

Mit Cate unterwegs

No One Lives Forever 2

Wir verraten Ihnen, wie Agentin Archer die Welt vor den Terroristen von H.A.R.M. rettet, ohne dabei auch nur ins Schwitzen zu geraten.

Der spannende Agenten-Shooter von Monolith kann an einigen Stellen schon recht knifflig werden. Unsere allgemeinen Tipps und die Komplettlösung helfen Ihnen jedoch, die richtigen Entscheidungen zu treffen. So sind auch die fiesesten H.A.R.M.-Schurken ein Kinderspiel.

Allgemeine Tipps

Wer hilft mir?

TIPP 1: Ladebildschirme zu den einzelnen Levels enthalten immer gute und passende Tipps für Ihre Lösungsstrategie. Durch das ganze Spiel begleitet Cate zudem ein kleiner mechanischer Vogel namens Santa, der Hinweise zu aktuellen Aufgaben gibt.

Welche Tasten erleichtern mir das Agentenleben?

TIPP 2: Die Taste **[X]** dient zum schnellen Wechseln zwischen der aktuellen und der letzten Waffe, mit **[L]** aktiviert Cate die kleine, aber effektive Lampe an ihrem Schlüsselanhänger – besonders praktisch beim Durchforsten abgedunkelter Büros. Mit **[I]** ruft man das Inventar auf und

kann dort Spielstände verwalten, Informationen nachschlagen oder auch die gewonnenen Skill-Points auf Cates Fertigkeiten verteilen. **[F6]** drücken Sie zum schnellen Zwischenspeichern, **[F9]** zum Laden des letzten Quicksaves.

Wie neugierig muss ich sein?

TIPP 3: Boden und Wände sollten Sie immer im Auge behalten und vor allem stets sämtliche Schränke, Schreibtische, Schubladen und Toiletten untersuchen: Dort verbergen sich Zettel mit wichtigen Notizen oder Ausrüstungsgegenstände. Das bringt Ihnen nicht nur Hinweise oder neue Aufträge, sondern auch Erfahrungspunkte.

Was bedeuten all die Rucksäcke?

TIPP 4: Wenn Cate einen Gegner besiegt, bleibt ein Rucksack zurück. Darin befinden sich Waffen und Munitionsnachschub, gelegentlich auch Dokumente oder Schlüssel. Um an diese Dinge heranzukommen, durchsucht Cate die Rucksäcke, indem sie mit der rechten Maustaste darauf klickt, wenn das Wort »Durchsuchen« erscheint. Die Maustaste bleibt so lange

gedrückt, bis der gelbe Balken unter »Durchsuchung erfolgt« vollständig gefüllt ist. Genauso verfährt sie übrigens mit Akten, auf die sie in Schränken und Schubladen stößt. Auch wenn es Zeit kostet: Durchsuchen Sie alles und jeden!

Wie schlaue sind Cates Gegner?

TIPP 5: Mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad variiert auch die Gegner-KI. Doch selbst im »Einfach«-Modus leisten die Bösewichte schon Beachtliches, verfolgen Cate, weichen Attacken geschickt aus, sehen recht gut und hören noch viel besser. Cate sollte also auf der Hut sein, stets Deckung suchen und möglichst wenig Lärm machen.

Wie viel Freiheit habe ich beim Lösen der Puzzles?

TIPP 6: NOLF 2 ist ein sehr lineares Spiel, das jedoch jede Menge optionaler Puzzles bietet. Wenn Sie keine Lust haben, diese zu lösen, werden Sie NOLF 2 trotzdem ohne Probleme zu Ende spielen können. Der einzige Nachteil: Wer freiwillige Aufgaben ignoriert, verzichtet damit auf Erfahrungspunkte. Viel Freiraum bietet NOLF 2 bei



Tipp 3: Cate kann nicht nur die Rucksäcke besiegtter Gegner, sondern auch fast alle Aktenschränke nach nützlichen Infos durchsuchen.



