XIII

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.3 des Spiels, das als DVD-Version der GameStar 05/2007 (Ab-18-Ausgabe) beilag.

Die Screenshots wurden auf einem System bestehend aus einem Athlon XP 3200+, 1 GB RAM und einer übertakteten GeForce7 7600GS mittels dem Tool FRAPS gemacht.

Die Auflösung wurde dabei per Modifikation der XIII.cfg im System-Ordner der Spielinstallation manuell auf 1280×1024 erhöht, da das Spiel sonst nur eine maximale Auflösung von 1152×864 in den Einstellungen anbot.
Die zu modifizierten Einträge lauteten dabei:

`FullscreenViewportX=1280` und `FullscreenViewportY=1024`

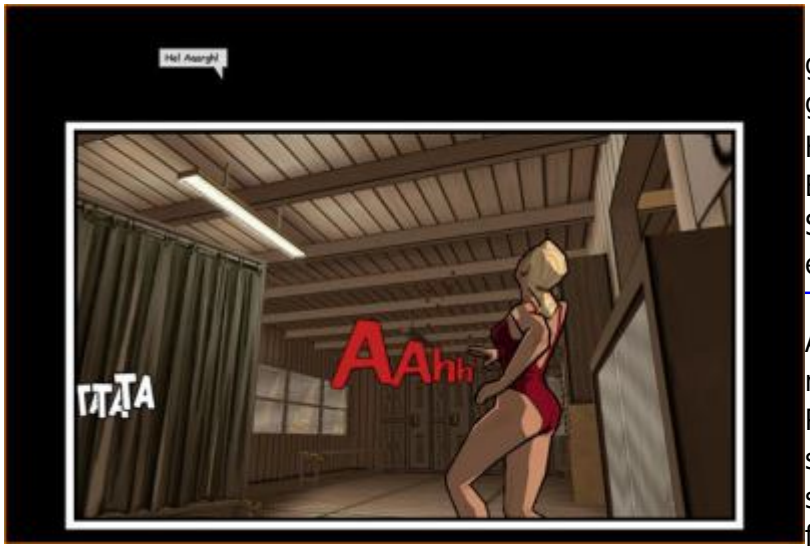
Probleme gab es dabei zu keiner Zeit, weshalb mir die recht seltsame Limitation immer noch merkwürdig erscheint. Mangels passendem Anzeigegerät war es jedoch nicht möglich noch höhere Auflösungen zu testen.
Kompensierend wurden daher noch 4xS AA und 4xAF aktiviert, die Bilder jedoch später auch weitgehend auf 640×512 verkleinert.

Als Schwierigkeitsgrad wurde „Realistisch“ gewählt, da der Anspruch insgesamt doch nicht sonderlich hoch ist und lediglich das Savepunkt-System mitunter etwas Ärger heraufbeschwört.

Trotz Verwendung der Unreal-Engine kann ich Ihnen hier ausnahmsweise auch mal einige Savegames bereit stellen, denn diese fallen sehr klein aus.
Kopieren Sie dazu einfach die Datei Solution.pro (25 KB) in ihren Save-Ordner im Installationsverzeichnis, wodurch dann ein Profil namens „Solution“ beim Start auszuwählen sein sollte, das einige Savegames bereit hält.

Brighton Beach

Nach dem Intro findet man sich am Strand wieder, wo man von einer „Baywatch-Schönheit“ gerettet wird. Folgen Sie Ihr nach bis ein vorbeifliegender Hubschrauber einen Flashback auslöst. Auf dem Schiff kann man jedoch nicht viel machen. Gehen Sie einfach durch die linke Tür nach draußen und dort wird dann XIII automatisch bei „ausreichender“ Verletzung vom Schiff springen. Zwar kann man das durch geschicktes Umherlaufen etwas verzögern, aber zu holen gibt es hier eh nix.
Wieder am Strand geht es weiter Richtung Pickup bis man das Bewusstsein verliert.



Nachdem einem die Gute einen Schlüssel gegeben hat (woher sie den auch immer genau hergenommen hat bei ihrer Kleidung 😉) kommt unangenehmer Besuch!
Schnappen Sie sich direkt die Messer und erledigen Sie den ersten Gegner vor der Tür mit einem gezielten Messerwurf.
Anschließend geht man nach hinten wo man den zweiten Feind per Messer oder Pistole vom Tisch erledigt. Schnappen Sie sich den Schlüssel auf dem Tisch und sehen Sie sich genau um, denn man findet hier allerhand Munition und auch das erste Medikit.
Dank dem Schlüssel kann man dann vorne die Tür öffnen und zur Promenade gehen. Erledigen Sie die Gegner und sehen Sie sich genau um, denn auch hier findet man noch einiges an Munition in und um die Hütten.
Schießen Sie sich dann über den zum Hafen führenden Holzsteg den weiteren Weg frei. Bei dem Pickup kann man einem Feind einen Schlüssel abluchsen und dann mit dem Auto davonbrausen...

Winslow Bank

Gehen Sie zum freien Schalterbeamten und geben Sie ihm den Schlüssel. Anschließend darf man durch die Sicherheitsschleuse und wird in den Schließfach-Raum gebracht, wo man im hintersten Gang das Zielfach angezeigt bekommt. Öffnen Sie es und staunen Sie.
Nach dem Flashback gilt es schnellstens vom Fach und der Bombe wegzukommen!



Nach der Explosion folgt man dem Weg hinter dem Loch bis man weiter oben den ersten Wachmann trifft, der gerade das Sicherheitssystem bedient. Hauen Sie ihn von hinten K.o. und schnappen Sie sich seine Waffe. Folgen Sie dann dem Weg durch das Treppenhaus nach oben.
Da man keine „Unschuldigen“ töten darf gilt es den ersten Stuhl mitzunehmen und im offenen Innenbereich dem ersten Wachmann das Teil überzuhauen.
Schnappen Sie sich dann seine Kanone und kämpfen Sie sich mit weiteren Stühlen und Aschenbechern zur anderen Seite vor, wo man das Büro des "Directors" findet.
Nach dem Gespräch erledigt man den nächsten Wachmann und läuft dann durch das Büro des Direktors in die Bibliothek. Am anderen Ende springt man dort auf den Schreibtisch und krabbelt kurz durch einen Lüftungsschacht, der Sie zu einer jungen Dame bringt, die man als Geisel nimmt.
Zusätzlich schnappt man sich die ID-Karte auf dem Tisch mit der man die Tür zur Linken öffnet.

Wieder im zentralen Bürobereich trifft man dann auf drei Wachen, die aber dank der Geisel meist ruhig halten. Bewegen Sie sich langsam nach rechts hin zum Aufzug, den man ebenfalls per ID-Karte öffnet, und halten Sie die Geisel dabei möglichst immer in Richtung der Wachmänner sonst gibt es nen Schuss! Im Aufzug lässt man von der Geisel ab und macht sich dann für den Kampf bereit, denn oben trifft man auf neue Feinde, die man endlich auch etwas töten darf.
Schießen Sie sich so wieder bis zur anderen Seite durch, wo man hinten zum Treppenhaus gehen kann und bei Notausgang einen aufgesprengten Durchgang zu den Feuerleitern findet.
Klettern Sie diese runter und dann ist es auch schon wieder vorbei mit der Freiheit...

FBI



Nach dem abgebrochenen Verhör wird man von Jones befreit und kann kurz mit ihr am Lüftungsschacht reden.
Anschließend verlässt man das Büro und krabbelt gegenüber der Tür durch den ersten Lüftungsschacht, der Sie zu einem kleineren Büro bringt.
Durch das Aufbrechen des Gitters wird jedoch die eine Wache aufmerksam und kommt herein. Schnappen Sie sich daher schnell die Flasche vom Tisch und hauen Sie diese dem FBI-ler über den Kopf. In den Schränken und dem gegenüberliegenden Raum findet man allerhand nützliches.
Folgen Sie dann aber dem Gang nach hinten, wo man neben dem unbewaffneten FBI-ler die Tür öffnet und drinnen dann schnell eine weitere Wache niederschlägt.
Hauen Sie die beiden seltsamen „ASR-Kisten“ weg und krabbeln Sie durch den Lüftungsschacht bis zum nächsten gang. Dort liefern sich das FBI und die Eindringlinge einen Kampf. Nutzen Sie das aus um entweder schnell geradeaus und dann rechts bis zum Gymnastikraum zu laufen oder schleichen Sie sich durch den gegenüberliegenden Lüftungsschacht weiter nach vorne, wobei man auch hier zum Gymnastikraum muss, aber möglicherweise einen FBI-ler unbemerkt niederknüppeln kann.
Generell sollte man hier in keine Kämpfe eingreifen, denn überlebenden Bundespolizisten muss man dann selbst eins über die Rübe geben, was natürlich schwerer sein kann als einen der Eindringlinge einfach um zu schießen.
Vom Gymnastikraum aus geht es dann in den gegenüberliegenden Präsentationsraum, von wo an man nur noch auf Eindringlinge trifft, also ab jetzt ordentlich ballern darf.
Im dahinterliegenden Gang kann man zuerst noch in einem Büro an die Schrotflinte kommen bevor man weiter hinten durch den aufgesprengten Durchgang in ein runtergekommenes Haus gelangt.

