

Die Flucht aus Butcher Bay, Teil 1

CHRONICLES OF RIDDICK

Auch ein mächtiger und gnadenloser Krieger wie Richard B. Riddick braucht manchmal Hilfe. Wir fliehen mit ihm aus dem berüchtigsten Hochsicherheits-Gefängnis der Galaxie.

Vivendi lässt Sie im Ego-Shooter die Vorgeschichte des kompromisslosen Anti-Helden Riddick nachspielen. Teil 1 unserer Komplettlösung führt Sie durch die ersten zwei Drittel des Action-Thrillers. Das große Finale und die erfolgreiche Flucht folgt in der kommenden Ausgabe.

PROLOG

1. Schnell und leise

Sprechen Sie mit den beiden Häftlingen. Lambert schlägt Riddick vor, Johns das Genick zu brechen. Anschließend unterhält sich der Ausbrecher mit seinem Bewacher. Sobald dieser sich zu Pixie dreht, schnappen Sie sich seinen Hals.

2. Zigaretten einsammeln

Die Wachtürme eröffnen nun das Feuer. Hechten Sie hinter die aufgeklappte Bodenluke und klettern Sie in den Schacht. Am Fuß der zweiten Leiter entdeckt der Häftling eine Zigaretten-Packung (Nr. 35). Danach haut er den Wartungsarbeiter unter sich um und nimmt ihm die Schlüsselkarte ab.



3. Im Schatten lauern

Öffnen Sie das Tor und verstecken Sie sich hockend im Schatten. Von dort aus nimmt sich Riddick dann den vorbeisclendern den Wachmann vor. Das Rohr sackt er ein, den Körper schleift er in eine dunkle Ecke.

4. Gegend erkunden

Im angrenzenden Raum führt ein Gang zwischen den Kisten zu einem Loch im Boden. Hopsen Sie hinab und folgen Sie dem Tunnel. Im nächsten Stichweg auf der rechten Seite liegt Geld neben einer weiteren Zigaretten-Packung (Nr. 1).

5. Turn- und Kletterstunde

Riddick kehrt in den Lagerraum zurück, erklimmt den Kistenstapel und hängt sich an die Deckenstrebe. Dann bewegt er sich daran direkt über den gerade eingetroffenen Wachmann und lässt sich auf ihn hinabfallen. Jetzt kann er ungestört erneut an die Strebe hüpfen, um auf die andere Seite zum Ventilationsschacht zu gelangen. Die- sen öffnet er und krabbelt hindurch.



6. Wunden versorgen

Am Schachtende der Hauptdarsteller in eine Erste-Hilfe-Station hinab. Mit der Kartusche vom Boden aktiviert er die Konsole, die er jetzt nutzen kann. Im Nachbarraum vermöbelt Riddick den Wächter mit dessen eigener leeren Schrotflinte und nimmt sie an sich. Auch die Zigaretten (Nr. 6) vom Tisch sammelt er ein.



7. Alternativangriffe nutzen

Über die Kisten und das Geländer kraxelt der Flüchtige zum Übergang empor, wo er den Aufzug benutzt. Auf der nächsten Ebene entwapfnet er den Wächter, übernimmt dessen Munition und klettert an der Leiter nach unten. Mit einem Kolbensschlag bricht Riddick den Schacht auf.

8. Der Traum geht zu Ende

Im Abwasserkanal entledigt sich der Hauptdarsteller seiner Häschern, indem er mit gezielten Schüssen die herumstehenden Fässer zur Explosion bringt. Vermeiden Sie den Einsatz der Taschenlampe!

SICHERHEITSTUFE A

DIE BESTIE VON BUTCHER BAY

9. Mini-Missionen sammeln

Riddick unterhält sich vor der Zelle mit Barber und sucht danach Shabby auf. Nehmen Sie seinen Auftrag an, Molina umzuliegen. Sprechen Sie noch mit dem Wächter Bulder, dann berichten Sie Waman (Zelle A37) von Ihrem Vorhaben. Auch er sehnt Molinas Ende herbei. Jack und Coyne an der nächsten Kreuzung verweisen Sie an Haley, der auf dem Hof spazieren geht.

