Shogo



Diese Komplettlösung wurde mit Version erstellt, die der Logitech WingMan Gaming Mouse beiliegt, d.h. bereits V 2.2 und englische Texte und Sprachausgabe.

Hier die Savegames als .ZIP-Files. Entpacken Sie einfach die Dateien in den Save-Ordner von Shogo.
SAVE 1-10.zip (188 KB)
SAVE 11-20.zip (188 KB)
SAVE 21-27.zip (158 KB)
SAVE 28-Ende Beide Wege.zip (160 KB)

Level 1: The Ambush

Folgen Sie einfach der Schlucht und schießen Sie unterwegs auf die wenigen Panzer, die sich Ihnen in den Weg stellen.
Etwas Tempo ist gut, man muß sich aber absolut nicht zu Tode hetzen, um den Transporter noch zu erreichen.



Level 2: Calm before the storm

Zuerst sollten Sie das Bild auf dem Tisch neben dem Bett einsammeln und dann den Raum verlassen. Nach links hin wird der Weg nur alsbald von zwei unfreundlichen Wachen versperrt.
Also geht man nach rechts und macht erst mal an der Kabine von Cdr L Dyson halt. Wenn man mehrmals vom Gang aus gegen die Tür „rennt“ geht die meist beim Zweiten mal auf und man kann sich etwas gelbes, vielleicht ein Schlüssel, vom Nachttisch holen.
Nun wieder dem Gang folgen und an der Treppe zuerst links hoch und hinten an der vier Terminals einige Infos einholen.
Leider ist mein Englisch noch nicht „so good“ (my German ist much better!!!), so daß ich an den Terminals praktisch nichts verstanden habe: Untertitel hätten hier wohl Wunder gewirkt.
Hat man dann zumindest alle Konsolen mal „angefasst“ bekommt man seinen nächsten Befehl. Nun wieder zurück bis zur Treppe und hier den anderen Weg unten nehmen. Folgen Sie nun einfach dem Weg und biegen Sie in keine dunklen Gassen oder Aufzüge ab und Sie werden irgendwann an einer Art Bahnstation ankommen.



Level 3: Mission Briefing

Zuerst mit den Knopf links das Kraftfeld deaktivieren und dann einfach dem Weg folgen. An der Wegzweigung kann man eiegtnlich beide Weg wählen, der rechte ist nur etwas kürzer.
Auf der Brücke tritt man dann an den etwas älteren Herrn heran und wird dann gebrieft. Nun durch den hinteren Weg zurück und alsbald nach rechts gehen und alle Mechs mit den Kontrollen hochfahren. Haben Sie sich entschieden, gehen Sie zum Gang dahinter und betreten einen der Stahlkolosse.

Level 4: The storm

Nach einer kurzen Sequenz findet man sich dann auch schon in seinem Mech wieder.



Die zwei Kollegen, die einem begleiten sind recht praktisch, da sie so schnell nicht kaputt gehen, aber leider auch nicht ganz die hellsten sind. Versuchen Sie also immer in Deckung zu bleiben, sonst müssten Sie teils auf Ihre eigenen Männer feuern. Folgen Sie einfach der Schlucht und erledigen Sie die panzer, die Ihre Kollegen übrig gelassen haben. Beim Eingang sprengt man links noch die Laster in die Luft und macht sich dann auch nach unten in die Tunnel.
Ihre Kollegen folgen Ihnen auch nur bis zum Wasser, hier müssen Sue zuerst einmal alleine weiter. Im Wasser drückt man dann den Schalter in der Mitte und schwimmt dann durch eine der beiden Türen. Im anderen raum steigt man aus dem wasser und läuft nach links bis zum Schalter. Folgen Sie nun einfach wieder Ihren beiden Kollegen, bis die zum stehen kommen. Bald taucht nun eine Gegnerin mit blauem Haar auf.
Ist sie erledigt sollte man zuerst links ins Wasser hopsen und am Ende des Tunnels ein Powerup einsammeln. Nun wieder zurück zu seinen Männern und hier dem Tunnel folgen. Halten Sie sich sich rechts und folgen Sie dem Gang, bis Sie wieder an der Oberfläche sind.
Nun kann man beobachten, wie gerade einige Gegner von einem Landungsschiff abgeladen werden. Da die beiden Wingman aber auch gleich zur Stelle sein sollte, kann man ruhig angreifen. Schlagen Sie sich dann bis zum Tunnel am Ende der Schlucht durch.

Level 5: Approach



Schießen Sie sich durch die Schlucht bis zum schmalen Tunnel. Ihre Kollegen habens diesmal ziemlich eilig und warten nicht auf Sie. Zwar kann man ihnen vorlaufen und sie damit retten, aber man selbst wird zu stark beschädigt und in der nächsten Mission sind sie trotzdem weg. Also mit Ruhe und Geduld vorarbeiten und die beiden Jungs ruhig ins Verderben laufen lassen.
Nach dem schmalen Tunnel wirds dann auch ungleich heftiger. Vor allem die Mechs (oder besser Shogos) auf der Mauer können mit ihren Raketenwerfern dem eigenen Gefährt mächtig zusetzen. Versuchen Sie sie also aus möglichst großer Distans auszuschalten. Das klappt mit dem scharfschützengewehr (Waffe # 6) ganz gut, um den Zoom-Modus zu aktiviernen muß man übrigens ein zweites mal die Waffentaste drücken.
Hat man dann die Seuche vor dem Stadteingang ausgeräuchert sollte man sich noch einmal umsehen, denn hinten ist schon wieder ein Gegner aufgetaucht, der einem ganz unfair in den Rücken schießt.

Level 6: City of ghosts



Einigen dürfte diese Mission bekannt vor kommen. Es ist eine der Missionen aus der Demoversion.
Folgen Sie zuerst einem der beiden Wege, bis Sie zu einem kleineren Tunnel kommen.
Hier durch einen der beiden Ausgänge wieder unter freien Himmel und dann weiter bis zu dem Tor, das geschlossen wird.
Rechts daneben sprengt man die Tanker in die Luft und steigt durch das Loch in einem der Gebäude hinab in die Kanalisation.
Folgen Sie hier einfach dem Kanal, bis Sie zu einem Aufzug kommen. Natürlich gehts nach oben und hier links dann den Schalter am Boden drücken. Da das Tor, das vorhin geschlossen wurde nun wieder offen ist, springt man nach unten und schaltet die Gegner aus. Laufen Sie nun geradeaus, bis Sie zum Madison-Tunnel kommen (Auf die Schilder achten).
Hier folgt man nun eine Zeit lang dem Weg, bis vor einem ein Kerl mit einer viel zu großen Waffe aus der Wand bricht. Leider, oder vielleicht zum Glück, tritt er die Flucht an und man muß wieder umkehren. Sobald man den Tunnel verläßt darf man sich wieder mit neuen Gegner herumschlagen und sobald man nach links läuft taucht die Tussi mit den Blauen Haaren wieder auf.
Irgendwie scheint die aber im allgemeinen ziemlich unfreundlich zu sein und man muß sie aus dem Weg pusten. Nun weiter und bei Tor links. Hier lauern zwei seltsame Spinnen-Roboter. Hat man die klein, geht man zum Straßenende, daß sich als weiterer Tunnel herausstellt.