Tipp 7: Wenn Sie lieber drauflosballern, sollten Sie Ihre Skills in Sachen Treffsicherheit und Waffeneffizienz ausbauen und den Schleichwert unten lassen.

der Wahl der Waffen. Sie dürfen ganz nach Lust und Laune einfach drauflosballern oder sich vorsichtig anschleichen. In vielen Situationen haben Sie mit beiden Methoden gute Chancen auf Erfolg. Es lohnt sich durchaus, dieselbe Szene auf mehrere Arten durchzuspielen. Oft winken zusätzliche Punkte oder Gegenstände.

Wie verteile ich Erfahrungs-Punkte?

TIPP 7: Wenn Sie vorhaben, NOLF 2 lieber auf leisen Sohlen zu meistern, sollten Sie die Schleichfähigkeit und den Umgang mit Spezialgerät erhöhen. Juckt Ihnen jedoch der Abzugsfinger, bieten sich Zielgenauigkeit und Waffeneffizienz an. Tragkraft können Sie ignorieren.

Kapitel 1: Cate Archer muss sterben!

Wie verstecke ich mich vor Verfolgern?

TIPP 8: Wenn es brenzlig wird und Cate die Verfolger im Nacken sitzen, flüchtet sie sich am besten in dunkle Ecken. Das Augensymbol verrät, ob der Winkel sicher ist. Dort kann sie dann unentdeckt verschnaufen, bis die Luft wieder rein ist. Anschließend sollte sie ihren Weg schleichend (Taste ) und geduckt (Taste ) fortsetzen und mit  bzw.  vorsichtig um Ecken lugen, um Feinden auszuweichen.

Was bedeuten die Fragezeichen-Zettel?

TIPP 9: Die Zettel ergeben zusammen klare Hinweise, wo sich die gesuchte Kontaktperson Hatori-san aufhält. Um die Hinweise zu entschlüsseln, braucht Cate einen Decoder, der in der Nähe eines roten Getränkeautomaten zu finden ist.

Wie finde ich meinen Kontaktmann Hatori-san?

TIPP 10: Cate sollte sich zu dem Süßwarenladen mit dem Kranichschild begeben,

den roten und den blauen Postkasten öffnen und den grauen geschlossen halten. Dann geht eine Tür auf der gesuchte Hatori-san meldet sich ganz von selbst.

Was hat es mit der »wütenden Katze« auf sich?

TIPP 11: Vor einem Haus im Osten des Dorfs befindet sich ein Graben, der sich teilweise bis unter das Gebäude erstreckt. Cate steigt in den Graben hinab, duckt sich und tastet sich im Dunkeln unter das Haus vor. Dort findet sie eine mechanische Katze mit gefährlichem Innenleben: Das »Wütende Kätzchen« wirkt von weitem wie eine echte Mieze. Sobald sich ihr jemand nähert, explodiert sie mit Getöse.

Kapitel 2: Leb wohl, Spionin

Wie weiche ich Gegnern aus?

TIPP 12: Cate findet einen so genannten Mehrzweckwerfer. Damit kann sie unter anderem unbemerkt Markierungspfeile auf Gegner abschießen. Der aktuelle Standort von Personen, die mit einem solchen Pfeil getroffen wurden, erscheint auf dem Kompass in der rechten oberen Bildschirmecke fortan als kleiner roter Punkt.

Kapitel 3: Projekt Omega

Wie bekomme ich das Schneefahrzeug in Gang?

TIPP 13: Nachdem Cate den Stromgenerator vor der Hütte gestartet hat, kann sie das Funkgerät im Haus nutzen. So erfährt sie, wie sie in den kleinen Schuppen nebenan gelangt. Dort liegen unter anderem die Schlüssel für das Schneefahrzeug und eine Landkarte der näheren Umgebung. Treibstoff holt Cate sich in einer nahe gelegenen Militärstation. Dort reißt sie sich

in einem Gitterschlag einen Kanister mit Benzin unter den Nagel.

Wie überwinde ich das Tor der Militärstation?

TIPP 14: Nehmen Sie einfach mit dem Schneefahrzeug Anlauf, und benutzen Sie das Brett über dem Öltank als Sprungschanze, um den Zaun zu überwinden.

Wie ver helfe ich dem Piloten zur Flucht aus der Station?

