

THE SUFFERING 2: Ties That Bind Lösung

Aus dem englischen mit PC Übersetzungsprogramm übersetzt und nachbearbeitet. Lösung für PC Spiel, enthält einige Abschnitte mehr wie die Konsolenversion.

* Anmerkung *

Eine gute Sache in diesem Spiel besteht darin, dass Sie es in der Ego Ansicht spielen können oder als dritte Person. Ich empfehle die erste Personenansicht, besonders während der Kämpfe mit den Feinden und die Grafik ist in der ersten Person ein bisschen besser. Ich vermeide, VIELE Feinde überall im Spiel zu erwähnen, um den Schreckensfaktor zu erhöhen und um den ganzen Spass nicht zu verderben, und einige Dinge die Sie sehen, die ich nicht erwähnen werde weil sie zu gut sind um sie zu verderben. Ich habe versucht, diesen Guide so Spoiler frei als möglich zu machen. Wichtiges werde ich Ihnen sagen, eine Tür zu öffnen, um einen Geist zu sehen, oder einige unheimliche Dinge zu sehen, das es an Ihrer linken Seite weitergeht; ich werde die Details nicht beschreiben weil ich an das Verraten der seltsamen Dinge nicht glaube, die in diesem Spiel vorkommen, das wäre zu grausam. Ich will dafür nicht verantwortlich sein Ihnen Ihr Videospiel Erlebnis zu rauben. Die Visionen die Sie sehen und die Hintergrundstimmen, die Sie hören, während Sie das Spiel spielen, werden sich ändern abhängig von Ihren Aktionen und den moralischen Entscheidungen sie verändern ein bisschen die Geschichte, welches für mich ein Plus ist, weil es bedeutsam zum Wiederholungsspielwert ist. Ich werde auch nicht erwähnen die Mengen von Gesundheit, Waffen und Munition Items entlang dem Weg, da es von diesen Sachen ziemlich viel überall gibt, das durchsuchen aller Schränke ist selbsterklärend.

ERINNERUNGEN AN DINGE DER VERGANGENHEIT

Sie beginnen das Spiel von vor fünf Jahren im Östlichen Baltimore Gefängnis. Sie spielen Schach mit einem Mitgefangenen und Freund Miles. Dieses Spiel ist *NICHT* ein Prequel, nur dieses erste Level ist es. Die Geschichte kann als ein Prequel betrachtet werden, aber nicht das wirkliche Spiel. Danach treffen Sie einen dubiosen Gefährten genannt Blackmore und Gesellschaft und wenn die Filmszene endet nehmen Sie Deckung von den Wächtern die nach Ihnen schießen. Warten Sie auf einen Gefangenen der die Tore öffnet und dann Miles folgen. Gehen Sie in das Gefängnis und beobachten Sie eine nette kleine Szene durch das Tor vor Ihnen, Östliches Baltimor Gefängnis wird zu Consuelas Journal hinzugefügt. Gehen Sie den Gang runter und treten Sie in die Tür rechts ein von wo Miles steht beim Tor, er wird dann durch ein Tor rennen das sich öffnet, ignorieren Sie es für jetzt. Nehmen Sie die Schrotflinte vom Fussboden, durchsuchen Sie das Zimmer nach einer Östliches Gebäude Gefängnis Karte und den Spind, wenn Sie Xombium benötigen. Verlassen Sie dieses Zimmer und gehen Sie zum Tor wo Miles durchgegangen ist, es wird sich schliessen, und Miles wird mit Ihnen für eine Minute sprechen. Ein anderes Tor wird geöffnet in der Nähe, durchgehen und folgen Sie dem Gang, um einige fremden Typen sehen die zu Fleischhack gemacht werden, etwas in den Gang gehen um einen Skript auszulösen. Ein Monster erscheint, sofort zurück und warten bis es durch die Öffnung verschwunden ist, gehen Sie durch die Tür links dann wieder links hinein und ein Flashback (Rückblende) erscheint (es wird noch viele viele Flashbacks geben die ich nicht erwähne, es sind zu viele). Es gibt einige Xombium hier, wenn Sie ein Telefon klingeln hören rangehen. Danach durch die Tür links vom Getränkeautomaten zu einem Kontrollpunkt. Sie kommen in einen Raum wo die Insassen aus dem Hof einen Wärter gefangen haben, Abstand halten, sie wollen das Sie ihn töten. Freie Entscheidung den Wärter töten oder die Gangster. Die Gangster mit Schrotflinte erledigen, Monster erscheinen wenn sie weg sind Messer aufheben. Weiter den Gang entlang zu einem Kontrollpunkt. Sie kommen zu 3 Monitoren wo Sie eine Kampf beobachten können, warten bis er vorbei ist. Dann in den Raum 3 Molotowcocktails nehmen, Gangster kommen von der Galerie herunter mit Messer erledigen. Nach einigen Kills verwandeln Sie sich in ein Monster und zerfetzen alle Feinde. Dann ist der Abschnitt zuende.

