

Die Komplettlösung zu Shadowman

Tips und Tricks

Zu Beginn listen wir Euch die Anzahl der Seelen auf, die Ihr benötigt, um das nächste Schattenlevel zu erreichen:

Level: Seelenanzahl:

1	1
2	3
3	7
4	15
5	23
6	35
7	51
8	71
9	95
10	120

Nachfolgend führen wir die verschiedenen Waffen und deren Fähigkeiten auf:

Waffe:	Fähigkeit:
Asson	Angriff
Poigne	Besteigen der Blutfälle
Baton	Zum Teleportieren bei den Flammenpodesten
Mateau	Zum Schlagen der Trommeln
Flambeau	Zum Öffnen der Türen mit dem
Blutfleck	Als Fackel zu benutzen
Enseigne	Als Schutzschild
Kalebasse	Zum Öffnen der Symbolbodenplatten

– Außerdem erhaltet Ihr im Verlauf insgesamt drei Tätowierungen, mit denen Ihr Feuer, Lava und siedende Flüssigkeit durchqueren könnt.

– Im Laufe der Reise findet Ihr ein paar Stellen, die als Geheimnisse angegeben werden. Betretet Ihr diese Räume oder Stellen, erscheint im Anfangsmenü unter

‘Geheimnisse’ eine Art Cheatmenü, in dem Ihr dann unter anderem als Hund, Nettie, mit großen Köpfen oder ähnlichem spielen könnt.

- Zerschießt auf Eurer Reise alle Vasen, Fässer und ähnliche Behältnisse, um eventuelle darin versteckte Gegenstände zu finden.

- Gegner hinterlassen, insofern ihnen mit der Schattenwaffe der Gnadenschuß versetzt wird, rote Lebenspunkte.

- Im Tempel des Lebens befinden sich Altare, die Euch im Austausch gegen 100 Cadeaux ein neues Lebensteil spendieren.

- Um an einige Seelen in den verschiedenen Bereichen zu gelangen, müßt Ihr Euch zunächst verschiedene Eigenschaften und Waffen besorgen, mit denen Ihr dann diese Abschnitte betreten könnt.

- Speichert nach jedem Sieg, jedem überstandenen schweren Sprung ab, um diese Aktion nicht wiederholen zu müssen.

Der Lösungsweg

Bayou Paradis, Louisiana

Zu Beginn des Abenteuers

dreht Ihr Euch gleich nach rechts, wo in einer Nische das erste Cadeaux steht – nehmt dieses an Euch.

Verläßt dann die Nische und folgt dem Weg nach rechts. Sobald Ihr auf einen größeren Platz kommt, wendet Euch zunächst nach rechts. Lauft in den Tunnel und findet dort die nächsten beiden Cadeauxs. Ferner steht hier ein großes Herz. Merkt Euch diesen Standort, denn hierher müßt Ihr zu einem späteren Zeitpunkt nochmals zurückkehren.

Folgt dann dem Tunnel weiter bis auf die andere Seite, geht unter einer Brücke hindurch und nehmt das nächste Cadeaux an Euch (das oben stehende Cadeaux bekommt Ihr erst später).

Kehrt nun zurück auf den Platz vor dem Tunnel und steigt dort die Schräge auf der rechten Seite hoch. Springt oben angekommen über den Abgrund auf die andere Seite und lauft weiter auf die Brücke, über die Ihr ebenfalls springen müßt, da deren Mittelteil einbricht.

Auf der anderen Seite folgt dem Weg bis auf einen größeren Platz, wo Ihr von einem Hund erwartet werdet. Nachdem dieser verschwunden ist, nähert Euch dem erhöhten Holzsteg von vorne und springt dort (erst an die Kante hüpfen, dann hochziehen). Folgt dem weiteren Weg um zwei Gebäude herum, in denen sich Cadeauxs und ein Herz befinden. Hier könnt Ihr ebenfalls erst zu einem späteren Zeitpunkt eintreten.

Schließlich landet Ihr vor einem Seil, das von einem Gebäude zu einer Höhle führt. Springt an dieses Seil heran und hangelt Euch an diesem bis auf die andere Seite. Laßt dort ab und findet auf dem Felsvorsprung das nächste Cadeaux.

Betretet nun die Höhle, zieht Euch den ersten Abhang hinauf, nehmt das Cadeaux an Euch und geht weiter vor bis vor einen höheren Abhang. Stellt Euch an die rechte Seite dieses Abhangs und springt nach oben. Betätigt dabei die Vorwärts-Taste, um Euch am Vorsprung festzuhalten. Achtet nun darauf, daß Euer Held nach unten baumelt und hangelt Euch dann nach links durch, wo Ihr Euch wieder hochzieht.

So findet Ihr Euch auf einem größeren Platz und vor einer Kirche wieder. Vor den hier befindlichen Hunden braucht Ihr Euch nicht zu fürchten, sie tun Euch nichts, noch nicht.

Findet nun zunächst hinter der Kirche ein Cadeaux, das Ihr aufnehmt. Betretet dann die Kirche durch die große Tür an der Vorderseite und sucht im Innern den zweiten Raum auf. Geht dort nach vorne und verfolgt eine Sequenz. Nachdem Ihr mit Nettie gesprochen und ein paar Informationen erhalten habt (ferner befinden sich nun eine Pistole und ein Teddy in Eurem Besitz), könnt Ihr wieder handeln. Dreht Euch um und springt auf den Altar, um das Cadeaux an Euch zu nehmen. Ferner solltet Ihr außerdem das Zimmer betreten, in dem Nettie steht, um dort das nächste Cadeaux zu finden. In dem Zimmer auf der anderen Seite verschiebt einen großen Holzblock (dazu einfach an den Block treten und vorgehen), um an die hinter dem Gitter befindlichen Cadeauxs zu gelangen.

Öffnet dann Euer Inventar, um dort den Teddybären anzuklicken. Ihr könnt so zwischen verschiedenen Orten auswählen, zu denen Ihr reisen wollt. Klickt also hier auf den nächsten Ort, um dort sogleich zu landen.

Marktore

Folgt hier dem Weg nach vorne (beachtet die Zombies dabei nicht) und am Ende weiter nach links, um das Wasser zu verlassen. Auf dem Pfad geht es nun weiter bis auf einen großen Platz, wo Ihr Euch der Schlange namens Jaunty nähert. Unterhaltet Euch ein wenig mit diesem Wesen und es öffnet Euch schließlich das Tor, das in den dunklen Turm führt.

Folgt dort dem Gang ins Innere des Turmes. Nach ein paar Metern trifft Ihr auf den ersten Gegner, den es zu killen gilt. Beschießt den Kerl so lange, bis er wirklich verschwunden ist (beachtet dabei, daß Ihr ebenfalls beschossen werdet). Übrig bleibt eine rote Kugel, die Ihr möglichst schnell aufsammeln solltet (sie verschwindet nach einiger Zeit). Diese Kugel frisst Eure Lebenspunkte auf.

Folgt dann dem Gang auf einen Platz im Freien, der von drei Gegnern bewacht wird (unten rechts und zwei auf der linken Seite). Erschießt die Feinde, wendet Euch nach links und folgt dem dort befindlichen Gang bis auf einen weiteren großen Platz.

Folgt hier nicht dem Pfad nach links, sondern geht weiter nach vorne (etwas rechts) und immer den Weg entlang, bis zum nächsten Platz. Sucht hier auf dem Platz eine Rampe, die nach oben führt (vorher solltet Ihr den kompletten Platz nach Vasen

absuchen, die Ihr abschießt. In einer dieser Vasen befindet sich ein Cadeaux). Geht die Rampe hoch (führt am Berg entlang) und erschießt im oberen Teil zwei Gegner. Untersucht dann die hier befindliche Nische und zerschießt die Vasen – in einer findet Ihr ein Cadeaux.

Entdeckt hier außerdem ein Seil, das von diesem erhöhten Teil zum nächsten führt. Springt an dieses Seil heran, steckt Eure Waffe mit Hilfe der Aktionstaste weg und hangelt Euch rüber auf die andere Seite. Laßt Euch dort ab und betretet die Höhle.

Folgt dieser langsam bis in die Nähe einer Brücke. Dort kommt ein Monster vom Himmel herab und nähert sich Euch schnell von rechts. Außerdem schießt dieses Ding mit Feuerbällen nach Euch. Versucht also, dieses Wesen möglichst aus der Entfernung abzuschießen oder auszuweichen.

Habt Ihr das Biest aus dem Weg geräumt, betretet die Brücke und springt von dieser aus nach unten. Zerschießt hier die Vasen und findet ein Cadeaux. Auf der anderen Seite dieses Bereiches (bei einer kleinen Holzbrücke) steht eine weitere Vase mit einem Cadeaux. Die hier befindliche Höhle führt zurück zu einem Ort, an dem Ihr schon wart. Springt also über die hier befindliche kleine Holzbrücke nach oben und folgt oben angekommen dem Pfad bis zum ersten Abzweig. Geht hier weiter nach rechts und findet ein Seil vor, über das Ihr Euch auf die andere Seite hangeln könnt. Dort angekommen springt auf die nächste Plattform und zerschießt die Vase, um das nächste Cadeaux zu finden.

Hangelt Euch nun am Seil zurück auf die andere Seite und folgt dort dem Weg weiter nach rechts. Ihr gelangt schließlich an einen Abzweig, wo Ihr zunächst dem Weg nach rechts bis vor einen Abgrund folgt. Springt hier mit Anlauf auf den Holzsteg und lauft über diesen weiter in das Innere einer Hütte, wo Ihr Vasen zerschießt, um zwei Cadeauxs zu finden. Beachtet, daß hinter Euch ein Monster angetrabt kommt.

Wurde alles ausgeräubert, verläßt die Hütte wieder und springt vom Steg aus zurück auf den oben liegenden Weg. Kehrt zurück zur Kreuzung, wo es diesmal nach rechts weitergeht.

Folgt dem Weg bis in den oberen Teil eines größeren Bereiches. Springt dort auf keinen Fall hinunter, da Ihr Euch sonst im Anfangsbereich dieses Levels wiederfindet und nicht mehr nach oben kommt. Zerschießt die hier befindliche Vase (Cadeaux) und springt über den Abgrund auf die andere Seite.

Dort seht Ihr eine Art braunen Knopf an der Wand, den Ihr betätigt. Auf diesem Weg wird ein Seil auf die andere Seite des Abgrundes geschossen und Ihr könnt nun vom Anfangsbereich aus hierher zurückkehren.

Geht also an dieser Stelle nun in das Innere des Berges (links neben dem eben betätigten Knopf) und folgt dort dem Gang bis vor eine seltsame Maschine. Stellt Euch genau vor das komische braune Ding und betätigt die Aktionstaste, woraufhin sich das große runde Steintor öffnet.

Durchquert dieses, folgt dem Gang in einen großen Raum und nähert Euch dort dem Sockel, der in der Mitte steht. Ihr erhaltet daraufhin die Prophezeiung (diese könnt Ihr Euch im Inventar durchlesen). Ferner wird in Eurem Teddy ein neuer Ort eingezeichnet.

Prophezeiungsraum

Steigt nun über die hier befindliche Rampe nach oben und landet vor dem nächsten Steintor, das Ihr jedoch noch nicht öffnen solltet. Zuvor müßt Ihr die Steinbrücke überqueren, über die Lücke springen und auf der anderen Seite das Herz zerschießen, dem Ihr Eure 1. Seele entnehmen könnt.

Springt nun über die Brücke zurück vor das große Steintor, wo Ihr die zwei Vasen links und rechts daneben zerschießt – in beiden findet Ihr jeweils einen Schädel (erst, nachdem Ihr die Seele aufgenommen habt).

Öffnet sodann das Level-1-Steintor (dazu an das komische Gerüst vor dem Tor stellen und die Aktionstaste betätigen) und durchquert dieses. Folgt dem schmalen Gang bis auf eine Brücke. Merkt Euch diese Stelle, da Ihr hier später das nächste Tor durchschreiten müßt. Vorerst überquert Ihr jedoch beide Brücken, um Euch in einem neuen Bereich wiederzufinden. Vor Euch befinden sich zwei Gänge, von denen Ihr zuerst den linken durchqueren solltet. So landet Ihr schließlich vor einer Wasserstelle, in die Ihr springen solltet. Erkennt an einer Seite dieses Tümpels eine Hütte. Zu dieser Stelle müßt Ihr schwimmen (nehmt Euch im Wasser vor den Fischen in acht) und Euch vor der Hütte auf die Plattform ziehen.

Rechts neben der Hütte befindet sich ein Knopf, dessen Betätigung ein Seil im oberen Abschnitt dieses Bereiches erscheinen läßt. Dreht Euch also um und springt erneut ins Wasser. Auf der rechten Seite findet Ihr eine Rampe, über die Ihr das Wasser wieder verlassen könnt. Folgt dem Pfad. Springt einen Felsen hinauf und hangelt Euch von dort aus mit Hilfe des Seils auf die andere Seite. Laßt dort ab und zerschießt die Vasen,

um einen Cadeaux zu finden. Springt dann weiter auf das Dach der Hütte, um einen zweiten Cadeaux an Euch zu nehmen.

Nun geht es zurück ins Wasser. Taucht jetzt in die Tiefe und an der äußeren Felswand entlang. An einer bestimmten Stelle (neben der Hütte) findet Ihr einen Unterwassergang, dem Ihr folgt. Taucht am Ende wieder auf, geht an Land und folgt dem Weg bis in einen größeren Raum, wo Euch drei Zombies erwarten.

Habt Ihr Euch diese alle vom Hals geschafft, betretet den Raum, zerschießt die Vasen (2 Cadeauxs) und betätigt dann den großen Knopf neben dem Zahnrad. Durch diese Aktion wird ein großes Rad im Innern der Hütte gedreht und somit ein Durchgang freigesetzt.

Kehrt nach getaner Arbeit also zurück zum Unterwassergang, taucht durch diesen in den ersten Bereich und geht dort wiederum auf die Plattform mit der Hütte. Betretet nun die Hütte und durchquert im Innern die gedrehte große Holzscheibe.

Lauft weiter durch die nächste Tür und findet Euch in einem Lavabereich wieder. Hier müßt Ihr über die Lava vor den nächsten Gang springen und diesem dann bis auf einen größeren Platz folgen.

Geht hier zuerst nach links (zerschießt dabei alle Vasen) und findet einen großen Knopf, dessen Betätigung im oberen Bereich des Platzes ein Seil aktiviert. Sucht dann die andere Seite des Platzes auf und springt auf die dort befindliche Rampe. Folgt dieser bis zum Ende hin und springt von dort aus weiter auf eine Plattform. Zerschießt hier die vier Vasen und nehmt die Gegenstände an Euch.

Sucht danach die andere Seite der Plattform auf und springt von dort aus hinüber auf die zweite Rampe. Folgt dieser über einen Abgrund, bis zu dem ersten Tunnel, der nach rechts abführt. Folgt diesem bis in einen neuen Bereich, wo Ihr die Rampe nach unten lauft. Erschießt die Gegner und folgt dann dem Platz nach links. Stoßt hier auf einen weiteren Gang, dem Ihr in den Berg hinein folgt. Nach kurzer Zeit trifft Ihr auf ein Herz, das Ihr zerschießt, um danach die 2. Seele aufnehmen zu können.

Verlaßt diesen Gang wieder zurück auf den Platz, wo Ihr diesmal die zweite Rampe aufsucht (führt am Berg entlang), der Ihr nach oben folgt. Springt über ein paar Abgründe, umrundet ein paar Hügel und springt von dort aus weiter, um schließlich auf einem Weg zu landen, der in eine Hütte führt – hier befindet sich schließlich das nächste Herz. Zerschießt dies und erhaltet die 3. Seele.

Springt danach wieder herunter und folgt dem Gang, der durch den Berg zurück auf den großen Platz führt, auf dem Ihr vorher den Knopf betätigt habt, um das Seil zu aktivieren.

Ihr findet Euch im oberen Bereich dieses Platzes wieder, wo Ihr Euch nun nach rechts wendet. Nähert Euch dem dort befindlichen Seil und hangelt Euch an diesem rüber auf die andere Seite.

Betretet den hier befindlichen Tunnel, um schließlich in einem größeren Bereich zu landen. Sucht hier zuerst die rechte Seite auf und springt über die kleine Plattform weiter auf den höher gelegenen Holzsteg. Von dort aus geht es weiter auf den schmalen Holzsteg mit der Vase und von dort aus nach vorne auf den höher gelegenen Felsvorsprung. Folgt diesem bis in eine kleine Nische hinein und findet dort das nächste Herz. Zerschießt dieses und entnehmt die 4. Seele.

Kehrt dann zurück auf den Boden dieses Bereiches, springt ein weiteres Mal über die kleine Plattform auf den höher gelegenen Holzsteg, dem Ihr nun nach rechts bis zum Ende hin folgt. Dreht Euch am Ende nach rechts und entdeckt auf der anderen Seite eine Kante an der Felswand. Springt zu dieser hinüber, hangelt Euch soweit es geht nach links, zieht Euch ein Stück nach oben und springt rückwärts auf den hinter Euch befindlichen Holzsteg.

Folgt diesem Steg dann weiter bis vor ein leuchtendes Podest, dem Ihr Euch nähert – so gelangt Ihr in den Besitz des Assons, einer Schattenwaffe.

Nachdem Ihr Euch diesen Stab aufgenommen habt, springt wieder runter und folgt den Gängen und dem größeren Bereich zurück ins Freie (dorthin, wo Ihr das Seil aktiviert habt). Springt dort hinunter und springt nochmals auf die Rampe, die nach oben führt. Nach ein paar Metern führt rechts an der Bergwand eine weitere Schräge nach oben. Folgt dieser und betretet den nächsten Tunnel.

Dieser führt Euch geradewegs in den nächsten großen Bereich, wo es zuerst einmal nach links weitergeht. Ihr gelangt in eine Hütte, wo Ihr die Vasen zerschießt und die Gegenstände einsteckt.

Kehrt dann zurück auf den Rundweg, dem Ihr bis vor einen Spalt folgt. Dreht Euch dort nach links und springt auf eine weitere Plattform mit zwei Vasen. Zerschießt diese und nehmt die Objekte an Euch.

Springt dann von oben herunter, tötet die Feinde und sucht die hier befindlichen Vasen. Findet in diesem unteren Bereich einen Tunnel, der in den Berg führt. Folgt diesem und landet auf einem weiteren Platz. Laßt Euch hier nicht von den Flügelwesen irritieren, sondern springt gleich hinunter auf den Boden. Sucht dort einen Knopf an der Wand (und ein Cadeaux hinter einer Säule) und betätigt diesen. Rennt dann schnell zurück zu der hier befindlichen Rampe (es erscheinen nach kurzer Zeit nämlich ein paar Zombies), die Ihr nach oben steigt. Durchquert den Tunnel, um Euch im anderen Bereich wiederzufinden.

Steigt hier die Rampe nach oben, zieht Euch rechts den Vorsprung hinauf und folgt dort der anderen Rampe bis vor die Lücke. Dreht Euch dort nach links und springt auf den gegenüberliegenden Steg. An dessen Plattform (oberer Balken) befindet sich nun ein Seil, über das Ihr Euch auf die andere Seite hangeln könnt. Dort nämlich steht ein Herz, das Ihr zerschießt, um in den Besitz der 5. Seele zu gelangen.

Da sich hier vorerst noch nichts weiter erledigen läßt (kommt erst später), kehrt über das Seil zurück auf die andere Seite. Laßt von der Plattform ab und wendet Euch nach links, wo Ihr den nächsten Tunnel entdeckt – diesen gilt es nun zu durchqueren.

Tempel des Lebens

Ihr findet Euch kurz darauf im Freien wieder, wo Ihr schnell nach rechts, dann die Brücke nach links überqueren solltet.

Betretet das Gebäude und folgt den Gängen bis vor eine Feuerstelle. Wendet Euch dort nach rechts und springt in den kleinen Gang. Betretet den nächsten Raum, in dem Ihr über eine Plattform die andere Seite erreichen müßt. Beachtet dabei, daß die Plattform nach ein paar Sekunden in der Lava versinkt – also Beeilung!

Auf der anderen Seite angelangt folgt dem weiteren Verlauf des Ganges (springt dazu über einen kleinen Lavastrom) und biegt bei der ersten Gelegenheit nach rechts ab.

Springt über den Lavastrom in den kleinen Raum, dreht Euch dort um und bemerkt an der gegenüberliegenden Wand (etwas weiter oben) einen Vorsprung. Springt an diesen heran und hangelt Euch bis zum Ende nach links durch. Am Ende angelangt zieht Euch ein wenig nach oben und springt rückwärts auf die hinter Euch befindliche Plattform. Von dort aus hüpfet Ihr an den nächsten Vorsprung etwas weiter links. Hangelt Euch auch an diesem ebenfalls bis zum Ende durch und springt dann rückwärts auf die Plattform.

Dreht Euch hier um und entdeckt einen Gang, der um die Ecke weiterführt. Folgt diesem, achtet auf die Feuerbälle und springt über die Pieker in den nächsten Raum. Entdeckt dort an der gegenüberliegenden Wand (über dem Lavastrom) einen Vorsprung, an den Ihr ranspringt. Hangelt Euch bis zum Ende durch und springt dann nach hinten. Springt weiter in den nächsten Tunnel und sucht dort den Gang, der links weiterführt.

Betretet diesen, springt am Ende in ein Loch und folgt dem weiteren Gang bis in einen runden Raum. Tötet dort alle Zombies und das große Loch in der Mitte öffnet sich. Springt dort hinein, um eine Etage tiefer zu landen.

Verläßt den komischen Brunnen und sucht den nächsten Gang auf, dem Ihr bis in einen Raum folgt. Hier nun findet Ihr auf einem Podest in der Mitte die nächste Waffe, den Baton, und am Ende von verschiedenen kleinen Gängen einen Altar, an dem Ihr jeweils 100 Cadeaux opfern müßt. Dafür erhaltet Ihr dann einen Lebensabschnitt mehr. Habt Ihr noch keine 100 Cadeaux, kehrt einfach später nochmals hierher zurück. Sobald Ihr 100 Cadeaux gesammelt habt, solltet Ihr immer wieder hierher zurückkehren, um neue Lebensabschnitte zu erhalten.

Um diesen Bereich nun wieder verlassen zu können, nähert Euch von vorne dem Podest mit der kleinen Flamme darauf und benutzt an dieser Stelle den eben gefundenen Baton. Ihr werdet so zurück zu dem Flammenpodest am Anfang dieses Levels gebeamt.

Das Tor

Ihr solltet nun vorerst wieder zurück in den Prophezeiungsraum kehren. Nachdem Ihr Euch mit Hilfe des Teddys in diesen Raum habt beamen lassen, steigt hier nochmals die Rampe nach oben, durchquert das offene große Steintor, folgt dahinter dem Gang und springt von der nachfolgenden Brücke herunter.

Öffnet dort das nächste Steintor (Level 2) und durchquert dieses. Überquert im nächsten Bereich die Brücke auf der linken Seite und findet Euch im nächsten Level wieder.

Rennt nach vorne zum Wasser und springt dort auf das große Rohr, das im Wasser steht. Überquert dieses Rohr, springt über eine Lücke und am Ende weiter nach schräg rechts, um schließlich in einem Gang zu landen. Folgt diesem bis in einen größeren Raum.

Überspringt hier den Abgrund, läuft ein Stückchen vor und betretet dann den Gang auf der rechten Seite. Folgt diesem nach oben in einen weiteren Raum, den Ihr durch den Gang auf der rechten Seite gleich wieder verläßt.

Folgt diesem Gang, weicht unterwegs den sich schließenden Türen aus und springt schließlich hinab auf den Hof und vor ein großes Gebäude. Nähert Euch zunächst der Eingangstür dieses Gebäudes, woraufhin dieser Ort in Eurem Teddy verzeichnet wird.