10. Rusts Falle

Im Hof bieten Red und Haley Unterstützung an, sollte sich Riddick um Rust kümmern. Mattson hat angeblich eine Waffe in seiner Zelle versteckt, die Sache entpuppt sich jedoch als Hinterhalt. Nachdem der Held die beiden Angreifer umgehauen hat, stellt er Mattson zur Rede und bekommt von ihm einen Schraubenzieher in die Zelle geliefert. Rust stört die Übergabe.

11. Schlagring besorgen

Nach der Zwischensequenz quatscht der Held mit Barber. Anschließend stattet er Molina in der Zelle gegenüber Waman einen Prügelbesuch ab. Nehmen Sie ihm den Schlagring ab und holen Sie die Belohnungen (Zigarettenpackung Nr. 25, Geheimcode) bei Ihren Auftraggebern ab.

12. Mit Rust kämpfen

Jetzt überquert Riddick den Hof, betritt den Aquila-Block und kämpft sich bis zu Zelle A28 vor. Hier findet er Zigaretten (Nr. 58) und eine Med-Konsole. Einer der nächsten Gegner lässt eine Stichwaffe fallen. Am Ende des Ganges stellt sich der Held Rust.



13. Raus aus der Zelle

Sobald der Kampf vorbei ist, spricht der Hauptdarsteller mit Moondog, der Zigaretten (Nr. 59) herausrückt. Auch Blueboy ist spendabel (Nr. 57). Unterhalten Sie sich auch noch mit allen anderen Gefangenen und kaufen Sie Booger die Zigaretten (Nr. 26) ab. Jetzt lässt Sie Bulder mit Ihren Verwundungen auf die Krankenstation.

KRANKENSTATION

14. Skalpell entwenden

Riddick erledigt zuerst dem Wächter. Er hebt die blaue Schlüsselkarte auf, dann öffnet er mit dem Geheimcode Tür Nr. 1. Dahinter finden Sie ein Skalpell und eine Zigaretten-Packung (Nr. 12). Nun überwindet der Hauptdarsteller den Wächter hinter Tür Nr. 2, benutzt den Med-Sitz und klettert die Leiter empor.

15. Mainframe-Schlüsselkarte

Oben arbeitet sich der Held bis zur Service-Luke vor und klettert hindurch. Auf diesem Weg gelangt er an mehreren Wächtern vorbei zur Plattform über dem Gefangenenhof. Hier nimmt er dem Gegner die Schlüsselkarte ab, benutzt das nahe Terminal und dringt in den Mainframe ein.

MAINFRAME

16. Waffenarsenal aufstocken

Der Ausbrecher schleicht sich in den Kontrollraum und hüpfert über das Geländer auf die Kante. Anschließend positioniert er sich direkt über dem Techniker und lässt sich von oben auf sein Opfer herabfallen. Benutzen Sie jetzt die DNA-Maschine. Sobald der Alarm losschreit, bewaffnet sich der Held mit dem Sturmgewehr. Dann pul-



verisiert er damit die Neon-Röhren und lauert im Schatten den Wachleuten auf.

17. Den Ventilator stoppen

Folgen Sie dem Tunnel und heimsen Sie unterwegs die Pistole von den Wächtern ein. Während des Gefechts sprengt die feindliche Handgranate ein Loch in die Tunnelwand. Riddick hopst hindurch und nimmt dem Gegner dahinter seine Schrotflinte ab. Anschließend deaktiviert er den Lüftungsventilator, kraxelt den Kistenstapel hoch und zwingt sich an den Ventilatorblättern vorbei.

18. Klettern lohnt sich

Der Hauptdarsteller hüpfert in den Gang unter den Laufsteg, betritt den runden Lageraum und entledigt sich dort der Wächter auf dem Obergang. Dort oben findet er eine weitere Zigarettenpackung (Nr. 22). Wieder unten läuft er um die dunkle Biegung und öffnet die Luke zum Versorgungstunnel. Darin dreht er mit dem Handrad die Gaszufuhr ab.

