

Komplettlösung zu Men in Black

Der Beginn

Das Abenteuer beginnt im Flur eines Gebäudes. Kümmert Euch hier um die Tür auf der linken Seite und öffnet diese (durch Betätigung der Leertaste). Betretet den dahinter befindlichen Raum und bemerkt von dort aus zwei mögliche Ausgänge. Zieht eine Waffe und betretet zuerst den linken Raum. Dort schiesst einen Gegner ab und kümmert Euch dann um das rotblinkende Licht an der oberen Schrankwand. Nähert Euch diesem und untersucht das Licht (Leertaste).

Ihr entdeckt auf diese Weise eine Zeitbombe, die es zu Entschärfen gilt. Achtet also in der Grossaufnahme auf den mittleren, runden Teil der Bombe. Dort befindet sich ein Kreis, der in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Beachtet nun, dass immer ein anderer Abschnitt ausgefüllt ist. Wartet, bis der grösste Abschnitt (links oben) rot ausgefüllt ist und klickt in diesem Augenblick auf das Kabel mit dem braunen Ende - betätigt Ihr dieses Kabel zu einem anderen Zeitpunkt, fliegt Euch die Bombe um die Ohren.

Habt Ihr die Bombe also erfolgreich entschärft, verlasst diesen Raum nach rechts oben und stösst im Nebenzimmer auf den nächsten Angreifer. Nachdem Ihr auch diesen getötet habt, betretet den letzten Raum ganz rechts und tötet dort einen Feind (findet in diesem Raum auf dem Boden einen Verbandskoffer).

Nachdem der Gegner aus dem Weg geräumt wäre, nähert Euch dem Fenster und öffnet dieses (Leertaste betätigen). So landet Ihr im Freien auf einer Feuerleiter, der Ihr über die Treppe nach unten folgt. Auf dem nächsten Treppenabsatz liegt ein Verbandskoffer. Ferner findet Ihr hier rechts im Gelände eine Lücke, durch die Ihr nach unten springt (nicht fallen lassen).

Ihr landet so in einer Mülltonne, aus der heraus Ihr sogleich zwei Männer abschiessen müsst. Habt Ihr dies erledigt, tretet gegen den vorderen Teil der Mülltonne (Klappe), um diese so zu öffnen. Sobald Ihr die Tonne verlasst, wechselt die Ansicht und von oben kommt ein Angreifer auf Euch zu. Habt Ihr diesen ausgeschaltet, folgt dem Weg ebenfalls nach oben. Die Ansicht wechselt erneut und Ihr landet vor einem verschlossenen Doppeltor. Hier tötet einen Wächter und einen weiteren, der Euch von hinten angreift.

Sind beide Gegner ausgeräumt, nähert Euch der Doppeltür und tretet diese ein. Durchquert diese sodann und landet auf einem Hinterhof, wo Ihr den nächsten Mann erledigt. Beachtet alsdann die Kisten auf der rechten Seite. Nähert Euch zuerst der einzelnen Kiste in der ganz rechten, hinteren Ecke und springt auf diese hinauf (dazu müsst Ihr ein wenig Abstand zu der Kiste halten und von links mit Anlauf auf die Kiste springen - haltet Ihr nicht genug Abstand springt Ihr nur hoch, nicht aber nach vorne).

Sobald Ihr Euch auf der ersten Kiste befindet, wechselt die Ansicht und Ihr seht Euch von oben. Nun gilt es über die einzelnen Kisten nach und nach bis ganz nach oben zu springen (manchmal müsst Ihr auch schräg springen), das heisst, immer auf die nächsthöhere Kiste, bis Ihr schliesslich auf dem höchsten Kistenstapel und vor einer Leiter steht, die an der Wand nach oben führt. Genau vor der Leiter stehend betätigt die Leertaste, um schliesslich auf dem Dach zu landen.

Nachdem Ihr hier zweite weitere Angreifer erledigt habt, findet inmitten des Daches einen Verbandskoffer und macht Euch auf den Weg aufs nächste Dach. Geht dazu in die rechte obere Ecke, wo sich eine längere Lücke in der Dachmauer befindet (speichert hier ab). Springt nun mit Anlauf und erst im letzten Moment über eben diese Lücke auf das nächste Dach. Auch dort erwarten Euch wiederum zwei Gegner, die Ihr abschiessen müsst. Danach steht ein Sprung aufs nächste Dach an - nochmals durch die Lücke in der rechten, oberen Ecke (mit Anlauf springen).

Auf dem nächsten Dach erwartet Euch der erste Endgegner, der ziemlich stark ist. Stellt Euch am besten in eine Ecke, wo Euch der Gegner nicht umgehen kann. Schiesst von dort aus möglichst schnell auf den Kerl, bevor dieser reagieren kann. Habt Ihr den Bösewicht schliesslich besiegt, untersucht dessen Leiche (Leertaste) und findet so ein **olmisches Götzenbild**.

Habt Ihr dieses Kleinod an Euch genommen, erscheint ein anderer Agent und bringt Euch in die Zentrale.

Die Zentrale

Von Eurem Standort aus dreht Euch nach rechts und nähert Euch dem Fenster. Benutzt Ihr dieses (Leertaste) entpuppt es sich als Waffenkammer, aus der Ihr die verschiedensten Waffen mitnehmen und damit im Schiesstand ein wenig rumballern könnt.

