

KOMPLETTLÖSUNG ZU SIN
Zur Verfügung gestellt von: sylva277@gmx.de für:
<http://www.gamepad.de>



Docks – Gefangen

Nach dem Intro und wenn wir endlich Herr unserer Selbst sind, treffen wir Garrison's rechte Hand. Er lässt uns durch die Kraftfeldtür und wir gehen rechts herum zu Garrison. Nachdem er euch was erzählt hat, kommen Gegner von hinten. Als der Container runterfällt, geht der Boden auf und können dem Gegner mit herunter springen erst mal entkommen. Wenn wir ganz nach hinten durch das Wasser tauchen, finden wir den Dopefish als Geheimnis. Dem Weg dann weiter folgen. Da uns viele Gegner begegnen und wir noch keine Waffe besitzen, sollten wir schnell durchlaufen.

Durch die Röhre, dann rechts rum. Oben wartet Jessica. Die Leiter hoch führt uns zum Terminal, dort müssen wir den Wasserstand mit dem Hebel anheben um den Graben zu fluten.

Vom Terminal aus gehen wir zu Jessica. Von ihr gibt es endlich die erste Waffe. Damit können wir die Scheibe zu dem vor uns liegenden Raum einschlagen und hineinspringen. Witzigerweise folgt uns Jessica durch die Tür, die eben noch für uns verschlossen war. Nachdem sie mit Labern fertig ist, verschwindet sie durch die halb geöffnete Tür im Raum. Wir kommen natürlich nicht hindurch und müssen wieder zurück durch die Tür rechts vom Raum, wo uns auch schon wieder Gegner erwarten, zur Treppe hoch.

Draußen angelangt sehen wir uns vor dem ankommenden LKW vor und dem vor uns oben stehenden Gegner. Rechts im LKW-Hänger finden wir das nächste Geheimnis.

Wir gehen die Straße weiter links in die Lagerhalle hinein und werden wieder von div. Gegnern beschossen. Im Spint finden wir Munition für die Pistole. Wir sollten im ganzen Spiel über öfter in die Spinte schauen, hier gibt es Nachschub an Munition oder Leben. Wenn wir weiter durch die Halle gehen, finden wir links neben der Tür noch eine Nachschub-Kiste und verlassen durch die Tür die Halle. Rechts stehen Gegner und am Fenster lauern auch noch ein bis zwei. In diesem Raum finden wir wieder ein Geheimnis. Zurück zur Tür gehen wir ins Gebäude, wo rechts und links Gegner auf uns lauern. Passt dabei auf die Gasbehälter und die Tonnen auf. Sie sind explosiv. Dies kann man auch gut gegen unsere Gegner verwenden.

Rechts in dem kleinen Raum gibt es einen Leben-Behälter im Regal. Dieser kann vor der Treppe rechts in den Automaten gesetzt werden oder einfach zerschossen, dann müssen wir im blauen Nebel bleiben (Zerschossen (regenbiotische Wirkung) hat eine kleinere Wirkung als das ziehen vom Automaten). Wir gehen zur Treppe rauf ins nächste Level.

Docks – Leuchtturm

Rechts durch die Tür gelangen wir auf einen balkonähnlichen Vorsprung. Von oben aus schießen wir auf das Fass, dadurch bricht das Gerüst zusammen und öffnet uns die Gittertür. Durch diese gehen wir weiter in Richtung Leuchtturm. Um die Ecke links haben wir diverse Gegner von vorn und von links. Nachdem wir uns ihrer entledigt haben finden wir links hinter

einer Gittertür einen Raum mit einem Generator den wir zerstören. Am Schaltpult öffnen wir die Tür (rote Lampe leuchtet), dahinter finden wir ein Geheimnis. Wieder hinaus und dann links herum an der Wand lang auf das Gitter. Leider fällt es zusammen, so dass wir hinunterfallen. Nun ist schwimmen angesagt. Rechts um die erste Bootshalle, im Zwischenraum zwischen der ersten und der zweiten tauchen wir mal kurz unter und finden einen Dopefish als Geheimnis. Wir schwimmen weiter zur Leiter, dabei immer schön auf Gegner achten. Rechts geht's in die Bootshalle. In den Spinten gibt's mal wieder Nachschub. Durch die Tür kommen wir in die zweite Bootshalle, wo wir uns mit diversen Gegnern vergnügen. Wieder durch die Hallen zurück und dann über die Holzbrücke ins Wasser springen. Halb links unter Wasser tauchen wir und finden am Boden ein Boot (Geheimnis). Wir kehren um und schwimmen zum Leuchtturm. Über die Leiter kommen wir hoch und gehen in den Leuchtturm hinein. Rechts stehen gleich Nachschubkisten und diverse Gegner kommen von oben. Wir gehen siegessicher nach oben, erledigen die Gegner, ganz oben öffnet einer uns die Tür. Draußen begegnen uns fliegende Gegner. Folgen wir dem Weg treffen wir natürlich auf weitere Gegner.