HOFFNUNGSLOSE DÜSTERE VERZWEIFLUNG

Es beginnt mit einer Filmszene die den Helden auf einem Boot im Hafen von Baltimor zeigt. Nach dem Film sind Sie In einem Raum Waffen aufnehmen und weiter. Durch die Tür auf der linken Seite und im nächsten Raum über die Kisten durchs Fenster. Kiste zerschlagen und durch den Zaun. Die Gasse entlang Pistole aufheben und die Bretter an der Tür im Zaun zerstören. Den Schacht hinunter nach links, ein Monster erscheint der Abschnitt ist zuende.

DEN SCHWACHE WIRD NICHTS VERMACHT

Die Treppe links hinunter an der Kurbel drehen, weiter Sie erhalten eine Taschenlampe. Eine grosse Kiste verschieben dann durch die Öffnung und hinunter springen. Sie kommen in einen Hof. Leiter hoch über den Müllcontainer in den nächsten Hof. Wieder ein Telefonanruf. Leiter hoch durchs Fenster in den Ersten Stock. Abschnitt zuende.

DIE SCHWERSTE HEIMKEHR

In der Wohnung nach links wieder links in Ihr Schlafzimmer zum Schrank. Briefe von Carmen und Miles, in alle Zimmer gehen. Danach Treppe runter. Abschnitt zuende.

DIE UNHEILIGE LAST

Sie sind draussen in einer Gasse. Weiter gehen, links in eine schmale Gasse für Munition. Zu 2 Gangstern die ein Mann erledigen wollen, aber mit nicht Ihnen. Kampf mit 3 Monstern. Sie könne ein Messer aufnehmen müssen dafür aber das Rohr ablegen. In das Haus durch eine Tür zum Kontrollpunkt. Sie haben die Wahl Messer oder Baseballschläger. Eine Tür wird von einem Monster geöffnet und Sie treffen einen Bekannten. Nach dem Gespräch ihm folgen aber nach Items ausschau halten z.b. die Treppe linker Seite zum Kellereingang runter für Munition. Im Hof nach dem Kampf über den Müllcontaiier hoch durch den Gang über den Zaun, durch eine Tür links in die Räume durch einen Wanddurchbruch, wieder ein Telefonanruf danach weiter zu einem Kontrollpunkt. Weiter einen Kanal entlang bis zum Ende dan in ein Gewölbe weiter in einen Hof, Kampf. An der Feuerleiter ist so eine Art grauer Ring darauf schiesen. Leiter hoch, sie bricht ab, Monster, dann auf den heruntergeklappten Laufsteg springen. In das Haus Treppe hinunter und Sie sind wieder draussen. Kontrollpunkt, Kampf, durch die zerstörte Gittertür in einen Hof. Über den Müllcontainer und Dachvorsprung ins nächste Haus Items aufnehmen, zurück auf den Dachvorsprung und hinunter springen weiter zu einem Telefon. Kiste unter ein zerbrochenes Fenster schieben, hinein klettern, runterspringen zu einem Kontrollpunkt. Tür öffnen zu einer Kantine, Kampf, hinter der Theke Knopf drücken um eine Tür zu öffnen. Sie sind auf einer Strasse, Kontrollpunkt, finden Skorpionmaschinenpistole Kampf vor dem Kino nachdem alle Monster erledigt wurden öffnet sich die Tür vom Kino. Im Kino rechts zur Tür gehen versuchen zuöffnen, Abschnitt beendet.