TIPP 15: Cate findet den Piloten in einem Gebäude der Station und spricht ihn einfach mehrmals an. Sie sagt ihm Bescheid, wenn er sich gefahrlos zur nächsten Deckung begeben kann. Hat sich der Pilot dann bis zum Ausgangstor vorgearbeitet, bittet er Sie, den Toröffner in dem kleinen Wachhäuschen zu betätigen.

Kapitel 4: In geheimer Mission

Wie öffne ich die Stahltür?

TIPP 16: Cate hat eine zum Schweißgerät umfunktionierte Spraydose im Gepäck. Mit deren Hilfe zerlegt sie diesmal ausnahmsweise nicht das Schloss der Tür, sondern deren Scharniere.

Wie schalte ich die Kameras aus?

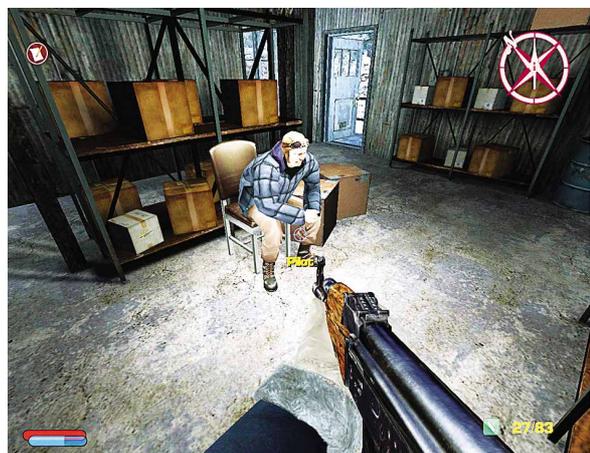
TIPP 17: Sie nehmen wieder den Mehrzweck-Werfer zur Hand und laden ihn diesmal mit Kamerastörer-Munition. Ein gezielter Schuss aus einem guten Versteck legt jede Kamera lahm.

Wie mache ich Wachen leise unschädlich?

TIPP 18: Pirschen Sie sich von hinten an, und betäuben Sie die Wache mit der Mascara Stun Gun. Anschließend durchsuchen Sie den Schurken und sacken alle Waffen ein. Wenn der Soldat später wieder erwacht, stellt er keine Bedrohung mehr dar.



Tipp 13: Bevor Cate das Funkgerät nutzen kann, muss sie sich erst einmal hinter der Hütte am Generator um die nötige Stromversorgung kümmern.



Tipp 15: Der Pilot wird von den Gegnern in einem Lagerraum der Militärstation gefangen gehalten. Lotsen Sie ihn Schritt für Schritt in die Freiheit.

Wie deaktiviere ich den Generator?

TIPP 19: Cate läuft die Treppe hoch in den zweiten Stock des Gebäudes und betritt den Raum gleich rechts neben dem Treppenhaus. Von dort aus gelangt sie über ein Fenster in den Innenhof. Sie landet mitten in einem Müllhaufen und läuft von dort aus rechts durch eine schmale Gasse zu dem gegenüberliegenden Haus. Im Inneren befindet sich eine Art Kantine samt Küche. In einem mit Vorhängeschloss gesicherten Wandschränkchen entdeckt Cate eine Tüte mit Zucker. Sie bricht das Schloss auf, nimmt den Zucker an sich und kehrt in den Keller des Old Research Building zurück. Dort schüttet unsere Heldin den Zucker in den Tank des Generators. Damit ist der Strom abgeschaltet, und Cate kann den Durchgang zum Main Records Building (neben dem Wachturm auf der linken Seite des Old Records Building) passieren, ohne gebrutzelt zu werden.

Wo ist die Röhre für den Rechner?

TIPP 20: Die Röhre befindet sich in einem Schrank im Keller des Main Records Building. Im Computerraum im ersten Stock des Gebäudes gehört sie in eine Halterung auf der rechten Seite des Rechners.

Wie komme ich an das Passwort?

TIPP 21: Der Zettel mit dem für den Login nötigen Passwort befindet sich auf einem Schreibtisch in einem kleinen Büro ganz in der Nähe des Computerraums.

Kapitel 5: Nachtflug

Wie bereite ich Cates Flucht von dem Gelände vor?