Level 7: High and Low



Nach der kurzen Aufzugfahrt folgt man dem Gang nach links, bis zum Raum mit den vielen kleinen Fußsoldaten. Passen Sie auf, diese kleinen Biester sind mit Bazookas ausgerüstet und können Ihrer Stahlhaut starke Dellen zufügen.
Nun mit dem Schalter den Weg zur ersten Röhre öffnen und hier geradeaus laufen. In der zweiten Röhre weiter bis zum nächsten Raum. Hier nach links über den Weg am der Wand bis zur Air Flow Control. Hier rechts an der Wand die Ventilatoren umkehren und dann den Weg zurück. Hier nun links durch die Tür, die vorhin noch verschlossen war. Immer geradeaus, bis man zu einem Raum kommt, wo zahlreiche Stäbe nach unten reichen. Zerschießen Sie von oben das blaue Kontrolldings und eventuell noch die beiden Kontrolltafeln an der Seite. Nun unten links ein Extra einsammeln und wieder hoch. Nun in die andere Richtung weiter zu Shaft 4. Hier links nach oben bis zum Thermal Shaft A.
Hier läßt man sich nach unten fallen und gleitet an der Wand genau dort entlang, wo unten ein Gegner steht. Nun gegenüber im B-Schacht wieder nach oben und hier schnell die beiden Gegner erledigen. Folgen Sie nun dem Gang an der Seite, bis zu einem Raum mit drei Toren. Das mit der grünen Lampe darüber erlöst Sie aus diesem etwas verwirrenden Level.

Level 8: Infiltration



Zuerst mit dem Messer die kleineren Kisten zerschlagen und Munition, Waffen und Rüstung einsammeln. Nun weiter bis zu den kämpfenden Truppen an der Treppe. Bleiben Sie vorerst unten und lassen Sie sich von Ihren Kollegen unterstützen, denn oben tauchen bald mehr Gegner auf.
Ist Ruhe eingekehrt, schaut man sich zuerst oben um und zerschiest dann unten die Kisten. Hier findet man noch einige nützliche Sachen. Nun weiter bis zu den beiden Türen. Sobald man eine öffnet gibt heiße Gefechte.
Sch(e)i(e)ßen Sie sich an den Toiletten vorbei, bis zu einer Treppe.
Hier geht man zuerst links hoch und versucht von hier aus alle Gegner im nächsten Raum auszuschalten. Hat man diese geschafft geht man wieder zurück zur Treppe und durch die Tür unten. Drehen Sie sich gleich nach links und laufen Sie zum Ostblock (die SU gibts aber nicht mehr!).
Halten Sie sich rechts, bis Sie an einem Konferenzraum vorbeikommen. In der Lagerhalle vor Ihnen nimmt man den einzigen Weg, bis man zu einem kleinen Treppenhaus mit zwei Bäumen kommt. Hier geht man nach links ins Parkhaus und nimmt hier den Angestelltenaufzug.

Level 9: A familiar Voice



Gehen Sie bis zum Schalterraum. Der nette Kollege läßt Sie nicht durch die Tür und gibt Alarm. Am besten verkricht man sich hinter den Stühlen und wartet bis die Wache durch die Tür kommt. Nun durch die Tür und im nächsten Raum einfach etwas geduckt warten. Von oben mischt ein Kollege mit dem Raketenwerfer die Feinde vor Ihnen etwas auf. Ist Ruhe eingekehrt, kann man aufstehen und dem Weg folgen. Im Raum mit den beiden Automaten sollte man es nicht zu eilig haben, denn von hinten rückt Verstärkung für die Wachen an. Hat man die dann neutralisiert folgt man dem Gang und im nächsten großen Raum fährt man mit dem Aufzug rechts hinten nach oben. Hier geich nach links bis zum Kontrollzentrum. Räumen Sie hier auf und kehren Sie dann zum Aufzug zurück.
Hier nimmt man nun den anderen Weg und schaltet hinten schnell einen Wachroboter mit einem Raketenwerfer aus. Nun weiter und nach links zum Generator. Hier nach oben und mit den Konsole (Steht jemand davor, muß man seine Waffen sprechen lassen) den Reaktor runterfahren. Nun wieder zurück und zur Communications Control. Fahren Sie mit dem Aufzug runter und folgen Sie hier dem Weg, bis Sie das Schild „Communications Nexus“ sehen. Hier den Raum betreten und dem Gespräch lauschen.
Nun zurück und über den rechten Weg zur Tür auf der anderen Seite. Mit dem Schalter an der seite diese dann öffnen und nach rechts durchschlagen. Im großen Raum mit dem Aufzug hinten geht man durch die Tür mit dem Schild „Service Access“.

Hier dan einfach nur noch den Schalter drücken und die Leiter hinabklettern.

Level 10: Escape



Zuerst nach links wenden und hier auf die Wand schießen. Im kleinen Geheimraum kann man eine Art Nachtsichtgerät mitnehmen. Mit diesem Gerät sind alle Gegner nun in leuchtendes grün getaucht; für Leute die Probleme mit der Gamma haben kann dies durchaus nützlich sein.
Klettern Sie die Leiter hinab und schießen Sie sich durch die Gänge. Irgendwann kommt man dann zu einem Kanal mit Wasser. Waten Sie durch die Brühe, bis Sie an einer Leiter nach oben könne. In der Tiefgarage sollten Sie schnell in Deckung gehen. Nicht nur, daß einige Wachsoldaten gerne das Feuer eröffnen, in der Mitte der Halle steht ein gewaltiger Panzer.
Diese Gerät sollte man nicht herausfordern. Nachdem alle Wachen erledigt wurden sollte man etwas aus der Deckung hervorkommen und auf das Gefährt schießen. Welche Waffen Sie benutzen ist realtiv egal, irgendwann fliegt er mit Karacho in die Luft. Dann taucht auch der gute Hank auf. Mit einem Laster bricht er durch eines der Tore und man muß nur noch hinten einsteigen.

