

## Clive Barkers Undying Lösung

Das Spiel gibt es nur in englischer Sprache, die Lösung wurde mit Hilfe englischer Lösungen geschrieben.

### PC: Cheats für Undying

Nach Drücken der [Tab]-Taste öffnet sich das Chat-Fenster, in dem ihr diese Codes eingeben könnt :

Cheat	Wirkung
eh	God-Mode
slomo #	Spielgeschwindigkeit verändern von # = 1 bis 5
addall	Alle Waffen und Zaubersprüche
set aeons.patrick health 999	Gesundheit auf 999 setzen. Hinweis: Vor dem Kampf gegen Bosse muss der Gesundheitswert auf maximal 100 Punkte zurückgesetzt werden, da die Bosse sonst nicht attackieren und ihr nicht weiterspielen könnt.
set aeons.patrick mana 999	Mana auf 999 setzen
AmpAttSpell	Level des gewählten Zauberspruches erhöhen
infiniteMana 1	Unbegrenzt Mana, wird mit infiniteMana 0 wieder deaktiviert
becomeLight 1	Licht an
flight	Flug-Modus

### Allgemeine Spiel Tipps:

Speichern Sie unbedingt öfter mal, denn die langen Ladezeiten machen ein Wiederholen mehrerer Levels zum Nervenspiel. Bleiben Sie immer in Bewegung, vor allem Howler und Skelette richten deutlich weniger Schaden an, wenn man ständig zur Seite hin ausweicht. Auch wenn die Level oft etwas verwirrend und anscheinend viele Möglichkeiten zum Weiterkommen bieten (z.B. viele Türen), ist dies meist nicht so. Die Level bieten meist nur einen wirklichen Lösungsweg (z.B. fast alle Türen geschlossen). Hat man den leichten oder mittleren Schwierigkeitsgrad gewählt, benutzt Patrick automatisch die eingesammelten Healthpacks, sollte die Lebensenergie unter 65 fallen! Wer auf Nightmare spielt muss jedoch immer "per Hand heilen". Sehen Sie sich immer ganz genau um, denn in fast jedem Level findet man irgendwo Munition, Healthpacks oder sonstiges Zeug. Um Munition muss man sich selbst bei " Nightmare" kaum Sorgen machen!

### Lösung

#### MANOR

#### Front gate

Schauen Sie sich erstmal etwas um und prüfen Sie ob die Performance stimmt, da das Game recht hohe Anforderungen hat. Achtung: Bleiben Sie nicht allzu lange auf einer Stelle stehen, denn diese Mäuse sind ganz schön hungrig und knabbern Sie öfter mal an. Zum Glück kann man die Viecher ganz einfach platt treten. Mit dem Scrye-Blick kann man neben dem Eingang auch schon den ersten Schocker erleben: An der Lampe baumelt einer! By the way : Es sieht zwar seltsam aus, aber der Gärtner ist kein kopfloses Monster. Man darf ihn also auch nicht erschießen!

#### Entrance hall

Sobald man um die Ecke geht erscheint ein Geist. Geht man etwas weiter taucht er noch einmal auf, aber keine Angst, er kann Ihnen (noch) nichts antun! Gehen Sie durch die linke Tür zu Jeremiah. Kleines Secret: Schießen Sie auf die beiden Eckstücke des großen Türrahmens um in einen kleinen Extraraum zu kommen. Hier können

Sie Ihre Treffsicherheit an zahlreichen Fledermäusen testen. Die Viecher kommen in mehreren Wellen, wobei immer jedes Tier abgeschossen werden muss. Entkommt auch nur eines wieder durch eines der Löcher in der Wand oder Decke, wird man wieder zum Levelanfang gebeamt. Was genau passiert wenn man wirklich alle Fleder- mäuse abschießt, weiß ich nicht.

### Entrance hall

Nach der kleinen Sequenz läuft man zurück zur Eingangshalle. Folgen Sie dem Geist nach unten und dort durch die Tür.

### West wing

Gehen Sie in den ersten Raum rechts. Hier findet man Munition. Wieder auf dem Gang einfach den offenen Türen folgen bis man in einer Art Wintergarten angekommen ist. Vorsicht: Die Monster kommen auch aus dem Gestrüpp in der Mitte! Kämpfen Sie sich bis zum großen Treppenhaus durch. Oben muss man die Treppe hoch, bevor man dies jedoch tun sollte man durch die seitliche Tür im Treppenhaus zu einer kleinen Bibliothek gehen. Hier findet man nicht nur eine weitere Schriftrolle, sondern auch einen Geheimgang. Hinter der hinteren Bücherwand verbirgt sich ein kleiner Vorsprung. Man findet einen Amplifier. Mit ihm kann man einen seiner Sprüche um eine Stufe aufwerten. Benutzen Sie ihn jedoch noch nicht, da das Aufwerten des Scrye-Spruchs anscheinend überhaupt nichts bringt! Gehen Sie wieder zurück und schießen Sie den Howler vor der offenen Tür um. Im Raum dahinter trifft man erneut auf Jeremiah.

### Guest room

Die Schriftrolle die vor Ihrem Bett liegt, "lernt" Sie einen neuen Zauberspruch. Der Ectoplasm ist zwar nicht sehr genau und noch recht schwach, kann dafür aber unendlich oft eingesetzt werden (solange man genügend Mana hat). Nehmen Sie die kleine Patronenschachtel mit und verlassen Sie dann das Gästezimmer!

### Central upper

Im Gang trifft man einen weiteren Angestellten. Folgen Sie ihm zu Lizbeths Zimmer, wo man eine weitere Magd trifft. Im Bad findet man ein Healthpack! Sobald man das Doppelzimmer verlässt und dem längeren Gang (mit dem "roten Fußboden") folgt passiert wieder etwas. Gehen Sie zurück und machen Sie die beiden Howler fertig. Folgen Sie nun dem längeren Gang. Kurioserweise tauchen noch einmal zwei Howler auf, obwohl der Angestellte eine Ecke weiter steht.

### Entrance hall

Wieder einmal in der Eingangshalle kann man diesmal zwei weitere Türen öffnen bzw. durchschreiten. Zuerst sollte man die Gemächer von Evaline (der Mutter der Teufelsbrut) links durchsuchen. Man findet nicht nur einige interessante Schriften; nein auch noch im Bad ein Healthpack und zahlreiche Howler. Gehen Sie dann über die große Treppe nach unten. Unter der Treppe trifft man einige Howler die sich an einer weiteren Leiche laben. Schnappen Sie sich den Schlüssel und gehen Sie dann durch die Tür links (wenn man von der Treppe herunterkommt ausgesehen). Zuerst sollte man nach rechts gehen. Hier kann man ein schönes Bild der Geschwister betrachten (Scrye!). Will man dann durch die hintere Tür, fällt diese zu und Lizbeth taucht auf der Treppe gegenüber auf. Versuchen Sie nicht ihr zu folgen, kümmern Sie sich stattdessen um die Howler. Folgen Sie dann dem linken Weg.

### North wing lower

In der Küche geht man zur Köchin ganz hinten. Sie gibt einem einen Schlüssel, man muss nun eine Magd im Ostflügel suchen! Auf dem Rückweg trifft man erneut Lizbeth. Weichen Sie schnell zurück, denn sie wirft mit etwas auf Sie, daß durchaus weh tut! Hat man dann wieder einige Howler niedergestreckt kann man wieder zurück zum letzten Level. Vor Ihnen öffnet sich eine Tür. Dahinter kann man den rothaarigen Geist beim Durchsuchen der Bücherwände beobachten. Sobald er das gefundene Buch fallen lässt, kann man es mit einem gezielten Pistolenschuss herunterholen. Leider steht meiner Meinung nach nichts wirklich interessantes darin, so daß man wieder zurück in den

Gang gehen kann und sich dort bis zu der Tür zum Ostflügel durchkämpfen kann (die Tür, die einem vorhin vor der Nase zugeschlagen ist).

#### Central lower

Im Raum gegenüber findet man eine Schriftrolle, sonst jedoch nichts. Durch die Tür gegenüber kommt man in einen längeren Gang. Hier muss man durch die große Tür rechts. Im nächsten Gang findet man zahlreiche Howler. Die Viecher hängen vor allem an der Decke. Zielen Sie also gut und feuern Sie dann mit allem um sich, was Sie im Moment aufbieten können um der Schar Herr zu werden. Dann geht man durch den Gang mit den weißen, langen Vorhängen.

#### East wing lower

Nach rechts hin kommt man zur Kapelle.

#### Chapel

Gehen Sie zuerst ganz nach hinten und schießen Sie auf das Kreuz. Der Amplifier fällt nun runter und man kann ihn einsammeln. Gehen Sie nun in das kleine Zimmer oberhalb. Über der Treppe findet man einen Schlüssel. Mit ihm kann man den Schrank öffnen. Neben etwas Munition findet man hier auch einige "Ethertraps".

Nun muß man jedoch seine Füße in die Hand nehmen und den Raum verlassen. Zahlreiche Mönche, die man nur mit dem "Scrye" wirklich erkennen kann, da sie in der normalen Welt lediglich als Lichtgestalten erkennbar sind. Mit den "Ethertraps" kann man die Kerle kurzfristig verschwinden lassen. Man hat jedoch zu wenig Fallen und auch der Ectoplasm-Spruch lässt die fanatischen Kuttenträger nur kurzfristig verschwinden. Da man die Kerle also nicht niederkämpfen kann sollte man einfach einige Runden laufen und sobald möglich zurück zur Tür und dann zum Ostflügel zurück. Dorthin können sie einem nicht mehr folgen.

#### East wing lower

Nun muss man in die andere Richtung. Sobald man dem Gang folgt gehen die Lichter aus und vor und hinter Ihnen tauchen Howler auf. Sie müssen also schnell den Scrye aktivieren und dann mit Pistole und Ectoplasm um sich schießen. Zuerst am besten den Gegner vor Ihnen und dann schnell umdrehen und in die "Menge" schießen.

Dann einfach dem Weg folgen bis man zu einem längeren Gang mit im Wind wehenden Vorhängen kommt. Kämpfen Sie sich bis zum Gangende durch. Im Raum dahinter findet man einen weiteren Amplifier auf einem Tisch. Vorsicht: Der Kronleuchter fällt runter, sobald man den Amplifier einsteckt. Oben trifft man lediglich ein neues Monster. Gehen Sie also wieder zurück in den Gang und hier durch die Tür an der Seite. Im Treppenhaus dahinter geht man oben durch die Tür.

#### East wing upper

Laufen Sie bis zum orientalisch angehauchten Zimmer. Im hinteren Raum kann man durch eine seltsame Pforte treten.