TIPP 22: Cate platziert eine Bombe auf der Rückseite des Tanks neben dem Kantinengebäude. Wenn der Behälter explodiert, reißt er ein riesiges Loch in die Mauer.



Tipp 20: Erst auf den zweiten Blick zu erkennen: die Konsole, in die man die fehlende Röhre einsetzen muss, damit der Rechner funktioniert.

Wie überwinde ich Drahtzaun und Brücke?

TIPP 23: Cate nimmt wieder mit dem Schneemobil Anlauf und nutzt den Hügel auf der linken Seite als Sprungschance, um den Zaun zu überwinden. Auch die kurz vorher gesprengte Brücke überspringt sie einfach mit dem Schneemobil.

Wo treffe ich nach der Flucht den Piloten wieder?

TIPP 24: Der Flieger wartet versteckt in der Hütte in dem Verschlag unter der Treppe. Nachdem man ihn mit Kaffee wieder etwas aufgepäppelt hat (Kaffeekanne in der Küche auf dem Ofen, Tasse auf dem Tisch), gibt er Cate Tipps, wie es weitergeht.

Wie rette ich das Flugzeug?

TIPP 25: Es reicht nicht, die Gegner am Flugzeug zu erledigen. Man muss auch noch unter Zeitdruck mit der rechten Maustaste eine Bombe entschärfen, die am Rumpf des Flugzeugs unmittelbar hinter der Tragfläche angebracht ist.

Chapter 6: Tagebuch eines Doppelagenten

Wo finde ich das geheime Zimmer des Agenten?

TIPP 26: Cate betritt das Gebäude über die Kellertür. Gleich auf der linken Seite sticht ihr ein Poster ins Auge, das Sie entfernen sollten. Der Schalter dahinter lässt sich noch nicht aktivieren. Dazu braucht Cate frische Batterien, die sie im ersten Stock des Hauses findet. Dort gibt es ein Schlafzimmer mit einem Loch im Boden. Durch den begehbaren Schrank in diesem Raum gelangt die Agentin zu einem weiteren Schlafzimmer. In einer der Schubladen liegen die begehrten Energiespender. Damit geht es wieder in den Keller, um endlich den Geheimraum betreten zu können. Hören Sie sich zum Spaß die Tonbänder an!

Wie verlasse ich das Haus nach getaner Arbeit wieder?

TIPP 27: Cate muss sich wieder in den ersten Stock begeben. Durch das Fenster im Dachverschlag gelangt sie nach draußen auf ein Vordach und sieht sich einer massiven Ninja-Angriff ausgesetzt.

Wie kann ich fliehen?

TIPP 28: Nach einiger Zeit zerstört der Tornado den Gartenzaun an dem gelben Haus auf der linken Seite. Cate geht hindurch und findet ein Stückchen weiter im Zaun zwischen den Latten einen Durchschlupf. Kurz darauf folgt ein spektakulärer Kampf in einem fliegenden Haus, der dank gut platzierter Rüstungen und Heilpäckchen aber einfach zu meistern ist.

Kapitel 7: Falsches Spiel

Was mache ich mit den Polizisten?

TIPP 29: Den Polizisten sollte man auf jeden Fall aus dem Weg gehen, wenn man keine Prügel einstecken will. Am besten markiert man sie mit dem Mehrzweckwerfer, um sie im Blick zu halten. Noch eine Warnung: Wenn Cate einen Polizisten tötet, ist die Mission verloren.

Was mache ich mit den Bananen?

TIPP 30: Falls Cate von Polizisten in die Enge getrieben wird, kann sie ihre Gegner mit einer Bananenschale zu Fall bringen. In dem anschließenden Durcheinander gelingt ihr in den meisten Fällen die Flucht. Doch Vorsicht: Werfen Sie die Früchte immer möglichst weit. So entgehen Sie der Gefahr, selber darauf auszurutschen.

Wo sind die Beweise für Kamals Erpressung?