19. Der gepanzerte Riot Guard

Ein paar Meter weiter sprengen die Verfolger erneut ein Loch in die Wand. Meucheln Sie die beiden Gegner und schlüpfen Sie durch den Zugang. Riddick arbeitet sich bis zur nächsten großen Lagerhalle vor, wo er in einen Hinterhalt gerät. Er zerbröselte die Neon-Leuchten und nimmt sich aus der nun dunklen Ecke die Gegner vor. Den Riot Guard beharkt er mit der Schrotflinte. Dazu umkreist er ihn und zielt immer auf den Rücken des schwerfälligen Wächters. Zur Belohnung gibt es Zigaretten (Nr. 27).

DER AUFSTAND

20. Das Chaos nutzen

Der Aufzug bringt den Ausbrecher direkt in eine Gefängnisrevolte. Das Gitter am Ende der Treppe öffnet er mit dem darüber liegenden Handrad. Nun kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Zellenblock frei. Die Waffentürme verschrotten Sie am einfachsten mit Hilfe des Pistole und der Zoomfunktion aus sicherer Entfernung.

21. Wächter täuschen

Der Held marschiert zum Hof und stellt fest, dass die Aufseher diesen blockiert haben. Deshalb begibt er sich zur Krankenstation und nimmt seinen Gegnern das Funkgerät ab. Jetzt ist der Weg frei.

DIE GRUBE

22. Die Kanalisation überleben

Rennen Sie zuerst die Treppe zur nächsten Ebene hinab und sammeln Sie dort das Handrad ein. Damit kehren Sie dann wie-

der nach oben zurück. Bei der verschlossenen Tür steckt Riddick das Handrad in die Vorrichtung, um die Tür zu öffnen. Er folgt dem Laufsteg bis zum nächsten Leuchstab, dort biegt er links ab und hebt die Zigarettenpackung (Nr. 17) auf. Ein paar Meter weiter trifft er auf Joe.

23. Dunkelsicht erwerben

In Joes Versteck bekommen Sie einen neuen Auftrag. Sammeln Sie die Leuchstäbe auf. In der Pit begeben Sie sich in den Raum mit den Dwellern und jagen die Tonnen in die Luft. Im Durchbruch rechts finden Sie einen Med-Chip und Zigaretten (Nr. 16). Im angrenzenden Raum wartet das Radio. Mit dem verbesserten Augenlicht kämpft sich Riddick dann bis zur Leiter vor. Links davon findet er in einer Sackgasse Zigaretten (Nr. 28). Über die Leiter gelangen Sie in die Dusche.

DIE DUSCHEN

24. Aufmerksamkeit vermeiden

Der Ausbrecher schaltet die Lichter aus und wechselt dann in seine Dunkelsicht. So räumt er nacheinander unbemerkt die Wachen im Umkleideraum aus dem Weg. Er öffnet alle Schränke und nimmt die Pistole und das Sturmgewehr an sich, außerdem findet er Zigaretten (Nr. 29), Geld und Kleidung. Getarnt als Wächter begeben Sie sich in die angrenzenden Korridore, schiefen die Lichter aus und brechen den übrigen Gegnern das Genick.



25. Hangar suchen

Riddick geht in den Raum mit den Türklingeln und springt durch das Loch nach unten. Hier sammelt er den Schraubenschlüssel ein. Nun marschiert er bis zum Tor von Hangar 412 und hopst dort über die Brüstung. Mit dem Schlüssel gelangt er in einen engen Schacht, der zur Waffenkammer führt. Hier warten Sturmgewehr, Zigaretten (Nr. 30) und eine leichte Panzerung auf Sie. Anschließend versucht der Hauptdarsteller, den Retina-Scanner zu benutzen, der aber Abbots Augen will. Der Versuch löst einen Alarm aus. Dafür ist die Tür im angrenzenden Gang jetzt offen. Töten Sie nur die angreifenden Wachen und stecken Sie dann die Waffe wieder weg.

