

Agenten-Comic durchgespielt

XIII

Ohne Gedächtnis kann man niemandem trauen – denn ein vermeintlicher Freund hat Sie in Ubi Softs Ego-Shooter vielleicht schon oft verraten! Verlass ist nur auf unsere Komplettlösung.

Als Mann ohne Erinnerung wachen Sie in XIII am Strand auf – und müssen fast vom ersten Moment an gegen die Agenten diverser Geheimorganisationen kämpfen. Ubi Softs Ego-Shooter zeichnet sich durch seinen ungewöhnlichen Comic-Stil aus, vor allem aber durch Spannung. Wer welche Fäden zieht und was Ihre wahre Identität ist, müssen Sie erst mühsam herausfinden. Damit der Kampf gegen das skrupellose Verbrechersyndikat um Nummer Eins etwas einfacher wird, helfen wir mit unserer Komplettlösung.

BRIGHTON BEACH

1. Flucht aus dem Strandhaus

Kurz nachdem Dreizehn in der Strandhütte erwacht, machen ihm ein paar schiefswütige Typen die Hölle heiß. Er duckt sich und flieht in den vorderen Raum. Dort schnappt er sich Waffen, Munition und einen Schlüssel. Nachdem auch der Bösewicht an der Hintertür erledigt ist, flieht unser Held über den Holzsteg und an den Yachten vorbei. Schließlich schnappt er sich von seinen Widersachern den Autoschlüssel.

WINSLOW BANK

2. Der Weg durch die Bank

Zunächst gehen Sie an den ersten Schalter auf der linken Seite und lassen sich von einem Bankmitarbeiter zum Schließfach führen. Eine Explosion reißt ein großes Loch in die Wand – dort führt Ihr Weg weiter. Im Folgenden machen Wachen und Gangster gleichermaßen Jagd auf Sie. Während Sie Letztere mit allen Mitteln ausschalten können, dürfen die Wächter nicht ernsthaft zu Schaden kommen. Um sie abzuschütten, braten Sie ihnen per Stuhl, Besen, Flasche oder Aschenbecher eins über – andere Waffen sind verboten!

3. Raus aus dem Geldhaus

Vom Büro des Direktors aus gelangt der bedrängte Held zur Bibliothek. Dort befindet sich über einem kleinen Tischchen ein Luftschacht, durch den

Dreizehn seinen Weg fortsetzt; das Gitter zertrümmert ein gezielter Faustschlag. Anschließend nimmt man die Frau als Geisel, öffnet mit der Keycard vom Tisch die Sicherheitstür und geht hinaus. Mit der Gefangenen schützt Dreizehn sich vor Attacken der Wachleute und arbeitet sich zum Aufzug rechts vor. Anschließend gilt es, gegen eine Gruppe schwer bewaffneter Verbrecher zu bestehen. Nach einem hitzigen Feuergefecht flieht Dreizehn über die Feuerleiter.



FBI-GEBÄUDE

4. Treffpunkt auf dem Dach

Nach dem Gespräch mit Amos verlassen Sie den Raum und wenden sich nach rechts. Soweit möglich, kriechen Sie in diesem Abschnitt durch die Luftschächte – so halten Sie sich die Angreifer vom Hals. Vorsicht: FBI-Agenten dürfen nicht ernsthaft zu Schaden kommen!



5. Kampf über den Häusern

Nun folgen Sie Major Jones und geben ihr Feuerschutz. Dabei achten Sie auf Scharfschützen auf den umliegenden Gebäuden. Bei Abgründen halten Sie nach Befestigungen Ausschau, an denen Sie den Enterhaken benutzen können.

Durch das freigesprengte Loch in der Wand gelangt Dreizehn nach außen. Dort schaltet er noch mehr Gegner aus. Anschließend wird das Sicherheitssystem in dem Raum auf der rechten Seite zerstört, bevor endlich die Flucht mit dem Hubschrauber gelingt.

