

Die Komplettlösung zu Messiah

Level 1

Hinweis: An einigen Stellen dieses Levels erscheinen Hinweise zu den verschiedenen Gegenständen. Ihr erhaltet dann Informationen darüber, wie ihr mit diesen Objekten umzugehen habt.

Dieses Level beginnt ihr als Polizist. Nachdem ihr handeln könnt, lauft ein Stück vor und widmet euch den gestapelten Kisten auf der linken Seite. Auf der Rückseite dieser Kisten könnt ihr ganz nach oben springen, wo sich eine Truhe mit einem Handsymbol befindet. Tretet vor dieses Handsymbol und betätigt die Aktionstaste. Es wird ein Selbstzerstörungsmechanismus ausgelöst, der in fünf Sekunden zündet. Springt also schnell runter und rennt ein wenig weg, um nicht verletzt zu werden. Sind die Kisten in die Luft geflogen, kehrt zurück und findet nun auf dem Boden liegend ein Gewehr, das ihr aufnehmt (Aktionstaste). Schießt damit auf die restlichen Kisten in diesem Gebiet, um Munition freizulegen. Nehmt diese auf, indem ihr einfach darüber lauft.

Habt ihr dies erledigt, steigt über die hier befindliche Rampe nach oben. Erhaltet unterwegs eine Nachricht, die ihr abrufen könnt. Überquert am oberen Ende der Rampe die Brücke und folgt dieser bis zu einer weiteren Truhe mit Handsymbol. Nähert euch dieser und betätigt davorstehend die Aktionstaste, um den Selbstzerstörungsmechanismus auszulösen. Lauft schnell ein wenig zurück und wartet die Explosion ab. Kehrt danach vor die große verschlossene Tür (Exit) zurück und findet dort weitere Munition. Hier liegt ferner ein Bunsenbrenner herum, den ihr jedoch liegenlassen solltet (schlechte Waffe). Tretet nun also vor die Tür und öffnet diese, indem ihr die Aktionstaste betätigt – durchquert diese dann.

Im nachfolgenden Gang befindet sich rechts ein undurchdringliches Kraftfeld. Folgt dem Gang also nach links und achtet darauf, daß eure Waffe sich nicht im Anschlag befindet. Da ihr euch in der Haut eines Polizisten befindet, lassen euch die anderen auch in Ruhe. Erregt ihr dagegen Aufsehen, stürmen euch plötzlich alle Polizisten entgegen.

Passiert also den Cop und biegt hinten links um die Ecke. Folgt einer Schräge in den unteren Bereich und nähert euch dort den vier aufeinander gestapelten Tonnen auf der linken Seite. Geht hinter diese und entdeckt dort einen Wissenschaftler – in dessen Körper müßt ihr nun kriechen. Speichert zunächst einmal ab!

Stellt euch nun mit dem Gesicht vor die Fässer, begeben euch aus eurem derzeitigen Körper, landet direkt hinter dem Wissenschaftler und springt schnell in diesen hinein (dazu in den Rücken des Opfers springen), bevor der Polizist dies mitbekommt. Wart ihr schnell genug, werdet ihr nicht angegriffen. Werdet ihr hingegen beschossen, ladet euren Spielstand nochmals und wiederholt das Ganze.

Befindet ihr euch endlich im Körper des Wissenschaftlers, lauft hinter den anderen Wissenschaftler, der euch bittet, ihn abzulösen. Tut dies, tretet hinter die Steuerkonsole und betätigt die Aktionstaste, um die Bremsdüsen zu manipulieren. Nach dieser Aktion schießen die Polizisten auf den anderen Wissenschaftler, lassen euch aber in Ruhe. Ihr steigt über die Rampe wieder nach oben, geht nach rechts um die Ecke und nähert euch dem hier befindlichen Polizisten. Steigt neben diesem nun die Schräge hinauf und folgt dort dem Weg bis zum anderen Ende und vor ein weiteres Kraftfeld – passiert dabei weitere Polizisten. Tretet vor dem Kraftfeld auf die runde Bodenplatte, um dieses für fünf Sekunden zu deaktivieren. Betretet nun schnell den dahinter befindlichen Raum.

Öffnet hier nun das grüne Tor auf der rechten Seite und betretet eine Art Lagerraum. Hinter einer der Kisten liegt hier eine Waffe, die ihr jedoch vorerst liegen lassen solltet. Nehmt ihr dieses Teil nämlich als Wissenschaftler auf, werdet ihr erschossen. Ferner könnt ihr an der hinteren Wand den gelben Knopf drücken, der die Waffenausgabe aktiviert. Es kommt so ein Flammenwerfer hochgefahren, den ihr jedoch ebenfalls liegen lassen solltet.

Verlaßt diesen Raum also wieder und wendet euch davor nach rechts. Ihr seht dort einen anderen Wissenschaftler, der vor einem Gerät namens „Access Control,“ steht. Benutzt eben dieses Gerät (Aktionstaste), um das Tor 4 zu entriegeln.

Kehrt nun zurück in den Raum, in dem ihr euch den Wissenschaftlerkörper angeeignet habt und wendet euch dort nach rechts. Nähert euch dort dem Gate 4, das ihr durch Betätigen der Aktionstaste öffnet. Findet dahinter ein weiteres Tor, über dem das Wort „Sterilize,“ geschrieben steht. Geht also nun in den Bereich hinter das Tor (Gate 4) und nähert euch von hinten dem Polizisten, der in diesem Bereich steht. Schaltet in den Kampfmodus und haltet die Kampftaste gedrückt. Ihr nehmt den Polizisten so in den Würgegriff und würgt diesen solange (auf daß euch keine anderen Polizisten dabei sehen), bis er bewußtlos zu Boden geht. Ist dies passiert, schließt sich das Gate 4 und ihr werdet in diesem kleinen Schleusenraum sterilisiert. Nachdem dies geschehen ist, könnt ihr die nächste Tür öffnen.

Betretet den dahinter liegenden Gang und erhaltet eine weitere Meldung. Hört euch diese an und seht auf der rechten Seite des Ganges zwei Kisten. Klettert über diese nach oben und findet dort ein Maschinengewehr. Solltet ihr jedoch immer noch ein Wissenschaftler sein, laßt diese Waffe liegen. Dreht euch auf der oberen Kiste stehend nach rechts und springt von hier aus in den Gang hinter der roten Laserschranke. Folgt hier der Rampe nach oben und landet schließlich vor einem Tor, das sich öffnet und schließt. Durchquert dieses im richtigen Moment und betretet den dahinter befindlichen Balkon, der von einem Polizisten bewacht wird.

Stellt euch also hinter den Polizisten (links oder rechts - er darf euch nicht sehen), verlaßt den Wissenschaftler und springt in den Körper des Polizisten. Mit diesem solltet ihr nun auf das Geländer der linken Seite springen (vom Tunnel aus gesehen - vorher abspeichern). Ihr könnt dann in Richtung der drei roten Laserbarrieren losspringen und euch im Flug vom Körper des Polizisten befreien. Fliegt dann weiter in Richtung der drei Laserbarrieren (Sprungtaste schnell hintereinander drücken) und

haltet euch zwischen diesen Barrieren an dem Vorsprung fest. Zieht euch nach oben und fliegt auf den gegenüber liegenden großen Vorsprung. Tretet dort an den Rand und erhaltet ein paar Informationen über Ventilatoren.

Springt nun hier hinunter (fliegt dabei) und findet im unteren Bereich drei gelbe Bodenplatten vor. Das Aktivieren (rauf treten und Aktionstaste drücken) dieser Platten hebt und senkt die Ventilatoren. Ihr müßt diese nun so heben, daß sich eine Art Treppe nach oben ergibt. Aktiviert dazu einmal die mittlere und zweimal die rechte Bodenplatte.

Sucht nun auf der linken Seite dieses Bereiches die Vorsprünge auf, über die ihr euch hoch und auf den ersten Ventilator ziehen könnt. Hüpfet dann auf den untersten Ventilator, werdet mit dessen Hilfe nach oben getragen, sucht den nächsten Ventilator und fliegt zu diesem rüber. Vom zweiten geht es dann zum dritten Ventilator und schließlich ganz nach oben auf die nächste Ebene. Hier schlüpft ihr sogleich automatisch in den Körper eines Strahlungsexperten.

Findet hier vier Bodenplatten, deren Betätigung die Stationen 1-4 aktiviert (zwei Bodenplatten findet ihr in diesem, zwei weitere in einem angrenzenden Bereich). Habt ihr schließlich alle vier Stationen aktiviert, sucht und findet eine Tür mit der Aufschrift `Exit`, die ihr öffnet. Betretet die dahinter befindliche Kabine und landet so in einem Lift. Nähert euch dort der Steuerung und betätigt die Aktions- und die Pfeil-nach-Unten-Taste, um in den Keller zu fahren. Sobald der Aufzug im Keller Lagerraum hält, öffnet und durchquert die Tür mit dem Radioaktivzeichen.

Wendet euch im nachfolgenden Raum nach rechts und nähert euch der Tür mit der Aufschrift `Exit`. Öffnet und durchquert diese, nähert euch der nächsten Tür, die ihr ebenfalls öffnet. Durchquert auch diese und findet euch in einem größeren Raum wieder. Folgt hier dem Rundgang nach rechts und betretet den mittleren Bereich über einen kleinen Steg. Dort befindet sich nämlich ein Arbeiter, dessen Körper ihr übernehmen müßt - speichert vorher ab.

Befindet ihr euch schließlich im Körper des Arbeiters, nähert euch den Wachen und betretet den dahinter befindlichen Bereich, der mit einem Glasfenster versehen ist. Dort nämlich erwartet euch der Waffen-Commander, dessen Körper ihr nun, möglichst ungesehen (wartet, bis sich die Wachen von euch abwenden), in Besitz nehmen müßt. Ist euch auch dies gelungen, nähert euch dem gelb umrahmten Gerät (Access Control) und aktiviert dieses, um Tor 5 zu entriegeln. Wendet euch danach nach rechts und betretet die blinkende rote Bodenplatte. Ihr verfolgt eine Nachricht und erhaltet einen Befehl.

Sucht nun in diesem Raum das Gate 5 auf (genau hinter dem Geschütz) und öffnet dieses. Im dahinter liegenden Gang erwartet euch die nächste Nachricht. Hört euch diese an und springt dann auf die Kisten links neben euch, von wo ihr euch nun das Maschinengewehr holt. Durchquert jetzt das Gate 4 und nähert euch in der Schleuse dem vor euch liegenden Tor. Wartet dort, bis ihr sterilisiert wurdet und öffnet dann das nächste Tor. Lauft im nächsten Raum einfach nach vorne und durchquert das Gate 3. Landet so wieder im Anfangsbereich, wo ihr euch nun dem vor euch

befindlichen roten Lasertor nähert. Tretet ihr auf die Bodenplatte (vorher unbedingt abspeichern!) genau davor, öffnet sich auch dieses Hindernis.

Im nachfolgenden Raum trifft ihr auf wahnsinnig viele Feinde und einen Endgegner (Harpunenmann). Zu Beginn solltet ihr zunächst mal die Tür öffnen und eine Granate hinein werfen (der Commander hat die Möglichkeit, dies zu tun – siehe Steuerung, Sekundärwaffe). Ist dies geschehen, geht schnell wieder zurück, um die Tür zu schließen. Nach kurzer Zeit öffnet ihr die Tür erneut und werft wieder eine Granate in den Raum – schließt die Tür dann wieder. Wiederholt diesen Vorgang nun sooft, bis die Gegner tot sind.