26. Die Wachen aushorchen

Im Markt-Bereich holt sich Riddick bei Jenkins die Schnapsflasche ab, unterhält sich danach mit Bondo über Abbot und kauft im Laden eine weitere Zigaretten-Packung (Nr. 33). Außerdem bittet ihn der Ladeninhaber, Abbot einen Gewehrkoffer zu bringen. Statten Sie dem Kanzler im Obergeschoss einen Besuch ab und verkaufen Sie ihm den Schnaps. Er legt auch noch eine Packung Zigaretten (Nr. 31) drauf.

27. Abbot

Jetzt ist es an der Zeit, Abbot einen Besuch abzustatten. Riddick gibt sich als Lieferant bei Abbot aus und hockt sich hinter den Türrahmen. Von dort aus kann er sehr gut mit dem Zoom der Pistole auf dessen Kopf zielen und ihn so besiegen.



SICHERHEITSTUFE B DIE ARENA

28. Harman

Nach der Ankunft in den Minen untersucht Riddick die rechts angrenzende Zelle und entdeckt Zigaretten (Nr. 5). Anschließend geht es in den Lift. Unten sprechen Sie mit Rael und Dogbone. Centurio magt die Kämpfe und er verweist Sie an Harman. Diesen fordert Riddick heraus.

29. Baasim

Als nächstes arrangiert Centurio einen Kampf zwischen Ihnen und Baasim. Marschieren Sie aber zuerst zu Cricket und kaufen Sie ihm die Stichwaffe ab. Anschließend fangen Sie die in den Bereichen A bis D herumfliegenden Motten (16 Stück). In Bereich B nimmt Riddick Jamal-



Udeens Auftrag an und kauft Pink die Zigaretten (Nr. 56) ab. Nun fordert er Baasim heraus. Den befördert er dann im Turm 17 aus dem Ring, Zigaretten (Nr. 18) gehören zum Preisgeld.

30. Sabertooth

Sabertooth ist Riddicks nächster Gegner. Auf dem Weg in die Kantine nimmt er die Missionen von Cuellas an. Zwischen Kantine und Hof lauern Sie Asif auf und brechen ihm das Genick. Die Karte mit dem Geheimplager stecken Sie ein. Dieses liegt im hinteren Teil der Kantine, eine lose Platte verdeckt das Lager. Unterwegs greift ein Freund von Harman an, dem Sie das Gift abnehmen. Bei Monster gibt es nützliche Werkzeuge zu kaufen. Gomer verhökert Zigaretten (Nr. 7 – 11). Riddick fordert jetzt Sabertooth heraus und erhält als Belohnung Zigaretten (Nr. 19).

31. Vorbereitungen treffen

Cusa steht als Nächstes auf Ihrer Herausforderungsliste. Vorher holen Sie sich noch im Bereich C bei Wilkins einen Job ab und bringen Gulag die rote Paste aus Asifs Versteck. Dafür gibt es eine Zigarettenpackung (Nr. 3). Auch »Die Krankenschwester« braucht Hilfe.

32. Cusa

In Bereich D spricht der Ausbrecher seine Herausforderung an Cusa aus. Anschließend berichtet er Doppelzunge von Baasim und übergibt die Spritze. Doppelzunge revanchiert sich mit Zigaretten (Nr. 55). Kaufen Sie ihm noch die besonderen Zigaretten (Nr. 22) ab. Für den Sieg gegen Cusa gibt es ebenfalls Zigaretten (Nr. 20).

33. Bam & Abbot

Da der letzte Ringkampf ansteht, besorgt sich Riddick beim Wächter Ropes Heilung. Dann spricht er mit Centurio und akzeptiert den Kampf mit Bam. Erledigen Sie zuerst den Wächter mit der Stichwaffe und nach der Zwischensequenz Abbot. Keule und Schlüsselkarte nehmen Sie selbstverständlich mit und steigern Ihre Gesundheit noch an der großen Med-Station.

