

Falls es Ihnen zu Bond wird...

James Bond 007 Nightfire

Die Rettung der Welt fordert selbst einen gestandenen Agenten wie James Bond. Nutzen Sie unsere Tipps, um dem fiesen Rafael Drake das Handwerk zu legen!

Das spannende Agenten-Abenteuer von Electronic Arts enthält trotz seines linearen Aufbaus einige knifflige Passagen. Mit unserer Komplettlösung finden Sie stets den richtigen Weg durch die Levels, besiegen starke Gegner problemlos und setzen Q's Spionage-Spielzeuge effektiv ein. Außerdem verraten wir in den allgemeinen Tipps Grundlegendes zu Waffen und die besten Taktiken im Kampf gegen die Schurken.

Allgemeine Tipps

Die wichtigsten Waffen

TIPP 1: Durch die Kombination aus hoher Treffergenauigkeit und niedriger Schussrate eignen sich Handfeuerwaffen am besten für den Kampf gegen einzelne Gegner. Die Wolfram P2K hat einen Schalldämpfer, mit dem Sie die Wachen geräuschlos ausschalten. Automatikwaffen spucken ihre Projektilen schnell, aber ungenau aus – ideal, um eine ganze Gruppe von Feinden zu erledigen. Mit dem Scharfschützengewehr beseitigt Bond seine Widersacher aus sicherer Distanz. Dabei

genügt bereits ein Treffer, egal, wo das Projektil den Gegner erwischt. Blitzgranaten ermöglichen den Kampf gegen eine Übermacht, da sie alle Personen im Wirkungsbereich für kurze Zeit kampfunfähig machen. Das gilt auch für Bond selbst, also schauen Sie bei der Detonation lieber in eine andere Richtung.

Allgemeine Kampftipps

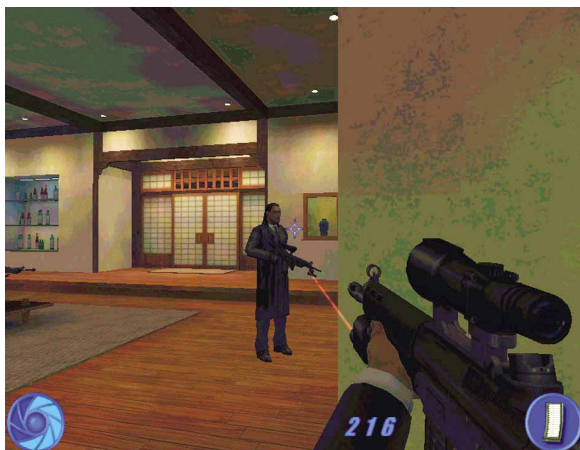
TIPP 2: Wenn Sie sich zur Seite lehnen, können Sie um Ecken blicken und schießen, ohne dass die Gegner Sie bemerken. Diese Schwäche der KI sollten Sie ausnutzen: Verstecken Sie den Spion an einer sicheren Stelle, und erledigen Sie mit dem Eck-Trick gezielt einzelne Gegner. Dabei empfehlen wir, in jeder Kampfpause nachzuladen, damit Sie nicht mitten im Schusswechsel mit leerem Magazin dastehen. Lassen Sie sich von einer gegnerischen Übermacht nicht einschüchtern: Oft ignorieren die dümmlichen Feinde Ihre Anwesenheit und lassen sich nacheinander abschießen. Nutzen Sie Q's Röntgenbrille, um sich innerhalb von Gebäuden über die Position der Feinde zu informieren.

Kampftipps für Fortgeschrittene

TIPP 3: Eine systematische Vorgehensweise macht Bond praktisch unbesiegbar. Wenn Sie ein neues Gebiet betreten, sollten Sie sich zunächst die Patrouillen vorknöpfen. Mit Infrarotbrille und Scharfschützengewehr löst 007 dieses Problem am einfachsten aus großer Distanz. Achten Sie auf herumstehende Fässer! Die explodieren nämlich bei Beschuss und verletzen alle Umstehenden. Außerdem sollte Bond jederzeit seine Ohren spitzen. Dann bemerkt der clevere Agent, wenn ein Gegner nachlädt, und erledigt den momentan wehrlosen Schützen ohne Gefahr.