Betretet dann vorsichtig den Raum. Haltet euch an der rechten Wand und schaut am Ende vorsichtig um die Ecke. Ihr seht vor dem Gate 1 auf ein paar Kisten stehend den Harpunenmann. Trifft euch ein Geschöß dieser Waffe, seid ihr sofort tot. Rennt also schnell hinter die beiden orangen Fässer kurz vor dem Harpunenmann. Hinter diesen Fässern nämlich werdet ihr nicht getroffen. Werft von hier aus nun insgesamt fünf Granaten in Richtung Harpunenmann, um diesen zu besiegen. Ist euch auch dies gelungen, folgen noch zwei Wellen, während derer mehrere Wächter von der Decke fallen und euch beschießen. Solltet ihr dabei sterben, springt einfach in den Körper eines Gegners und schießt weiter. Beachtet dabei, daß in diesem Raum viele gute Waffen und ein wenig Munition zu finden ist.

Habt ihr schließlich alle Feinde niedergemäht, könnt ihr das Gate 1 öffnen und durchqueren. Ihr findet euch so im nächsten Bereich wieder.

Old Town

Ihr findet euch auf einer Straße wieder, der ihr zunächst nach links folgt. Befindet ihr euch immer noch im Körper des Commanders, könnt ihr darin verweilen. Habt ihr allerdings im Kampf eben den Körper eines Feindes angenommen, nähert ihr euch hinter den beiden Kisten den Polizisten, verlaßt euren Körper und springt in den eines Polizisten. Sollte dieser getötet werden, springt anschließend einfach in den Körper des zweiten Polizisten.

Mit diesem Polizisten könnt ihr euch ducken und ein Schild errichten. Ihr habt keine richtige Primärwaffen, dafür jedoch Granaten als Sekundärwaffe.

Sucht nun die andere Seite der Straße auf und landet in einer Sackgasse. Auf der linken Seite bemerkt ihr eine Frau hinter einem blauen Schild. Befindet ihr euch im Körper eines Polizisten, beschießt euch die Frau nicht. Nähert euch also dieser Frau und verfolgt eine Sequenz, in deren Verlauf ein Gang aufgesprengt wird. Ferner werden ein paar Gegner abgesetzt, die euch beschießen. Nutzt euer Schild, um nicht getroffen zu werden. Links neben der Frau hinter dem blauen Schild (direkt vor der Wand) steht eine Kiste mit Handsymbol. Dieses Handsymbol ist nur von vorne zu sehen. Aktiviert diese Kiste (Aktionstaste vor dem Handsymbol betätigen) und entfernt euch ein wenig. Die Kiste explodiert und deaktiviert das Schild um die Frau. Nähert euch nun schnell der Frau und stellt euch neben diese. Die Dame erledigt dann für euch die Angreifer.

Ist die Gegend gesäubert, übernehmt ihr den Körper dieser Dame. Befindet ihr euch immer noch im Körper des Commanders, solltet ihr dabei bleiben. Denn es ist nicht leicht, unbeobachtet den Körper der Dame übernehmen zu können. Ihr solltet auf jeden Fall davor abspeichern. Egal, ob ihr euch jetzt im Körper des Commanders oder der Frau befindet. Auf der linken Seite (von der Nische mit der Frau aus gesehen) befindet sich eine kleine Nische in der Wand. Springt in diese hinein und auf die dort befindliche Plattform. Betätigt auf dieser Plattform stehend die Aktionstaste, woraufhin ihr auf das Dach gebracht werdet.

Wendet euch dort nach rechts und nähert euch einer kleinen Konsole, die mitten auf dem Dach steht. Betätigt diese, woraufhin ein Geschützturm aktiviert wird. Mit diesem könnt ihr alle Gegner erschießen und die blaue Laserbarriere beseitigen, die sich rechts neben den beiden Polizisten befindet, denen ihr euch zu Beginn genähert habt (hinter den Kisten). Habt ihr dieses Hindernis nämlich aus dem Weg geräumt, ist der Weg zu einer Schräge frei.

Verlaßt nun das Dach wieder mit Hilfe der Aufzugsplattform und wendet euch auf der Straße nach links. Geht bis zum Ende durch und steigt dort schließlich auf der rechten Seite die freigelegte Rampe nach oben. Öffnet hier die Tür auf der rechten Seite und betretet den dahinter liegenden Raum. Dieser schließt sich hinter euch, und ihr erhaltet eine Nachricht. Nachdem ihr euch diese reingezogen habt, schaut euch diesen Bereich ein wenig genauer an. Genau vor euch befindet sich ein Häcksler, der durch ein Geländer geschützt wird. Eure Aufgabe wird es nun sein, vier Körper in diesen Häcksler zu werfen, wirklich!

Geht also mit eurem derzeitigen Körper zu eben diesem Häcksler, springt über das Geländer hinein und verlaßt während des Sprunges den Körper. Nachdem sich also der erste Körper im Häcksler befindet, nehmt Besitz von dem Arbeiter, der hier herumläuft. Springt auch mit diesem in den Häcksler hinein und verlaßt im Sprung auch diesen Körper. Wäre das erledigt, sucht die Schräge, die nach oben führt und folgt dieser hinauf (als Engel). Wendet euch oben sogleich nach rechts und betretet den hier befindlichen Vorsprung. Plaziert euch dort ganz rechts und ganz vorne und schaut dann um die etwas weiter vorne liegende Ecke. Fliegt mit dem Engel nun um die Ecke und auf den schmalen Vorsprung. Folgt diesem bis vor eine Laserbarriere, duckt euch und kriecht dort hindurch. Nähert euch auf der anderen Seite dem Wissenschaftler hinter der Konsole, von dem ihr Besitz ergreift.

Betätigt dann, im Körper des Wissenschaftlers, die Konsole, woraufhin sich die große Plattform öffnet und ein zweiter Wissenschaftler in den Häcksler fällt. Betätigt danach die Konsole ein weiteres Mal, um die Plattform zu öffnen und springt nun mit eurem besetzten Wissenschaftler ebenfalls hinunter in den Häcksler. Vergeßt nicht, während des Sprunges diesen Körper zu verlassen. Wartet hier oben nun ein wenig, bis ein weiterer Wissenschaftler auftaucht, dessen Körper ihr ebenfalls besetzt. Springt nun in diesem Körper hinab in den Häcksler, der nun seine Tätigkeit eingestellt hat. Es folgt ein weiterer Hüpfen über das Geländer. Nähert euch dahinter der Konsole an der linken Wand. Betätigt diese, um einen Transporter zu aktivieren. Verharrt hier nun ein wenig und wartet, bis hinter euch ein roter Behälter über den Boden und in einen Fahrstuhl

fährt. Nach einiger Zeit landet dieser im oberen Bereich und ihr lauft über die Schräge ebenfalls nach oben. Nähert euch dem roten Behälter und springt zunächst auf die kleine Metallsperre, direkt hinter dem Behälter. Von dieser Metallsperre aus könnt ihr dann weiter auf den roten Behälter springen. Zieht euch hoch und dreht euch auf dem Behälter stehend ein wenig nach links. Findet an der gegenüberliegenden Wand einen kleinen Vorsprung mit grünen Lichtern. Springt nun zu eben diesem Vorsprung und verlaßt im Flug den Körper des Wissenschaftlers. Fliegt dann mit dem Engel den Rest und landet schließlich auf dem schmalen Vorsprung.

Folgt diesem nach rechts und findet euch vor einem Knopf wieder (On/Off), den ihr betätigt. Dadurch öffnet sich die große Tür im unteren Bereich für sieben Sekunden. Ihr durchquert die Tür (als Engel) und findet euch im dahinter liegenden Raum wieder – nehmt euch dort vor den Flammen in der Mitte in acht. Sucht nun die beiden großen roten Behälter und flattert auf diese. Hüpf von dort aus über die kleine Kiste auf das große Rohr, dem ihr ganz nach links folgt. Dreht euch dort in Richtung Abgrund und findet auf der anderen Seite des Raumes an der Wand (etwas höherliegend), ein zweites kleines Rohr, auf das ihr jetzt flattern müßt. Auf dem kleinen Rohr angekommen, dreht ihr euch erneut um und flattert nun auf den kleinen Vorsprung oberhalb des ersten Rohres. Von dort aus geht es weiter zu einem größeren Rohr auf der linken Seite (wiederum etwas höher gelegen). Dort angekommen, folgt dem Rohr bis zum anderen Ende hin und fliegt von dort aus weiter auf das nächste Rohr, direkt vor euch.

Folgt auch diesem wiederum bis zum anderen Ende und fliegt dann an der linken Wand entlang bis hin zum nächsten Rohr (dieses könnt ihr von hier aus schlecht erkennen – fliegt einfach los und haltet nach diesem kleineren Rohr Ausschau). Folgt auch diesem wiederum bis zum anderen Ende und fliegt von hier aus nun, immer an der linken Wand entlang, bis auf einen schmalen Vorsprung, der sich oberhalb eines anderen Rohres befindet. Auf diesem Vorsprung angekommen, nähert ihr euch dem Abgrund. Seht dahinter eine Brücke, die über eine braune Flüssigkeit führt. Fliegt vorsichtig auf diese Brücke hinab und folgt dieser nach rechts bis vor ein großes Tor. Nähert euch diesem und das Tor öffnet sich.

Hinter diesem Tor befindet sich ein schmaler Vorsprung auf der linken Seite, dem ihr bis zum Ende hin folgt. Schaut dort nach unten und entdeckt eine gläserne Plattform, die um eine Säule herumführt. Springt und fliegt nun auf diese Glasplattform. Folgt dieser bis zum anderen Ende (linke Seite) und entdeckt im unteren Bereich eine Nische. Fliegt dort hinein, auf daß euch niemand entdeckt, und schleicht euch von dort aus dann hinter den Polizisten, dessen Körper ihr übernehmt.

Nähert euch sodann dem Glasbehälter in der Mitte des Raumes, an dessen rechter Seite sich ein roter Knopf befindet. Betätigt diesen, um den Polizisten im Glaskasten zu töten. Leider werden dadurch auch die anderen Polizisten aktiv, die ihr nun aus dem Weg räumen müßt. Ist euch dies gelungen und die Luft wieder rein, nähert euch der Rückseite des Glaskastens, wo ihr die Fahrstuhlplattform betretet. Betätigt darauf stehend den grünen Knopf auf der linken Seite, um eine Etage höherzufahren. Öffnet dort die Tür und betretet einen kleinen Raum, in dem zwei Ratten herumkriechen.

Verlaßt den Polizistenkörper und begeben euch nun in den Körper einer Ratte. Sobald ihr euch in der Ratte befindet, verfolgt ihr das Geschehen aus einer anderen Perspektive.

Dreht euch nun also um und findet ein Loch in der Mauer, das in einen Gang führt. Folgt diesem Gang vor eine Tür, die sich bei Annäherung automatisch öffnet. Der weitere Gang führt euch dann in ein Kanalsystem.

Der Kanal

Ihr seht die Ratte nun von oben herab. In diesem Bereich dürft ihr auf keinen Fall das Wasser berühren, da ihr sonst sterben würdet. Beachtet ferner, daß der Wasserspiegel sich hebt und senkt. Manche Stellen könnt ihr nur erreichen, wenn sich das Wasser zurückgezogen hat und den Weg zu einem anderen Bereich freigibt.

