman“ trifft.
Nach einer weiteren Gesprächssequenz muss man dann den Verfolger zur Toilette locken, indem man dann einfach selbst direkt dorthin läuft.
Wieder folgt eine Sequenz. Anschließend ist der ganze Klub voller Gegner.

Szene 2

Vor der Toilette muss man die ersten beiden erledigen, bevor man sich nach rechts hin durch die Hinterräume durchkämpft (Schlafgas bei den Telefonapparaten mitnehmen).



Achten Sie zunächst auf Ihre Munition, da man zuerst nur recht wenig hat und erst im Lagerraum genug Gegner niederstrecken kann um mehr Munition und eine neue Waffe zu erhalten.
Hinter der Küche kommt man dann in den großen Raum mit der Bühne. Hat man hier alle Gegner erledigt, taucht Goodman wieder auf.
Nachdem er sich dann wieder verzogen hat geht man durch die Tür, durch die Goodman gekommen ist. Im Raum dahinter öffnet man das Fenster und muss in der engen Gasse dahinter dann schnell einen Attentäter vom Dach schießen!
Folgen Sie dann dem Weg nach unten bis zum größeren Areal beim Fluss. Hier erledigt man zuerst die beiden Wachen auf dem Balkon direkt rechts und wartet dann bis die Verstärkungen von unten rauf kommen. Erledigen Sie dann noch die beiden Gegner auf den Dächern und laufen Sie dann zum Schiffchen unten.

Nikolaus´ Bastelladen

Ein erweitertes Briefing und ein weiteres Training. Zusätzlich kann man sich hier neu ausstatten. Lassen Sie dabei die Ak47 am besten zu Hause, da man bei den Gegnern mehr als genug davon findet!

Eine mögliche Spur

Szene 1



Erledigen Sie die Wache vor dem Tor möglichst weit rechts und mit einer leisen Waffe. Dann kann man sich mit etwas Glück zur Tür schleichen und dort das Schloss knacken.
Sollten die anderen Wachen aufmerksam werden, muss man diese durch das Gitter hindurch erledigen, da das Knacken des Schlosses im Kugelhagel nicht sehr angenehm ist.
Folgen Sie dann dem Weg nach links hin und spielen Sie am Ventil bei den beiden großen Tanks. Gehen Sie dann aber rechtzeitig in Deckung, denn das ganze explodiert etwas. Das bringt jedoch

weiter hinten einige weitere Wachen auf
den Plan, die dann dort die verschlossene Tür öffnen.
Kämpfen Sie sich in das Gebäude vor. Hier muss man sich den Weg bis zu einem Steg freikämpfen, wo zahlreiche gebrochene Rohre heißen Dampf entweichen lassen. Tasten Sie sich hier langsam vorwärts wenn die nächste Gasfontäne eine kleine Pause einlegt. Dahinter muss man dann bei der unter Strom stehenden Leiter erst mal nach unten gehen.



Im Keller erledigt man zwei Wachen und schaltet dann mit dem Schalter an der Wand den Strom ab. Laufen Sie dann wieder nach oben und klettern Sie über die nun nutzbare Leiter hoch. Dort öffnet man die seitliche Tür nach draußen und dreht dort am Ventil.
Anschließend geht es wieder zurück und nach unten. Gegenüber dem Druckrohr ohne Steuerrad geht man durch die Tür und sucht unter dem großen Tank das Ventildings.
Setzen Sie es auf das Rohr und drehen Sie das Ventil zu. Nun läuft man wieder ganz nach unten und geht dort durch die zweite Tür, die einem zu einem Treppenhaus bringt, das direkt zu Goodman führt.

Szene 2

Erledigen Sie den Wachmann und schleichen Sie sich dann bis zur nächsten Halle.
Zwar ist es wieder egal ob man Alarm auslöst oder nicht, aber diesmal hat man als „Schleicher“ wirklich ein einfacheres Leben!



Erledigen Sie die Wache deshalb außerhalb des Sichtbereichs der Kamera und springen Sie dann flink rechts über die Kisten aufs Dach. Dort öffnet man ein Fenster und erledigt die beiden Wachen im ersten Teil der Halle.
Dann läuft man weiter übers Dach und öffnet ein Fenster zum hinteren Hallenteil, wo man von oben eine weitere Wache erledigt.
Springen Sie dann über die leicht vorstehenden Kisten nach unten, aktivieren Sie im vorderen Hallenteil die erste Bombe und gehen Sie dann hinten durch das große Tor. Hier geht man zuerst geradeaus und erledigt in der Halle mit dem Kran an der Decke die Wache, bevor man die zweite Bombe aktiviert.
Nun folgt man dem Weg nach rechts und kämpft im Umkleideraum insgesamt drei Wachen nieder. Nachdem auch hier die Bombe auf den hinteren Fässern aktiviert wurde folgt man dem Weg nach oben durch die Büros. Sie kommen dann zur Halle mit dem Kran an der Decke, wo man außen noch einmal eine Bombe aktivieren muss (Vorsicht vor der Kamera!).

Nun gilt es den gleichen Weg wieder zurück zu nehmen. Obwohl man keinen Alarm ausgelöst hat sind nun jedoch einige Leute von HARM aufgetaucht, die man niederkämpfen muss. Lässt man sich nicht von einer Kamera erwischen kann man aber trotzdem alarmlos (was jetzt aber egal ist) wieder zum Ausgangspunkt zurück laufen.

Szene 3



Da Cate verdammt stur sein kann, muss man nun in das Gebäude gehen und die beiden Hobbymusiker erledigen. Das löst zwar den Alarm aus, aber das ist mal wieder völlig egal.
Gehen Sie am besten im Büro in Deckung, denn schon kurz nachdem der Alarm ausgelöst wurde kommen zahlreiche Gegner durch den hinteren Ausgang.
Kommen keine Gegner mehr nach verlässt man das Gebäude durch eben diesen Ausgang und läuft im Innenhof unter der gelben Treppe nach hinten zu einem Lagerbereich für Container. Hier geht man zum unteren Eingang weiter hinten und folgt dort dem Gang. Achtung: Aus dem seitlichen Gang wird man durch die hintere, verschlossene Tür beschossen! Laufen Sie am besten schnellstmöglich weiter!
Weiter hinten muss man dann beim seltsamen Schild das Schloss knacken und an der Leiter nach oben klettern. Hier wartet man dann einfach bis der Kran einen weiteren Container vom Zug hebt und springt dann möglichst weit oben auf den Container. Bleiben Sie nun einfach darauf stehen bis der Container im Schiff gelandet ist.

Szene 4



Im ersten Lagerraum findet man nur einen Container, wobei jedoch gesagt werden muss, dass die Container eigentlich gar keine Container, sondern vielmehr Tonnen sind! Zum Fotografieren geht man dann ganz nah ran. Ist das Foto was geworden erhält man links oben die Info, dass man Geheimmaterial erbeutet hat.
Da man im ersten Lagerraum wie bereits erwähnt nur einen Tonne findet, muss man sich zum nächsten, großen Lagerraum durchkämpfen.
Dort findet man dann am Boden die zweite und die dritte Tonne. Um auch die Vierte abzulichten muss man auf der Arbeitsbühne den Aufzug mit der roten Taste runter fahren lassen und dann selbst nach oben fahren. Hat man dort dann auch die Vierte fotografiert geht es wieder nach unten, wo man in

den nicht abgedeckten Lüftungsschacht krabbelt.
Nehmen Sie hier die dritte Abbiegung nach rechts und stoßen Sie das Gitter auf. Sie müssen nun das massive Schloss an dem unteren Gitter knacken, bevor man sich nach oben vorkämpfen kann. Einige Etagen höher wird man dann bei der runden Luke niedergeknüppelt.

Szene 5



Nach der äußerst erfrischenden Zwischensequenz schnappt man sich das Feuerzeug und brennt mit der Schweißbrenner-Funktion das Schloss im Schott auf.
Folgen Sie dann dem Weg nach rechts und öffnen Sie bei den explodierenden Rohren das rechte Schott, das einem ermöglicht die Dämpfe zu umgehen.
Im Maschinenraum angekommen springt man agil zum Stromschalter und legt diesen um. Nun kann man direkt über die Eisenstrebe zum oberen Weg springen oder wenn das nicht klappt hinten zur Leiter tauchen, die einem dann zum gleichen Weg aus der anderen Richtung bringt. Folgen Sie dem Weg bis zu dem Loch im Boden. Unten schnappt man sich die Waffe, die vor der Tür liegt und öffnet das diese. Sie treffen auf einen Gegner und finden dann weiter hinten eine abgebrochene Leiter. Hier muss man auf das überlastetet Ventil schießen, wodurch das Wasser bald massiv ansteigt. Nutzen Sie das aus um nach oben zu schwimmen und gehen Sie dort durch die Tür, die man dann direkt hinter sich verschließt, sonst steht einem das Wasser bald bis zum Hals und höher!
Laufen Sie dann bis zur Brücke und bringen Sie im Funker-Raum dahinter den Peilsender an.

H.A.R.M.s Versprechen



Nach der interessanten Sequenz lernt man tauchen und bekommt endlich die Gürtelschnalle, die man bisher schon ein, zwei mal hätte einsetzen können - aber man hatte sie ja nicht und so bleiben diese Geheimnisse wohl ungelöst!

