

Der Weg durch Omikron

The Nomad Soul

Ganz allein in einer fremden Welt kämpfen Sie gegen Dämonen. Ganz allein?

Nein, die GameStar-Tipsabteilung steht Ihnen mit einer Komplettlösung zur Seite.

Das Action-Adventure Nomad Soul von Eidos ist nichtlinear, Sie können also die meisten Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erledigen. Die Anordnung der Tips ist dementsprechend auch nur ein Vorschlag. Erforschen Sie die Stadt ruhig noch weiter auf eigene Faust.

Allgemeine Tips

Karate-
Kämpfe
TRAINIEREN

TIP 1: Üben Sie in Kay's Wohnung ein wenig die Karate-Duelle, ehe Sie sich auf die Straße wagen. Falls Sie daran keinen Spaß haben, stellen Sie den Schwierigkeitsgrad dafür einfach auf niedrig. Dann können die meisten Gegner mit simplen Methoden besiegt werden: Lassen Sie den Feind herankommen, und versetzen Sie ihm gleich mehrere Tritte hintereinander.

Vorsicht in
**FEUER-
GEFECHTEN**

TIP 2: Weichen Sie bei Schußwechseln seitwärts aus, während Sie schießen, dann geht das Feuer der Feinde meist ins Leere. Vorsicht: Die Gegner tauchen oft an Stellen auf, an denen sie logischerweise nicht sein dürften. Gehen Sie deshalb nur schrittweise vor.

Komplettlösung

Anekbah

SLIDER rufen

TIP 3: Rufen Sie mit dem Sneak auf der Straße einen Slider, und fahren Sie zu Kay's Wohnung.

In **KAY'S
Apartment**

TIP 4: Mit dem Wohnungsschlüssel bedienen Sie den Lift. Nehmen Sie aus dem Apartment folgendes mit: Geld (Wohnzimmer), Abzeichen, Medikit, Rezept (Schlafzimmer) sowie das Bier und das Koopy-Futter aus der Küche. Sprechen Sie mit Telis, und sammeln Sie dann den Waver vom Boden auf.

**KOOPY
füttern**

TIP 5: Wenn Sie das Koopy-Futter in die Öffnung am Terrarium werfen, erhalten Sie einen Schlüssel. Untersuchen Sie nun das Polizeiabzeichen, um die Adresse des Polizeihauptquartiers zu erfahren. Düsen Sie mit einem Slider dorthin.

Zum
POLIZEI-HQ

TIP 6: Mit dem Polizeiabzeichen öffnen Sie die Tür. Kay's Büro (Blau) liegt in Level-2. Nehmen Sie die Seteks aus der Schublade, und lesen Sie alle Files im Computer. Kay's kleiner Schlüssel (aus der Wohnung) öffnet den Koffer im Schrank.

Gespräch mit
TAREK

TIP 7: Sprechen Sie auf Level-1 mit Tarek und Boog. Wenn Sie ein bißchen herumlaufen, kommt eine

**JENNA
verhören**



Mein Name ist Jenna 712. Ich bin 24 Zyklen alt. Ich bin Frachtpilotin. Ich transportiere Waren für den Tetra-Trust.

Tip 8: Jenna äußert sich nicht sehr aufschlußreich.

Nachricht von Captain Lea. Ihr Büro finden Sie auf Level-4. Nehmen Sie nach dem Gespräch den Befehl, das Dossier und den Schlüssel von Leas Schreibtisch.

TIP 8: Jennas Zelle liegt auf Level-3. Geben Sie der Wache den Befehl, lesen Sie Jennas Dossier, und

verhören Sie sie. Verlassen Sie nach der Unterredung das HQ, ohne mit Lea zu sprechen. Draußen wird Telis anrufen. Fahren Sie schnurstracks zum Restaurant.

TIP 9: Sprechen Sie mit Telis, bis Sie angerufen werden.

Im **RESTAU-
RANT**

Nehmen Sie den Talisman vom Tisch, ehe Sie mit einem Slider zum Supermarkt fahren.