Eure Aufgabe hier ist es nun, den zweiten Rattentunnel zu erreichen, der sich weiter rechts und in der oberen Wand befindet. Lauft dazu von einem Bereich zum anderen. Manche Bereich könnt ihr nur über einen Skelettarm oder sonstiges Knochenstück erreichen. Habt ihr schließlich den anderen Tunnel erreicht, was sich als ziemlich schwierig erweist, folgt diesem bis auf einen Felsvorsprung. Springt von diesem runter auf den Boden des Raumes und entdeckt dort eine Wache, deren Körper ihr nun übernehmen solltet.

Im Körper der Wache springt ihr nun auf die hier befindliche Kiste und betätigt dort das Handsymbol. Geht dann ein Stück zurück und wartet auf die Explosion. Es wird so ein wenig Munition freigesetzt. Außerdem entsteht ein Durchgang in den nächsten Raum. Springt in diesen Raum hinunter (ihr könnt dazu eure Hubschrauberfähigkeit benutzen, indem ihr zweimal auf die Sprungtaste drückt) und sucht dort den nächsten Tunnel auf, in den ihr euch zieht. Folgt diesem Tunnel und springt auf der anderen Seite hinab auf die Straße. Legt hier auf keinen Fall eure Waffe an, da ihr sonst angegriffen werdet.

Begeben euch hier nach links und geht bis zum Ende der Straße durch. Auf der rechten Seite bemerkt ihr eine Laserbarriere, die den Durchgang zu einer Treppe versperrt. Um diese Barriere zu deaktivieren, müßt ihr die andere Seite der Straße aufsuchen. Beachtet aber, daß dieser Bereich von Polizisten bewacht wird. Nähert euch also vorsichtig der Schräge auf der anderen Straßenseite, steigt diese nach oben und rennt, sobald die Polizisten das Feuer auf euch eröffnen, zurück in den unteren Teil. Lauft weiter bis vor das Kraftfeld, um dort Schutz zu suchen und laßt eure Freunde die Polizisten töten. Nachdem alle Polizisten beseitigt wären, steigt erneut über die Schräge und betretet nun den Bereich, der zuvor von den Gegnern kontrolliert wurde. Tötet ein paar Übriggebliebene und wendet euch dann nach links. Findet am Ende an der rechten Wand eine Glasscheibe, die ihr nicht einschlagen sollt (dahinter befindet sich ein Access Control). Nehmt eure Waffe in die Hand, schießt diese Scheibe dennoch ein, betretet die Nische und aktiviert den Access Control, der die Laserbarriere auf der anderen Seite deaktiviert.

Kehrt nun wieder zurück auf die anderen Seite der Straße (in euer Gebiet) und bemerkt, daß sich dort nun die Laserbarriere auf der rechten Seite verabschiedet hat. Steigt die freigelegte Rampe nach oben und nähert euch vorsichtig der grün schimmernden Tür auf der rechten Seite. Dahinter lauert euch nämlich ein Cop auf, der getötet werden muß. Ist diese Gefahr beseitigt, wendet euch gegenüber der Tür den Fässern zu. Springt dort nach oben und aktiviert die hier befindliche Selbstzerstörungsbox. Nachdem diese explodiert ist, springt auf das obere Faß, dreht euch um und zerschießt das gegenüberliegende Fenster (oberhalb der grünen Tür). Ist das Fenster zerborsten, springt durch eben dieses in den dahinterliegenden Raum hinein.

Folgt hier dem kleinen Gang und betätigt die Konsole am Ende - dadurch wird der Lift aktiviert. Kehrt zurück in den Raum, in dem ihr den Cop gekillt habt und betätigt dort nun den Knopf links neben der grünen Tür. Dadurch wird die Plasmasperre aufgehoben und ihr könnt den Raum verlassen. Steigt die Rampe hinab, wendet euch nach links und folgt der Straße bis etwa zur Mitte. Dreht euch dort nach rechts und findet eine größere Aufzugsplattform. Stellt euch auf eben diese und betätigt den kleinen grünen Knopf auf der linken Seite, um nach oben gefahren zu werden. In der oberen Etage öffnet und durchquert die große Stahltür und findet euch in einem Raum wieder.

Nachdem ihr euch hier die Nachricht angehört habt, nähert euch den beiden Konsolen genau vor euch. Wollt ihr diese jedoch benutzen, erfahrt ihr, daß diese nur ein Commander betätigen kann. Eine Treppe auf der rechten Seite des Raumes führt vor ein Tor, das ebenfalls nur von einem Commander geöffnet werden kann. Widmet euch also nochmals den beiden Konsolen und entdeckt rechts neben der rechten Konsole ein paar Kisten, die hinauf zu einem Gitter führen. Ihr müßt nun eine Granate (Sekundärwaffe) in Richtung Gitter werfen (wiederholt diesen Vorgang solange, bis es klappt), um dieses aufzusprengen. Ist euch dies endlich gelungen, klettert ihr über die Kisten nach oben und durch das weggesprengte Gitter. Findet dahinter eine Plattform, auf die ihr springen müßt (fällt dabei nicht nach unten).

In der Mitte dieser Plattform befindet sich ein weiteres Gitter, das sich mit einer Granate aufsprengen läßt. Springt durch das Loch im Boden in den darunter befindlichen Gang und nehmt dort die Pak-Waffe an euch, die ihr noch benötigen werdet. Schießt nun die mittlere Fensterscheibe kaputt und springt durch diese Öffnung hinab auf das unter euch befindliche Rohr – benutzt dabei die Hubschrauberfähigkeit (zweimal auf die Sprungtaste drücken). Folgt dem Rohr ein wenig nach vorne und rutscht dort über eines der kleineren Rohre auf der linken Seite hinunter auf den Boden.

Seht hier durch ein Fenster in die Dusche des Commanders. Nähert euch dann dem linken Fenster und wartet, bis sich dieses öffnet. Klettert dann in das Gebäude hinein und wartet darauf, daß euch der Commander angreift. Laßt euch von diesem erschlagen und wechselt dann schnell in dessen Körper. Durchquert nun die einzig durchgängige Tür in diesem Bereich und betretet so eine Art Kontrollraum, der von drei Commandern bewacht wird. Kümmert euch hier nicht um die Treppe, sondern

öffnet und durchquert das große Tor. Steigt über die davor befindlichen Treppen hinauf zu den beiden Konsolen – diese könnt ihr nun betätigen.

Ihr könnt euch nun für einen offensiven oder einen defensiven Bot entscheiden. Wir entschieden uns für den defensiven Begleit-Bot (linke Konsole). Entscheidet euch also für einen der beiden Bots und nähert euch diesem dann, woraufhin euch der Bot begleitet. Ihr kehrt nun zurück in den Raum mit den drei Commandern (dazu die Treppen hinuntersteigen). Durchquert diesen nun und steigt auf der anderen Seite die Treppe nach oben. Öffnet im oberen Bereich das Tor auf der linken Seite und tretet in einen größeren Gang. Folgt diesem nach links und werdet von einer Bande Verrückter angegriffen. Bedenkt, daß ihr den Körper eines Commanders benötigt, um die nächste Tür zu öffnen. Werdet ihr also getötet, kehrt zurück in den Raum mit den drei Commandern und übernehmt dort erneut einen dieser Körper.

Habt ihr die Feinde getötet, dreht euch nach rechts und durchquert das große Tor, das euch auf eine Plattform führt. Betretet die Mitte dieser Plattform und betätigt dort die Konsole, um einen Geschützturm zu aktivieren. Diesmal werdet ihr dabei erkannt und beschossen. Einen Treffer erkennt ihr daran, daß eine Meldung erscheint, bei der auf eure Außenhülle verwiesen wird. Eure Aufgabe ist es nun, die andere Seite zu beschießen. Dort seht ihr einen Vorsprung, der von einem gelben Kraftfeld umgeben ist. Unterhalb dieses Vorsprungs befinden sich vier oder fünf Stützen (aus Stein), die ihr abschießen müßt. Habt ihr eine solche Stütze getroffen, fällt diese nach unten. Wurden alle Stützen beseitigt, erlischt das gelbe Kraftfeld und ein oder zwei Raumschiffe kommen herausgeflogen. Schießt auch diese ab und dreht den Geschützturm dann nach links. Ihr seht ein rotes Kraftfeld, das ihr ebenfalls beschießt. Wurde dies alles erledigt, könnt ihr das Geschütz wieder verlassen.

Folgt nun dem freigelegten Gang auf der linken Seite (dieser ist von roten Lichtern umgeben) und durchquert am Ende das Tor links.

Betretet den nächsten Raum und trifft im Innern auf zwei Polizisten. Lauft ein wenig umher, bis plötzlich das Licht erlischt. Nun müßt ihr solange warten, bis dieses wieder angeht. Ihr erhaltet nun die nächste Nachricht. Ihr könnt euch hier nun entscheiden, ob ihr im Körper des Commanders weitermacht, oder ob ihr in einen anderen wechselt. Jedenfalls müßt ihr möglichst alle Gesundheitspunkte haben, da ein schwerer Kampf folgt.

Geht also zu dem Access-Control-Gerät an der linken Wand dieses Raumes und aktiviert dieses – dadurch wird Tor 4 entriegelt. Dreht euch also nach links und öffnet das große Tor direkt hinter den beiden Polizisten. Durchquert es und findet euch in einem Gang wieder, in dem ihr von mehreren Feinden angegriffen werdet. Tötet diese alle und klettert dann über die vor euch befindlichen Kisten, um ein großes Tor zu erreichen. Öffnet dieses und speichert ab! Es folgt ein ziemlich schwerer Kampf.

Rennt zunächst rechts neben die drei Kisten und haltet dort inne. Von zwei Erhöhungen auf der linken Seite schießen zwei Bazookaschützen auf euch. Diese solltet ihr möglichst im Scharfschützenmodus ausschalten. Auf der linken Seite, direkt unterhalb der Bazookaträger, befinden sich außerdem zwei Nischen, die mit einem Kraftfeld umgeben sind. In diesen Nischen lauern zwei Maschinengewehrschützen.

Schaltet diese am besten mit Granaten aus. Sollte euch dies alles zu schwer werden, benutzt einfach den Unsterblichkeits-Cheat. Habt ihr schließlich alle Gegner besiegt und euch mit einer guten Waffe ausgestattet – achtet auch auf die Munition –, durchquert das Gate 4, um im nächsten Level zu landen.

Die Outskirts

Ihr findet euch vor einer Straße wieder, durch die ihr euch kämpfen müßt. Trefft hier auf ein paar Polizisten, die ihr beseitigen müßt. Befindet ihr euch nicht mehr im Körper des Commanders, solltet ihr euch nun in den eines Polizisten begeben. Achtet hier auf die Bazookaleute und erwehrt euch einer starken Gegenwehr. Haltet euch links und folgt der Wand, bis ihr auf dem Boden eine grüne Platte findet. Tretet dort rauf (wie gesagt, im Körper eines Polizisten oder Commanders) und wartet solange, bis sich die Tür vor euch öffnet.

Durchquert diese dann und folgt der dahinterliegenden Treppe nach unten. Betretet dort den rot leuchtenden Raum mit dem Steinblock in der Mitte. Durchquert diesen (legt eure Waffe in diesem Bereich nicht an) und folgt dem nächsten Gang bis vor eine Wand. Dreht euch dort nach rechts und betretet die Nische, die sich als Fahrstuhl entpuppt. Nähert euch dort der Konsole an der Wand und betätigt davorstehend die Aktions- und die Pfeil-nach-oben-Taste. Der Aufzug fährt hoch, doch nach ein paar Metern bleibt er stecken.