Da sich die Tür nicht öffnet, springt Ihr von der Brücke (direkt vor der Tür) nach links oder rechts runter auf einen schmalen Metallsteg. Dreht Euch nun unten stehend in Richtung Tür und wendet Euch dann nach rechts. Folgt dem Metallsteg (weicht dabei den Feuerfontänen aus) bis in einen großen Raum. Am Ende dieses Raumes zieht Ihr Euch vor eine sich schließende Tür und durchquert diese im richtigen Moment.

Folgt dem Gang, durchquert eine weitere sich schließende Tür und findet Euch schließlich im nächsten größeren Raum wieder. Springt dort auf den Metallsteg hinunter, folgt diesem bis auf eine Plattform und wartet dort, bis auf der rechten Seite eine weitere Plattform angefahren kommt. Springt dann auf eben diese, fährt mit Ihr auf die andere Seite, dreht Euch dort nach rechts und hüpfst auf die vor Euch liegende größere Plattform.

Von dieser aus geht es über eine weitere Plattform nach rechts und auf den dort befindlichen Metallsteg. Am Ende dieses Steges zieht Ihr Euch nach oben in den nächsten Gang. Folgt diesem bis zum Ende hin und springt von dort aus vor auf die nächste Plattform. Dreht Euch nach links und wartet, bis eine Plattform zu Euch gefahren kommt. Springt auf eben diese, fährt nach vorne und hüpfst von dort aus weiter auf die zweite Plattform. Führt mit dieser bis zum Ende durch, von wo aus Ihr links auf das dicke Rohr springt (knapp über der Lava). Folgt diesem Rohr ein kleines Stück und wendet Euch dann der linken Wand zu, wo Ihr den nächsten Gang vorfindet, zu dem Ihr springen müßt.

Folgt dem Gang, durchquert zwei sich schließende Türen und überquert anschließend eine Brücke. Gelangt schließlich an einen Abzweig, dem Ihr nach rechts folgt. Springt am Ende in den tiefer liegenden Raum und durchquert die dort befindliche Tür.

Es folgt ein längerer Gang mit Räumen, die links und rechts abgehen. In diesen trifft Ihr stets auf Angreifer und ein paar Vasen. Den Kerl im Käfig könnt Ihr in Ruhe

lassen. Folgt nun also dem Gang, bis in einen Raum, von dem aus zwei mögliche Wege weiterführen. Folgt zuerst dem rechten Gang und tötet einen weiteren Angreifer. Betretet dann den kleinen Raum und nehmt Euch vor dem nächsten Angreifer in acht, der Euch mit einem Gewehr beschießt. Tötet diesen Kerl und zerschießt danach das Herz, um Euch die 6. Seele anzueignen.

Kehrt jetzt zurück in den kleinen Raum und benutzt diesmal den gegenüberliegenden Gang. Folgt diesem nach oben und um die Ecken, bis Ihr schließlich an einen Abzweig gelangt. Haltet Euch dort rechts, erschießt die beiden Monster und betretet schließlich den kleinen Bereich auf der rechten Seite. Springt über einen hier befindlichen Kasten in den darüber liegenden Gang und folgt diesem vor bis zu einem Loch im Boden. Springt durch dieses hinunter, dreht Euch um und folgt dem Schacht bis zum Ende hin.

Springt auch dort hinab in einen Raum, wo Ihr gleich einen Angreifer töten solltet. Nähert Euch dann dem hier befindlichen Podest und entnehmt diesem Jacks Schlüssel. Mit diesem Schlüssel lassen sich von nun an alle verschlossenen Türen öffnen. Nähert Euch dazu dem Kasten neben der verschlossenen Tür (mit dem Loch) und benutzt dort den Schlüssel (wie eine Waffe). Gleich in diesem Raum findet Ihr zwei Apparaturen, mit denen Ihr Jacks Schlüssel benutzen könnt. Ein Apparat öffnet die Tür, ein anderer ein großes Tor in einem anderen Bereich.

Nachdem Ihr den Schlüssel also mit beiden Apparaten in diesem Raum benutzt habt, nähert Euch dem hier befindlichen Fenster, von dem aus Ihr zwei Monster auf der anderen Seite abschießt. Verläßt dann diesen Raum durch die Tür und durchquert eine weitere Tür. Wendet Euch im nächsten Gang nach rechts und geht um die Ecke bis vor ein großes Tor mit grüner Lampe. Durchquert dieses und das nächste Tor und findet Euch in einem größeren Bereich wieder.

Überquert die Brücke und findet auf der anderen Seite ein Herz, das die 7. Seele beinhaltet. Auf der anderen Seite lauern leider auch drei schießwütige Monster auf Euch. Bevor Ihr nun das hier befindliche Fahrzeug besteigt, solltet Ihr vorerst noch den Gang rechts der Gondel aufsuchen. Folgt diesem bis ganz auf die andere Seite (unterwegs findet Ihr einen größeren runden Raum, bei dem es sich um die Eingangshalle handelt). Hier befindet sich ein kleinerer Raum mit einem Herz, das die 8. Seele beinhaltet.

Kehrt mit dieser Seele zurück zu der Gondel, die Ihr nun durch die Tür besteigt. Nähert Euch im Innern dem Hebel, den Ihr betätigt – so werdet Ihr in den nächsten Bereich gebracht.

Verläßt dort die Gondel wieder und betretet die große Fläche. Erschießt hier die beiden Gewehrschützen und verläßt diesen Bereich dann vorerst nach links durch die Öffnung in der Wand. Folgt dahinter dem Weg über mehrere Schrägen nach unten, bis es nicht mehr weiter geht.

Ganz unten angekommen (Vorsicht Monster) wendet Ihr Euch nach rechts und betretet einen Lavaraum. Überspringt den Lavastrom in der Mitte und findet dahinter ein weiteres Herz mit der 9. Seele. Habt Ihr diese an Euch genommen, springt zurück über den Lavastrom und kehrt über die Schrägen zurück in den Abschnitt, wo Ihr diesen Bereich betreten habt. Wendet Euch dort nun nach links und durchquert die Tür am hinteren Ende.

Im nachfolgenden Gang wird ein neuer Ort in den Teddybär eingeschrieben.

Kathedrale des Schmerzes

Durchquert die nächste Tür und betretet einen größeren Raum. Erschießt hier die schießenden Zombies und bemerkt dann jeweils zwei Durchgänge links und zwei rechts.

Sucht nun zuerst einmal den ersten der beiden Durchgänge auf der linken Seite auf und steigt dort die Treppen nach oben. Im oberen Bereich folgt dem Weg bis vor eine hohe Rampe, die Ihr nach oben steigt. Auf der hohen Plattform befindet sich ein halber Körper, aus dem Rauch aufsteigt. Nähert Euch dem roten Qualm und benutzt diesen, um in einem neuen Bereich und in der realen Welt zu landen.

Folgt hier dem Gang vor und um die Ecke und betretet den größeren Raum. Hier werdet Ihr von einem starken Kerl erwartet, der Euch mit Maschinenpistole und Granaten auflauert. Bevor Ihr Euch an dieser Person zu schaffen macht, durchrennt den Raum nach links und sprintet im hinteren Bereich in den Gang, der weiter nach links führt. Folgt diesem bis vor eine verschlossene Tür auf der rechten Seite, deren Schloß Ihr mit der Pistole aufschießt – findet dahinter auf einem Tisch liegend den ersten von insgesamt fünf Akkumulatoren.

Verläßt dann den Raum wieder, geht weiter nach rechts und findet im nächsten Raum auf dem Boden liegend ein Maschinengewehr (MP-909). Noch einen Gang weiter auf der rechten Seite stehen ein paar Fässer, die die Munition für dieses Gewehr beinhalten (merkt Euch diese Stelle, da diese später zugänglich wird).

Da wir auch mit diesem Geschöß und der dazugehörigen Munition keine Chance gegen den Kerl mit der M-16 hatten (kommt erst viel später!), nahmen wir den Teddy zu Hilfe und beamten uns zurück in die Kirche in der Welt der Lebenden. Geht dort vor und erfahrt von Nettie, was als nächstes ansteht. Ihr sollt drei Teile einer Waffe besorgen, mit der man die Nacht zum Tage machen kann.

Es geht danach mit dem Teddy zurück ins Reich der Toten und zwar in den Prophezeiungsraum. Durchquert dort im oberen Bereich das offene Level-1-Tor, folgt dem Gang bis in den nächsten Abschnitt und springt dort von der Brücke runter. Findet dort das offene Level-2-Tor, das Ihr ebenfalls durchquert.

Der dahinter liegende Gang führt Euch auf einen Platz mit einem Level-3-Tor, das Ihr nun öffnen könnt. Im nun offenen Raum nähert Ihr Euch dem Podest, auf dem Ihr den ersten Teil der Waffe L'Eclipser, das La Luna findet.

Verläßt den Raum wieder und sucht im Freien den unteren Bereich auf, wo sich ein zweites Level-3-Tor befindet. Geht also auf dem Platz hinunter und öffnet besagtes Tor. Folgt dem nachfolgenden Gang und dem Rundgang bis ganz nach unten. Zerschießt hier die Vasen, tötet die Zombies und springt dann zurück auf die unterste Ebene des Rundgangs. Von dort aus führt nämlich ein Weg in den Berg hinein, dem Ihr nun folgen müßt. Nach ein paar Metern landet Ihr in einem größeren Bereich mit einem Level-4- und einem Level-7-Tor. Ferner befindet sich hier ein Gang (linke Seite), der über eine Brücke führt – hier geht es nun weiter.

Tempel des Feuers

Nach einer kurzen Sequenz findet Ihr Euch im nächsten Abschnitt wieder. Hier solltet Ihr die Gänge absuchen (führen alle wieder zusammen) und alle Vasen zerschießen. Ferner befindet sich hier ein Blutwasserfall und ein paar verschlossene Türen mit einem roten Fleck darauf – diese Dinge lassen sich erst später öffnen und durchqueren. Folgt Ihr im Anfangsraum der Rampe nach oben und springt dort über 2 Abgründe, gelangt Ihr an einen Abzweig. Nehmt Ihr dort den rechten Weg, findet Ihr Euch vor einem kleinen See wieder. Springt in diesen hinein und findet einen Tunnel unter Wasser, dem Ihr bis zum Ende hin folgt. Taucht dort wieder auf, geht an Land und findet Euch in einer großen Halle wieder.

Folgt hier zunächst dem Rundgang nach oben und findet unterwegs verschiedene graue Türen. Diese könnt Ihr mit der Schattenwaffe kaputtschießen. Betretet dann jeweils den dahinter liegenden Gang, der stets in einen größeren Raum mit Blöcken oder Plattformen führt. Über diese gilt es, in jedem der Räume nach oben zu springen und zu hangeln. (In einem der Räume springt Ihr von einem Sockel aus an

die Wand, hangelt Euch weiter in eine Nische und springt von dort weiter auf ein Dachgebälk. Vom obersten Punkt aus springt Ihr hinab auf eine Plattform mit einem Knopf.) Meist befindet sich am obersten Punkt dann ein Knopf, dessen Betätigung ein Stück einer Pyramide in einem großen Hof anhebt.

In einem der Räume befindet sich außerdem ein Herz, dem Ihr die 10. Seele entnehmen könnt. Schaut Euch in den jeweiligen Räumen einfach ein wenig um und entdeckt den Knopf, der betätigt werden muß – beachtet dabei, daß danach die Statuen zum Leben erwachen und Euch angreifen. Wurden all diese Räume besucht, folgt dem Rundgang bis ganz nach oben (hier findet Ihr außerdem noch einen Gang mit zwei Toren, die sich erst später öffnen lassen) und betretet dort den großen Durchgang.

Folgt diesem bis auf einen Balkon und findet dort hinter Euch einen weiteren Knopf, der ebenfalls betätigt werden muß. Springt dann auf den Hof hinunter und entdeckt hinter Euch in einem Gang den letzten Knopf. Wurde auch dieser betätigt, habt Ihr die erste Prüfung bestanden und könnt über die Pyramide ganz nach oben klettern und dort durch ein Loch in der Wand das Gebäude betreten (brennt hier noch ein Feuer, habt Ihr nicht alle Knöpfe betätigt). Zerschießt hier das nächste Herz und entnehmt diesem die 11. Seele.

Durchquert danach die Tür und folgt dem Gang in einen größeren Bereich, wo Ihr auf den nächsten Steg springen und dort Messer und Hammer ausweichen müßt. Habt Ihr dies einigermaßen überstanden, geht es in den nächsten Raum, wo Ihr zunächst über die grauen Bodenplatten springen müßt, da diese unter Euch zusammenbrechen. Weicht dann wieder den Hindernissen aus und betretet schließlich den nächsten großen Raum.

Springt hier nach vorne von dem Balkon herunter, um auf einer Plattform in der Lava zu landen. Hier wird es Eure Aufgabe sein, fünf Knöpfe zu drücken, von denen sich vier jeweils in einer Nische und einer unterhalb eines Tunnels befinden. Ihr müßt nun über die Plattformen also in die verschiedenen Ecknischen springen, wobei darauf zu achten ist, daß die kleineren Plattformen in der Lava versinken – haltet Euch also nur ganz kurz auf diesen Teilen auf. Sucht nun nacheinander die vier Nischen (diese befinden sich in den Ecken) und den Knopf unterhalb des Tunnels auf. Betätigt all diese Knöpfe (nach dem Betätigen eines Knopfes erscheint eine Hexe, die Euch beschießt) und in der Mitte der Lava fährt ein Ring hinunter. Befindet sich dieser Ring ganz unten, nähert Euch diesem und verfolgt eine Sequenz, in deren Verlauf Ihr ein Brandzeichen verpaßt bekommt. Von nun an könnt Ihr Euch an Flammen festhalten – Feuer tut Euch nichts mehr. Ihr könnt von diesem

Zeitpunkt aus auch die Flammentore verschieben und öffnen. Beachtet aber, daß Ihr beim Betreten von Lava immer noch sterbt.

Schaut Euch nun die Wände dieses Bereiches an und bemerkt an einer bestimmten Stelle einen Flammenblock. Springt über die Plattformen zu eben diesem und verschiebt ihn, indem Ihr herantretet und einfach vorlauft. So legt Ihr einen Gang frei, in dem sich ein Herz und somit die 12. Seele befindet (springt dazu über die Plattformen nach oben und hangelt Euch an einem brennenden Vorsprung in einen Gang – dort steht das Herz). Kehrt zurück in den großen Lavaraum und schaut Euch weiter um. So erkennt Ihr außerdem einen Vorsprung, auf dem es brennt. Begebt Euch an diese Stelle, springt an den brennenden Vorsprung ran und hangelt Euch dort nach rechts bis unter einen Tunnel. Zieht Euch zu diesem hoch und folgt ihm in den nächsten Raum. Springt dort hinunter auf den Boden und sucht die hinteren Ecken auf. Ihr findet dort nämlich zwei Knöpfe. Einer läßt ein Seil im oberen Bereich erscheinen, der andere öffnet eine Tür im oberen Bereich.

Wurden beide Knöpfe betätigt, springt und hangelt Euch über die Säulen wieder zu der Stelle, an der Ihr diesen Raum betreten habt. Hier befindet sich nämlich nun das Seil an der Decke, über das Ihr die andere Seite erreichen könnt. Springt von dort aus auf die nächste Säule und schließlich weiter zu dem neu geöffneten Ausgang.

Folgt dem dahinter liegenden Gang bis in einen größeren Raum. Hier könnt Ihr nun all die Flammenblöcke verschieben (dazu einfach ranstellen und vorgehen) und so ein paar kleinere Räume freilegen. In diesen findet Ihr Vasen und Engel. Hinter einem Block befindet sich ferner ein Gang, der zu einem Herz und der 13. Seele führt.

Da Ihr hier vorerst nichts weiter tun könnt, geht es mit Hilfe des Teddys zurück zum Tor des Asyls.

Das Tor

Springt dort diesmal nun links von der Brücke herunter und folgt dem Gang auf die andere Seite vor eine sich schließende Tür. Springt zu dieser hoch und durchquert sie. Folgt dem Gang und durchquert eine zweite Tür, bevor Ihr dahinter hinunter auf einen Steg in der Lava springt. Auf diesem Steg geht es weiter bis vor einen Feuertopf. An dessen Kante könnt Ihr nun springen und Euch daran hängend auf die andere Seite hangeln, wo Ihr Euch wieder ablaßt. Wiederholt diesen Vorgang auch mit dem zweiten Feuertopf und springt am Ende auf den höher liegenden Gang.

Folgt der Rampe nach oben und betretet einen Raum, in dem sich ein Wesen im Käfig befindet. Tötet hier die auftauchenden Zombies und wendet Euch dann dem

rechten Raum zu. Dort steht ein Herz mit der 14. Seele. Bevor Ihr Euch diese aneignen könnt, müßt Ihr jedoch zunächst ein Zombie mit Motorsäge töten – am besten mit dem Baton. Habt Ihr Euch diesem Monster erwehrt und die Seele an Euch genommen, kehrt zurück in den ersten Raum und geht dort geradeaus weiter in den nächsten Raum.

Auch dort findet Ihr wiederum ein paar gefangengehaltene Wesen. Folgt hier dem Verlauf und entdeckt schließlich in einem Gang stehend das nächste Herz mit der 15. Seele. Geht damit weiter vor, bis zu einem Abzweig. Dort folgt Ihr zunächst dem Gang nach links. An einem weiteren Abzweig geht es nach rechts bis in einen Raum mit dem nächsten Herz und der 16. Seele.

Ihr könnt nun zurück, am Abzweig nach links und diesmal immer geradeaus (vor einer Wand geht es nach rechts um die Ecke), bis Ihr vor einem Abgrund zum Stehen kommt. An einem Stahlträger hängt ein Herz. Findet rechts an der Wand zwei Kisten, auf die Ihr springt. Auf der oberen Kiste stehend dreht Ihr Euch um und springt von hier aus auf den Stahlträger (erfordert ein wenig Übung). Folgt dem Stahlträger bis zu der Plattform mit dem Herz, springt dort hinunter und nehmt die 17. Seele an Euch.

Tempel des Feuers

Hier wäre vorerst alles erledigt und Ihr reist mit Hilfe des Teddys zurück zum Tempel des Feuers (Toucher). Dreht Euch am Zielort um, springt über die Pyramide hinunter in den Hof und nähert Euch dem dort befindlichen Gang, der zurück zu dem Spiralgang führt (dort, wo Ihr vorher die grauen Türen eingeschossen habt). Ganz oben befindet sich ein schmaler Gang, der zu einem Feuerblock führt. Nähert Euch diesem und verschiebt ihn.

Folgt nun dem freigelegten Verlauf des Ganges, bis vor ein Level-4-Tor, das Ihr jetzt öffnen könnt. Dahinter befindet sich nämlich ein Raum mit einem Podest, auf dem Ihr den Poigne findet – mit diesem Teil könnt Ihr von nun an die Blutfälle nach oben steigen. Dreht Euch also gleich nach links und klettert den dort befindlichen Blutfall hinauf. Folgt dem oberen Bereich ein Stück und springt am Ende rüber auf die andere Seite, wo Ihr in einer Nische ein Herz und somit die 18. Seele findet.

Springt nun von dieser Nische nach unten ins Wasser und findet Euch an einem altbekannten Ort wieder (hier findet Ihr unter anderem ein Level-5-Tor und mehrere Zeichentore). Laßt Euch von hier aus mit Hilfe des Teddys zum Tempel des Feuers (Toucher) bringen. Springt über die Pyramide nach unten und durchquert den hier befindlichen Gang, um wiederum in der großen Halle mit dem Wendelgang zu

landen. Steigt hier die großen Blutfälle nach oben. So entdeckt Ihr auf der einen Seite einen kleinen Gang mit zwei Vasen und auf der anderen Seite einen längeren Gang, der zu einer Plattform mit einem Herz und der 19. Seele führt.

Mit Hilfe des Teddys macht Ihr Euch nun auf den Weg zum Reich der Toten: Marktore. Hier seht Ihr gleich rechts einen Blutfall, der zum nächsten Herz und der 20. Seele führt. Auf der anderen Seite führt ein Blutfall zu einem Level-10-Tor.

Folgt im unteren Teil dann dem Weg weiter zu der Schlange Jaunty und zu dem großen Tor. Betretet das Tor und folgt dem Gang in den nächsten Bereich. Haltet Euch dort links und geht den schmalen Pfad entlang bis in den nächsten größeren Abschnitt. Dort begeben Ihr Euch in den unteren Bereich, wo der nächste Blutfall auf Euch wartet. Klettert über diesen nach oben und entdeckt in einer Nische das Herz mit der 21. Seele.

Mit Hilfe des Teddys begeben Ihr Euch jetzt zum Prophezeiungsraum. Steigt dort die Rampe nach oben und springt gegenüber des Level-1-Tores über die kaputte Brücke. Am Ende stoßt Ihr auf einen Flammenblock, den Ihr verschiebt. So legt Ihr eine Nische mit dem nächsten Herz und der 22. Seele frei.

Als nächstes durchquert Ihr das Level-1-Tor und überquert die dahinter befindliche Brücke. Im nächsten Bereich folgt dem linken oder rechten Gang, um Euch vor dem größeren See wiederzufinden. Springt in diesen See hinein und widmet Euch dem rechten Blutfall. Klettert an diesem über eine Plattform hinauf, folgt dem dort befindlichen Weg und betretet schließlich eine Hütte mit einem Herz und der 23. Seele.

Habt Ihr Euch diese angeeignet, kehrt zurück zu dem größeren See, springt dort hinein und nähert Euch nun dem hinteren linken Blutfall. Springt auf den dort befindlichen Pfad und besteigt von dort aus den Blutfall. Folgt dem Gang in einen größeren Bereich, wendet Euch nach links und findet einen weiteren Gang, der in das Innere des Berges führt.

Geht dort weiter und findet Euch in einem größeren Höhlenbereich wieder. Wendet Euch dort nach rechts und springt über die Plattformen an der Wand auf eine Art Brücke, wo das nächste Herz mit der 24. Seele zu finden ist.

Habt Ihr diese an Euch genommen, springt hier in das Wasser hinein und findet auf dem Grund einen Tunnel, dem Ihr bis zum anderen Ende hin folgen müßt. Taucht dort wieder auf und geht an Land.

Findet ein paar Plattformen, die am Berg hängen und nach oben führen. Springt über diese Teile bis ganz nach oben und bemerkt auf einem Überhang das Herz mit der 25. Seele.

Von hier aus geht es weiter nach oben (über einen Holzsteg), bis Ihr eine kleine Hütte vorfindet. Betretet diese und betätigt im Innern den Knopf, der eine Windmühle in Betrieb setzt.

Ist dies passiert, springt zurück nach unten, begeben Euch ins Wasser und taucht durch den dort befindlichen Gang zurück in das andere Gebiet.

Taucht dort auf, geht an Land und durchquert den linken der beiden Gänge, um wiederum im ersten Gebiet zu landen. Durch die Aktivierung der Windmühle wurde hier nun eine Gondel in Gang gesetzt. Springt also auf der rechten Seite über die Holzstege bis vor die Gondel, wartet, bis diese angefahren kommt, springt dann auf eben diese und fährt hinüber auf die andere Seite. Hüpfet dort auf den zweiten Steg und folgt diesem bis vor das nächste Herz, dem Ihr die 26. Seele entnehmt.

Mit Hilfe des Teddys geht es jetzt weiter zum Tempel des Feuers. Springt hier über die Pyramide hinunter auf den Hof, überquert diesen und folgt dem Gang in den großen Bereich mit der Wendelrampe und den hohen Blutfällen. Hier nun müßt Ihr ins Wasser springen, dem dort befindlichen Unterwassertunnel folgen und im anderen Bereich wieder an Land gehen. Lauft hier jetzt ein wenig umher (eine Rampe nach oben) und findet ein Level-5-Tor, das Ihr öffnet. Im dahinter befindlichen Raum nämlich könnt Ihr dem Podest das Flambeau entnehmen, mit dessen Hilfe Ihr von nun an die Türen mit dem Blutzeichen öffnen könnt (hinter diesen befinden sich nur Vasen).