Level 11: Once a thief

Rennen Sie schnell vor Hank die Treppe hoch und erledigen Sie oben die beiden Wachen. Während der gute und etwas kräftigere Hank auf der Treppe noch eine Pause einlegen muß, wartet man oben an der Tür.
Auch hier sollte man sich wieder vor Hank setzen. der hält zwar normalerweise ziemlich viel aus, aber ein zufälliger Kopfschuss kann auch gleich das Ende bedeuten. Bis zum ersten Raum mit Konsolen muß man Hank noch schützen, dann bleibt er einfach stehen. Folgen Sie nun einfach weiter dem Gang. Verlaufen kann man sich nicht. In der großen Halle geht man über den Seitenweg nach oben zum Kontrollzentrum. Mit dem hebel unten das Tor öffnen und dann unten wieder einige Gegner ausschalten. Folgen Sie hier wieder dem Weg, bis Sie zur Herc-, Mech-, Gear-, Hawk- oder auch Shogo-Bucht kommen.

Level 12: Public Nuisance



Diesmal stehen einem zwar wieder zwei Kollegen zur Seite, die sind jedoch schneller zerstört, als Sie „zerstört“ sagen können.
Alos läßt mans ruhig angehen und wirft einen Blick um die Ecke. Hier lauern zwei große Spinnenroboter am Boden und ein anderer Gegner auf einer Straße darüber. Nachdem diese ausgeschaltet sind springt man auf die obere Straße und geht etwas nach links.
Sobald die Sequenz beendet ist, springt man wieder runter und erledigt die neuen Gegner. Dann in der kleinen Halle die Laster sprengen. Hinten kann mann nun über eingestürzte Betonbrochen zur anderen Seite. Vorher sollte man sich aber noch etwas in diesem bereich umsehen.
Hier findet man nicht nur zahlreiche Gegner, vor allem Infanteristen, sondern auch zahlreiche Extras wie Panzerung und Lebsensenergie.
Dann aber zur anderen Seite krabbeln und hier der Straße nach links folgen. Am Schild mit der Aufschrift „MEV Dock 17“ kann man links in die Seitenstraße zum gesuchten Lager kommen. Vorher sollte man sich aber auch hier etwas genauer umsehen, man findet u.a. eine neue Waffe.

Level 13: MEV Depot 17



Folgen Sie dem Weg bis zu einem Zimmer mit einem Fenster. Zerschießen Sie die Scheibe und erledigen Sie die beiden Wachen unten. Nun vorsichtig auf dem Sims vor dem Fenster springen und rechts ein Powerup einsammeln. Nun nach unten und bis zum Zug. Leider fährt einem der Zug vor der Nase weg, egal wie schnell man ist. Also springt man ins Wasser und ertränkt sich.

Nein, kleiner Scherz. Stattdessen sammelt man ein weiteres Powerup im Wasser ein und verläßt das feuchte Nass wieder, denn oben tauchen nun einige Wachen auf.
Nun betritt man das Lagerhaus, das man gerade verlassen hat und wartet bis der freundliche Herr vom Empfanf hinten eine Tür geöffnet hat. In den Kisten unten findet man eine neue Waffe. Nun zurück nach draußen und nach links. Hier zerschlägt man eines der Fenster an der Seite und springt ins Büro. Durch die Türe und gleich nach links oben. Hier einige Wachen überwinden und bis zum Security Room vordringen. Hier schaltet man zuerst den Alarm mit dem Schalter links aus und steckt dann den Schlüssel vom Schreibtisch ein.
Nun zurück zum Treppenhaus und nach unten zum Heizraum. Hier haben sich dann noch mal einige Gegner versammelt, also langsam vorgehen. Danach kann man mit dem Schlüssel das Tor mit der 5 öffnen und unten einiges an Munition einsammeln. Danach zurück und durch die andere Tür im Heizraum nach draußen (zum Laster).

Level 14: Maritropa Slums



Folgen Sie der Straße bis zum Tor. Hier muß man eine kleine Zwischensequenz über sich ergehen lassen, bevor man wieder Kontrolle über seine Figur hat. Sofort nach der Zwischensequenz sollte man such auf einen Kampf gefasst machen. Vom Gang rechts her kommen zwei Wachen.
Hat man diese ausgeschaltet folgt man den Treppen nach unten und arbeitet sich bis zum Marktplatz vor. Hier links halten und dem Weg folgen, bis man zu einem Tor kommt, wo ein Laster durchbricht. Ziehen Sie sich ein gutes Stück zurück und schießen Sie auf den Laster. Dieser wird nun in die Luft gehen und einige Gegner um sich herum mitnehmen.
Nun geht man in den Innenhof und dann betritt man das Hotel links. Hinten kann man ins Treppenhaus. Da man zu einem der Fenster am Haus gegenüber muß, sollte man zum zweiten Stock gehen und dort das Treppenhausfenster zerschlagen. Nun auf das Dach rechts springen und über das Drahtseil bis kurz vor das gewünschte Fenster balancieren.
Hier dann rüberspringen (vorher mir F6 Qicksave anlegen) und das Fenster mal wieder zerschlagen. Ist man statt auf dem kleinen Balkon unten gelandet kann man ja immer noch per F7-Taste das Quicksave von eben laden.
In der Wohnung regt sich die Besitzerin doch etwas auf, bleibt aber ganz cool im Wohnzimmer stehen. Die Chance für den Einbrecher: Gehen Sie ins hintere linke Zimmer und zerschlagen Sie schon wieder eine Scheibe. Über den Feuerweg nach oben und hier an den beiden Ventilatoren halt machen. Zuerst sollte man das Fenster gegenüber zerschießen und dann unter den beiden Ventilatoren hindurchkrabbeln und auf der anderen Seite ins Fenster springen. Hier dann die Treppe nach unten (Cooles Zimmer !!!) und aus dem Fenster springen.
Unten dann wieder dem Weg nach rechts folgen und durch die Tür zum Pumpwerk. Hier nach links und draußen auf der anderen Seite wieder in das Gebäude.
Am Wasser vorbei (unten ist ein Powerup), bis man wieder an der frischen Luft ist. Leider verhindert ein Elektrozaun hier den Weitermarsch. Sprechen Sie die Frau an. Glauben Sie es! Sie sollten nun die Katze der indischen Dame suchen. Dazu läuft man wieder zurück und durch die Tür, die einem in der Sequenz gezeigt wird.
Jedem dem das zu blöd ist, kann auch einfach die Frau und Ihren Mann erschießen und im hinteren Teil der Wohnung das Tor öffnen und den Strom abstellen.
Aber sind wir denn so? Nein! Sonst hätten die TV-Sender ja recht: PC-Spieler sind brutal, dumm, haben immer Pickel, kriegen nie ne Freundin und laufen irgendwann Amok und erschießen indische Frauen und ihre Ehemänner … bla bla bla … Suchen Sie die Katze!