Dort kämpft man sich bis zum teilweise eingestürzten Raum durch. Über den Rest des Bodens an der Wand kommt man zur anderen Seite, alternativ kann man jedoch auch einfach mit dem Teilstück nach unten hopsen und sich dort in der hintern Ecke die recht gut versteckte schwere Schutzweste schnappen.
Oben folgt man dann dem Weg durch die Räume einfach bis man weiter hinten eine Leiter aufs Dach findet.

Major Jones



Klettern Sie hoch zum Major und nehmen Sie den Enterhaken in Empfang mit dem man sich dann nochmals auf ein höheres Dach zieht.
Oben angekommen wird man dann von Feinden auf den umliegenden Dächern unter Beschuss genommen. Gehen Sie mit Jones in Deckung, denn sie wird Ihnen dann das Scharfschützengewehr geben. Damit erledigt man die Feinde und seilt sich dann mit dem Enterhaken am nahen Metallmast zum darunterliegenden Dach mit den beiden großen Belüftungsrotoren ab. Hier tauchen zahlreiche Feinde auf, die man am besten mit dem Scharfschützengewehr und wenigen gezielten Schüssen erledigt.
Stürmen Sie dann mit Jones in das Gebäude und folgen Sie der Guten über die Feuertreppe nach oben.

Nach der kleinen Sprungeinlage wartet man bis Jones das Schloss geknackt hat und wirft dann am besten direkt mal eine Granate in den Raum. Stürmen Sie dann hinein und zur anderen Seite wieder hinaus. Auf dem nächsten Dach erledigt man weitere Scharfschützen und springt dann nach Jones rüber zum letzten Gebäude. Dort erledigt man weitere Feinde und folgt dem Major dann ins nahe Gebäude. Durch einige Gänge geht es bis eine kurze Zwischensequenz beginnt.
Anschließend stürmt man am besten hinaus, denn die Feinde schießen auch tatsächlich mit der Panzerfaust ins Gebäude! Während Jones dann beim Zugang zur Hubschrauber-Plattform wartet muss man einige Feinde abwehren. Einer kommt dabei aus dem Schuppen bei der Treppe, wo man auch das Sicherheitssystem dann deaktivieren kann.
Auf der Landeplattform gilt es einige weitere Feinde zu erledigen bevor man zum Hubschrauber gehen kann und es auf in die Luft geht...

Emerald Base bridge



Wie Jones auch immer an den Apache gekommen ist bleibt erstmal ungeklärt und auch unwichtig. Folgen Sie daher dem Weg durch die Schneemassen bis zur Straße. Sie treffen auf einige Feinde, die man bevorzugt per Armbrust schnell und lautlos erledigen sollte.
Kämpfen Sie sich dann über die Straße bis zur Brücke durch, die man jedoch erstmal nicht ausfahren kann. Gehen Sie daher in das seitliche Gebäude, wo die „SPADS“ den normalen Militärs übel mitgespielt haben und erledigen Sie alle Feinde, wobei man mehrfach mit nochmals herbeikommenden Gegnern rechnen muss. Oben aktiviert man wieder den Strom und kämpft sich dann zurück nach draußen zum Kontrollhäuschen an der Brücke.
Nachdem man dort den Hebel umgelegt hat kann man endlich über die Brücke und auf der anderen Seite über die Kisten neben der Hütte auf das Dach selbiger klettern.
Ziehen Sie sich dann dort per Enterhaken nach oben und krabbeln Sie in den Lüftungsschacht...

Emerald Base roof



Am Ende des Schachtes findet man sich in einer Art Bergposten wieder und muss dort unauffällig erstmal einige Generatoren ausschalten.
Schleichen Sie dazu am äußeren Rand durch das Kisten-Labyrinth und erledigen Sie die beiden Wachen per Messer oder Armbrust. Anschließend stürmt man die Baracke und legt dann dort den ersten Generator lahm.
Schleichen Sie dann weiter zum Tor im Felsen, wo eine einzelne Wache zu erledigen ist bevor man in der Wachhütte auch den zweiten Generator lahmlegen kann.
Anschließend geht es dann in den „inneren Bereich“, den man sich wie viele Türen hier erstmal per Dietrich zugänglich machen muss. Zwischen den Gebäuden patrouillieren hier ein paar mehr Soldaten so dass man sehr vorsichtig vorgehen muss, denn auch entdeckte Leichen können zum Auslösen des Alarms führen! Schleichen Sie daher am besten erstmal an den Seiten entlang und erledigen Sie von dort alle erreichbaren Wachen.
Dann geht es durch den mittleren Bereich zur anderen Seite. Hat man erstmal alle Wachen erledigt kann man den ersten Generator im hinteren Eckgebäude ausschalten und zuletzt in der hinteren, einzelnen Baracke auch den Letzten.

Anschließend geht es wieder nach „draußen“, wo man am Tankwagen vorbei in die hintere Ecke läuft. Nach dem Knacken des Schlosses und dem erledigen zweier Wachen kann man hier dann die nicht mehr unter Strom stehende Leiter hochklettern und dort zur Felswand auf der anderen Seite laufen, wo man sich per Enterhaken zu einem Lüftungsschacht weiter unten abseilen kann...

Carrington´s cell



Folgen Sie dem Schacht bis zum Büro, wo man in der Ecke das Gitter zerschlägt um ins Büro zu gelangen. Von dort aus kämpft man sich nach links hin zum Aufzug vor. Sie können hier schon wieder „normale Waffengewalt“ walten lassen, sollten die Feinde aber alle möglichst schnell erledigen, sonst bekommt man es eventuell mit zu vielen auf einmal zu tun...
Mit dem Aufzug geht es dann nach oben, wo man im Gang um das Wach-Büro weitere SPADs erledigt und dann über die Kisten zu einem Lüftungsschacht klettert.

Dort klettert man an der Leiter nach oben bis zu einem größeren Raum der regelmäßig von blauen Blitzen "heimgesucht" wird. Benutzen Sie den Enterhaken um sich hier in einer Pause nach unten abzuseilen und dort möglichst einer der Wachen direkt auf den Kopf zu springen, womit diese dann auch erledigt ist. Anschließend legt man die andere Wache auf dem oberen Rundweg um und geht dann durch die kleinere Tür in das Wach-Büro, wo man die ID-Karte findet aber auch von den Wachen nun endgültig entdeckt wird. Dank der Sicherheitskarte kann man im zentralen Raum dann auch die große Doppeltür öffnen und sich zur grünen Tür neben den Kisten, die zum Lüftungsschacht führten, vorkämpfen, die man dann ebenfalls mit der Karte öffnen kann.



Kämpfen Sie sich dann nach links hin bis zu einer Abstellkammer durch, wo man über zahlreiche Kisten zum nächsten Lüftungsschacht kommt.
Bevor man diesen betritt sollte man jedoch im nahen Schlafraum noch einige Feinde erledigen und alle Schränke durchsuchen, denn man findet nicht nur Healthpacks und Munition, sondern auch ein erstes „wichtiges Dokument“.
An einem Ende des Lüftungsschachtes findet man dann Carringtons Zelle (am anderen Ende eine Schutzweste und einen Helm!), die man per Dietrich öffnet.
Anschließend gilt es den General nach draußen zu begleiten, wobei man als sein Aufräumer dient. Die erste Wache wird durch den General angelockt und kann schnell mit einem Kopftreffer ausgeräumt werden. Danach sollte man in den Gang stürmen und mit möglichst brachialen und effektiven Methoden die Feinde schnell erledigen damit Carrington nicht zu deren Ziel wird.
Folgen Sie ihm dann bis zum Ausgang wobei man noch auf ein paar einzelne Feinde trifft, die aber keine großen Probleme machen sollten.