## ONEIRAS

#### Oneiros

Gehen Sie über die etwas wackelig aussehende Treppe auf die größere Plattform unten. Hier wird man von zahlreichen "Schleimmonstern" attackiert, die ständig aus dem Boden kommen. Suchen Sie das Grab und berühren Sie es, wodurch sich dann der Deckel zur Seite schiebt. Über den Deckel klettert man hinein und springt runter. Springen Sie über den Abgrund und laufen Sie dann noch mal einige Treppen nach unten bis zu einer zweiten Ebene. Sie werden bereits von Keisinger erwartet. Sobald die Sequenz endet müssen Sie sofort ausweichen und unbedingt Ihre Lebensenergie regenerieren, da die Waffen des Otto sehr stark sind. Er wirft dabei zweimal mit einem Phoenix-Ei nach Ihnen (siehe Waffengalerie). Schießen Sie nicht auf ihn und sparen Sie

sich Ihre Munition, da man ihn eh nicht verletzen kann! Sobald er den Abflug gemacht hat kann man über den sich selbst aufbauenden Boden zur kleinen Laube gehen und die Tibetanische Kriegskanone holen. Springen Sie dann einfach in das funkelnde Loch in der Mitte.

## MANOR

### East wing upper

Sie finden sich in der kleinen Abstellkammer wieder, wobei hier noch nicht alles wieder normal ist!!! Sobald Sie zur Tür gehen, durch die Sie vorher hereinkamen, fällt diese zu und aus dem Boden kommen wieder die aus Oneiros bekannten Monster. Die aufladbare Kriegskanone und der Ectoplasm-Spruch sind eine gute Kombination, da sich die Feuerraten unterscheiden und beide praktisch unendlich "Munition" haben. Gehen Sie nun wieder zurück in den hinteren Raum mit dem Kamin. Glücklicherweise ist das Feuer ausgegangen, so daß man gefahrlos durchkrabbeln kann (man konnte das auch schon vorher, musste dann aber einige Lebenspunkte lassen!). Schießen Sie sich nun den Rückweg frei bis Sie wieder im Treppenhaus sind (einige weitere Räume sind nun geöffnet!).

### East wing lower

Gehen Sie nach unten und durch die hintere Tür.

### Central lower

Schießen Sie sich durch die Monster-Horden bis Sie im gefliesten Raum mit den Ritter-Rüstungen sind. Hier geht man nach rechts und eine längere Treppe hoch.

### Central upper

Obwohl man hier schon mal war sollte man sich gut umsehen (nach links gehen). Sie müssen nun durch die offene Tür in der Nähe von "Bethany's room".

### North wing upper

Laufen Sie bis zum Raum mit dem Kamin und dem Geist. Er lässt Sie leider nicht an den Amplifier. Nähern Sie sich ihm soweit wie mögl ich und werfen Sie dann eine "Ethertrap" vor sich. Nun sollte er weg sein und man kann sich den Amplifier schnappen. Gehen Sie weiter bis alle Türen hinter Ihnen zufallen. Nun tauchen wieder zahlreiche Monster auf! Unglücklicherweise geht's hinten auch scheinbar nicht weiter und die Türen sind auch zu! Sie müssen nun jedoch neben dem Kraftfeld durch den Spiegel springen. Dahinter findet man einen geheimen Raum. Hier muss man alle Flammen am Rand entzünden (einfach zu jeder Halterung gehen) und kann dann die Dispel-Schritftrolle an sich nehmen. Gehen Sie nun wieder durch den Spiegel und sprechen Sie den Dispel direkt vor dem Kraftfeld aus. Das Feld verschwindet und man kann dahinter zwischen zahlreichen Gängen wählen. Zuerst sollten Sie links mit dem "servant key" die Räume der Angestellten öffnen und dann durchsuchen. Man findet vor allem Munition und einige Healthpacks. Dann geht man zum kleinen Essens-Aufzug und klettert hinein.

### North wing lower

Wieder in der Küche geht man zur Tür zum Garten. Bevor man sich jedoch in den Garten begibt sollte man noch schnell den Weinkeller und das unter Wasser stehende untere Geschoss durchsuchen. Man findet neben Munition und Healthpacks auch noch einige Molotov Cocktails und einen extragroßer Howler - lohnt sich also!

### Gardens

In diesem Level trifft man auf (fast) eineiige Drillinge! Der Erste, ganz links, weiß eigentlich nichts besonderes zu sagen. Der Zweite wird im mittleren Gärtchen von einem Howler gejagt und auch niedergemacht. Man kann daran fast nichts ändern, dafür kann man jedoch mit etwas Geschick den

Howler erlegen und damit Rache üben. Zuletzt trifft man rechts auf den Letzten, der einem einige interessante Dinge erzählt und schließlich auch das Tor öffnet!

## MAUSOLEUM

### Approach

Laufen Sie am Gitter entlang, bis Sie zum kaputten Tor kommen. Da man Lizbeth eh nicht erwischt, kann man sich auch Zeit lassen! Laufen Sie also in aller Ruhe um den Zaun herum zum Eingang des Mausoleums und töten Sie alle Howler auf die Sie unterwegs treffen.

### Entrance

Gehen Sie geradeaus bis zum Raum mit den beiden Särgen. Im offenen Sarg findet man einen neuen Zauber. Zudem kann man mit dem Hebel neben dem offenen Sarg ein Tor im Hauptraum öffnen. Begeben Sie sich schnell in den großen Raum und ringen Sie die Howler nieder. Dazu rennt man am besten immer im Kreis, da die Viecher sehr weit springen können. Zudem kann man nun gleich den neuen Spruch ausprobieren und einen Howler wiederbeleben. Dann muss man nur noch in den seitlichen Raum und dort zum unterirdischen Tunnel krabbeln.

### Tunnels

Laufen Sie durch den dunklen Tunnel am besten mit aktiviertem Scrye. Damit erkennt man besser die Gegner, die einem meist direkt vor die Nase fallen. Weiter hinten trifft man jedoch auf einige etwas andere Gegner - untote Skelette. Obwohl Sie durchaus etwas aushalten, kann man Sie z.B. mit gezielten Pistolenschüssen schnell umlegen. Schießt man dagegen z.B. mit der Tibetanischen Kriegskanone oder dem Ectoplasm muss man schon etwas mehr power aufwenden! Liegen die Kerls dann am Boden ist es noch lang nicht vorbei, denn sie stehen immer wieder auf. Die einzige Möglichkeit diese Untoten wirklich klein zu kriegen ist der Invoke-Spruch. Dazu muss man jedoch volles Mana haben, man kann den Spruch also nur nach gewissen Abständen anwenden! Kämpfen Sie sich durch den Tunnel bis Sie wieder zum Mausoleum kommen.

### Entrance

Hier sollte man zuerst links beim Gitter zum Eingangsraum die Healthpacks einsammeln und dann die bereits beschädigte Platte vor der hintersten Grabkammer weg schießen. Klettern Sie nun wieder nach unten in einen weiteren Tunnel. Am Ende kommt man mit einer Leiter wieder ans Tageslicht.

### Old cemetery

Auf dem Friedhof "trifft" man nun zahllose Untote! Neben den Exemplaren die einfach so vor Ihnen aufstehen gibt es auch noch die, die oft unbemerkt aus dem Boden hervorkommen. Sie sollten sich also öfter mal umsehen, denn die Steine werfenden Biester können ganz schön gefährlich sein! Neben zahlreichen Gegnern findet man um das Gebäude herum noch zahlreiche Goodies und schließlich kann man mit dem Boot zur anderen Seite übersetzen. Zuvor kann man jedoch noch eine kleine

Sprungsequenz absolvieren um an die mysteriöse Schriftrolle über dem Steinkreuz zu kommen. Diese Aktion muss jedoch nicht sein, da man anscheinend überhaupt keine Vorteile davon hat! Wer es jedoch trotzdem wissen will muss zuerst auf die großen Blöcke (1 & 2) klettern und dann zum Grabstein (3) springen. Nun auf den nächsten kleineren Grabstein (4) und von hier aus auf das große Kreuz (5) springen. Von dort aus nur noch auf den kleinen Grabstein springen und dann auf die eine Seite des großen Kreuzes (2). Dann ganz auf die Mauer klettern und über die Wand zum Kreuz mit der Scroll wandern. Danach nur noch ins Boot am Steg hopsen und Sie setzen zur anderen Insel über.

## MONASTERY PRESENT

## Cove

Folgen Sie dem Weg nach oben und wehren Sie die Howler ab. Beim alten Turm verteidigen sich einige Unbekannte ebenfalls gegen Howler. Wer nun jedoch dachte, daß man mit denen gemeinsam vorgehen kann, hat sich stark getäuscht. Stattdessen wollen diese seltsamen Piraten-Verschnitte auch Ihnen an den Kragen. Leider sind die Kerle auch recht robust und den Schüssen kann man nur mit viel Geschick ausweichen! Im Nahkampf zücken sie zudem Ihre Säbel und machen gleich kurzen Prozess.

Hat man die Kerle umgelegt läuft man weiter geradeaus und dann zum Esel im Tal rechts. Im Buch des Geistlichen findet man den ersten Hinweis auf ein Zeitportal, das bringt Ihnen jedoch noch nichts! Sie können nun auch noch den zweiten Seitenweg erkunden. Er führt zu einem verschlossenen Tor. Man findet etwas Munition aber auch zahlreiche Gegner, lohnt sich also nicht unbedingt. Laufen Sie also geradeaus weiter bis zur Ruine. Hier trifft man auf weitere Söldner, die sich jedoch nicht unbedingt helle anstellen. Man kann sich also einfach hinter einer Wand verstecken und die beiden abschießen. Alternativ tut es auch ein Esel, der dann etwas Blei in den Hintern bekommt! Dann sollte man mal einen (oder auch beide) wiederbeleben, denn schon bald kommen zwei weitere aus dem Tal. Hat man dann alle gekillt sucht man den Schlüssel, den einer fallen gelassen hat und geht zum Turm. Hier kann man nun die Tür aufsperrern und drinnen am Fenster das Amulett und einen weiteren Schlüssel einsammeln. Sie müssen nun wieder zurück zur Ruine, doch rechnen Sie mit härterem Widerstand. Zuerst kommen von vorne und hinten Howler an. An der Scheune fliegt dann das Tor fort und weitere Howler kommen heraus. Darunter auch ein größeres Exemplar. Mit etwas Glück vergreift sich das aber an einem der Esel, so daß man in aller Ruhe darauf schießen kann! Witzig: Wenden Sie doch mal den Invoke-Spruch auf einen toten Esel an. In der Scheune klettert man dann nach oben und lässt sich nicht vom Howler in Bedrängnis bringen. Springen Sie dann durch das kleinere Loch im Dach zur Ruine rüber. Hier trifft man erneut auf einige Howler und auf den Anführer der Trsanti. Der hat eine Schrotflinte, kann Sie also sehr schnell in Einzelteile zerlegen und hält zudem sehr viel aus. Im Nightmare- Schwierigkeitsgrad muss man mindestens 18 normale Patronen in ihn hineinpumpen! Als Belohnung bekommt man dafür aber auch die Schrotflinte! Mit der neuen Waffe sucht man dann etwa in der Mitte der Ruine das ehemalige Treppenhaus. Da man im Keller leider nicht weiterkommt geht man nach oben. Sie müssen nun viel herumspringen, da der Boden offensichtlich sehr mitgenommen ist. Nach rechts hin findet man in einer Ecke etwas Munition. Nach links hin kann man in den, von unten nicht betretbaren Raum an der Tür kommen. In der Kiste findet man den Schlüssel für die Falltür im Keller. Auf dem Weg zum Keller trifft man dann noch einmal auf einige Howler.