Dies muss aber nicht sein. Macht Euch also lieber auf den Weg in den Besprechungsraum: runter, links den Metallsteg entlang, rechts durch die dunkle Tür in den runden Raum hinein. Nach einer kurzen Besprechung könnt Ihr Euch für den nächsten Auftrag einen von drei Agenten aussuchen. Dazu muss gesagt werden, dass der Lösungsweg mit jedem der Agenten gleich ist. Der einzige Unterschied besteht im Kampf. Klickt also auf einen der drei Charakter und landet daraufhin ausserhalb des Besprechungsraumes auf dem Metallsteg. Folgt diesem nach oben bis zum Ende durch, dann weiter nach links und nach rechts bis zu einem Abzweig. Folgt diesem Abzweig nach oben (Reise), um im Teleporter zu landen.

Mission 1: Arctic

Ihr landet im ewigen Eis auf einem Platz vor einer Hütte. Nähert Euch also dieser Hütte und betretet sie - klickt (Leertaste) dazu auf den kleinen Kasten mit der

roten Lampe, rechts neben der Tür (dies gilt auch für einige der folgenden Türen). Nachdem sich die Tür geöffnet hat, betretet das Innere des Gebäudes.

Schaut Euch hier im unteren Teil auf dem Schreibtisch den Notizblock und die beiden Monitore an. Öffnet und durchquert dann die hellbraune Tür, die nach oben führt. In diesem kleinen Zimmer könnt Ihr das Tonbandgerät, den Notizblock und das Bild an der Wand anklicken. Ferner steht unter dem Tisch (Monitor) ein schwarzes Schränkchen, das Ihr öffnet (Leertaste) - entnehmt diesem offenen Schrank dann eine **Signalleuchte**.

Nachdem Ihr auch den Monitor angeklickt habt, könnt Ihr nun diesen Raum wieder verlassen und vom Hauptraum aus jetzt die linke graue Tür durchqueren. Folgt dahinter dem Weg bis zum Abzweig und geht durch die Tür nach rechts in den kleinen Schuppen hinein. Im Innern des Schuppens findet Ihr links auf dem Boden liegend eine kleine orange Karte (**Schlafzimmerschlüssel**), die Ihr an Euch nehmt.

Verlasst daraufhin die Hütte wieder und folgt dem Weg im Freien nach links oben. Die nächste Hütte lässt sich nur öffnen, wenn Ihr Euch im Besitz des Schlafzimmerschlüssels befindet.

Ist die Tür also offen, betretet die Hütte. Im Innern durchquert Ihr zuerst die obere Tür, um in einem Schlafrum zu landen. Geht dort ein Stück hinein und findet auf dem Boden liegend eine **Eisaxt** und einen Verbandskasten. Nehmt beides an Euch und seht Euch dann die Schriftstücke auf dem Tisch an.

Verlasst diesen Raum nun wieder und geht in dem anderen Zimmer nach links oben den Gang entlang. Öffnet und durchquert dort die nächste Tür und geht weiter durch die offene Tür nach links ins Badezimmer. Dort nehmt Ihr Euch rechts aus dem offenen Badezimmerschrank die **Schrotflinte** und die Munition vom Boden. Verlasst dann das Badezimmer und öffnet davor im Gang den Metallspind, um einen Verbandskoffer zu finden.

Folgt nun der Tür und dem Gang zurück in den vorderen Raum, den Ihr nun nach links verlasst. Durchquert Ihr den nächsten Raum nach links und wechselt die Ansicht, greift Euch ein Mann von hinten an - dieser ist umzubringen (Ihr könnt nun noch den Kühlschrank anklicken, um eine Notiz zu lesen). Entdeckt dann in der rechten, unteren Ecke eine graue Metalltür am Boden, die Ihr von oben her (am Metallgriff) öffnet (Leertaste betätigen). Es öffnet sich daraufhin die Falltür und Ihr klettert die Leiter hinunter (dazu von links an die Leiter herangehen).

Auf diesem Weg findet Ihr Euch in einem Kühlraum wieder, in dem Ihr zuerst einmal rechts an der Wand den weissen Schalter betätigt, um das Licht einzuschalten. Öffnet dann das Inventar und nehmt die Eisaxt in die Hand (dazu ist diese nur anzuklicken). Nähert Euch dann mit der Eisaxt in der Hand dem Fleisch und schlägt auf dieses ein (Leertaste). Trefft Ihr die richtige Stelle fällt ein **Fleischstück** herab, das Ihr nun vom Boden aufheben könnt.

Es geht nun weiter durch die oben liegende Tür nach vorne. Im Freien erwartet Euch ein weiteres Monster, das es abzuschliessen gilt. Öffnet und betretet sodann die Hütte ganz rechts und landet im Generatorraum. Betätigt dort den Schalter

links neben der offenen Tür und schaltet in der Grossaufnahme den Hebel für den Notstrom durch Anklicken nach oben (dazu den Hebel zweimal anklicken).