VERLEUGNUNG STÄRKSTE

Im Kino die 2 Kisten vor der Tür zerschlagen, durchgehen, nächste Tür in den Kinosaal wo die Sitze fehlen. Filmszene danach Kampf danach Film, Kontrollpunkt, durch das Loch in der Leinwand, ein Film wird an eine Wand projeziert, Schwerer Kampf, die Wand links von der Projektionsfläche kann zerstört werden in Monstermodus. Durchgehen in ein Haus, Sie treffen einen Junkie der ihnen die Tür öffnet um Sie zu seinem Versteck zubringen. Im Hof Kampf, danach die Leiter hoch hinter dem Hinternis runterspringen und mit der Kurbel die Last heben. Wieder eine Leiter hoch über den Dachvorsprung in eine Wohnung, runterspringen die Kisten vor der Tür zerschlagen durchgehen, Kontrollpunkt, durch eine Tür. Filmszene, Kampf, ein Monster räumt die 2 Lastwagen beiseite die den Weg versperrt hatten weiter zu einem Kontrollpunkt. In den kleine Park laufen, Filmszene danach Kampf, dann auf dem Platz oberhalb des kleinen Parks nach den Flashbacks durch die Öffnung nach links gehen. Vor einer Tür die Bretter zerstören und durch, Kontrollpunkt. In eine Halle, nach den Flashbacks Kampf starke Feinde im Monstermodus zerfetzen danach ist eine Tür offen die vorher verschlossen war. Die Treppe hoch im Raum die Tür ganz hinten auf der linken Seite zerstören und Treppe hoch. Im Raum rechts Telefonanruf, im 2ten Raum nach der Filmszene Kampf danach durch die Tür in einen Gang noch eine Tür öffnen zu

einem Kontrollpunkt. Im Boden ein Loch das mit Brettern gesichert ist, die Bretter zerstören und runterspringen, Kampf. Danach raus in den Gang zu einer Tür die mit 2 Kisten versperrt ist. Die Kisten zerstören und durch die Tür im nächsten Raum durch die Öffnung rechts hinten. Im nächsten Raum einen Kampf danach zu der Tür links und versuchen sie zu öffnen, Abschnitt zuende.

DER WILLE DER MENSCHEN

Sie sind draussen auf einem Laufsteg am ersten Stock, runterspringen in einen Hof und raus auf die Strasse. Dort ist ein Stationäres Maschinengewehr, damit die Monster erledigen. Danach nach rechts neue Monster erscheinen die Sie nur im Monstermodus erledigen können. Dann ein Stück zurück und rechts die Treppe zu Kellereingang runter Tür öffnen Sie gelangen in eine Bar, Filmszene danach Kontrollpunkt. Durch die Tür hinten dann rechts durch die Tür und raus auf die Strasse. Draussen werden Sie von Soldaten beschossen schnell die Feuerleiter hoch auf dem Laufsteg zu einem Kontrollpunkt weiter den Laufsteg und runterspringen in einen Hinterhof, nach dem Flashback Kampf mit Hunden. Neben einer Wand stehen ein paar Fässer darauf schießen damit sie Explodieren ein Laufsteg klappt herunter draufspringen und zu einem Kontrollpunkt. Weiter über den Laufsteg bei den fehlenden Stücken drüberspringen und am Ende runter. Sie kommen auf eine Strasse, Kampf, auf dem Lastwagen ist ein Maschinengewehr, die Strasse entlang die Soldaten erledigen dann in das Loch springen wo der Riesenwurm rausgekommen ist, Abschnitt beendet.