## Tunnels

In der Kanalisation trifft man wieder auf zahlreiche Skelette, die aus dem Boden "explodieren" und aus den großen Knochenhaufen gekrochen kommen! Gehen Sie langsam vor, sodaß sich Ihr Mana regenerieren kann und nutzen Sie die Dummheit der Skelette aus. Oft wirft das hintere Skelett auf das Andere, das direkt vor Ihnen steht Steine. Das führt natürlich zu einer Keilerei und man kann sich dann mit dem Gewinner befassen. Folgen Sie einfach dem Weg, springen Sie aber nicht in den großen "Abfluss". Achten Sie dabei auch auf die Vampirfledermäuse im dunklen Tunnel!

## Exterior

Springen Sie vorsichtig nach unten und krabbeln Sie unter den größeren, etwas eckigen Felsen. Hier findet man ein Healthpack. Folgen Sie dann der Schlucht bis zur alten Klosterruine. Hat man die Howler abgewehrt, kann man mit dem Erkunden der Ruine beginnen. Ganz unten findet man eine etwas brüchige Stelle, Sie werden etwas Explosives benötigen. Da man soetwas noch nicht hat, geht man weiter nach oben. Im Hof hinter den beiden Monks trifft man zahlreiche Howler, die über die Wand kommen. Hat man die Plage vernichtet, geht man weiter nach oben bis zum alten Turm. Springen Sie durch das Fenster an der Seite rein. Unten kann man zwei Howler den Appetit verderben und nach oben hin kommt man zu einem kleinen secret. Springen Sie vom Sims im

Raum mit der eingestürzte Bodenplatte zur Leiter an der Wand. Dort oben finden Sie nun einen kleinen Mana- Trank. Sie haben nun 10 Mana-Punkte mehr! Gehen Sie wieder nach unten. Sie können nun noch über den eingestürzten Weg zur anderen Seite rüberspringen und sich dort ein weiteres Tagebuch aneignen. Gehen Sie dann über die weite Fläche an der oberen Mauer nach hinten. Dort springt man über die Steinblöcke nach oben.

#### Interior

Gehen Sie zuerst geradeaus und dann in den zerstörten Raum rechts. Sobald Sie sich den Amplifier hinten aneignen, kommen die Howler von oben. Hat man die Kerle erledigt geht man wieder zurück in den großen Hof. Sobald Sie dem mysteriösen weißen Licht näher kommen, wird das Geheimnis gelüftet. Verschwenden Sie keine Munition, denn Sie können sie eh nicht verletzen. Weichen Sie also nur den Steinen aus und gehen Sie dann nach links in das Gebäude. Im Raum rechts (oberer Eingang) findet man ein Healthpack und trifft noch mal auf die gute Lizbeth. Der untere Eingang führt einem zu einem Treppenhaus. Gehen Sie ganz nach oben und durchsuchen Sie die Räume. Halten Sie aber Ihre Augen und Ohren offen, denn die Howler erscheinen oft direkt vor oder gar hinter Ihnen. Im letzten Raum findet man dann einige Dynamitstangen und noch einmal eine Shotgun. Sie sollten nun aber nicht wieder über die Treppe nach unten gehen, sondern zum Kamin gehen. Auf einem kleinen Vorsprung im Kamin findet man noch einmal einen Amplifier. Gehen Sie dann wieder vorsichtig zurück zum letzten Level.

#### Exterior

Laufen Sie zurück zur brüchigen Stelle im Boden. Wirft man hier eine Dynamitstange hin, werden einige Felsen gelockert und fallen nach unten, so daß man selbst runter springen kann.

### CATACOMPS

#### Entrance

Nach rechts hin findet man unter der Treppe ein Healthpack! Laufen Sie geradeaus und durchsuchen Sie im Rundgang alle begehbaren Nebenräume. Rechts hinten trifft man auf einige Howler. Bevor man nun jedoch durch die hintere Tür nach unten geht sollte man über den Holzpfeiler oder die Leiter in der Ecke nach oben gehen. Aktivieren Sie den Scrye: Die hellen Bretter sind fest und man kann darüber gehen; die Dunklen brechen gleich ein! Laufen Sie zur Wand über der Tür, die nach unten führt. Hier kann man mit einem kleinen Schalter einen geheimen Gang öffnen und dort ein Amplifier einstecken. Folgt man dem Gang kommt man in einem etwas mysteriösen Raum heraus. Verlassen Sie nun den Raum und erwehren Sie sich der zahllosen Howler, die vor allem über die Gitter an der Seite kommen. Gehen Sie am besten schnell links am kaputten Brunnenschacht vorbei zur Tür in der dunklen Ecke.

#### Saints hall

Gehen Sie nach oben und schalten Sie die Howler aus. Da man nun nach links hin sowieso nicht weiter kommt, sollte man gleich die Treppe rechts nach unten gehen.

### MONASTYR PRESENT

#### Interior

Kämpfen Sie sich nach oben durch, bis zum Raum mit dem großen Howler. Nachdem man ihn umgelegt hat, schnappt man sich das Buch und die beiden Dinge in der Kiste. Laufen Sie nun wieder zurück zur " Saints hall".

### CATACOMBS

#### Saints hall

Laufen Sie nun den Gang links entlang, bis zu einem größeren Raum voller Knochen. Natürlich kommen hier zahllose Skelette herausgekrochen. Hat man den Invoke- Spruch nun schon per Amplifier verbessert, hat man es deutlich leichter, da der Spruch nun deutlich weniger Mana benötigt! Kämpfen Sie sich also durch die Horden und öffnen Sie dann mit dem, in der Kiste gefundenen Schlüssel, hinten rechts die Tür.

Exit

Kämpfen Sie sich durch die Gänge, bis Sie sich in einer Art Weinkeller wiederfinden. Gleich dahinter kommt man an einem größeren Raum mit zwei Treppen vorbei. Man kann hier zwar oben in einem Raum mit einem großen Rad, die große Steinplatte über der Treppe etwas öffnen, doch man kann noch nicht hinausgehen. Laufen Sie also wieder zurück und folgen Sie dem dunklen Gang, bis Sie zu einer Falle kommen. Aktivieren Sie den Scrye und springen Sie über die dunklen Platten, die die Fallen auslösen. Gehen Sie dann hinten durch die nächste Tür.

Wind chamber

Sobald Sie einige Schritte gehen, gehen alle Lichter aus und Skelette klettern aus dem Boden. Greifen Sie also wieder zu Ihrem Invoke-Spruch und blasen Sie sich durch die Reihen! Sobald dann wieder Ruhe ist, kann man die Kerzen an den Wänden wieder anzünden und die Räume erkunden. Rechts hinten findet man hinter Spinnenweben einen Durchgang.

MONASTERY PRESENT

Interior

Gehen Sie über die Treppe in der Ecke nach oben. Oben überspringt man ein Loch im Boden und findet sich dann auf dem Vorsprung über dem bekannten Raum ohne Dach wieder. Mit dem Scrye erkennt man einen Mönch, der einen versteckten Schalter in der Wand befummelt. Drücken Sie also auch diesen Schalter neben der Munition und eine Art Safe öffnet sich. Schnappen Sie sich die Inkredenzien und gehen Sie wieder nach unten. Klettern Sie nun durch das andere Loch im Boden nach unten.

CATACOMBS

Wind chambers

Sobald man um die Ecke geht, trifft man wieder auf Lizbeth. Gleich nach der Sequenz muss man sich schnell gegen zwei Howler erwehren. Also Hand an Maus und Tastatur lassen! Weiter hinten kann man dann mit dem Schlüssel aus dem "Safe" eine Tür öffnen. Schlagen Sie sich durch die engen Gänge bis Sie wieder in einem hellen, größeren Raum sind. Hier muss man nun höllisch aufpassen, denn von beiden Seiten kommen Howler heran. Man darf nicht in der Mitte stehen bleiben, da man sonst von allen Seiten einen Hieb bekommt und gleich hinüberschwebt! Ziehen Sie sich in eine Richtung zurück und feuern Sie was alles ab! Danach geht man die Treppe hoch.

Exit

Drehen Sie nun auch am zweiten Rad und gehen Sie dann über die Treppe an die frische Luft.

MONASTERY PRESENT

Church

Sehen Sie sich genau um, denn man findet in den alten Ruinen einige Goodies. Dann geht man zum Teich und steckt in alle drei Tafeln am Boden das je weils passende Item. Nun kann man durch den Teich in die Vergangenheit sehen und gehen!

MONASTERY PAST

### Exterior

Bleiben Sie erst mal ruhig. Die Wachen entdecken Sie meist erst, wenn Sie sich vom ausgetrockneten Teich entfernen. Glücklicherweise, findet man auch hier Healthpacks und vor allem Munition für die Schusswaffen. Sehen Sie sich also immer ganz um, denn die Mönche halten durchaus einige Treffer aus. Zudem sind sie im Nahkampf recht stark. Im Fernkampf greifen die Kuttenträger gerne auf ihre Armbrüste zurück, zwar sind Sie nicht so treffsicher wie beispielsweise die Skelette oder Gegner die Sie erst später treffen werden, doch dafür richten die Pfeile auch ordentlich Schaden an. Bleiben Sie immer in Bewegung, so werden Sie kaum Pfeile abbekommen! Wagen Sie sich nun vor und suchen Sie alle Lagerstätten und Umgebung nach Munition etc. ab. Laufen Sie an der Mauer entlang und erledigen Sie jetzt schon alle Wachen, denn später muss man im Inneren noch weitere Wachen bekämpfen! Hinten kann man dann endlich auf das eigentliche Klostergelände. Sie müssen sich jetzt eigentlich schnell orientieren können. Nach rechts hin kann man nach oben gehen und dort am markanten Turm vorbei. Zwar haben sich einige Türen verschoben bzw. sind verschwunden und aufgetaucht, doch im Großen und Ganzen sollte man sich schnell orientieren können. Laufen Sie also, wie in der Zukunft (eigentlich ja Gegenwart), über die große Fläche nach hinten und dort durch die einzige offene Tür.

