

# Die Komplettlösung zu Martian Gothic

## **Allgemeine Hinweise:**

- Eine der wichtigsten Regeln, die auch im Spiel immer wieder auftaucht, ist der Spruch "Alleine bleiben, am Leben bleiben". Daran solltet ihr euch halten, denn wenn sich eure drei Spielfiguren an einem Ort zu nahe kommen, verschmelzen sie durch die außerirdischen Bakterien auf grausame Art und Weise zu einem Trimorph (ziemlich abscheuliches Monster) und ihr müßt von eurem letzten Savegame erneut beginnen.

- Ihr solltet einige Zeilen mehr lesen als ihr meint, lesen zu müssen, da es manchmal von Vorteil ist, wenn ihr vorher wißt, was genau euch erwartet. So wäre es z.B. schlecht, wenn ihr einen Raum betretet, sofort von einem Zombie tot gebissen werdet und erst dann nachlest, daß dort ein Zombie auf euch wartet. Außerdem ist es nicht besonders günstig, wichtige Gegenstände irgendwo liegen zu lassen, da ihr dann zurück müßt, um sie zu holen und wenn ihr keine Munition mehr habt, aber auf dem Wege noch auf einen Zombie trifft, könnt ihr gleich von vorn anfangen.

Dieses Spiel verzeiht Fehler nur selten. Weiterhin ist durch die nicht ganz lineare Handlung nicht immer eine genaue Reihenfolge der Aktionen vorgeschrieben, also könnt ihr den Einsatz eurer Teammitglieder eventuell noch optimieren.

- Wenn ihr einen Gegenstand nicht mehr findet, weil ihr vergessen habt, wo ihr ihn deponiert hattet, hilft euch ein Computer weiter, wenn sich einer in der Nähe befindet. Klickt hierzu im Computermenü auf "lokal", um unter "suchen" die Gegenstände und ihren Aufenthaltsort aufgelistet zu bekommen.

- Für Zombies, die ihr umgehen könnt, solltet ihr keine Munition verschwenden, da diese im späteren Spielverlauf sehr kostbar wird. Außerdem solltet ihr sie gut unter den Crewmitgliedern aufteilen, damit sich jeder noch verteidigen kann. Ihr braucht für jeden Zombie mindestens fünf bis sieben Kugeln und wenn ihr nur noch neun Kugeln habt und zwischen euch und einer Vakuumröhre, mit der man eventuell noch Munition austauschen könnte, aber noch zwei Zombies positioniert sind, könnt ihr euch ausrechnen, wie eure Chancen stehen.

- Wenn ihr kurz davor steht, wichtige Dinge aufzunehmen, solltet ihr immer darauf achten, daß ihr genügend Platz in eurer Inventarliste habt, sonst erlebt ihr eine böse Überraschung. Verstaut also weniger wichtige Sachen vorher in Luken und Vakuumröhren, ansonsten könnt ihr keine Items ablegen.

- Wichtige Paßwörter solltet ihr euch separat aufschreiben oder aus dieser Lösung entnehmen, da ihr sonst noch mehr Probleme mit dem Platz habt. Also werdet Zettel, Notizen usw. möglichst schnell wieder los.
  - Aus Wurzeln kann man mit Hilfe des Extrahierers im medizinischen Labor Gegengifte und mit Algen Gesundheitsschübe herstellen.
  - Untersucht wirklich jede Leiche, auf die ihr stoßt, bevor ihr irgendein wichtiges Item vergeßt, denn in diesem Spiel gibt es so viele Leichen, die sich zum größten Teil auch noch irgendwann einmal bewegen, daß man schnell den Überblick verliert und ewig braucht, bis man das gefunden hat was man sucht.
  - Wenn ihr euch mal wieder für längere Zeit mit nur einer Person beschäftigen müßt, wäre es ratsam, die beiden, die ihr gerade nicht benötigt, an einem sicheren Ort zu postieren. Es kommt nämlich schnell mal vor, daß sich ein Zombie, den ihr gerade erst erschossen habt oder der sich einfach in eurer Nähe aufhält, an euren Spielfiguren vergreift, während ihr nicht aufpaßt.
- Sorgt dafür, daß die Person, mit der ihr gerade spielt, immer genügend Munition hat, um den für sie bestimmten Auftrag zu erfüllen und danach noch zu einer Vakuumröhre zurückzukehren, sonst besteht die Möglichkeit, daß ihr irgendwann mit ihr feststeckt und nicht mehr weiter kommt.
- Zur Vakuumröhre: Durch den Pfeil nach oben schickt ihr eure Gegenstände in das Vakuumröhrensystem, auf das ihr von jeder Vakuumröhre in der gesamten Basis zugreifen könnt. Mit dem Pfeil nach unten holt ihr die Gegenstände in eure Röhre, um diese aufnehmen zu können.
  - Falls einige Dinge nicht so funktionieren wie sie sollten, irgendwelche Fehler auftreten oder das Programm einfach abbricht, könnte es an den vielen Bugs liegen, die sich noch in dem Spiel befinden.
- Um einige Fehler zu beheben, gibt es bereits einen Patch, den ihr euch downloaden könnt. Aber auch dieser beseitigt nicht alle Fehler.
- Weiterhin wäre zu sagen, daß ich nicht weiß, welche genauen Auswirkungen der Patch auf das Spiel hat. So kann es z.B. sein, daß durch den Patch Codes geändert werden, so daß ihr sie euch nochmals durch die Hinweise im Spiel besorgen müßt.

# Der Lösungsweg

## Basis:

Ihr beginnt dieses Spiel bei den Schleusen, die in die Basis führen. Dabei stehen euch von Anfang an drei Spielfiguren (Matlock, Kenzo und Karne) zur Verfügung, zwischen denen ihr das ganze Spiel über wechseln könnt. Wechselt nun gleich zu Beginn zu Kenzo (F4) und bewegt euch zu dem Raumanzug, der sich beim Eingang an der Wand befindet. Sobald ihr direkt davor steht, müßte eine kleine Lupe auf dem Bildschirm erscheinen, die euch anzeigt, daß ihr direkt vor einem zu untersuchenden Objekt steht. Betätigt jetzt die Aktionstaste und ihr dürft sofort drei Optionen zur Auswahl bekommen (Helm untersuchen, Helm öffnen und Anzug untersuchen).

Wählt "Helm öffnen", so daß euch die Inventarliste angezeigt wird. Unten links wird euch jetzt angezeigt, welche Gegenstände ihr aufnehmen könnt. In diesem Fall handelt es sich um ein **Radio**, das ihr mit euch nehmen müßt, mit dem es euch (Kenzo) ermöglicht, eine Verbindung zwischen allen drei Spielfiguren herzustellen! Fügt es dafür eurer Inventarliste hinzu und benutzt es! Kenzo wird danach automatisch Kontakt zu den anderen aufnehmen. Nachdem er dies getan hat, geht ihr weiter bis zur Tür am anderen Ende Raumes. Öffnet diese, indem ihr, wie schon zuvor, beim Aufheben des Radios die Aktionstaste benutzt, sobald oben rechts die kleine Lupe erscheint. Drückt die Option "Tür öffnen" und lauft dann durch die geöffnete Tür in den gleich dahinter liegenden Dekontaminationsraum. Dort versucht ihr euch durch Betätigung des dafür vorgesehenen Schalters links neben dem Eingang, durch den ihr gerade gekommen seid, zu dekontaminieren. Ihr werdet jedoch durch einen Fehler, der bei dem Vorgang auftritt, kontaminiert, was allerdings im Spielszenario so vorgesehen ist und an dem ihr auch nichts ändern könnt. Findet euch also damit ab! Als nächstes geht es weiter durch die Tür, dann nach links. Eure Spielfigur Kenzo teilt euch auf dem Gang dann mit, daß die Korridore in der Basis Namen von berühmten Straßen bekommen haben. Nachdem er diese Information losgeworden ist, dreht ihr euch wieder in die Richtung um, aus der ihr gekommen seid und lauft auf die Tür direkt vor euch am Ende des Ganges zu (auf dem Weg dorthin wird Kenzo noch schnell ein kleinen Witz los).

Öffnet sie und geht hindurch, um links auf eure erste Leiche in diesem Spiel zu treffen. Mit ihr ist jedoch nicht viel anzufangen. Geht also weiter und biegt links ab. Dort fault auch schon die nächste Leiche vor sich hin, die

allerdings wichtiger für euch ist. Es handelt sich bei dem Toten nämlich um den Direktor der Basis Filicci.

In seinem Besitz befindet sich der **orange Schlüssel** und ein **Recorder**, auf dem er vor seinem Tode noch eine Nachricht gesprochen hat. Stellt euch also vor seine Leiche und nehmt über die Funktionstaste und die anschließende Option "Leiche suchen" den Recorder und den Schlüssel auf. Habt ihr die Dinge aufgenommen, spielt ihr den Recorder ab, um einige Informationen zu den Geschehnissen zu erhalten. Geht daraufhin zurück und nehmt die Tür direkt vor euch rechts neben dem Gang, aus dem ihr gekommen seid. Vor euch seht ihr jetzt einen Zombie schweben! Nachdem Kenzo seinen Kommentar dazu losgeworden ist, lauft ihr mit Kenzo nach rechts und öffnet die Tür mit Hilfe des orangen Schlüssels, den ihr eben vom Direktor Filicci bekommen habt.

Betretet das etwas altmodisch eingerichtete Zimmer, in dem ein weiblicher Leichnam auf dem Bett liegt und bewegt euch zum Computer, der auf dem Schreibtisch zwischen der Vakuumröhre und der verschlossenen Schublade steht. Benutzt ihn mit dem Recorder, auf dem Filiccis seine Nachricht hinterlassen hat, um so das Stimmenpaßwort, durch das der Computer geschützt ist, zu überbrücken. Mit diesem Computer könnt ihr euch einige Informationen über die Ereignisse, die in der Vergangenheit passiert sind, beschaffen. Außerdem findet ihr unter "lokal - suchen" eine Liste, auf der zu sehen ist, in welchem Raum sich welche Gegenstände befinden. Weiterhin könnt ihr hier euer Spiel abspeichern, wenn ihr es denn wollt. Davon solltet ihr allerdings zu diesem Zeitpunkt noch ablassen, da es euch im gesamten Spiel nur drei Mal gestattet ist zu speichern. Ihr müßt also äußerst sparsam sein, um im späten Spielverlauf speichern zu können und zwar dann, wenn ihr es wirklich braucht!