Wäre dies erledigt, könnt Ihr den Generatorraum wieder verlassen. Klettert im angrenzenden Raum die Leiter nach oben (Leertaste betätigen) und verlasst diese Hütte. Wieder im Freien folgt dem Weg auf die andere Seite (bis zum Ende durch) und landet so vor zwei weiteren Hütten. Betretet zuerst die linke Hütte (dies geht nur mit dem Schlafzimmerschlüssel) und findet darin ein Funkgerät vor. Nähert Euch also dem rechten Tisch und klickt dort das Morsegerät an (Leertaste betätigen). In der Grossaufnahme klickt Ihr dann auf den Kopf dieses Morsegerätes, worauf ein Notruf an die Zentrale abgeschickt wird. Ihr öffnet danach das Inventar und klickt dort auf das Fleischstück. Nähert Euch dann in der linken unteren Ecke den zwei Schalen und legt in eine dieser Schalen das Fleischstück hinein (dazu die Entferntaste betätigen). Habt Ihr das Fleisch in die Schale gepackt verschwindet der Hund und Ihr findet auf dem Boden einen Verbandskoffer und Munition.

Ihr könnt diese Hütte nun verlassen und das gegenüber liegende Gebäude versuchen zu betreten (geht nur mit dem Schlafräumschlüssel). Leider verhakt sich die Tür bei dem Versuch, sich zu öffnen. Tretet nun einmal dagegen, worauf sich die Tür endgültig öffnet und Ihr die Hütte betreten könnt. Im Innern der Hütte liegt im Vordergrund auf dem Boden ein Verbandskasten. Sobald Ihr der Hütte nach oben folgt und sich die Ansicht ändert, werdet Ihr von einem verrückten Doktor angegriffen. Bringt diesen schnellstens um und untersucht dessen Leiche - so findet Ihr eine **Spritze**. Auf dem Boden in der rechten, oberen Ecke liegt ausserdem ein **Blutfläschchen**, das Ihr ebenfalls aufnehmen solltet.

Verlasst nun diese Hütte wieder, geht im Freien nach oben und wartet, bis sich die Ansicht verändert. Gleich darauf erscheint ein Alien, das Ihr erlegen müsst. Wäre dies erledigt geht weiter nach oben bis zum Abzweig, dem Ihr nach links folgt. Betretet dort wieder das Hauptgebäude und im Innern öffnet schnell das Inventar. Klickt dort auf die Spritze, geht aus dem Inventar heraus und betätigt die Leertaste, um die Spritze zu benutzen - so seid Ihr gegen das ausströmende Gas gewappnet.

Durchquert nun nochmals die obere, hellbraune Tür und benutzt im angrenzenden Raum den Computer (Leertaste). Es erscheint daraufhin ein grüner Bildschirm vor Euch, bei dem Ihr ein Passwort eingeben müsst - geht dazu mit dem Mauszeiger hinter das Wort `Passwort` (der Mauszeiger muss sich an der richtigen Stelle bewegen), klickt dort an und gebt `DAISY` ein (das Wort steht auf einem Foto direkt neben dem Computer).

Nachdem Ihr dann die Entertaste gedrückt habt, werden die gesamten unteren Befehle aktiviert und Ihr könnt den Befehl `Überwachung` anklicken und diese aktivieren. Verlasst nun den Bildschirm, in dem Ihr rechts unten die Escapetaste drückt und verlasst den Raum nach rechts. Im nächsten Bereich nähert Euch rechts unten den beiden Monitoren und aktiviert auch diese. In der Grossaufnahme drückt auf die Taste `CH3`, worauf Ihr eine interessante Stelle seht.

Verlasst nun dieses Gebäude nach links und folgt dem Abzweig im Freien nach links oben. Betretet die Hütte und durchquert dort die linke Tür. Steigt im nächsten Raum die Leiter nach unten und folgt dem Weg nach oben ins Freie. Bemerkt hier nun eine Spur, die nach unten in den Schnee führt. Folgt dieser Spur aufs Eis, brecht durch und landet in einem unterirdischen Gang.

Im unterirdischen Gang

Ihr beginnt in einem längerem Abschnitt, dem Ihr ganz nach vorne folgt (von nun an erwartet Euch in fast jedem neuen Abschnitt ein Alien - also seit auf der Hut). Geht dann nach rechts um die Ecke und geht direkt auf eine Art Tür zu. Steht Ihr genau vor diesen runden komischen Türen, lassen sich diese mit Hilfe der Leertaste öffnen, dazu müsst Ihr an der richtigen Stelle stehen. Sind die Türen offen, lassen sie sich auch durchqueren.

Dem nächsten Gang folgt Ihr nach oben und nach rechts um die Ecke - durchquert dann wieder eine Tür und zwar die, direkt vor Euch. Im nächsten Gang geht es nach rechts oben um die Kurve und weiter nach rechts hinten. Ihr kommt schliesslich zu einem kleinen Alien und der nächsten Tür, die nach links oben weiterführt.

Im dahinter befindlichen Raum erwarten Euch vier fliegende Aliens, die es zu killen gilt. Nachdem dies erledigt wäre, nähert Euch der rechten oberen Tür, die durch ein seltsames, tentakelartiges Wesen versperrt wird. Benutzt Ihr an dieser Stelle die Signalleuchte - Flaire (diese einfach in die Hand nehmen), zieht sich das Tentakelwesen zurück und Ihr könnt die Tür durchqueren.

Merkt Euch den nächsten Raum und geht hier nach oben. Ihr landet vor einem seltsamen Gerät, das sich später eventuell als Teleporter entpuppen könnte?

