

Lernen Sie das Fürchten!

Alone in the Dark 4

Edward Carnby und Aline Cedrac haben auf Shadow Island nichts zu lachen. Unsere Komplettlösung zeigt Ihnen, wie Sie die beiden heil von der Insel bekommen.

Bachten Sie bitte, dass sich die Karten dank der Überschnidungen im Spiel teilweise auf beide Charaktere beziehen. Auf Seite 142, rechts unten, beginnt die Lösung für Aline Cedrac; ihre relevanten Punkte sind zusätzlich mit einem »A« vor der Zahl markiert.

Allgemeine Tipps

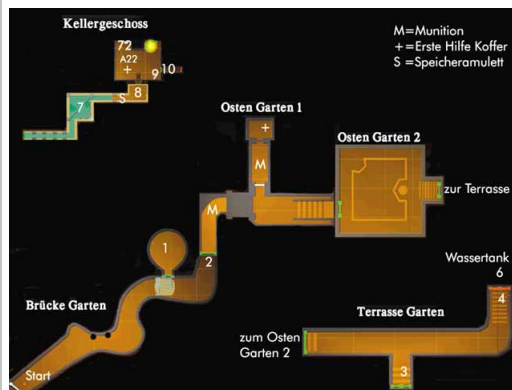
Der
WALD

Osten
GARTEN 1,2
und TERRASSE

Edward Carnby

TIPP 1: Nach dem Intro folgen Sie dem Pfad bis zur Hütte (1) und nehmen den kleinen Schlüssel aus Bronze an sich, mit dem sich das Tor bei (2) öffnen lässt.

TIPP 2: Edward läuft bis zum Tor des Landhauses (3). Anschließend geht es zur Pforte bei (4), die geöffnet werden muss. Das Becken entleeren Sie, indem Sie das Ventil (6) drehen und anschließend in den Keller hinabsteigen.



Garten: Das Abenteuer beginnt für Edward im Garten des Hauses.

KELLER-
GESCHOSS

TIPP 3: Im kühlen Nass geht es zum Wasserbecken (7), in dem ein Monster auf seine Abreibung wartet. Sobald es tot ist, rennen Sie weiter zur Leiter (8) und steigen diese hinauf. Schnappen Sie sich oben das dreiläufige Gewehr aus dem nächsten Raum, und schauen Sie im Sarg (9) nach. Darin liegt ein Schlüssel, mit dem das Tor daneben (10) geöffnet werden kann.

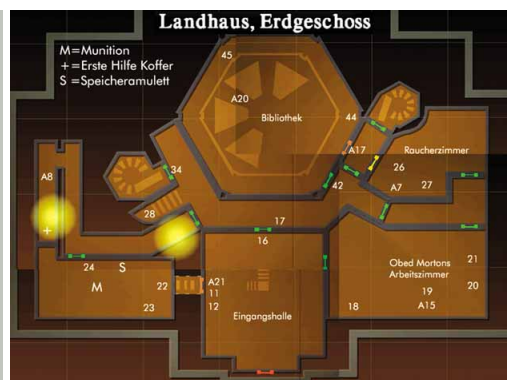
Das geheimnisvolle Haus

Landhaus
ERDGESCHOSS

TIPP 4: Unser Held aktiviert den Lichtschalter (11) und verschiebt die Statue (12), woraufhin im Spiegel bei genauerer Betrachtung die Buchstaben »H« und »M« zu erkennen sind. Geben Sie diese in die Statue ein, um das Gemälde im ersten Stock zu öffnen.

Landhaus
1. STOCK

TIPP 5: Schauen Sie sich das rechte Bild (neben dem Schrank) näher an, und nehmen Sie den rostigen Schlüssel mit. Wenn Sie den Schrank zur Seite schieben, kommen Sie in den nächsten Raum hinein. Hier sind vor al-



Erdgeschoss: Hier bekommen Sie viele neue Waffen, die Sie auch gleich an den Zombies ausprobieren können.

lem das Diktiergerät auf dem Schreibtisch (13) und die Akrobaten-Skulptur von Interesse. Schauen Sie sich anschließend das Bild am Schrank (14) und den Nachttisch (15) an, auf dem sich ein Tagebuch befindet.

Das
ARBEITS-
ZIMMER

TIPP 6: Begeben Sie sich wieder ins Erdgeschoss, wo Sie die Doppeltür (16) öffnen. Haben Sie das Licht angeknipst, ist Obed Mortons Arbeitszimmer ihr Ziel, aus dem die Flasche (18), das Tagebuch (19) und das Brecheisen (20) in Ihrem Inventar landen. Sobald Sie die Flasche mit dem Wasserbehälter (21) benutzt haben, können Sie das Zimmer verlassen.

