

Gentechnik mit Tropenflair

FAR CRY

Der satte Schwierigkeitsgrad von Cryteks Ego-Shooter fordert selbst gestandene Mutantenjäger. Unsere Lösung führt Sie sicher durch die Inselwelten.

Wer mit Jack Carver in der Karibik-Welt des Ego-Shooters Far Cry nicht mehr weiter weiß, der bekommt bei uns Hilfen direkt von der Insel-Front. Wir verraten Abkürzungen und Tricks, die Jack die Gefechte gegen Doktor Krieger und seine Mutanten-Brut erleichtern.

ALLGEMEINE TIPPS

1. Das Fernglas

Wenn Sie mit dem Fernglas einen Gegner sichten, erscheint seine Position auf Jacks Radar. Untersuchen Sie unbekanntes Gebiet grundsätzlich von einer Anhöhe aus, um möglichst viele Feinde ausfindig zu machen.



2. Die Tarnanzeige

Wenn Sie auf leisen Sohlen unterwegs sind, behalten Sie unbedingt Ihre Tarnanzeige im Auge. Sobald die Balken voll sind, haben die Gegner Sie entdeckt und suchen nach Ihnen. Bleiben Sie dann versteckt, bis die Anzeige wieder in Ausgangsstellung ist. Danach können Sie die Schleich-Tour fortsetzen.

3. Wie tarne ich mich effektiv?

Büsche bieten eine ideale Tarnung. Wenn Sie sich ins Unterholz hocken oder legen, gehen Gegner manchmal sogar



wenige Schritte entfernt an Ihnen vorbei, ohne Jack zu bemerken. Das ist besonders praktisch, wenn Sie feindliche Soldaten mit einigen Schüssen anlocken. Meistens werden Ihnen die Gegner dann direkt vor die Flinte tapsen.

KAMPFTIPPS

4. Die Wahl der Waffen

Da Jack nur vier Waffen gleichzeitig tragen kann, sollten Sie seine Schießseisen der Umgebung entsprechend auswählen. In Gängen bietet sich das Schrotgewehr an, das gegen die Trigenen besonders wirkungsvoll ist. In weiten Arealen ist das A436 mit seiner Zoomfunktion die beste Wahl. Für Nahkämpfe sollten Sie stets zwei Maschinengewehre dabei haben. Wir empfehlen das P90SMG mit hoher Feuerrate und das M4 mit höherer Durchschlagskraft.

5. Wie kann ich besser zielen?

Um Gegner aus größerer Distanz auszu-schalten – egal ob mit Snipergewehr oder A436 – brauchen Sie eine ruhige Hand. Daher sollten Sie sich hinknien oder sogar hinlegen, damit das Fadenkreuz nicht wackelt. Mit der Leertaste können Sie zusätzlich die Luft anhalten, um noch genauer zu zielen.

6. Wie kämpfe ich in Räumen?

Bei Kämpfen in engen Räumen bewährt es sich, hinter einer Säule oder Ecke Stellung zu beziehen und dann gehockt um die Ecke zu spähen. Auf die Weise ist Jack schlechter zu sehen und zu treffen.



7. Wenn Gegner kämpfen

Wann immer Söldner gegen Trigenen kämpfen, sind Sie besser beraten, sich

nicht einzumischen. Nachdem sich die Siegerpartei wieder beruhigt hat, erledigen Sie die geschwächten Überlebenden.

MISSION 1: TRAINING

8. Wie stehle ich das Auto?

Nach dem Bewegungs-Tutorial und der Suche nach ersten Waffen soll Jack ein Fahrzeug stehlen. Schlagen Sie im Westen einen Bogen um das große Dschungel-Lager, um im Schutz der Kisten unbemerkt den Buggy zu entwenden.



9. Wie komme ich zum Flugzeugträger?

Durch den Dschungel gelangen Sie zum Flugzeugträger. Auf dem Weg dorthin sollten Sie sich am zweiten Strand nicht mit Kämpfen aufhalten, da die Feinde vom Wasser aus mit Raketen feuern. Gegnerische Soldaten sollte Jack mit dem Buggy-MG beharken oder einfach überfahren. Um das Wachboot zu umgehen, springen Sie ins Wasser und tauchen durch die Bucht auf den Träger zu.

MISSION 2: FLUGZEUGTRÄGER

10. Wie überquere ich das Vorderdeck?

Die Tür im Süden führt durch einige Gänge zu einer blutverschmierten Plattform. Von dort aus geht es eine Etage höher zu einem Loch in der Schiffshülle. Beachten Sie beim folgenden Kampf die Soldaten auf dem Gerüst hinter Ihnen. Das gefährliche Gatling-Geschütz schalten Sie am besten aus, indem Jack kurz um die Ecke späht und den Kanonier beseitigt. Auf der anderen Seite des Vorderdecks führt eine Leiter wieder ins Innere des Schiffs.

11. Wie besiege ich den Helikopter?

Jack erledigt auf dem Hauptdeck sofort den Gatling-Schützen im Westen und holt den Heli mit dem Geschütz vom Himmel. Nachdem er die restlichen Gegner auf diesem Deck erledigt hat, durchschießt er die Halterungen des Rettungsbootes im Süden, um mit dem Gefährt davonzubrausen.