Ihr dreht euch nun mit dem Rücken zu dem Spalt, der von der Kabine nach unten führt. Verlaßt nun den Körper des Commanders und springt durch den Spalt hinunter auf den Boden. Achtet darauf, daß euch dabei möglichst niemand sieht. Ihr müßt nun in den Körper des Welders springen. Dabei handelt es sich um den Mann, der links vor dem Fahrstuhl an einer Konsole herumschweißt. Habt ihr dies geschafft und befindet ihr euch ungeschoren in dessen Körper, springt in den Bereich unterhalb der Fahrstuhlkabine. Wendet euch dort der linken Wand und der Stelle zu, aus der Funken schlagen. Betätigt davorstehend die Aktionstaste, woraufhin der Fahrstuhl wieder repariert wird. Ihr könnt dann wieder aus dem Graben nach oben klettern.

Nähert euch nochmals der kleinen Konsole an der rechten Wand direkt vor dem Fahrstuhl (an der Stelle, an der der Welder vorher gearbeitet hat) und betätigt diese, um den Aufzug zu rufen. Sobald dieser unten angekommen ist, solltet ihr die Kabine betreten und zurück in den Körper springen, der sich dort befindet (Polizist oder Commander). Nähert euch in der Kabine wiederum der Konsole und betätigt davorstehend die Aktions- und die Pfeil-nach-oben-Taste. Fahrt nun mit der Kabine ganz nach oben und erfahrt, daß der Aufzug schwer beschädigt wurde. Verlaßt die Kabine durch das große Tor und findet euch in einem Gang stehend wieder.

Wendet euch hier nach rechts und geht vor bis zu einem Abzweig. Auf der rechten Seite findet ihr einen gut gerüsteten Polizisten, dessen Körper ihr bei Bedarf übernehmen könnt. Kehrt dann zurück zu dem Abzweig und folgt diesem diesmal in die andere Richtung (auch hier trefft ihr auf einen besseren Polizisten).

Steigt die Treppe nach oben und öffnet das vor euch befindliche Tor. Durchquert dieses und steigt die Rampe nach oben. Nach ein paar Metern greifen ein paar Chots an. Laßt die hier befindlichen Polizisten diese Nervensägen töten und geht dann weiter. Steigt eine weitere Treppe nach oben – diese befindet sich um die Ecke. Am oberen Ende der Treppe gelangt ihr in einen weiteren Gang. Hier seht ihr vor euch eine Metalltreppe und links daneben eine Nische mit Tür (diese befindet sich in der oberen Wand und ist von grünen Lichtern umgeben). Öffnet diese Tür und betretet den nächsten Fahrstuhl. Nähert euch im Innern der Konsole und fahrt diesmal nach unten (Aktions- und Pfeil-nach-unten-Taste betätigen).

Unten angekommen (Panzer-Werkstatt), öffnet die Tür und landet in der Werkstatt. Durchquert diese und öffnet das große Tor hinter dem Panzer, um die dahinter befindliche Straße zu betreten. Folgt dieser nach rechts um die Ecke, geht durch bis zum Ende und biegt wiederum rechts um die Ecke. Steigt dort eine Treppe hinauf und betretet einen kleinen Raum mit drei Waffenarsenalen – sucht euch hier die beste Waffe aus. Kehrt danach zurück auf den runden Platz und öffnet hier gleich die erste Tür auf der linken Seite (diese Tür ist mit grünen Lichtern umgeben). Befindet euch so wieder in der Panzer-Werkstatt, die ihr durchquert. Öffnet die kleine Tür mit den grünen Lichtern, betretet den Aufzug und fahrt mit diesem nach oben.

Oben angekommen, verlaßt ihr die Kabine und steigt links um die Ecke die Metalltreppe nach oben. Folgt dort dem schmalen Pfad bis zum anderen Ende (tötet unterwegs zwei Chots), dreht euch nach rechts und springt hinunter auf den Grund. Euer Körper stirbt dabei und ihr verlaßt diesen, um euch schnell in einem der hier befindlichen Chots niederzulassen. Wendet euch nun der Stelle zu, an der sich drei Fässer befinden. Klettert dort auf den Vorsprung und springt hinunter auf die vielen kleinen Rampen dahinter – benutzt dabei eure Hubschrauberfähigkeit. Kämpft euch so über die verschiedenen Rampen, bis ihr schließlich ganz unten und in einem neuen Level endet.

Die Kanalisation

Hier angekommen, folgt ihr dem Kanal zunächst immer nach links. Ihr landet schließlich vor einer Tür mit grünen Lichtern, die ihr öffnet. Habt ihr dies getan (sollte es nicht funktionieren, versucht zuerst, die Tür mit den roten Lichtern zu öffnen), betretet den nachfolgenden Raum, lockt ein paar Polizisten an und rennt dann schnell wieder zurück. Die Polizisten werden dann von eurem Kameraden erledigt.

Ihr könnt dann nochmals den offenen Raum betreten und dort dem Steg nach rechts folgen. Versucht dabei, möglichst nicht nach unten in die braune Brühe zu fallen. Folgt also dem Steg bis zum anderen Ende und erlegt dabei einen Gegner. Am Ende des Steges seht ihr unten die braune Brühe fließen. Schaut auf die gegenüberliegende Seite und findet dort den anderen Teil des Steges, den ihr nun erreichen müßt. Wendet euch vor der Brühe stehend nach links und entdeckt im Abwasser ein Faß. Macht nun folgendes:

Verlaßt zuerst den Körper des Chots, und zwar am besten, indem ihr mit diesem nach hinten in die Brühe springt und dann erst den Körper verlaßt, um nicht unnötig

beschossen zu werden. Befindet ihr euch also nun mal wieder im Körper des Engels, flattert ihr mit diesem auf das Faß im Abwasser. Dreht euch dort nach rechts und bemerkt etwas weiter entfernt ein zweites Faß, zu dem ihr nun hinfliegen müßt. Habt ihr auch dies geschafft, könnt ihr von dort aus rechts auf den anderen Teil des Steges flattern und diesem weiter folgen – immer noch im Körper des Engels.

Beachtet, daß sich in diesem Teil des Steges zwei Teile lösen und ins Abwasser fallen. Seid also darauf eingestellt und tastet euch langsam vor. Sollte ein Teil hinunterstürzen, flattert schnell auf die andere Seite. Ihr landet schließlich an einem Abzweig, wo ihr euch nach rechts wendet. Lauft vor eine Laserbarriere, deren unterster Strahl von einer Leiche unterbrochen wird. Duckt euch also an dieser Stelle und kriecht bei der Unterbrechung hindurch.

Landet in einem Raum, wo ihr einen Chot sehen könnt, der sich an der Leiche eines Polizisten zu schaffen macht. Nähert euch diesem Kerl schnell und übernehmt dessen Körper. Es erscheint ein zweiter Chot, den ihr tötet, sollte er euch bedrohen. Nähert euch nun dem Block in der Mitte des Raumes und findet dort auf einer Seite eine gelbe Bodenplatte, auf die ihr euch stellt. Betätigt dort die Konsole, um die Energie in den Außenbezirken wieder herzustellen.

Nähert euch dann der Laserschranke, die ihr durch Betätigung der rechten Konsole deaktivieren könnt. Ihr verlaßt jetzt diesen Raum und nähert euch dem gegenüberliegenden Tor, das sich nun öffnen läßt. Folgt dem nachfolgenden Steg bis zu einem weiteren Tor, durchquert dieses und betretet einen Gang, den ihr schon kennt.

Lauft hier nun nach rechts und durchquert das offene Tor, um den Steg diesmal auf die gegenüberliegende Seite zu überqueren. Erreicht dort eine Treppe, der ihr jedoch nicht nach oben folgt. Findet statt dessen unterhalb der Treppe eine Tür mit grünem Licht, die ihr öffnet und durchquert. Dahinter führt eine Treppe hinunter in einen Raum, in dem sich ein ziemlich großer Chot befindet. Verfolgt eine kurze Sequenz, während der das Monster einen Polizisten tötet, und betretet dann diesen Raum. Nehmt möglichst unbeobachtet Besitz von dem großen Chot und kehrt in dessen Körper über die Treppe nach oben zurück.

Geht dort durch die offene Tür und steigt jetzt die Metalltreppe, die sich hier befindet, ebenfalls nach oben. Folgt dem Gang am Ende der Treppe und durchquert schließlich das große Tor mit den grünen Lichtern. Betretet dahinter eine Straße. Hier findet wieder einmal ein Kampf zwischen Chots und Polizisten statt. Da ihr nun jedoch in dem Körper einer Kampfmaschine steckt, könnt ihr locker alle Polizisten auf der linken Seite ausschalten. Betretet also den Platz ganz links und öffnet dort das große Doppeltor im oberen Bereich. Betretet die dahinter liegende Straße und landet in einem Bereich, der von Chots bevölkert wird – ihr braucht hier also nicht zu kämpfen.

Folgt dieser Straße nach vorne, haltet euch am Ende rechts und tastet euch langsam vor. Am Ende und vor einem großen Tor stehend erwartet euch nämlich ein gepanzerter Polizist, der euch mit einer Bazooka bearbeitet. Nähert euch schnell diesem Kerl, nehmt dabei hinter den Fässern Deckung und tötet den Plagegeist. Öffnet dann das Tor, das sich jedoch nur einen Spalt breit öffnen läßt. Ihr müßt also den

Körper des großen Chots verlassen und euch als Engel durch den Spalt auf die andere Seite des Tores begeben.

Rennt hier schnell auf die linke Seite und versteckt euch dort hinter den Kisten. Wartet nun, bis ein Polizist erscheint, von dem ihr Besitz ergreifen könnt. Hoffentlich gelingt euch dies unbeobachtet! Falls nicht, müßt ihr euch der Angriffe der anderen Polizisten erwehren. Wie dem auch sei, nähert euch auf diesem altbekannten Platz der linken Wand und durchquert dort das große Tor mit den grünen Lichtern. Betretet den dahinterliegenden Raum und steigt dort auf der gegenüberliegenden Seite die Treppe nach oben.

Das Labor

Geht hier gleich links in die Nähe des roten Kraftfelds und stellt euch davor. Stellt nun in den Scharfschützenmodus um und visiert die Konsole an der hinteren Wand an (die mit dem roten Licht). Zerschießt diese, um so das Kraftfeld zu deaktivieren.

Betretet dann den freigelegten Gang und erhaltet die nächste Nachricht. Habt ihr euch diese angehört, folgt dem Gang nach rechts, öffnet die Tür und betretet den Aufzug. Nähert euch dort der Konsole und aktiviert diese (Aktions- und Pfeil-nach-oben-Taste). Fahrt nun mit dem Fahrstuhl hoch ins Labor.

Öffnet dort die Tür, die sich wiederum nur einen kleinen Spalt breit öffnen läßt. Verlaßt den Körper des Polizisten, geht durch den Spalt und haltet euch im nächsten Gang rechts. Nähert euch einem der dort stehenden Wissenschaftler und springt in dessen Körper. Folgt dann dem Gang bis vor ein blaues Kraftfeld, das sich bei Annäherung automatisch öffnet (ihr müßt dazu das grüne Licht auf dem Boden überqueren).