In der Halle am anderen Ende erwarten uns eine Menge Gegner, aber auch sehr viele explosive Fässer. Quer hindurch verlassen wir sie wieder. Manchmal lohnt es sich zwischendurch auf die Toilette zu gehen. Durch eine weitere Tür geht's in die nächste Halle, dort gibt es wieder div. Gegner und ihr müsst auf die Maschine in der Mitte achten. Oben auf die Fässer links schießen, manchmal geht die Maschine damit aus. Durch die Halle zum Durchgang und links hoch verlassen wir das Level.

Docks – Generatoren

Wir bewegen uns nach rechts in Richtung Lounge und treffen auf einige Gegner. Dem Flur weiter folgen, zur Tür raus und schön auf Gegner achten. Rechts klettern wir die Feuerleiter hoch. Durch die Fenster im Raum erledigen wir einige Gegner und dann nichts wie rein da. Schränke sind auch oft interessant, schaut mal rein. Nach rechts verlassen wir den Raum. Während wir nach unten gehen bemerken wir unter der Treppe ein Geheimnis.

Wir gehen wieder nach oben, folgen dem Flur und erledigen mal wieder div. Gegner. Durch eines der 3 Fenster springen wir hinaus und balancieren auf einem Rohr entlang, um uns das nächste Geheimnis zu holen. Ganz nebenbei müssen wir uns einigen fliegenden Gegnern widmen. Wieder zurück in den Flur und weitergehen.

Im Besprechungsraum nehmen wir das Computerpad vom Tisch. Jessica meldet sich. Rechts durch das Fenster kommen wir nach draußen. Während wir weiter balancieren meldet sich J.C. Zur Treppe runter, ganz unten, ganz nach hinten rechts gibt's Nachschub. Durch die Tür erreichen wir den Raum mit den 3 Generatoren. Wir schalten alle Generatoren aus und nebenbei müssen wir die Gegner platt machen. Zur Treppe hoch und immer schön weiter schießen, die Gegner lauern aber auch hinter jeder Ecke. Wir drehen am Rad (im wahrsten Sinne des Wortes), gehen die Wendeltreppe runter und folgen weiter dem Weg. In der Halle erwarten uns Gegner. Wir springen ins Wasser und schwimmen ganz nach hinten zur Leiter. Im Regal gibt es Nachschub. An den 3 Generatoren vorbei kämpfen wir uns vor zum Schaltpult um die Brücke auszufahren. Wir überqueren die Brücke, holen uns aus dem Spint Nachschub und gehen weiter ins nächste Level.

Docks – Lokschuppen

Gleich links hinter dem Gebäude gibt es ein Geheimnis. Dann dem Weg folgen, Leiter hinaufsteigen – und Vorsicht – viele Gegner. Durch die Tür, dann nach links und wieder

Konfrontation mit div. Gegnern. Treppen hoch, Leiter hoch, zur Tür raus und auf fliegende Gegner achten. Hier ist ganz schön was los. Jessica erwartet uns. Wir springen in den Container, erledigen nebenbei die fliegenden Gegner – witzig, wie die durch die Luft zischen, wenn man sie getroffen hat – und Jessica fährt den Container auf die andere Seite.

Dort springen wir ab und verteidigen uns gegen ein paar Gegner. Links hinter den Trafos in der Einzäunung gibt's ein Geheimnis. Nun schlendern wir an den Waggons entlang bis zum Letzten, durch die offene Tür können wir in das Gebäude eindringen und an der anderen Seite wieder hinaus. Wir erledigen wieder ein paar Gegner. Im blauen Waggon am Ende des Gleises gibt es das nächste Geheimnis. Wieder zurück treffen wir geradeaus einen Gegner und rechts hinter der Gittertür sind noch zwei. Wir hüpfen die Treppe links hinunter in Richtung Wasser. Unter dem Steg ist ein Geheimnis.

