

Der Weg in die Freiheit, Teil 2

CHRONICLES OF RIDDICK

Im letzten Drittel des Action-Thrillers muss Glatzkopf Riddick noch mal alle Baller- und Rätsel-Register ziehen. Wir führen Sie sicher über sämtliche Level-Hürden bis zur Endsequenz.

Traumfinale für Vivendis traumhaften Ego-Shooter. Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung gelingt Ihnen garantiert problemlos der Ausbruch. Teil 1 der Fluchthilfe finden Sie im GameStar 2/05.

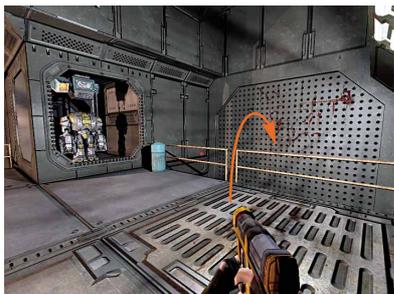
DIE WAFFEN-ENTWICKLUNG

49. Der PC-Bonus-Level

Riddick sprintet in die Kraftwerkskontrolle des Arbeitsbereiches und öffnet mit der Kombination die hintere Tür. Er öffnet die Luke, schlüpft in den Schacht und gelangt in die Wissenschaftsabteilung.

50. Feuer frei

Dort löscht er die Lichter, um besser an seine Gegner zu kommen. Im Raum mit der Riot-Guard-Rüstung hüpft er über die Brüstung, krabbelt unter der Plattform durch und kraxelt die Leiter hoch. Jetzt kann Riddick in die Rüstung schlüpfen und ordentlich im Labor aufräumen.



51. Weg freimachen

Im Überwachungszimmer der Befehlsstelle findet Riddick Zigaretten (Nr. 60), dahinter haben die Gegner im Raum E-12 eine Falle gestellt. Bleiben Sie in Bewegung, um den Granaten zu entgehen. Leider kann Riddick mit der Rüstung nicht klettern, deshalb verlässt er nach dem Gefecht seinen Panzer. Über die Hangelstange erreicht er den Obergang, benutzt den Generatorstartknopf und eilt zur Rüstung zurück.

52. Gefährliche Gegner

Im Tunnel zu E-13 verlassen Sie abermals den Panzer und klettern über die Kisten.

Dahinter wartet ein Aufseher im Hinterhalt. Seine Zigaretten (Nr. 61) gehören nun Ihnen. In E-13 rettet Riddick in seiner Rüstung die Mithäftlinge und in E-15 verschrottet er zwei feuerstarke Mini-Mechs.

53. Endstation

Schließlich lassen Sie die Rüstung stehen und zwängen sich hinter den Kistenstapel, um eine weitere Glimmstängelpackung (Nr. 62) einzuheimsen. Danach klettern Sie die Kisten hoch, um an die Rohre unter der Decke zu gelangen. Hangeln Sie zum Schacht in der Wand, der aus dem Labor herausführt.

TURM 19

54. Licht deaktivieren

Der Hauptdarsteller löscht die Lichter und marschiert die Treppe hinunter. Unten benutzt er den Schaltkasten, um die Lampen auszuschalten. Ein paar Meter weiter links führt ein Lüftungsschacht zu einer Treppe und Zigaretten (Nr. 43). Kehren Sie zum Schacht zurück und folgen Sie den Wegweisern zu Turm 19. Wählen Sie den Eingang nahe der geschlossenen Tür.

55. Jupiters Zelle

Riddick schaltet den Aufseher im Kontrollraum aus, nimmt ihm seine Schlüsselkarte ab und hackt sich in den Computer. Jetzt sucht er Jupiter auf, der ihm die Bombe gibt. Hechten Sie bei Ihrer Flucht auf einen der herabfahrenden Frachtcontainer.



56. Containerhof verlassen

Sobald dieser stoppt, kraxelt Riddick die Leiter unter dem Container hinab, fängt die Motten im Tunnel und nimmt die

nächste Leiter nach oben. Hier befinden sich das andere Gleis und daneben Zigaretten (Nr. 44). Zurück im Tunnel gehen Sie zum rechts liegenden Ventilationsschacht, welcher zu weiteren Kippen (Nr. 45) und einer Leiter führt. Über diese Leiter erreicht der Held einen weiteren Schacht. Von hier aus lässt er sich nach unten fallen.