Betretet dahinter das Labor und steigt im Innern rechts die Schräge nach oben. Findet in diesem Bereich eine hellblaue Bodenplatte, auf die ihr tretet. Betätigt ihr dann die vor euch befindliche Konsole, beginnt die Erschaffung eines Behemoths. Wurde dies erledigt, verlaßt das Labor wieder durch eines der blauen Kraftfelder und folgt dem Gang, bis ihr an der linken Wand ein Tor mit der Aufschrift „Laboratory,“ entdeckt. Öffnet dieses Tor und versucht auch, das dahinter befindliche Tor mit dem X zu öffnen. Dies gelingt euch nicht, doch erledigt dies der Behemoth für euch. Sobald also dieses Ungetüm die Tür aufstemmt, verlaßt den Körper des Wissenschaftlers und rennt in den Raum, den der Behemoth für euch geöffnet hat. Nun müßt ihr irgendwie in den Körper dieses Monsters gelangen. Wartet dazu am besten, bis der Behemoth jemanden erschlägt und springt dann in dessen Körper. Ist euch dies gelungen, erhaltet ihr die nächste Nachricht.

Verlaßt diesen Raum (Laboratory) nun wieder und haltet euch im Gang links. Betretet den nächsten kleineren Bereich auf der rechten Seite und tretet dort auf die gelbe Bodenplatte. Das Tor vor euch öffnet sich, und ihr folgt dem Gang. Es schließt sich dann eine längere Sequenz an. Am Ende dieser Sequenz findet ihr euch im Körper des Engels wieder – eine Etage höher.

Durchquert das Tor vor euch und findet euch in einer Garage wieder.

Das Lagerhaus

Sucht hier schnell einen Polizisten auf und übernehmt dessen Körper. Tötet den anderen Cop und durchquert dann das Tor auf der anderen Seite – betretet die nächste Lagerhalle. Im hinteren Teil dieser Halle befindet sich ein kleiner Raum, den ihr betretet. Findet dort zwei Bodenplatten vor (rot und gelb), auf die ihr tretet. Klickt auf beide davor befindlichen Konsolen, um eine Tür zu entriegeln und einen Lift zu aktivieren.

Verläßt dann diesen kleinen Raum wieder und durchquert das große Tor in der Halle auf der linken Seite. Betretet den dahinter befindlichen großen Raum und wendet euch dort nach rechts. Öffnet und durchquert die kleine Tür am Ende und tretet in den Fahrstuhl ein. Aktiviert die Konsole und fährt nach oben in das Aufzugs-Kontrollzentrum.

Betretet diesen Raum und tretet auf die gelbe Bodenplatte. Betätigt die Konsole, um Energie für einen anderen Aufzug zu aktivieren. Nach kurzer Zeit geht die Alarmanlage los (wenn alles richtig gemacht wurde), und ihr werdet angegriffen. Tötet den Polizisten hier, öffnet die Fahrstuhltür und erwehrt euch zwei weiterer Angreifer. Fahrt mit dem Aufzug wieder nach unten in die Werkstatt, und der Alarm wird aufgehoben. Betretet im unteren Bereich die Werkstatt, geht nach vorne und öffnet auf der rechten Seite das große Tor mit der Nummer 1. Betretet den nächsten Fahrstuhl und fährt mit diesem ebenfalls nach oben.

Betretet dort den Lagerraum (Ebene 2), durchquert diesen und öffnet auf der anderen Seite ein weiteres Tor mit der Aufschrift 3. Betretet einen Aufzug und fährt mit diesem weiter nach oben und in die Ebene 3. Betretet auch hier den Lagerraum, in dem ihr nun alle Polizisten töten solltet (zwei insgesamt). Sucht dann den Arbeiter auf, der in einer Ecke vor der Wand kniet, verläßt euren Körper und übernehmt den des Arbeiters. Stellt euch auf die gelbe Bodenplatte in diesem Raum und betätigt die Konsole. Auf diesem Weg wird ein Radioaktivitäts-Bot aktiviert. Übernehmt nun wiederum den Körper des Polizisten und fährt mit dem Fahrstuhl eine Etage tiefer. Betretet den Lagerraum auf Ebene 2 und tötet dort wiederum die beiden Polizisten. Beachtet, daß einer davon einen Flammenwerfer sein eigen nennt. Ist die Luft rein, nehmt wiederum Besitz von dem Arbeiter, mit dem ihr erneut die Konsole oberhalb der gelben Bodenplatte betätigt – auf diesem Weg wird der zweite Rad-Bot aktiviert.

Ist auch dies erledigt, betretet den Aufzug, der nach unten führt (mit den kleinen Einsen) und fährt mit diesem zwei Stockwerke tiefer. Ihr landet so im Keller-Lagergeschoß, wo ihr wiederum alle Polizisten erschießt. Nehmt euch dann den Körper des Arbeiters und betätigt mit diesem die Konsole oberhalb der blauen Bodenplatte. Somit wird der dritte und letzte Rad-Bot aktiviert.

Bleibt nun in dem Körper des Arbeiters und öffnet die Tür mit den Buchstaben „BS,, und den beiden Nuklearzeichen. Fahrt mit diesem Aufzug ein Stockwerk tiefer und landet so im Reaktor-Kontrollzentrum. Schlüpft hier in den Körper eines Strahlungsexperten und betätigt mit diesem die große Konsole auf dem Podest. So wird der Atomkern geöffnet und die Bots in Bewegung gesetzt.

Nachdem ihr die Meldung habt, das Gebäude zu evakuieren, öffnet im Körper des Strahlungsexperten die Aufzugstür und fährt mit diesem nach oben ins Keller-Lagergeschoß. Verläßt dort die Kabine und fährt mit dem gegenüberliegenden Aufzug eine weitere Etage hoch. Verläßt die Kabine in der Panzer-Werkstatt und bemerkt, daß hier nun alles atomar verseucht ist und die Leute sterben. Öffnet genau das große Tor euch gegenüber, woraufhin ein Luftfilter aktiviert wird. Auf der anderen Seite dieser Halle befindet sich ein großes Tor mit einem A, das ihr ebenfalls öffnet und durchquert. Erhaltet ihr eine neue Nachricht.

Im nachfolgenden Gang laßt ihr die Chots von den Polizisten erschießen und wendet euch dann nach rechts. Steigt die Treppe nach oben und folgt dem Gang bis zum ersten Abzweig. Hier bekämpfen sich wiederum Chots und Polizisten. Laßt diese ihre Streitigkeiten austragen, beachtet aber den Kerl mit der Bazooka, der links oben auf einem Vorsprung steht. Folgt dem Gang weiter, steigt dann links die Treppe nach oben und öffnet schließlich die Tür auf der rechten Seite. Betretet den Raum mit den zwei Polizisten und betätigt im Innern die Konsole an der linken Wand, um die Lasersperre zu deaktivieren.

Verläßt dann den Raum wieder durch die Tür, durch die ihr auch gekommen seid, geht links die Treppe hinunter, folgt dem Gang nach rechts und haltet euch bei der nächsten Möglichkeit links. Seht dort auf der linken Seite im unteren Bereich den nächsten Raum. Kehrt nun zunächst zurück durch das große Tor mit der Aufschrift „A“, und übernehmt im dahinter liegenden Raum den Körper eines Arbeiters. Mit diesem geht es dann zurück zu dem Raum im unteren Bereich, in den ihr euch nun über die Kisten herablaßt. Findet dort in einer Ecke die nächste Konsole (gelbe Bodenplatte), die ihr aktiviert. Entriegelt so die obere Zugangstür. Übernehmt nun bei Bedarf den Körper eines Polizisten und klettert über die Kisten zurück in den oberen Bereich.

Folgt dort dem Gang nach rechts und steigt am Ende erneut die Treppe links nach oben. Tötet hier nun alle Polizisten in der näheren Umgebung und verläßt dann den Körper des Polizisten. Findet nun vor dem Raum mit den beiden Polizisten (oberhalb der Treppe) ein Rohr, auf das ihr als Engel springt. Dreht euch auf dem Rohr nach links und geht bis zum Ende vor. Bemerket vor euch dann das nächste Rohr, auf das ihr nun flattern müßt. Dort angekommen, geht ihr weiter nach rechts und entgeht dabei den Flammen, die links aus der Wand geschossen kommen. Am Ende dieses Rohres befindet sich ein weiteres direkt vor euch, auf das ihr nun fliegen müßt. Folgt diesem Rohr nach links bis zum Ende und wendet euch dann links den drei kleineren Vorsprüngen zu, aus deren Mitte von Zeit zu Zeit Feuersäulen geschossen kommen. Ihr müßt nun nacheinander möglichst schnell über diese drei Vorsprünge hüpfen, ohne dabei von den Flammen erfaßt zu werden, und euch am Ende nach links drehen. Springt auf das dort befindliche kleine Rohr und öffnet von dort aus das große Tor mit den grünen Lichtern.

Durchquert den nächsten Gang, weicht dabei den Feuersäulen aus und springt am Ende hinab in den unteren Teil, wo ihr euch sogleich in den Körper des Chots begeben. Erschießt mit diesem die beiden Cops auf der anderen Seite des Abgrunds und springt dann in den unteren Bereich. Euer Chot wird dabei draufgehen, und ihr übernehmt

sogleich den Körper eines Arbeiters (Welder). Mit diesem müßt ihr nun die andere Seite der Häcksler erreichen. beachtet dabei, daß von Zeit zu Zeit Laserstrahlen erscheinen, die euch grillen. Springt also nach links und rechts über die Seiten der Häcksler (natürlich dann, wenn der Laser aus ist), bis ihr die andere Seite erreicht habt. Folgt dort der Schräge nach oben, wo ihr die Konsole betätigt. Dadurch wird für 30 Sekunden die Tür auf der anderen Seite des Raumes geöffnet – im oberen Bereich.

Verlaßt also hiernach den Körper des Arbeiters und schaut an die Decke. Dort bemerkt ihr eine große Plattform, auf die ihr als Engel flattern müßt. Habt ihr dies geschafft, beginnt diese Plattform zu schwingen und bringt euch so nach vorne zu der zweiten Plattform. Befindet ihr euch in deren Nähe, springt dort hinüber und laßt euch von dieser zweiten Plattform weiter vor die offene Tür schwingen. Dies müßtet ihr in 30 Sekunden locker schaffen. Ist dies nicht der Fall, schließt sich die Tür wieder und ihr müßt diesen Vorgang wiederholen. Habt ihr es hingegen geschafft, könnt ihr die noch offene Tür durchqueren.

Steigt dahinter rechts die Treppe nach oben und durchquert die Tür. Springt im nächsten Raum in den Körper des Polizisten und mit diesem über die Kisten auf der linken Seite hinauf in die obere Ebene. Lauft dort nach rechts, folgt dem Gang nach links und passiert schließlich das große Tor auf der linken Seite mit dem A. Folgt hier dem Gang bis an sein Ende und öffnet dort das Tor.

Findet euch in einem Raum mit einem blauen Kraftfeld wieder. Wendet euch hier nach rechts, öffnet und durchquert das Tor. Steigt dahinter die Treppe hinab und betätigt am Ende auf der rechten Seite die rote Konsole (im Körper des Polizisten), um die Tür zum Förderbandbereich zu aktivieren. Dreht euch dann um und durchquert die nun offene Tür direkt hinter euch.