Level 15: Lost cat



Zuerst gehts nach rechts, bis der Weg von zahlreichen Kisten versperrt wird. Schießen Sie sich durch die Kisten und die verbarrikadierte Tür und laufen Sie im nächsten Raum links runter oder springen Sie in das notdürftig zugenagelte Loch. Hier nun einfach dem Weg folgen, bis irgendwann eine der „erlegten“ Wachen eine Puppe fallen läßt. Diese kleine Dings ist wirklich bombastisch, nicht nur daß es lustige Geräusche von sich gibt, man kann die Gegner damit sogar bekämpfen. Wenn die nämlich das Geräusch der Puppe hören weichen sie schreckhaft zurück und erleiden etwas Schaden. Wirklich eine sehr gute Idee von Monolith.
Sobald man also das Spielzeug hat, läuft man wieder zurück und diesmal über das zugenagelte Loch und links dem Gang folgen. Irgendwann kommt man dann an zwei Fenster. Scheiben zerschlagen und aufs Dach springen. Nun nach links und in den nächsten Raum springen. Hier rechts hinten mit dem Aufzug hoch und dem Weg bis zum Kätzceh folgen. Nun nur noch mit dem Spielzeug anlocken und einsammeln (he he). Nun zurück zur Lady im letzten Level.

Level 14: Maritropa Slums



Sobald man das Kätzchen wieder übergibt, wird das Tor geööfnet und man erhält als Dankeschön ein Lebenspowerup. Hat man das Kätzchen versehentlich mit einer Waffe in seine Einzelteile zerlegt, ist die Dame nicht mehr ganz so lebendig und einige Truppen haben das Haus gestürmt. Auf jeden Fall dann links durch das Tor zum nächsten Level.

Level 16: The Mecca

Zuerst nach rechts in den Club Mecca und hier hinten über die Treppen nach oben in den hinteren Raum. Nach der Sequenz sammelt man das Ticket ein, das am Boden liegt und säubert den Club von Gegnern. Nun nach draußen und gleich nach links schießen.
Neben zwei normalen MG-Schützen ballert hier auch Typ mit einem Raketenwerfer herum. Hat man diese dann ohne große Verletzungen ausgeschaltet rennt man nach rechts, wo nun das Gitter geöffnet werden kann. Hier dann mit dem Ticket offiziel Zug fahren dürfen, oder einfach den Kollegen wegbollern. Nun rechts die Treppe hoch und oben vorsichtig vortasten.

Im folgenden Gang stehen ca. 6 schwer gepanzerte



Level 17: Shinara District

Wieder im Shogo.
Laufen Sie nun nach rechts bis zum Kraftfeld, durch das Sie vor einiger Zeit unten durch gekommen sind. Hier nun aber in den Tunnel und im anderen Stadtteil erstmal alle Gegner am Boden und auf den Dächern ausschalten. Nun sollten Sie sich am SCreenshot an der Seite orientieren (Einfach draufklicken und er wird vergrößert). Springen Sie auf das Gebäude mit der 1. Dann auf das mit der 2 und das mit 3. Nun zum gebäude mit der vier und dann einfach rüber zum Maritropa Gebäude. Hier muß man einfach hinten nach unten springen.

Level 18: City of Fire

Zuerst geradeaus und hier dann rechts hoch.
Man könnte auch gleich rechts hochspringen, dann müsste man sich aber gegen Feinde von vorne und der Seite verteidigen.
Nun hier durch den kleinen Tunnel und dann weiter bis zu einem Kraftfeld. Hier muss man die Plakatwand rechts zerschießen und hier dann dem Weg nach links folgen. Folgen Sie einfach dem Weg, bis irgendwann wieder eine Richtung durch ein Kraftfeld versperrt ist.



Hier nach links und geradeaus runter. Nach einer kleinen tiefergelegten Kurve hält man sich rechts und erledigt zahlreiche Gegner. Vor allem die großen Roboter dürften schwer zu erlegen sein. Hat man aber die ersten zwei unten ausgeschaltet, kann man wie auf dem Screenshot die zwei oberen auch auschalten. Nun ein Stückchen weiter und hier vorsichtig um die Ecke lugen. Am besten erledigt man diesen Gegner mit dem Granatwerfer (meist Taste 4).
Hat man ihn erledigt muß man noch den Kraftfeldgenerator an der Wand zerstören und dann links durch den nun begehbaren Tunnel.
Hier dann gleich rechts und auch wieder links. Dann noch einmal rechts und auf die obere Straße springen. Hier dann wieder nach rechts und schließlich nach links in eine Rundweg einbiegen. Auf der

rechten Seite kann man seinen Shogo dann abstellen und zur nächsten Mission gelangen. Eigentlich müsste man nicht den ganzen Weg hierher laufen, man könnte auch schon vorher über eines der Häuser hier nach oben kommen, doch das ist recht kompliziert und klappt erst nach mehreren Versuchen.

Level 19: Downtown Train

Hier gibts nix zu tun. Man muß sich nur die Sequenz anschauen.



Level 20: Rescue Attempt

Laufen Sie bis zum Schalter. Hier nach links und nun hat man die Wahl. Am besten speichert man hier einmal ab.
Entweder Sie folgen Ryos Anweisungen und gehen nach links zum Aufzug mit dem rooten feld am Boden oder
Sie gehen nach rechts in den schalterraum und öffnen die Tür draußen zum Sicherheitstrakt, wo Ihre Freundin gefangen gehalten wird.
Kleiner Tip: Ryo wird sich als Arschloch herausstellen, Sie sollten also unbedingt ein Savegame hier anlegen und wenn Sie nicht mehr weiterkommen einfach den anderen Weg wählen.

Level 21: The Favor



Wenn man also diesem Typ erst mal vertraut muß man nach rechts gehen und hier gleich als erster das Feuer eröffnen. Weiter bis zur Treppe und unten nach rechts wenden. Vor den beiden Fenstern liegt eine Rüstung. Dann mit einem der Aufzüge nach unten und hier rechts im Kontrollraum die Lichtbrücke aktivieren. Nun rüber und auf der anderen seite im Kontrollraum den ersten Hebel umlegen. Nun kommt der wahre Charakter dieses „Freundes“ an die Oberfläche und der gute alte Hank muß weiterhelfen. Legen Sie also auch den zweiten Schalter um und laufen Sie zu den „Treppenstufen“. Hier bis zum letzten oder vorletzten Platz und dann unter den Kessel springen.
Nun sollte man eigentlich hinein gesaugt werden.
Ich bin jedoch immer nur unten herumgschleudert worden und dann nach unten gefallen (und hab den Sturz sogar noch überlebt !!!).
Nun kann man es entweder weiterversuchen bis es irgendwann einmal klappen sollte oder die T-Taste drücken und „mpclip“ eingeben. Nun einfach oben reinfliegen und wieder „mpclip“ eingeben. Oben sollte man dann schnell den flüchtenden Zivilist abschießen, sonst kommt gleich Verstärkung. Danach kämpft man sich nach oben durch und findet sich bei den Büros wieder. Hier dann zurück zum Aufzug und wieder nach oben.