Zum **SUPER-
MARKT**

TIP 10: Frischen Sie vor dem Betreten des Ladens erst einmal Ihre Gesundheit auf. Beachten Sie die Ratschläge aus Tip 1 und 2. Wenn alle Feinde erledigt sind, geht's per Slider zu Jennas Apartment.

Zuhause bei
JENNA

TIP 11: In Jennas Toilette ist ein Schlüssel versteckt, der den Schrank im Schlafzimmer öffnet. Nehmen Sie alles mit, auch die Decagun und das Dokument, die in einem Geheimzimmer hinter der Lampe im Wohnzimmer versteckt sind. Weiter geht's im Hauptquartier; fahren Sie aber vorher kurz bei irgendeiner Apotheke vorbei, um das Rezept einzulösen.

Wieder bei
der **POLIZEI**

TIP 12: Sprechen Sie mit Captain Lea. Sie wird verlangen, daß Sie ihr eine Tasse Koil besorgen. Die holen Sie aus dem Aufenthaltsraum in Level-2 und werfen das Schlafmittel (aus der Apotheke) hinein. Wenn Lea das Gebräu trinkt, schläft sie ein. Klauen Sie ihr Abzeichen aus der Schublade.

Die **ARCHIVE
betreten**

TIP 13: Mit Leas Abzeichen kommt man ins Archiv. Benutzen Sie das Terminal, lesen Sie alle Files, und fahren Sie dann zur Leichenhalle.

Zur **LEICHEN-
HALLE**

TIP 14: Sprechen Sie mit der Empfangsdame und Dr. Yudin. Im Kühlraum verwenden Sie das Terminal, um an Dens Leiche zu kommen. Nehmen Sie seinen beschädigten Sneak mit.

LEICHE unter-
suchen

TIP 15: Im nächsten Raum nehmen Sie das Chirurgenbesteck und klicken damit auf die weibliche Leiche. Daraufhin bekommen Sie eine Probe, die Sie

am Analysegerät untersuchen. Machen Sie einen Kurzabstecher zum Hauptquartier, um mit Tarek zu reden, danach geht's in Qualisar weiter.

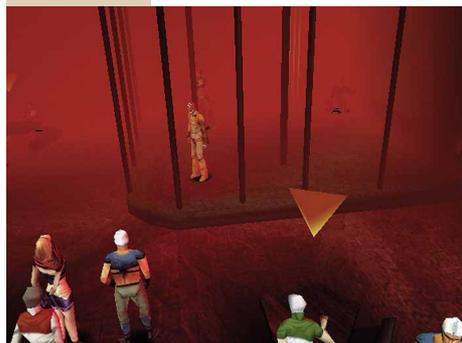
Qualisar

Fu-Ans LADEN

TIP 16: Lassen Sie Dens Sneak reparieren (kostet 400 Seteks), und nehmen Sie seine Polizeimarke an sich. Gehen Sie zu Akas Bar.

In Akas BAR

TIP 17: Fragen Sie den Barmann so lange nach Anissa, bis er redet. Sprechen Sie mit ihr, und folgen Sie ihr in den Gang. Wenn Sie weiterfragen, geht sie in ihre Kabine. Sobald Anissa schreit, öffnen Sie die Tür mit dem Waver und untersuchen ihren Körper. Der Schalter am Tisch enthüllt ein Geheimfach, das Sie mit Anissas Schlüssel öffnen. Mit dem Papier und der Karte aus dem Schrank fahren Sie zum Hauptquartier.



Tip 18: Das Bowie-Konzert ist schön und stimmungsvoll, aber ansonsten unwichtig für die Handlung.

TIP 18: Falls Sie den Flyer für das Dreamers-Konzert gefunden haben, ist nun ein guter

Das KONZERT in Harveys Bar

Zeitpunkt, sich David Bowies Alter Ego live anzuschauen. Der Event findet in Harveys Bar statt. Danach geht's im Hauptquartier weiter.