DIE MINEN

34. Säumigen Zahler vergiften

Der Abenteurer verlässt den Raum und heilt sich an der Med-Station. Außerdem kann er dort Georgie für etwas Geld zu einem Ablenkungsmanöver überreden. Verlassen Sie die Verhörräume, suchen Sie in der Kantine Binks Speisetablett und schütten Sie das Gift hinein. Sobald dieser sich am Boden krümmt, sprechen Sie ihn an. Der »Krankenschwester« ist diese Aktion eine Packung Zigaretten (Nr. 32) wert.

35. Der Arbeitsbereich

Außerdem hat Riddick seine Siegesprämie bei Centurio noch nicht abgeholt. Der verschenkt ebenfalls ein paar Glimmstängel (Nr. 21). Vergessen Sie nicht, den nützlichen Schlagring aus der Arena mitzunehmen. Jetzt geht es durch die vier Höfe in den Arbeitsbereich (Work Pass).

36. Informationen sammeln

Shurik hat seine Brille verloren, gehen Sie den Handel mit ihm ein. Flores im D-Bereich hat interessante Informationen über einen möglichen Weg in die Minen. Im Arbeitsbereich filzt der Held zuerst den Kontrollraum und nimmt neben der Med-Kartusche auch die Zigaretten (Nr. 34) mit. Danach sprintet er schnellstens zur Tür links. Sonst zerlegt ihn der Riot Guard.

37. Abkürzung in die Minen

Im Inneren schleicht sich der Hauptdarsteller an alle drei Personen im Raum an und erledigt diese. Den Schraubenschlüssel hebt er auf. Hinter einer Wandplatte liegt die Liste für Cuella. In dem einen der beiden Lüftungsschächte liegt Geld, der andere führt zum Minenaufzug.

38. Die Schachtratte

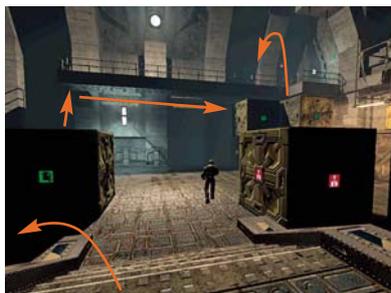
Dort angelangt öffnet Riddick mit dem Schraubenschlüssel die Bodenluke neben dem Aufzug. Der enge Schacht bringt ihn zu einer Leiter, die er empor klettert. Hinter dem Gitter schalten Sie den Wächter aus und kraxeln in den nahe gelegenen Deckenschacht. Hier liegt auch eine Packung Zigaretten (Nr. 38) an der Kreuzung.

39. Tiefer Fall

Am Ende hüpfert der Ausbrecher in den Ventilatorraum. Mit dem Schaltpult bringt er die Rotorblätter zum Stehen, erledigt die Wache, springt vorsichtig nach unten und lässt sich auf den zweiten Wächter fallen. Danach entkommt Riddick durch das nahe Tor zum Sicherheitsposten.

40. Riot Guard umgehen

Hier verstecken Sie sich sofort im Schatten der Kisten und meucheln nacheinander die beiden Infanteristen. Anschließend klettern Sie über die Kisten an die Hangel-



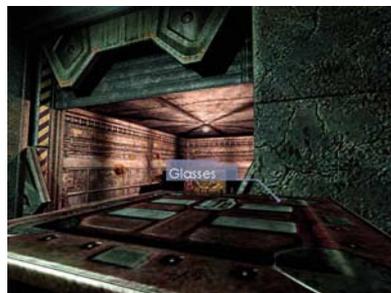
stange, schwingen zur anderen Seite und kraxeln auf den Obergang. Mit einem gewagten Sprung erreichen Sie die Felseinbuchtung über dem Riot Guard, hier liegen Zigaretten (Nr. 39). Hinter den Türen warten die oberen Minen.