MISSION 3: FORT

12. Wie komme ich zur Radarschüssel?

Der günstigste Landeplatz befindet sich am Ostufer der Insel zwischen den Felsen. Nachdem Jack die Gegner beim Jeep erledigt hat, schleicht er zu Fuß weiter, um das Überraschungsmoment zu nutzen. Bei der Radarschüssel besetzt er sofort das stationäre Geschütz und erledigt damit die Söldner. Wenn er schnell genug ist, kann der Held den eintreffenden Heli abschießen, bevor der weitere Truppen absetzt.


13. Wie sprengt ich die Anlage?

Während Doyle versucht, die Tür zu öffnen, wird Jack wieder angegriffen. Er läuft an der Bunkerwand entlang und versteckt sich in der Höhle. Sobald die Tür offen ist, sprintet der Hawaiiemdheld hindurch. Im ersten Raum erledigt er den Kommandanten, dessen Schlüsselkarte die Tür zum Sprengsatz für Jacks Sabotage öffnet.

MISSION 4: PIER

14. Wie entkomme ich mit dem Gleiter?

Mit dem Drachengleiter auf der Klippe müssen Sie unter dem Helikopter

hindurch zum stationären MG fliegen. Je dichter Sie am Geschütz landen, desto weniger Kugeln müssen Sie einstecken. Beseitigen Sie mit dem MG nur den Söldner im Hubschrauber, um genug Zeit für den Senkrechstarter zu haben, der sonst weitere Soldaten abschickt.

15. Sprengung im Dschungel-Camp

Weiter im Süden steht ein Turm, von dem Mister Carver das nahe gelegene Camp überblicken kann. Nachdem die Gegner vor dem Lager erledigt sind, muss er sich durch das Camp schlagen. Wegen der Scharfschützen sollte Jack so wenig Zeit wie möglich im Freien verbringen. Mit Sprengstoff (1) jagt er die große Baracke (2) in die Luft und türmt mit dem Auto (3).


16. Wo geht's zum Pier?

Fahren Sie die Gegner einfach um, statt sich auf lange Gefechte einzulassen. Über eine Furt erreicht Jack schließlich den Pier. Erledigen Sie dort die Soldaten mit Hilfe Ihres Bordgeschützes. Die Sprengfässer erleichtern Ihnen den Kampf.

MISSION 5: FORSCHUNG

17. Wie gelangt Jack in die Höhle?

Gehen Sie dem Haufen Soldaten bei (1) besser aus dem Weg, und folgen Sie stattdessen dem Pfad an der Felswand entlang (siehe im Bild eingezeichnete Route). Bereinigen Sie die Umgebung aus dem Hinterhalt von Feinden. In der Hütte (2) liegt eine Schlüsselkarte. Weiter an der Wand entlang geht es unter Tage (3). Der Generator im Südosten der Höhle macht den Fahrstuhl startklar.



MISSION 6: BAUMHAUS

18. Wie finde ich mich zurecht?

Beim Biotop bleiben Sie am besten auf der Höhe der Baumkronen, da im Dschungel eine Menge Trigenen-Affen herumrennen. Auf Ihrem Weg nach Norden sollten Sie nur die Gegner auf den Brücken erledigen. An einem stationären Geschütz vorbei geht's über eine Rampe auf den Boden. Folgen Sie dort dem Weg nach Osten.

19. Wie komme ich zum Helipad?

Unser Held marschiert um das Gebäude herum. Durch das Tor und weiter geradeaus erreichten Sie eine weitere Rampe nach oben. Von dort gelangt Jack ins Innere der Anlage, wo er sich gegen ein paar Mutanten-Affen behaupten muss. Im nordöstlichen Raum liegt eine Schlüsselkarte, dahinter öffnet ein Hebel das Tor zum Hubschrauberlandeplatz. Jack eilt durch den Gang im Osten in den Keller und fährt den Truck durch das Tor. Wenn er sich beeilt, kann er den eintreffenden Soldaten entkommen. Statt dem Nav-Marker zu folgen (1), kann Jack als Abkürzung vom Helipad aus nach Norden fahren (2).


20. Wie komme ich in den Bunker?

Auf der Brücke südwestlich der Burg findet Jack ein Präzisionsgewehr. Gehen Sie jedoch sparsam mit der Munition um. Mit etwas Geschick können Sie sogar den Soldaten mit Raketenwerfer auf dem fernen Turm durchs Zielfernrohr anvisieren und erledigen. Von der Mauer aus nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr alle sichtbaren Gegner auf der anderen Canyonseite aufs Korn. Danach sammeln Sie den Sprengstoff ein und wandern über die Hängebrücke nach Nordwesten zur Bunkeranlage. Sobald Jack die Wand aufgesprengt hat, sprintet er durchs Tor ins Innere des Bunkers.

MISSION 7: BUNKER

21. Immer dem Pfad folgen

Der Weg durch den Bunker ist ziemlich linear: Setzen Sie das Schrotgewehr

gegen die Trigenen ein. Medipacks und Schutzwesten findet Jack unterwegs in den Regalen der einzelnen Räume. Bei Kämpfen zwischen Trigenen und Soldaten warten Sie besser in Deckung ab, um nach dem Gefecht den geschwächten Sieger zu beseitigen.