Cable car station

Drei Wachen gilt es im äußeren Bereich um die Station zu erledigen. Kümmern Sie sich am besten um die beiden ohne Helm zuerst per Armbrust und erledigen Sie den dritten Posten durch simples wegballern.
Im großen Gebäude erledigt man dann weitere Feinde und schnappt sich von dem Feind im Raum mit dem Sicherungskasten die Magnetkarte, die einem Zugang zum kleineren Gebäude daneben verschafft. Dort findet man die Sicherung muss daraufhin jedoch auch einen Angriff abwehren und Carrington beschützen, was gar nicht so einfach ist, da dieser einfach an der Hütte in „Deckung geht“. Greifen Sie daher am besten zum Sturmgewehr und versuchen Sie die Feinde möglichst schnell zu erledigen damit diese nicht den General ausschalten.
Anschließend geht es wieder in das Stationsgebäude wo man die Sicherung einsetzt und dann auf der anderen Seite aufs Dach hochgeht wo die Kontrollstation ist, die die Apparatur ins Laufen bringt.
Bei der Kabine trifft man dann den General, muss noch einige neue Feinde abwehren und bekommt zuletzt ein Scharfschützengewehr geschenkt, das mal wieder aus dem Nichts hergezaubert wird 😉

Cable car



Die Fahrt wird schon recht bald durch Panzerfaust-Beschuss unterbrochen. Nachdem der General sich abgeseilt hat gilt es die Angreifer per Scharfschützengewehr zu erledigen und dann auf das Dach der Kabine zu klettern. Dort macht man den Enterhaken am gelb-schwarzen Haken oben am Seil fest und seilt sich ab.
Unten gilt es dann zahlreiche Angreifer abzuwehren und den General zu schützen.
Kämpfen Sie sich mit ihm durch die Schlucht bis zum Hubschrauber, wo man dann nach der ersten Sicherung der Umgebung ans MG geht und damit eine Horde Angreifer umlegt. Da die Feinde auch von der Seite her kommen muss man eventuell mal vom MG ablassen und sich wieder auf normalem Wege verteidigen, wobei man dann per Scharfschützengewehr recht schnell zum Ziel kommt.
Sind alle erledigt kann man zum Apache gehen und „abreisen“...

Kellownee Lake



Kämpfen Sie sich durch den Schnee bis zur Anlegestelle hinter der kleinen mit Bäumen zugewachsenen Stelle durch. Im Boot findet man ein Healthpack und eine weitere Akte.
Anschließend geht es von dort aus weiter am "armen Schneemann" vorbei bis man wieder auf den See trifft, den man diesmal jedoch durch gewagte Sprünge über die Eisschollen überqueren kann.
Vorsicht: Auf der anderen Seite trifft man direkt zwei Feinde. Halten Sie daher eine gute und geladene Waffe bereit!

Folgen Sie dann dem recht schmalen Weg nach rechts hin bis man in einem größeren Bereich mit umgestürzten Baumstämmen von einigen Poeten gestellt wird.
Sobald die Sequenz vorbei ist gilt es den ersten Feind vor einem umzulegen und dann hinter einem Baum in Deckung zu gehen. Mit der Schrotflinte kann man jeweils kurz hervorlugen und einen Schuss auf kürzere Distanz abgeben. Für die weiter entfernten Feinde sollte man dann aber besser auf den Colt umsteigen.
Folgen Sie dann dem Weg nach hinten bis zum Wasserfall, wo man problemlos trotz der Kälte durch

den Wasserfall selbst laufen kann. Folgen Sie dahinter einfach nur weiter dem Weg durch die Schlucht bis zum gesuchten Chalet.

Kellownee Hideout



Wundern Sie sich nicht wieso der Apache plötzlich über Ihnen herfliegt obwohl die beiden Kumpanen ihn doch eigentlich verstecken wollten... 😉
Laufen Sie besser nach unten zur Hütte, wo eine längere Sequenz beginnt, die einige Neuigkeiten enthält. Danach beginnt dann ein längerer Kampf. Bleiben Sie am besten in der Hütte und beginnen Sie durch die Fenster die Feinde draußen zu erledigen, wobei von der linken Seite her einige zur Hütte kommen und diese auch stürmen wenn sie nicht vorher erledigt werden!
Konzentrieren Sie sich daher zunächst auf diese Seite und die Panzerfaust-Schützen. Der Colt und das Ak47 sind auf die größeren Distanzen unbedingt zu bevorzugen, weshalb man damit nur sehr gezielt schießen sollte. Dank der Munition im Regal sollte das aber einigermaßen klappen.
Hat man erst genug Feinde erledigt wird ein Hubschrauber herbeikommen aus dem nochmal zwei Feinde auf Sie schießen. Stürmen Sie nun am besten nach draußen um die Gegner besser unter Feuer nehmen zu können und gleichzeitig am Hang in Deckung zu gehen, da die Angreifer dort nicht hinfeuern können.
Sind dann alle Feinde erledigt gilt es durch den im Haus freigesprengten Durchgang in den „Hinterhof“ zu gelangen wo man sich zu einem tieferen „Loch“ durchschießt, dort aber von einer Lawine dahingerafft wird...

Plain Rock



Folgen Sie den beiden Wärtern bis zum „Waschsalon“. Bleiben Sie dabei möglichst nahe hinter der ersten Wache um keine Schläge zu kassieren. Achten Sie jedoch bei der Treppe darauf auch nicht zu nahe an die Wachen heranzukommen, da diese hier etwas steckenbleiben und dann direkt Prügel austeilen!
Im Waschraum haut man den beiden Wachen Flaschen oder Besen über den Kopf und öffnet dann mit dem Schlüssel die Tür zum hinteren Abstellraum. Hier zerschlägt man eine Kiste und springt über die anderen nach oben, wo man ein Lüftungsgitter zerstört.
Krabbeln Sie über die Lüftungsrohre zur anderen Seite und dort durch einen Lüftungsschacht bis zum Wach-Büro. Springen Sie der Wache direkt auf den Kopf und nehmen Sie dann seine Pistole und den Schlüssel an sich.
Damit öffnet man die Tür und erledigt dann die beiden Wachen im Gang. Laufen Sie über die Treppen nach oben.

Oben kämpft man sich bis zum zentralen Zellenraum durch, wo man jedoch von zahlreichen Wächtern attackiert wird. Wagen Sie sich daher am besten nur ganz vorsichtig an die Türen heran und versuchen Sie die Feinde aus möglichst sicherer Position zu erledigen. Auf die Gitterstäbe muss man dabei nur recht wenig achten bzw. kann diese durch minimale Positionsveränderungen schon kompensieren.
In den beiden seitlichen Räumen findet man zudem neben einer Granate und dem Scharfschützengewehr, also ganz normalen Psychatrie-Utensilien, auch ein dringend gesuchtes Medipack.
So gestärkt fährt man auf der anderen Seite mit dem Aufzug hoch und kämpft sich oben nach links hin durch den Zellenblock durch bis zum hinten gelegenen "Stromraum". Dort krabbelt man durch den Schacht, erledigt einen weiteren Flüchtling und klettert die lange Leiter hinunter bis man ins Wasser fällt...

Doc Johansson

Schleichen Sie bis zur versperrten Tür beim Zugang zur Klinik, wo ein etwas verpeilter Doktor das Gebäude verlässt. Unterdessen ist ein Wachmann in eins der hinteren, bisher verschlossenen Büros gelaufen. Folgen Sie ihm nach und legen Sie ihn um. Danach schnappt man sich die Magnetkarte im dortigen Raum mit der man die Tür zum Eingangsbereich öffnen kann.
Dort schleicht man unter dem Empfangstresen zur anderen Seite und öffnet die andere, gesicherte Tür per Magnetkarte. Erledigen Sie dann im Raum direkt hinter der geöffneten Sicherheitstür einen Wachmann und schnappen Sie sich die Munition, die man dort findet.
Anschließend gilt es durch den längeren Runden Gang bis zum Büro des Docs vorzudringen. Hier kann man zwar auch mit etwas Glück und Geschick auf dem Schleichweg erfolgreich sein, das ist jedoch recht anstrengend und auch nicht nötig. Ein ausgelöster Alarm ruft nur plötzlich alle Wachen herbei, so dass man dann gut schießen muss oder alternativ schon zahlreiche Wachen bis dahin erledigt hat.

Den „runden“ Gang mit den vielen Wachen kann man dann etwas umgehen indem man die „Krankenstation“ daneben durchläuft, wo man nur harmloses ziviles Personal findet, das man nicht töten darf und daher nur K.o. schlägt.
Beim Büro von Johansson angekommen kann man allerhand skurrile Dialoge verfolgen und sich dann durch den nahen „Incimerator-Raum“ zur Leichenkammer vorkämpfen. Dort zieht man die „Leichenschubladen“ so heraus, dass sie eine Treppe nach oben zum Lüftungsschacht bilden, dem man dann folgt.