Im
SÜDWEST-
ZIMMER

TIPP 7: Im südwestlichen Zimmer liegen auf einem kleinen Schrank ein Foto (22) und neben dem Sessel eine Wolfsmaske (23) zum Aufsammeln bereit. Haben Sie beides, gehen Sie zum Aquarium (24) und stellen die gefüllte Wasserflasche auf die Waagschale. Dadurch öffnet sich ein weiteres Bild im ersten Stock.

Im
RAUCHER-
ZIMMER

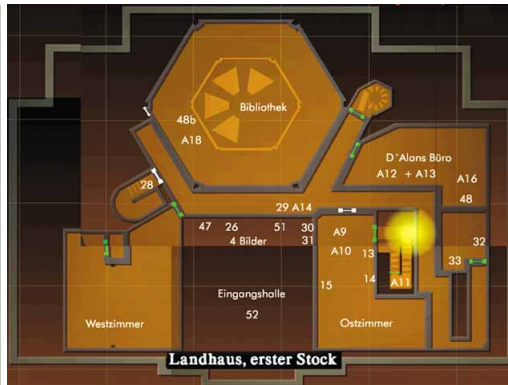
TIPP 8: Untersuchen Sie das zweite Bild von links (25), und schnappen Sie sich den vergoldeten Schlüssel, um dann ins Raucherzimmer zu eilen. Dort liegt ein Eulenkopf (26), der mit der Wolfsmaske benutzt werden kann – diese Aktion beschert einen Schlüssel aus Stahl. Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes finden Sie einen kleinen vergoldeten Schlüssel (27). Gehen Sie über die Treppe (28) zum 1. Stock, und öffnen Sie die Tür mit dem eben gefundenen Schlüssel.

Landhaus
1. STOCK

TIPP 9: Aktivieren Sie den Lichtschalter (29), und begeben Sie sich ins Schlafzimmer. Das dortige Monster ist mit einem Schuss auf die Öllampe (30) schnell erledigt. Nehmen Sie die Leuchtkegelpistole (31) an sich, dann geht's weiter zum Zimmer im Südosten.

BILD
mitnehmen

TIPP 10: Lassen Sie Edward den Schreibtisch (32) untersuchen und das Bild mit der Zahl »1408« mitnehmen. Rechts neben der Tür im Bücherregal liegt auch noch ein verzierter Schlüssel (33). Haben Sie beides,



Erster Stock: In der Bibliothek wartet ein Schalterrätsel auf Sie.

Landhaus DACHGES- SCHOSS

WAND durchbrechen

Im TREPPEN- HAUS

Die BIBLIOTHEK

Fliegendes MONSTER

PLASMA- GEWEHR

FOTOS kombinieren

Zurück in der BIBLIOTHEK

gehen Sie zum Erdgeschoss und von dort aus durch die rechte Tür (34), um zum Dachgeschoss zu gelangen.

TIPP 11: Der Granatwerfer bei (35) wandert in Ihr Inventar. An der Tür bei (36) angelangt, öffnen Sie diese mit dem rostigen Schlüssel. Im nächsten Raum liegt ein Feuerzeug (37). Haben Sie es, gehen Sie zum Durchgang bei (38) und benutzen das Brecheisen an den Brettern, um einen kleinen Goldschlüssel zu erhalten.

TIPP 12: Eilen Sie zum nächsten Raum, in dem die Kerze (39) entfacht werden muss. Direkt daneben kommt Zugluft aus der Wand, die Sie mit dem Brecheisen zerstören und anschließend hindurchgehen.

TIPP 13: Folgen Sie dem Flur bis zum Bett einer älteren Dame (40). Ist das Gespräch beendet, studieren Sie die Zeitungen auf dem Tisch und begeben sich zum Treppenhaus (41), die mit dem goldenen Schlüssel geöffnet wird. Die Treppe führt zur Bibliothek (42), welche mit dem verzierten Schlüssel entriegelt werden kann.

TIPP 14: Hier knipsen Sie das Licht an und laufen an der Wand entlang nach rechts, bis Sie eine Treppe erreichen. Nun gilt es, vier Schalter umzulegen:

- 1) Nummer eins befindet sich im zweiten Stock am Ende der Balustrade (43). Drücken Sie die Aktionstaste auf den Büchern, und aktivieren Sie den Schalter.
- 2) Der zweite Schalter ist am Bücherregal direkt neben dem Lichtschalter im Erdgeschoss (44).
- 3) Den dritten entdecken Sie bei genauerem Hinsehen im Bücherregal am Treppenantritt (45).
- 4) Der vierte und letzte Schalter befindet sich in der zweiten Etage und zwar an dem Punkt, wo die Kamera eine Totale von Weitem macht. Überprüfen Sie die linke Seite (46).

TIPP 15: Bevor Sie den vierten Schalter erreichen, müssen Sie im ersten Stockwerk gegen ein fliegendes Monster kämpfen. Hier ist der Granatwerfer die Waffe der Wahl. Haben Sie das Biest ins Jenseits geschickt und die vier Schalter aktiviert, öffnet sich das nächste Bild im ersten Stock.