Anekbah

Zurück zum HQ

TIP 19: In Dens Büro (mit Dens Abzeichen öffnen) im Hauptquartier liegt in der Schublade sein Wohnungsschlüssel. Sprechen Sie draußen mit Tarek. Wenn Sie das Gebäude verlassen, ruft Telis an. Fahren Sie zu Kay's Apartment.

Zu KAY'S Wohnung

TIP 20: Lesen Sie die Notiz, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl aufs Dach. Sprechen Sie Telis an. Reden Sie nach dem folgenden Kampf mit der mysteriösen Frau. Danach geht's zum Supermarkt in Zone 9.

Im ZAUBERLADEN

TIP 21: Zeigen Sie dem Mönch Telis' Talisman, und folgen Sie ihm. Plaudern Sie mit dem Verkäufer, und geben Sie ihm die Probe aus der Leichenhalle. Schnappen Sie sich den Stab der Macht. Das nächste Ziel ist Dens Wohnung.

Zu DENS Apartment

TIP 22: Nehmen Sie den Lift (mit Dens Schlüssel benutzen). Oben untersuchen Sie das Hochzeitsbild und nehmen den Zauber aus dem Schrank. Wenn Sie im Wohnzimmer die Statue verrücken, wird ein Schalter sichtbar. Legen Sie ihn um. Die Kombination für den Safe ist 7213. Nehmen Sie alles an sich, und spielen Sie das Band im Transcan ab. Daraufhin erscheint Tarek; reden Sie mit ihm, bis er sich verwandelt. Nun folgt ein Kampf. Reiseziel danach: Das HQ.

SAFE öffnen

Wieder im HQ

TIP 23: Betreten Sie auf Level-5 den Ventilationsraum und drinnen den Kontrollraum. Der Masterpaß von Den öffnet die Tür, ein Zug am Hebel stoppt die

Ventilatoren. Drücken Sie den Knopf, damit das Fenster aufgeht, und springen Sie ins Wasser.

Bei den VENTILATOREN

TIP 24: Schwimmen Sie durch die Passage. Wenn Sie am Ende aus dem Wasser klettern, finden Sie ein Stück Kabel. Benutzen Sie das im Kontrollraum an der Konsole. Nun öffnet sich eine neue Tür: Gehen Sie hindurch, und folgen Sie Dens Karte (durch den rechten der drei Schächte).

Den DÄMON erledigen

TIP 25: Rennen Sie durch die Gänge, bis Sie an ein Loch im Boden kommen. Das führt in Ghandars Büro, wo ein Dämon lauert. Nach Ihrem Sieg im Karate-Duell nehmen Sie den Paß vom Tisch. In der Schublade ist ein Schalter, der eine Geheimtür öffnet. Dahinter liegt eine Schalttafel, auf der Sie die Kombination von Anissas Papier eingeben.

Kampf gegen GHANDAR

TIP 26: Nach dem kurzen Gespräch folgt eine Shooter-Sequenz. Schießen Sie auf Ghandars Kopf. Nach Ihrem Sieg springen Sie ins Wasser und paddeln so lange herum, bis die Zwischensequenz startet.

Gespräch mit JENNA

TIP 27: Reden Sie mit Jenna, ehe Sie zum Tempel in Jaunpur aufbrechen. Am Tunnel müssen Sie den Paß aus Ghandars Büro vorweisen. Falls Sie noch in Kay's Körper stecken, müssen Sie sich entweder vom Mecaguard erschießen lassen oder den Reinkarnationszauber benutzen.

Jaunpur

Zum TEMPEL

TIP 28: Sprechen Sie im Tempel mit Yob. Im nächsten Raum klettern Sie auf die Stufe gegenüber der Statue und untersuchen das Loch im Gemälde. Stecken Sie den Talisman hinein, und die Statue bewegt sich. Nun ist ein Lift zu sehen, mit dem Sie in die Basis der Erweckten fahren.