Wir gehen rüber zur Treppe und finden hinten das nächste Geheimnis. Nun durch die Gittertür zur Treppe hoch empfangen uns div. Gegner. Zurück auf dem Hof, auf dem wir vorhin schon die Gegner erledigt haben, rechts an der Wand entlang unter den Rohren bis ans Ende laufen (nächstes Geheimnis) und springen ins das blaue Rohr und landen wieder in der grossen Halle. Nun gibt es links und rechts Nachschub. Von oben springen wir auf den Waggon. Dort gibt es viele Gegner. Schön am Leben bleiben und dann durch das Gebäude zum Schaltpult um die Rampe zu senken. Habt ihr auch in die Spinte geschaut? Wieder in das Gebäude und die Rampe hinunter. Ab in den Fahrstuhl und ins nächste Level.

U4 Labor – Infiltrierung

Aus dem Fahrstuhl gekommen, werden wir von einem Kraftfeld im Gang blockiert. Möglichst schnell den Datenspike auf das Pult legen und in Deckung gehen. Wenn J.C. fertig ist und das Kraftfeld deaktiviert hat, nehmen wir den Datenspike wieder an uns und folgen dem Gang. Im Security Room gibt's ein paar, die was auf die Mütze haben wollen. Die Treppe runter und in die Schränke gucken. Ab in Richtung Küche. Im nächsten Raum wird wieder gekämpft. Um nach oben zu kommen, müssen wir erst mal nach unten. Rechts das Schott öffnen, nach unten tauschen, am Rad drehen, auf der anderen Seite der Rohre nach oben tauchen und den Schacht durch das obere Schott verlassen. Wir befinden uns nun in einem Raum mit 2 Generatoren. Wie immer zerstören wir sie. Rechts herum finden wir ein Geheimnis. Hinten in der Ecke führt eine Leiter nach unten. Dort warten div. Gegner. Mit der nächsten Leiter gelangen wir wieder eine Etage tiefer. Auf dem Boden ist das nächste Schott, das wir öffnen und ins Wasser springen. Wir folgen dem Weg. Als wir aus dem Wasser kommen befinden wir uns in einem Raum mit vielen Rohren und am Ende mit einer Leiter. Eine automatische Schiessanlage empfängt uns, wenn wir die Leiter hoch und durch die Tür gegangen sind. Wir folgen weiter dem möglichen Weg um dann rechts durch die Tür durch einen Luftschtach wieder einmal im Wasser zu landen. Hier machen wir das erste Mal Bekanntschaft mit giftigen Gasen (Mutagenwolke) und folgen weiter dem Weg. Im nächsten Raum geht's über eine Leiter wieder nach oben. J.C. meldet sich. Am Schaltpult betätigen wir den Hebel und rennen schnell durch den Raum. Kurz über den Rohren zur Tür laufen, etwas verschnauften, um nun schnell durch den nächsten heißen Raum zu rennen. Die Laboranten im nächsten Raum müssen wir nicht töten, sieht lustig aus, wie sie sich hinhocken, wenn man anfängt mit Schiessen, aber den Gegner an der Treppe sollte man schon erledigen. Zur Treppe runter landen wir in einem Überwachungsraum mit div. Gegnern. Durch die nächste Tür kommen wir in die große Halle mit den Tanks. Zur Leiter nach unten und auf weitere Gegner achten. Unter den Rohren gibt es dann das letzte Geheimnis in diesem Level. Die Leiter wieder hinauf, durch die Tür können wir das Level verlassen.