So finden Sie Ausrüstung

TIPP 4: Durchsuchen Sie auf jeden Fall sämtliche Schränke und Regale! Hinter verschlossenen Türen befinden sich immer nützliche Utensilien, Waffen und Munition. Die Laseruhr benutzt der Agent als Schlüsselsatz. Manche Kisten erklimmen Sie nur mit einem Trick: Springen Sie hoch, und ziehen Sie in der Luft die Beine an (Ducken-Taste). Damit hüpfen Sie höher als mit einem normalen Sprung.



Tipp 2: Nutzen Sie die Dummheit der Computergegner: Wenn Sie sich um die Ecke lehnen, bleiben Sie für Wachen unsichtbar und erledigen sie gefahrlos.



Tipp 3: Mit dem Scharfschützengewehr und Infrarotbrille erwischt Bond selbst bei Dunkelheit bequem die patrouillierenden Gegner.

Komplettlösung

Mission 1: Rendezvous

Keine Eintrittskarte zur Party, und nun?

TIPP 5: In der Burg gibt es links zwei Torbögen. Hinter dem rechten verbirgt sich der Schalter für die Sicherheitstüren. Der andere Durchgang führt zu einem Generator, an dem Bond die Suchscheinwerfer ausschaltet, um anschließend ungesehen über den Hof zur Party zu gelangen.

Wie finde ich den CIA-Agenten?

TIPP 6: Suchen Sie im Partyraum nach Drakes Bodyguard. Der Undercover-Kellner versorgt Ihren Partygänger hier mit Q-Gadgets. Fotografieren Sie nun die Gesichter sämtlicher Frauen. Der Türsteher oben an der Treppe hat sich inzwischen verkrümelt, sodass Bond ungehindert in die Bücherei verschwinden kann.

Wo verstecken die Schurken den Koffer?

TIPP 7: Hier hilft ein kleiner Balanceakt über den Balken in der zweiten Galerie weiter. Neben dem Kamin finden Sie mit Hilfe der Röntgenbrille in der Mauer den verborgenen Safe mit dem Koffer.

Nightshade, wo bist du?

TIPP 8: Ziehen Sie den Hebel an der Konsole in der Seilbahnstation. Nightshade erwartet den Herrenbesuch bereits in der Gondel, da lässt sich Bond nicht zweimal bitten. Leisten Sie der Dame Gesellschaft, und starten Sie die Fahrt, indem Sie den grünen Knopf drücken.

Wie besiege ich den Hubschrauber?

TIPP 9: Zuerst sollte der Agent die beiden lästigen Schützen in der Gondelstation ausschalten, um Beschuss zu vermeiden. Konzentrieren Sie Ihr Feuer danach auf die Soldaten im Hubschrauber.



Tipp 10: Überwachungskameras sichern die meisten Gänge im Gebäude und lösen Alarm aus, wenn Sie ihr Sichtfeld betreten.

Mission 2: Airfield Ambush

Allgemeine Tipps

TIPP 10: Ihr Einsatz muss unbemerkt bleiben! Lassen Sie also die Finger von Gegnern, die im Sichtfeld von Kameras oder im Scheinwerferlicht stehen. Allerdings prüfen die Kameras nur einen sehr kleinen Bereich, sodass sich Bond relativ frei bewegen kann. Die Flächen direkt unter den Kameras liegen im toten Winkel. Nutzen Sie diese technische Schwäche aus, wenn Bond an den Überwachungsanlagen vorbeischieben lassen.

Wo knipse ich die Scheinwerfer aus?

TIPP 11: Zwischen dem Zaun und dem Gebäude führt der Weg zu einem brennenden Generator. Hier sorgt der Mann vom MI-6 für behagliche Dunkelheit, indem er den Schalter betätigt.

Wie öffnet Bond den Tower?

TIPP 12: Unterhalten Sie sich mit Nightshade, die Bond einige interessante Informationen gibt: Ein Wachmann patrouilliert zum Generator. Im Schutz der Dunkelheit beseitigt Bond ungesehen den Wachmann und schnappt sich seine Schlüsselkarte für den Tower.

Wie infiltriere ich den Tower?

TIPP 13: Schleichen Sie durch die Büros, um den Kameras aus dem Weg zu gehen. Wachen außerhalb der Kamerasicht darf 007 erledigen, ohne damit einen Großalarm auszulösen. Im Raum bei den Treppen finden Sie die Schlüsselkarte, die eine Sicherheitstür um die Ecke öffnet. Falls das beim ersten Versuch nicht klappt, probieren Sie es erneut. Im Tower darf der liebe James mal so richtig böse sein und alle Konsolen zerstören. Anschließend benötigt Nightshade Bonds Feuerschutz.