Mit JENNA reden

TIP 29: Laufen Sie bis zu den Metalltüren, hinter denen Jenna wartet. Reden Sie zweimal mit ihr, danach müssen Sie mit Dakobah (links von ihr) sprechen. Suchen Sie nach der Unterredung nochmals Jenna auf, dann Krill, dann Soks, und fragen Sie alle aus. In Krills Raum ist ein Zünder, bei Soks liegt Sprengstoff. Beides kombiniert ergibt eine Bombe, mit der Sie zum Fluß gehen.

BOMBE bauen

An den DOCKS

TIP 30: Finden Sie die Brücke, und folgen Sie auf der anderen Seite der Mauer. An einer Stelle sind Leitersprossen eingelassen, dort geht's hinüber. Es folgt eine Shooter-Sequenz. Rennen Sie los, und biegen Sie zweimal links ab. Ziehen Sie am Hebel. Es gibt noch einen zweiten, den Sie ebenfalls finden und umlegen müssen. Laufen Sie schließlich an den Wachen vorbei durch die grüne Tür.

TOUR über Plattformen

TIP 31: Lassen Sie sich eine Ebene tiefer fallen, springen Sie auf die bewegliche Plattform, und aktivieren Sie sie. Auf der anderen Seite ist noch eine – schwimmen Sie hin. Stellen Sie sich auf die Plattform, und ziehen Sie am Hebel in der Nähe. Durchs Wasser geht's zurück zum Speicherpunkt. Wieder will eine Plattform aktiviert werden, dann folgt eine Reihe von Sprüngen bis zur Brücke. Benutzen Sie dort die Bombe, und bringen Sie sich in Sicherheit.

Zurück in der BASIS **TIP 32:** Sprechen Sie mit Namtar. Gehen Sie zum Bücherladen. Unten zeigen Sie dem Mann in der Ecke den Talisman, und nehmen das Gerät aus dem Regal. Weiter geht's bei den Dächern.

Auf die DÄCHER **TIP 33:** Nahe dem Eingang zu den Jahangir-Gärten kommt man auf die Dächer. Gehen Sie bis zum Robocop, dann rechts an ihm vorbei um's Haus. Klettern Sie hoch, und stoßen Sie die Kiste auf den Roboter. Nun ist der Weg frei.

ANTENNE sabotieren **TIP 34:** Treten Sie auf die hölzerne Plattform, wo Sie den Knopf drücken. Suchen Sie die Antenne, und bringen Sie das Gerät an. Nach der Übertragung beginnt eine Shooter-Sequenz.

Wieder in der BASIS **TIP 35:** Zurück in der Basis, reden Sie mit Namtar und erhalten einen Schlüssel. Sprechen Sie mit Soks. Wenn Sie ihm das Spray vom Tisch geben, bekommen Sie einen Kolben. Vom Dakobah gibt's den Schlüssel zur Bibliothek.

In der BIBLIOTHEK **TIP 36:** Reparieren Sie den Lift mit dem Kolben, sammeln Sie alle Gegenstände auf beiden Ebenen ein, und verlassen Sie die Bibliothek wieder.

BUCH lesen **TIP 37:** Wenn Sie das Buch über »Magische Zeichen« lesen und sich die blauen Xendar-Türen nahe Jennas Raum anschauen, erhalten Sie die Kombination für den Xendar-Tempel. Untersuchen Sie die Xendar-Tür nahe Krills Raum, und ändern Sie mit den Knöpfen die Symbole. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint Dakobah. Nun können Sie endlich den Tempel betreten.

Im XENDAR-Tempel **TIP 38:** Nehmen Sie im Tempel das Blatt und die Tropfen an sich, ehe Sie zum zweiten Raum schwimmen. Untersuchen Sie die Mumie auf dem Altar, und schnappen Sie sich Beshem, Juwel und Puder. Wie Sie die Gegenstände richtig auf den Altären plazieren, steht im Buch über »Geheime Rituale«. Aktivieren Sie die Sequenz, und nehmen Sie das Beshem wieder an sich. Per Slider kommen Sie zum sicheren Haus.