EWIGE GRÄBER

In der Kanalisation geradeaus dann rechts in den Gang klettern die Treppe hoch zu einem Gitter. Ihr Kumpel erklärt Ihnen das er das Gitter nicht öffnen kann aber etwas anderes öffnen. Das Gitter wo Sie vorher vorbeigekommen sind ist jetzt offen dort geht es in ein Labyrinth. Durch den Gang zu einem Kontrollpunkt. Rechte Tür Items. Links durch die Tür in einen Raum mit einer Wasserpumpe, über die Pumpe auf der rechten Seite nach oben klettern über den Laufgang zu einem Kontrollpunkt. Runterspringen im Gang, Kampf, am Ende eine Hebel umlegen dadurch wird an der rechten Seite ein Tor geöffnet weiter zu einem Kontrollpunkt. Weiter durch die nächsten Türen und die Soldaten erledigen. Sie kommen in einen Raum mit einer Leiter und einem Stationären Maschinengewehr. Die auftauchenden Feinde damit erledigen danach 2 Schalter rechts und links umlegen, der Deckel zu einem Rohr öffnet sich hinein springen. Durch den Kanal zu einem Kontrollpunkt, weiter bis Sie zu einer Leiter kommen, hochsteigen. Rechts durch den niedrigen Gang zu einem Telefon, Hörer abnehmen nach den Drohungen raus zu dem anderen Gang hochspringen und weiter am Ende runterspringen zu einem Kontrollpunkt. Links über die Mauer klettern und Sie treffen Ihren Kumpel wieder, Kampf mit Hunden, im Monstermodus die Wand hinten links durchbrechen weiter in einen Gang und rechts hochklettern in einen anderen Gang. Runter und nach dem Flashback rechts wieder in einen Gang hoch zur Leiter zum Ende des Abschnitts.

ERBAMUNGSLOSE, HARTNÄCKIGE ENTSCHLOSSENHEIT

Die Leiter hoch und Items einsammeln. Weiter durch die Öffnungen in den Zäunen bis Sie in einen Hinterhof kommen, unter das offene Fenster gehen. Flashback danach befinden Sie sich in einer Halle mit mehreren Kisten die an Haken hängen. An der Kiste rechts hinten das Schloss aufschliessen, im Raum rechts hinten Tür auftreteten und Waffe und Munition einsammeln. Links durch die Tür zu einem Kontrollpunkt. Mehrere Räume mit Waffen und Munition deutet auf einen schweren Kampf hin, der Monitor ist unwichtig. Sie haben jetzt eine Begleiterin, im nächsten Raum nach dem Film Kampf ein zeitweiliger Monstermodus ist hilfreich. Die Frau weist Sie auf eine Wand hin rechts neben der Tür die Sie im Monstermodus zerstören können. Dann die Treppe hoch zu einem Kontrollpunkt, links durch die Tür. Treppe runter zu einem Kontrollpunkt durch die Tür nach draussen und Kampf. Sie sind im Hafengebiet, nach dem Kampf einen Knopf drücken um eine Plattform herunter zusenken. Draufklettern und wenn sie am Ziel ist runterspringen, Kampf, danach in das Krankenhaus Knopf drücken Boot fällt runter. Ihre Begleiterin fährt davon. In dem

Wachhäuschen am Zaun neben dem Stoppschild Knopf drücken. Wieder ein Kampf das Maschinengewehr leistet gute Dienste. Ein Lastwagen mit einem Stationären Maschinengewehr fährt rückwärts durch den Zaun, draufklettern, Filmszene, Abschnitt beendet.

HABEN WIR UNS NICHT SCHON MAL GESEHEN

Auf dem Lastwagen. Mit dem Maschinengewehr die Feinde abwehren unterwegs ein Kontrollpunkt. Der Lastwagen wird vom Hubschrauber mit einer Rakete beschossen und kippt um. Sie landen in einem Kanal, Kontrollpunkt zu Fuss weiter. Durch den Kanal vorwärts und die Feinde erledigen. Durch das zerstörte Gitter nach links weiter bis zu einer Treppe, hoch und Sie sind wieder draussen, Kampf danach kommt der Lastwagen wieder, aufsteigen ans MG alles wie gehabt. Kontrollpunkt, am Ende der Filmszene erscheint der Riesenwurm und Sie fallen vom Lastwagen. Abschnitt beendet.