Folgt jedoch vorerst dem Gang nach links oben, die Ansicht verändert sich, und findet dort die nächste Tür - durchquert diese.

Findet Euch nun in einem Gang mit vier möglichen Ausgängen wieder. Nachdem Ihr hier das Alien erledigt habt, solltet Ihr abspeichern. Durchquert zuerst die Tür ganz links (manchmal lässt sich die Tür nicht auf Anhieb öffnen. Lauft dann ein wenig in diesem Raum herum, klickt überall rum und versucht dann ein weiteres Mal, besagte Tür zu öffnen), woraufhin Ihr in einem kleinen Raum landet, in dem ein Alien den Alarm auslöst - von diesem Moment an habt Ihr nur eine gewisse Zeit, um diesen Komplex wieder zu verlassen, bevor alles in die Luft fliegt.

Killt also das Alien und durchsucht dessen Leiche, um so in den Besitz des roten **Alienschlüssel** zu gelangen. Verlasst nun den Raum wieder und durchquert die linke Tür an der oberen Wand (diese lässt sich nun mit dem roten Schlüssel betreten). Betretet den Raum und schießt dort das Alien ab. Nach dessen Ableben untersucht die Leiche und findet einen blauen **Alienschlüssel**. Ferner liegt hier auf dem Boden, links an der Wand, ein **Aliencontainer**, den Ihr ebenfalls mitnehmen solltet.

Habt Ihr Euch alles gekrallt verlasst den Raum wieder und durchquert die daneben befindliche Tür (diese lässt sich nur öffnen, wenn Ihr Euch im Besitz des blauen Alienschlüssels befindet).

Im nächsten Raum schiesst Ihr das nächste Alien ab und nähert Euch dann der blinkenden Konsole an der unteren Wand. Untersucht diese (Leertaste) und seht dann einen Monitor in Grossaufnahme. Klickt hier in der oberen Mitte einen runden Raum an (es lässt sich nur diese Stelle aktivieren), woraufhin eine Art Strom zu fließen beginnt.

Ist dies erledigt, verlasst den Raum wieder (es greift Euch ein Alien an) und geht im Gang weiter durch die rechte Tür. Findet Euch nun in dem Abschnitt mit dem Teleporter wieder, auf dessen Plattform Ihr nun gehen müsst. Steht Ihr auf der Plattform klickt die vor Euch befindliche kleine Konsole an (Leertaste) und Ihr habt diesen Auftrag überstanden.

In der Zentrale

Ihr landet daraufhin wieder in der Zentrale, wo Ihr gleich den Besprechungsraum aufsucht. Anschliessend könnt Ihr Euch erneut einen der drei Agenten aussuchen und Euch ins nächste Abenteuer stürzen.

Habt Ihr also einen beliebigen Agenten angeklickt, folgt dem Metallsteig einmal ganz herum bis zum Abzweig und folgt dort dem Weg nach oben (Reise) - so landet Ihr im nächsten Kapitel.

2. Mission: Amazon

Ihr beginnt diesen Abschnitt auf einem Steg stehend - beachtet, dass Ihr Euch automatisch im Besitz eines **Amulettes** befindet. Folgt diesem Steg nach vorne bis vor die Stadtmauern und lasst die Wachen hier in Ruhe. Nachdem Euch eine der Wachen untersucht hat, geht Ihr weiter zum Stadttor und öffnet dieses (Leertaste).

Im Innern der Stadt geht einfach ganz nach vorne und in die Kirche hinein (vorher müsst Ihr deren Tür öffnen). Im Innern der Kirche benutzt Ihr das Amulett (es befindet sich in Eurem Inventar) mit dem Priester (dazu das Amulett in die Hand nehmen und die Leertaste drücken), worauf dieser sich in einen Ausserirdischen verwandelt. Nachdem das Alien verschwunden ist, nehmt Ihr die Waffe (**Contra Gun**) vom Boden auf und verlasst die Kirche wieder.

Im Freien geht es einmal nach unten, bis sich die Ansicht verändert. Geht dann weiter nach rechts (aus dem Bildschirm hinaus - nicht den Weg betreten), um vor dem Hospital zu landen (Hütte mit rotem Kreuz) - betretet dieses. Im Innern des Krankenhauses geht gleich weiter in den oberen Raum, wo Ihr den verrückten Doktor tötet. Untersucht anschliessend dessen Leiche, um in den Besitz einer **Kreditkarte** zu gelangen. Nehmt hier noch den Verbandskoffer an Euch und verlasst den Raum und das Krankenhaus wieder.

Im Freien geht nach unten (die Ansicht wechselt) und dann weiter nach links unten. Geht nun einmal quer durch die Stadt und verlasst diese nochmals durch

das Stadttor (öffnet dieses). Folgt draussen dem Steg bis die Sicht wechselt und betretet dann links den überdachten Schuppen. Ganz hinten an der Wand findet Ihr dort einen Automaten, den Ihr anklickt (Leertaste). Befindet Ihr Euch im Besitz der Kreditkarte, erscheint der Monitor des Automaten in Grossaufnahme und Ihr könnt rechts unten verschiedene Tasten drücken. Nachdem Ihr den Schlitz rechts oben angeklickt habt (auf dem Bildschirm erscheint dann `nächster Abflug...`), betätigt also die `JA`- Taste. Am unteren Rand des Monitors erscheint dann ein **Flugticket**, das Ihr durch Anklicken aufnehmt.