Soviel zum Speichern! Bedient nun die Türkontrolle und öffnet somit die Tür für Karne.

Verlaßt daraufhin den Computer und dann sofort den Raum, da die Untote auf dem Bett aus ihrem Schlaf erwacht, sobald ihr die Türsteuerung bedient habt. Seid ihr aus dem Zimmer, drückt ihr F1, um zu Karne zu wechseln. Öffnet die Tür vor euch und "dekontaminiert" ihn. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, wird es möglich, die Tür zu öffnen. Geht hindurch und biegt links in den Korridor, den ihr weiter lauft, bis Karne auffällt, daß seine Uhr stehengeblieben ist. Sie zeigt nun 48 64 an; ein Code, den ihr zum Öffnen einer Luke benötigt. Diese Luke erreicht ihr, wenn ihr euren Weg fortsetzt.

Dazu bewegt ihr euch nach dem Korridor rechts und haltet euch dann links. Nachdem ihr in dieser kleinen Kurve an zwei (für euch uninteressanten)

Leichen vorbeigekommen seid, biegt ihr wieder rechts ab. Ihr seht jetzt direkt auf eine Wand, auf deren linke Seite sich eine Luke befindet. Öffnet diese! Dazu gebt ihr lediglich den Autorisationscode, den ihr zuvor auf eurer Uhr abgelesen habt (4864), ein. Die Luke öffnet sich und ihr erhaltet eine **grüne Keycard**, ein **Gegengift** und eine **Spritze für einen Gesundheitsschub**. Benutzt danach die Vakuumröhre, die sich an der Wand vor Tür befindet. Dort plaziert ihr eure grüne Keycard und schickt sie nach oben. Dies erledigt ihr, indem ihr den Pfeil nach oben drückt, der sich links unten im Vakuumoptionsfenster befindet.

Wechselt danach wieder zu Kenzo, mit dem ihr durch die Tür geht, die gegenüber vom schwebenden Zombie liegt (durch diese seid ihr am Anfang gekommen). Rennt geradeaus zum Ende dieses Ganges und öffnet die Tür vor euch. Ihr gelangt so in einen kleinen Raum! Dort angekommen, holt ihr euch aus der Luke rechts an der Wand eine **Spritze mit Gesundheitsschub**. Euer nächstes Ziel ist eine Vakuumröhre, die sich am Ende des langen Ganges vor euch befindet. Ignoriert die Türen auf dem Weg. Seid ihr nach euren Schlenkern nach links und rechts bei der Röhre angekommen, benutzt ihr sie, um die grüne Karte, die vorhin von Karne losgeschickt wurde, zu holen. Wählt dazu einfach den großen Pfeil nach unten, der unten links im Vakuumröhrenmenü zu sehen ist, und klickt ihn an. In einem der Fenster erscheint sofort die **grüne Karte**, die ihr in euer Inventar aufnehmt.

Begebt euch auf den Weg zurück, am Wasserspender vorbei und dann links und benutzt dann eure grüne Karte für die erste Tür rechts. So gelangt ihr in den Gymnastikraum, in dem eine weibliche Person an einem Strick von der Decke baumelt. Sobald ihr den Raum betretet, müßte euch ein kleines rotes Objekt auf dem Boden auffallen. Es handelt sich um einen kleinen platten **Ballon**, der später noch sehr wichtig wird. Also behaltet ihn im Auge, falls ihr ihn aus Platzmangel in einer Luke oder Vakuumröhre plaziert.

Dreht euch jetzt nach links und geht zum Trainingsfahrrad und öffnet es. Hier erhaltet ihr einen **Riemen vom Laufband**! Steckt danach die Sachen ein, die unter ihm liegen (**Dokument mit einer Büroklammer, Spritze**) sowie die **grüne ID-Karte**, welche sich in einer der Taschen der Toten befindet.

Untersucht daraufhin das Dokument, um die **Büroklammer** zu bekommen.

Verläßt den Trainingsraum und geht links zur Vakuumröhre zurück! Legt die grüne Karte und die Büroklammer hinein und schickt sie nach oben zu Karne. Spielt, nachdem ihr diese Dinge hoch geschickt habt, mit Karne weiter (F1). Mit diesem nehmt ihr die Gegenstände aus der Vakuumröhre auf, indem ihr den großen Pfeil nach unten drückt und sie zu eurer Inventarliste hinzufügt. Ihr müßt nun den Gang zurück gegenüber von der

Luke nehmen und ein kurzes Stück zur nächsten Tür laufen, die dann direkt vor euch liegen müßte. Öffnet diese mit der grünen Karte aus der Vakuumröhre und betretet das Zimmer. Links von euch auf dem Tisch vor der Leiche liegt eine Musikbox, die ihr öffnet, um einen **Schlüssel** zu bekommen. Außerdem hört ihr dann eine Melodie, welche Karne als das "drei blinde Mäuse"-Lied erkennt. Ferner befindet sich rechts vom Diaprojektor eine Vakuumröhre. Gleich daneben steht auf einem Tisch eine kleine braune Spiekekiste, die Karne mit seiner Büroklammer öffnen kann. Aus der Box könnt ihr dann einen **magnetischen Damestein** und **Dillinger-Munition** entnehmen. Den Damestein könnt ihr nachher benutzen um ein kleines Spielzeugauto zu magnetisieren, mit dessen Hilfe ihr an ein Spektrometer gelangt (dazu später mehr). Nun kommt der knifflige Teil.

Ihr schleicht euch jetzt an die Leiche auf dem Sessel direkt vor der Projektorwand heran und nehmt ihr eine weitere **grüne Karte** ab. Haltet dazu aber größtmöglichen Abstand. Bewegt euch deshalb ganz langsam auf den Toten zu, bis ihr die Lupe seht, die euch anzeigt, daß ihr in Reichweite seid. Sobald ihr die Karte habt und der Zombie dabei erwacht, verschwindet ihr schleunigst aus dem Zimmer. Er wird euch nicht durch diese verfolgen! Geht mit Karne wieder zur Vakuumröhre, schickt Kenzo die grüne Karte hinauf und wechselt zu Kenzo, mit dem ihr diese aufnehmt. Befindet sich die grüne Karte in Kenzos Besitz, öffnet ihr damit die Tür gleich rechts neben der Vakuumröhre. Bei dem Raum dahinter handelt es sich um die Toilette. Untersucht die Leiche auf dem Klo, vor dem sich eine Pfütze befindet. Um welche Flüssigkeit es sich dabei handelt, ist erst einmal nebensächlich. Dieser Tote trägt eine **violette Karte** und den Code für das Arboretum bei sich (3376). Da ihr den Code ja jetzt kennt, solltet ihr den Zettel aber liegen lassen, da er nur unnötig Platz wegnimmt. Dies gilt für alle Zettel, auf denen sich Codes oder Paßwörter befinden. Nehmt anschließend den **Vibrawischer**, der auf dem Boden steht und dreht euch um 180 Grad. Lauft einige Schritte, bis sich die Ansicht ändert und ihr links eine Sonnenbank seht. Auf der rechten Seite, was ihr in dieser Ansicht noch nicht erkennen könnt, steht ein großer Spind. Dreht euch also nach rechts und bewegt euch weiter, bis ihr davor steht. Öffnet ihn und entnehmt **zwei grüne Karten**, **Kleidung** und ein **Gegengift**. Weiterhin befinden sich dort das Paßwort von Ben Gunn (parklane), sowie eine Anfrage von Harroway bezüglich Ersatzteile für den Energiekern. Das Paßwort wird euch später Zugang zu MOOD ermöglichen.

Wenn ihr diese Dinge aufgenommen habt, packt ihr eure violette Karte und den Vibrawischer in die Vakuumröhre und schickt sie zu Karne. Ihr müßt

aber erst mit Karne einen Gegenstand aufnehmen, bevor ihr mit Kenzo den nächsten Gegenstand wegschickt. Mit Karne öffnet ihr als nächstes die Tür zur Bibliothek, die sich gegenüber von der Vakuumröhre links neben der Luke befindet. Benutzt dazu die violette Zugangskarte. Vor euch sitzt eine Leiche auf einem Sessel, zu deren Linken ihr eine Schublade sehen müßt. Öffnet diese mit dem Schlüssel, den ihr im Projektorraum aus der Musikbox genommen habt. Holt euch hier die **blaue Karte** und begeben euch dann zum Computer rechts von dem Toten. Ihr habt jetzt erneut Gelegenheit zu speichern, was ihr in diesem Fall auch tun solltet, da ihr schon recht weit gekommen seid. Außerdem solltet ihr euch noch die Aufzeichnungen von Harroway anhören, wenn ihr mehr über die Zwischenfälle in der Basis erfahren wollt.

Verlaßt danach den Raum! Laßt euch dabei aber nicht allzu viel Zeit, da euch der Zombie auf dem Sessel an den Kragen will, sobald ihr den Computer bedient habt und den Raum verlassen wollt. Eure nächste Tür befindet sich am Ende der linken Abzweigung gegenüber der Bibliothek. Lauft also an der Vakuumröhre vorbei und öffnet die Tür mit dem Code 3376. Hinter dieser Tür befindet sich das große Arboretum, das Versuchszwecken dient. Geht nach links zu dem Toten auf dem Liegestuhl und nehmt ihm die **Piccolo-Munition**, die **grüne Karte für den Schlafsaal 4**, die **Notiz** über den Selbstmord des Toten (Philip Carter) sowie die **Fernsteuerung** für ein Spielzeugauto ab.

Wenn ihr euch nun ein Stück von diesem Zombie entfernt, erwacht er zum Leben und greift euch an. Ihr solltet euch weit genug von seiner Bank, auf der er gesessen hat, aufhalten, um - wenn er sich nahe genug an euch herankommt - schnell an ihm vorbei zu seinem Sitzplätzchen zu rennen, um dann die **Piccolo** aufzuheben (in der Inventarliste (F4) die Waffe anwählen und "benutzen", die Liste dann verlassen und mit der Leertaste die Piccolo ziehen). Mit dieser Waffe könnt ihr dem Zombie dann die Eingeweide herausschießen (Eingabetaste). Er wird allerdings nach einiger Zeit wieder aufstehen, da er seine Eingeweide ja nicht mehr braucht!