TIPP 16: Begeben Sie sich zu (47), und untersuchen Sie das äußerste linke Gemälde, um an ein Plasmagewehr und einen kleinen Schlüssel zu kommen.

TIPP 17: Nun geht es weiter ins D'Alans Büro. Auf dem Schreibtisch (48) liegt ein Tagebuch. Die Schubladen des Schreibtisches lassen sich mit dem kleinen Schlüssel öffnen. Sie erhalten daraufhin einen großen verzierten Schlüssel und die Hälfte eines Fotos – kombinieren Sie diese mit der anderen in Ihrem Besitz.

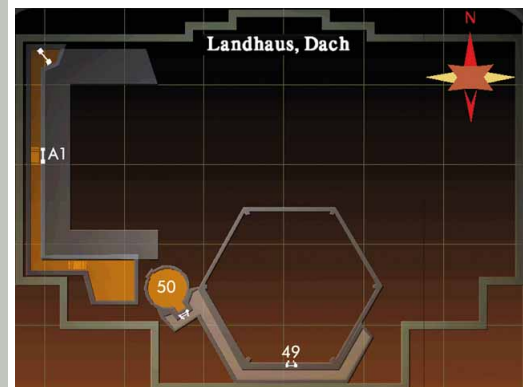
TIPP 18: Dann führt der Weg zurück in die Bibliothek und dort zum Steuerpult in der ersten Etage (48b). Hier geben Sie den Code der beiden Fotohälften ein: 3 9 2 6.

Geheime NACHRICHT

Landhaus DACH

TIPP 19: Eine Geheimkammer geht auf, in der sich ein Teleskop samt einer kopflosen Statue befindet. Setzen Sie die Akrobatenbüste ein, um ein Geheimfach zu öffnen, das eine Abkanis-Skulptur enthält. Weiterhin befindet sich dort eine Codetafel, die Ihnen im Moment noch nichts nützt. Schauen Sie sich das Buch im Bücherregal an, um eine Nachricht in Spiegelschrift zu erhalten: »Der Schlüssel zu den Portraits ist das Geburtsdatum der abgebildeten Personen.«

TIPP 20: Danach finden Sie sich in der zweiten Etage der Bibliothek ein, wo eine Leiter nach außen führt (49). Laufen Sie auf dem Sims bis zum kleinen Turm (50), in dem Sie das Teleskop einsetzen.



Dach: Benutzen Sie hier das Fernrohr, um einen Tipp zu erhalten.

TELESKOP benutzen

CODE eingeben

EINGABE- FELDER

HAUS verlassen

TOR öffnen

MOOR

Das MARSCHLAND

TIPP 21: Richten Sie das Fernrohr in die rechte obere Ecke. Dann vergrößern Sie den Zoom auf 400fach und schwenken nach links, um die Zahl »1692« zu erkennen.

TIPP 22: Begeben Sie sich zurück in den Geheimraum in der Bibliothek, wo Sie auf der Schalttafel den Code eingeben – das nächste Bild ist damit geöffnet.

TIPP 23: Untersuchen Sie im ersten Stock das zweite Bild von rechts (51). Sie erhalten eine gravierte Metallplatte. Außerdem wird bei jedem Bild ein Eingabefeld freigelegt, in dem Sie jeweils ein Geburtsdatum eingeben müssen, von links nach rechts: 1852, 1874, 1899, 1931.

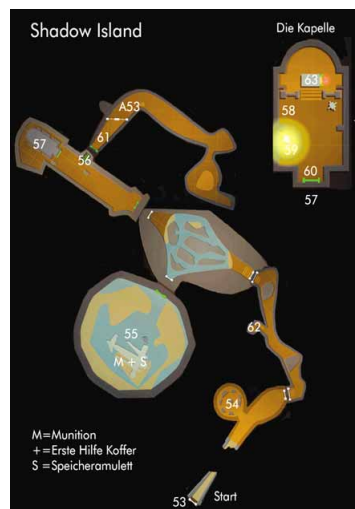
TIPP 24: Laufen Sie zur Uhr im Erdgeschoss (52). Dort finden Sie einen Schlüssel aus Bronze, mit dem Sie die Eingangstür öffnen und das Haus verlassen können.

Die Erforschung von Shadow Island

TIPP 25: Gehen Sie den Weg zurück zum Startpunkt und weiter zum verschlossenen Tor (53). Das lässt sich mittels der Zeichen auf der gravierten Wetter-Metallplatte öffnen.