MISSION 8: DAMPF

22. Wo gibt's das Nachtsichtgerät?

Das Camp ist gut bewacht, ein Frontalangriff wäre reiner Selbstmord. Stattdessen schleicht sich Jack an der Nordseite des Lagers entlang bis zum Haus, das im Radar markiert ist. Über die Holzwand schlüpft er unbemerkt ins Gebäude. Mit dem Nachtsichtgerät in der Tasche verlässt der Langfinger die Hütte und türmt mit dem Fahrzeug im Südwesten.

23. Wie komme ich durch das Gelände?

Kämpfen Sie sich zu Fuß bis zur Furt, und versuchen Sie, die Feinde dort schon aus der Distanz zu eliminieren. Hier tauchen noch ein paar Söldner im Buggy auf. Nachdem Jack die Gegner abgeschossen hat, schnappt er sich das Vehikel und flieht damit zur nächsten Barriere. Dort sollten Sie rechtzeitig aussteigen, um auch diese Wachposten aus dem Hinterhalt zu erledigen.

24. Wie gelange ich in die Basis?

Im nächsten Abschnitt geht Jack am besten langsam vor: Von der Anhöhe im Norden (1) aus sondiert er das Gelände. Vorsichtig erledigt der Held nun nach und nach die Soldaten aus dem Lager im Süden (2). Er kann die Wachen im Freien aus sicherer Entfernung ausschalten. Das lockt deren Kollegen aus ihren Verstecken. Auch die Gegner in der nächsten Basis (3) beseitigt Carver aus sicherer Distanz. Wegen der großen Entfernung muss er allerdings sehr genau zielen. Um den Heli loszuwerden, reicht es, wenn Jack den Mann am Geschütz niederstreckt und sich mit dem MG wehrt. Nachdem Sie die Basis bereinigt haben, springen Sie vom Lager aus in den See und schwimmen zur Südseite der Anlage. Hier führt eine Leiter zum nächsten Abschnitt.



MISSION 9: REGULATOR

25. Wie komme ich zum Regulator?

Von der Brücke im Westen aus schwimmen Sie in Richtung der Radar-Markierung. An der rechten Seite des Brückenkopfes ist das Ufer flach genug zum Landen. Im Inneren des Regulators führt vom Raum mit der roten Schlüsselkarte eine lange Treppe nach oben. Um die Ecke erreicht Jack über weitere Stufen die blaue Karte.



26. Wo sind die Regulator-Ventile?

Zurück bei der langen Treppe kommen Sie durch die rechte Tür in die Lagerhalle. Die grüne Schlüsselkarte liegt im südlichen Raum. Dahinter drehen Sie mit dem Ventil den Dampfstrahl im Gang um die Ecke ab. Der Weg zum ersten Regulator-Ventil ist damit frei. Kehren Sie erneut zur Treppe zurück, und drehen Sie dort ein weiteres Ventil ab, um den weiteren Weg zu öffnen.

27. Wie sprengte ich den Regulator?

Die Radar-Anzeige führt ins Kontrollzentrum, wo Sie den Regulator endgültig zerstören. Ohne sich auf ein Gefecht einzulassen, sprinten Sie nun dem neuen Punkt im Radar entgegen. Zerballern Sie das Vorhängeschloss des runden Gitters, um sich dahinter in Sicherheit zu bringen.



MISSION 10: KONTROLLZENTRUM

28. Am Dampfstrahl vorbei

Da der Dampfstrahl den direkten Weg versperrt, nehmen Sie die Leiter nach

unten. Der Luftschacht führt zu einem Ventil, mit dem Jack den Dampf abstellt. Hinter dem nun freien Gang führt ein weiterer Luftschacht rechts in einen größeren Bereich. Marschieren Sie über den Laufsteg zur anderen Seite, wo Sie an eine Leiter springen und so zum nächsten Ventil gelangen. Durch den Luftschacht geht es wieder zurück und weiter durch den Schacht auf der anderen Seite des Gangs.



29. Wie überliste ich die Soldaten?

Der Schacht hat zwei Ausgänge – nehmen Sie den hinteren, um die Soldaten dort zu überraschen. Per Fahrstuhl geht es dann nach unten. Gehen Sie in einer Ecke des Aufzugs in Deckung. Dann geraten Sie nicht in das Gefecht zwischen Soldaten und Trigenen. Die Tür im Osten führt zu einem Medipack, danach geht Jack nach Süden weiter.

30. Den Raketen-Trigen besiegen

Nachdem Sie das Labor durch die Tür im Südwesten verlassen haben, sehen Sie einen Soldaten neben einer Säule stehen. Lassen Sie ihn in Ruhe, damit er sich dem folgenden Gefecht widmen kann. Das ist wichtig, da ein fieser Raketen-Trigen darin verwickelt ist. Wenn die Soldaten gegen den Riesen verloren haben, ist die Zeit zum Angriff gekommen. Die Brust des Mutanten ist immun gegen Treffer, aber einige Schrot-Schüsse auf den Kopf erledigen den geschwächten Kerl – Deckung bieten die Säulen.