Ist dies erledigt, müßt ihr um den großen Springbrunnen herum zum nächsten Zombie, der sich allerdings bereits bewegt und euch angreift, sobald ihr euch innerhalb des Radius befindet, in dem er sich bewegt. Erschießt auch ihn und nehmt die **blaue Karte** und eine weitere **Waffe** auf, die ihr nachher Kenzo durch die Vakuumröhre schickt. Weiterhin trägt er einen Recorder bei sich, der den Code für die Schleuse von Matlock enthält (2734). Wenn sich diese Dinge in eurem Besitz befinden, solltet ihr euch noch kurz umsehen, um die Einrichtung mit der Leiter zu registrieren, deren Tür mit einem Vorhängeschloß verriegelt ist. Habt ihr davon Kenntnis genommen, rennt ihr

durch die Tür, aus der ihr gekommen seid, aus dem Arboretum hinaus, bleibt dann aber erst einmal stehen. Ihr müßtet schon an einem leisen Murren erkennen, daß sich ein Zombie in der Nähe befindet.

Zieht also schon vorher eure Waffe und rückt langsam vor, bis ihr diesen endlich auf die Matte schicken könnt. Falls er trotz eurer Vorsicht ein wenig von euch genascht hat, könnt ihr euch mit einem kleinen Gesundheitsschub aus einer eurer Spritzen, die ihr in der Inventarliste findet, auskurieren.

Ihr steht jetzt wahrscheinlich schon vor oder zumindest in der Nähe der Vakuumpumpe im Gang mit der Luke. Benutzt sie und schickt Kenzo die Piccolo, die ihr vom zweiten Zombie im Arboretum ergattert habt.

Bringt Karne anschließend in Sicherheit, indem ihr ihn zurück zur Luftschleuse bringt (Startposition). Dies ist notwendig, um nicht plötzlich von Zombies getötet zu werden, wenn ihr mit Kenzo weiterspielt. Denn während ihr mit Kenzo spielt, läuft die Zeit auch für die anderen beiden weiter und es könnte sein, daß ihr euch in Reichweite eines Zombies befindet, der meint, euch angreifen zu müssen. Sobald Kenzo die Waffe und die dazugehörige Munition bekommen hat, müßt ihr den ganzen Weg mit ihm zurück, bis ihr zur Tür neben der Luke kommt. Geht wieder hindurch und dann zur Tür direkt auf der anderen Seite, hinter der sich der schwebende Zombie befindet. Öffnet sie und betretet das Zimmer rechts mit dem weiblichen Zombie und dem Computer. Tut dies allerdings mit gezogener Waffe!

Bringt sie zur Strecke und benutzt den Computer. Bedient hier die Türkontrolle und gebt den Schleusencode 2734 ein. Die Tür für Matlock kann jetzt geöffnet werden. Spielt nun also mit Matlock weiter (F3) und beschafft euch als erstes eine **Waffe**. Diese, sowie reichlich **Munition**, findet ihr in dem Spind rechts an der Wand, auf dem "Locker" steht. In ihm könnt ihr auch eure unnützen Gegenstände wie das Photo und den Nicotinkaugummi deponieren. Weiter geht's zur "Dekontamination" im Raum hinter der Tür vor euch.

Betätigt, wie schon bei Matlock und Kenzo, den Kontrollschalter links von euch, um die Dekontamination zu starten. Ist dies vollbracht öffnet ihr die nächste Tür und findet euch in einem kleinen Raum wieder, von dem drei Korridore abgehen.

Als erstes lauft ihr nach rechts, wo ihr schon bald auf einen Untoten vor einer Tür trifft. Knallt diesen ab und holt euch so den **Skarabäus**. Habt ihr diesen Gegenstand in der Tasche, geht ihr wieder zurück und nehmt den rechten Gang (von der Schleuse aus gesehen), bis ihr links von euch eine Luke entdeckt, aus der ihr weitere **Munition**, eine **Stichsäge** und eine Notiz



mit einem kleinem Witz findet. Er ist aber nicht so bedeutsam, als daß ihr ihn mitnehmen müßt.

Kehrt danach um und geht durch den Tunnel vor euch rechts neben der Eingangstür zum Dekontaminationsraum. Am Ende dieses Raumes trifft ihr dann schließlich auf einen kleinen Verbindungsraum, von dem aus ihr fünf Türen mit verschiedenen Karten öffnen könnt. Für die erste Tür links, auf der das Zeichen "Alpha" zu sehen ist, benötigt ihr die **braune Karte**, welche die Leiche von Andreijevitch, die auch in diesem Raum liegt, bei sich trägt. In seinen Taschen befinden sich auch noch, eine Zigarettenschachtel (unwichtig), ein **Feuerzeug**, das ihr später noch zum Anzünden benötigt und zusätzlich noch ein **Mikrorecorder**, auf dem er aufgezeichnet hat, daß er einen Sprengstoffcocktail gemischt hat. Benutzt schließlich die braune Karte und ihr gelangt in einen Raum (Chemielabor), in dem direkt vor euch ein Computer steht. An ihm könnt ihr speichern und das sogar fünf Mal. Nutzt diesen also!

Rechts von diesem Computer durchsucht ihr dann einen Spind, aus dem ihr eine **Rezeptorplatte**, einen **Schreibtischschlüssel** und einen **Gesundheitsschub** aufnehmt. Außerdem könnt ihr euch vom Labortisch rechts vom Spind einen **Biosensor** und einen **Erlenmeyerkolben** nehmen. Stellt euch nun vor die Vakuumröhre und schickt die Stichsäge sowie die Piccolomunition hinein. Wechselt mit F1 wieder zu Karne! Ihr müßt mit ihm raus aus der Schleuse zur Vakuumröhre zurück, um dort die Stichsäge und die Munition aufzunehmen. Bevor ihr dies allerdings tun könnt, ist es notwendig, den weniger gutgelaunten Gesellen, den ihr dort zuvor erledigt habt, nochmals mit Kugeln zu füttern, um einen freien Durchgang zu erhalten. Die Säge und die Munition in der Tasche, füllt ihr erst einmal eure beiden Waffen wieder auf, wenn diese nicht noch mit sechs Schuß geladen sind. Dazu klickt ihr einfach auf die Waffen, die geladen werden sollen. Nun wartet das Arboretum auf euch, dessen Tür sich hoffentlich immer noch in der Nähe der Vakuumröhre befindet. Den Code braucht ihr nicht mehr einzugeben, also öffnet sie einfach.

Rennt anschließend nach rechts und achtet dabei erneut auf einen Zombie, der, nachdem ihr ihn erschossen habt, einfach wieder aufsteht. Eliminiert ihn und führt euren Weg zu dem Gebäude mit der Leiter und dem Vorhängeschloß fort. Benutzt dieses mit der Säge, die ihr eben von Matlock bekommen habt und öffnet so die Tür. Hier holt ihr euch schließlich **Handschuhe** und einen **Sprüher** mit Unkrautvernichtungsmittel, den ihr in eurem Inventar öffnet, um eine **Spraydose** zu separieren. Geht wieder zurück zur Röhre und setzt diese Spraydose ein. Wahrscheinlich müßt ihr vorher

noch einmal den Zombie aus dem Weg schaffen. Lauft dann ein Stück zurück zur Schleuse (nicht zu weit), um außer Reichweite zu kommen, und wechselt zu Matlock. Mit ihr nehmt ihr die Dose heraus und setzt sie in den chemischen Kombiniierer links neben dem Spind ein. Um diesen zu kontrollieren, benutzt ihr anschließend den Computer und betätigt "chemischer Kombiniierer", wodurch ihr eine Liste mit möglichen Stoffen erhaltet, die ihr in die Spraydose füllen könnt. Ihr wählt "Salzsäure" und verläßt den Computer.

Holt sie aus dem Kombiniierer heraus, setzt die Dose wieder in die Vakuumröhre ein und schickt sie Karne. Spielt weiter mit Karne und geht zurück zur Röhre und holt euch die Dose. Falls ihr nicht schnell genug wart, müßt ihr den Zombie erneut erschießen. Ist dies getan, geht zurück ins Arboretum und steckt dort die Spraydose wieder in den Versprüher, indem ihr diesen öffnet, dann die Dose anwählt und zuletzt "einsetzen" drückt. Achtet vorher immer auf eure Munition (mindestens fünf Schuß). Rennt nun um den Springbrunnen herum, auf die andere Seite des Arboretums und öffnet die Tür. Ignoriert auf dem Weg dorthin sämtliche Zombies. Wenn ihr dann den Raum betretet, taucht ein mutiertes Monster auf und hängt von der Decke herunter. Es besteht wohl aus mehreren miteinander verschmolzenen Menschen. Karne wird automatisch stoppen, sobald er es sieht, und den anderen über Funk Bescheid geben.

Benutzt jetzt euren mit Säure gefüllten Versprüher und vertreibt so das Wesen vor euch. Geht durch die nächste Tür in den Ventilationsraum. Hier habt ihr die Aufgabe, die Belüftung wieder in Gang zu bringen. Dafür bleiben euch genau fünf Minuten Zeit. Daß ihr euch beeilen müßt, brauche ich euch gar nicht sagen, denn wenn ihr Probleme bekommt und länger als zwei Minuten braucht, seid ihr wahrscheinlich sowieso tot! Wie dem auch sei, rennt sofort nach links. Hier liegt eine Leiche auf dem Boden, von der ihr einen **öligen Lappen**, eine **Nagelpistole** und dazu gehörige **Munition** nehmt. Benutzt diese Pistole nun, ladet sie mit der Munition, wechselt aber wieder zur Piccolo, wenn sich 10 Schuß in der Nagelpistole befinden. Ist dies erledigt, rennt ihr zum Computer und stellt den Rotor vom Ventilationssystem ab.