TIPP 26: An dem Stonehenge-ähnlichen Ort (54) drücken Sie den nach Norden ausgerichteten Stein. Aline erklärt Ihnen danach die Reihenfolge, in der die Felsen untersucht werden müssen. Haben Sie dies geschafft, stellen Sie sich an den östlichsten Stein und sprechen die Beschwörungsformel, die sich auf dem Diktiergerät befindet (1. O Goul'ai; 2. Hypor; 3. Harnis; 4. Korna). Nehmen Sie anschließend den Brocken und die Abkanis-Skulptur an sich, und gehen Sie über das Küsten- zum Marschland und von dort aus zum Flugzeugwrack (55).

TIPP 27: Im Flugzeug finden Sie neben einem Bolzenschneider auch eine blau gefärbte Linse, die Sie später noch benötigen. Sobald Sie allerdings das Cockpit betreten, beginnt die Maschine sofort zu versinken – verlassen Sie den kaputten Flieger also umgehend.



Shadow Island: Im Stonehenge-ähnlichen Ort (54) ist Ihnen Aline Cedrac eine große Hilfe.

TIPP 28: Laufen Sie bis zur Holzbrücke, (56) und folgen Sie dem Weg, bis Sie Aline treffen, die ein Siegel für Sie bereithält. Danach geht es weiter zur kleinen Kapelle (57), deren Ketten an der Tür Sie ohne weiters mit dem Bolzenschneider aufbekommen.

TIPP 29: Auf dem Tisch befinden sich ein Buch (58) und daneben eine Schalttafel (59). Um die Kombination herauszubekommen, verbinden Sie die blaue Linse im Inventar mit der Taschenlampe und schauen sich die Kirchentür an (60). Diese enthält ein Zeichen. Die anderen Symbole finden Sie hinter der Holzbrücke (61) und in einer Höhle an der Küste (62).

GEHEIMGANG

TIPP 30: Haben Sie endlich alle Zeichen beisammen, geben Sie diese in der Schalttafel ein, woraufhin sich bei (63) ein weiterer Geheimgang öffnet.

UNTER der KAPELLE

Das LABOR

TIPP 31: Benutzen Sie das Siegel bei der Stahltür, und folgen Sie daraufhin dem Gang bis zum Labor.

TIPP 32: Hier müssen Sie zuerst das gesamte Labor durchqueren, bis Sie Alan Morton treffen. Nach einem kurzem Gespräch mit ihm gilt es, drei Schalter umzulegen, deren Standorte Sie von Aline erfahren.

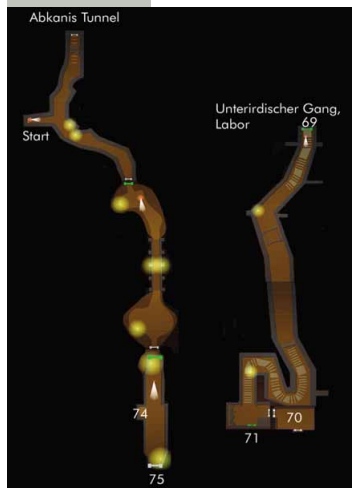
Die unterirdischen Tunnel

Der TUNNEL unter dem LABOR

TIPP 33: Bei (69) öffnet sich ein Tor, durch das Sie einen Tunnel unter dem Labor erreichen. An dessen Ende befindet sich der Funkraum (70). Haben Sie die dortige Funkanlage aktiviert, gehen Sie wieder in Richtung (71). Unten im Keller verbirgt sich eine Leiter bei Punkt (72), die zum Gewächshaus führt.

Das GEWÄCHSHAUS

TIPP 34: Klettern Sie im Süden die Rampe hinauf, und stoßen Sie die Statue durch das Loch im Geländer nach unten. In den Scherben liegen ein Siegel und eine Abkanis-Skulptur. Verlassen Sie das Gewächshaus, und kehren Sie zur Stahltür zurück. Mit dem Siegel geht es weiter zum nächsten Tunnel.



Unterirdische Tunnel: So schnell wie möglich müssen Sie eine Funkanlage unterhalb des Labors bei Punkt (70) aktivieren.

Welt der Finsternis

TIPP 36: In dieser Unterwelt befinden sich viele Kristalle. Diese benötigen Sie, um Ihre Waffe aufzuladen – sammeln Sie sie also ein. Bleiben Sie in den Tunnels auf keinen Fall länger als nötig stehen, sonst sind Sie leichte Beute für die Monster. Unsere Karten zeigen den schnellsten Weg durch die dunklen Gemäuer.

Am SEIL klettern

TIPP 37: Gehen Sie bis (76), wo Sie eine Flasche und einen photoelektrischen Pulsar finden. Anschließend geht es zum Seil bei Punkt (77), das Sie hinabklettern. Der Tunnel endet bei (78), wo schon wieder ein Seil hängt, welches Sie weiter hinaufführt.

WASSER auffüllen

TIPP 38: Oben angekommen geht es weiter zum Wasserbrunnen am Punkt (79), wo Sie Ihre Flasche vollständig mit dem Wasser des Lebens auffüllen.