31. Wie komme ich sicher nach draußen?

Im folgenden Gang befindet sich rechts die Tür zum Wohnraum, wo Jack einige Soldaten erledigt. Gehen Sie danach jedoch weiter durch den Gang und nicht durch die Waschräume, denn hier lauert

eine Gruppe Mutanten. Im nächsten Raum klettern Sie durch den nördlichen Schacht nach oben. Vom Balkon aus kann Jack die Mutanten-Affen unten gefahrlos erledigen. Zurück im Schacht klettern Sie ganz nach unten und tauchen in den gerade bereinigten Raum.

MISSION 11: REBELLION

32. Wie entgehe ich der Schlacht?

Das heftige Gefecht zwischen Söldnern und Trigenen ist gefährlich für Jacks Gesundheit. Er wartet lieber, bis die Mutanten das Tor (1) sprengen und sprintet dann zum Wagen im Hof (2). Über den Strand erreicht er eine Straßensperre. Den Raketen-Trigen dahinter erledigt der Held mit einem vollen Magazin Schrot aus kurzer Distanz auf die ungepanzerten Körperpartien des Riesen.



33. Was finde ich im Leuchtturm?

Nachdem Jack die Burg gesäubert hat, schnappt sich der Held den Humvee und zischt in den Südosten. Die Verfolger-Vehikel eliminiert er samt Besatzung. Sobald der Leuchtturm ins Blickfeld kommt, steigt Jack aus und luchst dem Scharfschützen auf der Anhöhe sein Gewehr ab. Danach fährt er vorsichtig mit dem Jeep über die Brücke. Jack sollte stets in Bewegung bleiben, um dem Raketenbeschuss der Feinde zu entgehen, aber trotzdem vorsichtig fahren, damit er nicht von der Brücke fällt.



34. Wie besiege ich die Übermacht?

Bei der nächsten Straßensperre greifen drei Raketen-Trigenen an. Jack heizt mit dem Jeep mitten durch die Bande nach

Norden zur Anhöhe. Dort geht er hinter dem Felsen in Stellung und erledigt alle Mutanten, die ihm gefolgt sind. Die Riesen werden jedoch weiter gegen die Soldaten kämpfen. Sobald sich die Situation beruhigt hat, erledigt der Held die verbleibenden Gegner per Scharfschützengewehr. Vom Turm aus untersucht er das Gelände und nimmt mit dem Zielfernrohr alle sichtbaren Feinde aufs Korn. Danach tastet sich Jack langsam voran und untersucht immer wieder das Gelände, um auch keinen Gegner zu übersehen. Im linken Gebäude lagert reichlich Ausrüstung.

MISSION 12: ARCHIV

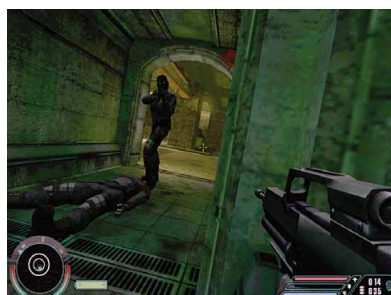
35. Wie besiege ich die Tarn-Trigenen?

Im Labor mit der Kabine in der Mitte müssen Sie runter. Dort warten zwei getarnte Trigenen – schalten Sie also auf Nachtsicht um (immer auf die Batterie-Anzeige achten). Das P90SMG mit seiner hohen Feuerrate ist hier die erste Wahl. Bleiben Sie immer in Bewegung, und nutzen Sie Säulen als Deckung. Um aus dem Raum zu entkommen, muss Jack die Fässer von der Holzplatte rollen und dann die Platte selbst beiseite schieben. Der dadurch geöffnete Schacht führt zum Sicherheitssystem, das die Türen öffnet.



36. Der Weg durch die Halle

Der Fahrstuhl im Nordwesten führt zu einer riesigen Halle voller Elitesoldaten. Locken Sie die Gegner mit einer Granate aus ihren Verstecken. Danach erledigen Sie die Kerle aus dem Schutz einer Säule mit dem A436. Wenn niemand mehr erscheint, ist der erste Bereich der Halle sauber. Falls nötig schnappen Sie sich das Medipack aus dem Regal im Norden. Per



Fernwaffe erledigen Sie nun die beiden Soldaten auf dem Laufsteg an der hinteren Hallenwand. Um die Gegner zu erledigen, die sich zwischen den Kisten verstecken, gehen Sie ganz langsam am nördlichen Hallenrand entlang und schalten alles aus, was sich bewegt. Einer der Elitekämpfer auf dem Laufsteg hat eine Schlüsselkarte für die Tür im Südosten.

37. Wie komme ich durch die Lagerhalle?

Die folgenden drei getarnten Mutanten erledigt Jack am besten mit Schrotladungen. Nehmen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr aus dem zerstörten Fahrstuhl mit. Im Außenbereich können Sie damit nämlich ordentlich aufräumen. Nach dem Kampf in der Lagerhalle erledigen Sie dort die Überlebenden. Im Osten hängt eine Kiste an einer Kette. Ein Schuss auf die Halterung öffnet den Weg.