Der Tauchgang

Szene 1



Gleich nachdem Goodman verschwunden ist muss man einige Gorillas abwehren, die das Zimmer stürmen.
Laufen Sie nach draußen, wo im kleinen Innenhof Oktoberfest gefeiert wird. Hier geht man durch die Tür auf der anderen Seite in den anderen Bau und kämpft sich hier nach hinten bis zum Aufzug durch.
Da dieser jedoch abgeschaltet wurde muss man wieder zurück und in das nun offene Zimmer gehen, dass die Putzfrau nicht putzen will.
Öffnen Sie hier ein Fenster und erledigen Sie zunächst den Gegner auf der anderen Seite (durch den Baum eventuell verdeckt!).
Anschließend läuft man schnell über den Vorsprung zur Feuer-Leiter und erledigt hier den Gegner im Dachboden des gegenüberliegenden Hauses. Ziehen Sie sich dann mit der Gürtelschnalle dorthin hoch.

Szene 2

Kämpfen Sie sich bis zum Dach vor und erledigen Sie dort alle Gegner bevor Sie in den nächsten Dachstuhl schlüpfen.



Dort geht es bis zum hinteren Lüftungsschacht, der einem zu den nächsten Dächern bringt. Erledigen Sie hier wieder erst mal alle Gegner und springen Sie dann auf die Dachrinne rechts. Da diese jedoch nicht durchgängig ist muss man zur Holzhütte springen und dort dann vorsichtig zu Boden klettern.
Unten läuft man nach hinten zum Efeu und klettert wieder nach oben, krabbelt dort unter dem Wassertank hindurch und springt oben auf die andere Dachrinne.
Diese ist jedoch auch äußerst baufällig, so dass man direkt das erste Fenster nimmt und im Dachstuhl wieder zwei Wachen erledigt, bevor man durch das hintere Fenster wieder auf die Dachrinne kommt.
Laufen Sie hier dann zum Lüftungsschacht in Höhe des Efeus und folgen Sie dann diesem Schacht bis er einbricht und die gute Cate im Suppentopf landet - zum Anbeißen!
Laufen Sie dann bis zum großen Raum.
[Die Gegner auf den Dächern müssen blitzschnell erledigt werden!] Hier ist die Tür leider verschlossen, so dass man warten muss bis zahlreiche Gegner auf dem Rundweg oben erscheinen. Erst wenn man die alle erledigt hat kommt ein Betrunkener durch die Tür und man kann dahinter den

Notausgang nutzen.

Szene 3



Tauchen Sie durch das Loch ins Innere und öffnen Sie dort die Luke. Tauchen Sie bis zum ersten Raum, wo man das Schiffsmanifest findet. Im Lagerraum dahinter sind einige Haie unterwegs. Man kann die Biester zwar abschießen, das ist jedoch langwierig und unnötig. Legen Sie einfach ein Quicksave an und tauchen Sie drauf los. Hält man genügend Abstand zu den Biestern passiert meist absolut gar nichts!
Auf der anderen Seite des Lagerraums taucht man in den Lüftungsschacht und folgt diesem bis zur Speisekammer. Hier geht es dann durch den Gang bis zu einem Raum mit zwei großen Löchern. Tauchen Sie hier nach oben und folgen Sie dort wieder dem Gang, bis man zur Kabine des Kapitains kommt.
Nachdem man hier das Logbuch eingesteckt hat muss man einfach wieder zurück tauchen. Ganz so einfach ist es jedoch nicht, da nun das Schiff voller Froschmänner ist!
Direkt im Gang vor der Kabine trifft man auch schon den ersten. Schwimmen Sie dabei am besten einfach zur Seite und schießen Sie möglichst schnell. Da die Ziele ja recht groß sind muss man nicht lange zielen und es kommt mehr auf die Feuergeschwindigkeit an!
Tauchen Sie dann bis zum nun zugänglichen kleineren Lagerraum neben dem Großen mit den Haien. Hier findet man im hinteren Teil eine Rüstung und ein Schott. Folgen Sie hier dem Weg und tauchen Sie beim Lüftungsschacht an der Decke in einer Ecke nach oben.
Wieder in einem Gang angekommen taucht man zur großen Röhre mit den zahlreichen Stützstreben darin weiter. Hier muss man nur noch nach oben tauchen.

Wenn unsere Forderungen nicht erfüllt werden

Die Erpresser-Nachricht und ein weiteres Training, das aber eigentlich ziemlich nutzlos ist!

Ein einflussreicher Mann

Szene 1



Nachdem die Sekretärin plötzlich „abgezischt“ ist muss man sich einem verdammt heiklen Schleich-Auftrag annehmen!
Die erste Kamera kann man dabei getrost ignorieren und direkt zum Gang gehen. Da nach rechts hin kein Durchkommen ist (zwei Kamera sichern sich gegenseitig!) geht man nach links und bleibt dort erst mal in der Ecke stehen.
Hier wird man weder von der Kamera noch von der geschwätzigen Dame bemerkt. Warten Sie nun bis die Frau in der Cafeteria zum Fenster geht und schleichen Sie dann hier an der Wand zur anderen Tür. Achten Sie dabei auf die Kamera direkt über der Tür gegenüber dem Fenster.
An der anderen Tür lugt man dann vorsichtig in den Gang um zu sehen wo der Wachmann ist. Steht er bei der Telefonistin kann man schnell in die Toilette huschen. Hier steckt man das Papier im Mülleimer an, was den Wachmann aus dem Sicherheitsbüro anlockt. Da man nun natürlich nicht hier bleiben kann muss man schnell die drei Bretter hinten umtreten und in die Baustelle vordringen. Laufen Sie hier vorsichtig hinter eine der Säulen und arbeiten Sie sich dann zur Tür hinten rechts vor. Den Wachmann darf man nicht erschießen und auch nicht schlafen legen, denn er wacht bald wieder auf und löst dann Alarm aus!
Schleichen Sie deshalb an ihm vorbei und öffnen Sie dann die Tür, die wieder in den Gang führt. Sieht die Kamera gerade nicht hin und ist der Wachmann gerade nicht in Sichtweite huscht man schnell ins Sicherheitsbüro wo man dann mit dem Hebel alle Kameras ausschaltet.
Warten Sie nun bis Mr. Hilltop seinen netten Kollegen besuchen geht. Die Sekretärin ist nun auch keine Gefahr, da sie am hinteren Bücherregal steht. Laufen Sie deshalb vorsichtig zu Mr. Dumas Büro und schließen Sie hier sicherheitshalber die Tür.
Mit den beiden Füllern am Schreibtisch öffnet man dann einen Geheimraum, wo man mit dem Hebel eine Treppe zugänglich macht.
Oben geht man nach draußen und läuft oben bis zum Bereich über Dumas Büro. Legen Sie hier hinten den Stromhebel um und springen Sie dann vorsichtig ins Büro. Dort drückt man den Schalter an der Fernbedienung, womit die Mission erfüllt ist. Nun geht es durch die normale Tür wieder zurück ins Büro.
Hier kann man dann relativ gefahrlos wieder zu Rick zurückkehren.

Szene 2



Warten Sie bis Mr Goodman eine Wache äußerst effektiv ausgeschaltet hat.
Danach erledigt man die andere mit dem Karabiner durchs Fenster hindurch.
Laufen Sie dann zum Wachhäuschen und öffnen Sie dort mit dem Hebel das Tor.
Natürlich darf man dabei und beim Eindringen in die Anlage nicht entdeckt werden bzw. Alarm auslösen. Gegner darf man hier glücklicherweise so viele wie nötig umlegen, aber bei Alarm ist Ende!
In der Anlage erledigt man zunächst die beiden Wachen möglichst schnell und so dass Ihre Leichen nicht im Sichtbereich der hinteren Kamera liegen! Betreten Sie dann das Gebäude zur Linken und erledigen Sie die beiden Techniker bei der brennenden Anlage. Dann knackt man das Schloss an der Tür links und erledigt schnell die Wache dahinter.
Kämpfen Sie sich dann oben bis zu einem Büro vor, wo man das erste Buch findet, das man in bekannter Weise fotografiert.
Dann geht es wieder zurück zum Raum mit der brennenden Anlage und hier folgt man dem Weg nach hinten. Weichen Sie der Kamera im Lagerraum seitlich aus und schleiche Sie dann weiter bis zur Leiter. Hier muss man vorsichtig nach oben klettern und den Hals lang machen. Ist die Kamera gerade zur Wand gedreht und der Wachmann nicht da, klettert man schnell hoch und stürmt das hintere Büro. Nachdem die Wache erledigt wurde fotografiert an das Buch und begibt sich wieder zurück zum Hof beim Eingang.



Hier geht man zum unendlich langen Zug, mit dem an sogar einmal um die Welt fahren kann wenn man rauf springt, und wartet bis gegenüber ein Wachmann auftaucht. Erledigen Sie ihn schnell und tasten Sie sich dann langsam durch die Tür.
Hier schleicht man sich entweder zur Tür unter der linken Kamera wenn der Wachmann gerade nach hinten läuft oder man stellt sich offen hin und lockt ihn damit an. Erledigen Sie ihn dann außerhalb der Sichtweite der Kameras.
Dann geht es aber auf jeden Fall in das Gebäude, wo man sich an die beiden Wachen im Mittelgang heranschleicht.
Sind die erledigt klettert man an der hinteren Leiter nach oben und kämpft sich dann bis zum Büro am Ende des Ganges durch. Hier findet man das letzte Buch, so dass man wieder zurück kann.
Da man nun aber noch tiefer in die Anlage eindringen muss, läuft man wieder zurück zum Parkplatz vor dem Gebäude, wo zahlreiche blaue Tonnen abgestellt wurden, die von den beiden Kameras bewacht werden, und geht dort durch das nun offene Tor links.