Weiter geht es mit dem Teddy zum Tempel des Lebens. Bevor Ihr diesen jedoch betretet, wendet Euch nach links und durchquert den Gang, der auf die andere Seite des Berges führt. Dort angekommen folgt dem Pfad nach links, überspringt einen Abgrund und hüpfet anschließend rechts auf die dort befindliche Plattform. Hier befindet sich auch ein Seil, das auf die andere Seite und auf einen Felsvorsprung führt.

Hangelt Euch also über dieses Seil rüber und folgt dem Gang rechts in den Berg hinein. Geht hier immer weiter nach vorne, bis Ihr im zweiten Berg landet. Dort lauft weiter bis vor den Flammenblock, den Ihr nun verschieben könnt. Sucht dahinter den Bereich nach dem Herz und der 27. Seele ab.

Nun geht es weiter ins Innere des Tempels des Lebens. Dort müßt Ihr Euch ja schon auskennen. Geht also hinein in den Tempel, springt über die Plattform im Lavasee, weiter über einen kleinen Abgrund im nachfolgenden Gang. Geht nun weiter geradeaus bis in einen Raum mit Stacheln auf dem Boden. Springt dort hinüber und weiter in den rechts befindlichen Gang. Geht dort dann ein Stück weiter und entdeckt rechts einen kleinen Gang, der zum nächsten Flammenblock führt. Verschiebt diesen und stoßt dahinter auf das Herz mit der 28. Seele.

Mit Hilfe des Teddys geht es nun ein weiteres Mal in den Prophezeiungsraum. Folgt dort der Rampe nach oben und durchquert das Level-1-Tor. Von der nachfolgenden Brücke springt Ihr hinab und durchquert dort das Level-2-Tor. Der nächste Gang führt Euch ins Freie (Trommeln), wo Ihr hinunter springt, um dort das Level-3-Tor zu durchqueren. Ihr landet so in einem Höhlenbereich (folgt dem Wendelgang bis ganz nach unten und betretet den Tunnel im unteren Bereich) mit einem Level 7 und einem Level-4-Tor. Öffnet und durchquert hier nun also das Level-4-Tor. Ihr landet in einer Grotte, wo Ihr ein Stück nach vorne lauft. Rechts bemerkt Ihr ein Level-5-Tor und links einen weiterführenden Gang. Wendet Euch zunächst rechts dem Level-5-Tor zu und öffnet dieses. In dem nächsten Raum entnehmt Ihr dem Sockel das La Soleil-Teil.

Verlaßt den Raum wieder und sucht nun den gegenüberliegenden Gang auf. Überquert die dort befindliche Brücke, um Euch im nächsten Abschnitt wiederzufinden (unterer Bereich – Trommeln).

Käfigpfade

Springt hier über die Felsvorsprünge nach vorne bis zu einem Gang, der schräg nach oben in den Berg führt. Ihr könnt hier nun den Flambeau zur Hand nehmen, um besser sehen zu können. Folgt dem Tunnel bis zum Ende und springt dann hinunter in einen Hof im Freien. Nähert Euch gleich der gegenüber liegenden Mauer und springt an diese heran. Ihr könnt Euch an eben dieser Mauer nach rechts bis zum Ende durchhangeln. Laßt dort ab von der Mauer und springt auf die hinter Euch befindliche höhere Kiste. Dreht Euch dann um und springt mit Anlauf von hier aus über die Mauer auf den zweiten Hof.

Wendet Euch dort angekommen nach links und geht ganz nach vorne. In der linken Ecke bemerkt Ihr über Euch ein Seil, an das Ihr springen müßt. Ist nicht ganz einfach – probiert ein wenig. Hängt Ihr an dem Seil, hangelt Euch schnell rückwärts bis zum Ende durch, um Euch auf dem nächsten Hof wiederzufinden.

Betretet hier gleich das Gebäude auf der rechten Seite und steigt im Innern die Schräge nach oben. Dort steht nämlich das nächste Herz mit der 29. Seele.

Verläßt das Gebäude dann wieder und nähert Euch dem Zug auf der anderen Seite. Umgeht diesen auf der linken Seite und betretet die Kabine. Im Innern geht es nach links bis in das vorderste Abteil. Nehmt dort Jacks Schlüssel zur Hand und benutzt diesen mit der Öffnung in der Maschine, um den Zug in Gang zu setzen.

Am Zielort angelangt, verläßt den Zug durch die hier befindliche Tür und findet Euch so in einem Bereich namens Käfigpfade wieder. Erschießt hier zunächst die zwei Wachen und widmet Euch dann der Stelle mit den drei Flammentonnen links. Springt hinunter auf den Metallsteg, nähert Euch den Flammentonnen, springt dort heran und hangelt Euch um die Tonnen auf die andere Seite. Hinter der dritten Tonne befindet sich eine Tür, die Ihr öffnet und durchquert. Der weitere Gang führt Euch in einen größeren Raum. Überquert hier die große Metallröhre – weicht dabei den fahrenden Käfigen aus, indem Ihr Euch niederkauert – und springt am Ende nach schräg links auf den Vorsprung. Rechts befindet sich auf einer Erhöhung das nächste Herz mit der 30. Seele.

Kehrt nun wieder zurück in den Raum, in dem Ihr mit dem Zug gelandet seid. Hangelt Euch dort um die Feuertöpfe und zieht Euch auf den Bereich vor dem Zug. Wendet Euch nach links, geht bis vor eine Wand und dort weiter nach rechts durch eine große Doppeltür. Folgt dem Gang durch eine zweite Doppeltür und in einen Raum hinein. Hier erwartet Euch das nächste Herz und die 31. Seele. Ferner bemerkt Ihr an der Wand in der rechten hinteren Ecke einen Hebel, dessen Betätigung die beiden Türen in diesem Bereich öffnet. Dahinter befinden sich zwei kleinere Räume mit Vasen und Gegnern.

In dem größeren Raum sucht Ihr nun die hintere linke Ecke auf, wo Ihr auf die längliche Plattform nach oben springt. Wartet hier nun so lange, bis ein Käfig durch eine Tür gefahren kommt, und diese so für Euch öffnet. Ihr könnt Euch dann schnell zu dieser Tür nach oben ziehen und sie durchqueren. Auch eine zweite Tür öffnet sich, sobald sich der Käfig dieser nähert. Durchquert auch diese und findet Euch in einem großen Lagerraum wieder.

Hier befindet sich auf dem obersten Kistenstapel eine weitere Seele. Um an diese heranzukommen, müßt Ihr Euch ganz schön anstrengen. Steigt zunächst links die Treppen bis ganz nach oben und sucht dort die Plattform ganz in der Ecke auf (mit dem Käfig). Von dieser Plattform aus müßt Ihr nun von der rechten Ecke aus auf das dort befindliche Rohr springen. Habt Ihr es auf das Rohr geschafft, folgt von

dort aus ein weiterer Sprung an das Seil vor Euch, an dem der Käfig befestigt ist. Habt Ihr auch dies erfolgreich gemeistert, hangelt Euch am Seil weiter auf die nächste Plattform.

Dort angelangt folgt von der rechten Seite aus ein Sprung auf das unter Euch befindliche Rohr, das aus der Wand kommt und in den Boden hineinführt. Dieser Sprung muß öfters geübt werden, da Ihr leicht abrutschen könnt. Steht Ihr endlich auf dem Rohr, folgt ein Sprung auf das zweite Rohr und dann auf den Kistenstapel. Steht Ihr dann endlich auf dem Kistenstapel, könnt Ihr rechts neben Euch den höheren Stapel mit dem Herz ansteuern und die 32. Seele holen.

Springt nun zurück auf den Boden und sucht dort eine goldene Tür, die Ihr durchqueren könnt. Der nächste Gang führt in einen größeren Raum, wo Ihr viele Wachen töten müßt. Habt Ihr dies erledigt, sucht eine Treppe auf, die nach oben führt. Hier befindet sich eine Tür, die nur von der anderen Seite geöffnet werden kann. Steigt also die Treppen bis ganz nach oben und entdeckt dort zwei Käfige, die rechts an der Decke hängen. Über diese Käfige springt Ihr nun bis hinüber auf den Kistenstapel mit dem Herz und der 33. Seele.

Da es hier nun nicht mehr weitergeht, kehrt Ihr durch die Räume, den Gang, durch den der Käfig fährt, und die Rampen zurück in den Anfangsraum mit dem Zug.

Durch die zweite Doppeltür in den Anfangsraum getreten und vor einer Brüstung stehend wendet Ihr Euch nach rechts. Springt dort einfach die Wand nach oben und haltet Euch am dort befindlichen Vorsprung fest. Hangelt Euch an diesem nach links und zieht Euch schließlich nach oben auf die Plattform. Tötet eine Wache und durchquert die Tür. Findet Euch in einem Wasserraum mit einem Rohr in der Mitte wieder. Springt von der Plattform aus, auf der Ihr Euch nach Betreten des Raumes befindet, auf das große Rohr und von dort aus weiter auf das Faß, das auf dem Rohr steht. Steht Ihr auf besagtem Faß, könnt Ihr von dort aus die andere Seite des Raumes (Rampe) erreichen.

Sucht dort den unteren Teil auf, haltet Euch rechts und klettert über die in der Ecke befindlichen Kisten auf den Vorsprung hoch. Hier steht eine Maschine mit Loch, mit der Ihr Jacks Schlüssel benutzt – dadurch wird über dem Abgrund hinter Euch eine Metallstrebe aktiviert (diese fährt von rechts nach links), über die Ihr die andere Seite des Abgrunds erreichen könnt.

Bevor Ihr dies jedoch tut, geht hier zunächst ein Stück nach links, um eine weitere Maschine mit Loch zu finden. Benutzt auch mit dieser Jacks Schlüssel, um die

daneben befindliche Tür zu öffnen. Durchquert diese, folgt dem nachfolgenden Gang und findet Euch schließlich in einem großen Bereich wieder. Springt dort hinab in den unteren Teil, killt die Wachen und sucht die Treppe auf, die hoch in eine kleine Kapelle führt. Nähert Euch dort dem Podest, um den ersten von drei Wundspreizer zu finden.

Mit diesem Teil in der Tasche verläßt Ihr die Kapelle wieder, geht einfach geradeaus weiter und springt auf der anderen Seite über den Ofen und das Rohr zurück in den oberen Abschnitt. Durchquert dort den Gang, findet Euch im vorherigen Raum wieder, geht dort auf dem Sims nach links und wartet dort, bis die fahrende Metallstrebe erscheint, über die Ihr die andere Seite des Abgrundes erreichen könnt.

Dort angelangt, erschießt die Wachen und folgt dem Gang bis in einen größeren Raum, wo Ihr die Rampe nach unten steigt. Haltet Euch dort links und seht rechts einen größeren Raum, in dem ein Käfig an der Decke hängt. In diesem Käfig steht das nächste Herz, dem Ihr die 34. Seele entnehmt.

Habt Ihr dies erledigt, springt aus dem Käfig zurück in den Gang, wo Ihr rechts die verschlossene Tür mit Hilfe von Jacks Schlüssel öffnet. Da diese Tür lediglich in einen Bereich führt, in dem Ihr vorher schon wart, könnt Ihr Euch nun daranmachen, den nächsten Abschnitt aufzusuchen. Es befindet sich zwar noch eine unbenutzte Gondel im Ankunftsraum der Käfigpfade, diese solltet Ihr jedoch erst später benutzen.

Spielzimmer

Reist mit Hilfe des Teddys zurück zu dem Prophezeiungsraum, wo Ihr das Level-1-Tor durchschreitet. Springt dahinter von der Brücke hinunter und durchquert das Level-2-Tor. Im nächsten Bereich springt Ihr eine Ebene tiefer und durchschreitet das Level-3-Tor. Springt dahinter ganz nach unten und folgt dem nächsten Gang bis in den Raum mit dem Level-7- und dem Level-4-Tor. Durchschreitet das offene Level-4-Tor betretet den nächsten Höhlenraum. Dort geht es sodann rechts durch das offene Level-5-Tor in den Raum, aus dem Ihr Euch vorher das L'Eclipser-Teil: La Soleil geholt habt. Im hinteren Teil dieses Raumes befindet sich ein Loch, durch das Ihr hinunter in den nächsten Bereich springt.

Folgt dem hier befindlichen Tunnel bis in einen Bereich mit einem Level-6-Tor. Da Ihr dies noch nicht durchqueren könnt, folgt der Brücke in den nächsten Abschnitt.

Springt hier sogleich ins Wasser und bemerkt dort an einer der Wände (unter Wasser) eine verschlossene Tür. Da sich diese von hier aus nicht öffnen läßt, sucht

den Unterwasserteil (an der Felswand) nach einer Öffnung ab, in die Ihr hineintaucht. Folgt dem Gang ein kleines Stück und taucht am anderen Ende wieder auf – geht dort an Land.

Folgt dem Gang in eine Grotte, wo Ihr rechts von dem Vorsprung auf die andere Seite springt. Nähert Euch dort der Wand mit den beiden Vasen und springt an der Wand hoch, um an einer Kante Halt zu finden. Hangelt Euch hier nach rechts und zieht Euch schließlich nach oben in den höher gelegenen Gang.

Hier geht es nun weiter bis in den großen Raum, wo Ihr schräg links auf die gegenüberliegende Plattform springen müßt. Dort angekommen geht es in den Raum, wo Ihr links die Maschine mit Hilfe von Jacks Schlüssel aktivieren müßt – durch diese Aktion öffnet sich die Luke unter Wasser. Da Ihr in diesem Bereich noch nichts weiter unternehmen könnt, solltet Ihr im großen Raum ins Wasser springen und dort durch die nun offene Luke tauchen.

Es folgt ein längerer Gang, durch den es nun zu tauchen gilt. Auf der anderen Seite angelangt, geht es an die Wasseroberfläche und von dort weiter an Land. Sucht hier nun die hinteren beiden Holzblöcke (Schleusen) auf und springt auf einen hinauf. Ganz in den Ecken befindet sich nämlich jeweils eine Erhöhung, auf die Ihr Euch von den Schleusen aus ziehen könnt. Von dieser Erhöhung aus geht es dann weiter auf einen Pfad, der an der Wand entlang und bis auf die andere Seite des Raumes führt. Folgt also diesem Pfad bis in einen abgezaunten Bereich und springt dort hinein. Steigt dort die Rampe nach oben und findet im angrenzenden Raum (linke Ecke) eine Maschine, mit der Jacks Schlüssel benutzt werden muß. Durch diese Aktion heben sich die vier Schleusen in dem Raum, aus dem Ihr gerade gekommen seid.

Auf der anderen Seite befindet sich ferner ein Hebel, dessen Betätigung die Tür gleich links daneben entriegelt. Diese Tür führt zurück in den Anfangsbereich dieses Levels.

Es geht also zurück in den Raum mit den vier großen Schleusen, wo Ihr ins Wasser springt. Findet dort nun den freigelegten zweiten Unterwassertunnel, dem Ihr folgen müßt. Weicht dabei den großen Ventilatoren aus und folgt dem einzig möglichen langen Tunnelsystem. Taucht am anderen Ende schließlich wieder auf, geht an Land und tötet die Angreifer.

Geht über die kleine Rampe nun in den unteren Bereich, lauft dort weiter vor und rechts durch die Tür. Die nächste Tür führt Euch zu einer langen Brücke, die überquert werden muß. Durchquert die nächste Tür und findet Euch vor einem

Abzweig wieder. Diesem folgt Ihr zunächst nach links. Betretet den nächsten Raum, tötet die Gegner und durchquert die große Doppeltür oberhalb der Rampe. Diese führt in einen Raum mit einer Kapelle. Nähert Euch dem darin befindlichen Podest und findet so den zweiten Wundspreizer.

Verläßt die Kapelle und den Raum nun wieder und folgt dem Gang am Abzweig vorbei auf die andere Seite. Durchquert die Tür und landet so im nächsten Raum. Hier spannt sich ein Seil von Eurer Seite aus auf eine Plattform. Leider wird dieses Seil aber von einem Haken unterbrochen und kann somit nicht benutzt werden. Springt also nach unten auf die tiefer liegende Ebene und verläßt diesen Bereich durch den Gang. Durchquert eine Tür und findet Euch in einem Tunnel wieder.

Folgt diesem nach rechts und durchquert dann links die Glasröhre. Folgt den Türen und den Gängen bis vor eine Rampe, der Ihr ganz nach oben folgt. Geht dort weiter nach rechts und durch den Raum auf die lange Brücke. Springt von hier aus von der Brücke hinunter, schwimmt zum Ende durch und geht dort an Land. Folgt dem Weg nach rechts in einen Raum, geht dort weiter nach links, um die Ecke und durch die Tür. Im nächsten Bereich geht es nach vorne bis zur Wand und dort rechts die Rampe hinunter. In dem hier befindlichen Raum stoßt Ihr auf ein Herz und die 35. Seele.

Kehrt nun zurück in den großen Raum mit dem Wasser und der Brücke im oberen Bereich und begeben Euch jetzt auf die andere Seite des Raumes (dazu über den Pfad an der Wand – hinterer Teil – gehen). Springt dort ins Wasser und zieht Euch zu dem Rohr mit dem Ventilator. Folgt diesem Rohr bis zum Ende, wendet Euch dort nach links und klettert den schmalen Blutfall hinauf. Folgt dem oberen Gang bis in einen größeren Raum, wo Ihr ins Wasser hüpfet. Von dort aus zieht Euch links über den Zaun an Land und nehmt die 36. Seele an Euch.

Kehrt nun über den Gang zurück, springt den Blutfall hinunter und nähert Euch dem Wasserbecken. Taucht dort hinein und findet auf dem Boden einen großen grauen Stein, den Ihr beschießen könnt. Der Stein verschwindet und gibt einen weiteren Unterwassertunnel frei.

Folgt diesem, weicht dabei den Ventilatoren aus, bis Ihr schließlich an einen Abzweig gelangt. Bei diesem Abzweig geht es nun weiter nach links und um zwei Ecken. Ihr landet so in einem größeren Bereich, wo Ihr auftauchen könnt. Rechts läßt sich hier der Pfad betreten. An Land geht es zunächst nach links in einen kleinen Raum, wo die Maschine mit Jacks Schlüssel aktiviert werden muß – dies öffnet eine Luke.

Verlaßt den Raum nun wieder und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges, bis in ein Gewölbe mit Wasser. Am anderen Ende dieses Gewölbes seht Ihr einen Schacht, zu dem Ihr springen müßt. Durchquert den Schacht und klettert am Ende den hohen Blutfall hinauf. Der nächste Gang führt Euch in einen Wasserraum, wo Ihr rechts zum Land springen müßt. Tötet die dort befindlichen Gegner und nehmt die Seelen 37 und 38 an Euch.

Kehrt nun über den Gang, den Blutfall, das Wasserbecken und die weiteren Gänge zurück zu dem Raum, in dem Ihr kurz vorher Jacks Schlüssel benutzt habt. Springt vor diesem Raum ins Wasser und taucht dort ein kleines Stück nach rechts. An der Decke erkennt Ihr schon die große Luke, die Ihr geöffnet habt. Taucht dort hindurch und geht wiederum an Land.

Durchquert die hier befindliche Tür, folgt dem langen Gang und betretet schließlich einen größeren Raum. An der linken Wand befindet sich ein Hebel, mit dem sich die drei Türen entriegeln lassen - diese führen jeweils in einen kleinen Raum.

Folgt Ihr diesem Rundgang bis zum Ende, stoßt Ihr auf eine Maschine, die Ihr mit Jacks Schlüssel aktivieren könnt. Dies bewirkt, daß sich rechts daneben eine große Luke öffnet.

Da Ihr diese noch nicht durchqueren könnt, solltet Ihr der Rampe in diesem Raum nach oben folgen und die dort befindliche Tür durchqueren. Ihr findet Euch so in einem Gang wieder, dem Ihr bis zu einem Abzweig folgt. Geht hier weiter geradeaus, durch die Tür und aktiviert dahinter die Maschine mit Hilfe von Jacks Schlüssel – diese Aktion hebt den Wasserspiegel in einem anderen Raum an.

Springt hier nun ins Wasser und nähert Euch dem Tunnelgang auf der anderen Seite. Da sich hier der Wasserspiegel nun gesenkt hat, könnt Ihr zu diesem Tunnelgang springen und Euch hineinziehen. Folgt diesem Gang bis auf die andere Seite und findet Euch in einem längeren Gang wieder. Betätigt am Ende den Hebel, um die Zellentüren zu öffnen. Betretet alle offenen Zellen und findet ein paar Gegenstände (in einer der Zellen findet Ihr ein Geheimnis, im Spielzimmer könnt Ihr einen Block verschieben, um eine Nische freizulegen).

Habt Ihr alle Zellen ausgeplündert, kehrt zurück in den langen Gang und durchquert dort nun die Tür am Ende. Folgt dem weiteren Gang um die Ecke und findet Euch auf einem Vorsprung wieder, wo Euch links ein Herz mit der 39. Seele erwartet. Folgt Ihr hier dem Vorsprung weiter und biegt am Ende um die Ecke (rechts),

entdeckt Ihr eine weitere Tür, die in einen Raum führt. Hier befindet sich ein zweiter goldener Behälter, der die 40. Seele beinhaltet.

Der Hebel auf dem Vorsprung verschiebt den Haken, der am Seil hängt und macht somit den Weg auf die andere Seite frei. Eine zweite Tür führt hier in einen kleinen Raum mit Hebel, dessen Betätigung ein großes Wesen in einem anderen Raum entläßt – dieser Hebel muß betätigt werden!

Durch die erste Tür geht es nun zurück zu dem Wasserbecken, in dem Ihr vorher den Wasserspiegel gesenkt habt. Springt dort hinein und sucht die Öffnung, die am Boden in einen weiteren Tunnel führt. Folgt diesem Unterwassertunnel, bis Ihr wieder auftauchen könnt und landet so vor der Luke, die Ihr gerade geöffnet habt. In diese klettert Ihr jetzt und folgt dem Gang bis zu einer Wasserstelle. Taucht dort nun weiter bis zum Ende (unter einer Brücke durch) und dreht Euch vor der Wand nach links. Klettert dort auf die Erhöhung und von dort aus weiter auf die Brücke. Springt aufs Land, erschießt die Gegner und durchquert die Tür auf der linken Seite.

Folgt dem Gang, durchquert eine weitere Tür in einen größeren Raum und betretet gleich den Raum auf der linken Seite. Tötet in diesem Raum die Gegner und springt über die Bahre in das Innere des goldenen Behältnisses, um diesem eine lose Seele (Nummer 41) zu entnehmen. Der Hebel in diesem Raum öffnet die Tür, die zurück in einen bekannten Bereich führt. Die Glasvitruinen können später mit Akkumulatoren geöffnet werden und beinhalten Munition und eine Superwaffe, den Violator.

Verlaßt den Raum wieder durch die Tür, durch die Ihr eben gekommen seid und steigt die Rampe nach oben. Folgt dem Gang um die Ecke (betätigt bei Bedarf den Hebel, um die beiden Metalltüren zu entriegeln), die Rampe hinunter und durch die Tür in den Raum mit dem Herz und der 42. Seele.

In diesem Bereich wäre vorerst alles erledigt und es geht nun mit Hilfe des Teddys zurück in den Prophezeiungsraum.

Von dort aus geht es dann in altbekannter Weise weiter durch die Level-1-, 2-, 3-, und 4-Tore. In der Grotte durchquert rechts das Level-5-Tor auf der rechten Seite, fällt im hinteren Teil des Raumes durch das Loch nach unten und folgt dem Gang bis vor das verschlossene Level-6-Tor, das Ihr nun öffnen könnt.