MISSION 13: KÜHLRAUM

38. Abwarten und Tee trinken

Diese Mission ist ziemlich linear. In vielen Räumen sollten Sie aber warten, bis die Scharmützel zwischen Soldaten und Trigenen beendet sind, um dann die restlichen Mutanten zu erledigen.

39. Wie besiege ich die Raketen-Riesen?

Gleich hinter der ersten Tür warten zwei Raketen-Riesen auf Jack. Laufen Sie sofort nach links, und erledigen Sie den ersten Goliath mit dem Schrotgewehr. Wer nicht mehr kämpfen mag, kann versuchen, das zweite Monster durch den ringförmigen Gang abzuschütteln. Die Tür im Nordwesten führt zu einer Schlüsselkarte, die in der Halle im Westen eine Tür öffnet. Alternativ rennen Sie gleich aus dem ersten Raum nach rechts an dem Mutanten vorbei, wieder nach links und springen dort durch einen Luftschacht, ohne gegen die gefährlichen Monster zu kämpfen.

40. Wie finde ich durch den Kühlraum?

Im Bereich mit dem Hologramm öffnet sich zunächst nur eine Tür. Dahinter führt der Weg durch die Brutkammer und hinten rechts zu einem Schalter, der den Fahrstuhl im Holo-Raum aktiviert. Unten angekommen sollten Sie zunächst im Fahrstuhl bleiben, bis sich der Riese vor Ihrer Nase verzogen hat. Sobald das Geballer losgeht, schleichen Sie an der Südwand entlang und plätten erst die Trigenen, danach die Elitesoldaten. Verlassen Sie das Schlachtfeld anschließend nach Norden.

41. Wie komme ich aus der Halle?

Warten Sie in sicherer Entfernung den Ausgang des Gefechts in der großen Halle ab. Danach erledigen Sie die Sieger. Die Hüpf-Mutanten sind zwar ziemlich flink, lassen sich aber durch Abschätzen ihres Landepunktes überlisten. An der Ostwand befindet sich ein Ventil, mit dem Sie den Raum fluten. Sobald das Wasser einströmt, schwimmen Sie durch den Schacht in der Decke in Sicherheit.


42. Wie komme ich zu Val?

Im folgenden Raum wartet ein weiterer Riesen-Trigen. Wegen des Wassers ist Jack kaum beweglich. Laufen Sie also sofort an die rechte Wand; dort kullern Sie dem Klops einige Granaten in den Weg. Wer Blendgranaten hat, kann den Muskelberg für einen Moment ausschalten. Erledigen Sie den Kerl, bevor er wieder zu sich kommt. Zum Schluss folgen noch ein paar Kämpfe gegen Mutanten-Affen, bis Sie Val endlich wiedersehen.

MISSION 14: BOOT

43. Wie gehe ich am besten vor?

Falls Ihnen auf Ihrer Reise zwischen den Inseln ein Patrouillenboot unterkommt, sollten Sie unbedingt die Besatzung ausschalten, damit Sie später keinen Ärger mit den Schergen bekommen. Die wichtigste Waffe in dieser Mission ist das A436, da es kein Präzisionsgewehr gibt und Sie auf eine Zoomfunktion angewiesen sind. Das Dynamit zur Sprengung der Türme finden Sie auf der markierten Insel. Wenn Sie beim Panzer an Land gehen, erregen Sie im Lager (rechts) kein Aufsehen.

44. Wie zerstöre ich den ersten Turm?

Gehen Sie bei der ersten Insel von Westen her an Land, indem Sie einen Bogen fahren. Verkrümeln Sie sich sofort in die Büsche. Von hier kann Jack leicht alle Feinde eliminieren. Danach ist der Weg zum ersten Turm frei.

45. Der zweite Turm

Im Nordwesten liegt ein Boot, das Sie zur nächsten Insel bringt. Trotz großer Ent-

fernung ist es möglich, das Lager (1) mit dem A436 aufzuräumen. Wenn sich nichts mehr rührt, ziehen Sie durch das Camp zu einem Tunnel im Fels (2). Hier schaltet Jack alle Wachen aus und erklimmt anschließend die Treppe zum zweiten Turm.


46. Wie zerstöre ich den dritten Turm?

Auf die Gleiter-Tour sollten Sie verzichten und stattdessen die Treppe wieder hinunter zum Jeep laufen. Fahren Sie das Auto auf das Floß am Ende des Stegs. Mit dem Boot ziehen Sie die Karre direkt nach Norden und umgehen so das Patrouillenboot. Fahren Sie den Wagen durch das seichte Wasser an den Strand. Der zweite Pfad ins Inland führt zu einem Stützpunkt (1). Brettern Sie in Richtung Westen am Söldner-Lager vorbei, ohne sich um die Gegner zu kümmern. Am Ende macht der Weg einen Knick nach links und führt in die Berge (2). Beim Jeep steigen Sie ab und schleichen vorsichtig zum Turm, wo Sie die dreiköpfige Wachmannschaft ausschalten.