Szene 3



Bevor man klingelt sollte man sich genau umsehen, man findet insgesamt drei „Geheimdokumente“. Geben Sie sich dann als Reporterin vom Magazin „Menschen, die die Welt bewegen“ aus und schleimen Sie was das Zeug hält, so dass der Baron einer Audienz zustimmt! Im folgenden Gespräch hat man dann Zehn Fragen zu Gute. Versuchen Sie zunächst etwas über die Jagdgewohnheiten oder sonstige Belanglosigkeiten zu reden und nutzen Sie jede Möglichkeit mehr über Dumas Industrial herauszufinden. Einige Fragen wie über seine Lieblingsautoren sind nur dazu da die Schwachsinnigkeit des Barons aufzudecken, so dass man in Großem und Ganzem zwei Ziele in diesem Gespräch verfolgen sollte: Den Baron durch blödsinnige Aussagen als Schwachkopf identifizieren und Informationen über Dumas Industrial herauszufinden.
Nach dem Interview gibt es dann noch einmal einige interessante Informationen, die Cate jedoch selbstständig herauskitzelt.

Weitere Nachforschungen benötigt



Nach dem Briefing lernt man den Umgang mit dem Codeknacker und wie man Laserbarrieren erkennt.

Safeknacker

Szene 1

Wählen Sie für diese Mission mindestens eine lautlose Waffe, also entweder den Karabiner, eine schallgedämpfte Pistole oder die Armbrust.
Schleichen Sie dann zu den Behältern am Zaun und warten Sie bis das Gespräch der Wachleute endet. Einer kommt nun an den Containern vorbei, so dass man ihn schnell und genau erledigen kann. Zusätzlich kommt ein weiterer Wachmann an der Mauer von hinten heran, den man auch aus

der Deckung gut erledigen kann.



Laufen Sie dann an der Wand entlang zum Bauhäuschen, erledigen Sie hier die dritte Wache im Häuschen und zuletzt den Vierten irgendwo außerhalb der Sichtweite der Kameras.
Schleichen Sie sich dann zum großen Eingang. Zwar kommt man problemlos in den umzäunten Bereich, doch der Aufzug hier ist noch außer Betrieb und die hintere Tür wird doppelt bewacht!
Schleichen Sie deshalb in den Haupteingang und klettern Sie hier nach oben. Innen erledigt man unten die Wache und aktiviert dann den Gabelstapler hinten, der das Tor irgendwie öffnet.
Warten Sie dann wieder bis das Gespräch der Wachmänner weiter hinten beendet ist und erledigen Sie beide schnell. Dann läuft man im Treppenhaus nach unten und kämpfen Sie sich dort bis zum Generator hinten durch. Nachdem man diesen aktiviert hat fährt man am besten mit dem Aufzug weiter hinten nach oben und springt dort über die Kisten zum Startpunkt.
Schleichen Sie nun weiter zum umzäunten Teil, wo man nun endlich den Aufzug nach oben benutzen kann.

Szene 2



Eine Wahnsinnsaction folgt! Sie müssen „Der erstaunliche Inge“ (so das Plakat) erledigen. Diese ist jedoch nicht das eigentliche Problem, da ihre einzige „Fernkampfwaffe“ ein markerschütternder Schrei ist und man ihr dank ihrer Langsamkeit eigentlich nicht im Nahkampf begegnen wird.
Dafür kommen jedoch aus verschiedenen „Klappen“ zahlreiche normale Gegner, die man schnell erledigen muss. Sehen Sie sich deshalb immer bei Beschuss im oberen Bereich der Baustelle um.
Inge kann man jedoch nicht mit normalen Waffen besiegen, man muss sie vielmehr Stück für Stück braten. Aktivieren Sie dazu links hinten den „220V Beipass“, der die Pfütze beim Radio unter Strom setzt.
Locken Sie Inge nun einfach in diese Pfütze, so dass sie einen ordentlichen Schlag abbekommt. Da Inge alles andere als clever ist muss man diese Prozedur nur mehrere male wiederholen und dabei natürlich weiter die Gegner im oberen Bereich abschießen. Irgendwann explodiert Inge einfach und gibt damit den Weg zum nächsten Aufzug frei.
Lustig lustig!

Szene 3



Verstecken Sie sich schnell hinter einer Säule, sonst wird man vom „Putzmann“ gegenüber entdeckt. Arbeiten Sie sich dann durch die Baustelle bis zum hinteren Treppenhaus durch. Hier springt man vorsichtig über die Kisten nach unten und knackt dort hinten die Tür zum „Architekten-Büro“. Ziehen Sie sich hier mit der Seilwinde nach oben und schnappen Sie sich hier ganz schnell eine Waffe um die drei Wachen schnell erledigen zu können!
Dann läuft man bis zum noch nicht fertig gestellten Treppenhaus hinten und zieht sich hier wieder mit der Gürtelschnalle nach oben.
Krabbeln Sie dort über die Kisten nach oben aufs Dach. Achten Sie hier darauf von keinem der Gegner unten getroffen zu werden, da diese mit vergifteter Munition schießen, die recht seltsame Nebenwirkungen hat.
Laufen Sie dann über die Metallstreben und die Blechstücke am Kran vorbei zum Treppenhaus, das einen Aufzug enthält. Mit diesem fährt man nach unten, nur um dort direkt wieder am Kran nach oben zu klettern.

Szene 4

Erledigen Sie die Wache schnell und schleichen Sie sich dann in den Umkleideraum.



Hier erledigt man zwei Wachen und schleicht dann zur anderen Seite weiter. Klettern Sie dort schnell ein Stück an der Leiter, die zum Hubschrauberlandeplatz führt, runter, so dass Sie weder von der oberen Kamera, noch von der unten über der Tür gesehen werden.
Sprengen Sie dann mit einem gezielten Schuss die Fässer in der Ecke in die Luft, was das gewünschte Signal für Goodman ist.
Dann klettert man ganz runter und geht schnell durch die Tür. Dort läuft man zuerst nach links und erledigt im Raum mit der Lüftungsanlage die beiden Techniker. Im hinteren Raum aktiviert man dann mit dem Schalter die Hebebühne für die Fensterwischer. Gehen Sie nun wieder zurück zum Hubschrauberlandeplatz und laufen Sie hier unerkannt zu den Lüftungsrohren. Klettern Sie dort nach oben und öffnen Sie das Gitter zum Lüftungsschacht.
Folgen Sie diesem bis zum Raum mit der zweiten Lüftungsanlage. Hier muss man erneut zwei Techniker erledigen und zudem noch die Lüftungsklappen am Schacht und an der Maschine selbst

zertrümmern.
Krabbeln Sie dann in die Maschine selbst hinein und klettern Sie an der dortigen Leiter nach oben. Sie kommen bald zu einem feinen Raum, wo man eine Wache erledigt und dann mit der Schaltung hinter dem Aufzug dessen Türen öffnet.
Springen Sie dann im Aufzugschacht zur Leiter und klettern Sie ein Stück nach unten. Keine Angst der Aufzug fährt nicht bis ganz nach oben, so dass man genug Zeit hat das Gitter zu öffnen und in die Kabine zu springen.
Verlassen Sie dann den Aufzug schnell und von der Kamera unerkannt und laufen Sie an der Seite rüber zum anderen Aufzug mit dem „Grünbereich“.
Dort holt man mit dem Knopf die Arbeitsbühne herbei und springt drauf. Sobald man dann den dortigen Knopf drückt ist der Einbruch gelungen!

Szene 5



Öffnen Sie die Papiertür und warten Sie im Konferenzraum bis die Wache hereinkommt. Erledigen Sie sie mit einem Kopfschuss und schleichen Sie dann den Gang entlang bis zum Großraumbüro. Kurz davor findet man übrigens in einem kleineren Büro einen Codeknacker, so dass man selbst hätte keinen mitnehmen müssen.
Im Großraumbüro geht man durch die hinter Tür und klettert dort bei den Lüftungsrohren nach unten. Hier findet man ein weiteres Großraumbüro. Öffnen Sie nun die Tür zur Linken, wo nach dem Gespräch die eine Wache vorbeikommt. Schießen Sie sie hinten im Gang nieder, so dass die Kamera das nicht erfasst. Schleichen Sie dann hier unter der Kamera an der anderen Wache vorbei, die dort an der Wand lehnt. Da hier überall Teppichboden ist muss man noch nicht einmal gehen, sondern kann einfach laufen!
Vor dem Wachraum wird es dann etwas schwierig. Tasten Sie sich langsam vor und erledigen Sie die eine Streife im dunklen Seitengang. Bekommen die beiden anderen Wachen das mit muss man diese ganz schnell und möglichst lautlos erledigen, sonst kommen aus einem verschlossenen Raum zahlreiche weitere Wachen und es geht rund!
Im Vorführsaal und dem Pausenraum dahinter findet man noch einmal einige Gegenstände, so dass man die gewünschten Acht zusammen haben sollte! Benutzen Sie im Wachraum dann den Codeknacker um die Aufzugtüren zu öffnen und schleichen Sie dann zu diesem.
Zwar ist es fürs weiterkommen nicht schlimm wenn man hier entdeckt wird, doch dann muss man zahlreiche Gegner niederkämpfen, was durchaus eine Herausforderung sein kann!