STEIN überqueren

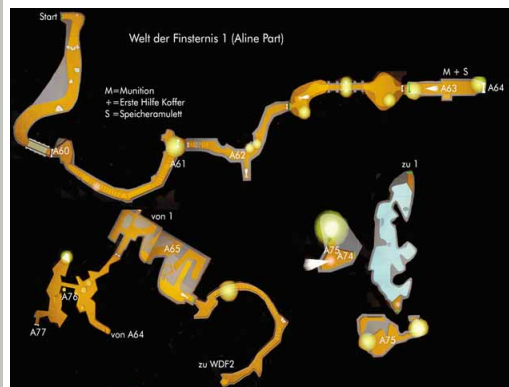
TIPP 39: Sie landen bei einem Steinblock (80), an dem es scheinbar nicht weitergeht. Überqueren Sie ihn, indem Sie mit der Aktionstaste auf ihn springen.

Weg zum FINALEN GEGNER

TIPP 40: Bei (81) gibt es ein kleines Beben, welches praktischerweise eine Säule umstürzen lässt. Laufen Sie darüber auf die andere Seite der Schlucht.

Fehlender STATUENKOPF

TIPP 41: Nach einiger Zeit erreichen Sie einen Tisch (82). Darauf liegen drei Statuen, von denen einer der Kopf fehlt. Diesen müssen Sie finden, also laufen Sie nach rechts und klettern das Seil (83) hinab.



Welt der Finsternis, Ebene 1: Sammeln Sie viele Kristalle ein.

Das FINALE

TIPP 42: In der unteren Höhle treffen Sie auf den Endgegner. Der lässt sich nur mit Hilfe des Speers besiegen, den Sie in der Sackgasse finden. Um diesen zu bekommen, schwächen Sie den Fiesling zunächst mit dem Blitzgewehr ab, bis er schwächelt, und schnappen sich schnellstmöglich die Waffe. Haben Sie das geschafft, geschieht alles Weitere dann ganz automatisch.

STATUE nehmen

TIPP 43: Ist der Widerling endlich erledigt, holen Sie sich schleunigst die Statue aus der Mitte des Raumes und setzen sie am Tisch bei Punkt (82) ein.

HAPPY End

TIPP 44: Fliehen Sie anschließend mit Aline durch die geöffnete Tür, und genießen Sie den Abspann.

Aline Cedrac

Landhaus DACH

TIPP 45: Nach dem Absturz Ihres Flugzeugs führen Sie nach ein paar Schritten automatisch ein Gespräch mit Edward. Betreten Sie danach das Haus durch das Fenster, das sich bei Punkt (A1) befindet.

Landhaus DACHGE SCHOSS

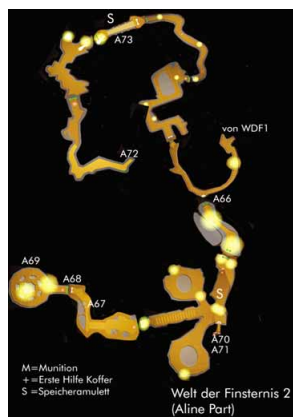
TIPP 46: Sprechen Sie mit Lucy (A2) – Sie erhalten einen kleinen vergoldeten Schlüssel. Sobald Sie das Zimmer verlassen wollen, erscheint ein Schlangenmonster (A3), das sich jedoch ohne weiteres mit dem Licht der Taschenlampe verscheuchen lässt.

LICHT aktivieren

TIPP 47: Gehen Sie zu (A4), und machen Sie das Licht an. Der weitere Weg führt Sie in den Raum bei (A5), wo Sie Munition und ein Speicheramulett finden.

Im WESTZIMMER

TIPP 48: Im Westzimmer wartet ein vergoldeter Schlüssel. Der(A6) öffnet die Tür neben dem Lichtschalter (A4), durch die Sie ins Erdgeschoss laufen.



Welt der Finsternis, Ebene 2: Endlich wartet der Endkampf auf Edward.

TIPP 49: Hier suchen Sie zuerst das Raucherzimmer auf, wo Sie das Licht ausschalten. Sie entdecken eine Statue mit einem Glassockel (A7). Benutzen Sie daran den kleinen vergoldeten Schlüssel, um einen Revolver zu bekommen.

TIPP 50: Verlassen Sie das Zimmer, und begeben Sie sich in den Flur bei (A8), wo Sie Alan Morton treffen. Dieser verpasst Ihnen einen Schuss aus seiner Betäubungspistole.