EMERALD BASE

6. Auf direktem Weg zu Basis

Nun folgen Sie einfach dem Weg, erledigen die Wachposten und dringen in das große Gebäude ein. Dort fliegen Ihnen die Kugeln nur so um die Ohren. Nachdem sämtliche Angreifer erledigt sind, begeben Sie sich nach oben und aktivieren den Schalter für die Stromversorgung. Jetzt lässt sich die Brücke zur Basis ausfahren. Also laufen Sie auf die andere Seite und eliminieren die Wachen. Dazu benutzen Sie am besten die Armbrust – mit der können Sie Ziele lautlos aus sicherer Entfernung ausschalten. Über die Kisten klettern Sie auf das Dach der Blechbaracke, befestigen ein Seil am Haken, ziehen sich hoch und dringen anschließend durch den nahen Lüftungsschacht ins Haus ein.



7. Strom an der Leiter

Bevor Dreizehn über die Leiter auf das Dach der Basis gelangen kann, muss er drei Stromgeneratoren deaktivieren. Diese stehen in den Gebäuden, die jeweils an der Tür durch ein rotes Licht gekennzeichnet sind. Um unbemerkt zu den Generatoren zu gelangen, muss unser Agent die Wachen möglichst unauffällig ausschalten. Also nutzt der Held jede Deckung, um sich den Gegnern immer nur von hinten zu nähern und sie

mit einem gezielten Armbrust-Schuss aus dem Weg zu räumen. Auch in den Gebäuden selbst lauern Feinde. Die lassen sich am besten mit dem Maschinengewehr überrumpeln. Dabei sollte man stets zuerst den Soldaten aufs Korn nehmen, der sich beim Alarmknopf aufhält. Wenn alle Generatoren zerstört sind, läuft Dreizehn vom großen Tor aus nach rechts. Dann geht er durch die Tür zur Leiter auf das Dach der Basis. Von dort aus seilt er sich zu der kleinen Plattform im Schnee ab und klettert durch den Luftschacht ins Innere der Station.



CARRINGTONS ZELLE

8. Der General im Zellentrakt

Sobald die Unterhaltung beendet ist, springen Sie aus dem Luftschacht ins Büro, öffnen die Tür und bekämpfen Morden von Gegnern. Wenn die Luft rein ist, fahren Sie per Aufzug ins nächste Stockwerk und suchen den Lift. Daneben befindet sich ein weiterer Schacht, in den Sie über die Kisten hineinklettern. Einfach dem Weg folgen, bis Sie zu einer runden, elektrisch gesicherten Öffnung gelangen. Von oben schaltet Dreizehn mit einem gezielten Schuss aus der Armbrust die erste Wache aus. In einem gefahrlosen Moment seilen Sie sich ab und erledigen den zweiten Posten. Im Nebenraum finden Sie außer wichtigen Dokumenten eine Keycard, mit der Sie das Sicherheitsschloss an der Flügeltür öffnen. Nun folgen Sie einfach den Gängen, bis Sie in eine Abstellkammer gelangen. Dort erreicht der Held über ein paar Kisten einen weiteren Luftschacht. Sie klettern hinein und gelangen so zu Carringtons Zelle. Bei seiner Befreiung müssen



Sie ihm Feuerschutz geben – wenn er stirbt, ist die Mission gescheitert.

SEILBAHN-STATION

9. Die Seilbahn reparieren

Bevor man sich um die Seilbahn kümmern kann, sollten erst die Gegner in der Umgebung und in den Gebäuden dran glauben – dabei hilft die Armbrust ganz enorm. Einer der Soldaten in der Seilbahnstation führt eine Keycard mit sich, die öffnet die kleine Hütte nebenan. Dort liegt die fehlende Sicherung für den Stromkreis der Seilbahn. Beim Verlassen der Hütte sollte man sich schützend vor den General stellen, denn drei plötzlich auftauchende Angreifer haben es auf ihn abgesehen. Sobald diese ausgeschaltet sind, geht es zurück in die Station. Im Raum, in dem sich der Soldat mit der Keycard aufhielt, setzen Sie die Sicherung in den Kasten an der Wand ein. Dann begeben Sie sich aufs Dach, legen den Hebel für die Stromversorgung um und laufen möglichst schnell zur Seilbahn. Vorsicht: Mehrere Gegner tauchen im letzten Moment auf und müssen unschädlich gemacht werden, bevor Dreizehn gemeinsam mit Carrington die Seilbahnkabine betreten kann.