Szene 6



Da man hier scheinbar ohne Alarm auszulösen so gut wie gar nicht weiterkommt (Tür zum Wachraum mit dem Stromschalter für die Kameras kann nicht geöffnet werden, so dass ein Durchschleichen extrem schwierig wird!) kann man direkt um sich ballern. Wer jedoch schon ziemlich mitgenommen ist kann hier erst mal auch schleichend vorwärts kommen, ob dies dann aber aufgrund der wirklich starken Überwachung sinnvoll ist, bleibt zu bezweifeln.
Schießen Sie sich deshalb am besten nach links hin durch und folgen Sie dem Gang bis zum Sicherheitsbüro. Hier findet man links neben der Tür einen Schalter, der die Kameras und auch den Alarm deaktiviert.
Verlassen Sie den Sicherheitsraum dann durch die andere Tür wieder und halten Sie sich links, bis Sie zum Großraumbüro kommen. Hier kämpft man sich nach oben vor, wo man die Tür zum Büro des Chefs sucht, die scheinbar aufgesprengt wurde und vor dem Türrahmen liegt.
Gehen Sie hier in den hinteren Raum und „benutzen“ Sie das schiefe Bild, das ein Terminal freigibt, das man gleich mit dem Codeknacker bestückt. Dieser öffnet dann im Kamin einen Geheimgang. Folgen Sie diesem bis zur ersten Laserbarriere. Ziehen Sie hier deshalb Ihre Brille auf, schalten Sie in den Infrarot-Modus und speichern Sie.
Berührt man im Folgenden eine Laserbarriere wird ein Giftgas gesprüht, verschiedene Türen schließen sich und man ist verloren! Speichern Sie deshalb nach jedem erfolgreich überwundenem Raum.



Die ersten beiden sind noch sehr harmlos. Im Dritten bekommt man jedoch durchaus ernstere Probleme. Warten Sie hier bis der untere Strahl wieder von Ihnen wegfährt und arbeiten Sie sich dann nach hinten durch. Bevor man dann aber zur Tür kann muss man den unteren Strahl noch einmal überspringen, was sich als durchaus recht schwierig herausstellt!
Speichern Sie deshalb bei einem guten „Lauf“ hinten ab bevor Sie den Sprung wagen.
Hat man ihn geschafft steht man dann im nächsten Raum vor einem scheinbar unlösbaren Problem. Öffnen Sie deshalb am Boden das Gitter und krabbeln Sie in den Zwischenraum unter der Kammer. Dort geht es bis zum Gitter unter dem Safe. Hat man hier den Brief eingesteckt und das Buch fotografiert endet diese Mission.

Eine Unze Hoffnung und noch mehr Verzweiflung

Ein wegweisendes Briefing folgt, das den groben Ablauf des kommenden Spielgeschehens schon skizziert. Zudem lernt man im erweiterten Training neben neuen Spielereien noch das

Motorradfahren!

Rettungsversuch

Szene 1



Da die beiden Gegner nur kurz diskutieren muss man schnell die Flucht Richtung Zugende ergreifen. Da dort jedoch der Schaffner Fahrkarten kontrolliert muss man zunächst schnellstmöglich zur Toilette laufen und sich dort einschließen.
Ist er vorbei kann man weiter Richtung Zugende laufen. Im Waggon angekommen, wo sich zwei „böse Jungs“ unterhalten muss man warten bis einer weggeht. Schleichen Sie dann zur zweiten Kabine, wo man eine Fahrkarte findet. Schleichen Sie dann wieder zurück und erledigen Sie im Küchenwagen die beiden Gegner möglichst schnell und lautlos.
Laufen Sie dann weiter bis zur Kabine des Schaffners. Hier findet man die Passagierliste. Mit dieser geht es dann wieder Richtung Zugende, wo man in einem verschlossenen Abteil den Kontaktmann trifft. Stößt man jetzt auf Gegner kann man die gefahrlos ausschalten, muss jedoch mit Verstärkung rechnen wenn man zu laut ist!
Wegen den neuen Informationen der Kontaktperson geht es dann wieder Richtung Zuganfang, wo man in einem weiteren Abteil den Kollaborateur findet.
Ist dieser erledigt muss man erneut in die andere Richtung laufen, bekommt es diesmal aber mit zahlreichen Gegnern zu tun, die den ganzen Zug besetzt haben. Achten Sie darauf nicht einfach in die Gegnerschar zu feuern, sonst könnte ein Zivilist getötet werden!
Kämpfen Sie sich dann zum Zugende durch, wo man zum letzten Waggon springt und diesen dann vom restlichen Zug löst.

Szene 2



Erledigen Sie die drei Gegner bei der Weiche schon möglichst aus großer Entfernung, da man beim Näherkommen noch schlechter zielen kann. Laufen Sie dann zum vernagelten Tunnel. Schießen Sie die Bretter weg (Cate kann die Bretter leider nicht von Hand zerschlagen..!) und folgen Sie dem Tunnel bis zur Anlage dahinter.
Da man dort eh nicht in die linke Halle kommt kann man direkt nach rechts hin laufen und dort unter dem Weg nach oben klettern. Hinter dem Haus kann man dann vollkommen unentdeckt zur hinteren Halle schleichen, wo man links neben dem Tor ein Loch in der Wand findet.
Krabbeln Sie hier hinein und folgen Sie dem Weg bis zum hinteren Raum wo der Boden beschädigt ist und man so ins Gebäude kommt. Hier geht man durch die Tür in die Lagerhalle und erledigt die Wache beim Tor.
Schleichen Sie dann aus der Halle und direkt in den Gang zwischen Holzstapel und Wand. Hier arbeitet man sich unentdeckt bis zu den Stapeln durch, wo man nach oben springen kann. Erledigen Sie von oben die beiden Wachen unten und springen Sie dann runter. Hier erledigt man dann die beiden Wachen auf der Straße vor dem Motorrad und schnappt sich dann dieses wenn die Kamera gerade zur Seite gedreht ist.
Fahren Sie nun ein Stückchen bis zur Schranke. Steigen Sie hier am besten schon vorher ab und erledigen Sie aus der Deckung des großen Felsens die beiden Wachen.



Sie müssen nun einen längeren Weg durch die Schlucht zurücklegen. Ist man jedoch bereits schwer angeschlagen sollte man auf das Motorrad verzichten, da man selbst bei Höchstgeschwindigkeit von den Wachen immer noch öfter getroffen wird und man noch nicht einmal zurückschießen kann! Übrigens: Für die Schranke gibt es keinen Schalter, die muss man direkt per Hand öffnen.
Alternativ kann man auch bei Entdeckung eines Gegners absteigen, diesen erledigen und dann wieder ein Stück weiterfahren.
Hört man dann jedoch plötzlich Hubschrauber-Geräusche sollte man auf jeden Fall absteigen. Vor Ende der Schlucht muss man nun zwei Wachen auf einem erhöhten Wachposten erledigen und dann auch möglichst noch den Hubschrauber abschießen, sonst wird man von diesem ständig unter Feuer genommen!
Klettern Sie dann zum Posten hoch und öffnen Sie dann dort mit dem Schalter unten den Stein. Hier bringt man den Codeknacker an, den man notfalls auch oben finden würde!
Nachdem sich dann hinten ein geheimer Eingang geöffnet hat muss man nur noch dort hineinlaufen.

Szene 3



Schießen Sie sich nach unten durch. Diesmal ist es sogar ein Ziel den Alarm zu deaktivieren, so dass man scheinbar Alarm auslösen soll. Gerade hier kann man jedoch auch noch relativ einfach ohne Alarm auszulösen durchkommen, aber wie man vorgeht bleibt ja jedem selbst überlassen.
Erledigen Sie auf jeden Fall alle Wachen und öffnen Sie im Wachhäuschen das Tor. Folgen Sie dann dem Gang und betreten Sie den ersten Raum mit dem Wissenschaftler. Hier findet ein Feuerzeug auf dem Tisch, sollte man denn keines mithaben (zufällig besitzt HARM scheinbar genau die Gleichen wie Unity).
Mit diesem kämpft man sich dann im ersten Lagerraum zur unteren verschlossenen Tür vor, die man nur per Schweißgerät knacken kann. Dahinter erledigt man eine Wache, schaltet den Alarm aus und nimmt den Sicherheitsausweis vom Schreibtisch mit.
Laufen Sie nun zum Aufzug, den man von diesem Raum aus sogar durch die Fenster sehen kann, und öffnen Sie dort die Tür mit der Sicherheitskarte. Unten angekommen folgt man dem Gang nach rechts und sucht dort den etwas unauffälligen rostigen Aufzug zwischen den Laborräumen. Fahren Sie mit diesem wieder nach unten und kämpfen Sie sich dort bis zur Wegzweigung vor.
Nach links hin schießt man das Schloss zum Schlafraum auf und trifft dort Dr. Schenker. Nehmen Sie dann mit dem Doktor im Schlepptau den anderen Weg und öffnen Sie die Tür per Codeknacker. Dahinter kommt man in einen seltsamen Raum voller „Blitz-Fallen“.



Laufen Sie hier nach einem Blitz schnell zum nächsten sicheren Bereich und stellen Sie sich dort möglichst nahe an die nächste „Blitz-Falle“, sonst bleibt Dr. Schenker auf einer Falle stehen und wird erschlagen!
Hat man sich dort durchgearbeitet kämpft man sich zur nächsten Tür durch, die einem wieder zum Aufzug bringt. Hier geht man jedoch durch die nun offene Tür direkt bei der Treppe und kämpft sich nach oben vor.

Ein Verweis

Neben neuen Informationen gibt es nur ein einfaches neues Training zur Minenerkennung.