Level 20: Rescue Attempt



Nun gehts normal weiter. D.h. egal ob man Ryos Anweisungen gefolgt ist oder ob man gleich zur Rettung augebrochen ist. Also zuerst hinter dem Informationsschalter die Tür davor öffnen und hier dem Gang an den Büros mit den großen Glasscheiben folgen, bis man zu einer Treppe kommt. Hier oben zuerst in den Überwachungsraum A (Monitoring Station A) und hier unten den Aufzug öffnen.
Nun draußen vor der Überwachungsraumtür und gleich gegenüber das Gitter zum Lüftungsschacht zerschießen. Nun hochspringen und dann während des Sprungs ducken (wie bei Half-Life). Mit dem eingesammelten Gerät sehen Sie die Gegner wieder in grün und kommen zudem etwas schneller vorwärts.
Am Ende des Schachts zerschießt man unten wieder ein Gitter und springt in den Raum. Hier kann man nun einen neuen Munitionstyp einsammeln und durch die Tür links zum Raum mit dem Aufzug kommen (Vorsicht Wachen).
Nun mit dem Aufzug hoch und hier am ersten Raum vor dem Kraftfeld das hintere Fenster zerschießen. Nun wieder geduckt in den Raum hüpfen und dann per Kontrolltafel das Kraftfeld deaktivieren. Nun folgt man dem Weg und biegt links ab zu den Zellen. Hier hinten zum Kontrollraum hoch und die Kraftfelder deaktivieren. Unten sammelt man die gute Kura ein und läuft nun wieder zum Levelanfang zurück. Natürlich ist der Weg wieder von neuen Gegnern gespickt.

An der Eingangstür muß man sich dann noch zwischen zwei Möglichkeiten beim Gespräch entscheiden, diese Entscheidung hat aber, meines Wissens nach noch nichts zu bedeuten (erst spätere).

Level 22: Runaway train



Gleich nach der lustigen Sequenz (ich sage nur „whatever“) sollte man sofort speichern, denn drei unfreundliche Soldaten stürmen das Abteil und mähen schnell die Passagiere nieder.
Nun kämpft man sich am besten auf beiden Ebenen bis zum Führerhaus durch. Der Zugang ist jedoch nur vom oberen Abteil möglich.
Warum auf beiden Ebenen kämpfen? Ganz einfach die Gegner verlieren in diesem Level einige Extras wie Panzerung.

Level 23: Bullet in the head

Im bekannten Level rennt man nun zum Anfang zurück. Unterwegs trifft man (mal) wieder auf die blauhaarige Tussi. Diesmal sitzt sie jedoch in einem Kampfroboter, während man selbst nur zu Fuß unterwegs ist. Trotzdem sollte sie kein Problem darstellen, da man einfach an der Seite etwas hervorschauen kann und sie von dort aus sicher abknallen.
Natürlich kann man auch einfach zwischen den beiden Wänden hin und her rennen und schießen. Die Zielerfassung des Shogos ist derartig langsam, daß man keinen Schaden davon tragen sollte. Hat man sie dann überwunden, rennt man weiter Richtung Levelanfang und erledigt unterwegs wieder einige Gegner. An einem Fenster kann man dann beobachten, wie Hank von Ryo erschossen wird. Laufen Sie zu Hank, hier bekommen Sie dann Ihre neuen Anweisungen.
An der Shogobucht sucht man sich dann wieder einen Roboter aus und verläßt den Level.



Level 24: An old friend

Sobald man etwas vortritt und nach oben schaut sieht man seinen Gegner. Der Kollege mit der Riesenwaffe ist von hier aus erhr verletzlich. Schießen Sie einfach auf ihn, wobei Sie sich nicht weiter nach vorne bewegen sollten.
Tut man das doch, startet eine Sequenz und Ihr Gegner zieht sich etwas zurück. Sollte das geschehen sein, muß man mit dem Aufzug nach oben (ganz hoch oder eine Etage vorher abspringen) und ihn hier besiegen. Seien Sie aber vorsichtig: Selbst mit kompletter Panzerung und vollen Lebenspunkten können Sie mit zwei oder drei Treffer zerstört werden.
Hat man ihn dann doch irgendwie besiegt, zieht er sich feige zurück und man muß zum rechten Transporter laufen.

Level 25: A new insight



Zuerst weiter bis zum Kraftfeld. Hier links durch die Tür und rechts das Kraftfeld abschalten. Nun zurück und hier dann die Gegner hinter dem ehemaligen Kraftfeld ausschalten. Nun rechts hoch und den Schalter drücken. Links weiter, bis man zu einem Raum rechts mit einer größeren Konsole kommt. Hier wieder den Schalter in der Mitte drücken und zurück zum ersten größeren Raum, von dem aus man in den Frachtraum darunter blicken konnte. Die erste Tür rechts ist nun offen und man kann im Frachtraum Munition, eine Rüstung und ein medikit aufnehmen. Zudem ist in der Wand davor eine kleine Öffnung, durch die man zu einem Powerup für Heilung kommt.
Nun die Leiter hoch und wieder zurück zum Raum mit der großen Konsole. Hier gehts nach links zur Steuerkontrolle weiter.