Der nachfolgende Gang führt Euch in eine größere Höhle mit zwei Level-7- (hinter dem unteren befindet sich das dritte L'Eclipser Teil), einem Level-8- und einem

Level-9-Tor. Von diesem Bereich führt außerdem eine längere Brücke in einen neuen Abschnitt – hier geht es nun weiter.

Tempel der Prophezeiung

Vor dem Tempel der Prophezeiung angelangt, findet links ein Level-7-Tor (hinter diesem befindet sich das Marteau, mit dem man die Trommeln schlagen kann) und rechts einen Gang, der zum Eingang des Tempels führt. Folgt der Schräge nach unten und dem Gang in den ersten großen Raum – nehmt Euch dabei vor den Hexen in acht, die zum Leben erwachen.

Durchquert diesen ersten Raum und betretet den Gang auf der anderen Seite. Dieser Gang führt in den nächsten größeren Raum, in dessen Mitte eine große Steinstatue steht. Umgeht diese Statue nach links und findet hinter der Statue einen Knopf (geht dazu eine Schräge nach oben), dessen Betätigung die Blutfälle im gesamten Tempel aktiviert. Nähert Euch der Statue nun von vorne und steigt dort den Blutfall hinauf. Oben angekommen dreht Ihr Euch nach links und springt weiter auf den Arm der Statue, wo das nächste Herz mit der 43. Seele steht.

Habt Ihr diese an Euch genommen, verlaßt den Raum durch die zweite Tür auf der linken Seite. Ihr gelangt so in den nächsten großen Raum, den es lediglich zu durchqueren gilt. Haltet Euch dazu immer auf dem Pfad, der durch die Lava führt (von der ersten Plattform aus einfach nach vorne laufen und fallen lassen) und weicht dabei den Feuerbällen und den Messern aus.

Auf der anderen Seite zieht Euch hoch, durchquert die Tür und folgt dem Gang in den nächsten größeren Raum. Hier folgt Ihr dem Steg bis zum Ende und wartet, bis sich der drehende Stab genau über Euch befindet. Springt dann an diesen heran, haltet Euch daran fest, laßt Euch auf die andere Seite bringen und springt dort auf den anderen Steg. Von dort aus hüpfet Ihr weiter zur Tür, die Ihr nun durchqueren könnt.

Der nächste Gang bringt Euch in einen weiteren großen Raum. Hier springt Ihr lediglich über die Plattformen zum Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite und weicht dabei dem Messer und den Feuerbällen aus. Geht durch den nächsten Gang in einen weiteren großen Raum.

Hier hüpfet Ihr in den unteren Bereich und wendet Euch den beiden Türen zu. Dazwischen führt ein kleiner Gang zu einem Hebel, dessen Betätigung ein Seil zu einem Herz erscheinen läßt. Nachdem Ihr die Engel gekillt habt, zieht Euch auf das

Podest mit dem Seil, springt an dieses heran und hangelt Euch auf die andere Seite und auf die Statue. Laßt Euch dort ab und nehmt aus dem Herz die 44. Seele an Euch. Wurde dies erledigt, verlaßt diesen Raum durch die linke der beiden Türen und betretet den nächsten großen Raum.

Folgt hier dem Holzsteg und haltet Euch am Abzweig rechts. Hier befindet sich ein Flammenblock, den Ihr wegschiebt. Der freigelegte Gang führt Euch in den nächsten Raum.

Sucht und findet hier 4 Knöpfe, deren Betätigung 4 Steingesichter im oberen Bereich versenken. Wurde dies ausgeführt, klettert Ihr den hier befindlichen Blutfall nach oben. Wendet Euch im oberen Bereich nach rechts und entdeckt an der gegenüberliegenden Wand eine Spalte, zu der Ihr springen müßt. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch an eben dieser Spalte ganz nach rechts. Zieht Euch dort hoch und springt nach hinten auf die zweite größere Plattform. Von dieser aus könnt Ihr nun mit einem geübten Sprung den kleinen Vorsprung mit dem Herz und der 45. Seele erreichen.

Habt Ihr Euch auch dieses Teil angeeignet, klettert nochmals den Blutfall hinauf und verlaßt den Raum durch die hier befindliche Tür.

Überquert danach eine Brücke und folgt einem Gang in den nächsten großen Raum. Springt hier runter in den unteren Bereich und umgeht den Sockel des großen Felsens in der Mitte. Auf einer Seite befindet sich nämlich ein großer Knopf, dessen Betätigung den Kran im oberen Bereich dreht. Betätigt den Knopf nun zweimal, um den Ausleger auf die andere Seite zu bewegen. Steigt dann über die Rampe auf den oberen Teil des Blocks, springt an den eben gedrehten Ausleger und hangelt Euch an diesem rüber auf den Vorsprung und zu dem Knopf an der Wand. Betätigt auch diesen, um auf der anderen Seite eine Nische zu öffnen. Springt nun wieder herunter und sucht erneut den Knopf im unteren Bereich des Sockels auf, den Ihr nochmals zweimal betätigt. Der Ausleger bewegt sich nun in Richtung offene Nische, Ihr steigt die Rampe hoch, hangelt Euch über den Ausleger zu der offenen Nische und findet dort das Herz mit der 46. Seele.

Hangelt Euch alsdann zurück auf die Plattform und springt von dieser aus nach links und auf den Gang. Verlaßt den Raum durch den hier befindlichen Tunnel. Am Ende des Tunnels findet Ihr Euch im großen Anfangsraum wieder.

Springt hier nun runter auf den Boden, wendet Euch nach links und nähert Euch dem Ausgang mit der Rampe. Sucht bei diesem Ausgang eine der Seitenwände auf,

wo Ihr über einen Blutfall nach oben steigen könnt. Dreht Euch hier nun mit dem Gesicht zu dem Tunnel. Auf der linken Seite befindet sich ein weiterer Gang, zu dem Ihr nun springen müßt.

Folgt diesem Tunnel bis zum Ende und findet Euch im nächsten Raum wieder. Hier steigt Ihr über den Blutfall nach oben, um das nächste Herz und die 47. Seele zu finden. Ihr könnt danach wieder runter springen und die Tür auf der rechten Seite durchqueren. Der nächste Gang führt Euch natürlich in einen weiteren Raum, in dessen Mitte ein großer Hammer hin- und herschwingt. Eure Aufgabe hier wird es nun sein, links oder rechts über die Vorsprünge an der Schräge nach oben zu springen. Im oberen Teil folgt dem Vorsprung, um an einer bestimmten Stelle ein Podest mit Flamme zu finden. Stellt Euch genau vor den Sockel und nehmt den Baton zur Hand. Benutzt diesen mit der Flamme, um an einen anderen Ort gebeamt zu werden. Dort entdeckt Ihr ein Herz mit der 48. Seele und einen grauen Steinblock, den Ihr aus dem Gang ins Freie schieben könnt.

Wurde hier alles erledigt, kehrt über die Flamme (mit Hilfe des Batons) zurück in den Raum mit dem großen Hammer. Dort durchquert Ihr nun die zweite Tür und folgt dem nachfolgenden Gang in den nächsten Raum.

Hier gilt es lediglich, links und rechts an den Wänden (oberer Bereich) zwei Knöpfe zu betätigen, die die große Statue manipulieren. Habt Ihr die Knöpfe betätigt, springt von einem oben liegenden Vorsprung auf einen der Arme der Statue und von dort aus weiter auf die Beine. Hier könnt Ihr nun die Nische im Bauch der Statue aufsuchen, um das Herz und die 49. Seele zu finden.

Diesen Raum verlaßt Ihr dann durch die rechte der beiden Türen, um den nächsten Raum erreichen zu können. Diesen gilt es lediglich zu durchqueren. Achtet dabei auf die Klingen und den Hammer. Die Tür am anderen Ende führt Euch in einen Gang und den nächsten Raum.

Springt hier einfach über das Dach und weiter zur nächsten Tür. Durchquert diese und sucht den nächsten Raum auf. Auch hier gilt es lediglich wieder, den Raum zu durchqueren und die andere Seite zu erreichen. Folgt dann dem Gang, um den nächsten Raum zu betreten.

Hier folgt Ihr dem Vorsprung nach links und bis ganz zum Ende durch. Vor der Wand stehend bemerkt rechts einen großen Holzhebel, der sich an einem Balken befindet. Hüpf an diesen Hebel heran und zieht daran, um eine Treppe zu aktivieren, die zu einem Herz führt. Beachtet, daß diese Treppe nur eine bestimmte Zeit

ausgefahren wird und danach wieder zur Schräge wird. Habt Ihr also den Hebel betätigt, rennt schnell auf die andere Seite des Raumes und klettert auf den dort befindlichen Vorsprung. Von hier aus nämlich könnt Ihr über einen schmalen Weg links die untere Plattform der Pyramide erreichen. Springt dann schnell die Stufen nach oben und zerschießt das Herz, um die 50. Seele zu erhalten (da diese ganze Aktion recht schnell gehen muß, benötigt Ihr wahrscheinlich ein paar Anläufe, bis es endlich klappt).

Habt Ihr Euch die Seele endlich angeeignet, verlaßt den Raum durch die rechte Tür und betretet den nächsten Bereich.

Springt hier von der Anfangsplattform nach rechts, auf den dort befindlichen Holzsteg. Hier bemerkt Ihr einen Knopf, der im oberen Bereich ein Seil in Richtung Ausgang spannt. Springt von hier aus also nun weiter auf den gegenüberliegenden Holzsteg und folgt diesem nach rechts. Klettert den Felsblock hoch, dreht Euch um und springt auf den höher gelegenen Steinblock. Von hier aus könnt Ihr links nämlich an das Seil springen, das zum Ausgang führt. Hangelt Euch dort hinüber, durchquert die Tür und sucht den nächsten Raum auf.

Diesen gilt es lediglich wieder zu durchqueren. Beachtet dabei, nicht von dem großen Hammer getroffen zu werden. Im nächsten Raum springt Ihr auf den vor Euch befindlichen Holzsteg knapp über der Lava. Folgt diesem bis zum Abzweig und geht dann nach links weiter. Ein Tunnel führt Euch in einen Raum, in dem Ihr schon wart. Wendet Euch in diesem Raum also gleich nach links und sucht den Tunnel auf, der nach links weiterführt – schiebt dabei einen Flammenblock aus dem Weg.

Nach ein paar Metern findet Ihr Euch in einem Raum wieder, in dem Ihr ebenfalls schon einmal wart, jedoch auf der anderen Seite. Durchquert also auf dem Holzsteg diesen Teil des Raumes und verlaßt ihn durch die gegenüberliegende Tür gleich wieder. Folgt dem Gang und betretet einen weiteren großen Raum.

Hier befinden sich an vier Säulen vier Knöpfe, die Ihr alle betätigen müßt. Dadurch senken sich im oberen Teil vier Steinköpfe. Habt Ihr also alle vier Knöpfe betätigt, geht über die Schräge nach oben und folgt dem Holzsteg bis vor das nächste Herz und die 51. Seele.

Verlaßt diesen Raum dann durch die zweite Tür, folgt dem Gang und landet in einem Bereich, den Ihr ebenfalls schon auf der anderen Seite durchquert habt. Springt hier über die beiden Säulen zur Tür auf der anderen Seite und durchquert diese.

Der nächste Raum entpuppt sich als kleines Labyrinth. Die hier befindlichen Blutwände lassen sich mit dem Flambeau öffnen. Folgt dem Labyrinth also immer nach links und bemerkt auf der rechten Seite schließlich eine Nische in der Wand, über die Ihr Euch nach oben ziehen könnt. Im oberen Bereich bemerkt Ihr nun eine Tür, durch die Ihr diesen Raum verlassen könnt.

Ein weiterer Gang und eine Rampe führen Euch schließlich in den oberen Teil eines Raumes, den Ihr ebenfalls vorher schon mal besucht habt. Hier könnt Ihr durch die rechte Tür einen neuen Bereich ansteuern. Findet Euch nun in einem Raum mit Lava in der Mitte wieder. Springt über diesen Lavasee nach unten und vor die nächste Tür. Durchquert auch diese und landet vor einem Lavasee. Überquert hier den Pfad, der durch die Lava führt und betretet das Innere einer Kuppel. Sucht dort den Metallring auf und nähert Euch diesem. Es folgt eine Sequenz, in deren Verlauf Ihr die nächste Tätowierung erhaltet, die es Euch ermöglicht, von nun an unbeschadet über Lava zu gehen.

Nun müßt Ihr nochmals alle Räume im Tempel der Prophezeiung abgehen, um die Seelen zu erhalten, die sich nur über die Lava erreichen lassen. Findet Euch in der Lava und vor einer Tür wieder, die von einer siedenden Flüssigkeit umgeben ist. Diese Flüssigkeit dürft Ihr nicht betreten, da Ihr sonst sterbt. Sucht deshalb die Tür links daneben auf und durchquert diese. Im nächsten Raum lauft durch die Lava zu dem Sockel in der Mitte, an dessen Seite sich ein Knopf befindet. Drückt diesen, woraufhin die Säule heruntergefahren kommt und sich so für Euch die Möglichkeit ergibt, das Herz und die 52. Seele zu erreichen.

Kehrt nun zurück in den Lavaraum, aus dem Ihr gerade gekommen seid und durchquert hier nun die andere noch zugängliche Tür (genau auf der gegenüberliegenden Seite). Wiederum lauft Ihr hier nun über die Lava bis hin zu dem großen Käfig, den Ihr von hier aus nun betreten könnt. Im Innern steht das nächste Herz mit der 53. Seele.

Benutzt nun den Teddy und laßt Euch zurück vor den Tempel der Prophezeiung bringen. Dreht Euch dort um und folgt dem Tunnel ins Innere des Berges. Nach ein paar Metern findet Ihr auf der rechten Seite ein Level-7-Tor, das Ihr nun öffnen könnt. Im Innern steht ein Podest mit dem Marteau. Nehmt diesen Gegenstand an Euch. Dieser ermöglicht es Euch, die Trommeln zu schlagen und so verschiedene Türen zu öffnen. Probiert dies sogleich mit den hier stehenden drei Trommeln aus und schlägt auf jede einzelne mit dem Marteau. Diese Aktion öffnet im hinteren Teil des Raumes die drei Sperren.

Kehrt nun zurück in den Tempel der Prophezeiung, wo Ihr nochmals alle Räume ablaufen solltet. In vielen dieser Räume befinden sich nämlich jeweils drei Trommeln, die Ihr nun schlagen könnt. Es öffnen sich dadurch die drei Schranken in dem jeweiligen Raum und geben eine Nische mit vielen netten Gegenständen frei. Ferner befindet sich noch in einem großen Lavaraum ein Herz in einem kleinen Käfig. Zu diesem Käfig führt ein Holzsteg, der durch Platten unterteilt ist, die bei Betreten einstürzen. Sucht hier neben einer der beiden Türen einen großen Holzhebel (an einem Balken), an den Ihr springt. Diese Aktion hebt für kurze Zeit den Käfig über dem Herz. Laßt den Käfig bis ganz nach oben steigen und springt dann hinunter in die Lava. Rennt schnell über die Rampe nach oben und folgt dem Steg (dabei über die Metallplatten springen) zu dem freigelegten Herz, dem Ihr die 54. Seele entnehmt.

Kehrt nun über den Teddy zurück vor den Tempel der Prophezeiung. Dreht Euch dort um und folgt dem Gang im Berg bis zu der langen Brücke, die Ihr nun überquert.

Im anderen Bereich findet links einen Gang, der zu einem weiteren Level-7-Tor führt. Öffnet dieses und findet auf dem dahinter liegenden Sockel das dritte und letzte L'Eclipser-Teil, den La Lame.

Bevor Ihr nun mit neuen Bereichen weitermacht, solltet Ihr zunächst einmal ältere Abschnitte abklappern, in denen Ihr Euch nun weitere Seelen aneignen könnt. Kehrt vorerst zurück nach Bayou Paradis, Louisiana, wo Ihr Nettie die drei L'Eclipser-Teile übergebt. Die Dame vollführt ein Ritual und verwandelt den Tag in die Nacht. Von nun an könnt Ihr in der Welt der Lebenden mit den Schattenwaffen schießen und Euch somit die hier befindlichen Seelen aneignen.

Findet in der Kirche sogleich zwei Herzen, denen Ihr die Seelen 55 und 56 entnehmt.

Verlaßt die Kirche und folgt dem Weg bis ganz zurück zum Startpunkt des Spieles. Dort steht in einem kleinen Gang im Berg ein Herz, dem Ihr die 57. Seele entnehmt.

Kehrt dann zurück zu der Stelle mit dem Holzboot und umgeht dieses. Auf der Rückseite bemerkt Ihr ein paar Holzlatten, mit dem das Teil zu gehämmert ist. Schießt diese Latten weg und betretet das Innere des Bootes, um durch ein Loch in einen unteren Bereich zu fallen. Folgt hier dem weiterführenden Gang bis vor einen Abgrund, wo Euch das nächste Herz mit der 58. Seele erwartet.

Kehrt nun zurück auf den Friedhof und vor die Kapelle und findet dort auf der rechten Seite ein Podest mit Flamme. Benutzt hier nun wieder mal den Baton, um in einem kleinen Schuppen mit einem Herz und der 59. Seele zu landen. Nehmt das Teil an Euch und benutzt nochmals den Baton, um wieder auf dem Friedhof zu landen.

Dort steuert Ihr nun den hinteren Teil an, wo ein Schuppen steht. Dessen Tür wird durch ein Vorhängeschloß versperrt, das Ihr wegschießen könnt. Nachdem die Tür offensteht, betretet den Schuppen und fällt durch ein Loch hinunter. Findet hier ein weiteres Loch im Boden, das Euch ins Wasser befördert.

Taucht dort hindurch und folgt dem Tunnel, bis Ihr ein größeres Seegebiet erreicht. Springt hier ins Wasser und haltet Euch an der linken Wand. Am Ende findet Ihr einen Unterwassergang, dem Ihr folgt, bis Ihr wieder auftauchen und an Land gehen könnt. Folgt dem Tunnel bis vor einen Abgrund, über den ein Seil gespannt ist. Hangelt Euch an dem Seil rüber auf die andere Seite und betretet dort das kaputte Gebäude rechts. So entdeckt Ihr ein Herz und somit die 60. Seele.

Über das Seil und den Tunnelgang geht es nun zurück ins Wasser. Taucht dort durch bis zum größeren Seegebiet, wo Ihr diesmal dem Weg nach links folgt. Ganz am Ende befindet sich unter Wasser ein weiterer Tunnel, der ins Freie und zum nächsten See führt. Findet dort auf der rechten Seite ein Gebäude, das Ihr nur unter Wasser betreten könnt. Geht im Innern raus und vor das Herz. Hier könnt Ihr die 61. Seele und außerdem eine Schrotflinte an Euch nehmen.

Der nächste Weg führt Euch in den Tempel des Lebens. Betretet diesen und springt im Innern hinter dem Feuerpodest in die Lava. Geht bis ganz nach vorne und dreht Euch vor dem Steinblock nach rechts. Geht weiter vor bis zur Wand und zieht Euch dort ein Stück weiter links in den Gang hoch. Folgt dort den Gängen, bis Ihr wieder vor einem kleinen Lavastrom landet. Hüpfet dort hinein und betretet rechts den kleinen Raum mit dem Herz und der 62. Seele.

Geht danach wieder in die Lava und folgt dieser geradeaus in den nächsten Raum. Dort steht nämlich rechter Hand gleich das nächste Herz mit der 63. Seele.

Kehrt nun zurück in den Anfangsraum des Tempels. Springt dort nochmals vorne in die Lava und geht weiter vor bis zu einer Mauer. Haltet Euch dann rechts und geht am Ende nochmals rechts, um einem langen Lavastrom zu folgen. Zieht Euch am Ende an Land und folgt dem Tunnel, bis Ihr links ein Level-6-Tor bemerkt. Öffnet und betretet dieses und findet im Innern auf einem Podest den Enseigne. Dieses Teil schützt Euch vor Angriffen.

Der nächste Abstecher führt Euch ins Spielzimmer des Asyls. Folgt dort dem Gang nach vorne bis zur Wand und biegt dann nach rechts ab. Geht dann immer weiter vor, durch zwei Türen, bis Ihr in einem Raum landet, auf dessen linker Seite sich ein großes Gitter befindet. Durchquert hier gleich die erste Tür auf der rechten Seite (Metalltür) und wendet Euch im Innern des Raumes nach rechts. Springt dort auf die Lava und zieht Euch von dort aus in den höher liegenden Tunnel. Folgt diesem bis zu einem Abzweig und geht hier zunächst weiter nach rechts. Ihr landet kurz darauf vor einem Abgrund, der in einen kleinen Raum mit einem großen Monster führt (um dieses zu befreien, müßt Ihr zu einem früheren Zeitpunkt den Hebel betätigt haben – siehe Lösung).

Springt in diesen Raum hinunter und tötet das große Biest mit der Schattenwaffe. Haltet dazu immer ein wenig Abstand zu dem Biest und haltet Euch ständig in Bewegung. Achtet auf die lila Bälle, die das Monster von Zeit zu Zeit absondert und weicht auch diesen möglichst aus. Beachtet dabei, daß diese Dinger Euch verfolgen. Habt Ihr den Gegner schließlich besiegt, hinterläßt er die 64. Seele, die Ihr Euch natürlich einsammeln müßt.

Klettert dann über das hier befindliche rote Rohr zurück in den oberen Tunnelgang, dem Ihr nun bis ganz auf die andere Seite folgen müßt. Zerschießt das Gitter mit der Schattenwaffe und springt in den unteren Raum hinab, wo das letzte Herz dieses Abschnittes mit der 65. Seele auf Euch wartet.

Macht Euch nun auf den Weg in den Tempel des Feuers. Dreht Euch am Zielort um und betretet das Innere des Tempels. Durchquert dort die Räume, bis Ihr im dritten Raum angelangt seid. Schaut dort hinab und, wenn Ihr auf dem Boden Lava seht, seid Ihr richtig und könnt hinunterspringen.

Findet hier zwei Tunnel, die links und rechts abgehen. Folgt Ihr einem der beiden Tunnel, landet Ihr jeweils in einem Raum mit einem Spiralsteg, der nach oben führt. Folgt beiden Spiralstegen bis ganz nach oben und lauft dort dann weiter durch den Tunnel, um zwei Seelen zu finden – Nummer 66 und Nummer 67. Auf der linken Seite müßt Ihr vom Spiralgang aus zuerst in einen kleinen Raum springen, in dem ein Knopf betätigt werden muß, der ganz oben eine schwarze Wand öffnet. Folgt dann dem Spiralgang bis ganz nach oben und springt von dort aus weiter in den Gang, der zu der geöffneten schwarzen Wand und vor einen Flammenblock führt. Verschiebt den Flammenblock und lauft weiter bis zum Herz.

Hier wäre vorerst ebenfalls alles erledigt und die Reise geht weiter vor das Asyltor. Springt von dort aus rechts von der Brücke hinab und folgt der Lava weiter in diese Richtung und in den nächsten Raum. Dort geht es jetzt über die Lava nach rechts bis zum Ende durch. Zieht Euch dort auf den Weg und seht hier das nächste Herz mit der 68. Seele.

Folgt der nachfolgenden Rampe nach oben und steigt über den Gang weiter hoch bis zu einem Abzweig. Hier geht es zunächst nach links in einen kleinen Raum mit einem Herz und der 69. Seele.