WIEDERHOLUNGSTÄTER

Eine Etage tiefer, durch den einzigen Ausgang gehen und die Feinde erledigen. Am Ende in einem Schacht hochklettern und Sie sind wieder im Gefängnis in dem Buchlager, Kampf. Durch die Tür mit dem Schild obendrüber "To First Floor Maintenance Access" in einen Raum mit einer Leiter. Hoch Items aufnehmen, Kontrollpunkt und nach links in den Gang, Kampf. Danach den linken Getränke Automaten verschieben bis er unter dem Loch in der Decke steht, hochklettern. Dann das Gitter vom Luftschacht zerstören und durch, runter springen, aus dem Raum und durch die Tür geradeaus. Sie kommen in eine Empfangshalle, Kampf, unter der Treppe können Sie Deckung nehmen. Nach dem Kampf ist hinten eine Tür offen durch zu einem Kontrollpunkt. Ein Telefon klingelt, hin und abheben dann auf dem Tisch einen Knopf drücken ein Gittertor öffnet sich. Auf dem Weg dahin diverse Feinde. Sie sind in einem Waschraum ein Wärter sagt die Kurbeln nicht anrühren sonst fliegt alles in die Luft und das eine Wand nicht sehr stabil ist. Zurück in den Raum wo Sie telefoniert und den Knopf gedrückt haben. Im Monstermodus die Wand durchbrechen und den Wärter befreien dann zurück und die 3 Kurbeln drehen, schnell weg. Nach der Explosion durch die entstandene Öffnung zu einem Kontrollpunkt. Hinter der Tür mehrere Monster eine Tür öffnen und die Treppe hoch Sie gelangen in den Ersten Stock über der Empfangshalle. Nach dem Kampf Treppe hoch in den Zweiten Stock in ein Büro und ins nächste ein Gespräch mit einem Wärter er bittet Sie um Unterstützung. Leiter hoch und der Abschnitt ist zuende.

DER TROPFEN UND DAS FASS

Dem Wärter folgen, Kampf, versuchen den Wärter am Leben zu erhalten er ist beim Kampf keine Hilfe. Kontrollpunkt oberhalb der Treppe, ein Monster zerstört den Zaun durch und weiter kämpfen. Durch die offene Tür in den Zellenblock, Kampf, Telefon klingelt rangehen nach dem Gespräch die Treppe runter. Links durch die Tür den linearen Weg weiter eine kurze Treppe runter in einen Raum mit einem harten Kampf danach durch das zerstörte Gitter. Treppe runter bis zu einer Leiter. Hoch und dann die Treppe in ein Wärterbüro Knopf an der Vorrichtung rechts drücken Jalousien heben sich, weiter zu einem Kontrollpunkt. Wenn Sie Xombium brauchen die Leiter hoch. Weiter die Treppe runter Items nehmen durch die Tür und durch das Fenster klettern wo Sie die Jalousien hochgefahren haben wieder einen Knopf drücken die Jalousien schliessen sich. In den nächsten Gang Knopf drücken Jalousie fährt hoch, durch das Fenster, Kampf, am versperrten Ausgang den Bürostuhl wegschiesen durch zu einem Kontrollpunkt im Waschraum. Zurück zum Telefon ein Gespräch, wieder zurück zum Waschraum durch die Tür links. Zu einem Lagerraum Monster greifen an danach rechts in den Gefrierraum Flashback wieder raus und weiter in den Raum mit der Gasleitung, Kurbel drehen raus Tür schliessen und Lichtschalter betätigen. Nach der Explosion ist eine Tür aufgesprengt worden im nächsten Raum Knopf drücken damit sich eine Tür öffnet. Weiter zum Ende dieses Abschnitts.

DISZIPLINIEREN UND BESTRAFEN

Sie befinden sich in einem Gang mit Zellen. Rechts in die Zelle und durch die Öffnungen weiter.

Gespräch mit den Wärtern danach die Treppe hoch links in einen Raum Knopf drücken wieder raus links durch die Tür, Kontrollpunkt, Treppe runter in den Gang am Ende in die Zelle dann durch das Loch. Leiter hoch danach Treppe runter in einen Luftschacht klettern Lüftungsgitter zerstören und weiter. Runterspringen zu einigen Gefangenen, Gespräch danach Treppe runter zu einem Kontrollpunkt. Kampf, danach Treppe hoch in einen Kontrollraum Knopf drücken und zurück zum letzten Schlachtfeld kämpfen, eine Tür wird geöffnet durch in einen Gang rechts an der Wand 3 Telefone das ganz rechts benutzen. Weiter ein Gefangener öffnet Ihnen ein Tor. Treppe hoch der Gefangene stirbt, Treppe wieder runter und in das Loch springen die Tür geht auf durch zu einem Kontrollpunkt. In den Kontrollraum, Items, links und rechts Konsolen wo man Knöpfe drücken kann ob sie etwas bewirken weis ich nicht. Die 2 Feinde erledigen ein Tor wird geöffnet durch zu einem Kontrollpunkt. Weiter, ein Kampf, Telefon klingelt rangehen nach dem Gespräch ein Stück die Treppe runter links ist eine Öffnung reinklettern. Begegnung, nach dem Gespräch weiter dem Soldaten der Spezialeinheit folgen. Ein schwerer Kampf ab und zu im Monstermodus erleichtert einiges. Danach in den Aufzug zum Abschnittende.