Zum SICHEREN Haus **TIP 39:** Per Karte (im Sneak) läßt sich der Eingang zum sicheren Haus der Erweckten finden. Schließen Sie die Tür auf, am Ende der Treppe wartet Jenna. Nehmen



Tip 39: Per Reinkarnation übernehmen Sie Iman.

Im WAFFEN-LADEN Kaufen Sie in einem Buchladen noch rasch eine Karte der Kanalisation, bevor Sie zum Fluß gehen.

Zur TETRA-FABRIK **TIP 41:** Per Karte läßt sich der richtige Punkt ermitteln – springen Sie ins Wasser, und legen Sie den Hebel um, der den Tunnel öffnet. Auf der anderen

Sie die Bombe an sich, und fahren Sie zum Waffenladen in Zone 29.

TIP 40: Reden Sie mit Qazef. Falls er Ihnen nicht helfen will, sollten Sie den Reinkarnationszauber auf Iman anwenden. Nun bekommen Sie die Adresse der Fabrik.

Kampf in der DUSCHE

Seite klettern Sie hinaus, laufen ein Stück weiter und springen in das Loch.

TIP 42: Nehmen Sie in den Duschräumen die erste Abzweigung nach links. Es folgt ein Kampf. Untersuchen Sie die Spinde, um einen Paß zu finden. Der öffnet die abgeschlossene Tür.

BOMBEN legen

TIP 43: Laufen Sie durch Tetra, und legen Sie unterwegs die Zeitbomben ab. Schließlich springt das Spiel wieder in den Adventure-Modus, wo Sie dann drei Konsolen aktivieren müssen. Mit dem Lift geht's raus. Laufen Sie, bis Sie Jenna treffen.

Im GEFÄNGNIS

TIP 44: Sie sind gefangen. Sprechen Sie mit Jenna und Criff, nehmen Sie die Schlüssel und benutzen Sie sie mit der Wache. Wenn sie bewußtlos ist, nehmen Sie ihr den Schlüssel ab.

JENNA finden

TIP 45: Der Schlüssel öffnet die Zellentür. Suchen Sie Jennas Zelle, um mit ihr zu sprechen. Folgen Sie dem Gang, bis Sie schließlich zu einer Wache kommen. Hinter der Tür bei dem Wachmann finden Sie alle Ihre Gegenstände wieder.

Als WACHE fliehen

TIP 46: Wenden Sie nun den Reinkarnations-Zauber auf die Wache an. Gehen Sie erneut zu Jenna. Reden Sie mit ihr. Wenn sie losgeht, folgen Sie und sprechen mit der Wache. Nun geht's zurück zur Basis.

Zurück zur BASIS

TIP 47: Erzählen Sie Soks vom Verräter, und folgen Sie ihm zu Krills Raum. Dort nehmen Sie die Säure und den Schraubenzieher. Der öffnet Meshakans Zimmer. Untersuchen Sie seine Leiche, und sammeln Sie Tagebuch und Schlüssel auf.

TRUHE öffnen

TIP 48: Meshakans Schlüssel öffnet die Truhe in der Bibliothek, entnehmen Sie alles. Dann untersuchen Sie Namtars Klamotten in Yobs Trainingsraum und finden darin einen Schlüssel.

In NAMTARS Zimmer

TIP 49: Der Schlüssel paßt in Namtars Tür, drinnen enthüllt ein Schubser gegen den Schrank eine Falltür, die sich mit der Säure (siehe Tip 47) öffnen läßt. Von unten benötigen Sie den Würfel und das Horn (vom Kopf an der Wand).

NAMTAR ist ein Dämon

TIP 50: Lesen Sie in Ars Magica, Band XXXVII, nach, wie man einen Zauber zum Dämonen-Enttarnen herstellt. Kombinieren Sie Beshem, Tau und Horn. Der fertige Spruch verwandelt Namtar in einen üblen Dämonen, den Sie besiegen müssen. Dann folgt ein Gespräch mit Dakobah, der Ihnen die Adresse von Boz gibt. Fahren Sie dorthin.