Trouble in den Tropen

Szene 1



Wieder ist es ziemlich egal ob man Alarm auslöst oder nicht.
Erledigen Sie die beiden Wachen und betreten Sie dann das Gebäude gegenüber. Laufen Sie bis zur Wegzweiung und schnappen Sie sich hier erst mal den Codeknacker im Büro daneben. Dann geht man durch die rechte Tür und benutzt dort weiter hinten den Codeknacker um die Tür zum Raum mit dem Funkgerät zu öffnen. Mit einem gezielten Schuss zerstört man dieses und marschiert dann wieder zurück. Was man mit dem Schalter im zweiten verschlossenen Raum bewirkt ist mir leider verborgen geblieben.
Zurück bei der Wegzweiung läuft man hier durch die andere Tür in den dunklen Lagerraum voller Holzkisten.
Hinten findet man eine Tür zu einem großen Aufzugschacht wo man auf den Linken steigt und nach oben fährt. Dort trifft man eine Wache und einen Techniker. Durch den Schusswechsel explodiert dann jedoch irgendwas und der andere Aufzug rast nach unten, so dass man über die Leiter an der Wand weiter nach oben klettern muss.
Dort springt man zur Tür und kämpft sich dann weiter bis zur verschlossenen Tür vor. Nachdem der Codeknacker diese geöffnet hat folgt man dem Gang zum nächsten Aufzug.

Szene 2



Erledigen Sie alle Gegner bei den Containern und folgen Sie dann der Schlucht. Sie müssen im Folgenden nun vor allem auf die Wachen hoch oben in den Wachtürmen achten, die Ihnen schwer zusetzen können! Erledigen Sie diese am besten mit dem Scharfschützengewehr aus sicherer Deckung und Entfernung. Die normalen Wachen kann man zwar auch als Scharfschütze erledigen, bei kurzer Distanz sollte man aber eher zu normalen Waffen greifen.
Folgen Sie dann der Schlucht bis zum Zaun. Hier findet man rechts einen etwas zugewachsenen Weg dem man bis zur Brücke folgt. Erledigen Sie alle Gegner unbedingt von der eigenen Seite aus und wagen Sie sich dann

erst über die Brücke, da einige (gut erkennbare) Bretter nur kurzes darüber laufen aushalten und ansonsten einbrechen!
Kämpfen Sie sich dann wieder bis zu der Schlucht vor und laufen Sie hier zur Ruinen-Anlage. Erledigen Sie dort alle Gegner und kämpfen Sie sich nach rechts hin zum Fluss durch. Dort watet man bis zum größeren See. Erledigen Sie die Gegner auf dem zentralen Felsen mit dem Scharfschützengewehr und ziehen Sie sich dann mit der Gürtelschnalle zur Röhre oben im Fels hoch.

Szene 3



Schweißen Sie das Schloss bei der großen Röhre weg, klettern Sie dann an den Leitern nach unten und springen Sie dann ins Wasser. Gehen Sie dann in eine der beiden Röhren, die beide zu einer anderen Röhre führen, die nochmals nach unten geht und mit Wasser gefüllt.
Beeilen Sie sich hier, da man nach dem Gesprächsende nur noch eine Minute Zeit hat!
Tauchen Sie zu dem großen Testraum und klettern Sie hier auf den oberen Weg an der Wand. Sie müssen nun an allen Stützen jeweils zwei Schlösser zerschmelzen und sich dann rechtzeitig wieder nach unten ins Wasser verziehen (als ob das durch die Hitze nicht erwärmt würde..!).
Nach dem katastrophalen Versuchsausgang klettert man wieder nach oben und springt in den zerstörten Kontrollraum. Kämpfen Sie sich dann hier bis zu verschlossenen Tür durch, die man nur per Codeknacker öffnen kann. Hat man keinen mehr dabei muss man die Treppe hochgehen und im hintersten Raum einen einstecken. Ist die Tür offen muss man nur noch ein paar Meter in Richtung der nächsten Tür weiterlaufen.

Szene 4



Erledigen Sie den Gegner bei den Kisten und gehen Sie dann dort in Deckung. Nun hat man zwar eigentlich zwei mögliche Wege zum weiterkommen, aber beiden gleich ist, dass man keinen Alarm auslösen darf.
Meine Empfehlung geht klar an den leichteren Weg. Schleichen Sie dazu unerkannt in den Gang nach rechts. Hier erledigt man den Wissenschaftler so, dass die Wachen draußen seine Leiche nicht sehen. Folgen Sie dann dem Gang bis Sie ein wichtiges Gespräch um das Antiserum mithören können. Ist dies getan sollte

man speichern und sich um die Ecke
wagen. Erledigen Sie die Wissenschaftler und die Wachen so schnell es geht, damit auch ja keiner Alarm auslöst. Klettern Sie dann nach oben und benutzen Sie im Büro dort das Funkgerät.
Anschließend folgt man hier dem unteren Weg und kämpft sich durch die Kontrollzentrale. Hier muss man nur schnell zwei Wachen ausschalten, die Wissenschaftler sind meist so verängstigt, dass sie eh nur am Boden kauern.
Unten geht man dann bis zur nächsten Tür, die etwas träge auf die Kommandos der Konsole daneben reagiert. Dahinter erledigt man einen Astronauten und Cate schnappt sich dann automatisch den Raumanzug („Umzieh-Sequenz“ gibt leider nicht 😉
Wer den anderen Weg nehmen will, muss im anfänglichen Innenhof zu dunklen Gang links schleichen, was jedoch aufgrund der Wachen und Kameras alles andere als einfach ist, dort über die Kisten nach oben klettern und auf dem „Dach“ den Zugang zu einem Wasserkanal suchen. Dieser bringt einem dann zum Raum mit dem Funkgerät. Nebenbei kann man hier dann natürlich auch die Räume durchsuchen, wo man sogar Unterlagen über den „Knight Rider“ Michael Knight findet (lol!).

Unterer Erd-Orbit

Szene 1

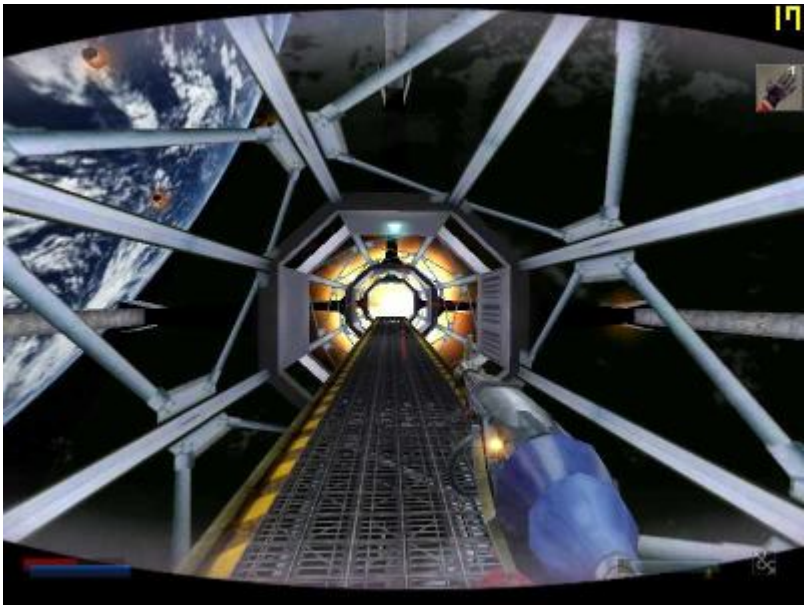


Hier kann man nur zwischen den speziellen Schutzeigenschaften wählen (also Verbandspäckchen, Feuerlöscher,...) was also ziemlich egal ist.
In der Raumstation öffnet man die Schleusen mit dem weißen Schalter jeweils rechts der Schleuse. Folgen Sie dem Weg bis Sie zu einem großen „Rundgang“ kommen. Hier läuft man zuerst zur „Kneipe“ und klaut dort dem Betrunkenen Wissenschaftler die ID-Karte von der Theke. Laufen Sie dann wieder in den Rundgang und fahren Sie mit dem Aufzug bei den Telefonen nach oben.
Dort läuft man zuerst nach links (ganz wichtig, sonst trifft man einen Wachmann und hat keine Waffe!) und stiehlt in der Forschungsabteilung im hinteren Raum eine Laserpistole. Drehen Sie sich dann aber schnell um, denn ein Wachmann erscheint sofort in der Tür und will Ihnen nun ans Leder. Erschießen Sie ihn. Beachten Sie im Folgenden, dass die Pistole quasi unendlich Schuss hat, sie also problemlos durchkommen werden! Zudem kann man mit einem gezielten Treffer jeden Gegner mit einem Schuss sofort vaporisieren.
Leider haben die Gegner jedoch die gleiche Waffe und Ihre Rüstung bringt absolut nichts! Sie dürfen also nur eine geringe Anzahl an Treffern erleiden sonst ist es aus! Achten Sie also darauf möglich nicht getroffen zu werden!
Schnappen Sie sich dann noch den Codeknacker im Nebenraum, verlassen Sie dann den Forschungsbereich und laufen Sie zum gesicherten Zugang zum Kommandomodul. Hat man den Wachmann erledigt öffnet man die Tür dank der ID-Karte und schwebt im Raum dahinter in der Mitte nach oben.



Im Kommandomodul schießt man sich den Weg nach oben frei und benutzt dort jeweils in den beiden seitlichen Räumen (Kommandomodul A und B) den Codeknacker um ein Kraftfeld außer Kraft zu setzen. Zudem bekommt man etwas von schlampiger Arbeit und einem Meteoritenschauer mit. Laufen Sie dann wieder zurück und gleiten Sie zurück zum oberen Rundgang. Hier trifft man nun zahlreiche Wachen, die mit allesamt mit viel Können erledigen muss, da einem die Kerle mit nur wenigen Treffern atomisieren!
Fahren Sie dann mit dem Aufzug wieder nach unten zur „Ankunftsebene“. Suchen Sie hier nun den anderen Aufzug weiter innerhalb der Station, der Sie weiter nach unten bringt. Dort folgt man dem Weg nach links hin und erledigt alle Wachen auf die man trifft.
Hinter dem langen Weg über dem Erholungsraum läuft man bis zur Röhre, durch die man schon die Meteoriten sieht. Rennen Sie hier ohne stehen zu bleiben zur anderen Seite. Selbst der Wachmann, der hinter Ihnen auftaucht wird nicht lange Freude daran haben Ihnen nachzuschießen, da hinten alles vom Meteoritenschauer zerfetzt wird! Sie müssen also rechtzeitig zur Schleuse kommen und diese öffnen.