Um den Automaten wieder zu verlassen, betätigt einfach die Leertaste. Mit dem Flugschein in der Tasche kehrt Ihr durch das Stadttor zurück in die Stadt, wo Ihr diesmal gleich das linke Gebäude aufsucht und die Bar betretet. Im Innern des Lokals steigt sogleich die Treppe im hinteren Teil nach oben, um im Obergeschoss zu landen. Nachdem Ihr dort einen Angreifer beseitigt habt, nehmt Ihr Euch den Verbandskoffer auf. Nun nehmt Ihr den Flugschein aus dem Inventar in die Hand und benutzt diesen mit der unteren, linken Tür. Ihr klopft so an und ein seltsamer Kerl öffnet die Tür. Nachdem Euch dieser ein paar Worte erzählt und die Tür wieder geschlossen hat, benutzt nochmals den Flugschein mit der Tür. Diesmal nimmt der Kerl das Ticket an und verrät Euch ein Geheimnis - dies ist wichtig, um einen Geheimgang passieren zu können.

Habt Ihr also alles erfahren, könnt Ihr das Obergeschoss und das Lokal wieder verlassen (wenn Ihr wollt könnt Ihr Euch im unteren Teil des Lokals noch ein wenig Munition besorgen - diese liegt auf dem Boden herum). Geht im Freien nach rechts und folgt dem Stadtverlauf nach oben in Richtung Kirche. Kurz vor der Kirche biegt Ihr wieder nach rechts ab, um das Krankenhaus vor Euch zu sehen. Betretet dies aber nicht, sondern folgt diesmal dem Weg, der rechts am Krankenhaus vorbei führt.

Sobald sich die Ansicht wieder verändert hat, beachtet auf der rechten Seite die Mauer, auf der sich verschiedene Graffiti befinden. Unter anderem seht Ihr eine schwarze Katze auf der Mauer. Klickt Ihr an eben dieser Stelle die Mauer an (Leertaste), öffnet sich diese und Ihr könnt den dahinter liegenden Garten betreten. Trefft dort auf eine Wache, die Ihr schnell abschiessen müsst, bevor diese auf Euch schießt - die Wache ballert Euch sonst mit einem Maschinengewehr über den Haufen.

Habt Ihr den Wächter besiegt, steigt auf die Treppe vor der Tür und klettert diese bis fast nach oben - speichert nun ab. Es folgt ein nicht ganz leichter Sprung auf den gegenüber liegenden Balkon. Dazu müsst Ihr mit ziemlich viel Anlauf und erst im letzten Moment auf die andere Seite springen. Habt Ihr den Sprung geschafft und steht Ihr endlich auf dem kleinen Balkon, klettert über die Leiter an der Wand auf das Dach (dazu die Leertaste benutzen).

Dort gelandet erschießt den zweiten Wächter und untersucht danach seine Leiche - so findet Ihr den **Dachschlüssel**. Habt Ihr diesen an Euch genommen, beachtet in der linken unteren Ecke des Daches die Klappe, der Ihr Euch von links nähert. Benutzt nun den Dachschlüssel mit eben dieser Klappe (die Klappe geht nur von der richtigen Seite aus auf - Leertaste benutzen), um diese zu öffnen.

Sobald die Klappe endlich offen steht, könnt Ihr diese durchqueren und landet so im Innern des Gebäudes.

Dort gelandet dreht Euch herum und nehmt vom Boden die runde Scheibe (**Gesichtsabdruck**) an Euch. Ferner benötigt Ihr vom linken unteren Schreibtisch das **Notizblatt** mit den seltsamen Zeichen drauf (klickt dazu das aufgeschlagene Buch an, um das Blatt zu erhalten). Geht nun weiter nach oben (die Ansicht wechselt) und findet hier auf dem Boden liegend den **Minenschlüssel** - nehmt diesen auf. Verlasst das Gebäude durch die oben befindliche Tür und landet erneut im Garten hinter der Mauer.

Steigt jetzt die Treppe hinunter und nähert Euch dem unteren Teil der Mauer (dort, wo Ihr auf der anderen Seite die Graffitis erkennen könnt). Klickt dort die Mauer an (Leertaste), um diese zu öffnen und durchquert sie. Wieder im Freien stehend geht zweimal nach unten und lauft über den Platz nach links oben (in Richtung beleuchtetes Gebäude). Nachdem sich die Ansicht geändert hat, folgt schnell dem Weg bis zum anderen Ende (es wird auf Euch geschossen), wo Ihr nun mit Hilfe des Minenschlüssels das grosse Doppeltor öffnen könnt (Leertaste) - durchquert dieses.

Die Minen

In diesem Abschnitt angekommen überquert erst einmal die Brücke nach links. Auf der anderen Seite und im nächsten Abschnitt (vor den drei Höhleneingängen) angekommen, erwartet ein starkes Alien, das aus der unteren linken Höhle herausgerollt kommt. Nachdem Ihr dieses möglichst schnell abgeschossen habt, betretet die untere Höhle auf der linken Seite (beachtet den Verbandskasten auf dem Boden vor den Höhlen), dort, wo vorher das Alien herausgerollt kam und findet darin einen Verletzten und ein fliegendes Alien. Nachdem Ihr das Alien abgeschossen habt untersucht die Leiche und findet unter dieser einen **Figurenabdruck**.