Level 26: Oshii Research Center



Diesmal gehts richtig ab. Überall fliegt etwas in die Luft, Leute werden erschossen und Gegner tauchen aus allen Richtungen auf. Gleich zu beginn taucht im Kontrollraum gegenüber ein Soldat auf und erschießt den Zivilisten.
Man selbst geht zuerst nach links und folgt hier dem Flüchtenden nach rechts zu einem Lagerraum. Hier zerschlägt man über der Leiter das Gitter und klettert nach oben. Auf der anderen Seite springt man wieder runter und legt im Kontrollraum einen Gegner um. Nun geht man dorthin und drückt den Schalter rechts neben dem Sichtfenster. Wieder zurück und die leiter hoch. Durch die Tür links und hier wieder links und mit dem Aufzug runter zu dieser giftigen Flüssigkeit. Hier über die Stufen zur anderen Seite und dort dem Gang folgen, bis man Kura trifft.
Folgen Sie ihr nun, bis Sie zu einer Wegzweiung kommen. Vorsicht: von rechts kommt ein Gegner

überraschen angestürmt. Da Kura nun allein zurecht kommt betriit man den Raum und erledigt hinten einen weiteren Gegner. Nun beitritt man hinten den Aufzug und fährt nach unten. Hier findet man links ein Powerup und rechts einen weiteren Gegner.
Wieder oben läuft man zu Kura. Leider kommt sie nicht mehr weiter, also springt man nach unten zu den Computern (ich als alter Half-Life´ler habe ja immer Angst vor so tiefen Fällen). Hier gehts wieder zu diesem roten Zeugs. Erledigen Sie auf der Plattform alle Gegner und fallen Sie nicht runter. Dann wieder dem Gang folgen und im Raum mit den Kisten am besten speichern. Im nächsten Raum stehen links oben zwei Kollegen, einer hat einen Raketenwerfer und möchte diesen gleich an Ihnen ausprobieren. Am besten rennt man schon schießend in den Raum und läßt den feinden gar keine Zeit zurückzuschießen.
Zudem sollte man nicht auf die Gegner selbst, sondern auf die explosive Kiste nebenan zielen. dann hinten mit dem Aufzug hoch und hier auf den einzelnen Compuerschrank schießen. Der explodiert und hinterläßt ein Loch in der Wand. In der Kiste dahinter findet man wieder ein Powerup, das wohl den verursachten Schaden vergrößert.



Nun weiter und bei den Bäumen rechts mit dem Aufzug hoch und hinten dem Gang folgen, bis man zum Raum mit der DatenDisk kommt.
Hier nun nach dem Einstecken lieber in Deckung gehen. Von unten und von der Seite kommen wieder Soldaten. Danach nach rechts am Rohr hinter der wand vorbei und nach unten springen. Hier einfach dem Weg nach unten folgen und in der Nähe des Aufzugs in den Kontrollraum. Hier findet man sich dann auch gleich nach einer kurzen Sequenz wieder.
Problem: Sie müssen wieder zurück zu Ihrem MCA und draußen ist wieder alles voller Feinde. Lösung: Da die Gegner sowieso nur gerade vor diesem Raum herumstehen, muß man nur beim verlassen vorsichtig sein. Rennen Sie schnell nach links zum Aufzug. Sie finden sich im Kontrollraum wieder, indem gleich zu Beginn des Levels jemand erschossen wurde.

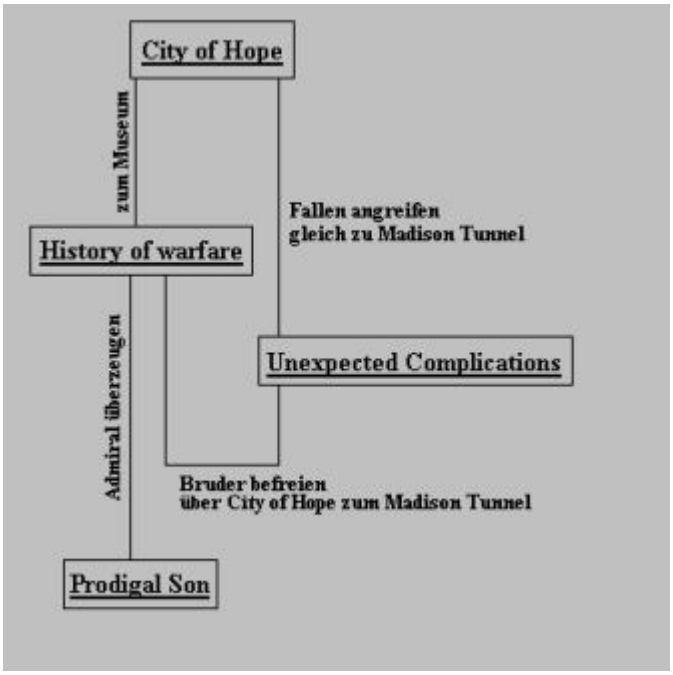
Level 27: City of Hope



Nun haben Sie die Wahl: Entweder Sie sind vernünftig und laufen zum Museum, oder Sie killen alle und gehen wieder zum Madison Tunnel.
Sollten Sie lieber kämpfen, sollten Sie dies erst ganz am Ende wirklich tun, denn die Stadt ist voller Gegner.
Also geht man zum Madison Tunnel (fast wie in Level 6) und eröffnet dann das Feuer auf die „Gefallenen“. Sollten Sie sich wirklich dafür entschieden haben, gehts hier weiter. Sollte man lieber mit seinem virtuellen Bruder sprechen wollen, muß man in die Seitengasse einbiegen und hier seinen Robo abgeben.

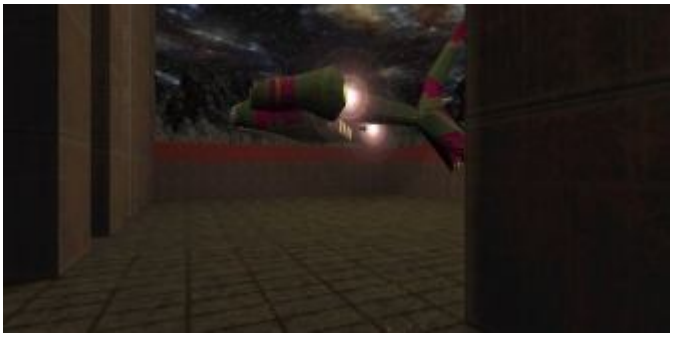
Level 28: History of warfare

Sie haben sich also für Ihren Bruder entschieden.
Zuerst gehts nach unten und hier das Gitter öffnen. Im Wasser schwimmt man dann entegegen dem Sog nach rechts und schaltet dann am Ende den Rotor oder was das auch immer ist ab und schwimmt nun sicher zurück. Beim Loch auftauchen und hier eine der beiden Treppen nach oben nehmen. Nach einer Aufzugfahrt findet man sich im Hauptraum des Museums wieder. Im Gespräch mit Toshiro muß man sich dann schon wieder entscheiden.
Entweder man gibt sich loyal zum Admiral oder man stellt sich auf die Seite der Fallen. . Egal wie man sich auch entscheidet der Weg ist praktisch der gleich nur das Ziel ist anders. Da die aktuellen Levels gerade sehr viele Verzweigungen bieten, habe ich eine kleine Grafik erstellt, durch die Sie hoffentlich etwas mehr durchblicken.