Folgen Sie dem Schacht bis zu einem größeren kuppelbewehrten Raum, wo man dem schneckenartigen Weg um die Kuppel folgt man der Boden nachgibt und man direkt vor dem Doc landet.
Dort beginnt dann ein netter Zwischenkampf. Es gilt dem unglaublich zähen, vermutlich weil verrückten, Doc jede Menge Blei in den Körper zu jagen. Dieser wirft gleichzeitig mit Messern und verpasst Ihnen aus kurzer Distanz eine fiese Spritze, die Sie kurzzeitig benommen macht!
Achten Sie daher primär darauf nicht in Nahkampf-Reichweite zu kommen und laufen Sie stets vor dem Doc weg, wobei der zentrale „Behandlungstisch“ ein guter Abstandhalter ist um den man immer kreisen kann.
Nutzen Sie bei Dringlichkeit die an der Seite herumliegenden Healtpacks, bleiben Sie ansonst aber stets in der Mitte und versuchen Sie mit möglichst starken Waffen wie der Schrotflinte zuzuschlagen.



Hat man Nummer 20 erstmal erledigt, schnappt man sich seinen Schlüssel und geht an den, durch ein erinnerungsträchtiges Bildnis getarnten Safe. Nach der kurzen Sequenz kann man den Safe dann öffnen und auch den nächsten Schlüssel einstecken. Damit öffnet man dann die Zelle, wo die Schwester eingesperrt ist. Folgen Sie Ihr zur Tür und nehmen Sie sie als Geisel sobald sie sich „angeboten“ und die Tür entriegelt hat.
Draußen gilt es dann zum Eingangsbereich zurückzukehren, wobei wieder zahlreiche Wachen erschienen sind. Zwar wird man nicht beschossen wenn man die Geisel zwischen sich und den Wachen hat, doch aufgrund der Vielzahl der Feinde ist das nicht immer zu bewerkstelligen. Schalten Sie daher alle Wachen aus auch wenn dies arg gemein ist!
Einmal im Eingangsbereich angekommen muss man dort nur noch zur Tür gehen und die letzte Wache erledigen...

Canyon

Kämpfen Sie sich durch die Schlucht und nutzen Sie den Enterhaken um durch die zufällig platzierten Haken im Felsen die jeweiligen Hindernisse zu überwinden.
Weiter hinten wird man dann auf drei panzerfaustbewaffnete Feinde treffen. Schalten Sie diese unbedingt sehr schnell aus oder wagen Sie sich jeweils nur kurz für einen Schuss aus der Deckung hervor, denn ein Panzerfaust-Treffer erledigt Sie entweder direkt oder macht die gefundene Rüstung sofort wieder unbrauchbar.
Schlagen Sie sich dann nach oben durch, wo man über zwei über dem Weg stehende Steinbögen zur anderen Seite nach oben kommt.



Im nächsten Tal erledigt man die Feinde und fährt dann am besten mit der „Seilbahn“ zur anderen Seite und springt dann erst über die Vorsprünge nach unten, so dass man die Munition und Rüstung mitnehmen kann.
Hinter dem kleinen Tunnel lauern nach rechts hin wieder Feinde mit einer Bazooka, so dass man schnellstens raus rennen, von den Wänden weg und gut zielen muss.
Kämpfen Sie sich dann nach oben vor und fahren Sie zur anderen Seite. Dort geht es weiter bis zur nächsten Seilbahn, die Sie zum nächsten Abschnitt bringt.
Hier erledigt man erstmal einen weiteren Bazooka-Schützen und schnappt sich dann dessen Reservoir. Damit erledigt man hinter dem kleinen Hügel zahlreiche Feinde und deren "Nachkommen", die später noch um die Ecke kommen.
Kämpfen Sie sich dann weiter vor und hinten nach oben zur nächsten Seilbahn, die Sie zu einer kleinen Miene bringt. Halten Sie sich dort bei der Verzweigung links und zerschlagen Sie die Bretter.



Erledigen Sie die Feinde unten im Canyon aus der sicheren Position oben und fahren Sie dann zur anderen Seite, von wo aus man sich dann durch den Canyon kämpft.
Sie treffen auf einige panzerfaustbewaffnete Feinde, die recht gefährlich sind!
Bei der Sackgasse findet man dann mal wieder einen Haken in einem steinernen Bogen und kann sich nach oben ziehen.
Dort läuft man bis zum eingestürzten Felsbogen, wo man nach rechts hin über die Stufen vorsichtig nach unten springt.
Weiter hinten klettert man die Leitern hoch und steht vor einer Art Felsenstadt.
Hier erscheinen mehrfach gefährliche Feinde, so dass man gut aufpassen muss!
Kämpfen Sie alle nieder und arbeiten Sie sich bis zum Turm rechts vor, wo man in der Mitte einen bretterverschlagenen Durchgang findet. Dahinter findet man einen indianisch angehauchten Gang der bis zum Harrier führt, wo man gegebenenfalls noch einige Feinde auf den „oberen Rängen“ ausschalten muss bevor man „einsteigen“ kann...

Sewage



Springen Sie ins Wasser und tauchen Sie zum nahen Abwasserrohr. Dort schnappt man nochmal nach Luft und taucht dann bis zur ersten Abzweigung. Warten Sie bis die Wachen weg sind und ziehen Sie sich per Enterhaken nach oben, wo man an der Konsole einen Schalter umlegt und anschließend den herbeikommenden Soldaten per Stuhl oder Kanone ausschaltet.
Springen Sie wieder ins Wasser und tauchen Sie durch die andere Röhre weiter bis man nach rechts hin nochmal kurz zum Luft holen in einen ansonst aktionslosen Raum kommt.
Weiter geht es dann bis zum Ende der Röhre (also stets entgegen der „Evacuation-Richtung“), die zu einer kleinen Höhle führt. Laufen Sie hier nach draußen und erledigen Sie ganz vorsichtig und gezielt die beiden Wachen auf der Brücke, sonst schlagen diese Alarm, womit man wieder beim Boot anfangen muss, was natürlich recht nervig ist.
Anschließend hangelt man sich per Enterhaken an den beiden Haken unter den Brücken bis zum letzten Felsvorsprung der zu einer Höhle führt. Schleichen Sie hier nach oben, belauschen Sie das Gespräch und zerschlagen Sie dann dort beim Zaun ein Zugangsgitter zum Abwasserbereich...

SPADS camp



Tauchen Sie bis zur Dusche, wo man einen kleinen Flashback hat.
Anschließend geht man nach draußen, wo es zahlreiche Wachen zu erledigen gilt. Versuchen Sie dies möglichst schnell und unbemerkt zu erledigen. Zwar hat ein ausgelöster Alarm keine abbrechende Wirkung, doch dann werden zahlreiche weitere Gegner herbeikommen, die man nur mit Mühe und Geschick sicher erledigen kann.
Nehmen Sie sich daher zuerst die Wache auf dem Turm, dann den "Sänger" im Scheinwerferlicht davor und zuletzt die vor den Behausungen patrouillierende Wache vor.
Bevor es dann durch die Tür am gegenüberliegenden Gebäude weiter geht sollte man noch im Wachhaus ein weiteres Dokument einsammeln.
Hinter dem nächsten Gebäude trifft man dann nochmal drei Wachen, die man ebenfalls schnell und unauffällig erledigen sollte um dann schnell zur Tür bei den „Bambus-Büschen“ laufen zu können, wo endlich ein weiterer Speicherpunkt ist.



Im nächsten Abschnitt gilt es erneut einige Wachen zu erledigen, wobei man bei Entdeckung wieder nur mehr Feinde erledigen muss.
Schalten Sie daher am besten die bei nahen Feinde beim Wachturm und dann die Wache auf selbigem aus.
Anschließend noch die letzte Patrouille, die zwischen gegenüberliegender Halle und dem Wachhäuschen umher geht.
Durch die Halle geht es dann zum „Zeltplatz“, wo man ins mittlere Zelt mit dem "Wüstentarn-Anstrich" muss.
Schleichen Sie dazu am äußeren Zaun entlang und erledigen Sie möglichst außer der Wache auf dem Turm sonst niemanden. Vom Turm aus gesehen sollten Sie dann auch den „rückwärtigen“ Eingang zum Zelt der Colonels sehen. Schlüpfen Sie dort hindurch und schnappen Sie sich rechts zuerst die Akte auf der Kiste. Anschließend schleicht man in das „Büro“ und bringt die Wanze an. Ziehen Sie sich direkt wieder in den „Außenbereich“ zurück und beobachten Sie das Treffen.
Danach schleicht man nochmal rein um die Akte und die Magnetkarte zu entwenden und verlässt das Zelt wieder durch den Hintereingang.
Es gilt zur gegenüberliegenden Halle vorzustoßen, wobei man am besten wieder am Zaun entlang läuft und unterwegs alle Wachen erledigt, denn gerade den Wachen vor dem Zelt des Colonels entgeht man sonst nicht.
Hat man erstmal per Sicherheitskarte die Tür geöffnet wird dann aber auch endlich ein weitere Savepunkt erreicht.