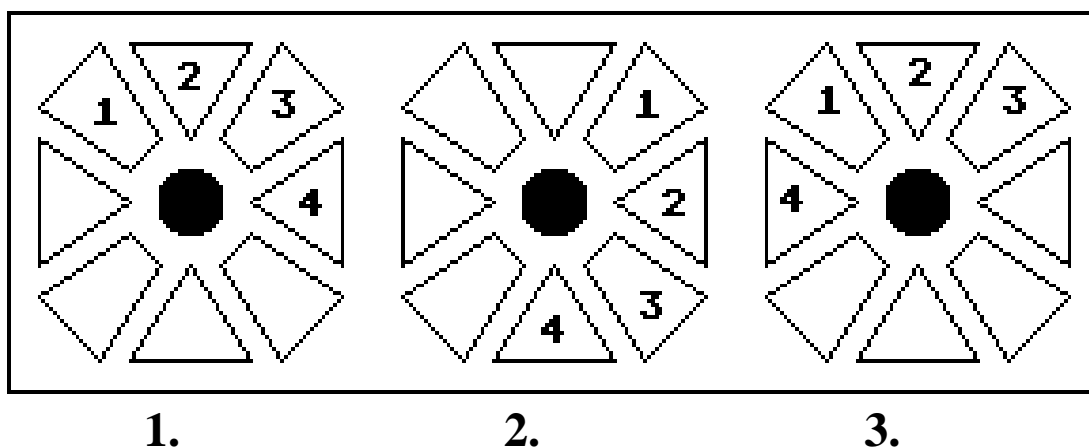
Verlasst nun die Höhle wieder und betretet danach die Höhle auf der rechten Seite (in der mittleren Höhle trifft Ihr lediglich auf ein Alien). Folgt dort dem Gang, bis Ihr vor einem tiefen Abgrund landet. Auf einer Säule auf der anderen Seite des Abgrundes steht ein Monster, das Ihr abschießt (dazu möglichst nahe an den Abgrund herangehen). Nun wird es Eure Aufgabe sein - und wir würden Euch raten, nach jedem geglückten Schritt abzuspeichern -, den Abgrund über die 5 schwebenden Plattformen zu überqueren.

Beachtet auf Eurem Weg, dass manche der Plattformen sich Heben und Senken und Ihr warten müsst, bis sich die beiden Plattformen (auf der Ihr steht und zu der Ihr rüberspringen wollt) auf einer Höhe gegenüber stehen. Springt am besten immer in einer Linie und mit Anlauf auf die nächste Plattform. Es wird ein wenig Zeit, Geduld und Geschick erfordern, bis Ihr die andere Seite erreicht habt.

Ist dies der Fall und befindet Ihr Euch endlich auf der anderen Seite des Abgrundes, folgt dem Weg nach links unten und landet in einem Gang, der von zwei Aliens befreit werden muss. Seht Euch danach den Boden dieses

Abschnittes genauer an und findet dort (am unteren Bildrand, etwa in der Mitte) eine kleine graue Scheibe, die Ihr aufnehmen könnt (diese ist ziemlich schwer zu erkennen, also ein wenig suchen) - **Pumaabdruck**.

Betretet nun die obere Höhle und findet Euch in einem kleinen Raum wieder, in dem sich ein seltsames Zeichen auf dem Boden befindet. Öffnet nun das Inventar und seht Euch die mitgeführte Zeichnung an (dazu die Zeichnung im Inventar anklicken und dann die Leertaste betätigen). Dort findet Ihr drei Zeichnungen aufgeführt, die Euch die Reihenfolge erläutern, in der das Rätsel gelöst werden muss (beachtet unsere Zeichnungen und betretet die jeweiligen Felder in der dort angegebenen Reihenfolge).



1. nehmt den Gesichtsabdruck in die Hand und legt diesen in die mittlere Vertiefung des Bodendenkmals (mit der Entfernentaste). Es kommen dann 9 Steinblöcke nach oben gefahren. Steigt Ihr auf die eingezeichneten Blöcke, dreht sich das grosse Steinrad an der hinteren Wand ein Stück.

2. nehmt nun den Pumaabdruck und legt diesen in die mittlere Vertiefung des Bodendenkmals - steigt danach auf die eingezeichneten Blöcke. Das grosse Steinrad an der hinteren Wand dreht sich ein weiteres Stück.

3. nehmt nun den Figurenabdruck und legt diesen in die mittlere Vertiefung des Bodendenkmals - steigt danach auf die eingezeichneten Blöcke.

Habt Ihr auch dies richtig erledigt, öffnet sich die hintere Wand und Ihr könnt dem nun freigelegten Gang in einen grösseren Raum folgen. Erlegt dort zwei fliegende Aliens und einen stärkeren Gegner.