Szene 2



Laufen Sie bis zu den Fluchtkapseln und benutzen Sie hier den Aufzug, mit dem die flüchtenden Wissenschaftler nach oben gekommen sind. Unten läuft man zur Kontrollzentrale oder was auch immer und schnappt sich das Antiserum, dass wunderbar mitten auf dem Tisch platziert wurde.
Dann geht es wieder zurück zum Aufzug. Leider stürzt der hinab und unbrauchbar, so dass man sich über die einzelnen Vorsprünge an der Seite langsam nach oben kämpfen muss. Achten Sie dabei darauf möglichst flott vorwärts zu kommen, da sonst einzelne Vorsprünge abbrechen und unbrauchbar werden!
Oben springt man dann nur noch schnell in eine Rettungskapsel.

Viel Glück und Gottes Segen

Nach dem „Briefing“ lernt man noch schnell Schneemobilfahren und kann dann wieder wie gewohnt

die Ausstattung wählen. Für wenig treffsichere Naturen empfiehlt sich hier die Mitnahme der Laserpistole, da die ja so gut wie unendlich viele Schüsse zur Verfügung hat!

Alpine Intrige

Szene 1



Hier muss man der Baroness einfach nur folgen, sie brauchen aber trotzdem eine lautlose Waffe! Ganz wichtig: Der Abstand zur Baroness kann nicht zu groß werden, aber zu klein!
Will heißen: Bleiben Sie ihr nicht zu dicht auf den Fersen, da der Weg linear ist und es keine Abzweigungen gibt kann man sie überhaupt nicht verlieren, aber durch Entdeckung kann man alles vermasseln! Sehen Sie sich deshalb genau um und nehmen Sie sich genügend Zeit um die ab und an hinterlassenen Wachmänner auszuschalten. Hinter der markanten Telefonzelle muss man dann nur noch das Gebäude zur Linken betreten.

Szene 2

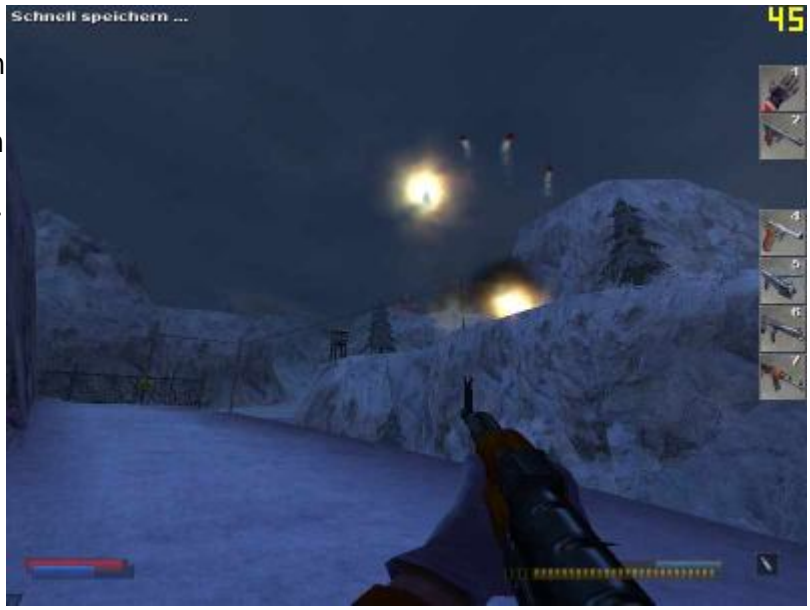
Locken Sie die drei Wachen um die Ecke an und schalten Sie sie schnell und leise aus, so dass keiner was merkt.



Anschließend betritt man das Gebäude und schleicht durch die Räume bis zum großen Schlafraum mit dem offenen Fenster. Springen Sie hier hindurch und folgen Sie dem Weg außen um die Gebäude herum bis zur Garage bzw. der großen Lagerhalle dahinter.
Dort geht man durch die Tür rechts und erledigt die beiden Wachen im großen Innenhof.
Schleichen Sie dann zur Tür hinten und öffnen Sie dort per Codeknacker (findet man notfalls in einem Raum weiter vorne) den Zugang vor dem Fenster.
Nun schleicht man wieder zurück und springt durch das offene Fenster wieder in den Schlafraum. Hier muss man nun die beiden Wachen auf dem Weg davor anlocken, denn man kann sie aufgrund der Kameras nicht einfach dort erschießen!
Machen Sie deshalb etwas Lärm (notfalls schießen), so dass die beiden in den Schlafraum kommen

wo man sie dann ausschalten kann.
Laufen Sie dann wieder zurück zum Anfang des Levels und schleichen Sie sich dort über den verschneiten Weg zur Tür hinter dem geöffneten Gitter.
Hier sollte man sich genau umsehen, denn man findet u.a. den kompakten Koffer-Raketenwerfer!

Szene 3



Schießen Sie sich den Weg bis nach hinten frei, wo man sich im Gebäude nach oben kämpft. Im Schlafraum findet man ein offenes Fenster, durch das man in den nächsten Hof steigt. Hier läuft man bis zu den beiden Wachtürmen und erledigt hier alle Gegner.
Öffnen Sie dann das Gitter am Boden vor dem linken Turm und speichern Sie erst mal. Springt man runter bricht das Eis ein und man landet sofort im eiskalten Wasser. Tauchen Sie hier bis zum Gitter und schießen Sie das Schloss schnell auf. Tauchen Sie dann zu einer der beiden Öffnungen im Eis, wo sie das Wasser wieder verlassen.
Da man nun nur eine begrenzte Zeit hat um Cate in Sicherheit zu bringen, läuft man sofort los und folgt der Schlucht. Sie treffen nun einige Gegner und müssen einige wackelige Abschnitte schnell durchqueren, da die Brücke oder die Vorsprünge an der Felswand bald einbrechen! Im großen Tal weiter hinten findet man dann die rettende Hütte.

Szene 4



Wieder gilt es wie beim Motorrad-Trip, diesmal aber mit einem Schneemobil, durch eine längere Schlucht zu brettern und dabei ein paar Hindernisse zu meistern. Bei den kleinen Gegnergruppen sollte man dann aber auch hier wieder absteigen, da man ansonsten zu viele Treffer abbekommt! Erstmal muss man jedoch noch einen Schlucht überspringen, geben Sie deshalb gut Gas! Dahinter fährt man am besten unter der Holzbrücke mit dem LKW ganz schnell durch, denn die Gegner oben schießen sogar mit Raketen! Arbeiten Sie sich dann bis zur nächsten Schlucht durch. Hier sollte man schon frühzeitig absteigen und den Gegner beim unter Strom stehenden Zaun erledigen, da dieser mit einem Granatwerfer ausgestattet ist! Erschießen Sie dann auch den Wachmann auf dem Beobachtungsturm und sprengen Sie schließlich

die Benzintanks bei der Hütte.
Dadurch legt man einen Generator lahm, so dass man gefahrlos das Schloss schmelzen und dann weiter dem Weg folgen kann.
Kämpfen Sie sich dann weiter bis zum Minenfeld durch, wo man die Brille benutzen muss um einen sicheren Weg erspähen zu können.
Dahinter folgt man weiter dem Weg bis zu einer Lagerstelle für diverse H.A.R.M.-Kisten. Springen Sie hier auf den rechten Stapel, erledigen Sie die Wachen vor dem Stollen, springen Sie über den elektrischen Zaun und folgen Sie dann dem Stollen bis zum Aufzug.
Oben erledigt man alle Gegner und läuft dann zur Gondel, die einem nach oben bringt.

Die unerschütterliche Cate Archer

Szene 1



Schleichen Sie nach unten und erledigen Sie mit einer lautlosen Waffe alle Wachen, die Ihnen begegnen. Im kleinen Büro neben dem „Motorraum“ für die Seilbahn klettert man an der Leiter nach oben und öffnet dort das Gitter. Krabbeln Sie dann durch das kleine Loch in der Wand und folgen Sie dem Sacht bis nach draußen.
Hier läuft man auf dem schneebedeckten Vordach nach hinten und springt dort in den Raum. Zerschießen Sie das Schloss und folgen Sie dann dem Weg zum blitzenden Schaltkasten. Hier legt man den Schalter um und springt dann zum unteren Aufzug, der einem weiter nach oben bringt.
Dort folgt man dann dem Weg nach draußen, wo Cate mal wieder niedergeknüppelt wird!