Verläßt den Computer und erschießt den weiblichen Zombie, der auf euch zuläuft. Sobald er auf dem Boden liegt, wechselt ihr wieder die Waffe. Zieht sie (Leertaste) und schießt nach unten (im Normalfall STRG-rechts) auf die "kleinen Krebse", oder sie versuchen, euch ins Gesicht zu springen. Es macht keinen Sinn, wie wild drauf loszuballern, da nachdem einer weg ist, der nächste erscheint. Landet also bloß ein oder zwei Treffer bei jedem Vieh, dreht euch dann um und klettert in den Ventilator, den ihr mit dem

Vibrawischer benutzt, sobald ihr die Lupe im Bild seht. Damit entfernt ihr den Schmutz, der das Ventilationssystem beeinflusst! Ist der Dreck weg, müßt ihr dort leider wieder heraus, um beim Computer den Ventilator wieder einzuschalten. Außerdem könnt ihr speichern, wenn ihr meint, es lohnt sich. Rennt, sobald ihr den Computer nicht mehr bedient, zur Tür und verläßt diesen Raum. Die krabbenähnlichen Ungeheuer stechen dann meistens daneben, sollte es jedoch nicht gelingen, einfach an ihnen vorbeizulaufen, setzt ihr eure Nagelpistole wieder ein. Im Vorzimmer holt ihr euch rechts im Spind die **Atemmaske** und die **Fahrradluftpumpe** und steigt dann wieder auf eure Piccolo um. Rennt weiter ins Arboretum, am großen Brunnen vorbei, streckt dabei hinderliche Zombies nieder und entfernt euch durch die Eingangstür vom Arboretum. Packt jetzt sämtliche blaue Karten, die Stichsäge, die Fahrradpumpe, den Lappen sowie die Atemmaske in die Vakuumröhre, nachdem ihr den Zombie kaltgestellt habt. Diese Dinge könnt ihr natürlich nicht alle gleichzeitig verschicken. Also nehmt sie nach und nach auf. Habt ihr Probleme mit dem Platz in eurer Inventarliste, könnt ihr unnötige oder weniger wichtige Dinge in den Luken in eurer Nähe verstauen (Fahrradpumpe, Ballon, Stichsäge, Munition und Atemmaske sind für Kenzo); (Blaue Karten, (MED)-Schlüssel und Lappen sind für Matlock). Verabschiedet euch dann erst einmal mit Karne für einige Zeit in eure Luftschleuse. Mit Matlock legt ihr ein Magazin von 48 Schuß in die Röhre und schickt es los. Als letztes ist Kenzo dran. Mit ihm müßt ihr wieder hinein in die Basis, nachdem ihr euch eine Weile verkrochen habt, wo ihr auch gleich auf eine von diesen "Krabben" trifft. Ihr habt aber nicht genügend Munition für diese Dinger. Setzt also rechts euren Weg zur Vakuumröhre am Ende des langen Ganges fort und erschießt nur die zwei Zombies, denen ihr begegnet. Vor den zwei oder drei Krabben müßt ihr wegrennen und ausweichen.

Seid ihr dort heil angekommen, entnehmt der Röhre die Atemmaske, die Pumpe, die Munition, den Ballon und die Säge. Dann betretet ihr die Toilette neben der Röhre und sägt dem armen Burschen auf dem Boden die **Hand** ab. Steckt sie in die Vakuumröhre und wechselt zu Matlock.

Mit ihr sammelt ihr die restlichen Sachen in der Röhre, wie die beiden blauen Karten, den Schlüssel und die Säge ein. Lauft nun durch die Tür des chemischen Labors, bis Matlock ihren Text mit der Leiche los wird. Noch während sie spricht, seht ihr den Zombie auf euch zulaufen, den ihr geradeso abknallen könnt, wenn ihr euch beeilt. Der Text nervt dabei zwar ein wenig, aber es geht!

Liegt dieser wieder auf dem Boden, wie es sich gehört, müßt ihr zur Tür gegenüber vom chemischen Labor links neben der Tür mit dem Beta-

Zeichen. Dahinter ist ein längerer Gang, an dessen Ende zwei Türen sind. Die Linke führt zur Krankenstation. Öffnet diese mit dem Schlüssel für die Krankenstation, den ihr von Karne bekommen habt! Dort hält sich ausnahmsweise mal kein Gegner auf, vor dem ihr euch in acht nehmen müßt. Rechts von euch, neben dem chemischen Extrahierer auf dem Tisch, liegt eine **blaue Karte**, die ihr benötigt. Steckt sie ein und geht zurück in den Zentralgang. Hier öffnet ihr die Tür mit dem "X" gleich neben dem Ausgang, aus dem ihr gerade kommt. Hier ist der "sterile Raum", in dessen Mitte eine Leiche liegt. Sie hat unter anderem die **gelbe Karte**. Diese muß jetzt zu Kenzo, also schickt sie - wie gehabt - los.

Als nächstes muß eine Tür in die Luft gesprengt werden. Dazu nehmt ihr mit Matlock den Erlenmeyerkolben, der sich entweder in eurem Besitz befindet oder der auf dem Tisch im Chemielabor liegt und stellt ihn in den chemischen Kombinierer. Nun bedient ihr den Computer und wählt diesmal "Nitroglyzerin". Dieser Stoff befindet sich jetzt in dem Extrahierer und wird von euch herausgenommen. Diesen mit Sprengstoff gefüllten Kolben tragt ihr nun in den Gang gegenüber vom Schleuseneingang, bei dem ihr gestartet seid. Vernichtet alle Gegner auf eurem Weg. Ihr solltet dabei aber wissen, daß ihr wegen des Sprengstoffes nicht rennen könnt.

Benutzt nun den öligen Lappen mit dem losen Kabel bei der Tür am Ende des Ganges und danach den Kolben mit dem Nitroglyzerin und dem Lappen. Zündet diesen Lappen zuletzt mit dem Feuerzeug an, indem ihr den Lappen mit dem Feuerzeug benutzt und rennt, was das Zeug hält.

Wenn ihr schnell genug seid, werdet ihr von der Druckwelle nur zu Boden geworfen, könnt danach aber aufstehen, um den Raum hinter der gesprengten Tür zu betreten. Benutzt jetzt die ergatterte Hand mit der Computerkonsole, die euch den Zugang ermöglicht. Ihr könnt nun auf den Computer zugreifen und den Rezeptor runterfahren. Dies tut ihr mit der Option "Waffensteuerung". Laßt euch nicht von diesem Namen beirren und fahrt den Rezeptor zu Boden. Ist dieser unten und damit in Reichweite, lauft ihr um den Schacht in der Mitte an der Leiche vorbei zum Rezeptor, um dann die Rezeptorplatte zu befestigen (Rezeptor benutzen mit...)!

Mit Kenzo lauft ihr jetzt zum Hauptcomputer namens MOOD und zwar schießt ihr euch den Weg zum Gang frei, in dem die Leiche vom Direktor liegt und wo die Tür zum schwebenden Zombie ist. Versucht den Krabben bis dahin nur auszuweichen und die Zombies schnell zu erschießen, sonst geht euch die Munition aus. Habt ihr es dorthin geschafft, öffnet ihr mit der gelben Karte die erste Tür links bei der Leiche des Direktors und betretet den Raum mit der dicken Stahltür zu "MOOD" und dem Riß in der Wand. Wegen des Risses wäre es klug die Atemmaske aufzusetzen, da ihr sonst

nach Ablauf der eingeblendeten Zeit erstickt. Nach Aufsetzen der Maske legt ihr den Marshopper (Ballon) aus dem Turnraum in den Riß und blast diesen mit der Pumpe auf. Er wird sich dann so ausdehnen, daß er den Riß verschließt und ihr die Maske abnehmen könnt.

Betretet nun die MOOD-Kontrollzentrale und sprecht mit MOOD, um ihr dann das Paßwort für die Schottenverriegelung "ParkLane" zu geben. Danach müßtet ihr die Kontrolle über die Station haben. Setzt euch mit "Stuhl benutzen" in den Stuhl und gelangt so in ein simuliertes japanisches Zimmer, das Kenzo aus seiner Heimat kennt. Benutzt nun die kleine Klingel, die ihr aus der Schublade in dem Raum mit dem weiblichen Zombie und eurem ersten Computer habt, mit dem Musikinstrument, das vor der Papiertür steht. Die Tür wird sich nun öffnen, so daß ihr den kleinen Garten dahinter betreten könnt. Dort befindet sich ein großer grüner Stein auf dem Boden, den ihr, wenn ihr vor ihm steht, benutzt, um so Kontrolle über die Schotten zu erlangen. Ihr müßtet jetzt eine kleine Karte der Basis sehen, auf der mehrere schwarze Punkte eingezeichnet sind. Sie stellen die verschlossenen Schotten dar, die euch den Weg zu anderen Punkten in der Basis versperren. Diese öffnet ihr jetzt mit Hilfe des simulierten Stockes, der der Auswahl eines Bereiches dient.

Nachdem sich die Schotten geöffnet haben, verläßt ihr den Raum und kehrt in den MOOD-Raum zurück und geht mit Kenzo anschließend zum Anfangsgang, von dem aus ihr zu Beginn des Spieles mit Kenzo gestartet seid (Madison Avenue). Vergewissert euch nochmals, daß Kenzo das Spielzeugauto und die Fernbedienung dazu hat. Lauft, wenn ihr dort angekommen seid und sich euer Dekontaminationsraum links von euch befindet, geradezu auf das geöffnete Schott vor euch (ihr dürftet euch dann in der Downing Street aufhalten, die später buchstäblich zu "Dead Man's Walk" wird). Lauft hindurch. Ihr müßtet sodann eine Leiche auf dem Boden liegen sehen. Achtet auf Zombies, die nicht lange auf sich warten lassen und die recht schnell wieder aufstehen, so daß ihr besser rennt, wenn ihr euch den Weg erst einmal frei geschossen habt. Bewegt euch daraufhin nach links und haltet euch schließlich rechts, bis ihr zu einer Luke an der Wand kommt. Öffnet diese! Dazu braucht ihr den Code 1010, den ihr aus den Händen des Zombies im Energiekernraum ergattern konntet.

Ihr findet in dieser Luke eine **grüne Karte für Schlafsaal 3**, einen **Schraubenzieher**, sowie **Munition** für die Nagelpistole von Karne als auch für die Diabolus-Waffe, an die ihr im späteren Spielverlauf noch gelangt. Wenn ihr den langen Gang bis zum Schlafsaal überlebt habt, betretet ihr ihn und nehmt die Sachen von dem Toten vor dem Eingang. Den Schraubenzieher, den ihr eben aus der Luke genommen hattet, muß unbedingt

zu Matlock. Schickt ihm diesen also durch die Vakuumröhre links an der Wand.