Nachdem alle getötet sind nehmt die Munition an Euch und folgt dem Raum ans andere Ende (bemerkt dort den Verbandskasten). Steigt dort die Treppe hinab und folgt diesen, bis Ihr in einen Raum mit einem Kreis auf dem Boden kommt. Geht auf keinen Fall in die Mitte dieses Raumes, da Ihr und das Spiel sonst abstürzt. Kehrt stattdessen über die Treppe zurück nach oben (vorher abspeichern) und hört hinter Euch ein Grummeln. Es verfolgt Euch ein *unsichtbares* Alien. Kehrt also zurück bis zum ersten Treppenabsatz, nehmt dort eine Waffe zur Hand und zielt solange mit dieser in der Gegend herum, bis Ihr ein rotes Fadenkreuz erhaltet - an dieser Stelle befindet sich der unsichtbare Gegner

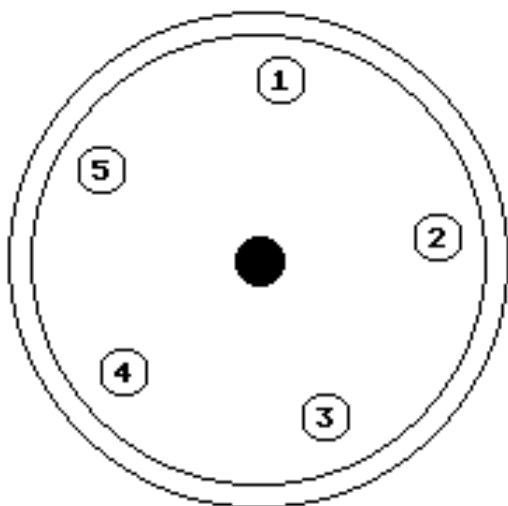
und muss erschossen werden. Habt Ihr dies geschafft (relativ leicht) öffnet sich rechts in der Wand ein Geheimgang, dem Ihr folgt.

So landet Ihr in einem Gang, wo Euch ein grosses, starkes Alien gegenübertritt. Schiesst dieses schnell ab und durchsucht danach dessen Leiche, um darin ein **olmisches Götzenbild** zu finden. Folgt danach dem Gang bis zum Ende und schaut Euch dort auf dem Podest die fünf aufgestellten Statuen genauer an (Leertaste). Seht Ihr diese in Grossaufnahme, klickt die Mitte an (dort befindet sich eine Vertiefung), woraufhin automatisch das eben aufgenommene Götzenbild eingesetzt wird (merkt Euch hier, in welcher Reihenfolge und auf welchen Stellen die verschiedenfarbigen Götzenbilder abgestellt sind).

Ihr könnt die Nahansicht nun wieder verlassen (Leertaste) und zurück nach unten rennen. Steigt im nächsten Abschnitt am Abzweig die Treppen nach unten (zwei fliegende Aliens näher sich Euch) und findet Euch erneut in dem Raum mit dem Kreis in der Mitte auf dem Boden.

Findet nun auf der anderen Seite des Raumes in mehreren Nische **5 kleine Statuen**, die Ihr alle aufnehmen müsst (geht dazu nicht durch die Mitte des Raumes, sondern haltet Euch links oder rechts an der Wand). Beachtet, dass jedes der Götzenbilder eine andere Farbe hat als da wären: weiss, rot, blau, grün und schwarz.

Diese fünf Götzenbilder müssen jetzt auf die entsprechenden kleinen runden Flächen abgesetzt werden (mit der Entferntaste - nähert Euch diesen nur von aussen, nicht über die Mitte) die im Aussenring des mittleren Bodengemäldes zu finden sind - siehe Zeichnung:



- 1) schwarz
- 2) grün
- 3) weiss
- 4) blau
- 5) rot

Habt Ihr alle Statuen richtig plaziert, könnt Ihr die Mitte des Raumes betreten und werdet von einer Plattform in den unteren Bereich gefahren. Dort gilt es, ein sehr starkes Alien zu besiegen (beschiesst dieses am besten schon von der Plattform aus). Habt Ihr auch diesen Gegner geschafft, landet Ihr automatisch in der Zentrale.

In der Zentrale

Betretet dort sogleich den Besprechungsraum auf, sucht Euch nach dem Treffen einen neuen Agenten aus und folgt dem Metallsteig bis zum Teleporter (Reise). Betretet diesen, um im letzten Kapitel zu landen.

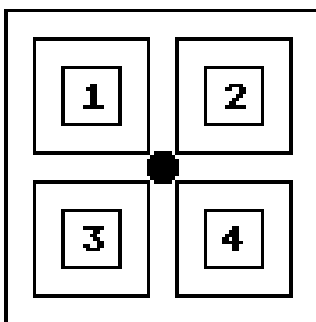
Mission 3: Frales Island

Das letzte Kapitel beginnt Ihr, indem Euer Agent den Mann abschießt, mit dem er sich kurz unterhält. Folgt dann den Holzstufen auf das kleine Podest und findet rechts oben an der Felswand einen kleinen blauen Knopf, den Ihr betätigt. Diese Aktion lässt rechts neben Euch eine Plattform nach oben fahren, auf die Ihr schnell springen müsst. Solltet Ihr dieses nicht rechtzeitig schaffen, betätigt einfach den blauen Knopf ein weiteres Mal, um die Plattform wieder nach unten fahren zu lassen - wiederholt diese Prozedur so lange, bis Ihr endlich mit Hilfe des Aufzuges eine Etage höher landet.