TIPP 51: Sie kommen bei (A9) zu sich. Neben dem Schreibtisch liegt ein Schraubenschlüssel (A10). Haben Sie ihn, stellen Sie sich vor den Spiegel und drücken die Aktionstaste. Sie landen in einem geheimen Gang (A11),

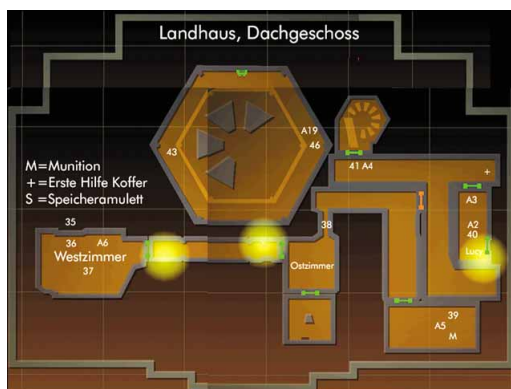
in dem ein dreiläufiges Gewehr darauf wartet, von Ihnen mitgenommen zu werden. Gehen Sie dann weiter, bis Sie vor einer Tür stehen und zwei Personen bei einer heftigen Debatte beobachten. Laufen Sie anschließend ins Ausgangszimmer zurück (A9).

TIPP 52: Mit Edwards Hilfe gelangen Sie in die obere Etage. Von hier aus geht es wieder zum Treppenhaus (A4) und von dort in den ersten Stock. Suchen Sie das Arbeitszimmer von D'Alan auf, in dem Sie einen Granatwerfer (A12) und einen Spiegel (A13) finden.

TIPP 53: Im Schlafzimmer bei (A14) durchschreiten Sie den Spiegel, hinter dem Sie einen Geist treffen. Dieser verlangt den kleinen Spiegel von Ihnen, darf ihn aber auf keinen Fall erhalten! Nach einer automatischen Sequenz bekommen Sie die Abkanis-Skulptur eines Büffels.

GRANATWERFER
nehmen

GEIST
vernichten



Dachgeschoss: Im oberen Teil des Landhauses bekommen Sie es in erster Linie mit lichtscheuen Monstern zu tun.

TIPP 54: Laufen Sie in Obed Morton's Arbeitszimmer, wo Sie den Spiegel (A15) zerschneiden. Sie erhalten die Nachricht, dass Lucy Sie erwartet, die Ihnen ein Prisma überreicht. Begeben Sie sich anschließend erneut in D'Alans Arbeitszimmer, und machen Sie das Licht aus.

TIPP 55: Beim Projektor (A16) benutzen Sie das Prisma und die Taschenlampe, um einen gravierten Würfel zu erhalten. Danach geht es wieder nach unten zur Bibliothek (A17).

TIPP 56: Eilen Sie in die erste Etage, und untersuchen Sie den Geheimraum (A18). Dort liegen Magnesumpatronen.

TIPP 57: In der zweiten Etage spürten Sie bis zum Ende der Balustrade (A19). Drehen Sie sich zur Mitte des Raumes, und drücken Sie die Aktionstaste. Danach stellen Sie sich unten zwischen die beiden Regale (A20). Bei

PRISMA
von Lucy

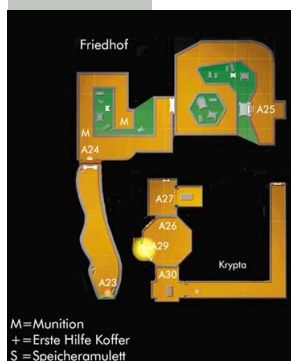
Prisma
BENUTZEN

ERSTE
Etage
ZWEITE
Etage

Zum
GARTEN
gehen

dem linken betätigen Sie die Aktionstaste und geben den Code »1991« ein. Daraufhin öffnet sich der Zugang zu einem Geheimraum, in dem sich eine Abkanis-Tafel befindet. Betätigen Sie den Hebel, um anschließend gegen das Monster in der Mitte des Raumes anzutreten.

TIPP 58: Haben Sie das Biest mit dem Granatwerfer ins Jenseits befördert, nehmen Sie das Medaillon mit und begeben sich zurück in die Eingangshalle, wo Sie vor dem Spiegel (A21) Aufstellung nehmen. Mit dem Medaillon können Sie durch ihn hindurchgehen und anschließend dem Gang bis zur Leiter (A22) folgen. Steigen Sie dort nach oben, und laufen Sie im Gewächshaus durch die orangene Tür, die Sie zum Garten führt.



Friedhof: In der Krypta müssen Sie mit Licht experimentieren.

Der Friedhof

TIPP 59: Betreten Sie die Krypta (A25).

TIPP 60: Gehen Sie zuerst zum Grabstein von Jeremy Morton (A26), und nehmen Sie aus dem Raum dahinter die Leuchtkugeln und die Pistole an sich (A27). Stellen Sie sich danach vor den Sarg (A28), und schauen Sie sich seine Inschrift an, was Ihnen ein Metallgehäuse einbringt.

TIPP 61: Zurück in der Eingangshalle der Krypta sehen Sie ein Lichtbild (A29). Kombinieren Sie hier Ihre Taschenlampe mit dem Metallgehäuse, sodass Sie mit dem gebündelten Licht ein

»M« auf dem Lichtbild zeichnen. Ist dies geschafft, betreten Sie das Grab von Richard Morton (A30) und laufen durch den Tunnel, bis Sie zum Wald gelangen.