Tastet euch nun langsam nach vorn vor, bis ihr einen Trimorph entdeckt. Tretet in diesem Augenblick noch einen Schritt zurück und benutzt das Spielzeugauto in eurer Inventarliste. Manövriert den durch die Damefigur magnetischen Buggy in das Loch in der linken Wand vor dem Trimorph und holt euch so das **Spektrometer**, das ihr schließlich auch Matlock zukommen laßt. Legt nun die unwichtigen Dinge zurück und spielt mit Matlock weiter.

Um die **Arkham-Karte** zu bekommen, müßt ihr den Chorus mit dem Altar benutzen und dann den Altar mit eurer Schlafsaal 4-Karte. Dies könnt ihr allerdings erst unten in Necropolis erledigen, so daß ihr euch darum später kümmern müßt. Gebt nachdem ihr diese erhalten habt die richtigen Wellenlängen in die Konsole ein, um den Zugang zu erhalten!

703.8 nm	Rot
441.6 nm	Blau
563.7 nm	Gelb
600.8 nm	Orange
506.9 nm	Grün

Den Schlüssel für den Lagerraum 1 links neben dem Schlafsaal 4 sowie Munition für die Dillinger findet ihr in der Luke in der Lonely Street. Dazu müßt ihr lediglich an dem Trimorphen vorbei rennen, an dem ihr zuvor den kleinen Buggy vorbei gebracht habt. Es ist zwar nicht ganz leicht, aber es geht. Ihr könnt natürlich auch erst warten, bis ihr die Leuchtfeuerwaffe aus dem Kreml besorgt habt und ihn dann erledigen, aber es geht auch so! Seid ihr an diesem kleinen Hindernis vorbei, lauft ihr die kleine Rechtskrümmung entlang bis ihr an eine Tür kommt. Dort biegt ihr links ab und ignoriert die Tür vor euch.

Nun geht nach rechts bis ihr an Luftschleuse 5 ankommt. Links dieser Tür müßtet ihr nun eine weitere Tür entdeckt haben. Diese führt nach einem langen nach links gekrümmten Gang zur Luke, wo unter anderem der Schlüssel für Lagerraum 1 liegt. Hier müßt seht ihr euch zum ersten Mal mit einem bewaffneten Zombie konfrontiert, dem ihr aber leicht die Waffe aus den Händen schießen könnt, um ihn dann endgültig niederzustrecken.

Liegt diese Kuriosität wieder auf dem Boden, auf den sie gehört, müßt ihr euch trotzdem noch vor der Leiche auf dem Boden in acht nehmen, die aufsteht, sobald ihr die Items aufgenommen habt. Mit diesem Schlüssel gelangt ihr nun in den Lagerraum 1, um euch dort die **Psionara** und die **Psi-Zellen** zu holen. Ihr braucht dazu den Code für die Metalltür (3172). Die Psionara ist eine Waffe, die nur Kenzo bedienen kann. Ihr braucht diese

Waffe, um den Geist in Luftschleuse 5 zu eliminieren, dem mit herkömmlichen Mitteln nichts anzuhaben ist.

Ein weiteres Ziel für euch ist das Öffnen der Tür von Luftschleuse 2 gleich neben dem medizinischen Labor. Dies gelingt euch, indem ihr die Kontrollplatte an der Wand mit eurem neuen Schraubenzieher benutzt (mit dem elektrischen Schraubenzieher funktioniert dies allerdings nicht). **ABER VORSICHT!** Bereitet euch schon einmal mental darauf vor, einen schnellen Abgang ins MED-Lab zu machen, da ihr sonst von dem Trimorph, den ihr wohl schon die ganze Zeit hinter der Tür gehört habt, zerfleischt werdet. Und das geht verflucht schnell!! Rennt also so schnell ihr nur könnt ins MED-Lab (vergeßt dabei nicht, die Tür zu öffnen). Habt ihr diesen Schrecken überstanden, bleibt euch leider keine andere Wahl, als erneut einen Schritt vor die Tür zu setzten. Tut dies aber ganz langsam! Gerade so, daß ihr zusehen könnt, wie der Trimorph kurz die Kammer verläßt und den Gang hinunter läuft. Nutzt eure Chance und rennt in die Dekontaminationskammer und von dort aus weiter in die Luftschleuse.

*Benutzt jetzt den Skarabäus auf die große Schleuse und stellt euch dann links neben die Eingangstür zur Kammer hin.* Untersucht danach euer Buch über Ägypter aus der Bibliothek und sprecht so automatisch das Wort Khepri aus. Solltet ihr zuerst eine kleine Story von Matlock zu hören bekommen, müßt ihr dies halt zweimal tun. Sobald dieses Wort ausgesprochen wurde, startet ein 5-sekündiger Countdown, der die Zeit bis zum Öffnen der Luftschleuse angibt. Kurz bevor sich die Schleuse öffnet (ca. ein bis zwei Sekunden), öffnet ihr die Tür zur Kammer, vor der ihr gerade steht und laßt somit den Trimorphen herein. Wenn ihr richtig steht, läuft er an euch vorbei, so daß ihr euch vorbei schleichen und die Tür passieren könnt und er der Einzige ist, der durch den Unterdruck hinausgesogen wird. Sollte dies nicht gelingen, probiert es halt so oft, bis ihr die richtige Position und das richtige Timing inne habt. Ist euch dieses Vorhaben allerdings geglückt, seid ihr schon einmal einen Trimorphen los und erhaltet zusätzlich eine **Leuchtkugelpistole**, bei der ihr jedoch vorerst auf Munition verzichten müßt.

Aber keine Angst, die werdet ihr im Moment auch noch nicht brauchen. Geht wieder zurück ins MedLab nehmt die **drei Spritzen** vom Tisch und verteilt sie durch die Vakuumröhren an alle anderen. Laßt sie durch einfaches Benutzen Blutproben von sich machen und schickt diese wieder zurück. Sie müssen später im BioLab in der Zentrifuge untersucht werden. Eine weitere benötigte Probe ist die eines Trimorphs.

Zunächst will erst noch einer zweiter Trimorph erledigt werden, nur daß ihr ihn diesmal nicht aus einer Luftschleuse werft, sondern ihn zwischen zwei

großen Panzertüren einsperrt. Matlock ist dabei aber auf Hilfe von Kenzo angewiesen, d.h. ihr müßt Kenzo zum Stein für die Schottenkontrolle bei MOOD führen, falls er sich nicht schon dort befindet. Befindet sich Kenzo auf seiner Position, verlaßt ihr mit Matlock den Gang, der zur Luftschleuse 2 führt und in dem ihr euch eigentlich gerade befinden müßtet und bewegt euch, falls es geht, an dem Zombie in dem Verbindungsraum vorbei, geradewegs zur Tür links von dem Chemielabor mit dem Alpha-Zeichen ("steriler Raum"). Wenn ihr schnell genug seid, gelingt es euch vielleicht auch hier, einfach an dem Zombie, der vom Boden aufsteht, vorbeizulaufen. So spart ihr eine Menge Munition, die ihr besser verwenden könnt.

Geht also den Gang bis zu dem geöffneten Schott durch und biegt dann rechts ab. Links von euch befindet sich der Schlafsaal 1, den ihr mit der entsprechenden grünen Karte öffnen solltet. Jedoch heißt es auch hier wieder erst zwei Zombies zu töten, um dann an die Gegenstände in diesem Raum zu gelangen. Ihr solltet den Schlafsaal aber nur betreten, wenn ihr es euch von der Munition her leisten könnt, ansonsten holt ihr euch erst einmal ein wenig Munition, die ihr etwas weiter hinten im Gang in einer Luke findet. Egal wie ihr dies auch geregelt habt, ihr habt nun die Aufgabe, den zweiten Trimorphen unschädlich zu machen. Rennt mit Matlock den Gang bis zum Ende durch und nehmt dann die erste Möglichkeit rechts. Wenn ihr einen Lüftungsschacht in niedriger Höhe an der Wand seht, seid ihr richtig gelaufen. Knallt schnell den oder die Zombies ab und öffnet die Tür vor euch. Dahinter befindet sich ein Betontunnel, der von zwei Panzertüren getrennt wird, die sich nur über die Schalter an der Wand links neben Türen öffnen lassen.

Ihr habt nun die undankbare Aufgabe, Lockvogel zu spielen. Öffnet die erste Tür direkt vor euch mit Hilfe der Schalttafel und stellt euch mit dem Rücken zur nächsten Tür so weit weg wie nur möglich. Natürlich benötigt ihr dabei noch die eingeblendete Lupe, ohne die ihr die Türsteuerung nicht anwählen könnt. Sobald ihr richtig steht und euch sicher seid, daß ihr das Ziel (die nächste Türsteuerung) nicht aus Versehen verfehlt, betätigt ihr den Schalter, um den Morph hereinzulassen, der euch natürlich sofort angreift.

Rennt zum nächsten Schalter und schließt das Tor hinter euch. Nun ist Kenzo an der Reihe! Mit ihm macht ihr das Schott zwischen Trimorph und Hangar dicht, indem ihr in der Schottenkontrolle die Karte anwählt, wo ihr links und rechts jeweils ein Schott seht und wo sich eine rote Ameise befinden müßte. Hier klickt ihr erst die rote Ameise an und danach das Schott links von der Ameise. Der Trimorph sitzt jetzt in der Falle und ihr könnt in Ruhe durch den Luftschacht in den Shuttle-Hangar kriechen. Schraubt dafür lediglich das Gitter vor dem Schacht ab. Dazu habt ihr ja schließlich euren einfachen



(nicht elektrischen) Schraubenzieher aus der Downing Street. Denkt daran, den im Flur eingesperrten Trimorphen nachher mit eurer Leuchtkugelkpistole endgültig zu erledigen, damit er euch nicht mehr im Wege steht und damit ihr eure weitere Blutprobe bekommt. Das jedoch nur am Rande! Um hineinzukriechen untersucht ihr einfach den Schacht und um herauszukommen benutzt ihr den Schacht einfach nochmals (nicht einfach zurückbewegen). Im Hangar angekommen, erschießt ihr die Zombies und nehmt ihre Gegenstände an euch. Der erste Zombie, der euch vor die Flinte läuft hat **Piccolo-Munition**, die ihr verwenden werdet. Der zweite Zombie, der allerdings schon auf dem Boden liegt, trägt eine neue Waffe bei sich (**Dillinger**), sowie eine weitere Piccolo, die ihr besser liegen laßt, schließlich habt ihr schon eine.