TIPP 31: Vom Torwarter Harij aus läuft Cate zurück, nimmt die erste Seitengasse links,



Tipp 23: Cate sollte sich durch die Explosion auf der Brücke nicht schrecken lassen und Vollgas geben. Mit einem Riesensatz geht es über den Abgrund.

geht durch die Tür weiter bis zum Ende und dann die Treppe nach unten. Hier muss sie das Schloss aufbrechen, um in den Keller zu gelangen. Auf dem Schreibtisch im zweiten Kellerraum findet Miss Archer den Beweis für Kamals Erpressung.

Wo finde ich Kamal?

TIPP 32: Kamal wartet nach einiger Zeit an dem Restaurant mit den gedeckten Tischen. Er gibt Cate die 50 Rupien, die sie zum Passieren von Harijs Tor braucht. Er versorgt sie ferner mit einem Stadtplan und hat im Zeitungskasten am Gewürzladen unmittelbar nach Harijs Tor eine Abhörwanze für sie deponiert.

Wie komme ich an das Passwort?

TIPP 33: Cate begibt sich im Hotel »Happy Guest« (schräg gegenüber vom Restaurant) in den ersten Stock und erledigt den schlafenden Malpani. Wenn sie ihn anschließend durchsucht, bekommt sie die Schlüssel zu seinem Safe. Dort befindet sich ein Dokument mit dem Passwort für die Tür.

Wie gelange ich in das Büro?

TIPP 34: Cate benutzt das Toilettenfenster, um in den Hof zu gelangen. Von dort schleicht sie sich an den Wachen vorbei zum Seiteneingang auf der linken Seite. Da gibt es ein gut bewachtes Treppenhaus, über das man zu dem gewünschten Büro im ersten Stock gelangt. Cate schleicht sich geduckt zu den Treppen, wenn die Wache im Erdgeschoß ihr rauchend den Rücken zukehrt. Sie arbeitet sich vorsichtig bis zum ersten Treppenabsatz vor und achtet dabei darauf, dass sie nicht von der Wache im ersten Stock entdeckt wird. Dann nimmt Cate die linke Treppe nach oben und verschwindet in dem Büro mit der Doppeltür. Dort platzieren Sie die Wanze auf dem Telefon und verstecken sich anschließend schnell hinter dem Paravent.

Was haben die Plakate zu bedeuten?

TIPP 35: Entfernen Sie, so schnell es geht, sämtliche Fahndungsplakate. Denn falls ein Passant einen Blick darauf wirft, wird er bei der nächsten Begegnung mit Ihnen schreiend davonlaufen und so die Ordnungshüter alarmieren.

Wie öffne ich den Tresor im Kino?

TIPP 36: Die Zahlenkombination zum Öffnen des Tresors entnimmt Cate einem blauen Brief, der jedoch nicht in jedem Spiel an derselben Stelle liegt. Suchen Sie zuerst an der Treppe. Der Panzerschrank selbst befindet sich im Nebenzimmer des Projektorraums direkt hinter dem Schreibtisch, verdeckt von einem Pferdebildnis.

Wo finde ich im Kino das geheime Filmarchiv?

TIPP 37: Ein Mechanismus in der Bestuhlung des Zuschauerraums öffnet den Zugang zum geheimen Filmarchiv.

Kapitel 8: Die Kunst d. Verbrechens

Wie komme ich unbemerkt an den Wachen vorbei?

TIPP 38: Cate rüstet ihren Utility Launcher mit Camera-Disabler-Munition aus, schaut vorsichtig nach links um die Ecke und aktiviert die Kamera. Die Wachen versetzt sie mit Betäubungspfeilen in Tiefschlaf und beraubt sie anschließend ihrer Waffen.

Wie meistere ich den Raum mit den Stachelplatten an der Decke?

TIPP 39: Cate betritt die erste Bodenplatte und lässt die Stacheln von der Decke herabsausen. Sobald diese beginnen, sich wieder nach oben zu bewegen, rennen Sie sofort geradeaus durch den Raum. Vor dieser brenzlichen Szene sollten Sie schnellspeichern und bei Bedarf wieder laden.

Wie befreien ich Cate und Armstrong aus dem Würfel?

TIPP 40: Zücken Sie die Schweiß-Spraydose, und trennen Sie damit die Verbindung der Glaskabine mit dem Drahtseil.

Wie komme ich aus dem Haus?