Springt von dort aus auf die kleineren Rohre an der rechten Wand und von diesen aus weiter auf die Plattform vor euch, die nach oben fährt. Bewegt euch mit dieser ein wenig hoch und springt dann weiter vor auf das Förderband. Fahrt auf diesem mit, springt auf eine flache Kiste und benutzt diese, um die Laserbarriere zu überspringen. Fallt am Ende hinunter auf ein zweites Förderband, springt dort wiederum auf eine hochgestellte Kiste, um mit deren Hilfe erneut eine Laserbarriere zu überwinden. Fahrt auf dem zweiten Förderband ein wenig mit und wendet euch dann der linken Seite zu. Springt in die dort befindliche Nische nach oben, um nicht in den Häcksler zu geraten. Nähert euch in der Nische der Konsole und betätigt diese, um mit der Plattform nach unten zu fahren. Verlaßt dort die Kabine und folgt dem Gang bis zum anderen Ende. Betätigt dort die rote Konsole, um die Reaktor-Entladung einzuleiten. Ist dies passiert, aktiviert die gelbe Konsole, woraufhin sich eine Tür öffnet. Durchquert diese und fährt mit dem dahinter befindlichen Aufzug nach oben. Springt dann von eurer derzeitigen auf die benachbarte Plattform und betätigt dort den weißen Knopf. Ihr fahrt dann automatisch in den nächsten Bereich, wo euch eine neue Nachricht erreicht.

Die Waffenfabrik

Nachdem ihr euch die Nachricht reingezogen habt, springt mit dem Polizisten in einen der Häcksler, verlaßt diesen Körper im Sprung und übernehmt dann einen

Wissenschaftler. Geht mit diesem über die Häcksler hinweg und haltet euch dahinter links. Ihr entdeckt eine rote Konsole, die ihr aktiviert. Auf diesem Wege werden die Fabrikturen entriegelt. Durchquert daraufhin die Tür links neben euch und übernehmt im nächsten Raum den Körper eines Polizisten. Tötet die anderen Cops und steigt die Treppe auf der linken Seite hinunter. Steigt auf der anderen Seite über die Treppe wieder nach oben, geht rechts um die Ecke und folgt auch der nächsten Treppe, die nach oben führt. Durchquert hier die Tür auf der linken Seite (grüne Lichter).

Aktiviert im nächsten Raum die grüne Konsole, woraufhin der Geschützturm außer Kontrolle gerät. Ist dies passiert, verläßt den Körper des Cops und fliegt mit dem Engel auf der rechten Seite der Plattform hinunter. Bemerkt dort eine weitere Konsole (rot oder grün), der ihr euch nähert. Aktiviert diese als Engel, um die Energie für den Aufzug wieder herzustellen. Folgt dann dem Steg nach links und übernehmt dort den Körper des Wissenschaftlers. Durchquert mit diesem das Tor auf der anderen Seite (Weapon Assembly) und sucht im nachfolgenden Raum zunächst die Konsole auf dem Podest auf (links die Treppe rauf). Aktiviert diese Konsole, um einen Maser zu erschaffen und geht die Treppe dann wieder herunter. Betätigt dort nun die grüne Konsole, eventuell zweimal, um den Maser herunterfahren zu lassen. Nehmt diese Waffe an euch, geht gleich ein Stück zurück und empfängt die nächste Nachricht.

Dreht euch nun um und durchquert die Tür genau hinter euch. Fahrt mit diesem Aufzug nun weiter nach oben. Verläßt die Kabine in der zweiten Ebene, folgt dem Gang ein Stück nach rechts und betretet gleich wieder den nächsten Aufzug (nächstmögliche Tür auf der rechten Seite durchqueren). Mit diesem Aufzug geht es nun runter ins Kellergeschoß.

Verläßt auch dort wieder die Kabine, folgt dem Gang nach rechts und um die Ecke. Steigt die Treppe nach oben und verfolgt eine Sequenz, während der ein Wissenschaftler ein Kraftfeld errichtet und eine Brücke aufklappt. Nähert euch also dem Abgrund, legt die Waffe (Maser) ab und verläßt den Körper des Wissenschaftlers. Der folgende Part ist leichter, wenn ihr die Flugfähigkeit des Engels benutzt. Dreht euch ein wenig nach rechts und bemerkt das Tor im unteren Bereich. Vor eben diesem Tor dreht sich ein großes Rad. Speichert nun ab und flattert dann vor dieses Tor. Ihr müßt dann, wenn ihr sicher vor dem Tor gelandet seid, das Tor öffnen. Bleibt nun unter dem offenen Tor stehen und schaut euch den nächsten Raum an.

Flattert zunächst auf das vor euch befindliche lange Rohr und folgt diesem nach links. Hüpfet dann auf die darunter befindliche Plattform und folgt dieser bis zu den großen Rädern. Hier folgt nun eine langwierige Sprung- und Flatterfolge, und zwar immer auf die nächste Plattform, die sich am nächstliegenden Rad befindet. Habt ihr euch schließlich ganz bis ans Ende durchgekämpft (nach einer Weile kommt ihr zu Plattformen, die sich heben und senken – auf diese müßt ihr flattern, wenn sie sich noch ziemlich weit weg befinden, probiert es aus), springt ihr auf die vor euch liegenden Rohre und hüpfet auf diesen bis zum Ende durch. Wendet euch dann nach rechts und fliegt die dortigen zwei Schrägen hinauf. Ihr landet dann vor einer Tür, die ihr öffnet.

So gelangt ihr in den kleinen Raum hinter der aufgeklappten Brücke, wo ihr euch sogleich in den Körper des Wissenschaftlers begeben solltet. Betätigt mit diesem die Konsole, woraufhin sich die Brücke wieder hebt und das Kraftfeld verschwindet. Sollte sich nun die Möglichkeit ergeben, wechselt in den Körper eines Polizisten. Überquert die Brücke, nehmt die Waffe (Maser) auf und kehrt zurück in den Raum mit der Konsole. Legt dort den Maser auf die helle Bodenplatte und betätigt dann die Konsole rechts daneben (an der Wand). Wartet nun solange, bis der Maser voll aufgeladen ist, und nehmt die Waffe dann wieder an euch.

Überquert alsdann erneut die Brücke und folgt dem Gang vor den Fahrstuhl. Betretet die Kabine und fahrt eine Etage höher. Verläßt die Kabine in der zweiten Etage, folgt dem Gang nach rechts und öffnet die dort befindliche Tür. Steigt im nächsten Raum die Treppe nach oben und haltet euch rechts. Durchquert die Tür hinter der Konsole und steigt im nächsten Bereich links die Treppe hinunter. Durchquert dann rechts die Tür mit der Aufschrift „Exit,“. Folgt im nächsten Bereich der Treppe nach unten und durchquert dort die Tür auf der linken Seite. Im nachfolgenden Gang erhaltet ihr die nächste Nachricht.

Folgt dem Gang bis ans andere Ende und betretet dort den Aufzug. Fahrt mit diesem nach oben und verläßt die Kabine wieder. Folgt dem nächsten Gang bis zum anderen Ende, wo ihr die Konsole an der Wand benutzt, um die Plasmasperre zu deaktivieren. Kehrt dann zurück zum Aufzug, mit dem ihr eine Etage tiefer fahrt. Geht dort ein Stück nach vorne und öffnet dann das große Tor auf der linken Seite – zwischen den beiden grünen Laternen. Wartet hier ein wenig, bis sich die Luft ausgeglichen hat, und öffnet dann das zweite große Tor genau vor euch. Ihr trefft im nächsten Bereich auf einen großen bewaffneten Bohemeth, den ihr nun mit Hilfe des Masers ausschalten könnt. Ist dies geschafft, müßt ihr den nächsten Raum möglichst schnell durchqueren, da ihr aus höherliegenden Nischen hinter euch mit Maschinengewehren beschossen werdet. Sucht also auf der anderen Seite den Tunnel auf und folgt diesem bis zum Ende. Öffnet dort die Tür und folgt dem Verlauf des nächsten Gangs, bis ihr auf drei oder vier weitere bewaffnete Bohemeths trefft. Tötet diese alle mit Hilfe des Masers und tastet euch bis zum Ende dieses Ganges vor. Findet dort in der Wand eine schmale Luke, die ihr nun öffnen und durchqueren solltet. Habt ihr den nächsten Bereich betreten, erreicht euch eine Nachricht.

Springt hier mit dem Polizisten in die Tiefe und verläßt diesen Körper während des Sprunges. Es erwarten euch hier nun wiederum ein paar schwere Sprünge, die leichter mit dem Engel zu meistern sind. Diese Passage müßtet ihr jedoch ohne weitere Probleme meistern können. Springt zunächst auf die Mauer und von dort aus flattert ihr dann weiter auf die erste Plattform. Fliegt von dort aus weiter und schließlich auf kleinere Vorsprünge, die an Rädern befestigt sind. Beachtet, daß die Plattformen zwischen den Rädern sich heben und senken. Am Ende dieser ersten Reihe flattert ihr dann auf einen schmalen Wandvorsprung. Folgt diesem nach links und springt dabei im richtigen Moment über verschiedene Zahnräder, die aus der Wand gefahren kommen. Am anderen Ende wendet ihr euch dann nach links und fliegt durch die

Öffnung auf der anderen Seite in einen Raum hinein. Dort schließt sich eine Luke hinter euch, und ihr durchquert das vor euch befindliche Tor.

Dahinter geht es weiter durch die linke Tür und die Treppe hinauf. Nehmt hier Besitz von dem Arbeiter, kehrt über die Treppe zurück in den vorherigen Raum und verläßt diesen erneut nach rechts durch die schmale Öffnung. Im Anfangsraum öffnet und durchquert ihr nun das Tor auf der linken Seite. Bleibt unterhalb der offenen Tür stehen.

Die Müllanlage

Wartet hier nun, bis eine Plattform von oben heruntergefahren kommt. Springt dann auf diese und fährt mit ihr herunter, bis zu der zweiten Öffnung direkt vor euch. Springt dort hinein und bleibt auf dem Vorsprung stehen. In der Mitte fährt ein blau schimmerndes Gerät im Kreis herum. Hüpfst hier nun auf einen der beiden Vorsprünge an der Wand (links oder rechts) und von diesem aus weiter in die nächste Öffnung. Wartet nun, bis von links eine Plattform gefahren kommt und sich dreht. Hüpfst dann auf die Plattform und fährt auf dieser nach rechts bis in eine Ecke. Hier könnt ihr euch dann auf den kleinen dreieckigen Vorsprung in der linken Ecke begeben. Verläßt hier den Körper des Arbeiters und fliegt über die Stahlträger weiter zum Ende des Raumes und vor das rote Laserfeld. Laßt euch, vor diesem Kraftfeld stehend, fallen und fliegt direkt in den Durchgang unterhalb des Kraftfeldes.

Biegt dort um die Ecke und seht vor euch ein paar riesige Karussells. Hier müßt ihr nun warten, bis zwei Plattformen angefahren kommen. Flattert dann auf die linke und fährt mit dieser bis auf die andere Seite. Dort springt ihr dann im richtigen Moment rüber auf die andere Plattform, laßt euch wieder hinüberbringen und flattert rüber zur dritten Plattform. Begebt euch so langsam, aber sicher immer weiter vor, bis ihr schließlich auf der anderen Seite einen Mauervorsprung entdeckt (im unteren Bereich) – dorthin begeben sich ihr.