Die Festung

WALD

TIPP 62: Klettern Sie an den Pflanzen (A32) nach oben. Die Treppen führen Sie zum Innenhof (A33). In der Mitte des Hofes befindet sich eine Wand, über die Sie mühsam zur anderen Seite gelangen (A34). Von dort aus geht es weiter in die Festung hinein.

FORT-

Inneres

Das

VERLIES

TIPP 63: Gehen Sie zu Obeds Zelle, und nehmen Sie dort die schwarze Metallkarte (A35) an sich.

TIPP 64: Im Verlies finden Sie beim Bohrer-Wrack (A36) einen Bolzenschneider, ein Metallstück und ein Dokument (A37). Das Metallstück zerlegen Sie im Inventar, um einen halben Metallring und eine Dreifuß-Halterung zu bekommen. Steigen Sie dann die Treppe neben dem Bohrer hinauf, und nehmen Sie die Gussform mit, die bei Punkt (A38) liegt.

KISTE

öffnen

TIPP 65: Verlassen Sie das Verlies, und gehen Sie wieder in den Hof, wo Sie eine Kiste (A39) finden. Diese öffnen Sie mit dem Bolzenschneider, woraufhin Sie einen großen rostigen Schlüssel und einen Stahlblock finden. Der Schlüssel öffnet die Tür zur Werkstatt (A40).

WERKSTATT

plündern

LINSE

nehmen

TIPP 66: Füllen Sie hier Ihr Inventar mit dem Waffenkolben, dem orangen Beschleuniger und dem Waffenlauf vom Tisch bei Punkt (A41).

TIPP 67: Haben Sie die Linse aus dem Schrank (A42), verlassen Sie die Werkstatt durch den Tunnel (A43).

TELESKOP

benutzen

TIPP 68: Das Teleskop (A44) wird mit der Linse kombiniert, danach sehen Sie hindurch. Suchen Sie nach einer Inschrift, die Sie dann 400fach heranzoomen. Sobald das erledigt ist, folgen Sie dem Weg auf der Mauer, bis diese einstürzt und Sie ins Wasser fallen.

NORD-WALL

TIPP 69: Auf dem Weg zum Ausgang (A45) werden Sie von einem Wassermönde attackiert, das Sie mit der Leuchtkugelpistole ins Jenseits schicken.

UNTER-IRDISCHES Reservoir

TIPP 70: In der Kiste liegen eine goldene, eine rote und eine silberne Metallkarte (A46). Steigen Sie wieder auf den Nordwall, und begeben Sie sich zu der Tür neben dem Verlies (A47). Hier müssen Sie die Karten auf dem Tür-code anwenden (v.l.n.r.): Silber, Gold, Rot und Schwarz. Die Tür öffnet sich, und Sie landen im Planetarium.

KARTE nehmen

TIPP 71: Nehmen Sie den halben Metallring (A48) und das Plasmageschütz (A49). Entriegeln Sie dann die Tür zum Hof (A50), und laufen Sie die Wendeltreppe hinauf. Schnappen Sie sich die Karte von der Konsole.

GEHEIMFACH

TIPP 72: Nach einem Gespräch mit Edward geben Sie folgendes Datum in die Konsole ein: 31/10/2001. Daraufhin öffnet sich ein Geheimfach (A51), in dem ein großer Bronze-Schlüssel, ein Siegel, ein rostiger Schlüssel und die Abkanis-Skulptur einer Schlange liegen.

PLATTE einsetzen

TIPP 73: Im Wald treffen Sie Edward beim Holztor (A53), der Ihnen die Platte übergibt. Benutzen Sie diese mit der Statue bei (A52), und Sie erhalten einen leuchtenden Stein sowie die Abkanis-Skulptur eines Fisches.

LAUF herstellen

TIPP 74: Zurück in der Werkstatt gehen Sie zur Maschine bei (A54). Benutzen Sie hier die Gussform sowie den Stahlblock, und betätigen Sie den Schalter. Daraufhin wird ein Lauf einer Waffe hergestellt.

VER-SORGUNGS-SCHACHT

TIPP 75: Klettern Sie anschließend die Leiter (A55) hinauf, und machen Sie das Licht an (A56). Als Nächstes müssen Sie noch die Maschine bei (A57) aktivieren. Steigen Sie danach eine Etage weiter nach oben.

Zurück zur WERKSTATT

TIPP 76: Oben betätigen Sie erneut einen Schalter (A58). Kraxeln Sie danach weiter bis zum Dach. Hier hängt ein Vorhängeschloss (A59) herum, das Sie mit dem kleinen Schlüssel öffnen können.