57. Lichtschranken

Weiter geht es nach oben über die Leiter nebenan. Hier durchquert Riddick einen weiteren Tunnel und trifft dahinter auf einen Techniker. Er nimmt ihm die rote Schlüsselkarte ab, benutzt den Computer und verschrottet so den Container. Jetzt gelangt er auch an die Zigaretten (Nr. 46) über der Med-Konsole. Mit dem nun aktivierten Aufzug düsen Sie nach unten und durchqueren die beiden vorher verschlossenen Türen. Dahinter sind Lichtschranken installiert, welche Geschütztürme auslösen. Mit dem Elektroschocker können Sie die Sensoren kurzzeitig unbrauchbar machen. Im Deckenschacht hinter der ersten Lichtschranke warten Zigaretten (Nr. 48).

58. Aufzugsdach missbrauchen

Der Schacht bringt Riddick zur Kontrollstation B, wo er vorerst das große Schott wählt. Auch dahinter sind Lichtschranken in den Wänden. Er geht auch nicht weit hinein in den Gang, sondern nur soweit, bis er an die Kippen (Nr. 47) über sich gelangt. Anschließend wandert er zum Aufzugsdach zurück, um darauf zur Luke in der Decke zu gelangen. Durch den anschließenden Schacht krabbelt er zum Minenkern zurück, um die Bombe zu legen.

MINENKERN, TEIL 2

59. Bombe legen

Nach einer Zwischensequenz, die Ihnen eine Ahnung davon vermittelt, was folgt, kommt Riddick direkt neben der Höhle mit dem Gas heraus. Hier deponiert er die Bombe. Nach der Zwischensequenz schaltet er auf Dunkelsicht und hopst in den Tunnel. Unten stocken Sie Ihr Waffenarsenal mit den Granaten und der Schrotflinte

auf, bevor Sie hinter der Ecke dem Monster mit Granaten kräftig einheizen.



60. Schraubenschlüssel einsammeln

Anschließend betritt der Hauptdarsteller den engen Gang und bekämpft die Monster. In der Halle klettert er an der Wand hoch, um zu einer Sicherheitsschleuse zu gelangen. Er biegt rechts ab und findet auf der Kiste unter der Wandluke einen Schraubenschlüssel. Damit entriegelt der Held die Luke, kriecht durch den Schacht und gelangt nach zwei Räumen zu einer zerstörten Brücke.

61. Die Sicherheitsschleuse

Sammeln Sie die Schlüsselkarte neben der Leiche ein, bevor Sie sich am Seil über den Abgrund hangeln. Auf der anderen Seite folgen Sie dem Tunnel, durchqueren erneut die Halle und öffnen mit dem Schlüssel die Sicherheitsschleuse. Dahinter benutzen Sie den Schaltkasten, um die Stromzufuhr wiederherzustellen. Dann geht es durch den angrenzenden Brückengang, auf dessen Dach ein Zigarettenpäckchen (Nr. 49) liegt.

62. Minenbohrer hochfahren

Im Raum hinter dem Brückengang sammelt Riddick die Granaten, die Stromzelle, das Prototypengewehr und die Zigaretten (Nr. 50) aus der Kiste ein. Die Stromzelle lädt er im Ladegerät neben dem letzten Schaltkasten auf. Damit marschiert er in den Raum, wo der Minenbohrer steht. Bevor er dort ankommt, erlegt er noch das große Monster im Vorraum mit einer Handgranate, und sackt die Zigaretten (Nr. 51) aus der kleinen Höhle ein. Nun reaktivieren Sie den Bohrer und krabbeln durch den Schacht.