10. Runter von der Seilbahn

Nun muss alles ganz schnell gehen. Erst erledigen Sie die drei Angreifer, klettern auf das Dach der Kabine und seilen sich ab zu Carrington. Dann beschützen Sie den General. Schalten Sie grundsätzlich zuerst die Typen mit den Bazookas aus.

KELLOWNEE LAKE

11. Durchs Wasser hindurch

Folgen Sie einfach einem der Wege, damit Sie zum Wasserfall gelangen. Dort klettern Sie die Felsen hoch, um direkt unter den herabstürzenden Wassermassen hindurch auf die andere Seite des Flusses zu springen. Der Weg dahinter führt zu einer Holzhütte.

12. Kampf gegen die Übermacht

In der Hütte finden sich jede Menge Waffen und Munition, die Sie so schnell

wie möglich an sich nehmen; in der aufklappbaren Holzbank liegt beispielsweise ein sehr effektives M60 bereit. Um mit den zahlreichen Gegnern fertig zu werden, bleiben Sie am besten so lange wie möglich im Haus und feuern durch die offene Tür und durch die Fensteröffnungen. Sobald der Helikopter angefliegen kommt, kümmern Sie sich um seine Bordschützen und verlassen die Behausung dann durch die vom Gegner freigesprengte Hintertür.

PLAIN ROCK

13. Flucht aus dem Badesaal

Die beiden Wächter im Gefängnis schickt Dreizehn per Faust ins Reich der Träume. Dadurch gelangt er an den Schlüssel zur Abstellkammer, von der aus ein Luftschacht erreichbar ist. Also klettert er durch und tastet sich auf dem Schachtrohr durch den Badesaal. Bei den Säulen in der Mitte der Halle wagt er einen beherzten Sprung und gelangt so auf ein anderes Rohr. Das führt zum nächsten Luftschacht und weiter nach draußen. Mit dem Wurfmesser erledigt er den singenden Wachmann von oben und springt über den Schrank nach unten. Einen kurzen Kampf mit zwei weiteren Sicherheitsleuten später führt ihn der Weg raus zur Tür und dann gleich rechts ins Treppenhaus. Mit dem Aufzug fährt der Held bis zum Innenhof der Anstalt. Dort erledigt er das Wachpersonal und marschiert durch die Tür zur Linken. Der Weg führt vorbei an den Todeszellen und durch den Hinrichtungsraum mit dem elektrischen Stuhl. Über einen Schacht und eine Leiter gelangt Dreizehn nach unten.



DOC JOHANSSON

14. Der Kampf gegen den Arzt

Folgen Sie den Gängen, bis Sie zum Überwachungsraum gelangen; den Wachmann dort schlagen Sie nieder. Neben dem vergitterten großen Fenster zum Innenhof liegt auf einem kleinen Aktenregal eine Keycard, die Ihnen Zugang zu den meisten Bereichen der Anstalt verschafft. Neben der Rezeption

an der Wand findet Dreizehn einen Lageplan. Nun unternehmen Sie einen Abstecher in die Leichenhalle und ziehen ein paar Schubladen heraus, um sie als Treppe zum Lüftungsschacht zu benutzen. Am Ende des Schachts brechen Sie durch den Boden und stehen dem Doc gegenüber. Der versucht, den Helden per Giftspritze unschädlich zu machen – also bleiben Sie immer in Bewegung, um seinen Attacken auszuweichen und gleichzeitig selbst anzugreifen. Sobald der mörderische Mediziner erledigt ist, öffnen Sie den Wandtresor. Dann befreien Sie die hübsche Krankenschwester und nehmen sie als Geisel, um unbehelligt in den Eingangsbereich des Gebäudes zurückzugelangen.



CANYON

15. Durch die roten Täler

Wenn Dreizehn in den Canyons scheinbar in einer Sackgasse steht, richtet er prüfend seinen Blick nach oben. Und siehe da: Immer findet sich ein Haken oder ein Stahlseil, mit dem er Abgründe überwinden oder höher gelegene Ebenen erreichen kann. So folgt der Agent einfach dem einzig möglichen Weg zur Mine. Dort zerschlägt er die Bretter und holt sich das Scharfschützengewehr. Wieder nimmt er zuerst die Gegner mit Bazookas aufs Korn – das macht das Leben in diesem Level deutlich einfacher. Über Leitern gelangt er schließlich zu einer alten Ruine, in der sich zwei Feinde versteckt halten. Sobald die erledigt sind, schaut sich Dreizehn dort etwas genauer um. In den Resten eines kleinen Gebäudes findet er einen vernagelten Durchschlupf. Er zerschlägt die Bretter und klettert in den Gang.