Im nächsten Abschnitt erledigt man dann am besten direkt alle Feinde in Reichweite und läuft dann zum Hintereingang der Munitionsbaracke. Knacken Sie das Schloss per Dietrich und schießen Sie sich den Weg bis zu den Sprengstoff-Kisten frei und platzieren Sie die Bombe.

McCall

Erledigen Sie direkt die Feinde vor Ihnen und rennen Sie dann rüber zum Stand-MG, mit dem man zahlreiche herbeikommende Feinde umlegt.
Anschließend läuft man durch das Gebäude wieder zurück zum nächsten „Innenhof“, wo man sich durch weitere Soldaten-Massen durchkämpft, wobei man allerdings möglichst wenig einstecken sollte, da man gleich auf einen Zwischengegner trifft.



Hinter der nächsten Baracke gilt es dann einen freien Innenhof zu durchqueren und dann bei dem kleinen Felsendurchgang nochmal drei normale Soldaten auszuschalten. Hinter der nächsten Baracke und dem ersten „Innenhof“, den man direkt nach dem kleineren Tauchgang durchquert hat, trifft man dann McCall, der zwar irgendwas von Reden schwadroniert, aber selbst direkt los schlägt!
Zögern Sie daher keinen Moment und verpassen Sie seiner Stellung direkt eine Granate aus dem M4. Er flieht dann meist hinter die Baracken, wobei man ihm auf dieser Flucht nochmal eine Granate verpassen kann wenn man nach der Sequenz sofort los gerannt ist.
Nutzen Sie dann die Gelegenheit zum Nachladen oder Wechseln zum MG, denn es folgt entweder ein längerer Kampf bei dem man viel in Deckung gehen muss, da McCall gut austeilen kann oder man stellt sich alternativ direkt mit dem MG vor ihn und hält drauf, was selbst auf dem schweren Schwierigkeitsgrad noch recht gut klappen kann wenn man ihm vorher bereits per Granate ein paar gute Treffer beigebracht hat.
Hat man ihn aber erstmal erledigt schnappt man sich seinen Schlüssel und läuft hinten durch das nun offene Tor. Nach rechts hin findet man eine Tür, die man mit McCalls Schlüssel öffnen kann.

Submarine base

Schießen Sie sich bis zu den großen Hallen mit den sich schließenden Stahltoren durch (unterwegs im Lagerraum noch ein weiteres Dokument, Rüstung und Munition mitnehmen!).
Ab hier hat man dann zwei Möglichkeiten voran zu kommen: - Entweder recht zügig durch die Hallen und so stets rechtzeitig vor „Torschluss“ - oder alternativ jeweils durch Lüftungsschächte oder sonstige Gänge, die von Halle zu Halle führen und mitunter etwas artistisches Geschick voraussetzen, wobei man aber auch stets zwischen den Wegen wechseln kann bzw. immer durch den alternativen „Schleichweg“ weiterkommt, so daß man keine Angst haben muss eingesperrt zu werden.



Beide Taktiken führen auf jeden Fall zum nächsten Abschnitt der in einer Halle mit 2 Trucks und vielen Holzkisten beginnt.
Hier erledigt man die auftauchenden Feinde und wählt dann am besten direkt mal den „alternativen“ Weg indem man im nächsten Abschnitt durch die einzelne Tür geht, durch die die Feinde eben noch ankamen und sich dann durch den Kontrollraum bis zur nächsten größeren Halle vorkämpft.
Dort erledigt man von oben erstmal die Feinde in Reichweite und seilt sich dann am nahen Haken ab. Klettern Sie über Leiter an der rechten Seite zwischen den Kisten nach oben zu einem Vorsprung, der zu einem Lüftungsschacht führt. Diesem folgt man bis man sich wieder an einem Haken abseilen muss, wobei es diesmal etwas schwieriger wird, denn sobald man sich aus dem Luftschacht „herausgeseilt“ hat wird man von den Feinden entdeckt.
Versuchen Sie daher so lange im Schacht zu bleiben bis eine Wache genau darunter steht, so daß man sich nur ein kleines Stückchen weiter abseilen muss und dann einfach abspringen kann.
Die Wache dämpft den Sturz und ist dann auch direkt erledigt, so daß man sich um die anderen kümmern kann.
Anschließend läuft man zum U-Boot, wo man am hinteren Teile eine Leiter und eine offene Luke findet, so daß man problemlos ins Zielobjekt eindringen kann.

Submarine

Es folgt ein arg kniffliger Abschnitt, bei dem ich doch so einige Anläufe benötigt habe 😉



Klettern Sie zunächst im nächsten Raum die Leiter ein Deck runter und stellen Sie sich dort an die rechte Tür, so daß man „sieht“ wie die Wache dahinter patrouilliert. Sobald sie sich von Ihnen weg bewegt gilt es die Tür zu öffnen und unter der Wache zur anderen Seite zu laufen. Auf die andere Wache gegenüber muss man dabei nicht aufpassen.
Vom kleinen Zwischenraum aus gilt es dann erneut unter oder kurz hinter einer Person, dem Captain oder einem Offizier, weiter vorwärts zu laufen bis man weiter hinten einen Techniker als Geisel nehmen kann, was sonst auffallen würde wenn die Person auf dem darüberliegenden Deck nicht vom Vorgesetzten abgelenkt würde.
Sobald dieser dann verschwindet muss man mit der Geisel entweder schon auf der anderen Seite des Reaktorraumes unterwegs zur gegenüberliegenden Tür sein oder erstmal genau unter der Person bleiben und warten bis sie etwas rumläuft und man sich dann davonmachen kann wenn sie einem den Rücken zugewendet hat.

Im zweiten kleinen Zwischenraum gilt es dann vom Techniker abzulassen. Laufen Sie dann schnell bis zum Raum direkt gegenüber dem Startraum, wobei man dann der Wache oben keine große Aufmerksamkeit schenken muss, da sie immer noch wenig mitbekommt.



Hinten klettert man dann wieder ein Deck nach oben und muss dann dort nochmal aufpassen. Öffnen Sie die Tür und schleichen Sie genau dann zur Wache mit dem Gewehr wenn die gegenüberliegenden Patrouille außer Sichtweite ist.
Nehmen Sie dann die Wache auf Ihrer Seite als Geisel und versuchen Sie möglichst außerhalb des Sichtbereiches der anderen Wache zu bleiben indem Sie sich hinter einem der Schächte halten. Sobald sich die Wache dann wieder von Ihnen entfernt gilt es schnellstens durch die Tür zu gehen und die Geisel ruhig zu stellen.
Wieder im hinteren Bereich, wo man die erste Geisel genommen hatte gilt es dann nochmal eine Wache zu erledigen, wobei man hier dann auch mal Gewalt anwenden kann, solange man dies schnell und abschließend erledigt. Hinter der linken Tür findet man dann die Brücke, wo eine Sequenz beginnt (im Boot nach unten zum Büro von Nummer 1 laufen) und endlich der nächste Speicherpunkt liegt der aktiviert wird sobald man das Funkgerät benutzt hat.

Anschließend geht's auf der linken Bootsseite weiter bis zu den Schlafräumen, wo man eine Wache erledigt und diese dann mit in die „Officers Cabin“ nimmt. Statt irgendwas mit ihr anzustellen gilt es dann aber dort den Vorhang hinter der Tür zu öffnen und sich dort für ein Nickerchen hinzusetzen.

Nach dem Aufwachen gilt es erstmal einen neugierigen Kameraden vor der Kabine auszuschalten und sich dann nach hinten zum Startpunkt des letzten Levels durchzukämpfen.
Dort klettert man nach unten und arbeitet sich wieder in den vorderen Schiffsteil durch Küche, Aufenthaltsraum und Co durch.
Im Torpedoraum trifft man dann Kapitän Edelbright und muss ihm zwischen den Torpedos ein paar auf seine Kapitänsmütze geben. Dabei kann man ruhig wild ballern, die Torpedos gehen nicht hoch!
Mit etwas Glück kann man den Anführer sogar mit einem direkten Granatwerfer aus dem M4



erledigen. An sonst sollte man sich stets hinter Torpedos verstecken und erstmal die angreifenden Soldaten ausschalten und sich erst dann vorsichtig dem Kapitän stellen.
Da man auf dem Weg in den Torpedoraum einige Medikits einsammeln konnte und aufgrund der engen Verhältnisse die Feinde recht gut bezwingen konnte, sollte man noch genügend Medikits haben um den Kampf gut zu überstehen.
Anschließend schnappt man sich den Schlüssel des Opfers und schließt damit die obere Luke im Torpedoraum auf. Oben kämpft man sich durch die Brücke bis zum Raum das Kapitäns direkt dahinter. Dort findet man auf dem Schreibtisch eindeutige Beweise und einen weiteren Schlüssel.
Damit geht's wieder zurück in den Torpedoraum, wo man am rechten Rohr den Schlüssel benutzt um

das Rohr zu öffnen und zu entkommen.