Folgt diesem Vorsprung dann nach rechts und um die Ecke und findet weitere Karussells vor, über die ihr euch weiter fortbewegen müßt. Hier wird es ein wenig schwieriger, die nächste Plattform zu erreichen; übt also ein wenig (fliegt hier einfach früher los). Von der zweiten Plattform aus fliegt ihr auf einen links stehenden Vorsprung, von dem aus ihr über die Schrägen an der Wand weiter nach oben steigt. Oben angekommen, springt ihr von der nächsten festen Plattform auf das sich nähernde Karussell. Laßt euch mit diesem nach oben fahren und flattert im richtigen Augenblick auf die oben befindliche Plattform (gar nicht so leicht). Klettert dort über die Kisten weiter nach oben und findet euch schließlich auf einer Ebene wieder.

Hier steht ein Strahlungsspezialist, in dessen Körper ihr euch nun begeben solltet. Durchquert jetzt die hier befindliche Tür und fährt mit dem Aufzug nach oben. Betretet sodann die Frachtdocks und folgt dem Gang nach rechts. Geht durch bis zum Ende und wendet euch dann nach rechts. Lauft hier die Rampe hinunter (hinter dem Lkw) und trifft dort auf einen Commander, dessen Körper ihr übernehmen müßt. Sucht nun die Konsole auf, die sich direkt hinter dem offenen Anhänger des Lkws befindet und

aktiviert diese. Dadurch wird ein Aufzug aktiviert, und die Polizisten greifen euch an. Erledigt diese und nähert euch dann dem vorderen Teil des Lasters, dessen Kabine ihr nun betretet. Betätigt auch hier die Konsole und verfolgt eine weitere Sequenz.

Im Rotlichtviertel

Nachdem ihr wieder handeln könnt und die nächste Nachricht verfolgt habt, wendet euch nach links. Folgt der Straße um die Ecke und schlüpft dort schnell in den Körper eines Polizisten. Erschießt mit diesem den zweiten Cop und das Mädchen und nähert euch dann der hier befindlichen Mauer. Springt über diese und verläßt im Sprung den Körper des Cops. Mit dem Engel flattert ihr nun auf die Mauer und von dort aus weiter auf den höhergelegenen Vorsprung (linke Seite an der Wand). Folgt diesem Vorsprung um die Ecke, überfliegt einen gelben Laser, flattert dann hinüber auf die andere Seite und landet dort sicher auf dem zweiten Vorsprung. Folgt diesem weiter nach vorne und überfliegt dabei einen zweiten Laserstrahl. Nähert euch dann langsam den vor euch befindlichen Mahlwerken.

Laßt euch an dieser Stelle rückwärts nach hinten fallen und haltet euch an der Kante des Vorsprungs fest. Hangelt euch so, unter dem Mahlwerk hinweg, auf die andere Seite, wo ihr euch wieder nach oben zieht. Folgt dann dem weiteren Verlauf des Vorsprungs, springt dabei über zwei Laserstrahlen und hüpft vom Ende des Vorsprungs hinunter auf die Straße.

Folgt dieser vorne rechts um die Ecke und nehmt dort Besitz vom Körper des Polizisten. Erschießt sodann die übrigen Polizisten, biegt um eine weitere Ecke und steigt dort die Treppe nach oben. In der nächsten Etage nun gilt es, alle sich hier aufhaltenden Polizisten auszuschalten. Und da es sich hierbei um ziemlich viele handelt, steht euch einiges bevor. Solltet ihr während des Gefechts arg verletzt werden, wechselt einfach in den Körper eines anderen Cops. Habt ihr auf dieser Ebene schließlich alle Feinde ausgelöscht, kehrt zurück zur Treppe, der ihr nun ganz nach oben folgt.

Hier angekommen, öffnet ihr das vor euch befindliche Tor. Folgt der nachfolgenden Gasse ganz bis ans Ende (um zwei Ecken) und durchquert dort die kleine Tür auf der linken Gebäudeseite (grüne Lichter). Ihr landet so in einem kleinen Peepshow-Bereich, wo ihr den Körper des weiblichen Bürgers mit den grünen Haaren übernehmen müßt.

Verläßt den kleinen Raum und diesen Bereich nun wieder und steigt über die Treppen hinab in den ersten Stock (dort, wo ihr kurz zuvor die vielen Cops erledigt habt). Folgt hier der Straße bis an ihr Ende (um zwei Ecken) und durchquert dort das große Tor auf der rechten Seite (um hier hinzugelangen, müssen wirklich vorher alle Gegner ausgelöscht worden sein). Ihr findet euch so in einer Dekontaminationskammer wieder, wo ihr solange warten müßt, bis die Sequenz beendet ist. Ihr erhaltet dann die Meldung, daß ihr weitergehen könnt. Öffnet dann das vor euch befindliche Tor und betretet erneut eine Straße.

Dieser Bereich wird von weiblichen Kriegerinnen bevölkert, die euch in der Haut des weiblichen Bürgers jedoch nichts antun.

Geht auch hier wiederum durch bis ans Ende und kommt an eine Treppe, der ihr nach unten folgt. Durchquert dort das Tor auf der linken Seite und gelangt durch ein weiteres Tor in einen Raum. Folgt hier dem Rundgang auf die andere Seite und wartet dort vor der Absperrung, bis eine Plattform vor euch zum Stehen kommt. Tretet dann auf diese Plattform und fahrt mit ihr in den unteren Bereich des Raumes. Verläßt dort den Aufzug und sucht einen Hebel an der Wand, den ihr betätigt. Durch diese Aktion wird ein Kolben aktiviert.

Ihr wartet nun wieder auf die Plattform. Ist diese erschienen, betretet diese und fahrt mit dem Aufzug in die oberste Etage (2. Stock). Bemerkt hier, wie der obere Teil des großen Kolbens in der Mitte des Raumes auf- und abfährt. Hüpfst nun auf die Mauer und von dort aus weiter im richtigen Moment auf die Oberseite des Kolbens. Laßt euch mit dessen Hilfe ganz nach oben bringen, wo ihr dann wieder von dem Kolben und auf den hier befindlichen Rundgang springt. Besetzt hier nun den Körper des Sub-Girls und laßt diesen Körper von dem zweiten Sub-Girl hinter den Gittern töten. Sucht nun die andere Seite des Rundgangs auf, wo ein paar Ratten ihr Unwesen treiben. Springt nun in den Körper eines dieser Nager und findet den engen Tunnel auf dieser Seite des Rundgangs (im unteren Teil der Wand). Folgt diesem Tunnel bis zum Ende (durchquert unterwegs im richtigen Moment zwei Ventilatoren) und findet euch schließlich in der Nische hinter dem Gitter wieder. Verläßt hier die Ratte und nimmt Besitz von dem Sub-Girl. Betätigt in dessen Körper die Konsole an der Wand, woraufhin sich das Gitter öffnet. Springt mit dem Sub-Girl über die Brüstung in den Tod und durchquert dann im Körper des Engels die Tür in der Nische. Wendet euch im nächsten Raum nach links und übernehmt dort den Körper des Mannes im roten Anzug (Pimp). Nähert euch mit diesem dem Safe an der hinteren Wand und öffnet diesen. Entnehmt eine VIP-Karte (klickt mehrmals auf diese), um so den Zugangscode für den Club KYD zu erfahren.

Betretet nun die Kabine inmitten dieses Zimmers und werdet begrüßt. Es erscheint kurz darauf eine Konsole, die ihr betätigt. So fahrt ihr mit eurem Aufzug durch einen Tunnel und vor ein Tor. Durchquert dieses Tor und wendet euch im Rundgang nach rechts. Betätigt in der Nische hinter dem Türsteher die Konsole (Code) und gebt euren VIP-Code ein. Wartet ein wenig und durchquert dann das Tor rechts neben euch. Verfolgt eine weitere Sequenz und findet euch dann vor den Türen des Clubs KYD wieder. Nähert euch dem Türsteher vor dem Lokal und erhaltet die nächste Meldung.

Dreht euch also wieder um und nähert euch der Lücke im rechten Geländer. Tretet auf den dahinterliegenden Vorsprung und wartet dort, bis direkt vor euch eine Säule hochgefahren kommt. Auf diese müßt ihr dann im richtigen Moment springen. Auf der Säule stehend, verläßt den Körper von Pimp, dreht euch nach links und flattert im Körper des Engels rüber auf die Plattform, auf der der Arbeiter steht. Nehmt von dessen Körper Besitz und betätigt dann die hinter euch befindliche Konsole. Durch diese Aktion wird eine Konsole auf der gegenüberliegenden Seite aktiviert.

Verläßt den Körper des Arbeiters und fliegt als Engel auf die andere Seite zu der eben aktivierten Konsole. Betätigt auch diese, um ein elektrisches Tor zu öffnen. Dieses Tor befindet sich genau vor euch (etwas weiter unten) und schließt sich nach einer Weile

wieder. Fliegt also schnell durch dieses hindurch, bevor es sich wieder schließt. Auf der anderen Seite wendet ihr euch nach links und entdeckt eine große, sich drehende Plattform. Flattert im richtigen Moment auf diese Plattform und dreht euch. Seht auf der anderen Seite eine Art Amboß, auf den ihr von hier aus springen müßt. Von diesem Amboß aus geht es weiter auf die zweite sich drehende Plattform. Fahrt mit dieser zum höchsten Punkt und findet links und rechts an den Wänden zwei Vorsprünge – begeben euch auf einen der beiden.

Wartet dann, bis sich die Oberseite der sich drehenden Plattform euch zuwendet und springt dann darauf. Fahrt wiederum bis zum höchsten Punkt und entdeckt erneut einen kleinen Vorsprung an der linken Wand. Springt auf diesen. Wartet nun ein letztes Mal, bis ihr auf die höchste Ebene der sich drehenden Plattform springen könnt. Fahrt auf dieser ganz nach oben und seht einen Vorsprung, auf dem ein Polizist steht. Springt dort hin und übernehmt den Körper des Cops. Springt mit dem Cop in die Tiefe, verläßt den Körper während des Fluges und wendet euch dem schmalen Tunnel auf der rechten Seite zu. Kriecht durch diesen hindurch bis in einen kleinen Raum, wo ihr euch wieder aufrichtet. Betretet das Gitter, das nachgibt und euch in einen anderen Raum fallen läßt. Dort landet ihr automatisch im Körper des nächsten Polizisten.

Geht mit diesem um die Ecke und nähert euch der Konsole, die ihr zweimal hintereinander betätigt, um eine Sequenz einzuleiten. Ist dies geschehen, verläßt den Körper des Polizisten wieder und klettert über die Kisten zurück nach oben und in den schmalen Gang. Kriecht durch diesen und landet erneut in dem großen Raum. Dort wendet ihr euch nun der rechten Seite zu. Dort befinden sich ein paar große Ventilatoren, die nun zugänglich sind. Ihr flattert also von einem Ventilator auf den nächsten und von diesem aus weiter auf die vor euch befindliche Plattform. Dort öffnet sich eine große Luke, durch die ihr springt. Im nächsten Bereich erwarten euch weitere Ventilatoren, mit deren Hilfe ihr euch um die Ecken begeben müßt. Am Ende befindet sich ein weiterer Vorsprung, auf dem ihr euch niederlassen müßt.

Wartet hier nun solange, bis vor euch ein Fahrstuhl auftaucht. Springt auf die Oberseite der Kabine und begeben euch dort auf die linke Seite. Schaut euch die Wand auf dieser Seite genauer an und bemerkt nach einer längeren Reise ein großes aufgebrochenes Gitter. Durch eben dieses müßt ihr flattern.