Bei BOZ

TIP 51: Der Weg zum Apartment von Boz: Durch die Tür, dann links und die Treppe hinunter. Dort benutzen Sie den Computer, reden mit Boz, nehmen den Paß und fahren dann nach Lahoreh.

Lahoreh

Zur BIBLIOTHEK

TIP 52: Suchen Sie den Zauberladen, um Mana zu kaufen, falls Sie nur noch wenig haben. Dann ermitteln Sie per Karte den Weg zur Bibliothek. Sobald Sie dort sind, ruft Jenna an.

Als WISSENSCHAFTLER weiter

TIP 53: Den Lift dürfen Sie erst betreten, wenn Sie den Körper des Wissenschaftlers (läuft hier irgendwo herum) übernommen haben. Fahren Sie nach oben.

Das mathe-
matische
RÄTSEL lösen

TIP 54: Kaufen und betrachten Sie das Buch über Hamestaga'n. Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler am Schalter darüber, und fragen Sie nach seinem Tradutech. Das mathematische Rätsel lässt sich lösen, indem Sie das Astronomiebuch sowie das über »Tafeln kosmischer Beziehungen« unten kaufen und lesen. Die Antwort ist: 0,81.

BUCH
übersetzen

TIP 55: Löschen Sie mit dem Schalter an der Wand das Licht auf dem oberen Stockwerk. Nun übersetzen Sie schnell per Tradutech das Buch über Hamestaga'n. Lesen Sie es, bevor Sie zur neuen Basis der Erweckten gehen.

Zur NEUEN
BASIS

TIP 56: Die Basis lässt sich mit der Karte leicht finden, der Eingang ist in der Klippe versteckt. Wenn Sie drinnen mit Dakobah plaudern und ihm die Übersetzung zeigen, erzählt er Ihnen vom Ymali-Platz und Kiwan. Gehen Sie zu dem Platz, er liegt genau im Mittelpunkt von Lahoreh.

Zum YMALI
PLATZ

TIP 57: Die Symbole an den vier Säulen beziehen sich auf Wandgemälde in der Umgebung. Die Karte zeigt Ihnen, wo sie zu finden sind. Drücken Sie die richtigen Symbole, stellen Sie sich auf den Kreis in der Mitte, und Sie kommen in einen geheimen Bereich.

Im GEHEIM-
RAUM

TIP 58: Im Geheimraum müssen Sie zweimal Tonfolgen nachspielen. Danach ist die Plattform am Ende des Raumes zugänglich. Fahren Sie nach oben. Die Karte auf der Plattform zeigt Ihnen, welches der Juwelen echt ist. Nehmen Sie das richtige an sich, und gehen Sie zur Bibliothek.

Zur
BIBLIOTHEK

TIP 59: In der Bibliothek gibt's das Masau-Runenbuch zu kaufen. Erwerben Sie zusätzlich in einem Zauberladen noch einige Schatten-Tropfen. Dann kehren Sie nach Jaunpur zurück.

Wieder in Jaunpur

Zu den
GÄRTEN

TIP 60: Ein Slider bringt Sie zu den Gärten. Dort ist der Zugang zu den Dächern. Laufen Sie rechts bis zum Wasser. Schwimmen Sie hinüber. Nun sollten Sie bei den Vögeln stehen. Versuchen Sie, die Klippe hinauf zu klettern. Die Viecher fliegen weg, und eine Feder fällt zu Boden, die Sie einsacken.

GANG in der
Klippe

TIP 61: Nahe bei den Vögeln können Sie in der Klippe einen Geheimgang entdecken. Wenn Sie hindurchlaufen, finden Sie am Ende ein Juwel. Nun führt Sie Ihr Weg in das Gebäude genau in der Mitte der Jahangir-Gärten.

Kiwan
ERWECKEN

TIP 62: Im runden Raum drücken Sie auf die Runen, die den Buchstaben KIWAN entsprechen – im Runenbuch (siehe Tip 59) steht, welche das sind. Nun stehen Sie in Kiwans Gruft, wo ein Erweckungszauber benötigt wird: Beshem mit Feder kombinieren, dann mit den Schatten-Tropfen benutzen und auf Kiwans Leiche anwenden.