KANALISATION

16. Levelstart im Meer

Der Comic-Held taucht ab und findet links im Felsen ein Abwasserrohr, durch das er in die Basis schwimmt. Bei nächster Gelegenheit kehrt er an die Wasseroberfläche zurück und schnappt nach Luft. Sobald die Wachen weg sind, befestigt er sein Seil an dem Haken und zieht sich auf die Plattform. Er betätigt den Schalter an der Konsole und verpasst dem Soldaten eins mit dem Stuhl. Danach geht's zurück ins Wasser und weiter durch das Rohr. Dreizehn schwimmt bis zum Ende, holt die beiden Wachen mit der Armbrust von den Brücken und arbeitet sich von Felsvorsprung zu Felsvorsprung bis zum Drahtzaun vor. An dessen Ende verdeckt ein Gitter einen Schacht im Boden – weg damit, und rein geht's in die Dunkelheit.



17. Das Zelt des Colonels

Im Umkleideraum schnappt sich unser Held mit der neuen Identität »Steve« den Schalldämpfer. Dann geht er nach draußen und sucht sofort Deckung, um von den Wachen nicht gesehen zu werden. Mit der Armbrust erledigt er schnell und leise die Patrouillen vor den Gebäuden und den Scharfschützen auf dem Wachturm. Sobald die Luft rein ist, betritt er die Lagerhalle und erledigt einen weiteren Gegner. Durch die gegenüber liegende Tür gelangt »Rowland« in das nächste Areal. Wieder werden die Wachen unauffällig mit der Armbrust ausgeschaltet. Bevor er sich dem Zelt des Colonels nähert, kümmert Dreizehn sich um den Wachposten auf dem Turm. Anschließend schleicht er sich durch den Hintereingang in das gelbe Zelt und nimmt die Dokumente an sich. Etwas weiter links ist ein kleiner Durchschlupf, der in den Hauptraum führt. Der Agent zwingt sich durch und klebt die Wanze ans Telefon. Danach zieht er sich so schnell wie möglich wieder in den hinteren Raum des Zelts zurück und harrt geduckt aus, damit ihn die Wachen nicht bemerken. Jetzt bekommen Sie etwas über Ihre Identität zu hören – also Ohren auf.

18. Ende der Zusammenkunft

Sobald die Zusammenkunft des Colonels mit seinen Leuten vorüber ist, schleicht Dreizehn ums Zelt und macht mit den Wachen vor dem Haupteingang kurzen Prozess. Die Leichen schleppen Sie ins Zelt außer Sichtweite und nehmen die Keycard mit, die Zutritt zum Munitionsdepot gewährt. Dort gehört eine Bombe an die markierte Stelle – und dann schnellstmöglich nichts wie weg!



19. Kampf gegen McCall

Nach der Explosion im Munitionslager heften sich zahlreiche Wachen an Ihre Fersen. Es gilt, jede Deckung auszunutzen und zu ballern, was das Zeug hält. Dazu können Sie auch das stationäre MG in der Ruine nutzen. Zum Schluss knöpfen Sie sich Colonel McCall höchstpersönlich vor. Sobald Sie ihn erledigt haben, durchsuchen Sie ihn und finden einen Schlüssel, der ins Inventar wandert. Danach machen Sie sich durch das große Tor auf zur U-Boot-Station.