### Interior

Hier wird es nun etwas kompliziert, da man sehr viele verschiedene Wege ausprobieren kann und sehr oft ein neuer Level geladen werden muss (nervt etwas!). Doch so schwer ist es gar nicht, es gibt nur etwas zu viele Türen! Um alles gesehen zu haben sollten Sie erst mal ein Stück gradeaus laufen und dann die erste Tür rechts nehmen.

### Living quarters

Gehen Sie nach oben und durch suchen Sie die Räume. Man findet hier zahlreiche Healthpacks und sonstige Munition. An der "Abbiegung" kann man hinten eine Treppe nach unten gehen und im hinteren Raum einen Amplifier einsammeln. Die Mönche kommen jedoch gleich, um das Fundstück wieder zurückzufordern! Gehen Sie dann oben weiter bis Sie wie eine Treppe runter gehen können und dann in einem Art Waschraum sind. Hier geht man wieder nach oben. In der Mitte legt man zuerst den Schalter an der Wand um und geht dann ganz hoch. Hier springt man auf das Regal hinten und wirft das einzelne Buch um. Gehen Sie nun wieder zurück in den Waschraum. In der Rinne fließt kein Wasser mehr und man kann in einem kleinen Geheimraum einige Goodies aufpicken. Gehen Sie dann wieder nach oben und dort durch die Tür links.

### Interior

Gehen Sie zur Bibliothek (Achtung Grafikfehler!) und schießen Sie die Mönche um. Nachdem man alles eingesammelt hat geht man hinten hoch und sammelt eine weitere Schriftrolle ein, zuletzt durch die Tür gegenüber.

### Exterior

Gehen Sie in den Turm. Unten findet man etwas Munition und ganz oben einen höheren Geistlichen! Leider ist der Kerl ziemlich mies drauf und wirft mit irgendwelchen magischen Bomben, Sie sollten sich also nicht von Ihrer barmherzigen Seite zeigen! Nach seinem Ableben schnappt man sich den Schlüssel und geht wieder zurück bis zur Bibliothek.

### Interior

Gehen Sie hier in der Mitte des Raumes nach unten und dort in den Hof. Sie müssen nun zum hinteren Gebäude, mit den wenig christlich aussehenden Fenstern. Drinnen geht man nach oben und erledigt noch einmal einen mit magischen Bomben werfenden Kerl. Sobald man sich den Schlüssel auf dem Bett schnappt, geht das Licht aus und ein Mönch kommt im Nebenraum durch

das Fenster. Klettern Sie über die Leiche des Mönchs nach draußen und laufen Sie dann über den Vorsprung an der Kirchenfront vorbei. Auf der rechten Seite der Kirche kann man dann über einige Stufen, die Dächer erklimmen und zu den Kirchtürmen gehen. Hier ist eine Fenster kaputt, so daß man hier nach unten gelangt.

#### Church

Kämpfen Sie sich bis in das Mittelschiff vor. Sie müssen nun wieder einige Mönche und den Abt selbst ausschalten. Unglücklicherweise schießt der Abt mit irgendwelchen magischen Waffen, die Ihre Sicht verändern. Das Bild schwenkt nach einem Treffer von der einen zur anderen Seite, so daß man nicht mehr richtig zielen kann. Ziehen Sie sich deshalb am besten zurück, warten Sie bis der Effekt nachläßt und lassen Sie sich dann einfach nicht mehr treffen. Dann geht man zur Waffe. Zuerst muss man rechts oben einen Schalter umlegen. Sobald man sich die Waffe schnappt beginnt eine Sequenz.

#### MONASTERY PRESENT

#### Church

Gehen Sie wieder zu den Katakomben.

#### CATACOMBS

#### Exit

Laufen Sie nach unten und schließen Sie mit dem Schlüssel die Tür auf.

#### Lower level

Gehen Sie rechts nach unten. Zuerst sollte man den anderen Weg rechts mal hochgehen. Kurz vor dem blockierenden Gestein, kann man durch das umlegen einer Kerze einen geheimen Raum in der Wand öffnen. Kämpfen Sie sich dann in der Halle bis zum Raum mit den drei Wegen durch. Der Weg rechts wird von einem Tor versperrt. Der Weg geradeaus ist etwas gefährlich: Man muss schnell durchrennen, sonst wird man vom Gestein zertrümmert! Dafür wird man im "Well room" dahinter u.a. einen Amplifier und ein Mana-Well finden! Der linke Weg schließlich ist der Richtige. Nach dem kurzen Intermezzo mit Lizbeth springt man durch das Loch im Boden nach unten.

#### Well room

Schießen Sie sich durch die Gänge, bis Sie an ein kleines "Wasserloch" kommen. Gehen Sie hier die Treppe hoch und suchen Sie oben die einzige Tür. Im Raum dahinter muss man nun ein Rätsel bezwingen. Das Ding funktioniert so: Auf drei Wänden sind "Knöpfe" montiert. Je nachdem ob man einen "guten" Knopf oder einen "schlechten" Knopf drückt passiert etwas anderes. Die Schlechten lassen giftiges Wasser ansteigen, das man nicht allzulange aushält! Die Guten hingegen, drücken die Steinplatte in der Mitte nach oben, so daß man schlussendlich an die Goodies oben herankommt. An der linken Wand auf 4 Knöpfe, an der mittleren Wand auf 3 Knöpfe, an der rechten Wand auf 3 Knöpfe schießen. Schießen Sie sich am besten von unten nach oben, dadurch erreichen Sie die Schalter am leichtesten und laufen nicht Gefahr oben zermatscht zu werden! Dort oben schnappt man sich die Goodies (Schalter darunter) und springt dann wieder auf die Steinplatte, die bald automatisch wieder nach unten fahren sollte. Gehen Sie nun wieder zurück zur Treppe und folgen Sie dann dem zweiten Gang, bis zum Tor. Nachdem man den Hebel umgelegt hat, öffnet sich das Tor und man findet sich im "Lower level" wieder.

#### Cisterns

Entsteigen Sie dem Wasser und gehen Sie oben durch das große Tor in den Hauptraum. Leider kann man noch nicht ins Wasser springen. Gehen Sie deshalb auf andere Seite durch ein ähnliches Tor und dann müssen Sie in einem der Seitenräume einen Hebel umlegen. Bevor man jedoch wieder in

die große Halle zurückgeht sollte man in das nun ebenfalls fast leere Becken springen. Dort hat sich ein Gitter gelöst und man kann im Raum dahinter eine weitere Schriftrolle einsammeln. Nun geht man aber wieder zurück in die große Halle und springt ins aufgefüllte Wasserbecken.

#### Tunnels

Gehen Sie bis zum Raum mit der Wendeltreppe im Boden. Unten muss man erst mal einige Howler abwehren. Gehen Sie dann zu Lizbeth. Leider verzieht sich das Stück wieder und aus den seitlichen Gängen kommen Howler. Gehen Sie dann nach rechts und springen Sie im Raum mit dem Tisch in der Mitte auf genau diesen, denn die obere Platte ist ein Schalter, der eine geheime Treppe runterfährt. Unten folgt man dann wieder dem Weg bis zu einem kleinen Raum, von dem aus Wege in alle Richtungen wegführen. Unglücklicherweise bleiben jedoch alle Tore zu und man muss die "Hilfe" der Howler abwarten. Für jeden Howler wird ein Tor kurz geöffnet, so daß man schnell durchschlüpfen kann. Versuchen Sie nicht alle Howler in der Mitte abzuwehren, denn selbst mit Magie kann man diese Biester nie bezwingen! Solange Sie nicht hinter einem der Tore gewesen sind, kommen immer wieder neue Howler! Dahinter geht man zur Tür mit dem bekannten Motiv.

#### Lair of Lizbeth

Sobald Sie sich Lizbeth nähern, öffnet sich der Boden unter Ihnen, so daß Sie nach unten stürzen. Mit etwas Geschick kann man jedoch auf der mittleren Ebene landen, so daß man nicht mehr unten durch die dunklen Gänge schleichen muß. Wer dies jedoch nicht schafft oder will muß unten einige Howler und Skelette abwehren und sich dann den Weg durch die Gänge bahnen. Sie werden dort eine Treppe nach oben finden. Folgen Sie dazu am besten einfach nur dem seltsamen Gesang! Oben läuft man dann zur Tür hinten und sieht sich die merkwürdige Sängerin mal genauer an. Nach dem kleinen, lockeren Geplauder gehts dann aber zur Sache. Neben Lizbeth, die gerne mal Ihre Krallen sprechen läßt, wollen auch noch einige Skelette Ihnen an den Kragen. Schalten Sie am besten erst mal die Skelette aus und kümmern Sie sich dann um Lizbeth. Fürs Erste sollte man mit kräftigen Fernkampfwaffen zuschlagen, beispielsweise der Shotgun mit der feurigen Phosphormunition! Hat man dann einen gewissen Schaden angerichtet, beginnt Lizbeth plötzlich weiß zu leuchten. Sie ist nun besonders gefährlich, Sie sollten sich also weit außerhalb ihrer Reichweite aufhalten! Läßt die Wut (und das Leuchten) dann nach, bleibt sie benommen stehen! Das ist Ihre Chance: Zücken Sie schnell die Sense und schlagen Sie dem Biest das Köpfchen ab! Sollten Sie es nicht schnell genug geschafft haben und Lizbeth wieder zu sich kommt, müssen Sie noch mal von vorne beginnen. Erkunden Sie sodann die weiteren Räume. In der Mitte findet man nun einen weiteren Zauber. Nachdem man ihn „gelernt“ hat, öffnet die seltsame Sängerin das Tor gegenüber.

#### Cliffs

Laufen Sie nach links und springen Sie bei aktiviertem Haste-Spruch von einem Felsvorsprung zum nächsten. Klettern Sie dann über das grüne Zeug an der Wand nach oben. Oben angekommen betritt man die Höhle und folgt ihrem Verlauf.

#### MONASTERY PRESENT

#### Cove

Springen Sie zum Boot runter.

#### MANOR

#### Gardens

Bei der Tür zur Küche trifft man eine etwas verschreckten Angestellten. Der Idiot rennt jedoch den Trsanti genau in die Arme! Schnappen Sie sich am besten erst mal die Items in der Gartenmitte und folgen Sie dem Angestellten dann. Hat man die Trsanti ausgeschaltet, holt man sich den Schlüssel für die Küche von dem Leblosen.