Wo geht's zu Hangar 2?

TIPP 14: Gegenüber des Towers steht in einiger Entfernung das Lagerhaus. Von da aus führt ein Weg zwischen den Kisten hindurch zu großen Rohren, die Sie geduckt durchqueren müssen. Nach dem beschwerlichen Gang erreicht Bond auf der anderen Seite des Hofes den Hangar 2.

Wie startet Bond das Flugzeug?

TIPP 15: Mit Nachtsichtbrille und Scharfschützengewehr befördert Blofelds Albtraum die Wachen vom Radarturm. Von dieser erhöhten Position beschützen Sie anschließend Nightshade und das Flugzeug. Verstecken Sie sich dazu am besten hinter dem robusten Metallkasten, so vermeiden Sie zusätzlichen Beschuss von der Seite. Sobald die Maschine fertig betankt ist, sollten Sie Ihren Spion schnellstmöglich an Bord rennen lassen, sonst hebt die Maschine ohne ihn ab.

Mission 3: Uninvited Guests

Allgemeine Tipps

TIPP 16: In dieser Mission sind schwache Türen Bonds beste Verbündete. Die meisten Feinde erledigen Sie ungesehen: einfach per Röntgenbrille anvisieren und durch geschlossene Türen ausschalten.

Wie bringe ich Mayhew in den Bunker?

TIPP 17: Erledigen Sie schnell alle Yakuzas, die Mayhew ans Leder wollen. Hat Bond diese Gefahr beseitigt, weist ihm der dankbare Gerettete den Weg.

Wo steckt die erste Geisel?

TIPP 18: Folgen Sie dem Gang bis zur Leiter, ein Hebel öffnet die geschlossene Luke. Im Haus gelangt der Agent schließlich in die Badestube, wo der erste Geisel auf ihre Befreiung wartet.



Tipp 15: Vom Radarturm aus beschützt Bond das Flugzeug. Bleiben Sie in hinter dem Metallkasten, sonst werden Sie von der Seite beschossen.

Kein Weg führt in den Pavillon?

TIPP 19: Hier muss Bond improvisieren: Erst zerstört 007 alle roten Lampions und hangelt dann über das Kabel in den Pavillon. Vorsicht, die Funken bekommen dem Helden gar nicht gut! Mit dem richtigen Timing umgehen Sie die tödlichen Elektrolitze problemlos und retten die zweite Geisel im Pavillon.

Wie bekomme ich die Schlüsselkarte?

TIPP 20: Vom Pavillon aus führt ein Steg ins Haus. Biegen Sie vor der Küche rechts ab, und gehen Sie durch die linke Tür in einen neuen Abschnitt. Der linke Weg führt ins Schlafzimmer, der rechte in die Bibliothek. Im Schlafzimmer steht neben dem Bett eine Drachenstatue. Damit öffnet der Agent den Safe und freut sich über eine weitere Schlüsselkarte.

Computer? Ja, da hinten im Büro!

TIPP 21: In der Bücherei (siehe Tipp 20) befreit der Vorzeigebrite die nächste Geisel. Der Mittelgang zwischen den Regalen führt in ein Büro. Zerstören Sie hier den Computer. Die Tür gegenüber führt in die Angestelltenquartiere, wo eine weitere Geisel auf Ihren tapferen Retter wartet.

Wo ist die letzte Geisel?

TIPP 22: Folgen Sie dem Gang durch die Quartiere. Im nächsten Abschnitt liegt links die Eingangstür. Dahinter hält ein Gangster die letzte Geisel fest. Öffnen Sie die Tür, und erledigen Sie den Geiselnehmer sofort mit einem präzisen Schuss.

Haben Sie hier einen Bunker gesehen?

TIPP 23: Vom Eingang aus gelangt James Bond in einen Raum, in dem ein Schwert ausgestellt ist. Viel interessanter als die alte Waffe sind jedoch die Gemälde an der Wand: Hinter einem der Bilder führt Sie ein Geheimgang zum Bunker.

Wie besiege ich den Ninja?