47. Wie gelange ich an Bord?

Folgen Sie der Radar-Markierung zum Gleiter. Um dem Feindbeschuss zu entgehen, fliegen Sie im direkten Sturzflug ins Wasser. Dort sind Sie sicher und können über das Netz an Bord des Schiffs klettern. Erledigen Sie erst den Soldaten mit dem Raketenwerfer am Bug, danach die beiden Soldaten am Heck. In der Kajüte sacken Sie unbedingt den Raketenwerfer ein, bevor Sie das Schiff sprengen.

48. Wie besiege ich Crowe?

Um Crowe zu besiegen, laufen Sie so schnell es geht in die sichere Kajüte zurück. Da die Munition begrenzt ist, muss jeder Schuss sitzen. Halten Sie vor, und

feuern Sie nur, wenn sich der feindliche Heli langsam bewegt. Zu allem Überfluss sinkt das Schiff nach einer Weile. Beileben Sie sich also, und feuern Sie gleich mehrere Raketen, wenn Sie den Heli gut im Visier haben. Nach etwa zehn Treffern macht sich Crowe vom Acker.

MISSION 15: KATAKOMBEN

49. Ein guter Überblick

Im weiten Areal können Sie gleich rechts dem Scharfschützen sein Gewehr mopsen. Falls Sie noch das Schrotgewehr besitzen, behalten Sie es weiterhin, denn im späteren Missionsverlauf erleichtert die Waffe einige Kämpfe auf engem Raum. Zuerst sollte Jack das kleine Lager absuchen und alle Gegner umlegen. Dann fällt Ihnen später niemand in den Rücken.

50. Wie komme ich an Dynamit?

Über die Anhöhe im Norden bekommen Sie einen guten Überblick über die restliche Gegend. Wenn Sie von hier aus die Gegner gründlich genug ausschalten, können Sie die Radar-Markierung ohne Feindkontakt erreichen. Um an das Dynamit zu gelangen, folgen Sie der Felswand. Das kleine Camp am Marker lässt sich mit einer einzigen Granate ausheben.


51. Was brauche ich im Tempel?

Bevor Sie den Tempel betreten, prüfen Sie nochmal Ihre Waffen. Das Scharfschützengewehr braucht Jack nicht mehr – Maschinengewehre sind jetzt nützlicher. Ganz wichtig ist das Schrotgewehr. Um die drei getarnten Trigenen im nächsten Abschnitt zu erledigen, laden Sie vorher alle Gewehre durch und feuern, was das Zeug hält. Wenn ein Magazin alle ist, schalten Sie lieber auf die nächste Waffe um, statt mühsam nachzuladen.

52. Wo ist der PDA?

Den Riesen-Trigen im folgenden Gang sollten Sie mit einer Blendgranate betäuben, da seine Raketen in den engen Gängen tödlich sind. An der folgenden Abzweigung erledigen Sie

im Süden die lästigen Mutanten-Affen, um am Kopf der Treppe den PDA und die Sprengladung einzusammeln.

53. Wie entkomme ich?

Der östliche Gang der Abzweigung führt zu einigen Soldaten, die sich leicht aus ihrer Deckung locken lassen. Das stationäre MG erobern Sie mit einer Granate, die Sie durch eine Felslücke werfen können. Im nächsten Raum sollten Sie den Soldaten gegen die Trigenen aus sicherer Entfernung unter die Arme greifen.



MISSION 16: FLUSS

54. Wie bekomme ich ein Boot?

Sondieren Sie das Gebiet gründlich mit dem Fernglas, und schalten Sie dann alle Gegner auf sicherer Distanz aus. Fahren Sie mit dem Schlauchboot nur bis zum nächsten Strand, um dort die Weste einzusacken. Vom Gebüsch aus erledigen Sie nun die Besatzung des Patrouillenboots, das Jack anschließend kapern kann.

55. Wie komme ich an der Brücke vorbei?

Mit dem Wasserfahrzeug heizt Jack los und ignoriert die Gegner am Ufer, da er im Boot sicher vor ihnen ist. Das feindliche Schiff nimmt er dagegen sofort mit dem Bord-MG unter Beschuss. Bei der Brücke sprengt der Held das Haus mit den Fässern (1) und erledigt anschließend die Soldaten. Die linke Brückenseite (2) lässt sich beiseite schieben. Weiter geht es mit dem frischen Boot vom Steg.



56. Wie überwinde ich die Übermacht?

Der folgende Abschnitt lässt sich mit einem Trick recht einfach lösen: Erledigen Sie zunächst den Heli am Wasserfall.

Manövrieren Sie dann mit Vollgas zwischen dem Boot am Steg und dem nahen Felsen hindurch. Sie biegen um die Ecke und halten sich dabei am rechten Ufer, um dem Mörserbeschuss zu entgehen. Wenn Sie die Biegung im Südwesten hinter sich haben, holen Sie noch den Heli runter und sind in Sicherheit.

57. Wie bekomme ich die Batterie?

Jack erledigt zuerst das Patrouillenboot und fährt links am Felsen vorbei zum östlichen Ufer, wo er an Land geht. Räumen Sie vorsichtig alle Gegner in der Nähe des gelandeten Helikopters aus dem Weg; dort ergattern Sie die Batterie.