U4 Labor – Labor

Im Freiluftraum bricht die Brücke unter uns zusammen. Wir klettern hinunter zur gegenüberliegenden Seite und die Leiter wieder hoch um den Freiluftraum zu verlassen. Nun dem Gang folgen bis zur Glastür. Dahinter lauern div. Gegner und links eine automatische Schiessanlage. Wenn wir in Richtung Labor gehen, warten die nächsten Gegner schon auf uns. Achtung – über der Treppe ist schon wieder eine automatische Schiessanlage. Nun die Treppe rauf ins Shipping. Die Leiter hoch gibt's Gegner und ganz hinten ein Geheimnis. Zurück durch die Tür klettern wir links unter dem Balken durch ins Labor. Das Labor verlassen wir über die Treppe an den beiden Opfern vorbei durch die Glastür und landen rechts im nächsten Labor. Gehen wir die Treppe hinunter können wir uns im Boden schon mal den nächsten Gegner ansehen (Monster). Hinter der Tür mit dem roten Licht darüber, gibt es wieder ein Geheimnis. Um da rein zu kommen müsst ihr oben die 3 Monitore auf das Bild mit dem Spektrum einstellen. Durch die Doppeltür treffen wir auf viele Gegner und gehen in Richtung Shipping in das Wachbüro. Das Kraftfeld deaktiviert J.C. mit Hilfe des Datenspikes für uns. Während dieser Zeit seht zu, dass ihr überlebt, denn eine Menge Gegner hat es auf euch abgesehen. In der Cargo Bay öffnen wir das Tor im Boden und fahren – leider nur ein kurzes Stück – mit einem Schienenwagen. Angekommen im U-Boothafen erwarten uns mal wieder ein Haufen Gegner. Radek beobachtet uns selbstgefällig von oben. Ganz hinten, hinter der letzten Stütze finden wir das dritte Geheimnis. Wir können ein bisschen mit dem Kran spielen oder einfach gleich ein paar Kisten stapeln, um auf die kaputte Treppe zu gelangen. Auf der anderen Seite kommen wir jetzt endlich zu Radek und werden prompt von einem Kraftfeld eingeschlossen. Dort müssen wir uns das Gelaber von Radek und Elexis anhören.

U4 Labor – Katastrophe

Wir gehen zur Tür, an der noch das Schweißgerät steht. Nachdem sie aufgefallen ist, erkennen wir an der haufenweise herumliegenden Munition, dass uns hier was Tolles erwarten wird. Wir folgen dem Weg und begegnen dabei ein paar Mutanten und div. Gegnern. In dem Wachraum, in dem vorher das Kraftfeld von J.C. ausgeschaltet wurde, gibt es die Möglichkeit die Treppe rauf zugehen um in den Raum hinter der Leiter das Geheimnis zu finden. Dann die Treppe wieder runter und zurück zum Freiluftraum, wo ein paar Mutanten von fliegenden Gegnern beschossen werden. Wir erledigen sie alle und gehen den bekannten Weg zurück zum Ausgang und ins nächste Level.

U4 Labor – Gejagt

Im nächsten Raum gibt's – wie sollte es anders sein – Gegner. Die Leiter eine Etage tiefer und hinten die Treppe wieder hinauf. Im brennenden Raum eine weitere Treppe höher und unter dem Schild „Vorsicht Strahlung“ gibt es ein Geheimnis. Wieder zurück und weiter durch die Tür unter der Treppe. Es gibt ein paar Mutanten auf dem Weg. Dann müssen wir geradeaus durch die Tür mit dem Rad. Vorsicht vor herumfliegenden Wänden und weiteren Mutanten. Im Raw Material Storage die Leiter hinunter um durch das Wasser ganz nach hinten zu tauchen und den Dopefish als Geheimnis zu finden. Rechts vom Dopefish durch die Tür finden wir das 3. Geheimnis. Wieder zurück am Rohr durch das zerbrochene Gitter und die Mutanten tötend kommen wir weiter. Den Weg folgend begegnen uns immer wieder Mutanten. Ab ins nächste Level.

Verfolgung – Abtauchen

Weiter geht's eine Wendeltreppe runter. An den Rohren vorbei am Ende des Ganges die Leiter hoch und zur einzigen offenen Tür hinein. Mutanten tötend können wir durch ein Fenster beobachten, wie das Schiff explodiert. Zur Treppe hinab auf das Rohr geradezu springen. Dort gibt es ein Geheimnis. So kommen wir in die Katakomben, wo wir Mutanten killen und weiter gehen. Achtet auf die Mutagenbehälter. Zuviel Gas ist ungesund. Den Weg folgen und über die Rohre nach oben klettern. Währenddessen weiter Mutanten töten. Da es immer nur einen Weg gibt, muß ich dazu nicht viel beschreiben. Über das Hängegitter und die Rohre zur oberen Öffnung (Mutanten) springen. Dann die Kiste und die Tonne mitnehmen und vor der nächsten Tür abstellen um durch das Loch in der Decke zu steigen. So kommt man an das Geheimnis.