TIPP 24: Der flinke Bursche hält Bond auf Trab: Er bewegt sich schnell und wirft regelmäßig Blendgranaten. Die Statue sowie beide Autos bieten ordentlich Deckung. Wenn sich der Ninja dort versteckt, verschwindet sein Körper meistens nicht vollständig. Nutzen Sie das aus, und verpassen Sie ihm einige Salven. Bewährt haben sich dafür vor allem Automatikwaffen und das Scharfschützengewehr. Letzteres verursacht besonders viel Schaden, allerdings trifft selbst Mister Bond nur, wenn der Ninja mal still steht.

Mission 4: Phoenix Rising

Allgemeine Tipps

TIPP 25: In dieser Schleichmission dürfen Sie die Gegner nur betäuben. Entsprechende Pfeile sind allerdings knapp, sodass sich der Held diese nützlichen Utensilien für besondere Situationen aufheben sollte. In den meisten Fällen reicht die beherzte Behandlung mit dem Elektroschocker. Falls ein Wachmann den Eindringling entdeckt, heißt es Ruhe bewahren: Schicken Sie den alarmierten Burschen schnell ins Reich der Träume, bevor er seine Kollegen verständigen kann.

Wie aktiviere ich den Fahrstuhl in der Lobby?

TIPP 26: Hinter dem Spiegel steht ein Wachmann. Schleichen Sie sich mit Hilfe der Röntgenbrille im richtigen Moment vorbei. Im Foyer liegt auf dem Tresen eine Schlüsselkarte für die Tür neben dem Spiegel. Im Überwachungsraum aktiviert der Agent den Fahrstuhl.

Wo sollen die Computerviren wüten?

TIPP 27: Hinter der Küche geht es links zum Administratorraum. Dort auf dem

Schreibtisch des Admins steht ein Laufwerk. Öffnen Sie es, und speisen Sie Q's Virus ein. Nach diesem ersten Streich verlässt Bond den Adminraum und folgt dem Weg geradeaus durch die Halle. Im Büro des leitenden Buchhalters infiziert der Spion den zweiten Rechner.

Wie gelangt der Agent ins Penthouse?

TIPP 28: Schalten Sie im Security-Raum die lästigen Lichtschranken aus. Im neuen Abschnitt befindet sich rechts ein Lagerraum. In einem der Schränke entdeckt Bond unter anderem eine Blendgranate, die er gut aufheben sollte (siehe nächster Tipp). In der Steuerungszentrale versucht der Computerschreck anschließend einen weiteren Rechner mit dem Virus.

Was mache ich mit den zwei Wachen?

TIPP 29: Verlassen Sie den Raum, und biegen Sie links ab. Hinter einer Tür lauern zwei Wachen. Jetzt folgt der große Auftritt der Blendgranate: Die verhindert, dass die beiden Schergen Alarm schlagen.

Was muss Bond bei der Kletterpartie beachten?

TIPP 30: Der Agent muss ganz nach oben. Denken Sie daran, dass hinter den transparenten Fenstern Wachen patrouillieren. Mit dem richtigen Timing klettert der Held unbemerkt an den Posten vorbei.

Wie finde ich die geheimen Daten?

TIPP 31: Dazu installiert 007 das Virus auf dem Rechner in Mayhews Büro. Hinter der Tür mit den zwei Statuen befindet sich eine Konsole. Diese erlaubt Ihnen den Zugriff auf die geheimen Daten.

Verwanzt und dann?

TIPP 32: Verlassen Sie den Raum, und platzieren Sie eine Wanze unter dem Tisch im Meetingraum. Auf der nächsten Etage



Tipp 19: Nachdem 007 alle Lampions zerstört hat, hangelt er sich hinüber zum Pavillon. Um die tödlichen Funken zu umgehen, kommt es auf gutes Timing an.



Tipp 29: Mit einer Blendgranate macht der britische Agent diese beiden Wachen auf einen Schlag kampfunfähig und vermeidet einen Alarm.

muss der Spion ebenfalls den Schreibtisch verwanzeln. Entfernen Sie sich anschließend schnell und weit vom Tisch, um der folgenden Explosion zu entgehen.

Wie besiege ich den Hubschrauber?

TIPP 33: An der Wand öffnet der Codeknacker ein unbegrenztes Munitionsdepot für das Maschinengewehr. Bleiben Sie zunächst im Penthouse, sonst verarbeiten die Raketen Bond in Rekordzeit zu Mus. Die Bordkanone des Hubschraubers hat einen großen Drehwinkel, nehmen Sie sich also in Acht. Sobald die Situation günstig ist, feuern Sie einige Magazine auf den Hubschrauber. Nach einer Weile wird der Helikopter den Munitionsraum sprengen, wodurch Bond den Raketenwerfer einsammeln kann. Versuchen Sie, möglichst viele Treffer damit zu landen, da die Munition dafür begrenzt ist. Falls der Heli dann immer noch am Himmel schwebt, schießt Bond den Vogel mit dem Maschinengewehr endgültig schrottreif.