U-BOOT-STATION

20. Der Weg ins U-Boot

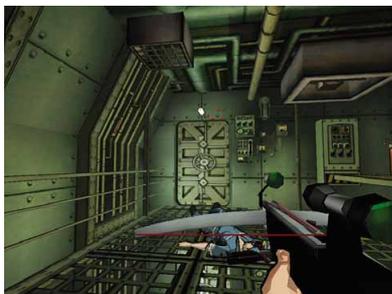
Dreizehn findet in den Gängen einen Luftschacht und klettert hinein. An einem Haken hangelt er sich wieder nach oben und nutzt anschließend den nächsten Haken, um zu der Plattform rechts neben den Kisten zu gelangen. Dort führt wieder ein Luftschacht weiter. Dem folgen Sie bis in eine Lagerhalle. Hier gelang der Held mit dem Enterrhaken zu einem weiteren Luftschacht, der sich am anderen Ende der Halle rechts oben auf einem Sims befindet. In diesen Schacht klettern Sie und

arbeiten sich dann nach unten in die nächste Halle vor, von der aus der Weg direkt zum U-Boot führt. Sobald alle Feinde unschädlich gemacht sind, springen Sie ins Wasser und schwimmen rechts am U-Boot entlang, um dann über eine Leiter zur Luke hochzuklettern.



21. Unentdeckt durchs Unterseeboot

Timing ist im U-Boot alles. Vorsicht: Die Matrosen können selbst von den höheren Ebenen durch die Bodengitter gucken und Sie bemerken! Deshalb müssen Sie immer die Momente ausnutzen, in denen die Gegner Ihnen den Rücken zuwenden, um ihnen dann gefahrlos hinterher zu schleichen. Besatzungsmitglieder, die Ihnen unterwegs begegnen, werden lautlos niedergeschlagen oder mit der Armbrust erledigt. Einige ausgeschaltete Feinde müssen sie verstecken – am besten irgendwo in bereits durchquerten Gängen des Schiffs.



22. Schleichend zum Funkgerät

Folgen Sie einfach dem Gang, erledigen Sie den Mechaniker und setzen Sie Ihren Weg um die Ecke fort. Dann klettert Dreizehn die Leiter hoch und arbeitet sich durch die nächsten Türen vor bis zur Brücke. Dort befindet sich das Funkgerät.

23. Der Weg zu den Torpedos

Nun verstecken Sie sich in der Kabine des Offiziers hinter dem Vorhang, bis die Luft in der Kajüte wieder rein ist. Anschließend kehren Sie zum Startpunkt zurück und klettern die beiden Leitern nach unten – von hier aus gelangen Sie zum Torpedoraum. Bevor Sie die Unterwasser-Waffen jedoch aktivieren können, kämpfen Sie gegen Agent Nummer

Sieben und klauen ihm nach der Schießerei den Schlüssel. Mit diesem klettern Sie wieder hoch und schauen sich ein wenig in der Kapitänskajüte um.

SABOTAGE

24. Sprengsatz an der Schiffsschraube

Agent Dreizehn muss zunächst die Schleuse öffnen und dann einen Sprengsatz an der Bootsschraube anbringen. Nachdem er aus dem Wasser geklettert ist, wendet er sich nach links und schießt sich den Weg zur Leiter am anderen Ende der Halle frei. Hier kraxelt er ganz nach oben, betätigt an der Konsole den Schalter und springt auf den Kran. Von dort aus erreicht er per Enterhaken die Steuerkabine, wo er den roten Knopf zum Öffnen der Schleuse drückt. Durch das Fenster wagt unser Held einen Sprung ins Wasserbecken und bringt den Sprengstoff an der Schraube an. Anschließend klettert er wieder an Land. Nach der Explosion geht's zurück ins Wasser und ab durch die Röhre.



25. Unterwegs auf Quay 33

Jetzt müssen Sie den Kontrollturm erreichen und sich dabei die Gegner vom Hals halten. Mit einem Knopfdruck setzen Sie den Kran in Gang, der daraufhin mit einem Container ein riesiges Loch in die Wand der Lagerhalle schlägt. Über die Kisten klettern Sie hinein, nehmen die Leiter nach oben und holen sich die Bazooka. In dem Hangar mit dem Hubschrauber befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite ein Raum, in dem Sie sich die Keycard schnappen. Dann klettern Sie nach unten, öffnen die Tür und machen sich bereit für heftige Hub-

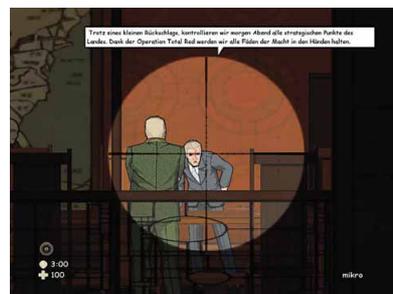


schauber-Attacken. Den fliegenden Angreifer holen Sie mit der Bazooka vom Himmel. Achten Sie dabei unbedingt auf ausreichend Deckung und vor allem auf Ihre Munitionsvorräte. Herumliegende Päckchen füllen die Panzerfaust.