Dreht Euch dann um und folgt dem Gang diesmal auf die andere Seite und die Schräge hinunter. Ihr gelangt schließlich in einen kleineren Raum, von dem aus ein Gang vorne rechts und ein weiterer hinten links abführt. Macht Euch zunächst daran, den Gang hinten links zu untersuchen und folgt diesem bis in eine hohe Halle. Dort steht links auf dem Holzsteg nämlich das nächste Herz mit der 70. Seele. Nun geht es zurück in den kleinen Raum, wo Ihr diesmal dem anderen Gang nach links folgt. Ihr befindet Euch jetzt auf einem Holzsteg, der über die Räume führt. Folgt diesem zunächst um die Ecke und bemerkt das Herz, etwas weiter unten auf der linken Seite (auf einem Kistenstapel) – hierher kehrt Ihr gleich zurück. Folgt nun erstmal den Holzstegen immer geradeaus über den nächsten Raum und in den gegenüber liegenden Gang hinein. Folgt diesem in einen kleinen Raum hinein, wo in der Ecke ein weiteres Herz mit der 71. Seele zu finden ist.

Kehrt nun über die Holzstege zurück in den Raum, wo das Herz auf dem Kistenstapel steht und springt nun in diese Ecke, um Euch die 72. Seele anzueignen. Damit wäre auch dieser Bereich komplett erledigt.

Weiter geht es in der Kathedrale des Schmerzes. Findet Euch vor einem großen Loch im Boden (Brunnen) wieder, durch das Ihr nach unten in die Lava springt. Hier lauft Ihr gleich nach vorne und am Abzweig nach rechts oder links. Ihr landet so vor einem Gang, der von sich drehenden Zacken durchzogen wird. Folgt diesem Gang bis zur Hälfte und biegt dann in den Gang ein, der nach rechts abgeht. Folgt diesem bis zum Schluß und zieht Euch dort den Vorsprung hinauf. Durchquert einen weiteren Gang mit sich drehenden Zacken und zieht Euch am Ende erneut einen Vorsprung hinauf. Findet hier die Oberseite der sich drehenden Zacken und überquert diese auf die andere Seite, wo Euch ein weiterer Vorsprung erwartet.

Habt Ihr Euch auch diesen hinaufgezogen, folgt dem Gang nach rechts. Steigt eine Rampe nach oben und betretet beim nächsten Absatz einen kleinen Raum auf der linken Seite, in dem ein Herz mit der 73. Seele zu finden ist.

Habt Ihr Euch diese geschnappt, kehrt zurück in den Bereich mit den Schrägen und folgt diesen weiter bis nach ganz oben. Oben angekommen tötet ein paar Gegner und nähert Euch dann dem Loch im Boden, durch das ein großer Balken nach unten führt – springt dort hinunter (Geheimnis). Hier wäre alles erledigt und Ihr macht Euch auf den Weg in den nächsten Abschnitt, die Käfigpfade des Asyls.

Am Zielort angelangt geht Ihr einfach nach vorne und springt hinunter in die Lava. Geht dort ein kleines Stück vor und biegt dann nach links in den dort befindlichen Gang ein. Folgt hier einer Schräge nach oben bis vor eine Tür und biegt dort nach links in den Raum ab. Seht vor Euch ein paar Plattformen, die an einer Schräge hoch und runter fahren. Über diese vier Plattformen müßt Ihr nun nacheinander bis auf die andere Seite springen und von dort aus weiter auf die Balustrade. Auf dem gegenüberliegenden Balkon angekommen, steigt die Stufen hinauf und betretet am Ende rechts den kleinen Raum. Betätigt dort einen Hebel, der einen Käfig im großen Raum in Gang setzt.

Kehrt nun zurück in den großen Raum und bemerkt ein Seil, daß an der Decke von einer auf die andere Seite gespannt ist. An diesem Seil fährt der Käfig hin und her. Wartet nun, bis der Käfig von Euch weg auf die andere Seite fährt und hangelt Euch dann an dem Seil entlang bis zu der Säule mit dem Herz. Laßt Euch dort hinunter und nehmt die 74. Seele an Euch.

Springt sodann von der Säule nach unten und steigt die Treppe nach oben bis vor die auf- und abfahrenden Plattformen. Es steht nun eine weitere Sprungeinlage über die vier Plattformen an. Auf der anderen Seite angekommen, steigt die Treppe nach oben (dort, wo Ihr eben an das Seil gesprungen seid) und hüpfst ganz hinten links über die Brüstung auf die darunter liegende Plattform mit dem Herz – entnehmt diesem die 75. Seele.

Springt nun hinunter auf den Boden, steigt die Treppe auf der anderen Seite hinauf und verläßt den Raum nach rechts. Gleich vor dem Raum durchquert nun die Tür nach links. Folgt dem Gang und dem nächsten Raum immer geradeaus bis in den nächsten großen Raum. Wendet Euch dort sogleich nach links und geht dort an der Wand entlang um einen Hebel zu finden, dessen Betätigung einen Käfig am Seil in Bewegung setzt.

Dreht Euch danach nach rechts, geht bis vor die Wand und zieht Euch rechts daneben die Plattform nach oben. Von dort aus geht es weiter nach rechts und die nächste Plattform hinauf. Hier müßt Ihr Euch nun vor dem fahrenden Käfig in acht

nehmen. Streift Euch dieser, wirft er Euch nämlich herunter. Weicht also bei Annäherung aus, indem Ihr einfach nach links ausweicht. Wartet nun, bis der Käfig von Euch weg fährt, springt ans Seil und hangelt Euch an diesem bis zur nächsten Plattform. Laßt Euch dort wieder ab und weicht dem sich nähernden Käfig aus. Hat Euch der Käfig schließlich passiert, springt wiederum ans Seil und hangelt Euch weiter zur nächsten Plattform. Laßt Euch dort ab und geht nach links, um dem Käfig auszuweichen. Nachdem Ihr hier das Herz zerschossen und diesem die 76. Seele entnommen habt, müßt Ihr von hier aus auf das gekrümmte Rohr auf der anderen Seite und von dort aus weiter auf den Vorsprung an der Wand springen. Findet hier einen Gang, der schräg nach unten führt. Folgt diesem, durchquert eine Tür und springt in dem großen Raum in den vor Euch befindlichen Käfig, um diesem die 77. Seele zu entnehmen.

Kehrt nun durch den Gang, durch den Ihr gerade gekommen seid zurück auf den Vorsprung und dreht Euch dort nach rechts. Findet an der Wand links neben dem Gang eine Kante an der Wand, zu der Ihr springt. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch nach links, bis Ihr hinter Euch die Gitterstäbe eines Käfigs seht. Zieht Euch dann hoch und springt zurück, um im Innern des Käfigs zu landen und die 78. Seele aufzunehmen. Auch hier wäre nun alles erledigt und es geht nun weiter in einen neuen Abschnitt.

Steuert dazu den Tempel der Prophezeiung an, dreht Euch um und folgt dem Tunnel ins Innere des Berges. Geht dort weiter in den linken Gang und überquert die lange Brücke in den anderen Bereich. Hier führen ein paar Holzstege über dem Lavasee nach oben und auf eine höher gelegene Plattform. Springt, klettert und hangelt nun auf eben diese höher gelegene Plattform, wo Euch ein Weg (diese führt zurück in ein bekanntes Gebiet), ein Level-7-, ein Level-8- und ein Level-9-Tor erwarten. Öffnet zunächst das Level-7-Tor und folgt dem dahinter liegenden Gang.

Landet vor einer längeren Brücke, die Ihr überquert, um Euch in einem neuen Abschnitt wiederzufinden.

Tempel des Blutes

Ihr landet in einem kleinen Tal. Geht hier vor bis vor die Wand und wendet Euch dort der linken, etwas höher liegenden Nische zu. Dort bemerkt Ihr nämlich einen Knopf an der Wand, dessen Betätigung einen Steinschädel im oberen Bereich senkt.

Springt nun auf die etwas erhöhte Plattform in der Mitte (genau vor der hohen Wand auf der sich der Schädel gesenkt hat) und von dort aus weiter auf die höhere Plattform auf der rechten Seite. Steht Ihr auf dieser Plattform, dreht Euch nach links und bemerkt gegenüberliegend einen Vorsprung, zu dem es nun geht (rechts der ganz hohen Plattform mit den Steinschädeln). Auch hier befindet sich nämlich ein Hebel, der den zweiten Steinschädel versenkt.

Ist auch dies passiert, hüpfst wieder nach unten, besteigt die Plattform in der Mitte und springt von dieser aus auf die höhere Plattform, auf der Ihr eben schon wart. Diesmal geht es nach rechts auf die dort befindliche Plattform. Von dieser aus könnt Ihr Euch über verschiedene Vorsprünge ganz nach oben vorarbeiten, wo sich die Steinschädel gesenkt haben. Hier lassen sich nun zwei Gänge betreten – Ihr entscheidet Euch für den zweiten Gang und folgt diesem bis ins Freie und einen großen Bereich.

Nachdem Ihr den Innenhof des Tempels erreicht habt, findet Ihr Euch an einer Schräge wieder, die hinunter in ein Feuerbecken führt. Lauft nun einfach vom Ankunftsort nach vorne, um auf einer weiteren Plattform auf der Schräge zu landen. Es geht nochmals vor, um noch tiefer (auf einer Plattform) und vor der siedenden Flüssigkeit zu landen. Springt nun über die Flüssigkeit auf die Plattform inmitten des heißen Sees, auf der sich auch der Käfig mit dem Herz befindet.

Von hier aus nun müßt Ihr nacheinander erst auf die sich links, dann auf die sich rechts befindende Plattform springen, um dort jeweils einen Knopf zu drücken – diese Aktionen versenken zwei Steinköpfe im oberen Bereich dieses Abschnittes.

Habt Ihr dies erledigt, hüpfst zurück auf die mittlere Plattform und von dieser aus weiter auf die Plattform, die sich an der Schräge befindet. Ihr müßt nun von hier aus so über die verschiedenen Plattformen an der Schräge springen (dabei links halten), daß Ihr schließlich den obersten Vorsprung auf der linken Seite erreicht. Dort angekommen wendet Ihr Euch nämlich der linken Wand zu, springt ein wenig hoch und findet an einer Kante Halt. Hangelt Euch an dieser bis zu der Stelle, an der sich der Steinkopf gesenkt hat und folgt dort dem Gang ins Innere des Gebäudes und in den ersten großen Raum.

Hüpfst hier gleich auf die vor Euch befindliche Plattform, dreht Euch nach rechts und hüpfst auf die vor Euch liegende Säule – achtet dabei auf den großen Hammer. Von hier aus geht es weiter auf die Säule, die auf und ab fährt. Hat diese den höchsten Punkt erreicht, springt Ihr weiter auf die rechts befindliche Säule. Von dort aus

schließlich folgt dem Weg und den verschiedenen Plattformen nach links, bis Ihr rechts in der Wand einen Tunnel entdeckt, den Ihr jetzt betretet.

Lauft bei der ersten Möglichkeit weiter nach rechts, folgt dem Vorsprung bis an die Wand und drückt den Knopf, der Euch einen neuen Weg auftut. Springt nun von dem Vorsprung nach unten und folgt links dem schmalen Steg bis vor die Wand (der vor Euch befindliche Weg führt zurück in das Anfangsgebiet dieses Tempels). Biegt dort nach links ein und betretet den nächsten großen Raum. Wendet Euch hier zunächst nach links und findet am Fuße zweier Säulen jeweils einen Knopf, dessen Betätigung im oberen Bereich einen Steinkopf versenkt. Habt Ihr also beide Knöpfe betätigt, müßt Ihr leider feststellen, daß es von hier keinen Ausweg mehr gibt. Ihr kehrt also zurück in den Raum, aus dem Ihr gerade gekommen seid (dort, wo der große Hammer den Steg für Euch zubereitet hat) und nehmt dort den linken vorderen Gang. Landet vor einer schwarzen Tür, die sich bei Annäherung öffnet und findet Euch so im Anfangsbereich des Tempels wieder.

Zieht Euch nun auf die Oberseite der Tür, dreht Euch nach links und springt an die Kante. Hangelt Euch erneut bis zu der Stelle mit dem versenkten Steinkopf und zieht Euch dort hoch. Betretet das Innere des Tempels und springt im ersten großen Raum nochmals auf die große, auf und ab fahrende Säule. Von dieser aus weiter nach rechts (am höchsten Punkt) und über die weiterführenden Plattformen links bis zum nächsten Gang. Folgt diesem bis zu der Stelle, an der Ihr gerade eben die beiden Steinköpfe mittels Knopfdruck versenkt habt. Lauft hier nun geradeaus weiter, bis sich rechts neben Euch ein Gang auftut, den Ihr nun betreten könnt.

Ihr landet so vor einem Level-9-Tor, hinter dem sich die Kalebasse befindet. Mit diesem Gegenstand lassen sich die Bodenplatten mit den komischen Zeichen darauf öffnen.

Da Ihr hier zu diesem Zeitpunkt noch nichts tun könnt, kehrt durch den Gang zurück in den oberen Bereich des größeren Raumes und folgt hier dem Vorsprung nach links. Der weiterführende Gang (geradeaus) wird benutzt, um erneut im oberen Bereich des ersten großen Raumes zu landen.

Springt hier gleich vorsichtig herunter auf die vor Euch befindliche Plattform mit den beiden Schiebern. Durchquert diese Schieber vorsichtig, um nicht im heißen Wasser zu landen und springt auf der anderen Seite auf die nächste Plattform schräg links. Von dort aus geht es zunächst weiter nach schräg rechts auf die dort befindliche Plattform – dort könnt Ihr dann den Knopf an der Wand drücken.

Ist dies passiert, springt zurück auf die Plattform, von der Ihr gerade gekommen seid. Dreht Euch darauf stehend nach rechts und hüpfst weiter über die kleineren Plattformen, die von Stampfern behindert werden. Ihr müßt also möglichst schnell hintereinander über eben diese Plattformen springen, um schließlich auf der dritten zu landen, wo Ihr vorerst in Sicherheit seid. Dreht Euch nun nach rechts und springt weiter auf den Vorsprung mit den beiden Stampfern, denen Ihr natürlich irgendwie ausweichen müßt. Habt Ihr dies geschafft gelangt Ihr zu einer Tür, die in den nächsten großen Raum führt.

Dreht Euch hier nach rechts und springt auf die nächste Platte. Dort angekommen wendet Euch der Wand zu, an der sich eine Kante befindet, an der Ihr Euch festhalten könnt. Eure Aufgabe wird es nun sein, Euch daran nach links zu hangeln und dabei den schwingenden Äxten auszuweichen. Auf der anderen Seite folgt dem Weg, weicht einem Stampfer aus und springt nach links auf die Bodenplatte, von der aus Ihr die Tür in den nächsten Raum durchqueren könnt.

Folgt hier zunächst dem Gang weiter geradeaus und gelangt so an einen Knopf, dessen Betätigung ein Seil ausfahren läßt. Kehrt dann zurück zu der Tür, die nach rechts in den Raum führt, in dem eben das Seil aktiviert wurde.

Hangelt Euch hier nun an dem Seil auf die andere Seite des Raumes und weicht dabei den schwingenden Äxten aus. Habt Ihr die andere Seite erreicht, laßt Euch ab und durchquert die Tür in den nächsten großen Raum.

Erschießt hier die Hexen und springt dann nach rechts hinunter in die Lava – Vorsicht vor den dort befindlichen schwingenden Äxten. Folgt diesem Lavastrom nach vorne und findet ein Herz mit der 79. Seele. Beachtet, daß auf der anderen Seite der Lavastrom weiter in einen neuen Raum führt. Folgt also nun dem weiteren Verlauf des Lavastromes durch eine Art Tunnel bis auf die andere Seite, wo Ihr Euch hinauf ins Freie ziehen könnt.

Hier nun müßt Ihr insgesamt fünf Knöpfe drücken (einen hinter Euch an der Wand, jeweils einen in der linken und rechten hinteren Ecke und jeweils einen auf der gegenüberliegenden Seite des heißen Sees links und rechts. Beachtet beim Überspringen des heißen Sees, daß die Platten nach kurzer Zeit im Wasser versinken). Dadurch wird in einem kleinen Gang der nächste Kreis heruntergelassen, dem Ihr Euch, sobald sich dieser ganz unten befindet, nähert. Es folgt eine Sequenz, in deren Verlauf Ihr die dritte und letzte Tätowierung erhaltet, die es Euch von nun an erlaubt, Euch in der heißen Flüssigkeit fortzubewegen.

Ihr fallt daraufhin in den heißen See am Anfang des Levels, wo Ihr sogleich den Käfig mit dem Herz betreten und diesem die 80. Seele entnehmen könnt.

Habt Ihr Euch diese angeeignet, geht es wiederum an den steinigen Aufstieg über die verschiedenen Plattformen, die sich an der Schräge befinden, bis ganz nach oben in die linke Ecke. Springt dort an die Kante, hangelt Euch nach links und zieht Euch dann hoch in den Gang. Betretet das Innere des Tempels und springt im ersten Raum nun über die Plattformen und die Schieber um die hintere linke Ecke (wo Ihr vorher den Knopf gedrückt habt) und weiter zu der dort befindlichen Tür. Durchquert diese und springt im nächsten Raum in das siedende Wasser hinein, wo Ihr nun dem Gang folgt, der weiter nach links und in den nächsten Raum führt. Verlaßt dort das Wasser und folgt dem ansteigenden Rundgang nach oben, weicht dabei den schwingenden Äxten aus, um schließlich ganz oben das nächste Herz und somit die 81. Seele finden zu können.

Schwimmt nun durch die siedende Flüssigkeit hier und im rechten Raum zurück zum Anfangspunkt (dort, wo Ihr Euch das Herz aus dem Innern des Käfigs geholt habt), springt dort in das heiße Wasser und hüpft wieder einmal auf die Plattformen an der Schräge. Diesmal folgt Ihr diesen jedoch auf die rechte Seite, wo sich am höchsten Punkt ebenfalls an der rechten Wand eine Kante befindet, an der Ihr Euch weiter nach rechts hangeln könnt. Zieht Euch dann nach oben und folgt dem Gang ins Innere des Tempels und bis in den nächsten großen Raum.

Springt dort hinunter auf den Boden und findet an der hinteren Wand einen Knopf, dessen Betätigung ein großes Rad auf der anderen Seite dreht. Habt Ihr die Hexen besiegt, betätigt den Knopf zwei weitere Male, so daß sich ein Eingang auf der rechten Seite auftut. Steigt nun die rechte Rampe empor und folgt dem neu erschienenen Gang in einen kleinen Raum, wo Ihr Hexen beseitigen und einen Knopf betätigen müßt. Dies bewirkt, daß die Blutfälle in diesem Gebiet aktiviert werden.

Kehrt nun zurück in den vorherigen Raum, wo Ihr den Knopf an der gegenüberliegenden Wand zwei weitere Male betätigt, um so einen Gang auf der linken Seite zu öffnen.

Folgt nun diesem neuen Gang bis vor einen Abgrund, von dem Ihr in den unteren Bereich springt. Nachdem Ihr Euch hier der Feinde entledigt habt, betretet die Nische auf der rechten Seite. Ihr findet hier in der Ecke einen dunklen Block. Den helleren Block gleich rechts neben dem dunklen könnt Ihr verschieben. Ihr öffnet somit einen Gang, der in einen anderen Raum führt. Betretet den kleinen Zwischenraum und entdeckt gleich links einen Knopf, dessen Betätigung ebenfalls

das große Rad mit den verschiedenen Zugängen im anderen Raum dreht. Betretet nun zunächst den anderen Raum, steigt dort den Blutfall nach oben und springt von diesem aus weiter auf den Vorsprung mit dem Herz, dem Ihr die 82. Seele entnehmt. Betretet hier nun die zweite Nische, in der sich ein Gang befindet, der in den nächsten Raum führt.

Geht zunächst ganz vor in eine kleinen Nische, in der sich ein Knopf befindet, dessen Betätigung ein Seil in einem anderen Raum aktiviert. Geht nun ein Stück zurück und biegt gleich nach rechts ab. Folgt dem breiten Gang, weicht dabei ein paar Klingen aus und landet schließlich vor einer kleinen Grube. Links neben dieser Grube befindet sich an der Wand eine Kante, an die Ihr springen könnt. Hängt Euch an dieser ein Stück nach rechts und zieht Euch hoch. An dieser Stelle entdeckt Ihr das zuvor aktivierte Seil, über das Ihr Euch auf die andere Seite und zu dem Herz hangeln könnt, dem Ihr die 83. Seele entnehmt.

Von hier aus springt Ihr nun hinab in das siedende Wasser. Findet unter Wasser zwei Gänge, die nach links und rechts abführen. Beide Gänge führen zu je einem Knopf, den Ihr drücken müßt. Habt Ihr beide Knöpfe betätigt (oder angeschossen), taucht in dem siedenden Wasser wieder auf und bemerkt, daß sich der Wasserspiegel erhöht hat. So erhaltet Ihr Zugang zu einem weiteren Herz mit der 84. Seele. Da in diesem Tempel zunächst alles erledigt wäre, geht das Abenteuer anderswo weiter.

Mit Eurer neuen Fähigkeit solltet Ihr zunächst an alte Stellen zurückkehren, um dort die restlichen Seelen an Euch zu nehmen. Die Reise führt zunächst vor den Tempel des Lebens. Wendet Euch dort nach links und folgt dem Tunnel auf die andere Seite. Wendet Euch dort nach links, überspringt einen Abgrund und hüpfst von dort aus weiter auf die rechts befindliche Plattform. Hängt Euch dort an dem Seil auf die andere Seite und folgt dem Tunnel und den Gängen ins Innere des Tempels. Am Ende befindet sich rechts ein Raum mit der siedenden Flüssigkeit. Springt hier hinein und nähert Euch dem Herz, dem Ihr die 85. Seele entnehmt. Auch in diesem Tempel wäre nun alles erledigt.

Der nächste Ausflug bringt Euch in den Tempel des Feuers. Dreht Euch dort um und betretet das Innere des Tempels. Durchquert hier den ersten Raum und springt im zweiten Raum hinunter in das siedende Wasser. Hier führen unter Wasser zwei mögliche Gänge ab – einer nach links, ein anderer nach rechts. Ihr folgt zunächst dem rechten Gang. Taucht den Tunnel entlang und am anderen Ende wieder auf. Es befindet sich hier eine zweite Wasserstelle, in die Ihr ebenfalls abtauchen müßt.

Taucht auch hier wieder den Tunnel entlang, bis vor einen Sockel mit Flamme – hier könnt Ihr wieder auftauchen und an Land gehen.

Betretet den hier befindlichen Gang und wendet Euch dort gleich nach rechts. Am Ende einer kleinen Nische seht Ihr einen großen braunen Knopf, dessen Betätigung eine Tür am unteren Ende des Ganges öffnet. Durchquert die nun offene Tür und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges bis zum nächsten heißen See. Springt dort hinein und findet in einer Nische an der rechten Wand einen weiteren braunen Knopf, dessen Betätigung den Wasserspiegel hebt. Kehrt nun zurück zu der Stelle, wo Ihr den ersten Knopf betätigt habt und bemerkt, daß sich in dem daneben liegenden Becken das Wasser gesenkt hat. Hüpfet dort hinein und benutzt den Baton mit der Flamme auf dem Podest. Ihr werdet so auf eine Plattform im Freien gebeamt, von der aus Ihr auf eine zweite Plattform mit dem Herz springen könnt – entnehmt diesem die 86. Seele.

Betretet nun erneut das Innere des Tempels und sucht dort nochmals den zweiten Raum auf. Springt dort hinunter in das siedende Wasser und taucht diesmal in den linken der beiden Gänge hinein. Taucht am Ende wieder auf, geht an Land und durchquert die Tür in den großen Raum. Folgt dem ersten Block bis zwischen die beiden großen Hämmer, wendet Euch nach rechts und springt rüber auf die gegenüberliegende Plattform. Folgt dieser bis ganz nach links, wo Ihr einen Knopf betätigt, der ein Seil spannt.

Geht nun auf dieser Plattform ein wenig zurück und springt auf die mittlere Plattform und zwischen die beiden Hämmer. Von hier aus geht es dann weiter auf die dritte Plattform. Folgt dieser nach rechts und springt am Ende an das gespannte Seil. Hangelt Euch an diesem rüber auf die andere Seite und springt von dort aus über die Plattformen weiter zum Ausgang. Durchquert die Tür und betretet den nächsten Raum.