TIPP 41: Um in dem Gemäuer ihrem Ziel näher zu kommen, lässt sich Cate durch Löcher im Boden nach unten fallen und benutzt Balken statt Treppen, um ins nächsthöhere Stockwerk zu gelangen. Mit Brettern überwindet sie Abgründe und springt schließlich durch ein Fenster nach draußen auf eine Markise, um auf dem Hof mit den Zirkuswagen zu landen.

Kapitel 9: Eisstation Bosheit

Wie bringe ich die Stromversorgung wieder in Gang?

TIPP 42: Ohne Strom bleiben die elektronisch gesicherten Türen in der Arktis-Station verschlossen. Daher muss sich Cate zunächst daran machen, die defekte Sicherung durch eine neue zu ersetzen. Das ist nicht ungefährlich, denn im Raum mit der Ersatz-Sicherung strömen giftige Dämpfe aus. Es gilt also zuerst, an dem Rohrsystem das entsprechende Ventil zu schließen. Den hierzu erforderlichen Schraubenschlüssel findet Cate in einem Schrank, der unmittelbar neben den Kisten steht, über die Cate die Station betreten hat.

Kann ich den freigesetzten Super-Soldaten erledigen?

TIPP 43: Der Super-Soldat lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegen. Stattdessen flüchtet sich Cate in den Raum mit dem Computer und klettert über das herabhängende Rohr dem Ausgang entgegen. Im Innenhof nimmt Cate die Holztreppe, platziert eine Bombe im Raum mit



Tipp 32: Ihren Informanten Kamal finden Sie bei den Tischen des kleinen Restaurants. Er gibt Ihnen das Geld, mit dem Sie das Tor passieren können.



Tipp 42: Mit Hilfe eines Decoders lassen sich die Zahlencodes von Sicherheitstüren knacken. Aber nur, wenn die Schlösser mit Strom versorgt sind.

dem brüchigen Boden und springt nach der Explosion durch das entstandene Loch nach unten. In einem Nebenraum findet die Agentin eine Rolle mit Kupferdraht, mit dessen Hilfe sie das letzte elektronische Türschloss reparieren kann.

Kapitel 10: Kalis Fluch

Wie beschütze ich die Zivilisten?

TIPP 44: Um die Zivilisten zu retten, muss Cate eine ganze Reihe von Bränden löschen. Dazu sammeln Sie den Holzzeimer auf, der auf der Straße liegt. Füllen Sie ihn immer wieder neu mit Wasser aus der Leitung neben der Treppe, über die Sie im Kapitel 7 in den Keller gelangt sind.

Kapitel 11: Die Eindringlinge

Wo finde ich die Bomben?

TIPP 45: Eine Bombe hängt an der Tür zum Herren-WC im ersten Stock, eine andere unter dem Globus am Empfangstresen. Ein weiterer Kracher klebt in der Cafeteria an der Wand. Die letzte Bombe entschärft Cate im ersten Stock am Treppenaufgang gegenüber der Bibliothek.

Wo hat sich Dr. Schenker versteckt?

TIPP 46: Dr. Schenker hat sich in den Raum zurückgezogen, den man vom Empfang aus über die linke kleine Treppe erreicht.

Kapitel 12: Unter Wasser

Wie erlange ich Zutritt zu den Räumen der Unterwasserstation?

TIPP 47: Cate muss in den abgeschlossenen Bereich auf der anderen Seite des Hafenbeckens vordringen. Das funktioniert nur mit dem Kran, für den sie jedoch ei-

nen Zündschlüssel benötigt. Um an den Schlüssel heranzukommen, geht Cate durch die erste Gittertür, dann nach rechts und anschließend in den Raum, der sich direkt vor ihr befindet. Dort liegt der Kran Schlüssel auf dem Schreibtisch.

Wie komme ich an die Daten im Rechner?