Einfach an der Seite darauf klicken.
Also zuerst mal schnell in Deckung gehen, den schon stürmen die ersten Truppen den Raum. Hat man sie erledigt kann man noch nach unten und hier in der Damentoilette im Mulleimer ein medikit finden. Oben geht man dann auf der rechten Seite (von Toshiro aus gesehen) in den Gang und kämpft sich durch. Achten Sie vor allem auf Ihren Rücken, denn auch von hier greifen die Gegner an. Im größeren raum mit der Kanone kann man dann diese auch abfeuern und einen kleinen Raum mit Medikits und einer Panzerung freilegen. Arbeiten Sie sich weiter vor, bis Sie zu einem länglichen Gang kommen. Von rechts greift ein Soldat mit einem Raketenwerfer an. Gehen Sie dorthin und hier die Treppe runter. Über das Loch im Boden springen, da der Balken einstürzt. Nun bis zur Roboterstatue vorkämpfen und hier rechts unten an der Treppe ein Lüftungsgitter zerstören. Folgen Sie dem Schacht.
Nun kommt es drauf an, wie Sie sich vorhin entschieden haben:
Wer sich den Fallen gegnüber loyal gezeigt hat, wird von einem Fluggerät abgeholt.
Haben Sie sich jedoch für Ihren Bruder entschieden, müssen Sie nach rechts und hier durch die Spalte nach unten ins Wasser und dann wieder zurück zum Kampfroboter schwimmen.

Level 29: Prodigal Son



Sie haben sich also für die Fallen entschieden.
Falls Sie sich jedoch gegen die entschieden haben bitte hier drauklicken. Fix Me!
Sie befinden sich nun wieder im Schiff und der Weg sollte Ihnen etwas bekannt vorkommen. Folgen Sie also dem Weg und erlegn Sie unterwegs zahlreiche Gegner. An der Treppe gehts man nicht nach oben, sondern weiter bis zu den Quartieren. Im Eigenen

trifft man dann Kura wieder. Die rennt auch gleich
wieder nach draußen, obwohl überall Wachen herumstehen. Man selbst schnappt sich erstmal das Powerup hinten und speichert. Draußen dann nach links gehen, bis Sie zu der Tür kommen, wo früher zwei wachen das Durchkommen verhinderten. Hier einfach nach unten gehen.

Level 30: Belly of the beast



Dem Gang folgen und die erste Abzweiung nach links nehmen.
Hier die erste Konsole aktivieren und danach wieder nach draußen in den Gang. Hier nach links und rechts hoch. Im größeren Raum die beiden Konsolen aktivieren und hinten durch einen kleinen Raum zu einem Größeren mit zwei Rührstäben (oder Brennstäbe ???). Hier gehts links hinten in den gang und am Ende wieder eine Konsole aktivieren.
Nun zurück zum Raum mit den beiden Konsolen und hier durch die Tür, die man mit der grünen taste an der Wand öffnen kann. Oben muß man dann wieder eine Konsole aktivieren und vor allem einige Gegner ausschalten. danach durch die große Tür in der Mitte nach draußen zum Reaktor. Rechts mit dem kleinen Aufzug hoch und hier wieder durch eine Tür. In diesem Raum wirds ganz schön gefährlich. Arbeiten Sie sich langsam vor, denn die Gegner stehen überall. Oben dann zum Raum mit der roten Flüssigkeit. Hier nach rechts und die Konsole in der Mitte benutzen.
Dann nach unten und hier hinten mit dem Aufzug nach unten. Nun wieder zurück zum ersten Raum, also einfach immer rechts halten. Hier ist nun das große Tor offen und man kann drinnen die Luke zum Computerkern öffnen. Hier muß man dann noch mal zwei hartnäckige Wachen ausschalten, bevor man sich mal wieder an einer Konsole vergreifen kann.
Nun wieder zurück zum Raum mit der roten Flüssigkeit und hier zur zweiten Tür weiter hinten. Sobald man sich dieser nähert geht sie auch auf und man muß wieder schießen. Folgen Sie nun einfach dem Gang.

Level 31: Central command



Zuerst nach oben und hier geradeaus. Durch das Fenster rechts gehts nach unten und hier bis zum Lagerraum.
Hier sollte man sich erstmal der Wachen in den Ecken entledigen. Dann rechts oben das Gitter zerschießen und hochklettern. Hier dann nach links und ein Gitter zerschießen. Weiter bis ein Gitter am Boden den Weg. Unten warten zwei Wachen.
Hier folgt man nun dem Gang, bis man mit einem großen Gegner konfrontiert wird. Ihn zu erlegen sollte kein Problem sein. Einfach geduckt bleiben und icht weit vorwagen. Dann nach unten springen und hier rechts hinten ein weiteres Gitter zerschlagen. Nach oben und wieder nach links. Hier mit der Leiter an der linken seite die Röhre nach unten klettern und einen Computer zerschießen. Nun zurück und nach rechts. Hier ist oben ein blaues Kraftfeld deaktiviert worden.
Hier im Gang dann wieder zurück zum Lagerraum und im Gang darußen rechts halten, bis Sie wieder zum Gang kommen, wo Sie vorhin gegen den Mech gekämpft haben. Nach links hin ist wieder ein Kraftfeld ausgefallen und man kann im Gang dahinter mal wieder ein Gitter links zerschlagen. Hier am oben am Ende einen weiteren Computerschrank kaputtschießen und dann den Gang wieder zurück.
Halten Sie sich rechts, werden Sie zu einem Raum mit tollem Ausblick kommen (Devensive Operations). Hier geht man links oben an die Konsole und aktiviert oder deaktiviert wieder irgendwas. Nun wieder nach links und bis zum„Central Command“. Hier hinten mit dem Aufzug hoch und oben dann weiter bis man links irgendwann in einen Raum kommt, der von einem Streifen mit Pfeilen durchzogen ist.
Folgen Sie den Pfeilen und sobald Sie vor zwei Kraftfeldern stehen, fahren Sie mit dem Aufzug in der Mitte nach unten und hier dann zur eigentlichen Brücke. Oben schwafelt der Verrückte irgendwas und verzieht sich dann. Nun wieder zurück und mit dem Aufzug hoch. Nach links und hier bei der zweiten Tür hinten dem Weg folgen. Links die Treppe hoch und dem Weg geradeaus folgen, bis man zu einer Tür kommt, die zum Abschusszentrum führt.