BRISTOL SUITES HOTEL

26. Die Wachen müssen ruhig bleiben

Im Hotel kommt es erneut auf gutes Timing an. Die Sicherheitsleute überrascht Dreizehn von hinten mit Besen, Stühlen oder Flaschen. Die Bewusstlosen schleift er in Abstellkammern, damit sie kein unnötiges Aufsehen erregen. In einem kleinen Durchgangszimmer nach dem Umkleieraum klatert er den Schlüssel zu Zimmer 41. Von dessen Fenster aus belauschen Sie per Richtmikrofon die Verschwörer-Konferenz in der gegenüberliegenden Suite.



27. Flucht der Gauner stoppen

Nun laufen Sie aus dem Zimmer, wenden sich nach rechts und öffnen die Tür mit dem Gefahrenzeichen. Drinnen betätigen Sie den Hebel, um die Aufzüge anzuhalten und setzen Ihren Weg fort, bis Sie an der Flügeltür einem FBI-Agenten begegnen. Er folgt Ihnen, und Sie klettern durch den Fahrstuhl schacht nach oben. Ein paar Schüsse zerstören die gläserne Zimmerdecke. Den verdatterten Bösewichten machen Sie von oben relativ einfach den Garaus. Einem der Verschwörer gelingt jedoch die Flucht – natürlich nehmen Sie augenblicklich die Verfolgung auf. Keine Sorge, wenn Ihnen der Gauner hier trotzdem entkommt: Das ist im Spiel so vorgesehen.



KLOSTER

28. Kampf im Klostergarten

Vom Rondell aus brechen Sie auf der linken Seite durch das Gebüsch und tasten sich extrem vorsichtig voran; gekämpft wird hier vorzugsweise mit einem gezielten Pfeil aus der Armbrust. Opfer verstecken Sie in den Nischen mit den Sitzbänken. Nun folgen Sie dem Weg bis zum Teich, durch den Sie einen Felsvorsprung erreichen. Per Enterhaken gelingt es, in den eigentlichen Kloster-komplex vorzudringen.



29. Das Kreuz in der Kapelle

Unser Held stellt sich hinter den Altar und entdeckt am Kreuz einen Sprung. Mit ein paar Schüssen bringt er es zum Einsturz. Dabei durchschlägt es eine Bodenplatte und legt einen Gang frei.

30. Durch die geheime Basis

Im folgenden Abschnitt müssen Sie wieder darauf achten, dass keiner der Gegner Alarm auslöst. Überraschungsangriffe aus sicherer Entfernung mit der Armbrust sind am effektivsten. Einer der Verschwörer trägt einen Schlüssel mit sich, den Sie ihm abnehmen. Er passt bei dem Raum mit der Gittertür, in dem im Schreibtisch eine Keycard bereit liegt. Mit der verschaffen Sie sich an der Sicherheitstür Zutritt. In einem kleinen Zimmer entdecken Sie drei Steinquader in der Wand, die etwas heller sind als die anderen. Dahinter befindet sich ein Geheimfach, das sich mit einem Druck der Hand öffnen lässt. Den rätselhaften Inhalt nehmen Sie an sich und kehren damit in das Gewölbe mit der Steinsäule zurück. Dort



setzen Sie das Teil ein und öffnen den Zugang zu einer Wendeltreppe.