58. Crowes Rückkehr

Im ersten Areal erledigen Sie alle sichtbaren Gegner und machen sich auf zum umgestürzten Baum im Osten. Hier legt sich Jack hin und hat mit dem A436 ein ideales Schussfeld auf den Schurken Crowe und seine Männer. Solange der Held versteckt bleibt, kann er einem Nahkampf aus dem Weg gehen.

MISSION 17: SUMPF

59. Der Weg durch den Morast

In dieser Mission müssen Sie oft durchs Unterholz kriechen und je nach Distanz der Gegner entweder das Präzisionsgewehr oder das A436 einsetzen. Ihre Begleiterin hält sich größtenteils zurück und macht Ihnen dadurch keine großen Sorgen. Verfolgen Sie zwar Vals Bewegungen, aber konzentrieren Sie sich vor allem auf die Gegner.

60. Wie säubere ich das Lager?

Über die Anhöhe hat Jack ein gutes Schussfeld in das nahe Lager. Nehmen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr in der Hütte links mit, und steigen Sie anschließend in den bereit stehenden Wagen. Der auftauchende Hubschrauber stellt keine große Gefahr dar, ballern Sie also vorwiegend auf die Besatzung der Verfolger-Vehikel.

61. Gegner im Unterholz

Beim Ausräumen der folgenden Basis tauchen Gegner auch mal aus dem Unterholz auf. Blicken Sie also nicht nur stumpf durch Ihr Zielfernrohr, sondern schauen sich oft um. Im markierten Gebäude sind die Kämpfe einfach zu bestehen, wenn Sie hinter Ecken in Deckung gehen.

62. Wo sind die Sicherungscodes?

Im Erdgeschoss findet Jack eine Weste und ein Medipack. Die Treppe führt zu einem Terminal, das Val sofort hackt. Jack folgt ihr und gibt ihr im Kampf

Feuerschutz. Nachdem die beiden sich wieder getrennt haben, verlässt Jack das Gebäude und spaziert an der Wand entlang Richtung Westen. Dort öffnet Val eine Hintertür. Im Osten des Gebäudes lagert eine Weste; hinter der Tür im Norden befindet sich eine Schlüsselkarte. Im markierten Gebäude führt eine Treppe an der Westwand zu den Sicherungscodes der Atombombe.



63. Wo ist die Atombombe?

Folgen Sie nun einfach immer Val, die sofort ein Tor öffnet. Erledigen Sie die Gegner aus der Distanz, und schnappen Sie sich die Weste in den Hütten der Basis. Die Radar-Markierung führt direkt zum Waffenlager, wo die Atombombe lagert.

MISSION 18: FABRIK

64. Feinde ködern

In der Fabrik müssen Sie oft Gegner aus ihren Verstecken locken. Suchen Sie sich also einen geschützten Platz hinter einer Ecke, wo Jack etwas Lärm macht und arglose Schnüffler aus dem Hinterhalt erledigt. Säubern Sie die Räume komplett von Feinden, bevor Sie die Türen für Val öffnen. Das Tor in der ersten Halle lässt sich nur von einer Seite öffnen.

65. Wie beschütze ich Val?

Während Valerie die Bombe scharf macht, müssen Sie die ankommenden Gegner erledigen. Gehen Sie hinter der rechten Ecke in Stellung. Wenn sich Jack nach links lehnt und in die Hocke geht, haben Sie das beste Schussfeld. Benutzen Sie am besten das A436 oder das M4, die haben die größte Durchschlagskraft. Bei den Soldaten mit Schilden zielen Sie auf Kopf oder Beine.



66. Wie entkomme ich?

Sobald Val fertig ist, macht sie sich auf den Weg in den kleinen Raum geradeaus. Just in diesem Moment tauchen noch einige Gegner auf. Jack erledigt also schnell die Feinde, um Val zu retten. Sobald seine Kollegin das Schloss geknackt hat, ignoriert der Held die restlichen Soldaten und flieht durch die Tür zum Speicherpunkt.

MISSION 19: DAMM

67. Wie überlebe ich?

Mit spärlicher Bewaffnung sollte Jack Konflikten lieber aus dem Weg gehen. Er erledigt trotzdem den ersten Trigen mit einem Kopftreffer und stürzt sich den Wasserfall hinunter. Der Held taucht nun ungesehen bis zum Felsen (1) am linken Ufer. Dort geht er an Land und läuft durchs Unterholz. Obwohl Mister Carver wahrscheinlich entdeckt wird, ist er im Dickicht sicher. Dem Trigen auf dem Felsen (2) kann Jack erneut durch Tauchen entgehen.



68. Wie besiege ich die Mutanten?

Beim Speicherpunkt gehen Sie im Südosten an Land und begeben sich zum zerstörten Hubschrauber. Mit dem Geschütz erledigen Sie die Trigenen. Vorsicht: Auf dem Felsen rechts lauert ein weiterer Feind. Bevor Sie weiterziehen, nehmen Sie das A436 von einem der Mutanten mit, falls es sich nicht sowieso schon in Ihrem Inventar befindet. Im folgenden Gefecht marschieren Sie links an den Felsen vorbei und erledigen den Raketen-Riesen, der am nächsten bei Jack steht. Die anderen beiden werden von den Soldaten erledigt. Ballern Sie zum Schluss die Söldner vom Dach. Danach füllen Sie Ihre Ausrüstung wieder auf.