Level 32: Countdown



Zuerst oben zwei Soldaten ausschalten und dann hinten mit einem Aufzug hoch. Mit dem kleinen gelben Schalter an der einen Konsole öffnet man die Tür hinten.
Auf der anderen Seite muß man auf drei Ebene je einen Schalter umlegen. Der Schalter ist immer rechts, wobei links das Treppenhaus ist um von Etage zu Etage zu kommen. Arbeiten Sie sich also bis zur letzten unteren Etagedurch. Vor allem hier sind zahlreiche Gegner, so daß Sie praktisch die ganze Zeit aus allen Rohren feuern müssen.
Gut geeignet ist das MG (Waffen-Taste 5), es trifft auch auf größere Entfernungungen zielsicher. Hat man alle drei Schalter umgelegt muß man sich noch um den Alten kümmern.
Gehen Sie dazu wieder zum Treppenhaus und zerschießen Sie auf der untersten Ebene eine Scheibe. In diesem äußeren Rundgang wird der Endkampf stattfinden, natürlich nicht kir fairen Mitteln. Der gute Ryo sonstwas hat sich in seinen Mech zurückgezogen und will Ihnewn nun an den Kragen. Laufen

Sie deshalb so schnell wie möglich weg, denn der erste Treffer ist meist tödlich.
Die beste Möglichkeit den Kollegen auszuschalten ist, sich zu einem der beiden kleinen Durchgänge zurückzuziehen und von hier aus auf den Gegner zu schießen. Fällt dann der Mech endlich um, muß man sich noch um Ryo selbst kümmern.
Der hält dann auch ne Menge aus, deshalb sollte man zu schwereren Geschützen wie Raketenwerfer oder die kanone mit den blauen Kugeln greifen.
Hat man dann auch den Schurken niedergemacht folgt der Epilog. Kleiner Tipp: Lassen Sie ihn einfach weiterlaufen, wenn „End of Credits“ erscheint. Danach kommen noch einige lustige Anmerkungen.

Wer damals im Level City of hope nicht ins Museum gegangen ist, oder im Museum sich gegen die Fallen entschieden hat muß hier weiterlesen.

Level 27: City of Hope

Hat man sich also für die Befreiung seines Bruders entschieden, findet man sich wieder in der Stadt und wird auch gleich heftig angegriffen.
Da die ganzen Robos immer noch da sind, werden Sie gleich heftigst angegriffen, also ducken und schnell zurückziehen. Hat man sich etwas vom Schock erholt begibt man sich dann doch noch zum Madison Tunnel. Vorischt davor warten noch zwei besonders große Exemplare.



Level 28: Unexpected Complications

Zuerst sollte man zum Scharfschützengewehr greifen und die Brücke vor sich säubern. Nun zur anderen Seite und hier echts mit dem Aufzug hoch. Nun wirds langsam etwas schwieriger.
Springen Sie über die Häuser, wobei Sie die Luftströme aus den Schächten zu Nutze machen müssen. Springen Sie einfach von Haus zu Haus, bis Sie oben dann auf die lange Brücke springen können und hier den nächsten Aufzug betreten dürfen.

Level 29: The hidden fortress

Zuerst geradeaus oder rechts bis zum kleinen Vorposten vorkämpfen. Hier wird man dann etwas Taktik anwenden müssen, denn die Gegner schießen mit der Red Riot-Waffe auf Sie. Also nur langsam vorgehen und auch vor den Infanteristen auf den Türmen in Acht nehmen. Dann rechts hinten weiter bis man zu einem kleinen Tunnel kommt. Auf der anderen Seite kann man noch nach oben und wieder zurück zu dem Vorsprung über dem Tunnel.



dann wieder geradeaus und beim Eingang muß man wieder sehr vorsichtig sein, denn auch hier sitzt wieder einer mit der Red Riot.
Drinnen zerschießt man dann alle Infanteristen und läuft rechts hinten zum Aufzug. Hier wieder bis nach draußen vorkämpfen und dann unbedingt speichern. Durch die linke Schlucht kommt man zur eigentlichen Festung. Die wird auch von zahlreichen Gegner beschützt. Das Gefährliche ist mal wieder die Red Riot-Waffe.
Vier bis fünf Gegner sind damit ausgerüstet und können Sie mit einem Treffer bereits vernichten. Also nur kurz vorpreschen, eine Waffe abfeuern und so schnell es aber auch nur geht so weit wie möglich zurückrennen.
Hat man dann irgendwann die Gegnerbestände soweit gelichtet, daß man sich etwas offensiver verhalten kann läuft man zur Festung und vernichtet hier die restlichen Panzer. Nun unbedingt hinten die beiden Generatoren vernichten und das Powerup einsammeln. Dann zum Eingang.



Level 30: Baku

Gleich nach der Sequenz greift der nette Baku dann auch schon an. Baku versteckt sich zuerst eine Zeit lang hinter der Kiste gegenüber.
Da er sich nicht bewegt, selbstg wenn er getroffen wird, kann man in aller Ruhe ihm ein paar Raketen in den Wanst. Dann ist auch er fertig.

Level 31: Brother´s Keeper

So, jetzt gehts zur Sache. Nachdem Gabriel oben eingetroffen ist gehts auch schon los. Während er

Ihnen nachrennt um Sie mit seinem Schwert zu Klump zu schlagen, weichen Sie ihm ständig aus. Hören Sie auf keinen Fall auf die rennen und von Zeit zu Zeit (wenn´s kanpp wird) sollten Sie auch etwas durch die Gegend hüpfen. Passen Sie dabei aber auf, daß Sie nicht von der Plattform fallen. Ihr Augenmerk sollte der Wurm sein.



In bestimmten Abständen vergrößert sich sein „Auge“. Da ist Ihr Signal mit einer starken Waffe darauf zu schießen.
Optimal ist hier Waffe Nummer drei oder sieben. Hat man getroffen, versagt der Schutzschild um Gabriel für kurze Zeit.
Nun einfach auf den Kerl schießen und sobald der Schild wieder da ist, einfach warten, bis der Wurm wieder sein Aug´ öffnet.
Führt man diese Prozedur fort wird man Gabriel irgendwann klein haben und kann sich schon mal auf den nächsten Kampf vorbereiten.
Wnden Sie sich Richtung Tor und nehem Sie die Red Riot (Taste 9) zur Hand.
Sobald der Transporter gelandet ist und die Tür aufgeht, schießt man einfach immer wieder in den Gang. Geht einem die Munition muß man den folgenden Kampf eben mit normalen Waffen austragen. Hat man aber genügend Munition für die Red Riot aufgehoben und auch keinen allzu hohen Schwierigkeitsgrad gewählt, sollte es keinen fairen Kampf geben (he he ...).

Somit ist auch dieser Weg gelöst und man kann sich auch hier den Epilog ansehen.



© A. Neumann 2001

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/shogo?rev=1240055565

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