41. Scharfschützen überwältigen

Der Held schleicht bis zur letzten Öffnung auf dem Obergang, springt dann nach unten hinter die Kisten und erledigt den Wachposten. Dann arbeitet er sich den linken Tunnel entlang, durchquert die Tür und betritt die obere Ebene. Hier fallen Sie dem Wächter in den Rücken, der sich gerade mit dem tätowierten Häftling unterhält. Anschließend sprechen Sie mit dem Insassen, hauen ihn um und wenden sich dem Scharfschützen auf dem Balkon zu. Nehmen Sie seine Schlüsselkarte mit und heben Sie die Zigaretten (Nr. 40) auf.

42. Elektroschocker kaufen

Jetzt rutscht Riddick die Leiter am Ende des Ganges hinab und erledigt den Wächter. Dafür zeigt der dankbare Mithäftling Shuriks Brille. Marschieren Sie zur Frachtabfertigung, nutzen Sie die Med-Konsole und sacken Sie die Kippen (Nr. 42) ein. Auf dem Transportkreuz geht es weiter nach unten, wo Ihnen Armadaro einen Elektroschocker verkauft.



MINENKERN, TEIL 1

43. Auf geeigneten Moment warten

Warten Sie, bis der Riot Guard sich verzogen hat, bevor Sie die ungepanzerten Gegner beim Gabelstapler ausschalten. Benutzen Sie den Schaltkasten, um anschließend den mobilen Waffenturm zu deaktivieren. Hinter der Brüstung warten einige Motten und eine Packung Zigaretten (Nr. 4).

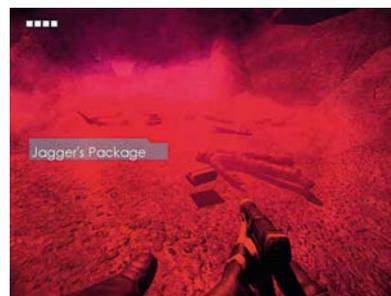
44. Jagger Valance

Im Tunnel dahinter lockt der Hauptdarsteller den Riot Guard zwischen die Explosivtonnen und die Gasflasche. Eine Med-Kartusche ist die Belohnung. Hinter den Kisten in der großen Halle versteckt sich Jagger Valance, der Ihnen einen Handel vorschlägt. Hinter den Containern neben der Rampe liegen Zigaretten (Nr. 41).



45. Valances Paket

Riddick kämpft sich bis zum gesperrten Bereich vor. Das Paket liegt im hintersten der drei Räume. Natürlich fängt er unterwegs noch die Motten ein. Jagger Valance hält sein Versprechen und rückt die Kombination heraus. Kehren Sie in die oberen Minen zurück, um die verbliebenen Blauhäute zu entsorgen. Einer der beiden hat auch den zweiten Teil der Liste für Cuella dabei.



46. Valyas Geheimlager

Nun besteigt der Ausbrecher erneut den Lastenaufzug, dieses Mal fährt er jedoch auf einer der Kisten nach oben. Hier steigt er auf Ebene 3 aus und begibt sich zur nächsten Luke. Dort zwingt er sich aber nicht hinein, sondern kraxelt über die Kisten auf den Belüftungsschacht und krabbeln darin bis zum Gefangenen Valya. Der greift Sie an und Sie nehmen ihm dafür einen Kombinationszettel ab. Jetzt benutzt der Held die Luke, die er zuerst ignoriert hat, und krabbeln bis zum Lastenaufzug vor dem großen Personenlift. Der bringt Sie zu einer Kammer und Kippen (Nr. 37).

47. Rückkehr in den Zellenblock

Nun düst Riddick mit dem Personenlift in den Arbeitsbereich, wo er ein Gitter in der Wand entdeckt; dahinter liegen Kippen (Nr. 36). Anschließend hangelt er sich an der Mauer und den Metallrohren entlang am Riot Guard vorbei. Shurik wartet schon.

48. Zahltag

Zurück im Zellenblock holen Sie sich Ihre Belohnungen bei Cuellas (Zigaretten Nr. 17), Wilkins und Jamal-Udeen (Zigaretten Nr. 24) ab. Doppelzunge kaufen Sie sein zweites Päckchen Spezialzigaretten (Nr. 23) mit einigen Motten ab.

PET