Mission 5: Hidden Agenda

Wie aktiviere ich den Generator?

TIPP 34: In der Haupthalle führt eine Treppe zum Überwachungsraum. Dort können Sie den Generator aktivieren und damit den Fahrstuhl in der Nähe des Lageraums mit Strom versorgen.

Wie öffne ich die Schleuse?

TIPP 35: Der Fahrstuhl führt in den Keller zu den Turbinen. Bei Betreten des Raums öffnet sich die Tür zum Security-Bereich gegenüber des Fahrstuhls. Gehen Sie rein, und entriegeln Sie mit dem Hebel die Eingänge zu den beiden Kontrollräumen in der Haupthalle. Dort muss Bond jeweils eine Turbine aktivieren. Verpassen Sie dem Held dann ein neues Outfit, und

schlüpfen Sie in den Raumanzug, den Bond im Turbinenraum findet.

Wo steckt Rooke?

TIPP 36: Nach Verlassen der Schleuse schwimmen Sie bis zur obersten Plattform zur nächsten Schleusentür. Um die Laserbarrieren zu überwinden, muss sich Bond mit dem richtigen Timing bewegen.

Wie besiege ich Rooke?

TIPP 37: Rooke flüchtet sofort auf die oberste Plattform. Einige Ebenen darunter bekommt der Geheimagent kaum etwas von Rookes Schüssen ab, kann den Bösewicht aber selbst ganz gut treffen. Wenn Rooke sich auf Ihre Ebene begibt, lassen Sie sich fallen und feuern weiter. Die geringe Schwerkraft erfordert Voraussicht: Sobald Bond abgesprungen ist, kann er seine Flugbahn kaum noch ändern. Beachten Sie, dass sich nach einiger Zeit die Decke senkt. Der Brite sollte seinen Widersacher also möglichst schnell beseitigen.

Mission 6: High Treason

Wie überlebt der Held die Fahrstuhlfahrt?

TIPP 38: Behalten Sie sämtliche Fenster im Auge, und erledigen Sie schnell die Gegner. Die Feinde mit den Raketenwerfern sollte sich Bond als Erstes vornehmen. Hält der Fahrstuhl endlich (siehe Bild), sollte sich der Held flugs mit dem Kletterseil in Sicherheit bringen.

Wie sprengt Bond den Serverraum?

TIPP 39: Und wieder auf die armen Computer: Diesmal muss Sprengmeister Bond die Rechner im Serverraum in Einzelteile zerlegen. Die Selbstschussanlage in der Küche überwindet der Spion mit dem Eck-Trick (siehe Tipp 2). Im Administratorraum sammelt er den Raketenwerfer ein, den der eben erschossene Yakuza nicht

mehr braucht. Sollten die Server der Feindkraft der erbeuteten Waffe widerstehen, benötigt Bond Granaten: Gehen Sie in den Adminraum, und sammeln Sie hinter dem Mauerdurchbruch so viele Sprengkörper ein, wie Sie wollen.

Wo öffnet Bond die Gitter?

TIPP 40: Zerschießen Sie die Glasscheibe im Raum mit dem riesigen Mobile, um in den Überwachungsraum dahinter zu gelangen. Wenn Bond hier die Konsole ganz rechts hinter der Ecke demoliert, gehen die Gitter endlich auf.

Was muss ich im Treppenhaus beachten?

TIPP 41: Im 18. Stock wird die Treppe gesprengt. Klettern Sie vorsichtig in die Tür, und marschieren Sie durch die verwaisten Büros. An der Stelle mit dem Loch im Boden springt Bond herunter in die 17. Etage. Durch das Fenster klettert der Agent weiter in den Nebenraum und läuft von dort aus zurück ins Treppenhaus.

Wie überwindet Bond die Laserminen?

TIPP 42: Zerstören Sie die Minen mit einem Schuss oder per Granate. Platzieren Sie den Spion dabei außerhalb des Explosionsradius. Wer Adrenalinstöße mag oder Munition sparen will, kann 007 auch über die Laserstrahlen springen lassen – ein schwieriges Unterfangen.