Die **Piccolo-Munition**, die dazu gehört, könnt ihr dagegen sehr gut gebrauchen. Habt ihr für die vielen nützlichen in diesem Raum keinen Platz mehr in eurer Inventarliste, solltet ihr einige Dinge in der Luke auf der anderen Seite des Raumes deponieren. Außerdem findet ihr dort auch eine Vakuumpumpe, um reichlich hinzugekommene Munition aufzuteilen. In der Luke befinden sich noch einige Gegenstände wie **Munition** und eine **Wurzel**, aus der ihr ein Gegengift herstellen könnt. Weitere wichtige Gegenstände, die es hier gibt, sind das **Schweißgerät**, das irgendwo auf einer Kiste liegt sowie die **graue Karte**, die ihr bei einer der Leichen findet.

Diese Karte benutzt ihr, um in das geologische Labor rechts vom Gang zur Krankenstation (aus diesem Gang kommend gesehen) zu gelangen. Öffnet das geologische Labor mit Hilfe der grauen Karte. Vor euch seht ihr ein großes außerirdisches Gebilde, das in regelmäßigen Abständen Psi-Wellen aussendet und somit jedem aus eurem Team 1/5 Lebensenergie abzieht. Der einzige Weg diese Wellen zu stoppen ist, drei mit dem Steinschneider im GeoLab bearbeiteten Marsgesteine sowie den bereits geschliffenen zylinderförmigen Stein aus dem Spind im GeoLab in die Statue einzusetzen und anschließend den Resonator mit der Statue zu benutzen. Zwei von diesen Marsgesteinen sowie den einen bereits geschliffenen Stein aus dem Spind müßt ihr in der Basis gefunden haben. Den letzten, also vierten, dieser Steine findet ihr jedoch, indem ihr den Rover nach C6 aussendet und das Gestein, das er mitbringt, mit dem Steinschneider bearbeitet.

Bei der Leiche in diesem Labor gibt es die **Dillinger-Munition** und die **Spiritusfernsteuerung** für die Feuerstelle in Mai-Lin's Zimmer zu holen, durch die ihr an die schwarze Karte kommt. Mit dem Schweißgerät, das ihr aus der Shuttlerampe habt, geht es weiter. Mit diesem wird es euch nun

möglich sein, euch Zugang zur Küche zu verschaffen, die hinter der verriegelten Tür gegenüber von Karnes Luftschleuse liegt. Hier trifft ihr auf Ben Gunn einen etwas durchgeknallten Mitarbeiter der Basis. Ihr bekommt ihn zu Gesicht, sobald ihr nahe genug an der Küche seid. Endlich dürft ihr auch euren Bimsstein benutzen, den ihr aus dem Schlafsaal 2 bei den Duschen entwendet habt. Plaudert ein wenig mit ihm und übergibt ihm seinen heiß geliebten Bimsstein. Er wird euch im Gegenzug seine **rote Karte** überlassen. Am besten ihr schießt diese Karte gleich wieder zu Matlock zurück.

Diese nutzt ihr dann, um das biologische Labor (Tür mit dem Beta-Zeichen) zu betreten. Bevor ihr wie wild auf das Gebilde hinter der Tür schießt, solltet ihr zunächst wissen, daß ihr nicht direkt angegriffen werdet, außer ihr kommt diesem Experiment zu nahe. Links in der Ecke sitzt eine Leiche auf einem Stuhl. Sie hat **Munition** für die Piccolo sowie **einen Gesundheitsschub** und einen Mikrorecorder, den ihr aber besser liegen laßt. Er nimmt bloß Platz weg und soll mit einem kleinen Monolog bloß für Stimmung sorgen! Zu guter Letzt sorgt ihr mit Matlock dafür, daß ihr die weiße Karte aus der Vakuumröhre bekommt, mit der ihr zur entsprechenden Tür geht. Diese liegt beim ehemals schwebenden Zombie rechts vom kleinen Luftschacht. In diesem chinesisch eingerichteten Raum wartet auch schon eine neue Waffe auf euch (**Diabolus-Waffe**). Dabei handelt es sich um eine Art Maschinenpistole, welche links beim Eingang auf dem Boden liegt. Passende **Munition** befindet sich auf dem Tisch mit dem Computer, an dem ihr übrigens auch speichern könnt. In der großen Vase rechts im Zimmer solltet ihr auch gucken!

Steckt die dort gefundene **Nadel** und den **Faden** ein. In diesem Raum liegt auch noch die **schwarze Karte** versteckt. Um diese freizulegen, braucht ihr lediglich eure Spiritusfernsteuerung aus dem GeoLab mit der Spiritusfeuerstelle benutzen und ihr müßtet sie sehen. Diese schwarze Karte ist notwendig, um in den Raum (27) mit dem Fahrstuhl zur Necropolis zu kommen. Links vom Eingang seht ihr nun noch einen weiteren Lüftungsschacht, dessen Gitter ihr mit eurem elektrischen Schraubenzieher entfernt. Klettert hinein und macht euch darauf gefaßt, von einem weiteren Trimorphen verfolgt zu werden. Es ist allerdings nicht weiter schlimm, da ihr einfach mit Kenzo, der immer noch vor der Schottenkontrolle beim großen Stein sein müßte, die Schotten hinter Matlock dicht macht.

Erledigen tut ihr dies, indem ihr auf F2 drückt. Der Computer weiß dabei automatisch, was zu tun ist, so daß ihr weiterkriechen könnt, um die Schotten selber manuell schließen zu können. Wenn ihr im Raum, für den eigentlich

eine mehrfarbige ID-Karte erforderlich ist, angekommen seid, durchsucht ihr die Leiche auf dem Bett. Sie trägt die **mehrfarbige Karte** bei sich sowie eine **Spritze mit einem Gesundheitsschub**. Außerdem steht ein Schreibtisch mit verschlossener Schublade in dem Zimmer. Den Schlüssel dafür findet man, wenn man den Vorleger (kleiner Teppich) vor dem Bett untersucht. Diesen Schlüssel benötigt ihr aber nicht, da sich darin nur der Code für die Hauptluke im Kreml befindet (3471)!

Sicherlich ist euch auch schon der Computer auf dem Tisch neben der Vakuumröhre aufgefallen. Dieser Computer ist der persönliche Computer von Judith Harroway und somit mit einem Paßwort geschützt. Nur die Nachricht, die sie über Karne hinterlassen hat, könnt ihr euch ohne Paßwort anhören. Ihr braucht daher Karne, um den Computer nutzen zu können. Karne hatte früher eine Beziehung mit der Projektleiterin Judith Harroway. Er kennt das Paßwort und wird durch seine Stimme als Nutzer zugelassen! Schickt ihm die mehrfarbige Karte durch eine Vakuumröhre in seiner Nähe zu und verlaßt mit Matlock den Raum und begeben euch zurück in das chinesische Zimmer. Sie ist hier ungefährdet und schafft Platz für Karne. Hört euch mit ihm die Nachricht an, die Judith hinterlassen hat und überschreibt dann die Fehlfunktion der Kremltür (eigentlich mehrfarbig codierte Tür am Broadway) Sie müßte sich jetzt öffnen lassen.

Speichert noch schnell unter Matian Meyham und verlaßt diesen Raum, nachdem ihr den **Nachricht** vom Computer aufgenommen habt. Stellt vorher jedoch sicher, daß ihr nichts vergessen habt, da ohne Karte niemand außer Matlock den Raum durch den Lüftungsschacht mehr betreten kann und die mehrfarbige Karte bloß einmal für Karne zu gebrauchen ist. Habt ihr auch dieses Zimmer abgehakt, geht es weiter für Karne zum Kremlraum. Auch hier seid ihr wieder auf zwei Teammitglieder angewiesen, um eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Stellt euch also darauf ein, ein zweites Teammitglied heranzuschaffen. Es empfiehlt sich, Kenzo zu nehmen, denn so habt ihr Matlock (im chinesischem Zimmer) die ganze Zeit in der Nähe eines Computers, um gegebenenfalls zu speichern.

Erforscht nun die große Halle und nehmt die **Linsen** aus der Notfallluke (Code 0756) links von euch an der Wand. Sie werden es euch später ermöglichen, besser zu sehen, wenn ihr die Necropolis (große Höhlengänge unter der Marsoberfläche) erreicht. In der anderen Luke (Hauptluke) (3471) findet ihr endlich **Leuchtkugeln** für eure Leuchtfeuerpistole, mit der es euch möglich ist, sogar Trimorphen zu töten. Habt ihr alle Gegenstände aus den Luken erbeutet, öffnet ihr noch den kleinen Lagerraum rechts neben der Eingangstür und holt euch die **Spritzen mit Gesundheitsschub** und

**Gegengift.** Außerdem liegt dort noch jede Menge **Munition** für verschiedene Waffen. Es liegen mehrere Magazine einer Waffe dort, so daß ihr öfter zugreifen müßt, um alle Magazine zu bekommen.

Habt ihr auch diese eurem Inventarsortiment beigelegt, stellt ihr nun Karne direkt vor den rot leuchtenden Schalter links vom Computer und Kenzo postiert ihr in die Mitte des Eingangs, allerdings so, daß er Sicht auf den rechten Schalter hat! Sollte Kenzo richtig stehen, seht ihr wie sich Karne zu euch umdreht und seine Bereitschaft anzeigt, den Knopf zu drücken. Benutzt eure kleine Pfeilpistole aus dem Projektorraum mit der sich Karne immer so lächerlich vorkam und schießt auf den rechten Schalter. In diesem Augenblick wird auch Karne seinen Schalter betätigen. Dadurch wird der Computer genau gegenüber vom Eingang funktionsbereit, aber auch hier ist Karne wieder der Einzige, der ihn bedienen kann. Tut dies dann schließlich auch, um Informationen und einen neuen Speicherplatz zu bekommen. Weiterhin liegt auf dem Tisch ein Ausdruck mit dem **Fahrstuhlpaßwort Erebus**, den ihr unbedingt benötigt um den Fahrstuhl bedienen zu können.