In den Pool
TAUCHEN

TIP 63: Reden Sie mit Kiwan, und betrachten Sie die Karten an den Wänden. Danach geht's hinaus und in den Pool links vom Eingang. Eine Tauchtour bringt Sie zu einem Hebel, an dem Sie ziehen. Schwimmen Sie zurück, und laufen Sie zu der Stelle mit den Vögeln.

RECHTS
halten

TIP 64: Gehen Sie an der rechten Seite von Jahangir entlang und durch den Säuleneingang hinter dem Wasser. Drinnen kommen Sie nach kurzer Zeit an eine Öffnung; Drehen Sie sich nun nach rechts, und vor Ihnen liegt ein Geheimgang. Dahinter befindet sich ein Säuleneingang. Gehen Sie hindurch, betrachten Sie die Steintür, und benutzen Sie die drei Juwelen damit. Die Tür öffnet sich. Im Pool dahinter ist ein Tunnel, der Sie in einen neuen Gang bringt, an dessen Ende die Tür nach Mayerem liegt.

JUWELEN als
Türöffner

Mayerem

Weiter per
KNOPF-
DRUCK

TIP 65: Gehen Sie stur geradeaus: Den Pfad entlang, über die Brücke, durch das Gebäude und über die nächste Brücke. Nun sollten Sie in einem kreisrunden Raum stehen. Drücken Sie den Knopf an der Wand, und stellen Sie sich dann draußen vor dem Raum auf die Holzplattform.

Über LIFTE
und
BRÜCKEN

TIP 66: Der Lift bringt Sie nach unten. Folgen Sie dem Weg, und halten Sie sich am Ende links. Nach dem Übergang führt ein Aufzug nach oben. Nun geht's um das Gebäude herum und dahinter über die Brücke. Betreten Sie das Haus; drinnen ist ein Knopf, der die Brücke absenkt. Der nächste Lift bringt Sie wieder nach unten. Dort folgen Sie dem Weg über den Steg, umrunden das Gebäude und gehen ganz nah an die Brücke heran. Die senkt sich, Sie rennen hinüber. Fahren Sie mit dem Lift ganz nach oben, bis Sie endlich in Soyinkas Raum sind.

Gespräch mit
SOYINKA

TIP 67: Ignorieren Sie die Wachen; sprechen Sie mit Soyinka. Dann geht's wieder hinunter, wo Sie die Shams suchen. Besteigen Sie versuchsweise eines, dann folgt ein Gespräch mit Fodo. Trinken Sie die Flüssigkeit aus dem Faß. Nun sind Sie Fodo und können ein Sham reiten. Das brave Tier kann den Felsen vor dem Eingang zu Hamestag'n wegschieben. Gehen Sie hindurch, und kämpfen Sie mit dem Kruber.

So reiten Sie
ein SHAM

In HAMES-
TAGA'N

TIP 68: Es folgt eine Shooter-Sequenz. Sprechen Sie mit dem Buch auf dem Altar, und befreien Sie die Geister. Wenn alle drei am Altar sind, stellen Sie sich dazwischen. Teleport nach Mahaleel.

Nach
MAHALEEL

TIP 69: Rennen Sie bis zum Steinschiff. Die bewegliche Plattform bringt Sie hinauf. Drinnen folgt ein



Tip 69: In Mahaleel finden Sie das mächtige Steinschiff.

Gespräch mit Kushulainn. Untersuchen Sie danach seine Leiche. Nehmen Sie Barkya'l mit, ehe Sie durch das Portal gehen.

TIP 70: Gehen Sie bis zu Astaroth, den Sie ansprechen. Schießen Sie die sechs Kugeln ab. Im Kampf hilft fol-

Der END-
KAMPF

gende Taktik: Sie schießen ihm ins Gesicht, umrunden ihn dann und feuern auf seinen Rücken. **GUN**