Wo liegen die Sprengsätze?

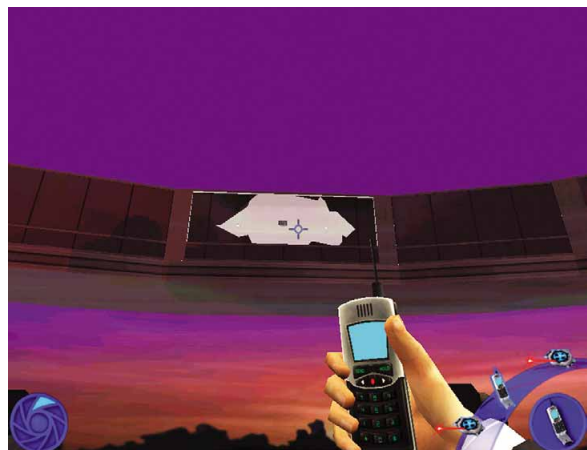
TIPP 43: Zunächst bahnt sich der Recke den Weg bis zum Meetingraum. Wenn Sie weitergehen, senken sich die Gitter, und Bond sitzt in der Falle. Nach dem anschließenden Gefecht öffnen sich die Türen; dahinter findet der Agent den explosiven Stoff.

Wo sind die Server?

TIPP 44: Ein Server steht im Zimmer vor dem Meetingraum. Die anderen befinden



Tipp 37: Sobald Zwischengegner Rooke von der obersten Plattform auf Ihre Ebene springt, sollten Sie das Feuer eröffnen.



Tipp 38: Nach der rasanten Fahrstuhlfahrt muss sich Bond schleunigst in Sicherheit bringen: Nutzen Sie dafür das Kletterseil im Handy.



sich in den drei Räumen dahinter. Sobald der Sie alle Server zerstört haben, können Sie per Aufzug in die Tiefgarage fahren.

Wie kommt Bond aus dem Gebäude?

TIPP 45: In der Lobby versperrt ein Gitter den Weg. Der Spiegel (siehe Tipp 26) zerbröckelt bei Beschuss und gibt den Weg zum Überwachungsraum frei. Hier öffnet Bond per Konsole das Gitter.

Mission 7: Island Getaway

Wie gelange ich in die Basis?

TIPP 46: Bond muss zunächst die tödlichen Geschütztürme unschädlich machen, die das gesamte Gebiet sichern. In der Hütte deaktiviert Q's Computervirus diese Wachanlagen. Ein Pfad führt in die Höhle, durch die Sie schnurstracks in die Basis marschieren.

Wie klettert Bond nach oben?

TIPP 47: Holen Sie in der Lagerhalle die Sprengsätze aus dem Käfig. Im Stockwerk darüber befindet sich die Raketenrampe. Jetzt muss der Agent im Unterwasserbunker am Boden des Sees einen Sprengsatz anbringen. Das geschieht automatisch, sobald der Protagonist an der richtigen Stelle ist. In der Kontrollbaracke aktiviert das Virus anschließend die Raketenplattform. Mit deren Hilfe gelangen Sie auf das Gerüst und anschließend per Kletterseil an die Spitze.

Wie deaktiviere ich die ECMs?

TIPP 48: In der Nähe des Funkhauses steht eine kleine Baracke. Darin findet Bond im Boden einen Tunnel, der ins Funkhaus führt. Dort angekommen deaktiviert der Saboteur per Schalter die erste ECM. Folgen Sie der künstlichen Höhle ins zweite Funkhaus, und deaktivieren Sie hier die zweite ECM. Danach begibt sich 007 durch eine weitere Höhle in den nächsten Abschnitt.

Wie gelange ich zur Inselbasis?

TIPP 49: Schwimmen Sie zur Brücke, und platzieren Sie dort an jedem Brückenpfeiler einen Sprengsatz. Wenn das Bauwerk in Schutt und Asche liegt, ist der Weg zur nächsten Mission frei.

Mission 8: Zero Minus

Allgemeine Tipps

TIPP 50: Sobald Sie entdeckt werden, bekommt es Bond mit einigen schwer bewaffneten Soldaten zu tun. Dieses Risiko sollten Sie eingehen. Diese Gegner hinterlassen manchmal bessere Waffen und Munition für den Geheimagenten, also kämpfen Sie ruhig auch bei Alarm weiter. Durchsuchen Sie auf jeden Fall die Schränke in den Quartieren nach Rüstungen.