Sollte man beim Springen auf das hängende Gitter herunter fallen – nicht so schlimm. Es gibt eine Leiter nach oben. Dann jedoch gibt es oben gleich Mutanten, die auf euch zu kommen. Für den folgenden Raum hat es den Nachteil, dass man seine Gegner und Mutanten auf gleicher Höhe hat, wobei man über den Weg über das Gitter seine Gegner von oben erledigen kann. Naja, sei es wie es ist. Klappt beides. Dann die Treppe hinunter und durch das Wasser bis ganz nach hinten links waten. Mit Hilfe eines herumliegenden Rohres können wir aus dem Wasser klettern. Wir gehen zur Leiter und landen im Duschaum, in dem Mutanten warten. Am anderen Ende treffen wir auf Jessica. Da wir durch die Tür nicht weiter kommen, müssen wir hinter den Kisten den vernagelten Luftschacht nehmen. Jetzt wird's lustig. Ein Riesenmutant zerdeppert den vor uns liegenden Platz sobald wir ihn betreten. Munitions-Nachschub liegt links und hinten rechts. Nachdem das Monster erledigt ist, kommen noch ein paar Gegner. Geradezu zur Tür rein geht's dann ins nächste Level.

Verfolgung – Emergence

Aus dem Tunnel kommend widmen wir uns div. Gegnern, die sich zwischen den Paletten voller Ziegelsteine verstecken. Jessica holt uns mit dem Auto ab. Vorher solltet ihr jedoch zum LKW hinten rechts gehen, um euch das Geheimnis zu schnappen. Während Jessica das Auto fährt, kümmern wir uns um die rings herum auftauchenden Gegner. Nachdem wir ausgestiegen sind gehen wir noch mal kurz zurück in die linke Ecke vom Hof. Dort liegt hinter einem Holzstapel das zweite Geheimnis. Um dann zum Haus zu gehen und das Tor zu öffnen. Ist das Tor offen, geht die Fahrt weiter durch den Tunnel. Wir geben immer schön Deckung und Jessica fährt bis ins Haus rein und damit ins nächste Level. (Ein Tip: Wir können uns im Auto frei bewegen und auch aus den Seitenfenstern feuern.)

Turm der Herrschaft – Eingang

Am Anfang haben wir es mit div. Gegnern zu tun und achten darauf, dass Jessica nicht ums Leben kommt. So geht's dann auch den Weg lang weiter. Im Security Room nehmen wir Kontakt zu J.C. auf. Im Parkhaus dann treffen wir wieder Gegner. In der oberen Etage an dem zweiten Transporter springen wir auf das Geländer und balancieren an den Betonpfeilern entlang auf die gegenüber liegende Seite. Dort ist das Geheimnis. Durch die Tür auf der rechten Seite kommt man zurück zum Eingangsbereich in die obere Etage. Dort erwarten uns gut gepanzerte Gegner. Ganz nach rechts gehen und über das Geländer nach unten springen, in den Raum, indem zwei Nachschubkisten übereinander stehen – und wieder ein Geheimnis.

Nun müssen wir wieder durch das Parkhaus zurück in die obere Etage (Level 3). Am Ende der Rampe rechts zur Tür geht's zum nächsten Geheimnis. Dann zurück und an den Automaten vorbei in den Eingangsbereich. Ganz nach Half-Life-Manier können wir uns an den Automaten mit Nachschub (Leben) versorgen. Bitte mehrmals auf die Tasten drücken. Dort ganz nach links. Durch die offene Tür über die Treppe, die uns wiederum eine Etage nach oben führt geht der Weg weiter. Wir erinnern uns mal wieder an Nachschub in Spinten. Für das nächste Geheimnis gehen wir einen Raum weiter und rechts die Tür mit den dahinter stehenden Fässern aufsprengen. Im Pfeiler in der Mitte des Raumes verbirgt sich ein weiteres Geheimnis. Durch den Raum eine Etage höher, treffen wir auf Mutanten und div. Gegner. Am Gabelstapler links, an der nächsten Ecke, ist auf der rechten Seite ein Gitterzaun. Wir nehmen uns eine Tonne, stellen diese vor das Gitter und klettern rüber. Durch die Tür gelangen wir zur Bar und damit zum letzten Geheimnis für dieses Level. Über die Rohre und das Gitter wieder zurück.. Neue Gegner sind da. Um hier raus zukommen, müssen wir durch das verschlossene Gittertor. J.C. sagt uns, dass wir ein neues Relais brauchen. Das finden wir in dem kleinen Raum und setzen es neben dem Gitter in den Schaltkasten. Weiter geht's über die Treppe nach oben zu den nächsten Gegnern. Ist egal ob ihr links oder rechts langgeht. Am Ende des Raumes geht's eine Etage höher und ins nächste Level.