Szene 2



Nach der Unterhaltung mit der Baroness trifft man wieder auf Armstrong. Es gilt nun den kräftigen Gegner durch ständige Sticheleien gegen seine Männlichkeit in Rage zu bringen, so dass der einem Kampf zustimmt!
Hacken Sie dazu wie gesagt ständig auf seiner Männlichkeit herum. Angriffe auf sein Aussehen oder seine Duftnote sind völlig wirkungslos!
Ist man dann frei und steht Armstrong gegenüber muss man diesen ohne irgendwelche Waffen oder Tricks bekämpfen!
Springen Sie dazu nach Kampfbeginn erst mal nach oben, denn wenn Armstrong auf den Boden haut wird man dadurch irgendwie verletzt. Das kann man aber eben durch Hochspringen im Moment des „Bebens“ vermeiden.
Weiterhin darf man sich wieder nicht zu weit entfernen, sonst wirft Armstrong mit Granaten, aber auch nicht zu nahe ran gehen, sonst wird man schnell K.O. geschlagen!
Warten Sie am besten einfach in ein paar Meter Abstand vor ihm und sobald er wieder beginnt einen Schlag auf den Boden auszuführen, sollte man auf ihn zulaufen, beim Schlag hochspringen und ihm dann einen Schlag verpassen während der auf den Boden haut, denn währenddessen und kurz danach kann er sich nicht wehren.
Laufen Sie dann von ihm weg bis er stehenbleibt und wiederholen Sie dann die Prozedur. Zudem sollte man nach jedem einigermaßen erfolgreich angebrachten Schlag Schnellspeichern, so dass man sich von Schlag zu Schlag vorarbeiten kann!
Alternativ kann man auch auf ihn zugehen und sobald er beginnt auszuholen, wieder zurückweichen und dann nochmal schnell annähern und zuschlagen während er noch seinen Schlag ausführt! Diese Taktik ist jedoch deutlich schwerer, da man oft selbst noch was abbekommt!
Mit viel Glück kann man Armstrong jedoch im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf springen! Laufen Sie dazu auf ihn zu wenn er auf den Boden haut und springen Sie erst ganz spät nach hoch. Hat man Glück gehabt steht man nun auf Armstrong und kann ihn bis zur Aufgabe bearbeiten, während er selbst Luftboxen spielt!



Hat man Armstrong dann erledigt geht man durch die Tür und schleicht zum kaputten Fenster im linken „Sackgang“ bei den bunten Fenstern.
Hier klettert man nach draußen wenn der Suchstrahl gerade vorbei ist und versteckt sich dann hinter dem Stück Mauer. Ist der Lichtstrahl ein weiteres mal vorüber gegangen, springt man schnell einige Fenster weiter, wobei man darauf achten muss, dass ein Stück des Weges einbricht! Verstecken Sie sich hier wieder vor dem Scheinwerfer und springen Sie dann ganz vorsichtig und leise zum Fenstervorsprung rechts. Von dort aus hüpft man dann zum offenen Fenster und

schleicht sich hinter den Wachmann, dem man eine verpasst.
Schnappen Sie sich dann Ihre Ausrüstung und öffnen Sie das Gitter.
Erledigen Sie die beiden Wachmänner und klettern Sie an der Leiter nach unten.
Dort kriecht man durch das Loch im Maschendrahtzaun und läuft dann bis zur Tür. Öffnen Sie sie vorsichtig und erledigen Sie die Wache auf dem oberen Weg beim Scheinwerfer und dann die beiden vor der verschlossenen Tür unten.
Zerschmelzen Sie das Schloss und laufen Sie bis zum Lagerraum, wo man hinten am Holzstapel den markanten Schalter drückt.

Szene 3



Da man nur noch knapp 10 Minuten zu leben hat sollte man jeden Alarm verhöhnen und direkt drauflos ballern!
Das seltsame Gerülpse kommt übrigens von Cate - widerlich!
Gehen Sie dann hinten die Treppe hoch und laufen Sie an der Felswand entlang zum oberen Eingang ins „Gebäude“. Hier kämpft man sich bis zur Leiter durch, die einen in den Gang bringt, der vom Raum mit dem Aufzug aus nicht zugänglich war.
Hier läuft man bis zur seltsamen Kammer, in der die Gegner versuchen Cate zu vergasen. Greifen Sie schnell zur Gürtelschnalle und ziehen Sie sich an einem der Griffe oben an der Decke aus der Kammer. Erledigen Sie dann die Gegner und folgen Sie dem Weg bis zum „Rundgang“.
Hier läuft man zuerst nach links und dann eine Runde, bis man über die Röhre ins Innere der Anlage kann. Dort benutzt man den Knopf an der Konsole, der das Antiserum auf einen Wagen lädt, der dann nach außen fährt. Laufen Sie also zurück und öffnen Sie die Glasröhre mit der seitlichen Kontrolltafel. Sobald man an Antiserum an sich genommen hat stoppt der Countdown und Cate ist erst mal gerettet!
Laufen Sie dann den „Rundgang“ wieder einen Stückchen zurück und schießen Sie die beiden Lagerräume frei. Im Hinteren zerstört man das Schloss der Klappe am Boden und steigt dort hinab. Folgen Sie dem Gang.

Szene 4



Kämpfen Sie sich bis zur großen Höhle mit dem Zug durch. Hier erledigt man so viele Gegner wie möglich direkt von der Tür aus. Folgen Sie dann dem Weg nach oben und schießen Sie dort die restlichen Gegner um. Laufen Sie dann hier nach oben und folgen Sie auch hier wieder dem Weg ins Innere.
Sie kommen dann zu einer weiteren Höhle, die scheinbar als Wohnraum dient. Hier läuft man über die Brücke, muss dann aber feststellen, dass dies eine Falle ist. Erledigen Sie deshalb schnell den Gegner, der links oben auftaucht.
Dieser fällt nun ins Wasser und dient dem Hai als Futter, so dass man selbst gefahrlos durch das offene Tür in den anderen Raum schwimmen kann.
Entsteigen Sie dem Wasser und folgen Sie wiederum dem Weg, bis man in einem seitlichen Raum einen „verliebten“ Arbeiter findet. Stören Sie die beiden nicht weiter und schnappen Sie sich schnell den Codeknacker auf dem Regal links. Laufen Sie dann weiter bis zum roten Aufzug, der Sie weiter nach oben bringt.
Im Privatraum der Baroness öffnet man mit der „Kaffeemaschine“ eine Geheimtür. Dahinter folgt man wieder einem recht lange, langweiligen Weg durch eine Glasröhre bis zu einem kleinen Büro. Mit dem roten Knopf am Stuhl verschiebt man hier das große Bild an der Wand, so dass man den Safe mit dem Codeknacker öffnen kann. Nehmen Sie sich dazu aber eine gute Waffe, denn direkt nach dem Öffnen kommen zwei Wachen herein!
Anschließend geht man durch die andere Tür zum Hubschrauberlandeplatz (wie bei Airwolf in einem Krater!).

Eine ziemlich heftige Explosion

Szene 1



Schießen Sie sich zum Raum mit dem großen Tisch durch, den die Verteidiger umstürzen. Erledigen Sie hier alle Gegner und öffnen Sie dann das Lüftungsgitter bei der Tür.
Dahinter schleicht man zum anderen Gitter, öffnet dieses und erledigt dann schnell die Wachen hinter der Tür. Laufen Sie dann bis zum großen Raum. Hier hat sich links oben die dunkelhäutige Dame aus den seltsamen Sequenzen („Mir ist sooo langweilig!“) mit einem Scharfschützengewehr verschanzt. Arbeiten Sie sich deshalb von Deckung zu Deckung vor und die Treppe hinauf. Hier stellt man sie im Nahkampf. Versuchen Sie sie schnellstmöglich zu erledigen, sonst treibt sie mit der Handgranate in ihrer Hand noch irgendwelchen Schabernack!
Anschließend öffnet man mit dem schiefen Bild eine weitere Geheimtür in der Wand. Nach links hin findet man den Bacalov Korrektor, eine sehr interessante Waffe. Nach rechts hin kommt man in ein Schlafgemach.
Erledigen Sie die Wachen und öffnen Sie dann mit dem Schalter im Kamin einen weiteren geheimen Durchgang. Wieder erledigt man dahinter die Wachen und öffnet links neben dem Bett den nächsten Geheimgang.
Laufen Sie dann weiter und öffnen Sie einen der Zugänge zum größeren Raum (Schlaf-,Arbeits- und Kunstzimmer gleichzeitig). Erledigen Sie nun die zahlreichen Gegner auf der anderen Seite und gehen Sie durch die linke Tür. Dort fährt man entweder mit dem Aufzug nach unten oder springt auf eines der Regale.



Nach der Sequenz stürzt der „Retter“ auch schon direkt los und wird dann meist von zahlreichen Feinden niedergeschossen. Halten Sie nun einfach drauf um die Gegner so schnell wie möglich zu dezimieren.
Verlassen Sie das Gebäude und arbeiten Sie sich nach links hin durch. Dort sollte man schnellstmöglich den Gegner beim Suchscheinwerfer ausschalten, da er mit einem Granatwerfer um sich feuert!
Anschließend öffnet man das große Tor mit der Klingel und das Holztor dahinter. Erledigen Sie die Feinde und speichern Sie dann erst mal. Durch den Gang links kommt man hinter das zweite Holztor.
Dort trifft man dann jedoch die Zweite Gelangweilte. Schalten Sie sie wieder schnellstmöglich im Nahkampf aus und speichern Sie dann erneut.
Auf dem Balkon im folgenden Hof muss man nun auch den dritten Engel erledigen. Diese feuert jedoch wieder mit einem Scharfschützengewehr und zusätzlich noch mit vergifteter bzw. Phosphor-Munition.
Greifen Sie deshalb am besten zum Granatwerfer oder dem Korrektor und feuern Sie grob auf ihre Position. Gehen Sie dann entweder immer wieder in Deckung oder laufen Sie auf ihre Position zu und

verstecken Sie sich dann unter ihr.
Erst wenn man auf den dritten „Elite Guard“ erledigt hat kann man über die herunter gebrochene Eisenstrebe zum verschneiten Vordach klettern Sie so nach hinten zur sonst versperrten Tür laufen.