Sabotage



Steigen Sie aus dem Wasser und kämpfen Sie sich im seitlichen Containerlagerraum nach hinten durch, wo man am besten erstmal nach oben klettert um die ganzen netten Kleinigkeiten auf den Containern einzusammeln.
Danach geht's am „Kai“ entlang nach hinten zum nächsten Abstellplatz, wo man jedoch auf eine Art Wegsperre einige SPADs trifft. Da man hier viele Granaten findet bietet es sich natürlich an durch deren Einsatz die Feinde hinter den Kisten etwas aufzumischen bevor man sich vorantastet.
Klettern Sie dann die Leitern nach oben und legen Sie dort den Hebel um, der den Lastenkran aktiviert. Bevor man jedoch auf diesen springen kann gilt es noch einige Angreifer abzuwehren, die plötzlich oben auf der Anlage erscheinen.
Vom Kran aus schwingt man sich dann per Enterhaken rüber zum Kontrollraum und drückt dort das verlockend rote Knöpfchen.
Springen Sie dann ins Wasser und befestigen Sie an der Schraube die Bombe. Entsteigen Sie dann unbedingt dem Wasser sonst scheitert man an irgendeinem Missionsziel auch wenn man die Explosion unter Wasser überlebt.
Nach der Explosion geht's dann wieder ins Wasser wo man zum Bug des Bootes tauchen und dabei zahlreiche Kampfschwimmer erledigen muss, die jedoch arg harmlos sind.
Folgen Sie dann vorne der Röhre im Wasser bis man dieser nach oben hin entfliehen kann.

Quai 33



Über die Kisten geht's aufs Dach und dort dann in den Aufenthaltsraum in der Halle.
Erledigen Sie alle Feinde und laufen Sie zum Kontrollraum, wo man zwar einen Container zum „Absturz“ bringen kann, was jedoch irgendwie keinen rechten Sinn zu machen scheint, so daß man von hier aus einfach nur beobachten kann wie sich hinten das große Tor öffnet und einige Feinde erscheinen.
Schwingen Sie sich anschließend am besten erstmal über die Container und die Haken an der Decke zum hinteren Container, der vom Kran oben gehalten wird und Ihnen die Panzerfaust bringt, deren Munition man später noch dringend brauchen wird.
Anschließend plündert man noch das kleine

Lager unter dem Aufenthaltsraum und verlässt dann die Halle. Nach rechts hin erledigt man weitere Feinde und legt im zentralen Steuerturm oben einen weiteren Hebel um, wodurch ein Container ein Loch in die nahe Halle schlägt.
Springen Sie dort über die Kisten hinein und gehen Sie dann entweder unten oder oben durch die Tür in die nächste Halle. Erledigen Sie die Feinde und durchsuchen Sie unten alle Räume. Anschließend läuft man über den Weg seitlich des Apaches zu den hinteren Räumen, wo man einen Magnetkarte und weitere Ausrüstungsgegenstände findet, die einem arg nützlich sein werden, denn sobald man mit der Magnetkarte die untere Tür hinter der Kisten öffnet steht man einen neuem Zwischengegner, einem AH64 Apache gegenüber.



Gehen Sie direkt mal in Deckung und nehmen Sie die Panzerfaust zur Hand, denn nur damit wird man den Kampfhubschrauber ankratzen können.
Da das Gerät recht zappelig durch die Gegend schwebt gilt es immer den richtigen Zeitpunkt für einen Angriff abzupassen, sonst wird man nur mit ganz viel Glück mal einen Treffer landen.
Die Piloten gehen dabei glücklicherweise sehr monoton vor. Nach einer Salve mit dem MG feuern sie kurz hintereinander zwei Raketen ab, wobei sie dabei relativ still stehen müssen. Das ist Ihre Chance! Sobald der Kampfhubschrauber das MG-Feuer einstellt gilt es schnellstens aus der Deckung zu kommen und einen Schuss abzugeben.
Wieder hinter einer der Container lädt man dann nach und wartet bis der Feind eine weitere MG-Salve abgegeben hat und man erneut zuschlagen kann.
So geht's weiter bis man das Ziel aus der Luft gefegt hat. Wenn einem dabei die Munition ausgeht weil man doch nicht ganz so zielsicher ist oder in den letzten Hallen nicht stets alle Ecken nach Munition durchsucht hat, muss man sich aus der Deckung hervorwagen und die weitere Munition auf dem Gelände suchen, die dann auch ausreichen sollte, wobei man hier aufgrund der längeren Strecken über offenen Gelände besser zu einer leichteren Waffe (schnellere Fortbewegung auch wenn es unlogisch ist!) greifen sollte und meist auch mehr Treffer einstecken muss.

Nach dem Abschuss läuft man zur Absturzstelle und trifft dahinter der General mitsamt dem FBI-Inspektor wieder…

Bristol Suites Hotel



Wieder gilt es ein kniffliges Stück Schleicharbeit abzuliefern um die suboptimalen Speicherpunkte sicher zu erreichen.
Schnappen Sie sich dazu im Raum neben dem Aufzug den Besen und legen Sie damit die erste Wache um, die man dann auch in den kleinen Raum schleppt, wo man sich den Besen ausgeliehen hat.
Direkt auf der anderen Seite findet man nochmal solch ein „Handtuchlager“, wo man sich einen weiteren Besen ausleiht und damit die Wache in der Waschküche niederknüppelt.
In der Umkleide daneben durchsucht man dann die Spinde und schaltet erneut per Besen eine Wache aus. Bevor man sich dann aber den Schlüssel zu Zimmer 41 schnappt und in den eigentlichen Hotel-Bereich vordringt, sollte man unbedingt nochmal zurück laufen, denn auf dem Flur vor der Waschküche ist eine neue Wache erschienen, die sonst „Ihre Leichen“ entdeckt!
Schießen Sie diesen Feind mangels Besen einfach nieder und schleifen Sie ihn in die Waschküche.
Dann geht's durch die Umkleideräume wieder bis zum eigentlichen Hotel-Bereich, wo man eine weitere Wache erledigt, in dem offenen Raum dort „entsorgt“ und dann das Zimmer 41 aufschließt.
Stellen Sie sich dort ans Fenster und beginnen Sie mit dem Abhörgerät aus Ihrem Inventar die Observation.
Wichtig ist dabei das Ziel nicht zu lange aus dem zentralen „Zielbereich“ zu verlieren. Wenn der Counter unten links dadurch auf 0 fällt ist das Spiel aus! Also zumindest muss man es erneut versuchen 😉
Achten Sie daher unbedingt darauf wo der gute Winslow genau rumläuft und ob sich der Counter eventuell kritisch entwickelt wenn die Zielperson gerade mal wieder hinter einer Wand ist bzw. von dort schon verschwunden ist, was man aufgrund des beschränkten Sichtbereiches jedoch nicht mitbekommen hat.



Hat man erstmal ein gutes Stück des Gesprächs mitgehört wird die Aktion jedoch auffliegen und man muss sehr schnell handeln!
Verlassen Sie das Zimmer und kämpfen Sie sich nach rechts zum „Schaltraum“ durch, wo man an den Schaltschränken rechts den Aufzug deaktiviert.
Anschließend geht's im Gang nach links bis zur Eingangshalle, wo man die FBI-Leute trifft und am besten alle Leichen nach Munition durchsucht. Da Winslow sich in einem der Räume eingesperrt hat muss man zurück zum Aufzug, dort nach oben zum Lüftungsschacht klettern und diesem folgen bis man zu einem Raum mit einem Glasboden kommt.
Zerschießen Sie diesen und erledigen Sie von oben die „Assistentin“ und anschließend Winslow selbst, der zwar gut austeilen, aber nur wenig einstecken kann.
Schnappen Sie sich dann von seiner Leiche den Schlüssel und ein Dokument und öffnen Sie die Tür.

Damit ist es dann aber noch nicht durchgestanden, denn draußen lauert noch Willard, den es dann zwischen Eingangshalle und dem Besprechungsraum zu erledigen gilt.