Hier erwartet Euch wieder mal ein kleines Labyrinth, das Ihr nach links betreten müßt. Folgt den Gängen bis ganz ans Ende und entdeckt an einer Wand auf der linken Seite einen Knopf, der ein Seil über den Raum spannt. Verlaßt also das Labyrinth wieder und steigt im anderen Teil des Raumes die Rampe nach oben. Hier entdeckt Ihr auch das gespannte Seil, über das Ihr Euch bis etwa in die Mitte des Raumes hangeln müßt. Bemerket dort unter Euch einen quadratischen Block, der in der Mitte geöffnet ist. Laßt dort vom Seil ab und fällt in das Loch. Folgt dort dem Gang nach oben und findet das nächste Herz mit der 87. Seele. Hier wäre zunächst alles erledigt und es geht anderorts weiter.

Die Lavadukte

Reist mit Hilfe des Teddys zum Tempel der Prophezeiung und dreht Euch dort um. Folgt dem Gang ins Innere des Berges und überquert dort die Brücke in den nächsten Bereich. Springt und hangelt Euch hier nun über die Plattformen (über dem Lavasee) ganz nach oben, wo Ihr nun das Level-7-Tor öffnet und durchquert. Der dahinter befindliche Gang führt zu einer langen Brücke, die Euch in den nächsten Bereich bringt.

Am Zielort angelangt geht einfach nach vorne und springt am Ende etwas schräg links die Ebene hinauf. Von dort aus findet Ihr dann weitere Plateaus, die es nach oben geht, bis Ihr schließlich von der höchsten Stelle aus das Dach erreichen könnt.

Folgt hier dem Steg nach links bis vor ein Gitter. Auf der linken Seite führt eine Treppe nach oben, der Ihr nun folgen solltet. Schließlich findet Ihr Euch in einem großen Lavabereich wieder. Folgt hier zunächst der Wand auf der rechten Seite und findet einen Gang, der weiter nach rechts führt. Geht in diesen hinein und zieht Euch am Ende einen Vorsprung hinauf (rechte Seite). Findet in diesem Bereich eine Treppe, die Ihr nach oben bis in einen kleineren Raum steigt. Hier befindet sich gleich links ein Herz mit der 88. Seele. Nachdem Ihr den ebenfalls in diesem Raum befindlichen Hebel betätigt habt, könnt Ihr die linke Tür durchqueren. So landet Ihr in einem größeren Raum, den Ihr über eine Schräge auf der linken Seite wieder verlassen könnt. Im oberen Bereich folgt Ihr dem Weg nach rechts, wo Ihr am Ende eine Tür auf der linken Seite durchquert. Folgt dem nächsten Raum und findet Euch schließlich in einer riesigen Halle wieder.

Hier geht es zunächst weiter nach links, wo Ihr die Treppe hinuntersteigt. Ihr landet so in einem kleinen grünen Raum, wo Ihr auf der linken Seite den Hebel betätigt, der die große Maschine in der riesigen Halle in Bewegung setzt. Ihr kehrt nun zurück zu der großen Halle, wartet, bis ein Holzbalken angefahren kommt, springt auf diesen rauf und laßt Euch zum nächsten Bereich fahren, auf den Ihr springt. Findet hier das nächste Herz und die 89. Seele.

Wartet nun wiederum, bis der große Holzbalken angefahren kommt und springt auf diesen rauf. Laßt Euch bis zum nächsten Bereich fahren und springt dort wieder herunter. Findet hier die Treppe, der Ihr nach unten folgt. Der Gang führt in einen größeren Raum, den Ihr gleich nach links wieder verlaßt. Steigt die Treppen nach oben und findet Euch schließlich in einem großen Raum mit einer Schräge und vielen kleinen Plattformen wieder. Über diese kleinen Plattformen gilt es nun, zickzack bis ganz nach oben zu springen. Ihr findet Euch dann in einem Gang wieder, der mit drehenden Messern durchzogen wird. Folgt dem Gang bis zum Ende hin, zieht Euch

dort den Vorsprung nach oben und landet schließlich auf der Oberseite der sich drehenden Messer. Folgt dieser Oberseite bis ganz auf die andere Seite des Raumes und geht dort auf dem Vorsprung weiter nach rechts. Ihr findet Euch schließlich im oberen Bereich eines größeren Raumes wieder. Speichert hier ab und springt von der rechten Seite aus mit Anlauf auf einen der hohen Kistenstapel. Von hier aus geht es dann über weitere Kistenstapel bis zum nächsten Herz, in dem Ihr die 90. Seele findet.

Springt nun von dem Kistenstapel herunter und kehrt zurück in die Halle mit der großen Maschine. Hier springt Ihr nun in den siedenden See hinein und findet unter Wasser zwei Tunnel, die weiterführen. Folgt zuerst dem Unterwassertunnel, der nach ein paar Metern wieder ins Freie führt. Geht dort an Land und findet zwei Maschinen mit Löchern vor. Betretet zunächst den kleinen Raum und nähert Euch der dort stehenden Maschine. Benutzt mit dieser Jacks Schlüssel, woraufhin sich die Tür hinter Euch schließt und eine Luke in der Decke öffnet. Zieht Euch über die Luke in den oberen Teil und laßt die dort stehende Maschine außer acht. Folgt der hier befindlichen Treppe nach unten und entdeckt im nächsten Raum ein Herz mit der 91. Seele.

Habt Ihr diese an Euch genommen, entriegelt die Tür mit dem Hebel und kehrt dann zurück nach oben in den kleinen Raum mit der offenen Luke im Boden.

Springt durch die Luke in den unteren Bereich und benutzt dort Jacks Schlüssel mit der Maschine, um erneut die Tür zu öffnen und die Luke zu schließen. Verlaßt den Raum und aktiviert die zweite Maschine, um die Tür in den Raum zu schließen.

Springt nun wieder ins Wasser, taucht zurück in das große Becken und sucht dort nun den zweiten Unterwassertunnel auf. Taucht in diesen hinein und folgt ihm bis zu einem Abzweig. Hier geht es zunächst nach rechts weiter. Nach ein paar Metern taucht Ihr wieder auf und geht an Land.

Betretet auch hier wieder den kleinen Raum und aktiviert dort die Maschine mit Jacks Schlüssel. Die Tür schließt sich und es öffnet sich eine Luke in der Decke. Zieht Euch über die Luke nach oben und folgt dem Gang und der Treppe bis vor einen tiefen Abgrund. Hier folgt nun ein ziemlich schwerer Sprung (mit Anlauf), und zwar schräg nach rechts auf den etwas tiefer liegenden rötlichen Kistenstapel. Glaubt mir, der Sprung funktioniert. Aber auch wir benötigten ein paar Anläufe.

Habt Ihr es dann auf den Kistenstapel geschafft, springt weiter nach rechts auf den gelben Stapel (zwischen den beiden roten) und von dort zieht Ihr Euch nach links

auf den roten Stapel. Hüpfen nun über zwei weitere hohe Stapel, bis Ihr schließlich über die Brüstung hüpfen könnt. Von dort aus geht es weiter durch einen Gang auf der rechten Seite, der Euch in einen kleinen Raum mit dem nächsten Herz und der 92. Seele führt.

Verläßt den Raum mit dem Herz nun wieder und folgt dem Balkon auf die andere Seite. Zieht Euch dort nach oben und laßt Euch durch ein Loch wieder hinunterfallen. Steigt hier die Treppe hinab, springt durch die offene Luke nach unten und aktiviert dort die Maschine, um die Tür zu öffnen und die Luke zu schließen.

Verläßt den Raum und aktiviert die zweite Maschine, um die Tür in den Raum wieder zu schließen. Springt nun zurück ins Wasser und taucht zu dem Abzweig, dem Ihr diesmal nach rechts folgt. So landet Ihr schließlich im Becken einer zweiten großen Halle. Taucht hier solange nach rechts, bis Ihr den nächsten Tunnel findet, in den Ihr taucht. Nach ein paar Metern könnt Ihr auftauchen und an Land gehen.

Wie immer betretet Ihr den kleinen Raum, wo Ihr Jacks Schlüssel in die Maschine steckt, um die Luke in der Decke zu öffnen. Zieht Euch dort nach oben, und folgt einer Treppe in einen größeren Raum. Geht dort ganz durch und die zweite Treppe wieder nach unten. Unten angekommen geht es in den breiten Gang auf der linken Seite. Dieser führt Euch in den oberen Teil der zweiten großen Halle.

Folgt hier dem Rundgang nach links, bis Ihr auf das nächste Herz mit der 93. Seele stoßt.

Da es hier nichts weiter zu entdecken gibt, folgt nun wieder ein Sprung in das siedende Wasserbecken. Hier widmet Ihr Euch jetzt dem Unterwassergang, den Ihr noch nicht besucht habt. Taucht ein paar Meter und zieht Euch dann wieder an Land. Betretet den kleinen Raum, aktiviert dort die Maschine und zieht Euch über die Luke in der Decke nach oben.

Steigt hier eine Treppe nach oben in einen großen Raum. Durchquert den Raum auf die andere Seite, steigt dort die Treppe hinauf und sucht zunächst den kleinen Raum auf der rechten Seite auf. Betätigt den darin befindlichen Hebel, der die große Tür auf der gegenüberliegenden Seite öffnet. Sucht also sogleich den gegenüberliegenden Raum auf und betretet diesen. Springt hier nun über die Brüstung auf den Kistenstapel mit dem Herz und nehmt dort die 94. Seele in Empfang.

Nun müßt Ihr mit Hilfe des Teddys nochmals die Lavadukte des Asyls ansteuern, um an den Startpunkt zu gelangen. Dreht Euch in der großen Halle stehend um und durchquert die Tür hinter Euch. Eine weitere Tür führt Euch in einen Raum, wo Ihr rechts die Treppe nach unten steigt. Durchquert im unteren Bereich die offene Tür und steigt dort eine weitere Treppe nach unten. Springt schließlich hinunter in die Lava und folgt dieser nach links. Im größeren Bereich geht es auf die gegenüberliegende Seite und dort weiter in den Gang hinein. Findet hier auf dem Steg der linken Seite eine Maschine, mit der Ihr Jacks Schlüssel benutzt. Dadurch öffnet sich eine etwas höhere liegende Tür gleich rechts neben der Maschine und eine weitere Tür auf der anderen Seite. Dreht Euch also um, überquert den Lavastrom und zieht Euch zu der Tür auf der anderen Seite nach oben.

Öffnet und durchquert diese und folgt dem Gang, bis in einen längeren Raum. Springt zu diesem runter und folgt ihm immer geradeaus, bis Ihr das nächste Herz und somit die 95. Seele findet. Habt Ihr diese an Euch genommen, kehrt auf demselben Weg, auf dem Ihr gerade gekommen seid zurück zu dem Lavastrom (durch die oben liegende Tür, die Ihr kurz zuvor mit der Maschine geöffnet habt).

Wendet Euch draußen nach rechts und biegt gleich nochmals nach rechts in den nächsten Gang ein. Folgt diesem bis zum Ende hin und zieht Euch dann nach oben in den Raum hinein. Folgt diesem bis zum nächsten Herz und entnehmt diesem die 96. Seele.

Da Ihr nun das 9. Schattenlevel erreicht habt, solltet Ihr Euch zunächst die Kalebasse besorgen. Kehrt dazu mit Hilfe des Teddys zurück zum Tempel des Blutes. Wendet Euch dort nach rechts und springt über die Plattformen an der Schräge ganz nach oben und bis zum Ende vor die Wand. Hängt Euch dort wie gehabt an die Kante und hangelt Euch nach links. Zieht Euch am Vorsprung nach oben und betretet den Gang. Folgt diesem in den großen Raum, springt dort nach vorne auf die Plattform, dreht Euch nach rechts und hüpfte auf die vor Euch befindliche Plattform – Vorsicht vor dem Hammer. Wartet dann, bis die auf und ab fahrende Säule herunter gekommen ist und springt dann auf eben diese. Dreht Euch an höchster Stelle nach rechts und springt auf den gegenüberliegenden hohen Vorsprung. Von diesem aus geht es links weiter über die nächsten Plattformen bis hin zum Gang, der nach rechts weiterführt. Biegt in diesen ein, geht vor und schließlich weiter in einen Tunnel, der nach rechts in das Innere eines Berges führt (zweite Möglichkeit). Diesen Gang geht es nun weiter bis vor ein Level-9-Tor. Öffnet dieses und nehmt dahinter die Kalebasse von dem Podest an Euch. Mit diesem Teil könnt Ihr von nun an die Bodenplatten mit den seltsamen Zeichen darauf öffnen. Probiert das in diesem Raum gleich mal aus. Stellt Euch also auf die

Bodenplatte mit den Zeichen und wendet die Kalebasse an. Wartet ein wenig und verfolgt, wie die Platte einbricht und einen Weg nach unten freigibt.

Springt dort also hinunter und landet auf einer Säule. Dreht Euch hier so hin, daß Ihr einen höher liegenden Tunnel sehen könnt, der in den Berg führt. Springt zu diesem hinüber, hangelt Euch bei Bedarf ein wenig nach links und folgt dem Tunnel bis in einen großen Raum, den Ihr schon einmal besucht habt.

Findet hier nun acht Bodenplatten mit Symbolen darauf vor. Benutzt die Kalebasse mit all diesen Bodenplatten, um diese aufzusprengen. Findet unter einer der Platten einen Gang, der hinter das Gitter mit dem Herz führt – nehmt Euch dort die 97. Seele auf.

Teleportiert Euch nun mit Hilfe des Teddys nochmals zum Eingang des Bluttempels. Dreht Euch dort diesmal nach links und springt über die Plattformen an der Schräge ganz nach oben und bis in die Ecke. Auf der letzten Plattform stehend geht es diesmal nicht an die Kante, sondern nach hinten. Laßt Euch herunterfallen und landet so vor einer schwarzen Tür, die sich bei Annäherung öffnet. Durchquert diese Tür und folgt dem Gang vor eine Tür mit Flammensymbol, die Ihr mit Hilfe des Flambeaus öffnen könnt. Verfahrt genauso mit der nächsten Tür, um schließlich in einem größeren Raum zu landen.

Sucht hier im hinteren Bereich eine dritte Tür auf, die sich mit dem Flambeau öffnen läßt. Dahinter findet Ihr nämlich eine Trommel, die mit dem Marteau zu bearbeiten ist. Eine zweite Trommel steht im großen Raum – auch diese ist mit dem Marteau zu schlagen. Sucht hier nun das Podest mit der Flamme auf und benutzt dort den Baton. Ihr landet daraufhin auf der Oberseite einer Säule, wo Ihr die dritte und letzte Trommel mit dem Marteau schlagen müßt. Nun öffnet sich im unteren Bereich ein Durchgang, zu dem Ihr Euch begeben müßt. Der dahinter befindliche Gang führt Euch nämlich geradewegs auf das Dach des Käfigs mit dem Herz. Wendet auch hier die Kalebasse an und landet kurz darauf im Innern des Käfigs, wo Ihr die 98. Seele findet.

Auch hier wäre alles erledigt und Ihr könnt mit dem Teddy weiter zum Friedhof in Bayou Paradis, Louisiana reisen. Verlaßt dort die Kirche, wendet Euch im Freien nach links und findet dort eine große flache Steinplatte, auf die Ihr springt. Wendet auch hier die Kalebasse an, um die Platte zum Einsturz zu bringen. Im unteren Bereich (Geheimnis) folgt einem weiterführenden Gang und landet schließlich vor dem letzten Herz in diesem Abschnitt und somit der 99. Seele.

Der nächste Abstecher führt Euch ein letztes Mal zum Tempel des Feuers. Dreht Euch dort um und betretet das Innere des Tempels. Gleich im ersten Raum findet Ihr Euch auf einer Bodenplatte mit Symbolen stehend wieder. Benutzt hier die Kalebasse, um diese zum Einsturz zu bringen. Landet im unteren Bereich, folgt dem Gang, verschiebt dabei ein paar Flammenblöcke und findet Euch schließlich vor einem Herz wieder, dem Ihr die 100. Seele entnehmt.

Der nächste Abstecher sollte nun zum Tempel der Prophezeiung führen. Betretet diesen und findet gleich auf dem Boden im ersten Raum eine Symbolbodenplatte, die mit der Kalebasse beseitigt werden kann. Im freigelegten unteren Raum steht das Herz mit der 101. Seele.

Die Unterstadt

Verläßt nun den Tempel wieder und folgt dem Tunnel in den Berg hinein. Findet dort die lange Brücke und überquert diese in den anderen Bereich. Hangelt und springt über die Holzplattformen (über dem Lavasee) nach oben und findet im oberen Bereich das noch verschlossene Level-9-Tor, das Ihr nun öffnen könnt. Durchquert es, folgt dem Gang und überquert schließlich die Brücke, um in einem neuen Bereich zu landen.

Geht hier vor und springt herab in den unteren Bereich. Folgt diesem Teil immer nach rechts, bis Ihr in einer Kuhle landet. Inmitten dieser Kuhle befindet sich ein gelber Block, auf den Ihr springen müßt. Von dem gelben Block aus könnt Ihr dann nämlich weiter an die gegenüber liegende Wand hüpfen, Euch dort hochziehen und weiter vor gehen, bis Ihr endlich in der Unterstadt landet.

Haltet Euch hier auf der rechten Seite und zieht Euch den Vorsprung hoch, der zu einer Tür führt. Dort angekommen wendet Euch nach rechts und folgt dem Vorsprung bis zum Ende. Springt von dort aus weiter nach rechts auf die Plattform und zieht Euch nach oben auf das vor Euch befindliche Bergstück. Dreht Euch dort nach rechts und hüpfst weiter auf das gegenüberliegende Rohrstück. Von diesem Rohrstück aus geht es dann mit Anlauf weiter auf den nächsten Vorsprung mit der Tür.

Dort gelandet zieht Euch nach oben und durchquert die Tür, um im Innern des Gebäudes zu landen. Sucht dort zunächst den unteren Teil auf, wo Ihr eine Maschine vorfindet, mit der Ihr Jacks Schlüssel benutzt. Durch diese Aktion beginnt sich im oberen Teil des Raumes ein Rotor zu drehen. Steigt von hier aus nun die Treppe wieder nach oben, wendet Euch nach links und seht in der Ecke stehend zwei nutzlose Geräte. Über diese beiden Geräte springt und hangelt Ihr Euch nun auf

die höher liegende Plattform. Folgt dieser Plattform dann bis zum Ende und springt herab, um auf einem Drahtgeflecht zu landen. Diesem Drahtgeflecht folgt Ihr ebenfalls bis auf die andere Seite, wo Ihr Euch wiederum eine Plattform hochzieht. Auf der rechten Seite dieser Plattform befindet sich nun ein schmaler Steg, zu dem Ihr Euch ebenfalls hochzieht. Geht nun auf eben diesem Steg ganz nach rechts und springt dort auf einen Holzblock. Von diesem Holzblock aus hüpfet Ihr schließlich im richtigen Moment auf die sich drehende Holzscheibe. Diese Scheibe dreht sich sehr schnell. Ihr müßt Euch darauf nun möglichst nah vor die Wand stellen und die Stelle beachten, an der ein Gang in die Wand führt. Kurz davor werdet Ihr durch einen Block nach hinten gedrängt. Es erfordert also ein wenig Übung, im korrekten Augenblick von der sich drehenden Scheibe in den Gang zu springen.

Ist Euch dies jedoch gelungen, folgt dem Gang weiter bis in den nächsten großen Raum. Bevor Ihr hier ganz nach unten hüpfet, solltet Ihr zunächst erst einmal eine Etage tiefer springen. Findet hier an der Außenwand einen Vorsprung, auf den Ihr hüpfet und dem Ihr nach rechts folgt. Zieht Euch am Ende nach oben auf die nächste Plattform und findet dort einen Gang, der nach links abführt. Folgt diesem Gang, hüpfet am Ende runter ins Innere eines Raumes und geht weiter in einen größeren Raum.

Steigt hier die Treppe hinunter und stattet dem linken Bereich einen Besuch ab. Hier nämlich führt ein Gang zu einem Herz mit der 102. Seele.

Kehrt über die Treppen zurück in den Raum, aus dem Ihr gekommen seid, hüpfet dort auf die kleine Erhöhung und weiter in den Gang hinein. Folgt diesem zurück in den großen Raum, wo Ihr nun bis auf den Boden springen könnt. Sucht dort die Maschine, die Ihr mit Jacks Schlüssel aktiviert. Dadurch beginnen sich im oberen Bereich auch hier wieder die Rotoren zu drehen. Sucht nun die längeren Plattformen auf, über die Ihr auf den Steg springt, der einmal um den Raum herumführt – folgt auch diesem. Seid Ihr so an einem hohen Block angekommen, auf den Ihr nicht springen könnt, stellt Euch etwas schräg und hüpfet an die Kante der daneben befindlichen, flacheren Plattform. Von dort aus folgt dann ein weiterer Sprung auf den sich drehenden unteren Rotor. Fahrt auf diesem, bis Ihr den nächsten Tunnelgang entdeckt und hüpfet dort hinein.

Folgt dem Gang bis zu einem Abzweig, wo Ihr zunächst nach links weitergehen solltet. Springt in den Raum hinab, durchquert die dort befindliche Tür, haltet Euch danach links und geht durch eine weitere Tür hindurch. Auf einer Balustrade geht es jetzt nach links, bis rechts eine Treppe in den unteren Bereich führt. Dort findet Ihr

schließlich den Ausgang in eine kleine Kapelle, die Ihr betretet. Im Innern liegt nämlich auf einem Podest der dritte Wundspreizer.

Habt Ihr Euch dieses Teil angeeignet, verläßt die Kapelle wieder, steigt über die linke Treppe nach oben, folgt der Balustrade nach links und durchquert am Ende die Tür nach rechts.

Folgt dem nachfolgenden Gang bis ganz nach vorne und durchquert dort die Tür auf der rechten Seite. Im nächsten Raum aktiviert Ihr links die Maschine mit Hilfe von Jacks Schlüssel, wodurch im Nebenraum ein Häcksler ausgeschaltet wird. Folgt also rechts der kleinen Treppe nach oben und bemerkt im nächsten Raum links den Schacht mit dem deaktivierten Häcksler. Ihr könnt dort nun den Schacht hinunterspringen, folgt dort einem der beiden Gänge und findet Euch schließlich vor dem nächsten Herz mit der 103. Seele wieder.

Um diesen Bereich wieder verlassen zu können, sucht in einer Ecke den Kistenstapel, zu dem Ihr Euch hinaufzieht. Springt von diesem aus über das Gitter, um auf der anderen Seite zu landen. Verläßt hier nun diese und die nächste Tür und springt im Freien auf den Boden hinunter. Geht unten angekommen einfach nach vorne und haltet Euch vor der Felswand rechts, um den Durchgang in den nächsten Bereich zu finden. Durchquert diesen geradewegs und folgt auf der anderen Seite dem schmalen Weg in den letzten Bereich.

Haltet Euch hier rechts, wo Ihr auch schon ein Seil findet, das auf die andere Seite gespannt ist. Hangelt Euch an eben diesem Seil bis auf die andere Seite, laßt dort ab und folgt dem Vorsprung ein kleines Stück nach rechts, um eine Brücke zu erkennen, die Ihr überqueren könnt.

Springt auf der anderen Seite nach rechts runter, folgt dem Vorsprung ganz nach rechts (nicht durch die Tür gehen) und springt von dort aus weiter auf die rechte Seite und den gegenüberliegenden Vorsprung. Folgt diesem nach rechts und durchquert die Tür am Ende des Vorsprungs. Im Innern des Gebäudes findet eine Maschine, die mit Hilfe von Jacks Schlüssel die zweite Tür in diesem Raum öffnet. Durchquert diese, geht im nächsten Raum vor und rechts und findet eine zweite Maschine, die die hier befindliche Tür öffnet.