Wo geht's in die Anlage?

TIPP 51: Im dritten Lagerraum (wo die Rakete hängt) führt hinten rechts eine Leiter auf einen Laufsteg. Das Kletterseil katapultiert Bond auf die andere Seite. Hier führt ein Weg zum Fahrstuhl, der den Helden in die Anlage befördert.

Wie sabotiere ich die Raketen?

TIPP 52: Fotografieren Sie gegenüber des Fahrstuhls die Blaupause. Im Überwachungsraum liegt eine Schlüsselkarte. Richten Sie mit der Konsole im Lageraum den Kran aus, und klettern Sie anschließend an dem Seil hoch. In der Raketensteuerungszentrale installiert der Agent erneut Q's Virus und drückt den einladenden roten Knopf. Hinter dem großen Bildschirm findet Bond den Fahrstuhl, der ihn in das nächste Gebiet bringt.

Wie entkommt der Agent?

TIPP 53: Sobald der erste Countdown startet, sollte Bond schnell in eine Baracke flüchten. Nach dem zweiten Countdown

öffnet sich die Tür zum Fahrstuhl – nichts wie raus hier! Folgen Sie Kiko!

Mission 9: Reentry

Allgemeine Tipps

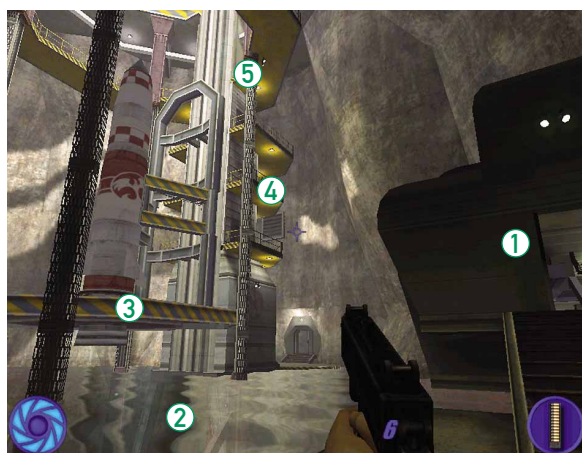
TIPP 54: Beachten Sie, dass in dieser Mission geringe Schwerkraft herrscht – Bond hüpfte also höher als sonst. Außerdem findet der Agent ein Jetpack, mit dem er noch größere Sprünge schafft. Der Haken an der Sache: Nach drei Jetpack-Hopsern benötigt das Gerät einen Energieschub aus einer Ladestation. Auch wenn das Aufladen nervt, sollten Sie den Jetpack nutzen. Andernfalls hat Bond im Kampf klare Nachteile.

Wie breche ich den Raketenstart ab?

TIPP 55: Sie haben nur fünf Minuten Zeit, um den Raketenstart abzubrechen. Im Raketenraum gibt es auf der Plattform vier Konsolen, welche die Geschosse steuern. An jedem Flugkörper muss Bond zwei Hebel umlegen und einen Knopf drücken, sonst fliegt der ganze Laden in die Luft.

Wie gewinnt Bond den Showdown?

TIPP 56: Drake agiert trotz Raumanzug sehr wendig. Schwächen zeigt der Bösewicht am Boden, wo Sie ihn leicht treffen. Greifen Sie also jeweils in dem Moment an, und konzentrieren Sie sich ansonsten darauf, Drakes Attacken auszuweichen. Falls Bond den Schurken mit direktem Beschuss kaum schadet, hilft ein Trick: An den Wänden hängen Sauerstofftanks, die 007 mit gezielten Schüssen explodieren lässt. Die Säulen eignen sich gut als Deckung, um die Strahlenkanone aufzuladen. Weichen Sie mit einem Sprung unbedingt Drakes EMP-Schuss aus, da dieser richtig weh tut. Sobald 007 seinen Gegenspieler besiegt und die Welt gerettet hat, muss er sofort in die Rettungskapsel steigen, bevor die Station explodiert. **GV**



Tipp 47: Volles Programm: Virus installieren (1), Sprengsätze legen (2), mit der Plattform (3) auf das Gerüst (4) fahren und am Seil ganz nach oben klettern (5).



Tipp 48: Da es keinen direkten Weg in das Funkhaus (2) gibt, wählt Bond den Maulwurf-Trick: Von der kleinen Baracke (1) aus führt ein Tunnel zum Gebäude.