63. Mini-Kanone anlegen

Am Ende hängt sich Riddick an die Hangelstange, schwingt nach links zur Plattform und klettert über die Leiter auf den Laufsteg über der Stange. Hier liegen Zigaretten (Nr. 52). Der Lüftungsschacht neben der Leiter bringt ihn direkt zum Kampfgeschehen. Gehen Sie von dort aus in den rechten Gang und zwingen Sie sich durch die Luke auf das Fahrstuhldach. Reparieren Sie die Steuerung, um den Lift in Gang zu setzen. Unten wartet Riddick darauf, dass der Riot Guard das große Monster erlegt. Dann plättet er den menschlichen Gegner mit

Granaten und nimmt dessen Mini-Kanone an sich. Damit schießt er sich seinen Weg zu den Verladedocks frei.

DER HANGAR

64. Sperrfeuer schießen

Riddick kämpft sich durch den Frachtbereich und benutzt unterwegs die Personenaufzüge. Der Lastenaufzug bringt ihn zu einer Kreuzung, hier biegt er links ab. Im nächsten Frachtraum schaltet er die Gegner aus und klettert über die Kisten auf den Obergang, wo weitere Glimmstängel (Nr. 53) warten. Der Lastenaufzug bringt Sie zum Treibstofftransport.

65. Treibstoff entzünden

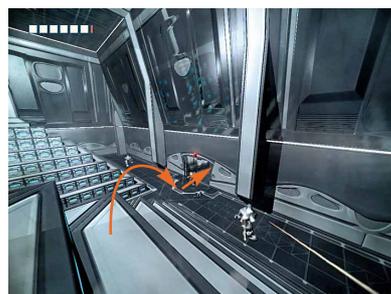
Hier legen Sie die Mini-Kanone ab, denn die hilft nicht gegen den schwer gepanzerten Wächter. Umkreisen Sie den Gegner, um seinen Salven zu umgehen, und feuern Sie auf die Treibstofftanks, welche an den Bändern entlang laufen. Diese fallen bei einem Treffer herunter und explodieren. Timen Sie Ihre Schüsse so, dass die Explosionen den Wächter schädigen. Ein paar Meter weiter steht das Shuttle.



**SICHERHEITSSTUFE C
KÄLTESCHLAF**

66. Flucht aus dem Eis

Sobald Riddick bemerkt, dass es Überschneidungen während der Bewegungszeit gibt, steigt er in Magicos Schlafkammer. Nach seiner Befreiung hebt er das Metallrohr auf und klettert auf die Pyramide. Wächter strömen in die Kammer, um das Feuer zu eröffnen. Bleiben Sie in De-



ckung und flitzen Sie im geeigneten Moment durch das Schott. An der Kreuzung biegen Sie rechts ab. Die Schwebewächter hauen Sie mit dem Rohr zu Klump.

67. Schleusen entriegeln

Riddick hüpf in den Tunnel, aus welchem die Schwebewächter kamen, und entwannt am Ende den Wachmann. Durch den nächsten Tunnel erreicht er das Kontrollzentrum. Hier erledigt er die Techniker, öffnet mit dem Computer die Sicherheitsschleusen und nimmt die Kippen (Nr. 54) mit.

68. In den schweren Wächter einsteigen

Jetzt kehrt Riddick zu der Schleuse zurück, durch welche er den Pyramidenraum verlassen hat. Er sprintet an den mittleren Wächtern vorbei bis zum unbemannten schweren Wächter. Diesen reaktiviert er und erledigt damit alle Gegner.

69. Zur Startplattform

Arbeiten Sie sich in dem Ungetüm weiter durch den Komplex. Zwei Aufzüge bringen Sie in einen Abschnitt, wo Sie nach einem Kampf gegen einen anderen Wächter Ihren gepanzerten Freund verlassen müssen. Direkt neben dem Wrack und auf dem Vorsprung liegen Zigaretten (Nr. 2 und 14).



ENDKAMPF

70. Unsichtbarkeit aufheben

Riddick öffnet das Hangartor und sprintet hinaus. Nach der Cutscene greift er sofort zur Mini-Kanone. Die Beleuchtung muss zuerst dran glauben, damit er seine Sicht einsetzen kann. Jetzt sind die beiden feindlichen Roboter nicht mehr unsichtbar. Nach einigen Salven steht kein Gegner mehr zwischen ihm und der Freiheit. **PET**