Geht auch durch diese und eine weitere Tür hindurch und landet erneut im Freien. Gleich unter Euch bemerkt Ihr eine Brücke, auf die es nun zu springen gilt. Überquert diese, zieht Euch auf der anderen Seite den Vorsprung nach oben, folgt

diesem nach rechts und springt vom Ende aus nach rechts auf den gegenüberliegenden Vorsprung.

Auf diesem geht es weiter nach rechts, bis Ihr eine Tür entdeckt, durch die es weitergeht. Hinter einer zweiten Tür befindet sich ein größerer Raum, wo Ihr Euch gleich nach links dreht. Ihr bemerkt hier einen Käfig, auf den Ihr Euch ziehen könnt. Von diesem aus geht es weiter auf die höher befindliche Plattform, von der aus Ihr etwas weiter links auf einen Kistenstapel springen könnt. Zieht Euch von diesem aus eine Etage höher und hüpfst schließlich über die Brüstung in den nächsten Abschnitt.

Folgt dem hier befindlichen Gang in einen großen Raum, wo Ihr gleich nach unten auf den Boden springen könnt. Lauft hier nun so lange umher, bis sich ein Käfig öffnet und ein Monster freiläßt. Auf solch ein Vieh seid Ihr schon im Asyl gestoßen, tötet es also auf dem gleichen Weg und findet nach dessen Ableben die 104. Seele. Hier wäre alles erledigt und es geht nun daran, die fünf Bösewichter zu erlegen. Reist dazu zunächst zur Kathedrale des Schmerzes.

Im Innern der Kathedrale gelandet, folgt dem Weg nach vorne, umgeht dabei das runde Becken in der Mitte und steigt auf der anderen Seite die Treppe hinauf. Durchquert nun zwei, drei Türen und findet Euch schließlich in einem größeren Raum mit einer hohen Treppe wieder. Steigt diese hoch bis vor die aufgehängte halbe Leiche. Nehmt hier jetzt einen der Wundspreizer zur Hand und benutzt ihn mit dem Torso, um diesen aufzuschlitzen. Ist dies passiert und entströmt dem Oberkörper ein roter Dunst, benutzt Ihr den Körper nun einfach, um in einem neuen Bereich, dem Gardelle County Gefängnis, zu landen.

Gardelle County Gefängnis

Untersucht in diesem neuen Raum zunächst einmal die rechte Wand und findet an einer bestimmten Stelle ein buntes Bild, das Ihr zerschießen und durchqueren könnt. Folgt dem freigelegten Gang in einen bunten Raum, wo Ihr gleich auf der gegenüberliegenden Seite den zweiten Gang nach oben steigen solltet. So findet Ihr Euch schließlich in einem kleinen Raum wieder, in dessen Mitte sich eine Symbolbodenplatte befindet. Benutzt mit dieser die Kalebasse, um ein Loch in den Boden zu sprengen und springt danach durch das Loch in den unteren Bereich. Findet dort in einer Ecke eine Art Bank, auf der ein zweiter Akkumulator liegt. Habt Ihr diesen an Euch genommen, verlaßt diesen Bereich durch einen weiteren Gang, stößt am Ende auf eine Tür, dessen Vorhängeschloß Ihr aufschießt und die Ihr dann durchquert.

So findet Ihr Euch in einem Gang wieder (nehmt Euch hier vor den Leichen in acht, die bei Annäherung zum Leben erwachen – weicht diesen am besten aus), dem Ihr bis zum Ende hin folgt. Ihr landet so in einem großen Raum. Es befinden sich hier zwei offene Räume (von einem aus führt ein Gang weiter), ein Gang und eine Treppe nach oben. In der oberen Etage findet Ihr außer ein paar Fässern nichts von Bedeutung.

Sucht hier in der unteren Etage nun den Raum auf, in dessen hinterer Wand sich eine Öffnung befindet, die Ihr durchqueren könnt. Folgt dem Gang bis ins Freie und auf einen Hof. Auf dem Hof geht es weiter nach rechts und nochmals rechts um die Ecke. Findet am Ende einen Raum, den Ihr betretet. Es folgt eine kurze Sequenz, während der Ihr eine abgetrennte Hand mit Karte seht. Ihr nehmt diese Code-Karte automatisch an Euch. Mit dieser Karte gilt es nun, verschiedene Gittertüren zu öffnen. Nehmt die Karte also gleich zur Hand und benutzt sie mit dem Kasten, in dem sie vorher steckte. Dieser Kasten verfärbt sich daraufhin grün, was bedeutet, daß sich irgendwo in diesem Komplex eine Gittertür geöffnet hat.

Kehrt also über den Hof und den Gang zurück in den großen Raum mit den vielen verschlossenen Türen und folgt dort nun dem gegenüberliegenden (mit der Nummer 1), bis Ihr wiederum ins Freie und auf einen Hof gelangt. Es folgt hier nun eine kurze Sequenz, in der Ihr einen Hubschrauber entdeckt. Diesen starken Gegner gilt es abzuschießen. Weicht dabei möglichst dessen Maschinengewehrsalven aus und feuert unentwegt auf das Teil ein. Sucht hinter den Fässern und Kisten Schutz. Wir haben den Hubschrauber mit der Schattenwaffe getötet – allerdings verträgt der Gegner einige Ladungen.

Habt Ihr das Ding dann endlich besiegt, betretet den zweiten Gang, der vom Hof aus abgeht und findet so ein Geheimnis. Da das Gitter hier aber noch verschlossen ist, kehrt Ihr zurück auf den Hof (wo Ihr kurz zuvor den Hubschrauber erledigt habt) und steigt die dort befindliche Treppe nach oben. Findet im oberen Bereich gleich links einen nun offen stehenden Gang vor (dieser war vorher durch ein Gitter versperrt), den Ihr betretet.

Folgt diesem die Treppe nach unten und biegt dort gleich nach rechts ab. Am Ende des Flurs befindet sich ein kleiner Raum mit dem nächsten roten Kasten. Benutzt auch mit diesem die Code-Karte, um das rechts befindliche Gitter zu öffnen. Durch diesen geht es nun zurück auf den Hof, den Ihr überquert. Betretet den genau gegenüberliegenden Gang und folgt diesem, bis Ihr vor ein nun offenes Gittertor stoßt. Durchquert dieses und biegt am nachfolgenden Abzweig nach rechts ab – betretet auf diesem Wege eine Sporthalle.

Am Ende dieser Sporthalle führt ein weiterer Gang nach links ab. Dieser Gang bringt Euch schließlich vor einen weiteren Abzweig. Folgt diesem Abzweig nach rechts und steigt am anderen Ende eine Treppe hinauf. Geht dort geradeaus weiter und am Ende links, um über eine Treppe einen weiteren Hof erreichen zu können. Diesen überquert Ihr, so daß Ihr auf der anderen Seite den kleinen Raum mit dem nächsten roten Kasten betreten könnt. Benutzt auch mit diesem wiederum die Code-Karte, um weitere Gitter zu öffnen.

Kehrt nun über den Hof, die Gänge und die Sporthalle zurück zu dem Abzweig, wo sich nun auf der rechten Seite die Gitter geöffnet haben. Folgt also hier nun dem weiterführenden Gang, bis in den nächsten Hof, wo eine weitere Sequenz folgt. Hier nun erwartet Euch der erste Massenmörder, den es zu killen gilt. Wie auch schon vorher bei dem Hubschrauber, solltet Ihr seinen Salven ausweichen und hinter den Stapeln und Fässern in Deckung gehen. Beschießt ihn mit allem was Ihr habt (wir haben es wiederum mit der Schattenwaffe erledigt), bis der Gegner schließlich besiegt ist und die 105. Seele hinterläßt.

Nehmt Euch diese auf und benutzt dann die hier befindliche Treppe in den oberen Bereich. Betretet dort das kleine Häuschen, wo auf einem Schreibtisch eine Waffe namens 0.9-SMG zu finden ist.

Nachdem Ihr diese an Euch genommen habt, steigt die Treppe hinab und folgt dem einzig offenen Gang bis in einen kleinen Raum, in dem sich der nächste rote Kasten befindet. Benutzt mit diesem die Code-Karte, um Gitter zu öffnen.

Kehrt danach in dem Gang zurück bis zum ersten Abzweig, dem Ihr nun weiter nach rechts folgen könnt – dort nämlich hat sich ein Gitter geöffnet. Landet in einem kleinen Raum, den Ihr gleich wieder durch den Gang auf der rechten Seite verläßt. Im nächsten Raum, einer Küche, folgt eine kurze Sequenz. Durchquert die Küche und folgt dieser dann um die Ecke nach links, bis zum Ende hin. Hier springt Ihr dann auf eine Kommode, von dieser aus weiter nach links auf den Schrank und von dort aus schließlich nach oben durch das Loch in der Decke.

Auch hier geht es weiter bis in ein Billardzimmer, das Ihr durch ein Loch in der Wand auf die linke Seite verlassen könnt. Springt dort also hinunter auf den Hof. Sucht hier gleich rechts den kleinen abgezaunten Raum, auf, in dem sich der nächste rote Kasten befindet, der mit der Code-Karte aktiviert werden muß.

Verläßt den Raum wieder und überquert den Hof, um auf der gegenüberliegenden Seite den Gang zu betreten. Bemerkt, daß Ihr hier schon mal wart, und Ihr habt diesen Abschnitt erfolgreich beendet.

Kehrt also mit Hilfe des Teddys zurück in die Kathedrale des Schmerzes und sucht dort den nächsten Gefängnistrakt auf.

Wendet Euch dazu nach links und betretet dort gleich den ersten Gang. Steigt die Treppen bis ganz nach oben und geht weiter bis zu dem Raum mit der langen Treppe. Steigt diese hinauf, stellt Euch vor den rot dampfenden Torso und benutzt diesen, um im nächsten Teil des Gefängnisses zu landen.

Hier wart Ihr zu einem früheren Zeitpunkt schon mal. Beachtet, daß nun auf der linken Seite ein Gang offensteht. Bevor Ihr diesen jedoch betretet, geht es zunächst weiter nach vorne und um die Ecke nach rechts. In dem großen Raum erwartet Euch nämlich der zweite Massenmörder, den Ihr nun töten könnt. Nehmt Euch vor dessen Salven und Granaten in acht, sucht Schutz hinter Fässern und Kisten und bearbeitet ihn mit der Schattenwaffe. Nachdem Ihr ihn oft genug getroffen habt, stirbt er und hinterläßt Euch die 106. Seele.

Von diesem Raum führt ein Gang ab, dem Ihr nun folgen müßt. Hier wart Ihr wie gesagt schon mal und habt hinter einer verschlossenen Tür einen Akkumulator und auf dem Boden in einem kleinen Raum eine Waffe gefunden. Am Ende dieses Ganges befand sich früher ein verschlossenes Tor, das nun offensteht.

Springt jetzt also durch das dahinter befindliche Loch hinunter in einen rot beleuchteten Gang, dem Ihr ein ganzes Stück hin bis zu einem Abzweig folgt. Biegt hier noch nicht nach rechts ab, sondern geht weiter geradeaus um die Ecke und in einen kleinen Raum. Dort aktiviert den nächsten roten Kasten mit Hilfe der Code-Karte, um das nächste Gitter zu öffnen.

Kehrt nun über den Gang zurück bis zum zweiten Abzweig, wo es diesmal durch das eben geöffnete Gitter weiter nach rechts geht. Ihr findet Euch so im unteren Teil einer Irrenanstalt wieder, den Ihr auch von oben erreichen könnt. Sucht deshalb nur das letzte Zimmer auf der linken Seite auf, um ein Geheimnis zu finden.

Kehrt dann zurück auf den Gang, folgt diesem nach links bis zum nächsten Abzweig und biegt dort diesmal nach rechts ein. Danach stattet gleich dem kleinen Raum auf der linken Seite einen Besuch ab, da sich dort auf einer Bahre eine zweite Schrotflinte finden läßt.

Verläßt den Raum wieder und folgt dem Gang weiter nach links, bis zum nächsten Abzweig. Hier geht es jetzt weiter nach links, bis zu einer Treppe, die Ihr nach oben steigt.

Ein kurzer Gang führt dort zu einem weiteren Abzweig. Dort geht es zunächst nach rechts, wo Ihr in einer Kapelle (linke Seite durch ein helles rotes Kreuz zu erkennen), den dritten Akkumulator findet.

Nachdem Ihr die Kapelle verlassen habt, wendet Euch gleich davor nach links und betretet so einen kleinen Raum mit dem nächsten roten Kasten, der durch die Code-Karte aktiviert werden muß.

Wurde dies erledigt, kehrt zurück in den Gang und zu dem Abzweig. Hier nun geht es gleich weiter in den Gang, der nach links ab führt. Nach ein paar Metern landet Ihr in einem größeren Bereich mit lauter Gummizellen. Nehmt hier eine der beiden Treppen, die nach unten führen und verläßt den unteren Bereich gleich wieder durch die vor Euch liegende Öffnung.

Dem davor liegenden Gang folgt Ihr nun nach links bis zum nächsten Abzweig, bei dem Ihr nach rechts abbiegt. Am Ende und auf dem nächsten Abzweig bemerkt Ihr nun einen Gang vor Euch, der sich neu geöffnet hat. Betretet diesen und folgt dem Gang bis in einen größeren Raum, in dessen Mitte ein Stuhl steht. Von diesem erhebt sich, nach einer kurzen Sequenz, der dritte Massenmörder, der gekillt werden muß. Da dieser keine Schußwaffe besitzt, sich jedoch sehr schnell bewegt, solltet Ihr immer von ihm weglaufen (rückwärts) und ihn dabei beschießen. Habt Ihr den zähen Burschen schließlich ebenfalls besiegt, hinterläßt dieser ein Prisma und die 107. Seele.

Habt Ihr beide Teile an Euch genommen, sucht nun den hinteren Teil dieses Raumes auf und stattet dort zunächst dem linken kleinen Zimmer einen Besuch ab. Dort hängt nämlich ein roter Kasten, der mit Hilfe der Code-Karte aktiviert werden muß.

Verläßt diesen Raum dann wieder und folgt dem gegenüberliegenden Gang bis vor ein verschlossenes Tor. Vor diesem Tor steht eine kleine Vase, aus der ein Lichtstrahl aufsteigt. Benutzt mit diesem Lichtstrahl nun das eben gefundene Prisma, um dieses dort einzusetzen. Durch diese Aktion öffnet sich das dahinter liegende Tor, das Ihr nun betreten könnt. Nähert Euch dem hellen pulsierenden Licht, um so an einen neuen Ort, den Maschinenblock, teleportiert zu werden.

Sucht hier zunächst die beiden Gänge links und rechts auf, die jeweils zu einer verschlossenen Tür und einer Maschine führen, die mit Jacks Schlüssel aktiviert werden kann. Habt Ihr beide Maschinen aktiviert, öffnet sich das große Tor im Startraum, das Ihr nun durchqueren könnt.

Folgt dem dahinter liegenden Gang bis vor das nächste große, verschlossene Tor und wendet Euch dort nach rechts, wo Ihr die Schräge nach oben steigt. Durchquert den Gang und folgt dem einzigen Weg bis vor eine Tür, die Euch in einen größeren Raum führt. Wendet Euch in diesem Raum zunächst nach rechts und findet am Ende eine Konsole, auf der Ihr den Hebel betätigt, der im angrenzenden Raum Käfige öffnet und zwei große Monster entläßt.

Betretet jetzt diesen Raum durch den anderen Gang und tötet die beiden großen Biester, um nach deren Ableben an die Seelen 108 und 109 zu kommen.

Ist dies erledigt, sucht zunächst die hintere Ecke dieses Raumes auf, wo Ihr eine Maschine mit Jacks Schlüssel aktivieren müßt – dadurch öffnet sich die darüber liegende Tür. Um diese nun erreichen zu können, sucht zunächst den Kistenstapel am Eingang zu diesem Raum auf. Zieht Euch dort hoch und springt nun über die nachfolgenden Stapel (einmal etwas schräg nach links) bis vor die Wand links neben der offenstehenden Tür. Springt dort ein wenig in die Höhe und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt Euch dort nach links bis zu der offenen Tür, zieht Euch hoch und durchquert die Tür in den Gang.

Dieser Gang führt Euch nach einer Weile in den nächsten großen Raum, wo Ihr runter auf den Boden springt. Dreht Euch dort nach rechts, geht vor und folgt am Ende der Schräge auf der rechten Seite bis nach oben. Nähert Euch dort der Lücke im Geländer und springt von dieser Stelle aus herunter auf den oberen Teil des Rohres mit den sich drehenden Messern. Überquert dies, springt im richtigen Moment über die Messer und zieht Euch am anderen Ende den Vorsprung nach oben. Findet hier auf der rechten Seite eine Maschine, die mit Hilfe von Jacks Schlüssel die etwas höher liegende Tür auf der rechten Seite öffnet. Zieht Euch dort hinauf und folgt dem Gang bis in den nächsten großen Raum, in den Ihr runterspringt. Findet hier auf der rechten Seite eine Schräge, der Ihr ein Stück nach oben folgt. In diesem Moment öffnet sich der hier befindliche Käfig und entläßt ein weiteres großes Monster. Tötet auch dieses, um in den Besitz der 110. Seele zu gelangen.

Nachdem Ihr wieder Ruhe habt, könnt Ihr nun der Schräge gänzlich nach oben folgen und den kleinen Raum betreten (hier findet Ihr rechts auf einer Konsole einen

Hebel). Habt Ihr hier die Wache ausgeschaltet, folgt zunächst dem Gang nach links oben, wo Ihr im nächsten Raum die Tür mit Hilfe der nebenstehenden Maschine öffnet. Betretet den nachfolgenden kleinen Raum, tötet die Monster und kehrt zurück in den Raum mit dem Hebel.

Betätigt diesen Hebel nun und bemerkt, wie im unteren Raum ein großer Käfig hereingefahren wird. Nähert Euch diesem Käfig und dessen Gittertüren, die sich öffnen. Betretet den großen Käfig und werdet so in einen anderen Abschnitt gebracht, wo Ihr euer Gefährt wieder verläßt.

Umgeht diesen großen Käfig, mit dem Ihr eben gekommen seid zunächst und Ihr findet dahinter eine Tür in der Wand (sollte diese noch verriegelt sein, müßt Ihr später nochmals hierher zurückkehren). Durchquert diese, folgt einem kleinen Gang vor eine weitere Tür, die Euch in einen Raum führt. Dort stehen zwei Behälter, in die Ihr Euch nacheinander ziehen müßt, um Euch so die Seelen 111 und 112 anzueignen. Kehrt danach zurück in den Raum, in den Ihr mit dem Käfig gefahren seid.

Steigt hier die Rampe nach oben und betätigt zunächst den Hebel auf der rechten Seite. Dadurch öffnet sich im unteren Bereich ein Käfig und ein großes Monster erscheint auf der Bildfläche. Tötet dieses, nehmt die 113. Seele an Euch und kehrt über die Rampe zurück in den oberen Teil des Raumes.

Sucht Ihr hier nun den Raum auf der linken Seite auf, findet Ihr darin einen Hebel, dessen Betätigung erneut den großen Käfig ruft, mit dem Ihr in diesen Bereich gefahren wurdet. Dies könnt Ihr zu einem späteren Zeitpunkt tun.

Zunächst kümmert Ihr Euch um die hier stehende Maschine, mit der Ihr Jacks Schlüssel benutzt. Es öffnet sich dadurch die etwas höher liegende Tür, zu der Ihr Euch zieht. Folgt dem Gang in den nächsten großen Raum. Von hier aus führt nur eine offene Tür weiter, die Ihr nun durchqueren solltet.

Ihr findet Euch schließlich in einem kleineren Raum mit drei Röhren wieder. Im unteren Bereich dieser Röhren befindet sich ein Loch, mit dem Ihr Jacks Schlüssel benutzen könnt. Tut Ihr dies, hebt sich die lila Flüssigkeit in der darüber befindlichen Röhre um einen Strich. Bemerkte, daß sich insgesamt fünf Striche auf einer Röhre befinden, die jeweilige Röhre also um jeweils einen Strich mit Flüssigkeit gefüllt werden kann. Eure Aufgabe ist es nun, an eben diesen Röhren eine bestimmte Stellung vorzunehmen, um den großen Kolben auf der rechten Seite zum Stillstand zu bringen. Da Ihr die richtige Kombination erst in einem anderen Bereich und dort in Jacks Tagebuch findet, verraten wir Euch hier die korrekte Einstellung. Beachtet

unsere Zeichnung und stellt bei den Röhren von links nach rechts die folgende Kombination ein:

2 4 5

Wurde alles korrekt erledigt, stellt der Kolben rechts seine Aktivitäten ein.

Mordant Street

Ist dies der Fall, geht es zurück in die Kathedrale des Schmerzes, wo Ihr nun den nächsten Unterabschnitt aufsucht. Wendet Euch dazu nach rechts und betretet den ersten Gang. Steigt die Treppen nach oben und geht weiter bis vor eine große Treppe. Steigt diese bis ganz nach oben, nähert Euch dort dem Torso und benutzt mit eben diesem einen Wundspreizer, auf daß ein roter Dampf austritt. In diesen müßt Ihr Euch nun begeben, um so in der Mordant Street zu landen.

Folgt dem ersten Raum nach vorne links um die Ecke und findet dort einen Gang, der in den nächsten Raum führt. Dort angekommen springt auf der rechten Seite nach oben, zieht Euch über die kaputte Decke hoch und verläßt diesen Bereich durch den nächsten Gang, der in einem Abzweig endet. Geht hier nach rechts, links, um die Ecke und folgt dann dem Gang, bis links eine Tür abführt, durch die Ihr den nächsten Raum betretet.

Habt Ihr dies getan, folgt eine kurze Sequenz und Ihr könnt wieder handeln. Dreht Euch zunächst nach links und folgt der Wand, bis ein Gang nach links abgeht. Folgt diesem bis zum ersten Abzweig, wo Ihr nach links abbiegt. Geht nun bis zum Ende durch (zerschießt die im Weg stehenden Kisten) und zerschießt den verbarrikadierten Durchgang auf der rechten Seite. Betretet den Raum und gleich rechts einen zweiten. Hier liegt auf dem Tisch eine Taschenlampe, die Ihr aufnehmt. Haltet Ihr diese von nun an in der Hand, könnt Ihr im Dunkeln ein wenig besser sehen.

Kehrt nun zurück in den Raum, in dem Ihr kurz zuvor die Sequenz verfolgt habt und folgt hier nun weiterhin der Wand auf der linken Seite, bis hin zu einem Durchgang, der von zwei Kisten blockiert wird. Schießt diese Dinger aus dem Weg und betretet dann den freigelegten Gang. Folgt diesem, bis Ihr in ein größeres Zimmer gelangt (laßt den links befindlichen Gang außer acht). Durchquert dieses nach links und geht dann weiter nach rechts in den nächsten Gang. Dieser führt vor ein verschlossenes Gitter, dessen Vorhängeschloß Ihr aufschließen könnt. Betretet danach einen Hof, beachtet dabei die Hunde, denen Ihr um die Ecke und in eine kleine Scheune hinein folgt. Schiebt im Innern der Scheune den großen Holzblock nach vorne, um links einen Raum freizulegen, den Ihr betretet.

Findet auch hier wiederum in einer Ecke einen verrammelten Ausgang, den Ihr aufschießt. Folgt dem nachfolgenden Gang und haltet Euch dabei immer rechts, um schließlich in einem kleinen gekachelten Raum zu landen. Beachtet hier, daß in einer Ecke die Decke eingestürzt ist und Euch die Möglichkeit bietet, Euch nach oben zu ziehen. Tut dies sogleich und folgt im oberen Bereich dem Gang. Bevor Ihr dort das Zimmer am Ende betretet, könnt Ihr links noch eine große Kiste verschieben.