Bewegt euch jetzt zum Raum, für den ihr die ihr die schwarze Karte braucht. Vergewissert euch aber, daß Karne folgende Dinge bei sich trägt:

1. Laufband aus der Turnhalle
2. Ausdruck des Paßwortes (Erebus) vom Kremlschreibtisch
3. Leuchtkugelpistole und Munition
4. Linsen aus der Notfallluke
5. eine Menge Munition und Gesundheitsschübe
6. Spritze für außerirdische Blutprobe
7. Karte für Schlafsaal 4 um die richtige Karte (Arkhamkarte) zu bekommen
8. Laserskalpell um an die Blutprobe zu kommen

Im Fahrstuhlraum angekommen, stoßt ihr dann auch bald auf eine Leiche, die ein **Laserskalpel** bei sich trägt, mit ihr in der Lage seid, das außerirdische Experiment im Biolabor zu entfernen, um so an die Geräte dahinter zu kommen. Diese Geräte dienen euch dazu, ein Antiserum zu entwickeln, sobald ihr alle Gegenstände einschließlich der außerirdischen Gewebeprobe beisammen habt. Ohne dieses Antiserum könnt ihr weder den Komplex sprengen, noch euch vom Planeten retten.

Schickt also dieses Skalpell umgehend zu Matlock (sie ist die einzige, die die Geräte bedienen kann). Habt ihr es nun gut verstaut, müßt ihr weiter um den Fahrstuhl herum, wo auch schon ein Trimorph auf euch lauert. Diesen stellt ihr einfach mit eurem neuen Spielzeug (der Leuchtkugelwaffe) kalt. Ein gut gezielter Schuß genügt, um das Vieh zu bändigen, also nicht die Nerven verlieren, wenn es auf euch zu rennt und die nervenaufreibende Musik ertönt. Ihr seid jetzt am Fahrstuhl, der allerdings noch nicht einsatzbereit ist.

Um ihn in Gang zu bekommen, benutzt ihr euer Laufband, das ihr zu Beginn des Spieles aus der Turnhalle bekommen habt, mit dem Fahrstuhlschacht. Weiterhin sollte euch die kleine Kiste neben dem Fahrstuhl aufgefallen sein. In ihr findet ihr eine **Diabolus-Waffe**, **Piccolomunition**, **Zünder** und den **Sprengstoff**, mit dem ihr nachher den ganzen Komplex zum Einsturz bringt. Ihr solltet auch prompt den Zünder in den Sprengstoff stecken, so daß ihr weniger Inventarplatz benötigt.  
Fahrt runter zur Necropolis.

### **Necropolis:**

Unten angekommen, findet ihr euch in einer großen Halle wieder, von der drei verschiedene Gänge abgehen, die aber auch untereinander verbunden sind. Und noch etwas!

Links von euch liegt eine tiefe, tiefe Schlucht. Diese kann leicht übersehen werden - erst recht, wenn es so dunkel ist! Um dem Abhilfe zu schaffen, benutzt ihr jetzt eure Linsen.

Euer erstes Ziel sollte es zunächst sein, euch ein wirklich hilfreiches Gerät in diesen Höhlen zu besorgen. Es handelt sich dabei um einen Laptop, der es euch gestattet bis zu neun Mal zu save und das zu jedem Zeitpunkt im Spiel. Da ihr ihn überall mitnehmen könnt, seid ihr so immer in der Lage, vor brenzligen Situationen zu save.

Es sind allerdings kleine Hindernisse zu überwinden, um diesen funktionsfähig zu machen. Er hat nämlich keine Energie, so daß ihr erst einmal eine kleine Energiequelle bekommen müßt. Weiterhin braucht ihr Werkzeug in Form eines Universalschraubenschlüssels, den es aus der kleinen Kiste (Punkt J) in dem Raum hinter dem äußersten rechten Eingang zu holen gilt. Die Energiequelle findet ihr in Form einer leeren Batterie, die sich in einer kleinen Kiste (Punkt I auf der Karte) im Obeliskerraum am anderen Karte befindet und aufgeladen werden muß.

Um an diesen entlegenen sowie andere wichtige Orte zu gelangen, bleibt euch keine andere Wahl, als den schmalen Gang in der Mitte des Verbindungsganges hinter den drei Wegen vor euch, zu nehmen.

Macht euch dabei auf etwas gefaßt! Nicht nur das ihr von zahlreichen "normalen" Zombies angegriffen werdet, ihr bekommt auch noch Gesellschaft von einer neuen Art von Extrudes. Diese sind schwarz und töten mit nur einem Stich. Alleine kann man ihnen leicht entkommen, aber in Verbindung mit attackierenden Zombies, sollte man schleunigst das Weite suchen oder gleich neu laden. Hier kommt auch ein Fehler des Programms zum Tragen, den ihr vielleicht erlebt und den selbst der Patch nicht behebt. Solltet ihr von einem schwarzen Extrude niedergestreckt werden, kann es

passieren, daß das Spiel nicht mehr spielbar ist und ihr das Programm neu starten müßt.

Wie dem auch sei, besorgt euch also diese leere Batterie und geht damit in die große Arena, wo ihr diese in die offene Luke des noch nicht einsatzbereiten Stromgenerators (Punkt F) neben dem kleinen Haus legt.

Aktiviert diesen nun durch "Benutzten des Generatorkabels mit dem Universalschraubenschlüssel". Die Batterie ist danach aufgeladen und kann in den Laptop, den ihr in dem kleinen Haus in der Arena findet, eingesetzt werden.

*Euer nächstes Ziel sollte es sein, die richtige Arkhamkarte zu bekommen. Dies erreicht ihr durch Einsetzen des aus der kleinen Kiste (Punkt G) geborgenen Artefakts in den großen Obelisk (Säule) in der Obeliskenhalle, so daß ihr den Chorus erhaltet. Diesen setzt ihr in den Altar (Punkt B) ein und benutzt anschließend eure Schlafsaal 4-Karte mit dem Altar.*

So dürfte es euch möglich sein, die Arkhamkarte zu eurer Inventarliste hinzuzufügen um damit den Arkhamschlafsaal zu öffnen. (Achtung hier findet ihr lediglich den Code für Luftschleuse 5, so das dieser Raum für euch nur von Interesse ist, wenn sich durch einen Patch die Codes geändert haben oder ihr darauf verzichten wollt, einfach nur die Codes einzusetzen.

Auf jeden Fall müßt ihr, bevor es weitergehen kann, Zugang zur Luftschleuse 5 (im Normalfall lautet der Code 9689) bekommen, wo ihr den Geist, wie schon gesagt, mit eurer Psiwaffe umlegt und anschließend weiter zum Friedhof lauft. Dort setzt ihr den roten Sand in die leere Sanduhr ein und benutzt diese. Ihr müßtet so ein Steinherz bekommen, das nun zu Matlock muß. Sie muß dieses Steinherz nun in die Leiche auf dem Tisch im Biolabor einsetzen, nachdem sie zuvor den Kopf von Ben Gunn, den ihr mit Hilfe der Speckschneidemaschine bekommen habt, mit der Leiche zusammengenäht hat (mit Hilfe von Nadel und Faden).

Entnehmt der Leiche jetzt ihr richtiges Herz und bringt es nach unten zu Karne, der am Sarkophag auf euch warten mußte.

Es geht jetzt nämlich weiter zur Blutprobenbeschaffung und ihr braucht hier wieder einmal zwei Personen, um euer Ziel zu erreichen. Die Blutprobe besorgt ihr euch direkt an der Quelle und zwar bei dem außerirdischen Wesen in dem Sarkophag. Mit einer Person müßt ihr den Kran anheben, mit der anderen auf die Plattform steigen, von der aus ihr direkten Zugriff auf den Leichnam erhaltet. Benutzt die kleine Lücke am Sarkophag mit dem Herzen, um die Membran zu entfernen, die den Körper schützt. Schneidet nun die Brust des Leichnams mit eurem Laserskalpel auf, um als nächstes die Blutprobe mit Hilfe eurer Spritze zu entnehmen. Achtet dabei wieder darauf,

daß sich eure Teammitglieder nicht zu Nahe kommen. Diese Blutprobe muß jetzt wieder nach oben in das Biolabor, wo sie von Matlock mit Hilfe des Termolyters in ein Serum umgewandelt wird.

Ihr müßt nur die drei Blutproben, die ihr von euren Mitgliedern genommen habt aus der Zentrifuge nehmen und diese unter den Dreien aufteilen. Sodann könnt ihr mit der Sprengung beginnen. Benutzt nun mit Karne den Detonator mit dem Sprengstoff, wenn dies nicht schon erledigt ist. Diesen benutzt ihr jetzt mit dem Riß auf der anderen Seite der runden Schlucht (auf der Karte als Punkt A eingezeichnet) und rennt zur Shuttlerampe, wo eigentlich schon Matlock und Kenzo auf ihn warten sollten. Zuletzt betätigt ihr die Schalter an der Kontrollkonsole. Ihr habt für den ganzen Vorgang von der Plazierung des Sprengstoffes bis zum Erreichen der Shuttlerampe 5 Minuten und 33 Sekunden Zeit, bis es kracht.