BLITZE gegen Monster

TIPP 77: Aktivieren Sie die Schalter bei (A58) und (A57). Daraufhin wird ein Blitzableiter rausgefahren, und das Monster aus der Bibliothek taucht wieder auf. Sorgen Sie dafür, dass das Ungeheuer drei Mal von den Blitzen getroffen wird. Das Problem ist, dass der Blitzableiter insgesamt nur 90 Sekunden herausgefahren bleibt. Schaffen Sie es nicht in dieser Zeit, muss die Maschine (A57) nochmals aktiviert werden.

Gegenstück KOMBI-NIEREN

TIPP 78: Bevor Sie fortfahren, müssen Sie ein paar Gegenstände im Inventar kombinieren:

- 1) Oranger Beschleuniger + Kolben
- 2) Photoelektrischer Pulsar ohne Lauf + Lauf
- 3) Dreifuß-Halterung + Bohrerlauf + Photoelektrischer Pulsar mit Lauf = Bohrer ohne Abkanis-Energiestein



Festung: Im Fort hat Aline eine Menge Kopfnüsse zu knacken.

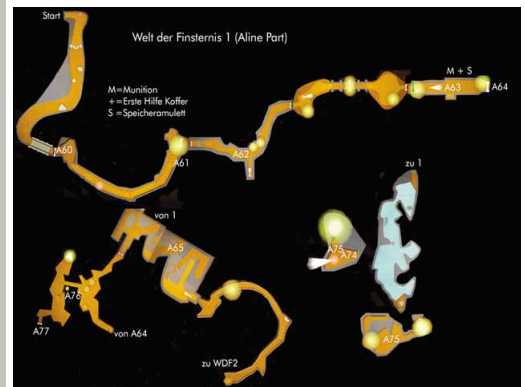
Zum UNTER-GRUND**Unterirdischer Gang der ABKANIS**

- 4) Hälfte Metallring + Hälfte Metallring = Ganzer Metallring
- 5) Ganzer Metallring + Abkanis-Energiestein
- 6) Bohrer ohne Abkanis-Energiestein + Metallring mit Abkanis-Energiestein = Bohrer mit Energiestein

TIPP 79: Aktivieren Sie anschließend die Maschine bei (A57). Innerhalb von 90 Sekunden müssen Sie das Bohrer-Wrack im Verlies (A36) erreichen und dort den Bohrer mit Energiestein anwenden. Haben Sie dies geschafft, entsteht ein Loch in der Wand, durch das Sie den Untergrund betreten können.

Die Welt der Finsternis

TIPP 80: Es geht weiter bis Punkt (A61) und anschließend zu Punkt (A62), wo Sie Edward begegnen. Fol-

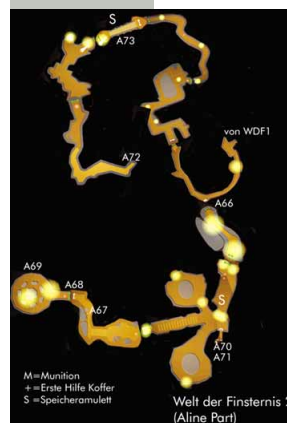


Welt der Finsternis, Ebene 1: Sie treffen auf Edward, um gemeinsam mit ihm der Hölle von Shadow Island zu entkommen.

gen Sie dem Weg bis (A63), und plündern Sie die Truhe. Im nächsten Raum bei (A64) gesellen sich noch Alan Morton und Edenshaw zu Ihnen dazu.

KNÖPFE drücken

TIPP 81: Sie kommen in einen Raum mit einem Kreisaltar (A69) in der Mitte. Hier müssen Sie jeden der sieben Knöpfe einmal drücken, um insgesamt sechs Steinsiegel zu erhalten. Der siebte Knopf öffnet anschließend den Ausgang.



Welt der Finsternis, Ebene 2: Bei Punkt (A69) müssen Sie die Steinsiegel einsetzen, um weiter zu kommen.

Sobald Sie die Spitze eingesetzt haben, nehmen Sie den Statuen-Kopf an sich und kehren zurück (A66), bis Sie beim Punkt (A72) auf Alan Morton treffen. **TIPP 83:** Laufen Sie wieder zu der Brücke (A73), wo Sie per Seil nach unten klettern. Unten angekommen, schnappen Sie sich den Rucksack (A74) und gehen weiter, bis Sie in einem Loch landen (A75). Dort klettern Sie in die Nische und durchqueren den Fluss. Weiter geht's zum »Steinsäulenraum«, wo eine Säule umstürzt (A76).

Der ENDKAMPF

TIPP 84: Sie treten gegen ein Monster mit einer »bösen« und einer »guten« Hälfte an. Sie müssen das Biest immer dann treffen, wenn es sich duckt – am besten mit dem Blitzgewehr. Haben Sie die Bestie ungefähr zehn Mal erwischt, gehen Sie zum Tisch (A77), wo Sie die Steinkopfstatue einsetzen und die Höhle mit Edward verlassen. **PK**