Sanctuary garden



Zwischen den Bäumen findet man einen leicht andersfabrigen Durchgang, den man nur etwas vom Gestrüpp befreien muss.
Im Irrgarten dahinter läuft man nach rechts zur ersten Wegkreuzung, erledigt dort eine Wache und folgt dann dem Weg nach links, die Treppe runter. Dort geht's geradeaus durch einen leicht wellenartigen Gang und weiter bis zu einer größeren Anlage mit einem Springbrunnen in der Mitte. Erledigen Sie die Wachen per Armbrust und folgen Sie dann dem Weg geradeaus nach oben zu einem arg zugewachsenen Bereich mit einem Teich. Springen Sie hinein und zerschlagen Sie das Gitter, so daß sie zur anderen Seite tauchen können, wo man an der Leiter hängend das Gespräch belauscht. Erst wenn die eine Wache etwas weiter weg ist sollte man hervorkommen und schnell um sich schießen.
Anschließend springt man durch das Loch im Zaun zum Felsvorsprung an den Klippen und tastet sich hier vorsichtig nach rechts voran.

Überspringen Sie das Loch im Weg per Enterhaken und befreien Sie das Loch in der Mauer dahinter vom Gestrüpp. Erledigen Sie dann die beiden Wachen schnell so lange diese noch in Ihrem Sichtbereich sind und tasten Sie sich dann über die Treppe nach oben zur Kirche vor.
Dort erledigt man entweder schnell per AK-47 die Wachen, die sonst Alarm schlagen wenn man versucht durch ihre gute Panzerung zu dringen oder schleicht sich direkt nach rechts zur kleinen Kapelle. Drinnen bringt das Drücken des Schildes an der Wand keinen echten Erfolg, so daß man das Kreuz auf dem Altar etwas bearbeiten muss bis es zu Boden stürzt und einen Durchgang freischlägt.

Sanctuary hall

Laufen Sie bis zum Versammlungsraum, wo man zwei Wachen erledigt und dann dahinter weiter läuft bis zur großen Halle. Erledigen Sie hier vorsichtig und schnell alle Wachen auf den Wegen und den seitlichen Nischen per Armbrust. Anschließend geht's über die erste Treppe hoch zur anderen Seite, wo man vor einer versperrten Doppeltür eine Wache ausschaltet und deren Schlüssel klaut. Damit geht's dann über die zweite Treppe wieder hoch zur anderen Seite, wo man hinten einen Raum aufsperren und dort in einer Schreibtischschublade eine Magnetkarte finden kann.
Mit dieser öffnet man die Doppeltür und erledigt im „Kunstraum“ schnell die beiden Wachen. Anschließend drückt man im kleinen Nebenraum die gut versteckten „Steintasten“ auf bzw. öffnet die Nische mit der obersten Steintaste und schnappt sich dort das fehlende Element, daß man in das „Felsmomument“ steckt, was dann hinter Ihnen eine geheime Treppe zugänglich macht.

Sanctuary crypt



Kämpfen Sie sich bis zu einer wirklich höhlenartigen Räumlichkeit durch, wo man sich per Enterhaken nach oben zieht und dann dort die „Schlafstellen“ durchsucht.
Anschließend geht's am Vorsprung auf der anderen Seite weiter und am nächsten Haken rüber zur anderen Seite.
Dort kämpft man entweder die Wachen nieder oder springt in einem unbeobachteten Moment runter und läuft durch den seitlichen Gang zum nächsten Raum mit den Rundbögen.
Dort geht's durch die Tür an der linken Seite, so daß man die Wachen am Hauptraum garnicht belästigen muss und sich den weiteren Weg nach oben in den Turm freikämpfen und per Dietrich eröffnen kann.
Nachdem man das Gespräch vom Turm aus belauscht hat kann man sich per Enterhaken dann auch abseilen und die Action beginnt.

Springen Sie daher schnellstens hinunter und gehen Sie hinter dem Altar in Deckung. Eine Granate beschäftigt die Feinde dann, so daß man zu richtigen Waffen greifen kann um die Sache anzugehen.
Anschließend kämpft man sich durch den Gang nach links hin bis zur ersten Empore im Versammlungsraum hoch der dann auch schon wüst in Flammen steht.
Schwingen Sie sich per Enterhaken zur anderen Seite und folgen Sie dem Gang.

Sanctuary cliff

Kämpfen Sie sich vorsichtig an den Klippen entlang nach hinten durch. Meist kommt man mit der Armbrust dabei recht gut weiter, so daß man seine Healthpacks und Munition für die anderen Waffen schonen kann. Nach einigen Seil- und Fahrteinlagen kommt man dann zu einem größeren Bereich, wo man zunächst zahlreiche von links her kommenden Feinde erledigt. Verstecken Sie sich dazu am besten direkt unter dem unüberwindbaren kleinen Abhang und warten Sie bis die Feinde vor Sie springen oder von unten aufgrund kurzer Distanz sicher zu erledigen sind.



Hat man alle Feinde erledigt kommt ein Hubschrauber herbei, den es „abzuwehren“ gilt. Laufen Sie dazu näher an den Rand der Klippen um wirkungsvoller angreifen zu können.
Sie können das Ziel nun ausschalten indem Sie einfach auf den Motorbereich zielen oder die jeweiligen Schützen an Bord ausschalten. Da die Maschinen stets recht viel umherschwanken ist das Angreifen per Armbrust enorm erschwert, so daß man besser auf die anderen Waffen setzt. Während man mit der AK-47 die Personen noch recht gut erledigen kann, helfen die beiden MPs vor allem gegen die Maschinen selbst sehr gut, da man meist nur eine Salve aus jeder Waffe braucht um einen Hubschrauber komplett zu vernichten!
Das wird dann auch wichtig, wenn man den ersten Angreifer erledigt hat und es dann direkt mit drei Hubschraubern auf einmal zu tun bekommt. Vernichten Sie unbedingt die beiden näheren direkt per MP und kümmern Sie sich erst dann um den dritten und meist etwas weiter entfernen Hubschrauber. Hat man alle drei erledigt ist es auch geschafft und man muss beim FBI-Hubschrauber nur noch zur Leiter springen…
Hier wird man mitunter zum ersten mal wirklich die Funktionstaste „Schnellheilung“ benötigen, die jedoch auch insgesamt recht nützlich ist, hier aber mangels Deckung wirklich gebraucht wird!

SSH1 Base admission

Ein recht nerviger Abschnitt beginnt!



Folgen Sie zuerst dem Senator bis er den Berater des Präsidenten trifft und man nach Hause geschickt wird. Das kostet leider alles nur Zeit und dürfte man sich eventuell öfter angucken müssen, da man die Sequenzen nicht abbrechen kann. Äußerst nervig!
Sobald man dann wieder aus dem Eingangsbereich geleitet wurde läuft man zur Umkleidekabine. Schließen Sie die Tür, hauen Sie dem ersten Soldaten zur Linken eins mit dem Besen über und schnappen Sie sich dann direkt die Flasche hier, mit der man den zweiten Soldaten hinten vor dem Spiegel ausschaltet.
Knacken Sie dann das Schloss der großen Doppeltür und warten Sie neben dem Wachraum mit einem Stuhl in der Hand, daß die Wache das Gespräch beendet und in der Ecke stehen bleibt. Stürmen Sie hinein, hauen Sie sie K.O., schnappen Sie sich die Magnetkarte und öffnen Sie mit dem Knopf die Tür und schaffen Sie dann die Leiche zur Sicherheit aus dem Wachraum.
Mit der Magnetkarte öffnet man dann daneben die Tür und steht wieder im Empfangsraum, wo man nun nur noch die Patrouille der Wache abpassen muss.

Sobald er sich von Ihnen weg bewegt läuft man schnell rüber zum „Tresor“ oder zumindest der dicken Metalltür und öffnet diese ebenfalls per Magnetkarte. Hüpfen Sie dann schnell die Treppe runter, auch wenn nun noch der Alarm ausgelöst wurde, denn auf der Truppe ist endlich der Speicherpunkt. Sobald man ihn erreicht hat sollte man notfalls speichern und dann direkt laden, denn dann ist die Tür hinter Ihnen auch direkt zu und der Alarm vergessen!



Erledigen Sie die Wache am Fuß der Treppe und schlagen Sie dann nach links hin alle weiteren Wachen bis zum Wachraum mit den zu findenden Gegenständen nieder.
Am besten schleppt man die Opfer dann auch direkt in einen der seitlichen „Generator level“, wo sie nicht so schnell entdeckt werden können.
Um das zu verhindern sollte man aber nach Ankunft bei dem Wachraum einfach nochmal zurück laufen, denn eine weitere Wache taucht hier auf und kann Alarm schlagen wenn man sie nicht vorher ausschaltet. Das man dabei von den Kameras gefilmt wird ist scheinbar völlig bedeutungslos, da ich selbst auf dem schweren Schwierigkeitsgrad hier problemlos hantieren konnte und kein Alarm ausgelöst wurde!
Weiter hinten erledigt man dann im Gang hinter dem Wachraum und darin nochmal zwei Aufpasser und öffnet dann dort per Schalter die Tür zu den Aufzügen links. Fahren Sie mit dem Linken nach oben und verlassen Sie den Aufzug, da davor endlich auch der nächste Speicherpunkt zu finden ist.