SCHWEISS UND HARTE ARBEIT

Im Aufzug. Den Aufzug verlassen ein Telefon klingelt Tür öffnen und rangehen. Treppe hoch im nächsten Raum Knopf drücken um eine Tür aufzumachen nächster Raum Kampf, den Weg zurück neue Feinde dann durch die Tür am Gitter und links in die Öffnung weiter zu einer Werkstatt. Weiter durch das zerstörte Gitter im nächsten Raum die Feinde erledigen dann links die Leiter hoch Telefon klingelt nach dem Gespräch weiter den Gang entlang durch die Tür. Weiter durch die nächsten Türen zum Ende des Abschnitts.

PARTNER AUF LEBENSZEIT

Nach dem Flashback den Gang entlang durch die Tür Monitor beachten. Treppe runter bei der Tür Hindernisse zerschlagen in den nächsten Raum zu einem Kontrollpunkt. Sie sind im Freien. Nach der Filmszene Kampf, ein Hubschrauber, rechts an der Wand Munikiste die Explosiven Fässer zerschiesen damit Sie nicht selbst verletzt werden, auf dem Platz liegt ein Maschinengewehr aufnehmen. Vor dem Hubschrauber in Deckung gehen, links hinten ist eine Leiter hochsteigen oben 2 Feinde. Den Hubschrauber abschießen (Bosskampf) er kann viel einstecken, am besten vom ersten Stock aus der Deckung schießen mit Revolver und MG bis er abstürzt. Danach zu dem stationären MG und die Monster im Hof erledigen. Die Leiter runter durch die Tür im nächste Hof zum Aufzug Knopf drücken, in den Aufzug er fährt hoch, oben Kontrollpunkt. Ein Monster, in den Raum Knopf drücken, mit dem stationären MG den Riesenwurm beschieseln bringt nicht viel da Sie immer wieder zurück geschleudert werden. Am besten aus der Deckung der Tür oder unten hinter den Kisten auf ihn schießen aber unten sind noch einige Kleine Monster die zuerst erledigt werden müssen. Oben im Gang vor dem Fenster links Heilung. In das Loch springen wo der Riesenwurm rausgekommen ist und Typ steht. Während der Filmprojektion Items einsammeln dann folgt ein langer Kampf danach Filmszene und das Abschnittende.

HEIM DES MORDES

Sie sind in einem Zimmer. Items einsammeln nach dem Gelaber durch die Tür die Treppe hoch. Oben Kampf danach in den Gang links Tür einschlagen und in das Zimmer. Weiter durch die Öffnung in der Wand auf die Strasse, Kontrollpunkt. Auf der Strasse ein Monster, durch den schmalen Gang wo das Monster hergekommen ist die Kisten zerstören weiter ein Monster zerstört das Gitter. Durch auf die Strasse zu einem stationären Maschinengewehr Monster töten. Danach rechts hinten durch ein zerstörtes Gitter zu einem Kontrollpunkt. Weiter wieder auf die Strasse nach dem Gelaber Kampf nach einiger Zeit wird rechts die Tür geöffnet reingehen zum Abschnittende.

HINEINGEBOREN

Sie sind in Ihrem Haus. In alle Zimmer gehen nach der Filmszene Telefon, rangehen niemand dran die Tür die vorher verschlossen war ist jetzt offen. Durch auf die Kiste ins nächste Stockwerk. Nach

dem Film Kontrollpunkt. Dann Kampf gegen Geist keine Munition verschwenden im Monstermodus erledigen aber er erscheint immer wieder und reale Monster. Ganz oben Kiste mit Panzerfaust und ein Riesenwurm. Mit der Panzerfaust auf den Wurm schiesen dann die anderen Monster erledigen, langer langer Kampf 15 Minuten (Bosskampf). Danach Filmszene und Spielende.