# 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.

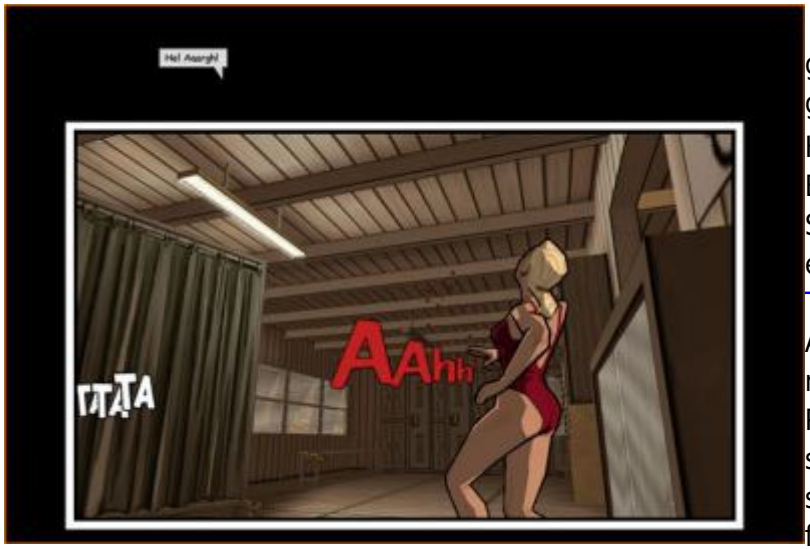
Als Schwierigkeitsgrad wurde „Realistisch“ gewählt, da der Anspruch insgesamt doch nicht sonderlich hoch ist und lediglich das Savepunkt-System mitunter etwas Ärger heraufbeschwört.

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...

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/xiii?rev=1765040389**

Last update: **2025/12/06 16:59**