Szene 2



Erledigen Sie die Wachen und legen Sie dann den Hebel am Kontrollpult um.
Springen Sie in die Gondel und speichern Sie am besten ab, da nun wieder ein recht aufreibender Kampf auf Sie zukommt!
Sie müssen im Folgenden zahlreiche Hubschrauber abwehren und dabei möglichst wenig Schaden einstecken, da man direkt danach gegen Volkov kämpfen muss. Da er quasi der Endgegner ist, wird dieser Kampf natürlich alles andere als einfach, so dass ich Ihnen nur wärmstens empfehlen kann nicht mehr als ein paar Panzerungstreffer einzustecken!
Speichern Sie deshalb nach jedem erfolgreichen Abschuss. Da man sich nur äußerst schlecht verstecken kann empfiehlt es sich die Hubschrauber offensiv anzugehen und schon möglichst früh das Feuer zu eröffnen. Dazu eignen sich dann normale Schusswaffen überraschenderweise am besten! Deren Projektile sind zwar einzeln deutlich schwächer als beispielsweise eine Granate oder eine Explosivgranate des Korrektors, aber durch die enorme Feuerrate wird das mehr als ausgeglichen! Besondere Munition macht diesen Vorteil noch deutlicher!
Feuern Sie deshalb schon so früh wie möglich auf die ankommenden Hubschrauber, die meist nach drei bis vier Magazinen explodieren.
Sobald der Berg dann explodiert hält die Gondel an und man muss sich mit der Gürtelschnalle zum Griff an der Metallstütze ziehen (von der Tür aus!). Dort beginnt dann auch schon gleich wieder die nächste Sequenz, in der man Volkov gegenübersteht und im nächsten Moment dann seltsamerweise in einer großen Höhle ist.
Hier muss man dann blitzschnell handeln und direkt zum Unterschlupf rechts laufen, wo man eine Rüstung findet.
Diese braucht man dann auch dringend, denn man muss nun unter Beschuss über den wackeligen Weg zum Revolver und der Rüstung weiter oben laufen. Versuchen Sie hier durch Springen und „unvorhersehbares Laufen“ (soweit das bei diesem Weg eben möglich ist) möglichst vielen Schüssen auszuweichen, so dass man nicht schon auf dem Weg niedergestreckt wird.



Oben angekommen schnappt man sich Revolver und Rüstung und zieht sich sofort hinter die Schneesäule zurück!
Sie müssen nun Volkov mit dem Revolver erledigen. Glücklicherweise hat man genügend Munition, man sollte aber trotzdem pro Trommel mindestens ein, zwei Treffern anbringen!
Bleiben Sie dabei in Deckung zum Nachladen oder ducken Sie sich weg. Da man bei großen Ausweichmanövern nicht so genau zielen kann, sollte man wirklich stets nur ein zwei Schritte aus der Deckung heraus machen oder sich eben ducken und zum Feuer aufstehen.
Hat man Volkov besiegt fällt dieser in die Schlucht.

Rache ist süß

Szene 1



Plötzlich steht man der Baroness gegenüber und muss sie dann schnell mit einigen Schüssen anschießen. Leider wird dann klar, dass sie Baroness selbst mit dem Gift infiziert ist und bald explodieren wird! Sie müssen nun alle Zivilisten in Sicherheit schicken und dabei noch den ein oder anderen Gegner abwehren!
Lassen Sie also keine Sekunde unnötig verstreichen, erledigen Sie den Gegner über Ihnen, schnappen Sie sich die UNITY-Kisten neben der Telefonzelle und schicken Sie die beiden Zivilisten links ins Gebäude. Das kann man denen übrigens sogar oder besser dank gezogener Waffe sagen!
Anschließend läuft man nach hinten weiter und erledigt im nächsten Hof zuerst den Gegner auf dem oberen Weg bevor man die drei Zivilisten ins Gebäude schickt.



Weiter hinten läuft man dann zum großen Holztor, wo man nur die rechte Seite öffnen kann. Wieder gilt es hier drei Zivilisten in Deckung zu schicken, bevor man durch den linken Gang weiter läuft. Sie kommen nun zur verschneiten Straße, die man bereits durch die Observationsmission kennt. Laufen Sie nach links, erledigen Sie wieder einen Gegner und schicken Sie die beiden letzten Zivilisten ins Gebäude.
Hat man den letzten angesprochen endet die Mission schon erfolgreich.
Geschieht dies nicht hat man eine Person vergessen!

Szene 2

Nach der Sequenz steht man Rock auf dem Friedhof gegenüber. Gehen Sie schnell in Deckung und schnappen Sie sich eine Rüstung, von denen glücklicherweise genügend hinter den Gräbern herumliegen!
Arbeiten Sie sich dann an Rick heran, da dieser auf große Entfernungen deutlich besser schießt als Cate!



Schnappen Sie sich dann schnell das Gegenmittel auf dem Weg zur Kirche, da Sie gegen die Schüsse deutlich immuner macht, so dass man nicht mehr nach drei, vier Treffern zusammensinkt!
Suchen Sie dann im offenen Grab oder hinter einem Grabstein Deckung und eröffnen Sie das Feuer, sobald Rick seine Deckung verlässt.
Alternativ kann man ihn auch einfach irgendwo hin locken wenn man einfach nur lange genug in Deckung bleibt! Sollte einem die Munition ausgehen findet man nach links hin eine weitere UNITY-Kiste.
Hat man Rick erledigt, was eigentlich nicht so schwer ist, beginnt eine weitere, extrem interessante Sequenz, die schlussendlich fast alles aufklärt!
Bleiben Sie aber auch danach noch am Schirm, denn gegen Ende der Credits sieht man Volkov noch einmal, wie er dem „Säufer“ Bericht erstattet!

Urlaub

Szene 1



Hier hört die Game of the Year Edition jedoch noch nicht wirklich auf, denn Cate muss nun auch noch im Urlaub die Bösen weiter bekämpfen. Insgesamt folgt nun ein recht lustiger Ausflug, der Cate den Urlaub natürlich schön vermasselt! Aber sie wollte ja zuerst eh keinen machen..!
Schnappen Sie sich zuerst im Schlafzimmer Münzen, Feuerzeug und Haarspange und folgen Sie dem Affen. Da einem der „Feger“ nicht durchlässt läuft man nach rechts weiter und springt ins erste Wasserbecken. Tauchen Sie hier durch den langen Durchgang bis zum hinteren Raum.
Hier geht man durch die einzig offene Tür (Staff only) und entdeckt im „Keller“ dahinter H.A.R.M.-Kisten. Schnappen Sie sich nun die Pistole und kämpfen Sie sich durch die einzelnen Räume, die allerhand nützliche Sachen enthalten, ohne dabei „das Leben zu verlieren“.
Öffnen Sie dann das Metalltor mit dem Codeknacker, den man auch hier unten findet.

Szene 2



Schießen Sie alle Wachen beim Moped um und schnappen Sie sich das Scharfschützengewehr im hinteren Lagerraum. Dann fährt man mit dem Motorrad ein Stückchen und steigt dann bei den ersten Gegnern am besten wieder ab um die wie gewohnt zu erledigen.
Fahren Sie dann bis zu den beiden Gefahrenstellen. Hier kann man die erste Stelle noch durch schnelles Durchfahren meistern, beim zweiten wird man dabei jedoch von einem dicken Brocken erschlagen, was man nur nur fahren direkt an der linken Wand vermeiden kann!
Dahinter kämpft man sich dann nach oben durch, wo man den unteren Weg über einige Bretter überqueren muss, fahren Sie daher nicht zu schnell. Weiter hinten gehen dann plötzlich zahlreiche Baumstämme nach oben, so dass der weitere Weg versperrt ist.
Erledigen Sie hier alle Wachen beim linken Häuschen und betätigen Sie dann dort den Hebel, der die Wand wieder nach unten fährt. Erledigen Sie wieder einige herbei kommende Gegner und laufen Sie dann am besten direkt weiter.
Schießen Sie die Wachen auf den oberen Wachgebäuden mit dem Scharfschützengewehr runter und folgen Sie dann der Schlucht bis zu den Lavaseen. Hier läuft man nach hinten weiter und erledigt die Wachen bei den Ruinen.
Folgen Sie dann dem Weg nach links hin durch den langen Tunnel bis nach draußen. Hier erledigt man die Wachen und läuft dann zur großen Affenkopfhöhle.

Szene 3



Kämpfen Sie sich hier bis zum großen Metalltor durch. Unterwegs findet man die Armbrust und ein fettes Fernrohr dafür. Das große Tor öffnet man dann schließlich mit dem Schalter im Nebenraum.
Kämpfen Sie sich dann weiter durch. Da es nur einen weiterführenden Weg gibt, sollte man keine große Probleme haben bzw. sich nicht verlaufen können. Am Ende landet man in einer Kontrollzentrale, wo man mit dem Roten Knopf die ganze Anlage lahmlegt.

Szene 4

Folgen Sie dem Tunnel bis zur ersten Wache, die scheinbar absolut keine Fluchtabsichten hegt. Erledigen Sie sie und springen Sie rüber zum Gebäude. Laufen Sie bis zur nächsten großen Höhle, wo die Metallbrücke einbricht. Klettern Sie deshalb an der Leiter links nach oben und krabbeln Sie dort in den Lüftungsschacht.
Im Lagerraum erledigt man die Wache und krabbelt dann die nächste Leiter nach unten. Dort folgt man dem Gang und klettert hinten wieder nach oben. Sie sind nun auf der anderen Seite und können das Gebäude betreten.
Kämpfen Sie sich nach oben hin durch. Den fliehenden Wissenschaftler kann man ganz ruhig zum Aufzug laufen, da dieser abstürzt! Springen Sie deshalb zur Leiter und klettern Sie nach oben, wo man die Anlage endlich verlassen kann.

ENDE

Text	A. Neumann (2004)
Screenshots	A. Neumann (2004)
Savegames	A. Neumann (2004)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/nolf?rev=1519046370

Last update: **2018/02/19 13:19**