Ihr landet so in einem kleinen Bereich, in dem sich ein größeres Tor öffnet. Durchquert auch dieses und folgt dem Gang. Beachtet dort die Gruben im Boden, die auf sich drehende Klappen hinweisen. Wartet also vor diesen Gruben, bis sich die Klappen nach oben gedreht haben und passiert dann schnell diese Stellen. Am Ende des Ganges durchquert ihr das Tor, das sich hinter euch wieder schließt (speichert hier ab!). Betätigt nun die grüne Konsole links neben euch und löst somit einen Alarm aus. Ferner beginnt sich die Wand zu schließen. Begeben euch also schnell zu dem abgestürzten Arbeiter auf der anderen Seite des Raumes und springt in dessen Körper. Kriecht nun in diesem Körper langsam, aber sicher in Richtung grüne Handkonsole und benutzt diese ein zweites Mal, um den Alarm wieder zu deaktivieren. Ist euch dies rechtzeitig gelungen, betätigt die Konsole ein drittes Mal, um endlich eine Tür zu öffnen. Durchquert diese und findet euch vor einem Aufzug wieder, wo ihr ein wenig

warten müßt. Sobald die Kabine angekommen ist, betretet diese und fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben. Besetzt hier außerdem den Körper des Bürgers.

Im dritten Stock angelangt, öffnet die Tür und betretet einen kleinen Raum. Ihr werdet hier auf Waffen untersucht. Betätigt danach die vor euch befindliche Konsole und werdet abgescannt. Es öffnet sich daraufhin eine Nische links neben euch, der ihr euch nähert. Legt auf der hellen Bodenplatte eure Waffe ab (diese erst anlegen, dann ablegen), und tretet zurück. Betätigt ein weiteres Mal die Konsole, um euch nochmals abscannen zu lassen und erhaltet dann endlich Zutritt in den Club – öffnet und durchquert die Tür vor euch.

Club KYD

Nachdem ihr euch die Nachricht reingezogen habt, wendet euch nach rechts und durchquert den roten großen Vorhang. Danach geht es ein Stück nach links und hinter dem Tresen nach rechts rein in die kleine Nische. Dort findet ihr auf der linken Seite eine Tür (mit einem Glas und Flaschen darauf), die ihr öffnet und durchquert. Findet euch so in einer Besenkammer wieder, wo ihr Besitz von der Kellnerin nehmt.

Verläßt die Kammer und sucht nun die andere Seite der Bar auf. Findet dort neben der Theke eine zweite kleine Nische, an deren linken Wand sich eine Tür mit der Aufschrift „Bar 2,“ befindet. Diese läßt sich nun im Körper der Kellnerin durchqueren. Steigt dahinter die Treppen bis ganz nach oben und durchquert schließlich eine zweite Tür (Bar 2). Betretet dahinter die Bar 2 und durchquert dort direkt vor euch den roten Vorhang. Entdeckt dahinter in einer der hinteren Ecken eine Tänzerin auf einem Tisch, deren Körper ihr nun übernehmt. Durchquert mit dieser den roten Vorhang in der Mitte (mit einem DJ darauf) und steigt dahinter die Treppe nach oben. Tretet schließlich durch einen weiteren roten Vorhang und findet euch auf einer Tanzfläche wieder. Geht ein Stück nach vorne und verfolgt eine Sequenz. Nachdem ihr wieder handeln könnt, folgt ein Tanzwettbewerb. Ihr seht auf der Fläche zu euren Füßen vier Pfeile, die nach links, rechts, vorne und hinten zeigen. Sobald einer dieser Pfeile aufleuchtet, müßt ihr die entsprechende Richtungstaste drücken. Um so länger ihr durchhaltet, um so schneller wird die Pfeilfolge. Doch da sich dieses Hindernis nicht als allzu schwierig entpuppt, habt ihr die Aufgabe gleich bewältigt und seid von nun an ein VIP. Ihr betretet daraufhin automatisch die vor euch befindliche Tür und findet euch in einem Fahrstuhl wieder. Fahrt mit diesem eine Etage höher und betretet die VIP-Lounge. Geht hier durch den Vorhang auf der linken Seite und findet im dahinterliegenden Bereich einen tanzenden Commander vor – übernehmt diesen Körper.

Tretet nun durch den nächsten Vorhang in einen Raum, in dem ihr auf einen Commander und einen Polizisten trifft. Tötet diese notfalls und durchquert dann das Tor auf der linken Seite. Es folgt eine kurze Sequenz.

Militärzone

Geht ein wenig nach vorne, verfolgt den Flug eines Vogels und erhaltet die nächste Nachricht. Nachdem ihr wieder handeln könnt, springt von der linken Seite aus auf die

unter euch befindliche Ebene, verläßt den Körper des Commanders und besetzt einen Polizisten. Geht dann weiter durch die Tür mit dem gelben Kreis und ebenfalls durch das nachfolgende Tor. Im nächsten Bereich wendet euch gleich links der Konsole zu, deren Betätigung den Lift ruft. Sobald der Lift angekommen ist, entsteigt diesem ein Waffen-Commander, dessen Körper ihr übernehmen müßt. Ist euch dies gelungen, betretet den kleinen Lift, aus dem der Commander entstieg ist und betätigt die dort befindliche Konsole. Fahrt nach oben und landet vor einem Waffensystem. Benutzt dieses und übernehmt somit die Steuerung einer Kanone. Mit dieser Kanone solltet ihr nun alle hier befindlichen Lebewesen ausräuchern. Ist euch dies gelungen, verläßt das Geschütz und fährt mit dem Lift wieder nach unten. Dreht euch dort nach links und durchquert die gegenüberliegende Tür mit dem gelben Kreis. Es erwartet euch noch eine weitere Kreistür, die ihr zweimal anklicken müßt. Sie öffnet sich, und ihr entledigt euch im nächsten Bereich des Körpers des Commanders (springt mit ihm über die Brüstung und verläßt dann den Körper). Betretet nun den roten Raum auf der linken Seite und findet dort auf dem Boden ein paar Ratten. Begeht euch in eine hinein und sucht dann den schmalen Tunnel im hinteren Bereich dieses Raumes. Betretet diesen und haltet euch am ersten Abzweig links. Verläßt den Tunnel durch das zerbrochene Gitter und werdet davor von einem Vogel aufgenommen. Dieser bringt euch zu einem kleinen Vorsprung und setzt euch dort ab. Verläßt den Körper der Ratte und springt als Engel von dem Vorsprung runter auf den Steg. Übernehmt dort schnell den Körper eines Polizisten und wendet euch dann der rechten Seite zu. Dort befinden sich in einer kleinen Nische zwei Hebel, ein grüner und ein roter. Betätigt den roten Hebel mit der Nummer 3, um einen gepanzerten Bohemeth freizulassen. Verläßt den Polizisten, flattert nach unten und springt von hinten in den Körper des Bohemeth. Öffnet mit diesem das große Tor, tötet den Gegner und durchquert am anderen Ende wiederum zwei Tore mit gelben Kreisen.

So findet ihr euch in einem altbekannten Raum wieder, in dem ihr sehen könnt, wie ein Raumschiff abhebt. Danach müßt ihr euch gegen ein paar Gegner erwehren. Diese befinden sich im Besitz von Masern. Diese Waffen sind sehr stark. Paßt also auf, daß ihr nicht sterbt, da ihr euch andernfalls einen neuen Bohemeth besorgen müßt. Erwehrt euch also möglichst, ohne Schaden zu nehmen, der Polizisten und tötet alle. Nähert euch dann der Tür in der Mitte dieses Bereichs und öffnet diese, indem ihr mit dem Bohemeth auf die davor befindliche Bodenplatte tretet. Im dahinter liegenden Raum erwartet euch ein Bohemeth und ein Kerl mit einem Maser. Tötet auch diese Typen und betretet schließlich den letzten Raum. Verläßt hier den Körper des Bohemeth und springt in einen Wissenschaftler. Betätigt mit diesem die gelbe Konsole, um einen Teleporter zu aktivieren. Betretet diesen schließlich (von vorne) und werdet in einen neuen Bereich geschleudert.

Cryo

Nachdem ihr euch die Nachricht reingezogen habt, dreht ihr euch nach rechts und geht durch bis zum Ende des Raumes. Springt über die kleine Erhebung und betätigt die dort befindliche, etwas lädierte Konsole X-24. Geht dann weiter auf die andere Seite

des Raumes, dreht euch nach rechts und lauft ein kleines Stück weiter nach vorne. Bemerkte dann auf der rechten Seite zwei weitere Konsolen, denen ihr euch nähert. Benutzt zunächst die X-24 Konsole ohne, dann die mit Bildern – so wird eine Tür entriegelt. Kehrt nun zurück zum blauen Teleporter und durchquert die Tür gegenüber. Findet im Innern des nächsten Raumes die letzte X-24 Konsole, die ihr ebenfalls aktivieren müßt. Daraufhin wird der Plasmastrom umgeleitet. Verläßt den Raum also wieder, dreht euch nach rechts, geht vor und durchquert das große Tor auf der linken Seite mit dem blutigen Pentagramm (dazu muß dieses öfters und von der Mitte aus angeklickt werden). Es offenbart sich ein Teleporter, der euch ins letzte Level bringt.

Satan

Ihr findet euch im Freien, auf einer Plattform schwebend, wieder. Verläßt hier den Körper des Wissenschaftlers und fliegt als Engel über die vor euch befindlichen Säulen hin zur Insel. Verfolgt dort eine kurze Sequenz. Sobald ihr wieder handeln könnt, solltet ihr euch den Körper eines Polizisten suchen und diesen benutzen. Erschießt mit diesem Typen nun alle anderen Polizisten und beachtet dabei, daß einige besessen sind und andere nicht. Die besessenen Menschen erkennt ihr daran, daß sie Hörner tragen. Achtet ferner darauf, daß Satan ab und an eine Feuermauer losläßt, die die gesamte Insel einnimmt – über diese könnt ihr springen. Außerdem werden immer wieder neue Gegner freigesetzt. Diese erscheinen durch Tore. Habt ihr schließlich alle Polizisten erledigt, verläßt den Körper des Cops und ergreift nun Besitz von einem Arbeiter. Nehmt mit diesem eine Waffe auf und kümmert euch um die hier befindlichen großen Säulen. Auf der Rückseite einer jeder Säule befindet sich ein roter Knopf, der betätigt werden muß (wurde dies korrekt ausgeführt, verfärbten sich die kleinen Lichter um den Knopf rot). Habt ihr alsdann alle vier roten Knöpfe an den Säulen gedrückt (beachtet hierbei auch, daß die besessenen Arbeiter die Knöpfe wieder verstellen, tötet also möglichst alle Arbeiter), folgt eine kurze Sequenz und Satan wird befreit. Nun macht sich dieser daran, euch zu vernichten. Bekommt euch dieser Kerl in die Finger, und er ist sehr schnell, beißt er eurem Körper den Kopf ab. Haltet euch also ständig in Bewegung und nehmt die blauen Felder zu Hilfe, die euch an eine andere Stelle teleportieren. Werft Satan nun ein paar Körper zum Fraß vor (trifft er diese Opfer, wird der Strahl auf ihn zurück gelenkt), und ihr könnt nach einer Weile den wohlverdienten Abspann verfolgen.