69. Wie komme ich zum Hauptquartier?

Mit dem Buggy geht es über die Brücke und schnurstracks auf die beiden verkohlten Bäume (1) zu. Kämpfe sollten Sie auf dem Gebiet am besten meiden. Überqueren Sie zu Fuß über den umgestürzten Baum den Lavafluss (2). Der erste der beiden folgenden Raketen-Kolos-

se ist mit Soldaten beschäftigt, den anderen muss Jack selbst besiegen (3). Um zur nächsten Radar-Markierung zu gelangen, müssen Sie über einen kleinen Abgrund (4) springen.



70. Hinter dem Lavafluss

Von der Klippe aus überblicken Sie zunächst das ganze Gelände und erledigen sichtbare Gegner. Nehmen Sie vor allem den Soldaten mit dem Raketenwerfer aufs Korn. In der Holzhütte neben der Radarschüssel liegt ein Präzisionsgewehr. Marschieren Sie nach Süden um den Berg herum, und frischen Sie erneut Jacks Ausrüstung auf. Nehmen Sie auf jeden Fall das OIC-Gewehr und ausreichend Granaten mit.

MISSION 20: VULKAN

71. Allein gegen die Elite

Die Gegner im ersten Bereich erledigt Jack am besten mit dem Granatwerfer des OIC-Gewehrs. Vor allem den Soldaten mit dem Raketenwerfer sollten Sie so zur Strecke bringen.

72. Wie besiege ich Krieger?

Der Kampf gegen Doktor Krieger ist vergleichsweise einfach. Gehen Sie sofort ein paar Schritte nach links, und werfen Sie dabei eine Granate auf seine Position. Er wird nach hinten auf den Absatz springen und mit einem Riesenhüpfer vor Ihnen landen. Ignorieren Sie seine Leute, und feuern Sie das volle Arsenal auf den Onkel Doc ab. Das sollte dem verrückten Wissenschaftler den Rest geben. Der Kampf ist beendet, sobald Krieger fällt, egal ob seine Handlanger noch leben. Weichen Sie deren Beschuss durch Zickzack-Manöver aus.

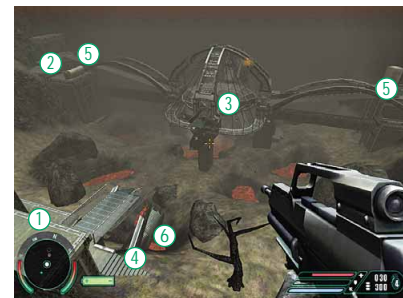


73. Welche Waffen brauche ich?

Im nächsten Bereich verlassen Sie am besten gar nicht erst den Fahrstuhl, sondern fahren sofort nach oben. Im Waffenraum greifen Sie sich folgende Kombination: OIC-Gewehr, Raketenwerfer, Präzisionsgewehr und A436. Achten Sie darauf, dass alle Waffen nachgeladen sind und volle Munition haben.

74. Spiel in Unterzahl

Der nächste Abschnitt ist nicht einfach, aber mit der richtigen Taktik durchaus machbar: Halten Sie sich möglichst weit hinten rechts in der Schleuse (1), um unentdeckt zu bleiben. Der Hüpfer links (2) bekommt einen Schuss aus dem Scharfschützengewehr ab. Den Riesen geradeaus (3) nimmt Jack aus der Hocke aufs Korn. Falls einer der Raketen-Mutanten rechts seinen Kopf nach oben streckt (4), sollte Jack die Chance nutzen und ihn eliminieren. Bis hierhin sollten Sie noch volle Energie haben. Der Rest ist etwas kniffliger: Jack muss die drei verbleibenden Hüpfer (5) ausfindig machen und mit dem A436 erledigen. Die Sprungmeister sind zwar schnell, aber mit einigem Geschick trotzdem zu knacken. Die verbleibenden zwei bis drei Riesen-Trigenen (6) erledigt Jack nun mit dem Raketenwerfer. Suchen Sie sich aber gute Deckung hinter Felsen, denn die Typen feuern treffgenau zurück.



75. Wie erledige ich DoYLES Leibgarde?

Wenn das Areal sauber ist, aktiviert ein Schalter hinter dem Nordtor den Fahrstuhl an der östlichen Säule des Hofes. Oben angekommen müssen Sie gegen zwei Dutzend Elitekämpfer mit Raketenwerfern antreten. Die Kerle sind aber mit dem eigenen Raketenwerfer und OIC-Granaten kein Problem. Wenn Sie immer in Bewegung bleiben, können Ihnen die Feindraketen kaum etwas anhaben. Die gleiche Taktik wenden Sie im letzten Kampf gegen Doyle an.

Herzlichen Glückwunsch! Damit haben Sie Jacks Abenteuer in der fiktiven Karibik-Welt überstanden und einmal mehr die Erde vor den dunklen Mächten eines Verrückten gerettet. **PH**