Auf der nächsten Ebene schießt einen Wächter ab und findet links am Gestell den zweiten blauen Schalter, dessen Betätigung die Plattform in der rechten oberen Ecke weiter nach oben fahren lässt - rennt schnell auf die Plattform, um eine Etage höher zu landen.

Auch hier erwartet Euch wiederum dieselbe Prozedur - Wächter abschiessen, blauen Schalter betätigen und mit der Plattform nach oben fahren.

Auf der Spitze angelangt schießt die nächste Wache ab und folgt dann den Holzstufen nach oben. Ihr landet so auf einer grösseren Ebene, wo es gilt, ein Alien abzuschliessen. Ist Euch dies gelungen, öffnet und durchquert die grosse Doppeltür, die ins Innere des Berges führt. Dort angekommen geht nach links oder rechts und folgt den Stufen nach unten. Schliesslich landet Ihr im unteren Bereich des grossen Raumes, wo es vorerst einmal gilt, drei fliegende Alien zu beseitigen - versucht dabei, noch nicht die vier Bodenplatten zu betreten, die sich um das kleine blaue Licht am Boden verteilen (Ihr bemerkt diese Platten daran, dass diese bei Betreten blau aufleuchten).



Nun müsst Ihr wieder mal ein kleineres Rätsel lösen. Bemerkt in der Mitte des Raumes auf dem Boden ein kleines blaues Licht, dessen Betätigung einen Lichtstrahl aus dem rechten Auge der grossen Steinstatue entsendet. Eure Aufgabe wird es nun sein drei Spiegel so auszurichten, dass dieser Lichtstrahl von dem rechten in das linke Auge weitergelenkt wird. Bemerkt dazu, dass alle vier an den blauen Schalter angrenzende Bodenplatten (sehen aus wie Quadrate) sich bei Betreten blau verfärben

und somit die Spiegel verstellen. Haltet Euch an unsere Zeichnung, betretet die dazugehörigen Bodenplatten und betätigt dann den blauen Schalter auf dem Boden. Habt Ihr alles richtig gemacht öffnet sich ein Gang unterhalb der Statue, den Ihr betretet.

Hier die Reihenfolge, in der Ihr die Bodenplatten betreten müsst, vorausgesetzt, Ihr habt vorher noch keine der Platten betreten:

4, 3, 4, 2

Folgt diesem Gang bis zum Ende, tötet auf dem Weg vier Aliens und nähert Euch schliesslich einer dunklen Tür, die sich automatisch öffnet. Durchquert diese und seht einen grossen Rundgang von oben. Folgt diesem zuerst nach links zu der einzelnen runden Plattform und trifft dort auf zwei weitere Aliens, die es zu töten gilt. Untersucht dann die Leichen der Beiden und findet bei einer den **roten Alienschlüssel**.

Habt Ihr diesen aufgenommen folgt dem Rundgang nun nach rechts (auf die andere Seite), bis zum Ende (untere runde Plattform). Erschiesst auf dem Weg weitere Aliens und verlasst die letzte Plattform über die Stufen nach oben. Geht dann weiter bis vor eine Tür (diese befindet sich zwischen zwei gelben Lichtern), die sich durch Anklicken (Leertaste) öffnen lässt (dazu benötigt Ihr den roten Alienschlüssel).

Durchquert die nun offene Tür und findet Euch auf einem Gang wieder (auch hier erwarten Euch ein paar Aliens). Gleich rechts neben der eben durchquerten Tür findet Ihr an der Wand eine Art Tastenfeld, das Ihr einmal berührt (Leertaste) - es erscheint daraufhin auf dem Tastenfeld ein hellblauer Pfeil und Ihr folgt dem Gang zum anderen Ende vor die nächste geschlossene Tür. Links neben dieser Tür entdeckt Ihr ein zweites Tastenfeld, das Ihr ebenfalls einmal berühren müsst, worauf ein hellblauer Pfeil erscheint. Ist dies der Fall, lässt sich die vor Euch liegende grosse Tür durch Anklicken öffnen (dies geht nur an einer bestimmten Stelle - etwas weiter links).

So landet Ihr im nächsten Gang, wo Ihr wieder auf ein paar Gegner und zwei Tastenfelder stösst. Tötet die Feinde und klickt dann wiederum jeweils einmal auf die Tastenfelder, um dort hellblaue Pfeile zum Aufleuchten zu bringen. Nähert Euch dann der nächsten verschlossenen Tür und öffnet diese durch Anklicken (sie öffnet sich erst, wenn Ihr auf beiden Tastenfeldern die hellblauen Pfeile eingestellt habt).

Durchquert die Tür nun und schiesst dahinter zwei Aliens ab. Folgt danach der Treppe nach rechts unten und landet auf einer Art Plattform. Schiesst dort den Menschen ab, der sich anschliessend in ein grosses Insekt verwandelt, das Ihr ebenfalls ausradiert. Habt Ihr dies geschafft, sucht an der oberen rechten Wand die Leiter auf und klettert diese nach oben (Leertaste). Ihr landet daraufhin eine Etage tiefer und trifft auf den Endgegner, einen Menschen in Roboterrüstung. Sobald Ihr wieder handeln könnt schiesst schnell und ohne Unterlass auf diesen Riesen ein, bis er schliesslich besiegt und die Erde gerettet wäre.