Betretet dann den Raum links und schießt dort die Kisten weg, die den Zugang in den nächsten Raum versperren. Betretet diesen und seht ein paar Skelette auf Stühlen. Folgt hier dem weiterführenden Gang und durchquert eine Tür. Wendet Ihr Euch danach nach links und geht ein Stück vor, öffnet sich eine Kiste und entläßt einen Zombie, der Euch angreift.

Ihr solltet Euch deshalb hinter der Tür lieber rechts halten und den nächsten Raum betreten. Bevor Ihr diesen nach links wieder verlaßt, bemerkt auf dem Boden im nächsten Raum eine dunkle Bodenplatte. Springt über diese, da sie sonst unter Euch einbricht. Sollte dies der Fall sein, müßt Ihr halt nochmals hierher zurückkehren. Es geht nun weiter in den nächsten Raum, in dem sich vor dem schmalen Ausgang links ein Block befindet, den Ihr aus dem Weg schieben müßt.

Es geht schließlich weiter durch einen Raum mit Vögeln in einen weiteren Gang, der nach links und rechts weiterführt. Geht hier nach rechts weiter bis in einen weiteren Raum mit vielen Vögeln. Dort begeben Ihr Euch nach links und bis vor die Wand. Wendet Euch hier nach links und findet den Gang, der weiterführt.

Schießt am Ende weitere Kisten kaputt, um den Durchgang nach links in den nächsten Korridor freizulegen. Betretet diesen und folgt dem nächsten Gang nach rechts. Geht weiter, bis Ihr rechts einen verrammelten Durchgang entdeckt. Schießt diesen auf und betretet den nächsten Korridor. Folgt diesem bis zu einem Abzweig und geht dort weiter nach links, dann nach rechts. Durchquert einen Raum und bemerkt im zweiten an der linken Wand ein paar Balken, die Ihr zerschießt. So findet Ihr Euch in einem letzten Raum wieder, an dessen Wand sich eine Nische mit einem Hebel befindet. Betätigt Ihr diesen, wird der Strom im Gebäude angeschaltet.

Geht nun durch die Räume zurück auf den Korridor und folgt diesem nach links, rechts und links. Ihr landet nun wieder im anderen Gang, dem Ihr ein Stück nach links folgt. Durchquert die nächste Öffnung auf der rechten Seite und springt links von der Balustrade runter in die untere Etage. Nähert Euch hier dem Aufzug und betätigt dort den gelben Knopf. Die Kabine öffnet sich, Ihr betretet diese und

wendet Euch im Innern nach links, um einen kleinen grauen Kasten zu aktivieren. Der Aufzug fährt nach oben und Ihr könnt dort die Kabine wieder verlassen.

Wendet Euch auf dem Balkon nach rechts, geht weiter bis vor einen Abgrund, den Ihr überspringt. Auf der anderen Seite lauft Ihr ein kleines Stück weiter, bis Ihr links einen Korridor betreten könnt. Folgt Ihr diesem nach rechts und springt um die Ecke über einen einstürzenden Boden (dazu einfach immer nur hüpfen), findet Ihr ein Geheimnis.

Folgt Ihr dem Gang hingegen nach links, geht es weiter. Durchquert mehrere Räume, bis Ihr schließlich vor einem kleinen Loch im Boden landet, hinter dem ein Gang weiterführt. Springt über das Loch in den Gang hinein und folgt diesem ein ganzes Stück – schießt dabei die Kisten aus dem Weg.

Schließlich versperrt Euch rechts eine Tür den weiteren Weg. Tretet einfach vor die Tür, woraufhin sich diese öffnet. Geht hier zunächst nach rechts und findet im übernächsten Raum den 4. Akkumulator. Weiter geht es nach links, dann nach rechts. Nach kurzer Zeit findet Ihr Euch in einem Korridor stehend wieder, der nach links und rechts abführt. Geht hier also nach links und klettert am Ende einen Blutfall nach oben.

Folgt dem hier befindlichen Gang bis ganz zum Ende durch. Es gibt nur eine Möglichkeit. Achtet dabei auf die am Boden liegenden gelben Steinbrocken, die als Orientierungshilfe dienen.

Habt Ihr endlich das Ende des etwas verwirrenden Ganges erreicht, landet Ihr in einem Vogelzimmer. Durchquert dieses in das nächste Zimmer, von dem aus links und rechts ein Gang abgeht. Geht hier nach links weiter und betretet gleich rechts wieder das Badezimmer. Hier lauft Ihr nun einfach durch, bis Ihr in das Zimmer mit dem nächsten Massenmörder gelangt. Besiegt diesen wiederum nach dem altbekannten Schema und sammelt danach ein Prisma und die 114. Seele auf.

Ist dies passiert, verlaßt den Raum durch den zweiten Gang in der Ecke und folgt diesem bis zum Ende hin. Auch hier findet Ihr wiederum einen Lichtstrahl, in den Ihr das Prisma einsetzt. Es öffnet sich ein Tor, durch das Ihr den Lichtstrahl betreten könnt – dieser führt Euch zurück in den Maschinenblock.

Steigt hier gleich rechts über die Schrägen zu der Konsole, auf der sich ein kleiner Hebel befindet. Betätigt diesen, um eine kleine Tür im oberen Bereich zu öffnen. Wendet Euch danach nach links und steigt die hier befindliche Rampe ganz nach

oben. Findet ganz oben einen Block, an dessen Rückseite ein Seil auf die andere Seite gespannt ist. An dieses Seil müßt Ihr nun schräg und ohne Anlauf heranspringen. Dies erfordert ein wenig Übung, ist jedoch zu schaffen.

Habt Ihr es gemanagt, hangelt Euch über das Seil auf die andere Seite und laßt dort ab. Findet zwei offene Türen vor, die nach links und rechts abgehen. Da der linke Gang versperrt ist, betretet also die rechte Seite. Springt am Ende runter auf den Boden und steigt dort die kleine Rampe hinauf. Findet eine Maschine, die mit Jacks Schlüssel aktiviert wird. Dadurch öffnet sich ein Käfig, der ein großes Monster freiläßt. Tötet dieses, nehmt die 115. Seele auf und setzt somit ein zweites Monster frei, das ebenfalls gekillt werden muß. Nachdem Ihr Euch auch die 116. Seele einverleibt habt, könnt Ihr diesen Bereich durch den einzig möglichen Ausgang wieder verlassen.

Es geht dann weiter nach rechts durch mehrere Räume hindurch (hier ergibt sich nur ein möglicher Weg), bis Ihr schließlich vor einem großen verschlossenen Tor landet. Auf der rechten Seite befindet sich hier ein etwas höher liegender Gang, in den Ihr Euch nun ziehen müßt.

Dieser Gang führt in den nächsten Raum, in den Ihr springen müßt. Auch dieser läßt sich nur durch die Tür auf der rechten Seite wieder verlassen. Ihr landet schließlich im nächsten Maschinenraum, wo es wiederum gilt, die Flüssigkeit in den drei Röhren von links nach rechts korrekt einzufüllen. Haltet Euch diesmal an die folgenden Vorgaben:

3 1 2

Habt Ihr alles richtig gemacht, hört auch der hier befindliche Kolben auf zu pumpen und die Reise geht weiter.

Down Street Station

Laßt Euch in die Kathedrale des Schmerzes führen und sucht dort jetzt den zweiten Gang auf der linken Seite auf. Steigt die Treppen nach oben, findet im letzten Raum die ganz lange Treppe, wo Ihr Euch dem aufgehängten Torso nähert. Benutzt mit diesem den letzten Wundspreizer, um die Leiche aufzuschlitzen (roter Dunst) und tretet dann ein in den letzten Abschnitt der fünf Massenmörder.

In der Down Street Station angelangt, geht es auf die Suche nach dem fünften Mörder.

Findet gleich im ersten Raum auf einem Schreibtisch Jacks Tagebuch liegen, das Ihr an Euch nehmen solltet. Darin verzeichnet sind nämlich viele wichtige Hinweise (unter anderem die Einstellungen der Kolbenmaschinen). Verläßt dann den Raum durch die Tür und folgt dem Gang in eine Kanalisation. Hier geht es nun weiter nach links und am nächsten Abzweig nochmals nach links. Springt schließlich in eine tiefere Wasserstelle und taucht dort unter. Ihr findet an einer Stelle, knapp über dem Boden einen Tunnel, durch den Ihr in den nächsten Bereich taucht.

Geht dort wieder an Land und zieht Euch am anderen Ende links in den Gang hinein. Folgt diesem nun in einen größeren Raum hinein. Steigt hier die Wendeltreppe bis ganz nach oben und durchquert am Ende die Tür auf der linken Seite. Folgt dem nachfolgenden Gang durch eine zweite Tür und findet Euch in einer U-Bahnstation wieder.

Hier geht es nun weiter nach links und um die Ecke. Ihr findet Euch schließlich in einem größeren Bereich wieder, wo Ihr von ein paar Hunden angefallen werdet. Durchquert diesen Raum bis zum anderen Ende und wendet Euch dort nach rechts, wo Ihr auch schon den Gang entdeckt, der weiterführt.

Nachdem Ihr um ein paar Ecken gebogen, eine Treppe hinuntergestiegen und ein paar Schrägen gefolgt seid, landet Ihr schließlich auf einem Bahnsteig.

Nähert Euch hier rechts dem Zug und lauft nach rechts an eben diesem Zug entlang. Ihr bemerkt so eine offene Tür, durch die Ihr den Waggon betretet. Folgt dem Innern des Waggons nach links und findet am anderen Ende eine Tür, die auf die andere Seite des Bahnsteigs führt. Verläßt den Zug durch eben diese Tür und folgt den Schienen weiter nach links. Findet am Ende eine Tür auf der rechten Seite, die Ihr durchquert.

Kurz darauf steht Ihr auf einem anderen Teil des Bahnhofes, wo Ihr dem nächsten Gang folgen müßt. Beim nächsten Abzweig geht Ihr nach links und raus auf ein kleines Gleisstück. Verschiebt den großen Holzblock auf der anderen Seite, um einen Gang freizulegen, den Ihr natürlich betretet.

Dahinter geht es dann weiter bis in einen runden Raum, den Ihr betretet. Springt im Innern dieses Raumes auf das Teil mit dem Loch in der Mitte und hüpfte dann in eben dieses Loch hinein.

Ihr findet Euch so im unteren Teil wieder, wo es sogleich durch einen Sprung in einen großen Raum weitergeht. Durchquert diesen Raum nun auf die andere Seite

und achtet dabei auf die etwas dunkleren Gitterbodenplatten, die bei Betreten einstürzen. Sollte dies passieren, müßt Ihr hierher zurückkehren.

Habt Ihr die andere Seite des Raumes erreicht, folgt dem Gang zu einer Tür, die in den nächsten Raum führt. Zieht Euch dort auf die Erhöhung, springt dahinter runter, zieht Euch auf die nächste Erhöhung und springt nochmals nach unten in den hinteren Bereich und ins Wasser. Findet hier einen Tunnel im Boden, durch den Ihr nun in den nächsten Bereich tauchen müßt.

Zieht Euch dort an Land und findet eine Konsole, auf der der Hebel betätigt werden muß. Es öffnet sich dadurch eine Tür im nächsten Raum. Folgt also dem weiterführenden Gang in eben diesen Raum und findet dort auf der rechten Seite die offene Tür vor, die Ihr nun durchquert. Die nächste Tür führt Euch in eine Fahrstuhlkabine. Im Innern dieser Kabine dreht Euch in Richtung Tür und betätigt die daneben befindliche Schalttafel, um eine Etage tiefer zu fahren.

Nähert Euch nach kurzer Zeit der Tür, um diese zu öffnen und zu durchqueren. Folgt nun dem nächsten Gang bis in einen Raum, in dem Ihr links und rechts die großen Kistenstapel wegschießen müßt, um jeweils einen Durchgang freizulegen. Folgt dem Ausgang auf der linken Seite, springt hinunter auf die Gleise und folgt dort der rechten Wand, bis Ihr einen Vorsprung seht, auf den Ihr springen könnt. Zerschießt dort den verrammelten Durchgang und lauft dann weiter bis vor einen Waggon. Springt in dessen offene Tür und verläßt ihn gleich wieder durch die offene Tür auf der anderen Seite. Geht dann ein Stück nach rechts und findet den nächsten Gang, dem Ihr folgt. Schließlich findet Ihr Euch vor einem zweiten runden Raum wieder, den Ihr betretet. Hüpfst im Innern auf den Tisch und durch dessen Loch in der Mitte hinunter in den nächsten Bereich.

Durchquert dort die nächsten beiden Türen, springt ins Wasser, taucht den Tunnel entlang und zieht Euch auf der anderen Seite wieder ins Freie und in einen großen Raum. Genau vor Euch steht ein Block an der Wand in der Ecke, auf den Ihr Euch ziehen müßt. Von der Oberseite des Blockes aus seht Ihr eine rote Kante, an die Ihr springen und an der Ihr Euch nach rechts hangeln könnt. Zieht Euch am Ende nach oben auf die Plattform und springt von dieser aus weiter nach rechts auf das große Rohr. Von dem Rohr aus springt Ihr weiter an die vor Euch befindliche Wand und an die rote Kante. Haltet Euch an dieser fest und hangelt Euch nach rechts, bis es nicht mehr weitergeht. Zieht Euch dann nach oben und springt nach hinten, um auf einer weiteren Plattform zu landen.

Von dieser aus geht es nun weiter in den Gang, an dessen Ende Ihr nach unten in den nächsten Raum springt. Geht an dessen Ende und weiter nach links in den nächsten Raum. Am Ende dieses Raumes findet Ihr rechts eine Tür, dessen Vorhängeschloß Ihr aufschießt. Durchquert dann diese Tür und folgt der linken Wand, bis Ihr einen verrammelten Gang vorfindet. Schießt hier die Bretter aus dem Weg und geht durch die nächste Tür in eine Fahrstuhlkabine. Nähert Euch dort der zweiten Tür und benutzt diese, woraufhin sich die Kabine in Gang setzt. Sobald diese angehalten hat, verläßt sie durch die vor Euch liegende Tür.

Sucht in diesem Abschnitt nun den rechts vorne befindlichen grünen Gang auf und folgt diesem weiter vor bis in einen kleinen Raum. Betätigt dort den Hebel, der im angrenzenden Raum eine Brücke ausfahren läßt. Kehrt also zurück in den Gang und springt dort gleich rechts auf die Brücke hinab. Überquert diese und zieht Euch am anderen Ende wieder nach oben. Folgt dort den Gängen und den Räumen, bis Ihr auf einem Podest den fünften Akkumulator findet.

Nachdem Ihr diesen an Euch genommen habt, geht es über eine Schräge weiter nach oben, dann einen Gang entlang bis vor ein Wasserbecken, das durchzogen wird von sich drehenden Messern. Springt in das Wasser hinein und taucht auf die andere Seite, wo Ihr Euch wieder an Land zieht. Folgt dem Gang in den nächsten Raum, der mit Wasser gefüllt ist.

Springt hier in das kühle Naß und taucht ganz nach unten. Dort nämlich befindet sich ein Tunnel, der in den nächsten Bereich führt. Hier angekommen taucht ein Stück nach oben und bemerkt einen weiteren Gang, der unter Wasser noch einen Abschnitt weiter führt. Folgt auch diesem Tunnel bis an die Oberfläche und sprintet dann durch den nächsten Gang und eine Tür in den Raum mit dem nächsten Mörder.

Nach einer kurzen Sequenz macht Ihr Euch an den Kampf mit dem Feind, den Ihr besiegen müßt. Dieser Kerl besitzt nur ein Messer ist aber ziemlich schnell. Ihr könnt vor dem Kerl wegrennen, in einen der Nebenräume und Euch dort verschanzen. Habt Ihr den Gegner schließlich mit ein paar gezielten Schüssen getötet, nehmt das Prisma und die 117. Seele an Euch.

Sucht nun die hier befindlichen Nebenräume nach dem Gang ab, der zu dem verschlossenen Tor und dem Lichtstrahl führt. Dort angekommen setzt das Prisma in den Lichtstrahl ein und durchquert das offene Tor. Nähert Euch dem pulsierenden Licht, um erneut im Maschinenblock zu landen.

Folgt hier dem Steg nach vorne, der Rampe nach unten und betretet dann den Gang auf der linken Seite. Entdeckt hier gleich an der Wand in der Ecke eine Maschine, die Ihr mit Jacks Schlüssel aktiviert – dadurch öffnet sich eine weitere Tür im oberen Bereich des großen Anfangsraumes.

Kehrt also zurück in den Anfangsraum, steigt dort die Rampe nach oben und wendet Euch schließlich nach links, um auf der anderen Seite die offene Tür an der Wand erkennen zu können. Springt dort hinüber und folgt dem Gang bis vor einen Abgrund. Springt dort hinunter, wendet Euch nach links und findet an der Wand die nächste Maschine vor, die mit Jacks Schlüssel aktiviert werden kann. Tut dies sogleich und die rechte Tür öffnet sich.

Durchquert Ihr diese, findet Ihr Euch im Anfangsbereich wieder. Wendet Euch also der anderen Seite des Raumes zu, wo Ihr auf den kleinen Metallsteg in der Lava herabspringt. Folgt diesem Lavaweg nun bis auf die andere Seite, zieht Euch dort hinauf und folgt dem Gang in einen kleinen Raum. Dort entdeckt Ihr in der rechten Wand eine Öffnung, in die Ihr springt. Der nächste Gang führt Euch in einen weiteren großen Raum, in dem Ihr auf den Boden springt. Bemerkt dort auf der linken Seite eine Konsole mit Hebel, den Ihr betätigt. Dadurch öffnet sich ein Käfig, der ein großes Monster entläßt. Tötet dieses Biest und sammelt Euch danach die 118. Seele ein.

Verlaßt diesen Raum dann durch die hier befindliche Tür (gegenüber der großen Käfige) und folgt dem Gang in den nächsten Raum mit großem Monster. Nähert Euch dort der Käfigtür, woraufhin sich diese öffnet und Ihr das Monster töten könnt. Ist Euch dies gelungen, erwartet Euch die 119. Seele.

Sucht anschließend die Tür auf, die in den nächsten Bereich führt. Nach ein paar Metern betretet Ihr den nächsten Raum mit einem großen Käfig in der Mitte. Folgt hier der Schräge nach oben und entdeckt dort einen Hebel, dessen Betätigung den großen Käfig öffnet. Tötet das nächste Riesenmonster und greift Euch danach die 120. Seele.

Ist dies passiert, klettert über die Schräge auf die Oberseite des großen Käfigs und springt von dort aus weiter auf das dicke Rohr. Folgt diesem um die Ecke bis zum Ende und zieht Euch dort auf die Plattform. Nun springt Ihr rechts über die nachfolgenden Plattformen und Rohre bis ganz nach oben. Hier ergeben sich nun zwei Möglichkeiten, weiterzugehen. Folgt der Plattform nun nach rechts, geht um die Ecke und betretet schließlich den kleinen Gang auf der linken Seite. Folgt diesem bis in den nächsten großen Raum und durchquert dort die offene Gittertür in den

Nachbarraum. Hier steigt weiter über die Rampe nach rechts oben, wo Ihr die Tür durchquert. Folgt dem weiteren Verlauf und gelangt schließlich in den nächsten Maschinenraum, wo Ihr wiederum die Flüssigkeit in den drei Behältern von links nach rechts korrekt einstellen müßt:

1 2 4

Habt Ihr nun auch den hier befindlichen Kolben ruhiggestellt, folgt die nächste Reise. Diese führt Euch diesmal zu den Käfigpfaden.

Der Maschinenblock

Am Zielort angelangt, geht nach vorne und die Treppe hinauf. Betretet dort rechts durch die Tür das Innere der Gondel und betätigt den Hebel, um das Gefährt in Gang zu setzen.

Hat die Gondel gestoppt, verlaßt diese wieder, steigt die Rampe hinunter und auf der anderen Seite wieder hinauf. Nachdem Ihr eine kurze Sequenz verfolgt habt, geht es den Gang weiter in den großen Maschinenblockraum. Wendet Euch dort gleich nach links und durchquert die Tür am Ende des Weges.

Ihr findet Euch so in einem Raum wieder, über dessen Abgrund ein Seil gespannt ist. Springt an eben dieses Seil und hangelt Euch auf die andere Seite rüber. Laßt dort ab, geht nach rechts und folgt dann einer Rampe nach unten (rechte Seite). Durchquert zwei weitere Türen, geht eine Rampe nach oben und sucht nochmals zwei Türen auf, um endlich im vierten und letzten Maschinenraum zu landen. Auch hier gilt es wiederum, die Flüssigkeit in den drei Behältern von links nach rechts korrekt zu füllen:

5 5 5

Ist nun also auch der letzte Kolben ruhiggestellt, reist über den Teddy zunächst weiter in das Spielzimmer.

Folgt dort dem Tunnel nach vorne zu dem Abzweig, bei dem Ihr nach rechts abbiegt. Es geht dann ein Stück den Gang entlang, bis auf der linken Seite eine Tür auftaucht. Durchquert diese und folgt dem Gang bis in den nächsten großen Raum. Dreht Euch dort sogleich nach links und geht vor bis zur nächsten Tür. Durchquert auch diese und findet Euch in einem Raum wieder, wo an einer Wand drei Glasvitrinen stehen. Nähert Euch diesen und benutzt dort Eure fünf Akkumulatoren (an der mittleren Vitrine sind drei Akkumulatoren einzusetzen). Entnehmt so den Violator (eine gute Waffe) und zwei Magazine für eben diese Waffe.

Wurde dies erledigt, kehrt Ihr mit Hilfe des Teddys zurück in den Maschinenblock.

Dort sind nun alle vier Kolben zum Stillstand gekommen und Ihr könnt einfach geradeaus nach unten springen. Folgt hier nun dem unteren Gang, indem Ihr über die ruhiggestellten Kolben (oberer Teil) bis ganz auf die andere Seite springt (zickzack). Verfolgt dort eine kurze Sequenz und steigt dann die Rampe rechts nach oben. Folgt dem Gang in einen weiteren großen Raum. Hier bemerkt Ihr noch zwei weitere große Monster in Käfigen, die sich jedoch nicht öffnen lassen.

– Habt Ihr es an dieser Stelle geschafft, Euch alle 120 Seelen anzueignen, kehrt Ihr nochmals zurück zum Marktor, wo Ihr gleich links den Blutfall hochsteigt. Dort befindet sich nämlich das Level-10-Tor, das Ihr nun öffnen könnt. Betretet den dahinter befindlichen Raum und findet auf einem Podest liegend das Buch der Schatten, in dem Ihr Euch ein paar Zeichnungen des Comics Shadowman reinziehen könnt. –

Andernfalls durchquert Ihr diesen Raum (folgt einfach dem Gang zwischen den Kistenstapeln) mit den beiden noch eingesperrten großen Monster und verläßt ihn durch die gegenüberliegende Tür. Es folgt ein kurzer Gang, der Euch in den letzten Raum führt.

Bevor Ihr diesen betretet, nehmt den Violator und das Ensigne zur Hand. Im Innern des Raumes erwartet Euch nämlich euer böser Bruder, den es zu töten gilt. Dies entpuppt sich als relativ leichte Aufgabe. Habt Ihr den Kerl beseitigt, verwandelt sich dieser in ein fliegendes Riesenmonster und dieses hat es wahrhaftig in sich.

Der einzige Tip, den wir hier geben können, ist, immer in Bewegung bleiben (beachtet, daß sich der Boden des Raumes geöffnet hat und nur einen schmalen Steg und eine Art Wendeltreppe hinterlassen hat), mit dem Ensigne die Energiebälle abzublocken und mit dem Violator oder der Schattenwaffe unentwegt auf den Gegner feuern.

Habt Ihr das Biest besiegt, könnt Ihr Euch in Ruhe zurücklehnen und den Abspann verfolgen.