Hier wird’s dann nochmal richtig schwierig.
Laufen Sie durch die Doppeltür neben dem Wachraum und warten Sie neben dem Schrank an der Ecke bis die erste Wache im langen Gang in den Umkleideraum geht. Folgen Sie Ihr nach und hauen Sie ihr eins mit dem Besen drüber. Schnappen Sie sich dann einen Gegenstand und huschen Sie schnell zum Wachraum, wo man die Wache erledigt, denn sonst wird man hier bei den Schleichmanövern von den Kameras erwischt!!
Die erledigten Soldaten kann man dabei in der Dusche „verstauen“.
Mit einem weiteren Gegenstand bewaffnet wartet man dann ab bis man risikofrei zum Schrank an der hinteren Ecke laufen kann, von wo aus man die beiden Wachen nun im Blick hat. Warten Sie bis beide Ihnen den Rücken gekehrt haben und sprinten Sie dann schnell in den „Schaltraum“ um die Ecke. Dort wartet man weiter, denn die nächste Aktion muss unbedingt passen!
Sobald die hintere Wache die erste nicht im Blickfeld hat gilt es schnellstens vorzupreschen und diese auszuschalten. Tragen Sie diese in den „Schaltraum“ und bewaffnen Sie sich neu.
Schleichen Sie dann weiter bis zum nächsten Schrank im Gang und warten Sie dort auf eine Gelegenheit die nächste Wache niederzumachen, die man dann ebenfalls im naheliegenden Seitenraum ablegt. Mit dem dortigen Stuhl über dem Kopf geht's weiter zur Doppeltür, wo man wartet

bis die Wache dahinter bis zum Automaten gelaufen ist. Folgen Sie Ihr schnell nach und benutzen Sie den Stuhl. Anschließend zerrt man den Körper in die nahe Toilette, schließt die Tür und wartet dort bis eine weitere Wache ein Bedürfnis hat und mit dem hier gefundenen Besen bearbeitet wird.
Verlassen Sie dann die sanitäre Anlage und schlagen Sie im „Beobachtungsraum“ die letzte Wache nieder, bevor man durch die Tür zur Linken endlich in den nächsten Level kommt.

SSH1 trap



Prügeln Sie die Wachen bis zur Waffenkammer nieder und schnappen Sie sich dann dort alle Greifbare. Anschließend geht's in den großen Konferenzraum, wo es dann zum Eklat kommt wenn man sich etwas umsieht.
Die SPADS nehmen den Präsidenten als Geisel und zahlreiche Feinde kommen in den Raum. Erledigen Sie sie möglichst schnell und nehmen Sie sich dann Standwell an.
Versuchen Sie dabei möglichst in Deckung zu bleiben und ihn auf kurze Distanz mit den MPs zu erwischen, da diese einfach im Doppelpack eine ungeheure Schlagkraft auf kurze Entfernung aufweisen. Mit seinem Schlüssel kann man dann den Sicherheitsraum in einer der Ecken öffnen und den Präsidenten befreien, den es leider daraufhin zu Boden haut.
Schnappen Sie ihn sich und öffnen Sie per Knopf hier die Doppeltür, durch die man dann geht.

Am besten legt man den Präsidenten dann aber erstmal ab und kämpft sich so bis zum Aufzug vor, da man auf zahlreiche Feinde trifft!
Sobald die Luft rein ist gilt es dann den Chef zum Aufzug zu schleppen, wo sich ein Soldat seiner annimmt. Helfen Sie dann den anderen Wachen im Bereich vor dem Aufzug die SPADS niederzukämpfen (Granaten!) und gehen Sie durch die hintere Tür, die einer der Soldaten öffnet.

Total Red

Bewaffnen Sie sich zunächst in der Waffenkammer zur Linken und knacken Sie dann die Tür zum großen Kontrollraum. Dort kämpft man allerhand Wachen nieder und läuft dann über die Treppe hinten links hoch zur vermeintlichen Nummer 1. Nach dessen Selbstmord schnappt man sich seine Magnetkarte und befreit unten den Senator aus dem Computerraum.
Folgen Sie ihm zur anderen Seite, wo er die Tür öffnet.

SSH1 final



Laufen Sie bis zum Raketenraum und aktivieren Sie dort die Gondel. Während der Fahrt wird dann der 100-Sekunden-Countdown gestartet man man muss den größten Teil der Strecke zuletzt noch per Enterhaken überbrücken.
Auf der anderen Seite folgt man dem Gang bis zur sich schließenden Tür. Durch den seitlichen Aufenthaltsraum (Waffen, Munition etc. kann man jetzt erstmal noch ignorieren!) geht's in den Umkleideraum, wo man das Lüftungsgitter hinter der Landkarte der USA zerschießt und dem Schacht bis zum Kontrollraum folgt.
Dort darf man jedoch nicht den Knopf drücken, sonst geht man selbst hoch. Knacken Sie daher schnell das Schloss der oberen Tür und dringen Sie in den ersten Raum ein, wo man das Schloss vor den Schränken zerschießt und dann schnellstmöglich die Schaltschränke demoliert, wodurch dann die Stromversorgung unterbrochen wird und die Gefahr vorbei ist.
Öffnen Sie dann am Gangende die Tür und bedienen Sie sich nun im seitlichen Aufenthaltsraum, denn es folgt nun der Endkampf.



Nachdem man im Raketenraum nur seitlich die lange Leiter runterklettern kann, sollte man das auch tun sobald man alle Waffen nachgeladen hat.
Unten angekommen wird man von Mongoose empfangen und ein äußerst harter Kampf beginnt! Auf dem höheren Schwierigkeitsgrad ist das eigentlich kaum zu schaffen, da Mongoose einfach zu schnell ist und absolut treffsicher agiert!
Es ist daher kein wirklich keine Schande auf den mittleren oder gar leichten Schwierigkeitsgrad runterzuschalten, vor allem da man sich nach jeder Niederlage die äußerst nervige Kletterpartie und Mongoose´ Begrüßung erneut antun muss 😕

Der Kampf selbst ist dabei ebenfalls recht anspruchsvoll. Es gilt sich stets zwischen den Raketen umher zu bewegen und deren Deckung zu nutzen, aber auch nicht an der Seite selbst in den Tod zu stürzen bei Ausweichmanövern.
Versuchen Sie den ersten Teil möglichst im inneren Bereich durchzukämpfen, denn hier kann man noch am effektivsten eine kleine Besonderheit ausnutzen. Feuern Sie dazu einige Schuss auf eine der Raketen ab und schon wird diese ein grünliches Gas absondern, daß zwar auch Ihre Sicht etwas benebeln kann, doch dafür auch den flinken Mongoose eine Sekunde lang zum „Nachdenken“ zwingt, was eine prima Gelegenheit ist um ihm eine Granate aus dem M4 oder eine volle Salve der MPs zu verpassen!
Hat man ihm aber erstmal ein gutes Drittel seiner „Lebenspunkte“ abgekämpft, wird eine Sequenz den zweiten Teil des Kampfes einleiten. Dank Jones werden dabei öfter mal „Leichen vom Himmel“ fallen, die Munition, Medikits und Schutzwesten anbieten, was auch dringend nötig ist um weiter

gegen Mongoose bestehen zu können.
Diese zieht sich nun meist in den äußeren Bereich zurück, da die Raketen nach und nach eingefahren werden und man daher nur noch eine relativ kurze Zeit im Außenbereich Deckung finden kann. Satteln Sie daher spätestens hier nun auf M4 oder das Maschinengewehr um, um auch auf die nun meist etwas größere Distanz noch gegen Mongoose ankommen zu können. Zwar kann man den Gastrick hier kaum noch anwenden, doch dank der Opfer von oben sollte man sich einigermaßen über Wasser und Mongoose nieder halten können, so daß man ihn bald besiegt hat und er mit einem dramatischen Abgang glänzen kann. Klettern Sie dann hoch zu Jones und folgen Sie ihr zum Aufzug.

Nach der längeren Sequenz findet man sich auf Sheridans Boot wieder. Reden Sie mit Jones und dem General an der Steuerbordseite und laufen Sie dann nach dem Beginn des Feuerwerks zur Backbordseite, wo eine Tür offen ist.
Folgen Sie dem Weg nach unten, wo es schreckliche und äußerst spannende neue Wendungen zu entdecken gilt. Sehr bedauerlich, daß immer noch kein Nachfolger erschienen oder angekündigt wurde...

Text	A. Neumann (2008)
Screenshots	A. Neumann (2008)
Savegames	A. Neumann (2008)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/xiii?rev=1448135528

Last update: **2015/11/21 19:52**