TIPP 48: Um den Rechner zu bedienen, benötigt Cate erst das Handbuch, das sie vom Super Computer Service Department über die nahe gelegene Funksprechanlage anfordert. Vorher muss Cate dem Service Department allerdings das Anforderungsformular 207-B vorlegen, das sie im großen Computerraum (mit den vielen Rechnern) am Boden findet. Mit dem Formular erhält Cate an der Funksprechanlage eine Zugangskarte, durch die sie ein Stockwerk tiefer ein Büro betreten kann. Dort findet sie das Handbuch auf dem Schreibtisch. Allerdings handelt es sich dabei nur um die Version 1.0 und nicht um die von Cate benötigte Version 2.0. Die erforderliche Supplement Service Card bekommt Cate von Spencer, den sie auf der Toilette trifft. Mit dieser Karte hat sie nun Zugang zum Computer Service Center und kann sich dort das Supplement 2.0 aus einer Schreibtisch-Schublade holen.

Wie überliste ich die Stimmerkennung?

TIPP 49: Einer der H.A.R.M.-Mitarbeiter hat seine Stimme auf einem Diktiergerät verewigt, das in einer der Kabinen liegt.

Kapitel 13: Schrecken in der Tiefe

Was passiert, wenn ich den linken Fluchtweg wähle?

TIPP 50: Cates Herausforderung besteht darin, unter Wasser einen Hebel zu bedienen, um die Sauerstoffzufuhr in Gang zu setzen. Danach muss sie den Durchgang

freilegen, den zwei Gasflaschen versperren. Dazu zerstört sie einfach mit ihrer Schweiß-Spraydose das Vorhängeschloss an der Kette, mit der die beiden Flaschen an der Wand befestigt sind.

Was muss ich tun, wenn ich den rechten Fluchtweg wähle?

TIPP 51: Cate springt hier gleich am Anfang ins kalte Nass und dreht das Pumpenrad. Anschließend füllt sich der Raum vollständig mit Wasser, und es gilt, möglichst schnell in einer Ecke die rettende Leiter nach oben zu entdecken. Wenig später versperrt ein Feuer den weiteren Weg. Mit einem Schraubenzieher, den Cate in einem Schreibtisch findet, aktiviert sie die Sprinkleranlage, um den Brand zu löschen und die Tür passierbar zu machen.

Kapitel 14: Endspiel

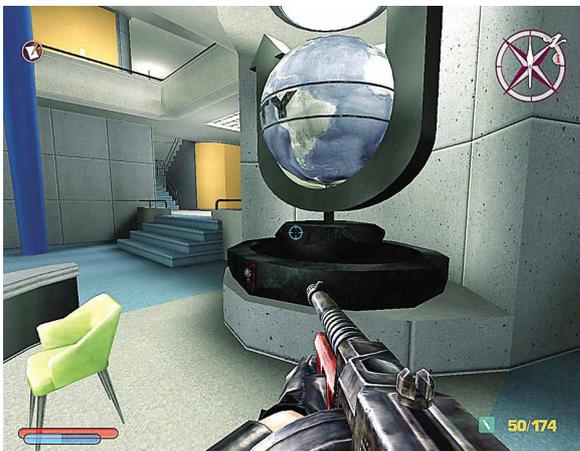
Wo finde ich den Stromgenerator?

TIPP 52: Cate folgt einfach dem Verlauf der grünen Kabelstränge zum Generator.

Kapitel 15: Präventivschlag

Wie erledige ich die Super-Soldaten?

TIPP 53: Cate bearbeitet die Super-Krieger mit dem Raketenkoffer. Am besten nimmt sie dabei den Kopf ihres Gegners ins Visier. Wenn die Munition ausgeht, greifen Sie zur Gordon-Maschinenpistole. Sobald die Super-Soldaten zu qualmen beginnen, schickt Miss Archer mit dem Utility Launcher eine Ladung von Dr. Schenkers Serum nach. Wenn die Monster erledigt sind, haben Sie das Spiel geschafft. Beginnen Sie doch gleich von vorne, um sämtliche Beweisstücke zu finden. Oder versuchen Sie sich an einem höheren Schwierigkeitsgrad!



Tipp 45: Im gesamten Gebäudekomplex haben die Eindringlinge von H.A.R.M. vier Bomben versteckt. Cate soll sie alle entschärfen.



Tipp 53: Sobald die Super-Soldaten mit Dr. Schenkers Serum getroffen sind, stellen sie keine Gefahr mehr dar. Sie verschwinden mit einem Knall.