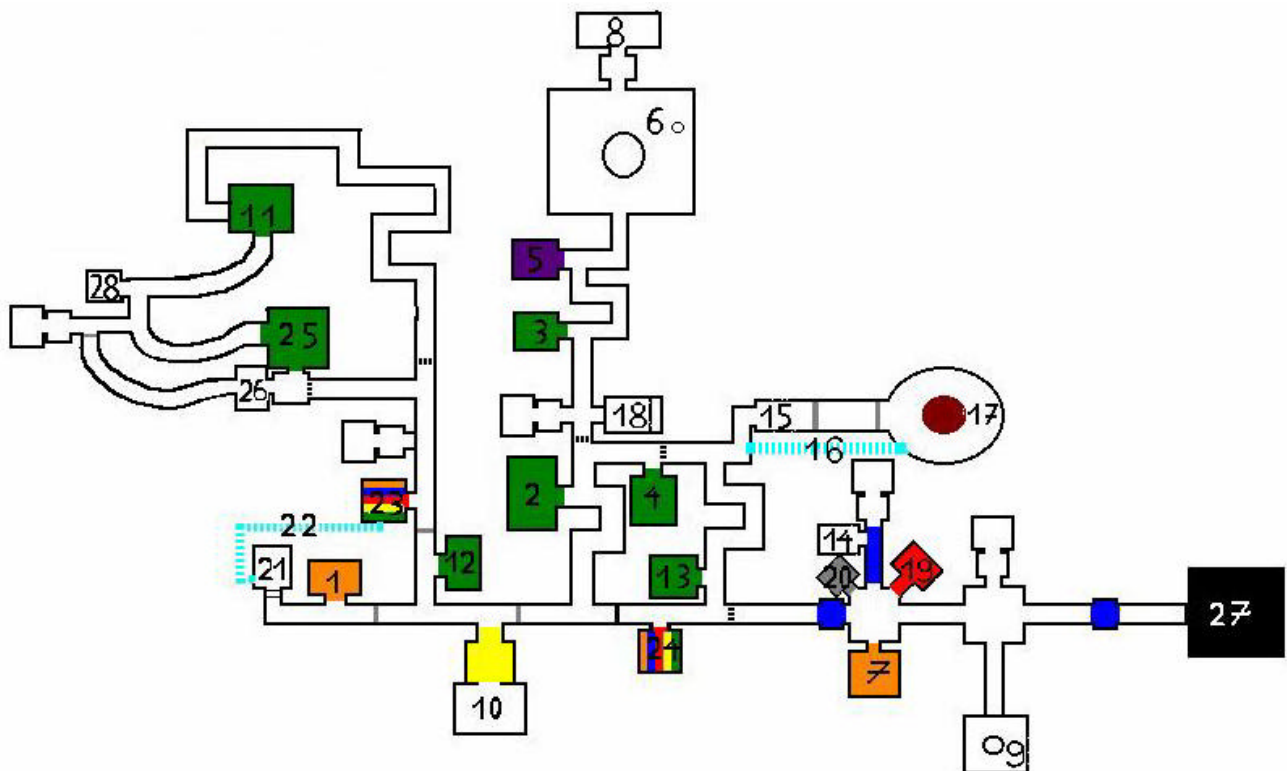
**Orte, an denen eure Teammitglieder relativ sicher sind, wenn ihnen nicht gerade Extrudes (kleine krabbenähnliche Monster) hinein gefolgt sind:**

- Alle Luftschleusen und Dekontaminationsräume (Dekontaminationsraum 2 müßt ihr euch allerdings erst vom Trimorph befreien)
  - Arena
  - Arkham Schlafsaal, nachdem die Farbe wiederhergestellt wurde
  - Biolabor
  - der Gang "Boulevard St. Michel E" mit dem schwebenden Zombie (nur bevor ihr auf ihn schießt)
  - Broadway W
  - Carnaby St
  - Kathedrale
  - Chemielabor
  - Turnhalle
  - Küche von Ben Gunn
  - Kremleingang
  - Krankenstation
  - MOOD-Vorkammer, Kontrollraum, Garten zur Schottenkontrolle
  - Park Lane S
  - Königliches Grab
  - Steriler Raum 2
  - Lagerraum 1
  - Lagerraum 2
  - Sunset Boulevard bei der Vakuumröhre
  - Necropolis Fahrstuhl in der Nähe des Fahrstuhleinganges
  - Waschraum (bevor ihr dem Toten die Hand abschneidet)
- Große Halle, in dem sich der Sarkophag befindet

**Informationen zur Karte (Basis):**

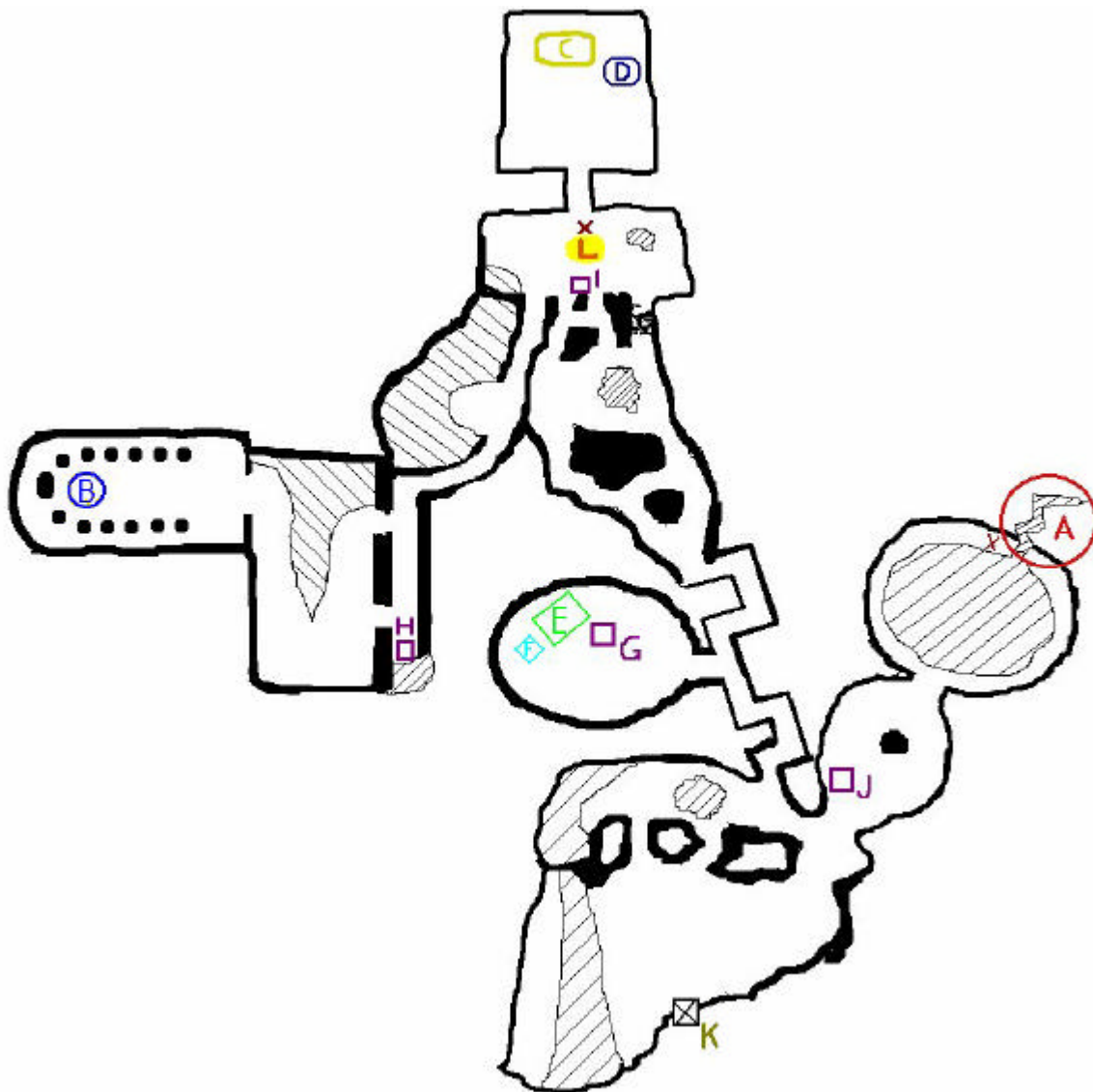
- 1) Arbeitszimmer Filicci
- 2) Turnhalle
- 3) Projektorraum
- 4) Waschraum (Toilette)
- 5) kleine Bibliothek
- 6) Arboretum
- 7) Chemielabor
- 8) Recyclingraum
- 9) Energiekern-Raum





- 10) Mood-Zentralcomputer
- 11) Schlafsaal 3
- 12) Schlafsaal 2
- 13) Schlafsaal 1
- 14) Med-Lab
- 15) großer Eingang Shuttlerampe
- 16) Luftschacht Shuttlerampe
- 17) Shuttlerampe
- 18) Küche mit Ben Gunn
- 19) Geolabor
- 20) Biolabor
- 21) chinesisches Zimmer (Mai-Lin)
- 22) Luftschacht zu J.H.'s Zimmer
- 23) Judith Harroways Zimmer
- 24) Kreml
- 25) Schlafsaal 4 (Arkham Schlafsaal)
- 26) Lagerraum 1
- 27) Raum mit Lift zu Necropolis
- 28) Lagerraum 2

## Informationen zur Karte (Necropolis):



- A) Riß, in dem der Sprengstoff plaziert wird
- B) Altar
- C) Sarkophag
- D) Kran
- E) kleines Haus, in dem sich der Laptop befindet
- F) Generator mit defektem Kabel
- G) kleine Kiste mit Artefakt, G.schub, Dillinger- und Diabolusmunition
- H) kleine Kiste mit G.schub und Piccolomunition
- I) kleine Kiste mit der leeren Batterie für den Laptop, G.schub, Piccolo, Diabolo- und Dillingermunition
- J) kleine Kiste mit Universalschraubenschlüssel, Code [(Lagerraum 2 (5748)], G.schub, Munition rotes X) Trimorph
- K) Fahrstuhl
- L) Obelisk, aus dem ihr durch Einsetzen des Artefakts den Chorus bekommt

**Wichtige Codes:**

MARTIN KARNE (4864)  
DIANE MATLOCK (2915)  
KENZO UJI (3172)  
Arboretum-Tür (3376)  
Luftschleuse 5 (9689)  
Downing-Street-Luke (1010)  
Inocashira-doori-Luke (4864)  
Kreml Hauptluke (3471)  
Kreml Notfallluke (0756)  
Kreml Lagerraum (5748)  
Necropolis-Fahrsstuhl (Erubus)  
Vulkanismus Codewort (Hammer)  
THULE (WORMWOOD)  
Med-Lab Computer (2915)  
Metallbehälter für die Psionara (3172)  
Spind im Schlafsaal (5637)  
Computer im Biolabor (2915)

**Wellenlängen für Schlafsaal 4:**

703.8 nm	Rot
441.6 nm	Blau
563.7 nm	Gelb
600.8 nm	Orange
506.9 nm	Grün