31. Leise durch die Feindbasis

Wieder gilt es, bis zum eigentlichen Showdown unentdeckt zu bleiben. Deshalb schleichen Sie sich mit der Armbrust an die lästigen Wachleute heran und erledigen einen nach dem anderen. Wenn Sie zu drei verschlossenen Toren kommen, richten Sie den Blick nach oben: Per Enterhaken gelangen Sie auf der linken Seite zu einer Reihe von Zellen, in denen Waffen und Munition liegen. Auf der rechten Seite führt in der Ecke ein versteckter Gang in den Bereich hinter den drei Toren. Vorsichtig wird wieder ein Gegner nach dem anderen aus dem Weg geräumt, bevor er Alarm auslösen kann. Nach der Versammlung der Geheimorganisation seilen Sie sich von der Glocke ab und liefern sich einen Kampf mit verummten Bösewichten. Auf der linken Seite führt eine unscheinbare Tür aus der brennenden Kirche hinaus. Bei der Flucht über die Felsen greifen Hubschrauber an. Also wehren Sie sich mit dem Maschinengewehr und hoffen, dass die Munition ausreicht. Sobald alle Helikopterschützen ausgeschaltet sind, helfen Ihnen Verbündete.

GEHEIME MILITÄRBASIS.

32. Unterwegs im Army-Hauptquartier

Nachdem sich der Soldat vor dem Umkleideraum verabschiedet hat, geht Dreizehn hinein und attackiert den Mann vor dem Spind von hinten mit einem Besen. Achtung: Keiner der Soldaten darf sterben oder Alarm schlagen. Bewusstlose müssen vor den Blicken der Kollegen versteckt werden! Weiter geht's durch die Flügeltür und zum Wachposten in seiner gläsernen Kabine. Ihn setzt ein gut gezielter Stuhl außer Gefecht. Unser Held nimmt die Keycard mit und betätigt den roten Knopf. Mit der Karte lässt sich die gepanzerte Tür öffnen. Unten bahnt Dreizehn sich den Weg zum nächsten Kontrollraum, wo er mit einem roten Schalter die Tür zu den Aufzügen öffnet. Auch im nächsten Stockwerk müssen alle Gegner unauffällig eliminiert werden. Den Soldaten vor dem Kaffeeautomaten überfällt man von hinten und versteckt ihn dann in der Toilette.

NUMMER DREI

33. Den Präsidenten retten

Nun begeben Sie sich zu dem gläsernen Konferenzraum. Vorsicht, jetzt wird's

gefährlich: Ein paar schwer bewaffnete Söldner und Nummer Drei greifen an. Nachdem der erledigt ist, nehmen Sie den Schlüssel zum kleinen Raum in der hinteren linken Ecke. Dort erwartet Sie der gekidnappte Präsident – vor Erschöpfung bricht er allerdings zusammen. Also betätigen Sie den Knopf und tragen den Ohnmächtigen zum Aufzug. Unterwegs müssen Sie ihn noch einmal ablegen und sich gegen eine Reihe von Angreifern wehren. Am Lift kümmert sich dann ein Soldat um den bewusstlosen Regierungschef und Dreizehn wendet sich der Geiselnbefreiung zu.

34. Operation Total Red

In einem abgeschlossenen Zimmer warten die Gefangenen auf ihre Rettung – zunächst sind allerdings die zahlreichen Gegner im Kontrollzentrum dran. Nach einer Zwischensequenz gibt's die Keycard für den Raum mit den Gefangenen.



35. Der finale Kampf

In der Halle mit den Raketen laufen Sie auf die Plattform, betätigen den Hebel und lassen sich auf die gegenüberliegende Seite fahren. Mit dem Enterhaken schwingen Sie sich zum Ausgang, passieren die Panzertür und wenden sich nach links. An der Wand befindet sich eine Landkarte, die einen Luftschacht halb verdeckt – rein geht's. Nun öffnen Sie die Tür zum Computerraum und zerschießen das Vorhängeschloss. Anschließend demolieren Sie alle Schaltschränke und stoppen so den Selbstzerstörungsmechanismus. Dann verlassen Sie den Raum, wenden sich nach links, steigen die Leiter hinunter und nehmen den Kampf gegen Nummer Eins auf. Keine Sorge, mit Dauerfeuer und geschicktem Ausweichen ist das gar nicht so schwierig. Sobald der Endgegner besiegt ist, haben Sie Ihre Mission erledigt und klettern auf der mit »EXIT« gekennzeichneten Leiter nach oben. Glückwunsch – das folgende Feuerwerk haben Sie sich redlich verdient! Anschließend erwartet Sie in der unteren Etage des Schiffs allerdings eine Überraschung...

PS