Turm der Herrschaft – Suche

Wir folgen dem Weg. Zur Tür hinaus betreten wir eine riesige Halle, in dem das U-Boot liegt. Die Treppe links herum. In jeder Etage warten wieder einmal ein paar Gegner auf uns. Auf der 2. Etage balancieren wir links auf dem Sims entlang zu den grünen Säulen. Dahinter im Raum liegt ein Geheimnis. Ganz am Ende der oberen Arcade befindet sich ein Geheimnis. Durch die Doppeltür nach rechts gehen. In dem kleinen Raum auf der rechten Seite gibt's eine Menge Nachschub. Ebenso in den Fahrstühlen. Elexis gibt mal wieder eine Vorstellung und danach geht's heftig mit Gegnern zur Sache. Durch die aufgesprengte Tür, nachdem alle erledigt sind, geht's weiter. Zwischen den Wänden der Bürositze gibt's eine ganze Menge Gegner. Im 2. Büroraum vor der Treppe gehen wir rechts zum Kopierer. Im Büro rechts vom Kopierer zerstören wir die hintere Wand, dort gibt es ein Geheimnis. Eine Treppe höher geht's auch mit Gegnern weiter. Durch die Tür rechts kommt man auf einen kleinen Balkon und zum Geheimnis. Durch den Flur gelangen wir zum Fahrstuhlraum. Rechts an der Blume lang springen wir nach unten und ins nächste Level.

Turm der Herrschaft – NOC

Wir stehen vor den Aufzügen. Rechts durch die kleine Tür gehen wir durch einen Gang in den Security Room. Mit Hilfe des Schreibtisches können wir über das Gitter springen und kommen zum ersten Geheimnis. Durch die Tür gehen wir wieder raus und zurück zu den Fahrstühlen. Dort nehmen wir den rechten von den beiden und fahren in das 20. Stockwerk. Von außen beschossen uns während der Fahrt fliegende Gegner. Wir steigen mal kurz aus und finden hinter den zwei Pflanzkübeln ein Geheimnis. Entgegen den vorherigen Stockwerken (10. und 15., die wir uns knicken können), warten hier keine Gegner auf uns. In der 24. Etage, zu der wir dann fahren, gibt es dagegen gleich gut gepanzerte Gegner an der Tür. Wir wenden uns dem linken Aufzug zu und fahren in die 12. Etage. Hier zerschlagen wir das Fenster im Fahrstuhl und gehen auf dem Sims links entlang zum Geheimnis. Wieder im Fahrstuhl düsen wir in die 10. Etage um dann nochmals das 12. Stockwerk auszuwählen. Auf Höhe der 11. Etage springen wir während der Fahrt links auf den Sims

zwischen den Fahrstühlen, öffnen mit Hilfe der Wartungssteuerung die Türen (Tore öffnen) und springen zum nächsten Geheimnis in der 11.Etage.

Wieder zurück zur 24. Etage. Rechts durch die einzig offene Tür geht es weiter, auch mit Gegnern. Die erwarten uns auch, wenn wir zur Treppe hoch wollen. Zur Tür hinaus genießen wir den wunderschönen Ausblick auf die Stadt. Jetzt rechts auf das gegenüberliegende Sims springen und so dem Weg folgen. Uns erwarten dabei öfter mal Gegner. Am Ende ist eine Tür, durch die wir nirgends hinkommen. Also müssen wir zur Leiter links hinauf. Hier wird's wieder lustig, fliegende Gegner, Gegner von vorn und von oben wollen uns ans Leder. Dann wenden wir uns nach links zur offenen Tür und holen erstmal Nachschub.

Über den heruntergefallenen Fahnenträger balancieren wir weiter und erledigen nebenbei Gegner. Der Weg führt weiter über das Geländer, draußen auf dem Sims entlang. An der roten Fahne angelangt befindet sich rechts von uns ein Rad an dem wir drehen. Leider funktioniert das Rad nicht richtig und die Fahne fällt uns beinahe auf den Kopf. Über den Fahnenträger laufend können wir zusehen, wie mal wieder eine Tür zugeschweißt wird. Also hoch über die Leiter (tolle Statuen) kommen wir zur Tür wieder ins Haus hinein. Immer durch die offenen Türen gehen und Gegner platt machen. Am Ende stehen wir in einem Raum, wo links neben einem Lebensautomaten eine verschlossene Tür ist, durch deren Fenster wir eine Munitionskiste sehen können. Der Schalter zur Tür befindet sich rechts hinter dem Pfeiler und so kommen wir zum fünften Geheimnis.