Bevor man jedoch diesen benutzt sollte man nach runter zum Gewächshaus gehen. Im kleinen „Park“ nebenan findet man im Brunnen einen Amplifier. Im Gewächshaus selbst trifft man dann auf seltsame Pflanzen. Benutzen Sie nun am besten die Phosphormunition für die Shotgun, denn man braucht damit nur einen Schuss pro Pflanze (Normale Munition: 3 Schüsse). Neben Munition findet man hier einen weiteren Mana-Trank und einen interessanten Text. By the way: Das seltsame Tun in der Turmspitze können Sie leider noch nicht allzubald enträtseln. Zudem scheint es noch keinem Angestellten aufgefallen zu sein, da niemand etwas dazu sagt!

#### North wing lower

Sehen Sie sich erst mal genau um. Man kann wieder in den Weinkeller und in einen seitlichen Speisesaal. Achten Sie jedoch auf die „angreifenden“ Bestecke. Bleiben Sie einfach in Bewegung, dann wird Sie auch kein Teller oder ähnliches am Kopf treffen! Gehen Sie dann erst mal durch die Tür, durch die ein Angestellter herein kam.

#### Tower run

Sehen Sie sich in diesem kleinen Hof genau um. Neben einigen Trsanti finden Sie auch einige Munition, Dynamit, Healthpacks und einen Amplifier! Sonst kann man hier aber noch nichts machen, gehen Sie also wieder zurück zur Küche (North wing lower) und gehen Sie dort die Treppe neben dem Küchenaufzug hoch.

#### North wing upper

Gehen Sie durch den längeren Gang mit den Räumen für die Angestellten zur hinteren Tür.

#### East wing lower

Nachdem das Gespräch beendet ist folgt man dem Angestellten.

#### East wing upper

Ist auch diese Gespräch beendet geht man zuerst nach links in das ehemalige Zimmer von Ambrose. Achtung: Sobald Sie sich das Buch beim orientalischen Bett nehmen, kommen zwei Trsanti durch die Tür! Gehen Sie dann am Angestellten vorbei durch die hintere Tür. By the way: Auch wenn der Bedienstete im Spiegel etwas düster überkommt, ihn zu erschießen lohnt nicht!

#### East wing lower

Im Treppenhaus kann man dann durch die Tür gegenüber gehen. Sie kommen dort bis zu Keisingers Zimmer (1. Oneiros-Ausflug) und finden vor allem Munition. Da man dort jedoch nicht weiterkommt muß man wieder zurück ins Treppenhaus und dort die untere, hintere Tür durchschreiten. Gehen Sie dann nach links, u.a. durch den orientalischen Raum, bis Sie an die zwei Großen Türen kommen. Sie können nun noch dem Gang folgen und in der Kirche hinten einige Trsanti ausschalten und im Rednerpult eine interessante Schriftrolle finden. Dies muss jedoch nicht sein, man kann auch gleich durch die große Tür in den Raum mit den wehenden, weißen Vorhängen gehen.

#### Central lower

Bekämpfen Sie die Trsanti; sie werden auch zum ersten mal auf die weiblichen Trsanti treffen. Die Damen verfügen zwar nur über Dolche, können dafür aber eine Art „Schutzschild“ vor sich aufbauen. Sie haben nun zwei Möglichkeiten diesen Schild zu deaktivieren. Sie können einerseits draufschießen, bis er verschwindet und dann die Dame bearbeiten. Das kostet jedoch mehr Munition und unglücklicherweise bauen die Kämpferinnen den Schild sehr schnell wieder auf. Alternativ können Sie auch Ihren Dispel-Zauber anwenden. Der Schild fällt dann in sich zusammen und Sie haben ein ganzes Magazin zum verfeuern! Im Raum mit den Ritterrüstungen läuft man dann nach links.

### Entrance hall

Gehen Sie bis zur Eingangshalle und dort durch die Tür gegenüber der Treppe nach draussen vors Schloss.

### Front gate

Gehen Sie durch die Tür links. Sobald Sie versuchen die hintere Tür zu öffnen, schreitet der Gärtner ein und öffnet Ihnen die Tür. Laufen Sie dahinter zum Gittertor. Sie müssen hier genau in der Mitte herantreten, sonst klappt das Öffnen irgendwie nicht ganz.

## GROUNDS

### Dock

Kämpfen Sie sich nach unten zum Steg durch und springen Sie dort ins Boot.

### Standing stones

Laufen Sie nach oben zu den Steinen und schnappen Sie sich den Zauber auf dem Altar. Nach der Sequenz schwebt Ihnen eine seltsame Dame um die Ohren. Verstecken Sie sich vor ihren Blitzen hinter den Steinen und schießen Sie dann mit aktivierten Shield ab. Danach läuft man zurück zum Boot!

## GROUNDS

### Dock

Schießen Sie sich wieder nach oben durch. Diesmal muß man sich jedoch nicht gegen Howler verteidigen, sondern gegen zahlreiche Trsanti!

## MANOR

### Front gate

Gehen Sie nun zum linken Haupttor. Ein Angestellter (verdammte, die sehen echt alle gleich aus!) öffnet das Tor und gibt Ihnen einen Tipp! Laufen Sie dann rechts den Weg runter.

## LIGHTHOUSE

Klettern Sie im Leuchtturm zunächst nach oben und sprechen Sie mit dem alten Sedgewick. Danach geht man wieder runter und in das Haus nebenan. Auf dem Dachboden findet man eine Kiste, die neben einem Schlüssel auch Silbermunition enthält. Gehen Sie nun den weg hinter dem Haus nach oben und schließen Sie dort das Tor auf.

## COASTALS RUINS

Kämpfen Sie sich bis zur Mitte der Ruine vor. Hier springt man in das Loch in der Mitte und klettert dann über die Strickleitern nach unten. Bevor Sie jedoch ganz nach unten klettern sollten Sie die dort Wache schiebenden Trsanti mit einen Molotov-Cocktails und etwas Dynamit eindecken. Unten schnappt man sich dann die Munition und zieht durch den Gang weiter.

## PIRATES COVE

### Pier

Laufen Sie über den Steg bis zur anderen Seite (Im Wasser findet man noch einige Goodies). Dort hat man nun ein explosives Problem. Ein hundsgemeiner Kerl wirft von oben mit Dynamit! Sie müssen sich nun äußerst flott in die Leiter hängen und nach oben klettern. Sobald Sie mal eine

bestimmte Höhe erreicht haben, wirft der Trsanti oben auch nicht mehr mit Dynamit! Springen Sie also zur anderen „Kletterwand“ rüber und klettern Sie ganz nach oben. Sie müssen sich nun durch ein ganzes Höhlensystem durcharbeiten. Glücklicherweise verläuft es sehr linear, so daß man sich nicht verlaufen kann. By the way: In einer dunkleren Ecke findet man per Scrye eine Wandinschrift. Treten Sie an den Felsen heran, so daß sich die geheime Tür öffnet und einen Geheimraum (Amplifer!) freigibt!

#### Caverns

Schießen Sie sich bis zur großen Höhle durch. Hier sollte man zuerst links durch den längeren Gang rennen. Unglücklicherweise setzt einem eine mächtige Kanone sehr zu, sofern man normal durchrennt. Aktiviert man hingegen Haste- und Shield-Zauber und springt am Ende nach oben, wird man von der Kugel nur gestreift und somit auch kaum verletzt! Sie finden dahinter einiges an Munition, Healthpacks und einen weiteren Amplifier. Gehen Sie dann in die andere Höhle und fahren Sie mit dem Aufzug hoch. Dort muß man ins Wasser springen und durch den Durchgang tauchen. Etwa in der Mitte findet man eine kleine Höhle zum Auftauchen und Luft holen - nutzen Sie sie! Am anderen Ende entsteigt man dem Wasser und kämpft sich erneut über einen Steg zu einer Art Haus durch. Gehen Sie dann unten durch die Tür unten.

#### Barracks

Etwas weiter hinten veranstalten die Trsanti nun ein kleines Feuerwerk! Aktivieren Sie den Haste-Spruch und rennen/springen Sie schnell durch! Hat man dann die Trsanti ausgeschaltet sollte man zuerst die TNT-Kisten rechts per Pistole zur Explosion bringen. Im nun freigesprengten Raum dahinter findet man in einer Kiste wieder einen Amplifier! Nun kann man gleich das Gitter in der Mitte per Hebel öffnen oder einen kleinen Umweg antreten. Durch das Gittertor: Schalten Sie die Trsanti aus und laufen Sie hinten rechts hoch. Kleiner Umweg: Klettern Sie links nach oben und bringen Sie die TNT-Kiste per Dynamit zur Explosion. Durch den neuen Durchgang geht man nach oben und schaltet die Hexe aus. Hat man alles Brauchbare eingepackt springt man durch das Loch hinten im Boden ins Wasser und schwimmt dann zu den Ruinen, wo man wieder nach oben geht. Sie finden hier oben zwei Schalter, mit denen Sie das jeweilige Tor in Sichtweite öffnen können. Laufen Sie dann durch den hinteren Gang weiter.

#### Treasure room

Hier sollten Sie nichts Unüberlegtes! tun, denn sobald man eine Kiste in die Luft jagt, fliegen alle anderen mit und sollte man nicht von der Explosion zerissen werden, wird man von der Decke erschlagen. Schießen Sie nur auf die einzelne Kiste bei der Tür und gehen Sie dann dort schnell durch, denn gleich darauf explodieren auch alle anderen Kisten! Nach der kleinen Sequenz findet man sich in einer Art Schatzkammer wieder. Durchsuchen Sie zuerst alle Kisten (cool stuff!) und schnappen Sie sich dann die Schriftrolle weiter hinten. Das ausströmende Gas kann man nicht aufhalten, muß also schnellstmöglich fliehen. Dazu kann man nun gleich seinen neuen Zauber verwenden und das brüchige Stück Wand kaputtschießen. Alternativ tuts auch was anderes, beispielsweise Dynamit.

#### MANOR

##### Front gate

Gehen Sie wieder ins Haus.

##### Entrance hall

Durch die linke Tür kommt die „Küchenfee“. Nach dem Gespräch geht man durch die Tür.

##### West wing

Gehen Sie bis zum großen Treppenhaus. Erst nachdem Sie die beiden Flugviecher ausgeschaltet

haben, öffnet sich die Tür unten rechts.

#### Great hall

Nach der interessanten Sequenz muß man sich „Big Ambrose“ stellen. Sie sollten zuerst den Shield aktivieren (bevorzugt Level 5) und Ambrose ständig ausweichen. Schießen Sie nicht auf ihn, bringt sowieso nichts! Nach einiger Zeit taucht ein seltsames Biest aus, daß Ambrose am Arm packt. Diese kurze Phase müssen Sie nun schnell nutzen. Schießen Sie mit einem der Schießprügel den grünen Stein aus seiner Axt und sammeln Sie ihn ein. Das Biest verschwindet und Ambrose steht einen Moment lang benommen in der Landschaft! Packen Sie nun, wie bei Lizbeth, Ihre Sense aus und schlagen Ambrose ebenfalls den Kopf ab. Sollten Sie dafür zu lange brauchen, kommt er wieder zu sich, klaut Ihnen wieder den Gel'ziabar-Stein und wird erneut zum Monster. Sie müssen dann das Spielchen nochmal durchmachen! Es folgt eine weitere, sehr aufschlussreiche Sequenz!

#### Central upper

Verlassen Sie Ihren Raum und laufen Sie bis zu Lizbeths Zimmer. Gehen Sie hier nach rechts und schießen Sie das seltsame fliegende Vieh ab.

#### Entrance hall

Gehen Sie durch die Tür gegenüber bis zu Jeremiahs Zimmer und nehmen Sie dort den Schlüssel mit. Beim Bett kann man zudem eine interessante Unterhaltung per Scrye mithören! Laufen Sie dann wieder zurück zum letzten Level.

#### Central upper

Bei Lizbeths Raum geht man nun den anderen Weg nach links und öffnet dort mit dem Schlüssel die Tür. Weiter bis zu Jeremiahs Arbeitszimmer. Sobald man sich den Schlüssel und das sonstige Zeug nimmt, erscheint wieder Aaron (rothaariger Geist) und verwandelt sich diesmal in etwas Seltsames. Er wird Sie nun einige Level belästigen, Sie können ihn jedoch mit den Ether traps für längere Zeit aus dieser Dimension schaffen! Legen Sie dazu einfach eine Falle vor sich, wenn er wieder auf Sie zukommt. Ist er in der Falle gefangen, verschwindet diese. Sollten Sie ihn verpasst haben, können Sie die Falle wieder einsammeln. Da er nach einige Zeit jedoch immer wieder zurückkommt sollte man nicht unnützlich in der Gegend herumstehen. Laufen Sie zur nun geöffneten Tür im „Zwischenraum“ bei Lizbeths Zimmer.

#### North wing upper

Laufen Sie bis zu den bereits hinreichend bekannten Angestelltenräumen und dort durch die hintere Tür.

#### Widows watch

Gehen Sie nach unten und schließen Sie dort die Tür auf. Kämpfen Sie sich bis zum größeren Raum mit den wehenden Tüchern an der Decke durch. Sie müssen nun durch das „Fenster“ nach draußen. Springen Sie in den seltsamen Strahl, der Sie nach oben transportiert! Springen Sie nun aufs Dach und gehen Sie dann in das Gebäude. Rechts in der Ecke findet man eine Eisenstange. Stecken Sie sie in das Podest draußen, so daß sie als Blitzableiter funktioniert! Mit dem neuen Blitz-Zauber kann man nun die Tür mit dem Gewittermotiv im Gebäude unten öffnen: Einfach einen Blitz draufschießen! Bevor man hier jedoch weitergeht, sollte man nach mal aufs Dach und beide Seiten unten absuchen. Man findet u.a. einen Amplifier! Mit den Seilen an den Wänden kommt man auch ganz einfach wieder nach oben!

#### Great hall

Gehen Sie oben bis zum großen Raum, wo man gegen den riesenhaften Ambrose gekämpft hat. In einem Nebenraum findet man übrigens einen weiteren Amplifier! Erwehren Sie sich der Monster und gehen Sie dann durch die Tür auf der anderen Seite.

### Tower run

Schießen Sie mit dem Blitz-Zauber auf den Blitz-Ableiter neben der Leiter. Klettern Sie dann aufs Dach und gehen Sie bis zum Turmeingang hinten. Leider gibt es gar keinen Turmeingang, Sie müssen also über dem Vorsprung an der Seite nach oben gehen und dort das bunte Fenster zerschießen. Im Turm selbst wirkt die Schwerkraft nicht mehr so gut, so daß Sie ganz einfach große Sprünge machen können! Lassen Sie sich dabei jedoch nicht von den Koma-Strahlen der seltsamen Raben-Wesen treffen, sonst ist wieder Seegang angesagt! Springen Sie von Vorsprung zu Vorsprung nach oben (etwas tückisch). Oben muß man dann in einen seltsamen Strom springen und sich etwas nach vorn bewegen, damit man in das Portal kommt.

### ONEIROS

#### Amphitheater

Zuerst mal sollte Sie über den Sims hinter den Tower gehen. Sie finden hier auf einer kleinen schwebenden Plattform eine Heil-Fläschchen. Sie werden hier zahlreiche kleine „Verstecke“ finden, wo Sie diese „Healthpacks“ finden! Auf der Hauptplattform sollte man zuerst nach rechts gehen und dort hinten einige Goodies einsammeln. Dann geht man zur anderen Seite und springt hier rüber zur Treppe mit dem Teleporter. Die Teleporter funktionieren folgendermaßen: Blaues Leuchten teleportiert Sie weg, während man bei den Grünen herauskommt. Man kann also folglich immer nur die Blauen zum wegteleportieren benutzen!

#### Ruins

Kämpfen Sie sich in das Gebäude vor und sehen Sie sich hier genau um. Dann aktiviert man den Scrye und geht durch den Teleporter bei der seltsamen Treppe. Laufen Sie dann nach unten und schnappen Sie sich links den gelb leuchtenden Energieschlüssel. Springen Sie dann bis zum zweiten Teleporter. Springen Sie nach unten und gehen Sie wieder ins Gebäude. Hinten links kann man zu einem weiteren Teleporter springen. By the way: An zwei Stellen kann man in diesem Level zu kleinen Extras kommen. Dazu muß man sich jedoch von den „bunten Winden“ nach oben heben lassen! Stelle 1 (Rechts hinten beim „Teleporterausgang“) Stelle 2

#### Amphitheater

Gehen Sie hier zum Tor und öffnen Sie es mit dem Schlüssel. Hinten springt man in das Loch.

#### Abandoned Fortress

Springen Sie zunächst zur großen Insel rüber (am einfachsten per Haste). Gehen Sie dann ins große Gebäude und deaktivieren Sie die blaue Barriere per Dispel Magic.

Wehren Sie nun die zahllosen Biester ab, die aus dem Boden kommen. Gehen Sie dann nach hinten und springen Sie hier nach unten. Der eine Weg führt einem zu einem Amplifer, unter dem sich der Boden auftut. Der andere Weg führt einem zu einer anscheinend ins nichts führenden Treppe. Doch auch hier tut sich der Boden wieder erst bei der Annäherung auf. Bevor Sie jedoch versuchen rüberzukommen, sollten Sie die Nervensäge auf der anderen Seite ausschalten, sonst schwanken Sie übers „Drahtseil“! Sie müssen sich nun zuerst links halten und dann ein Stück geradeaus. Dann gehts ein Stück nach rechts und dort wieder erst mal geradeaus. Sie müssen nun drei „Löcher“ im Weg überspringen und dann hinten wieder nach links abbiegen. Hier links halten und dann die Treppe hoch zur anderen Seite. Sammeln Sie hier die Munition ein und springen Sie dann in den Teleporter.

#### Keisinger's Stronghold

Laufen Sie bis zur Wegkreuzung und springen Sie dort bei den Teleportern nach unten. Da der Weg nach rechts von einem Blitz vernichtet wird, muß man zwangsläufig auf der anderen Seite in einen weiteren Teleporter springen. Sie finden Sie sich nun auf der oberen Insel wieder. Gehen Sie hier

nach links und dort hinten durch die Tür. Der Weg geradeaus bringt einem zum gleichen Level, jedoch nicht weiter!

#### Keisinger's studio

Gehen Sie bis zur Tür und öffnen Sie sie mit dem Schalter am Boden. Dahinter läßt man das Wasser in die Rinne und geht oben bis zum großen Raum. Hier sollte das Wasser nun das Becken in der Mitte geflutet sein. Tauchen Sie nun zur Röhre im Wasser und suchen Sie den Sextanten! Setzen Sie ihn dann beim Becken in die Fassung ein und tauchen Sie in der großen Wassersäule dann nach oben. Hier springt man auf den Vorsprung und geht dann zum Teleporter!

#### Keisinger's stronghold

Gehen Sie zuerst geradeaus zum Raum mit der Bestie. Mit Ihrem Dispel-Zauber können Sie die „Schilde“ deaktivieren und das Monster erlegen. Dann kann man sich eine weitere mana well schnappen. Gehen Sie nun wieder zurück und in die seitliche Küche. Hier muß man zuerst das Feuer unter dem Kessel neu entfachen (Phosphormunition oder Skull-Zauber) und dann mit dem Ventil dahinter das Wasser in den Kessel lassen. Gehen Sie nun nach oben und legen Sie den Hebel um. Der Dampf aus dem Kessel öffnet nun dahinter die Tür zum Energieschlüssel, mit dem man auf der anderen Seite die Tür öffnen kann.

#### Keisinger's studio

Im nächsten Raum muß man zuerst den Sarg öffnen und kann erst dann hinten durch die Tür zum Teleporter gehen. Gehen Sie bis in den kleinen Raum in der großen Halle und dort in den Teleporter rechts.

#### Oracle

Zuerst müssen Sie die in der Luft schwebenden Verago ausschalten. Dies geht am besten mit dem aufgeladenen Skull storm-Zauber. Gehen Sie dann in das Gebäude und springen Sie in das „Blutbecken“ in der Mitte. Tauchen Sie bis zur anderen Seite und nehmen Sie das alte Artefakt mit! Hier scheint man nun nicht mehr weiter zu kommen. Aktiviert man jedoch den Scrye öffnet die seltsame Statue, die Sie anfleht sie zu töten, ihre Brust und gibt ihr Herz frei. Schießen Sie auf das Organ und sammeln Sie es dann ein. In dem Blut, das den Raum flutet, taucht man nun nach oben und geht dort durch die Gittertür. Im nächsten Raum kann man hinter einem kleinen „Blutfall“ einen Amplifier einsammeln. Gehen Sie dann in die rote Blutsäule und tauchen Sie nach oben. Hier geht man zur nächsten Blutsäule und taucht noch mal nach oben. Beim griechisch anmutenden Tempel trifft man dann auf zahlreiche Verago, die teils sogar mit seltsamen Blitzen schießen. Ziehen Sie sich am besten in die Blutsäule zurück und schießen Sie von dort aus Totenköpfe ab. Vergessen Sie aber nicht ab und zu mal Luft zu holen! Dann geht man zum Tisch in der Mitte und legt das Herz drauf. Sie fahren nun mit dem Tisch nach unten und können dort eine weitere „Arcane whorl“ (diese grünen Schriftrollen) einsammeln, danach öffnet sich auch ein weiterer Teleporter.

#### Keisinger's studio

Sie müssen nun das Artefakt in die Halterung in einem der drei Räume an der Seite stellen. Achtung: Lediglich ein Raum führt zum gewünschten Erfolg, in den anderen wird man verbrannt oder durch Blitze zu Tode geschockt! Benutze Scrye an dem Obelisk, er leuchtet in einer bestimmten Farbe dann untersuche die Räume nach einem Sockel der in der selben Farbe leuchtet, dort setz das Artefakt ein. Anschließend kann man den Hebel bei der kleinen Säule umlegen und sich dann die Schriftrolle schnappen. Da man nun fliegen kann (Sprungtaste gedrückt halten), kommt man auch problemlos zum Teleporter oben.

#### Keisinger's stronghold

Sie kommen nun über den eingestürzten Weg per Flug und können auf der anderen Seite einen weiteren Teleporter benutzen!

### Howling well

Fliegen Sie nun von Plattform zu Plattform nach oben. By the way: Hinter dem Gebäude (kommt man nur per Flug hin) trifft man zwei Verago und auch zwei Health vial!

Die Mana whorl in der Mitte des Schildes sollte man sich nur mit aktiviertem Schild und Haste-Spruch holen, sonst droht der Exitus! Gehen Sie dann nach hinten und fliegen Sie im Turm nach oben, indem Sie sich von Vorsprung zu Vorsprung hocharbeiten.

### Ziggurat

Springen Sie zuerst links über den Schutt. Sie finden dort hinten einiges an Munition! Gehen Sie dann durch das große Tor nach draußen und laufen Sie dann die Treppen nach oben. Sie müssen nun einige weitere Verago ausschalten. Sie treffen nun jedoch auch auf Keisinger, der ihnen andauernd um die Ohren schwirrt und Ihnen das Vorankommen erschwert! An der Seite des Turmes bricht ein Stück Mauer ab. Dort können Sie nach oben fliegen und dann die ewig lange Treppe nach oben hochlaufen. Achtung hier fallen auch mal öfters Steinbrocken herunter! Oben angekommen beginnt dann der eigentliche Kampf mit Keisinger! Weichen Sie ihm zunächst aus und wählen Sie Ihre Waffen. Verstecken Sie sich dann hinter einer der Stützstreben des „Eisendings“, denn seine Angriffskombi besteht aus einem kräftigen Blitz und dann drei explodierenden Totenköpfen! Sie können ihn mit fast allen Waffen bekämpfen, am effektivsten ist jedoch der Skull storm-Zauber. Nehmen Sie dazu einfach den Gel'ziabar-Stein zur Hand, schützen Sie sich mit einem Schild und laden Sie dann den Skull-Zauber auf, so daß drei Totenköpfe vor Ihnen herumzappeln!

Warten Sie nun, bis Keisinger etwas näher kommt und sobald sein Schild zusammenbricht sollten Sie die Köpfe abfeuern! Mit etwas Glück kann man ihn mit zwei oder drei Salve vertreiben. Er verschwindet dann in einer grünen „Strahlenexplosion“. Sie können dann in der Mitte nach unten springen! Nach kurzer Ruhepause verschwinden die Eisengitter in der Wand und Sie fallen nach unten. Fliegen Sie deshalb besser kontrolliert nach unten. Sie müssen nun Otto den Rest geben. Nehmen Sie dazu am besten wieder die gleiche Taktik wie vorhin! Keisinger wirft diesmal jedoch auch mit Phoenix-Eiern, Sie dürfen also nie stehen bleiben und sollten immer den Schild aktiviert haben. Hat man dann genug Schaden angerichtet stürzt Otto nach unten und man hat ihn endlich erledigt!

### MANOR

#### Tower run

Da die „Einwohner“ Ihnen nun wohl gesinnt sind, müssen Sie keine Rabenwesen mehr bekämpfen und können im Turm nach unten springen.

#### Central lower

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie nach rechts. Erneut erscheint Aaron und fordert Sie auf das Haus zu verlassen! Nach seiner Rede verwandelt er sich wieder und greift Sie an.

Unglücklicherweise kommen auch noch zwei der fliegenden Monster hinzu, Sie müssen also etwas Geschick beweisen! Anschließend geht man die Treppe hoch.

#### Central upper

Gehen Sie durch die einzige offene Tür zum Nordflügel.

#### Nort whing upper

Folgen Sie den Gängen bis zum Raum mit der Gitterwand. Hier bekommt man von einem Angestellten einen Schlüssel und kann damit das Gitter aufschließen.

#### Inner courtyard

Springen Sie zum Dach links und klettern Sie dort die Leiter hoch. Aktivieren Sie nun den Haste-

Zauber und springen Sie zum Stall/Arbeitswerkstatt rüber.

Aaron vollendet hier gerade ein weiteres Meisterwerk und läßt sich nicht stören, solange Sie oben bleiben. Erst wenn Sie nach unten klettern und sich ihm nähern wird er auf Sie aufmerksam. Achten Sie mal auf seine „Pinselstriche“! Sein vollendetes Meisterwerk wird auch gleich Realität! Direkt über Ihnen erscheint ein weiteres fliegendes Monster, diesmal aber in ungekannter Größe! Am besten versucht man erst gar nicht das Monster direkt dort unten zu bekämpfen, da der Platz einfach nicht wirklich ausreicht. Flüchten Sie stattdessen schnell über die Leiter nach oben und dann aus dem Fenster. Von dort aus kann man das Vieh problemlos abknallen, da es selbst nicht durchs Fenster passt und dann drinnen einfach vorm Fenster herumschwebt! Schnappen Sie sich dann alle Souvenirs (inkl. Mana well & Schlüssel) und verlassen Sie das Gebäude. Unten geht man durch das Tor beim dunklen Gang.

Gardens

Zuerst sollte man den Raum zur Rechten durchsuchen und dann nach links zum Tor gehen.

## BETHANY'S COTTAGE

Laufen Sie nach unten und dann zuerst nach rechts. Hier muß man zwei große Pflanzen umlegen (bevorzugt wieder mit Phosphormunition) und kann einiges an Munition einsammeln. Laufen Sie dann zum Haus und gehen Sie dort in die Küche. Hier kann man Bethany beim Verstecken irgendeines gegenstandes per Scrye beobachten. Werfen Sie einfach eine Dynamit-Stange in die Ecke. Sie können nun einen Schlüssel und einen Unterkiefer von Aaron einsammeln! In diesem Moment öffnet sich auch die Tür zum oberen Stockwerk und zahllose Howler stürmen das Gelände! Im ersten Stock kann man dann aufs Dach springen und in den, von innen nicht betretbaren, Raum klettern. Sie finden einen Amplifier! Weiterhin findet man gegenüber im Raum mit dem kaputten Boden Munition und hinten am Haus einen kleinen Schuppen mit Munition und einem Healthpack. Verlassen Sie so gestärkt das Gelände und gehen Sie zurück zum Gut. Leider kommt man nicht ganz so weit, denn zwei der großen Monster müssen zuerst ausgeschaltet werden!

MANOR

Gardens

Gehen Sie zum Kücheneingang.

North wing lower

Da alle Türen verbarrikadiert sind kann man nur Aaron ausweichen und dann die Treppe hinten nach oben gehen.

North wing upper

Laufen Sie nun wieder zurück zum längeren Gang. Man kann hier nun Aarons Zimmer öffnen (Tür mit den zwei Augen). Am Fenster findet man einen Schlüssel, muß dann aber wieder mit Ärger rechnen. An der Tür poltert und sobald man sich der Tür nähert springt die auf und man wird nach draußen gesogen! Sie müssen nun unbedingt im Zimmer bleiben, sonst wird man in einer seltsamen Zwischendimension sterben. Hängen Sie sich dazu am besten hinter eine der Türen und warten Sie bis der Sog nachläßt. Danach geht man nach links zum zentralen Teil des Gebäudes.

Central upper

Gehen Sie hier nach links und öffnen Sie Bethanys Tür (Tür mit dem B). Sobald man sich das Tagebuch beim Spiegel schnappt öffnet sich ein Geheimgang und ein seltsames Monster greift an. Am besten aktiviert man den Schild, greift zur Sense und schlägt wild um sich! Klettern Sie danach im geheimen Raum nach unten.

## Crypt

Laufen Sie bis Aaron's Gefängnis und geben Sie ihm sein Gebiss wieder. Leider wird der Kerl dann sehr aktiv und nicht etwa erlöst! Aktivieren Sie Ihren Schild und greifen Sie zur Sense. Weichen Sie ihm zunächst aus und halten Sie einen größeren Abstand ein, bis er sich bei einem Sprung etwas verkalkuliert und sich flach legt!

Rennen Sie nun hin und schlagen Sie mit der Sense auf ihn drauf, so daß er einen seiner Arme verliert. Jetzt beginnt der zweite Teil. Aaron geht wieder in die Raummitte und schießt mit seiner Kette nach Ihnen. Weichen Sie beständig aus und versuchen Sie sich immer vor einen der Holzbalken oder die Tür zu stellen, denn in diesem Material bleibt seine Kette stecken! Sobald er also seine Kette ins Holz gebohrt hat, läßt auch der Zauber nach, der Sie vorher nicht an ihn rankommen ließ!

Rennen Sie schnell zu ihm hin und schlagen Sie auch ihm den Kopf ab. Damit endet auch dieser Spuk, jedoch beginnt gleich ein Neuer! Diese Taktik funktioniert einzig mit der Sense, alle anderen Waffen können weder seinen Arm noch seinen Kopf abtrennen!

## ETERNAL AUTUM

### Forest

Anscheinend war alles doch kein Traum! In diesem „ewigen Herbst“ ist alles etwas anders: Sie treffen auf komplett andere Gegner, finden noch eine neue Waffe und müssen dann auch auf andere Sachen achten. Statt Healthpacks oder Health vials findet man hier heilende Wurzeln und Sie können hier auch wieder fliegen!

Sehen Sie sich erst mal etwas um und achten Sie auf die kleinen „Beißfrösche“ am Boden! Im Wasser finden Sie übrigens weitere Wurzeln. Kämpfen Sie sich dann durch die Schlucht nach oben bis zum reißenden Fluss! Schnappen Sie sich die Armbrust aus Knochen und legen Sie dann ein Qicksave an. Springen Sie dann in den Fluss und lassen Sie sich bis zum ersten Wasserfall treiben. Sie dürfen sich nun nicht nach unten stürzen, sonst werden Sie an den Felsen zerschellen! Sie müssen gleich versuchen weiterzufliegen, also schon im Wasser die Sprung-Taste drücken! Fliegen Sie zunächst geradeaus weiter und dann lassen Sie sich dann ins Wasser fallen und schwimmen Sie dann zur kleinen Insel mit dem Amplifier und der Wurzel. Um auf die Insel zu kommen muß man noch einmal ein Stückchen fliegen. Springen Sie dann nach unten und laufen Sie die Schlucht wieder hoch bis zum Fluss. Hier läuft man durch den hohlen Baumstamm zur anderen Seite und kämpft sich weiter nach oben durch. Sie treffen nun wieder auf die langen Dürren und die „Urmenschen“ aus dem Traum.

### Chieftain

Bei der Engstelle sollte man die fiesen Pflanzen aus sicherer Entfernung per Skull storm ausschalten, denn die Biester können einem hier stark zusetzen! Kämpfen Sie sich dann nach oben durch, wobei Sie nun verstärkt auf die Urmenschen treffen, die unglücklicherweise sehr zielgenau mit ihren Armbrüsten umgehen! Bei den beiden tanzenden Gesellen findet man dann einen Eingang zu einem Höhlensystem.

### Airie

Kämpfen Sie sich bis zum größeren Raum durch und durchsuchen Sie hier alle Gefäße! Kämpfen Sie sich dann links nach unten durch und gehen Sie in der großen Halle zum „Schalter“ auf der anderen Seite. Sie öffnen damit im Boden die Tür zur Lava und befreien damit einen Phoenix! Sie sollten sich das Spektakel aber nicht zu lange ansehen, denn die Tür schließt sich bald und die Lava steigt nach oben. Verlassen Sie also schnell den Raum und gehen Sie wieder zurück zur Wegkreuzung und gehen Sie hier geradeaus bzw. nach rechts weiter. Der Phoenix (brennender Vogel!) fliegt nun im hinteren Raum umher und man muß ihn leider abschießen. Dann berührt man den versteckten Schalter an der Wand und geht unter das geöffnete „Fenster“. Der Wind bläst den Feuerstrahl vom Phoenix weg, läßt Sie aber auch kaum von der Seite an das Tier kommen. Fliegen

Sie deshalb von Fenster aus zum Phoenix und versuchen Sie nicht durch den Feuerstrahl zu landen. Folgen Sie nun dem Weg, der eben durch die seitliche Tür frei gegeben wurde.

#### Chase

Laufen Sie bis zur Schlucht und lassen Sie sich dort nach unten fallen. Bevor Sie dann aufschlagen müssen Sie natürlich ein Stückchen nach unten fliegen! Kämpfen Sie sich nun über den schmalen Weg entlang der tiefen Schlucht nach oben durch. Bei der kleinen Höhle in der Wand gegenüber kann man übrigens zur anderen Seite fliegen und dort einige brauchbare Sachen finden. Auf in den Kampf! Kämpfen Sie sich bis zum Ende des Weges durch und fliegen Sie dort nach unten zur Lagerstelle der Urmenschen. Folgen Sie dann dem Verlauf der Höhle.

#### Bridge

Gehen Sie bis zur Hängebrücke und erledigen Sie die Gegner. Sobald Sie die Brücke betreten, kommen gegenüber zahlreiche Gegner aus Ihren Löchern gekrochen und sogar über und hinter Ihnen taucht der ein oder andere Gegner auf! Schießen Sie sich also bis zur anderen Seite durch und gehen Sie dort in die dunkle Höhle.

#### Lower Dwellings

Gehen Sie nach oben zu den ersten „Wohnhöhlen“ und durchsuchen Sie hier alles. Sie finden unter anderem eine weitere „Arcane whor!“ und auch in den an der Decke hängenden Kokons findet man teils nützliche Sachen! Kämpfen Sie sich hier bis nach hinten durch! Durch ein „Fenster“ im linken Raum kann man beobachten, wie die Urmenschen die Brücke wieder stürmen. Bleiben Sie hier also nicht zu lange, denn bald sind die Kerle dann auch zum Wohnbereich vorgestoßen. Gehen Sie über die Treppe in der Mitte nach oben weiter.

#### Upper Dwellings

Klettern Sie über die „Baumstamm-Leiter“ nach oben und schießen sich dann den Weg nach oben frei. Sie finden hier auch die ersten Zeichen von „Unregelmäßigkeiten“, da sich die Urmenschen wohl kaum selbst aufspießen würden...

#### Gauntlet

Gehen Sie zur Säule und drehen Sie an der Konstruktion, so daß sich die Tür hinten öffnen. Sie müssen sich nun über einen längeren Weg hinter dem Wasserfall vorkämpfen, wobei Sie diesmal wirklich Ärger bekommen. Die Höhlenmenschen greifen nicht nur in großen Zahl an, Hier fliegt man links hoch! Sie tauchen auch öfter mal hinter einem auf und nehmen Sie dann von beiden Seiten ins Visier! Kämpfen Sie sich also langsam vor und speichern Sie öfter mal das Spiel ab. Bei der ersten Höhle rechts kann man auf die obere Ebene gelangen, wo man etwas Munition findet. Kämpfen Sie sich dann unten bis nach hinten durch und gehen Sie dort die hintere Treppe hoch.

#### Ruins

Durch die Schlucht geht man bis zur verfallenen Anlage. Im ersten Teil findet man außer zahlreichen Gegner eigentlich nicht viel, Sie können also gleich durch die Schlucht nach hinter weiter gehen. Hier muß man zunächst links nach oben fliegen und dann über den Weg an der Seite nach oben gehen. Fliegen Sie dann bei der geschlossenen Tür durch das kleine Fenster beim Turm und betätigen Sie im Gebäude das „Sklavenrad“. Dann verläßt man den Turm wieder und kann die nun geöffnete Höhle betreten.

#### Arch

Achten Sie auf die Pflanzen, die sich an der Höhlendecke verschanzt haben, wenn Sie weiter gehen. Beim Fluss können Sie nun nicht etwa einfach durchschwimmen, jede Berührung des Wassers führt zum sofortigen Tod! Sie müssen also über die kleinen Inseln zur anderen Seite fliegen. Dort muß man jedoch auf dem rechten Stück zu landen versuchen, denn die Entfernung ist bereits sehr

kritisch! Beim Durchsuchen der großen Türme muß man dann erneut in die Luft gehen, da man ansonst mangels Leiter nicht zum nächsten Stockwerk kommt! Sie werden in der Schlucht nun auf die langen, dünnen Kreaturen und die fliegenden Damen treffen! Kämpfen Sie sich dann bis zur (goldenen) Tür durch.

#### Arena

Im ersten Raum wird man gleich von zahlreichen Ranken aus dem Boden bearbeitet. Die dazugehörigen Monsterblümchen verstecken sich in kleinen Hohlräumen in den Wänden hinter recht brüchigen Felsen. Hat man dann die grünen Nervensägen ausgeschaltet öffnet sich die Tür und man kann sich durch einen längeren Gang nach oben kämpfen. Im Talkessel angekommen folgt man dann einfach dem Weg nach oben oder fliegt gleich zur oberen Plattform. Bevor man sich dann jedoch auf die Kampfebene begibt sollte man noch die Goodies auf den größeren Gebäuden einsammeln.

#### Final Fight Arena

Nach der Sequenz sollte man sich dann erst mal nach unten verziehen. Zuerst muß man sich der kleinen fliegenden Viecher erwehren, die Bethany ständig erschafft! Sobald man dann etwas Zeit hat muß man sich unbedingt um die beiden fliegenden Hexen kümmern, die Bethany per Blitz neue Energie geben. Die Oberhexe erschafft unterdessen fleißig weiter die kleineren fliegenden Viecher und später vor allem die großen Biester. Sind die beiden kleinen Hexen dann ausgeschaltet, wird Bethany nicht mehr neu aufgeladen und ist nach jeder Beschwörung eines der großen Monster kurze Zeit etwas gelähmt. Diese kurze Phase müssen Sie nutzen, Ihre Sense zücken, zu Bethany fliegen und dann den Kopf absäbeln! Sollte das nicht funktioniert haben, muß man erst mal das fliegende Biest ausschalten und dann warten bis Bethany erneut eine Beschwörung anstrebt!

#### Standing stones

Nun kommt der wahre Endkampf auf Sie zu! Nach der Sequenz muß man sich schnell bewegen, denn zu dem Riesenvieh, das nach Ihnen schlägt kommen auch noch zwei Tentakeln im Wasser, die gerne Ihren Kopf abschlagen würden! Bleiben Sie also immer in etwa in der Mitte der Insel (um den höchsten Punkt herum) und ignorieren Sie das Dynamit und die Phoenix-Eier! Konzentrieren Sie sich nun nur auf das große Ungetüm: Am besten nimmt man den Skull-Zauber und die Schrotflinte zur Hand und als Item ein Healthpack. Weichen Sie nun seinen orangen Säureangriffen beständig aus und laden Sie den Skull storm auf. Nach einigen Angriffen wird der Boss seinen Kopf einziehen und man kann auf den „Sack“ dahinter schießen. Tun Sie das aber nur mit den Schädeln des Skull storms, denn die Schrotflinte streut zu stark. Alternativ kann man auch zu anderen Fernkampf Waffen greifen und auch damit auf den Sack schießen, ich habe jedoch die besten Erfahrungen mit dem Skull storm und vielleicht noch dem Revolver gemacht! Sie müssen nun mehrfach auf diesen seltsamen Sack schießen, je nach Schwierigkeitsgrad kann es sehr lange dauern bis sich da etwas tut.

Nach einigen Angriffen reichts dem Biest aber offensichtlich: Es öffnet in seinem Rumpf eine Art Maul und zieht Sie an sich heran. Nun müssen Sie schnell reagieren und mit einer normalen Waffe in das Innere schießen! Der Skull-Zauber kann hier zum sofortigen Tod führen, da das Biest noch mit den zahllosen Armen vor sich herumfuchtelt und so eventuell eine verfrühte Explosion auslöst! Ein Schuss der Schrotflinte reicht praktisch immer aus, um den Monster starke Schmerzen zu verschaffen. Es schließt seine „Öffnung“, Sie können nun wieder mehr Abstand gewinnen und gleichzeitig den Skull storm aufladen, und entblößt eine Art Geweih am „Sack“. Auf dieses seltsame Ding müssen Sie nun wieder schießen, wobei das mal wieder am besten mit dem Skull-Zauber geht! Schmerzverzerrt versucht das Biest nun wieder Sie einzusaugen, Sie müssen also nur die letzte Prozedur wiederholen! Sollten Sie zu weit weg sein, beginnt das ganze Spiel noch mal ganz von vorne; Sie müssen also zuerst mal wieder auf den „Sack“ schießen. Nach zahllosen „Geweih-Treffern“ hat man es dann endlich geschafft und der sehr interessante Abspann beginnt.

ENDE