Durch die angrenzende Tür verlassen wir das Haus und kommen wieder nach draußen. Bis ans Ende und die Leiter hinauf zur nächsten Etage und damit zu den nächsten Gegnern. Weiter zur Tür hinein und durch den Gang, über die Treppe ins nächste Level.

Showdown – Finale

Zur Tür raus treffen wir auf Radek, der leider unsere Jessica bei sich hat. Nicht genug das Radek uns die Ohren vollquatscht, nein Elexis kommt auch noch dazu. Nachdem Radek Jessica abgeworfen hat, düst er weg und wir gehen rechts durch die Gittertür weiter. Natürlich wollen es ein paar Gegner wissen. Nach diversen Sprüngen um das Gebäude, kommen wir an eine verschlossene Tür die wir leider nicht öffnen können. Zurück um die Gebäudeecke müssen wir links von einem der Betonsäulen auf das Geländer springen. Und noch mal einen kleinen Sprung um dann in der Luft um den Vorsprung zu laufen und wieder zum Geländer auf der anderen Seite mit einem Sprung zu gelangen. Dies ist das erste Geheimnis und öffnet uns die Tür. Wieder um die Ecke rum sehen wir die Tür die nun ständig auf und zu geht. In einem günstigen Augenblick springen wir hindurch und blicken in einen tiefen Schacht, aus dem es lila schimmert. An dieser Stelle haben wir das zweite Geheimnis entdeckt, obwohl es nicht angezeigt, in der Statistik aber mitgezählt wird. Ein Abspeichern an dieser Stelle wäre angebracht. Nun springen wir in diesen Schacht und landen in der Eingangshalle zum Turm der Herrschaft. Diesmal ist aber alles horizontal seitenverkehrt oder auf dem Kopf. Hier erwarten uns eine Menge Gegner und eine Menge Munition. Wenn ihr nicht mehr genug Munition oder Leben habt, verkneift euch diesen Raum, denn hier gibt es neben automatischen Schiessanlagen an der Decke, Gegner zu Land und zur Luft. Einmal um den Raum herum und durch die Tür am anderen Ende eine Treppe hinauf. Hier können wir uns wieder ein bisschen aufladen um durch die nächste Tür in die höhere Etage zu kommen (oder tiefere Etage, je nachdem wie man es nimmt ☺) Rechts über den Sims bis zur anderen Seite durch eine zweiflügelige Tür hinauf und die Treppe ganz nach oben. Wieder balancieren wir über den Sims zu der Brücke die zur Statue führt und finden dort das dritte Geheimnis – einen Dopefish, der in der Statistik nicht mehr gezählt wird. Weiter über den Sims durch die Tür sind wir plötzlich draußen. Und stehen vor der verschlossenen Tür.

Mit zwei eleganten Sprüngen und durch eine Gittertür setzen wir unseren Weg fort. Nun geht es weiter über das Gelände und den Sims zu einem Raum, um uns noch mal ordentlich voll zu laden. Dann weiter über die Leiter aufs Dach. Hier sind wir endlich in der Arena angekommen und uns erwarten dort zwei grüne Dopefische mit MG's, wenn wir die Geheimnisse zuvor gefunden haben. Wenn nicht, müssen wir mit dem Riesenmonster allein klarkommen. Radek kreist währenddessen in einem Hubschrauber über uns und beschiesst uns mit MG und Raketen. Nachdem wir das Monster erledigt haben und den Schüssen ausgewichen sind, können wir uns Radeks Gleiter vornehmen. Der beste Weg den Gleiter klein zukriegen ist, auf seine Triebwerke links und rechts mit Granaten zu zielen. Falls uns die Munition ausgehen sollte – auf dem Dach liegt genug herum. Nach einigen Treffern sollte er abstürzen und wir können über die Gitterbrücke, die vom Gebäude wegführt zum Rettungshubschrauber gehen und das Spiel beenden.

Nach einer kleinen Vorschau auf den nächsten Teil, sollte man unbedingt den Abspann durchlaufen lassen, um noch ein paar witzige Dialoge der Synchronsprecher zu sehen.

- Ende -

Unser Dank geht an katze_panda (sylva277@gmx.de) für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz