

## Edel-Shooter komplett gelöst

# Daikatana

Verlieren Sie im Mittelalter die Übersicht? Fehlt Ihnen die Orientierung im antiken Griechenland? Kein Problem, denn wir geleiten Sie sicher durch die Zeit.

**N**icht nur superfiese Samurais lauern Ihnen in Ion Storms Schwert-Epos auf. Auch Labyrinth-artige Tempelanlagen und mythische Monster erwarten Sie im 3D-Actionspiel Daikatana. Damit Sie auf dieser aufregenden Zeitreise nicht den Überblick verlieren, führen wir Sie sicher von der Zukunft in die Vergangenheit und wieder zurück.

## Episode 1

### The Marsh

**SCHUSS-ANLAGE**  
ausschalten

**TIPP 1:** Schnappen Sie sich den Ionen-Blaster, und folgen Sie dann dem Bach; am zweiten Wasserfall geht es rechts vorbei. Bevor Sie das Tal oberhalb der Schräge betreten, feuern Sie auf den Schaltkasten, um die Selbstschussanlage zu deaktivieren.

**KRAFTFELD**  
meiden

**TIPP 2:** Im nächsten Teich lauern neben den kleineren Fröschen auch Blechkrokodile. Wenn beide erledigt sind, kommen Sie wieder zu einer Schussanlage. Hier verfahren Sie wie bei der ersten; danach den Speicherkristall einsetzen und die Brücke überqueren. Aber berühren Sie nicht das Kraftfeld!

**DECKUNG**  
vor Fliegen

**TIPP 3:** Schalten Sie das drachenähnliche Gebilde und die Fliegen aus der Deckung hinter einer der Säulen aus. Schnappen Sie sich dann den Schutzschild, der draufhin erscheint, und wagen Sie einen Sprung ins Wasser, wo Sie durch die Nische schlüpfen und dem Gang folgen.

**SCHLOSS**  
knacken

**TIPP 4:** Nun das schräge Rohr hinauf, nach links, von dort nach oben. Auf dem Vordach zerstört Hiro den Sicherungskasten. Wieder unten geht's durch das nun offene Tor. Am Ende des Tunnels wartet ein weiterer Sicherungskasten auf Ihre Feuerkraft.

**AUFZUG**  
hoch und  
runter

**TIPP 5:** Hinter dem Tor benutzen Sie links die Konsole und nehmen dann rechts den Aufzug. Der nächste Lift führt wieder nach unten, wo Sie zurück ins Freie treten, sich darauf nach links wenden und das nun geöffnete Tor durchschreiten.

### Sewer System

**Fahrt im KÄFIG**

**TIPP 6:** Tunnel, Treppe und Aufzug bringen Sie in einen Kontrollraum, wo Sie die Konsole betätigen. Hinter dem Tor schwimmen Sie zum zweiten Durchgang, dann zu einem Schalter. Drücken Sie den, und verlassen Sie den Käfig nach Ende der Fahrt.

**Raketen gegen ROBOTER**

**TIPP 7:** Unser Held folgt dem Gang und benutzt den Schalter. Im runden Raum geht er durch das Tor, betätigt den Schalter rechts und folgt dem Tunnel. Die Roboterwesen, denen er nun gegenübersteht, erledigt er am besten mit dem Raketenwerfer.

**Die SCHRÄGE hinab**

**TIPP 8:** Im nächsten Raum betätigen Sie die Konsole rechts unterhalb der Schräge, um den Durchgang zu öffnen. Dahinter folgt ein Tunnel, an dessen Ende

ebenfalls die Konsole benutzt werden muss. Über die nun ausfahrende Leiter geht es weiter. Dann rutschen Sie die Schräge hinab, lassen sich ins Wasser fallen und tauchen den Gang entlang.

**TIPP 9:** Tauchen Sie über das Wasserrad



Tipp 8: Schwere Raketen gegen riesige Roboter.

**Über das WASSERRAD**

in den separaten Raum, wo Sie per Schalter das Wasser ablassen. Schwimmen Sie schnell über das Rad zurück und dann links in den Gang. Am Ende durchqueren Sie die Halle und klettern die Leiter hinauf.

**HEBEL umlegen**

**TIPP 10:** Hiro steigt über die Stahlstreben auf die andere Seite, wo er links den Hebel umlegt und dann durch das offene Tor hastet. Weiter geht's den rechten Tunnel hoch und über die Stiege durch die Tür.

### Solitary

**ENERGIE-QUELLE zerstören**

**TIPP 11:** Die Konsole öffnet eine Tür, hinter der Sie den Knopf links der Scheibe drücken. Durch das Tor im Hauptraum gelangen Sie in den Zellentrakt,

kriechen durch die kleine Öffnung links und zerstören die Energiequelle.

**TIPP 12:** Den Schalter oberhalb der Treppe umlegen, die runde Halle durchqueren, und die Rampe hoch. Oben benutzen Sie den Schalter; wie-



Tipp 11: Sie müssen die Energiezufuhr unterdrücken.

**Auf SCHLÄUCHE** der unten, den zentralen Aufzug. Dann folgen Sie dem Gang und öffnen die defekte Tür mit einem schießen

**FASS** **TIPP 13:** Hiro jagt das Fass hinter der linken Tür hoch, explodieren kriecht durch den so geschaffenen Durchgang zum lassen anderen Ende des Raums, klettert nach oben und gelangt über das Rohr eine weitere Etage höher. Unter den Ventilatoren hindurch robbt er in einen Tunnel.

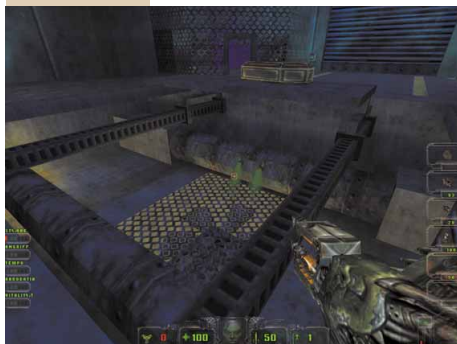
**BRÜCKE** **TIPP 14:** Nehmen Sie im Gang den Aufzug nach ausfahren unten, und benutzen Sie links am Ende der Halle die Konsole. Oben können Sie nun eine Brücke überqueren. Im Raum mit der bläulichen Scheibe betätigen Sie den Schalter, nehmen den Aufzug und gelangen danach durch ein Schott.

**Durch LASER** **TIPP 15:** Die Konsole rechts ist Hiros nächstes Ziel, dann marschiert er vorsichtig durch jeweils einen Laserstrahl. Dahinter wendet er sich nach links und benutzt die Konsole im zentralen Raum. Auf der anderen Seite legt er den Schalter oberhalb der Leiter um und dreht das Rad rechts davon.

**SUPERFLY** **TIPP 16:** Hinter der unteren Tür bringt Sie ein Aufzug befreien nach oben, wo Sie links am Ende des Gangs mit Superfly sprechen. Draußen zerstören Sie den Sicherungskasten und kehren mit der Schlüsselkarte zurück.

### Crematorium

**Auf GAS** **TIPP 17:** Oben treten Sie ins Freie, wenden sich nach schießen rechts, wo Sie durch die Nische schräg gegenüber



**Tipp 17:** Das ausströmende Gas in Brand schießen.

**Über LEITER** den Sie dem Förderband folgen und unten in den Aufzug steigen. Auf der zweiten Ebene klettern Sie über die Leiter in die Nische und gehen den Gang entlang. An den Ventilatoren kriechen Sie jeweils rechts vorbei. Auf der unteren Ebene überwinden Sie per Stahlstrebe den Abgrund.

**Superfly NACHHOLEN** **TIPP 19:** Die Leiter rauf, danach wieder runter, um dem Partner mit einen Schuss in den Schalterkasten den Weg freizumachen. Hinter dem angrenzenden Raum folgen Sie dem Gang. An der Stelle, wo der Weg verzweigt, muss Superfly warten. Hiro zertrümmert links in der Abstellkammer das kleine Gitter und schlüpft hindurch.

**Weg FREIMACHEN** **TIPP 20:** Mit der Leiter geht's nach oben, von wo Sie in den nächsten Raum hinabfallen. Öffnen Sie die rechte Tür für Superfly, nehmen Sie den anderen Durchgang und wenden Sie sich – sobald möglich – nach rechts.

des Tores schlüpfen und dem Gang zum Büro folgen. Der Schalter öffnet die Garage: Benutzen Sie im Nebenraum die Konsole, und schießen Sie das Gas auf der unteren Ebene aus sicherer Entfernung in Brand.

**TIPP 18:** Nun können

**SCHACHT** im Nebenraum

**Ins ABFLUSS-ROHR**

**Roboter IGNORIEREN**

**HALLE säubern**

**Vorsicht vor DÄMPFEN**

**Schnell durchs SCHOTT**

**MIKIKO befreien**

**LEITER ausfahren**

**KASTEN zerstören**

**TOR öffnen**

**BRÜCKE absenken**

**TIPP 21:** Im Nebenraum der Kapelle knackt Hiro das Ventilationsgitter und klettert hinein. Er wendet sich nach links, zertrümmert noch ein Gitter und lässt sich nach unten fallen, wo ein schmaler Gang zu einem Aufzug führt. Unten hält er sich links.

### Processing

**TIPP 22:** Durch das linke Tor gelangen Sie in eine Passage, wo Sie das Fenster einschlagen und nach draußen springen. Hier hopsen Sie über den schrägen Felsen und einige weitere Steine ins Abflussrohr.

**TIPP 23:** Hiro legt den Sicherungskasten über der Tür lahm. Dann folgt er dem Gang und lässt sich nicht durch die draußen schwebenden Roboter stören. Über das Treppenhaus gelangt er nach unten, wo er sich am Ende der angrenzenden Halle nach rechts wendet.

**TIPP 24:** Benutzen Sie die Konsole am Ende des Gangs, und treten Sie durch die nun offene Tür in der großen Halle. Im Kühlraum wenden Sie sich hinter der oberen Tür nach rechts und säubern vorsichtig die Halle am Ende der Treppe von der Tür aus. Dann nach rechts.

### Icelab

**TIPP 25:** Die Gefährten achten darauf, möglichst nicht mit den Dämpfen in Berührung zu kommen und nehmen die rechte Pforte. Im Nebenraum am Gangende stecken Sie die blaue Schlüsselkarte ein und aktivieren die Konsole gegenüber.

**TIPP 26:** Per Leiter nach unten, am Rad drehen und weiter hinabklettern. Am Ende des Gangs per Aufzug wieder nach oben; dort nehmen Sie sich die Konsole vor und hasten durch das gegenüberliegende Schott.

**TIPP 27:** Hinter dem Tor nimmt Hiro im linken Raum den Aufzug nach oben, dann die rechte Tür, später wendet er sich erneut nach rechts und steigt in den Aufzug am Gangende. Unten geht's links zum Hochsicherheitstrakt, wo die Helden Mikiko befreien.

### The Vault

**TIPP 28:** Öffnen Sie das Tor oberhalb der Treppen. Der Schalter auf der unteren Ebene lässt oben Leiterstreben ausfahren, an denen Sie hochklettern. Zerstören Sie die Leitung rechts, nehmen Sie die Konsole in Betrieb, und fahren Sie mit dem Lift nach unten.

**TIPP 29:** Von der Mitte der Brücke schießt Hiro auf den Sicherungskasten oben. Dann lässt er sich nach unten fallen, öffnet per Schalter das Rohr, taucht hindurch und in den Gang. An dessen Ende sprengt er links den Ventilator und springt in das Loch.

**TIPP 30:** Unten nehmen Sie die Leiter und öffnen Ihren Gefährten das Tor. Im Labor steigen Sie in den Aufzug hinter der rechten Tür. Dann aktivieren Sie den Schalter am Ende der linken Brücke und öffnen damit das Rohr auf der gegenüberliegenden Seite.

**TIPP 31:** Hinter dem Durchgang senkt Hiro eine weitere Brücke ab und marschiert darüber. Im linken Raum knackt er das Gitter, klettert über die Kisten in den Schacht. Er fällt nach unten und erklimmt die Leiter.

**Über PLATT-FORMEN** **TIPP 32:** Nun müssen Sie über die beweglichen Plattformen springen, von der letzten aus den Luftschacht frei schießen und in den hineinschlüpfen. Dort zerstören Sie das nächste Gitter, lassen sich hinunter fallen, öffnen Ihren Gefährten die Tür und nehmen dann gemeinsam den Gang.

**Nach UNTEN** **TIPP 33:** Die drei Helden folgen links der Treppe nach unten. An deren Ende betätigt Hiro einen Schalter und klettert den Schacht hinauf. Dann springt er auf den Aufzug und lässt sich bis in den letzten Schacht transportieren, wo er ganz unten das Gitter zertrümmert und in die Öffnung kriecht.

**VENTILATOR nutzen** **TIPP 34:** Springen Sie zum Ventilator; dieser wird Sie oben durch das Gitter tragen. Klettern Sie nach unten, benutzen Sie die Konsole, und holen Sie die Gefährten ab. Gemeinsam geht es dann zurück nach oben und den Gang entlang.

**Das DAIKATANA** **TIPP 35:** Der große Raum hinten am Gang wird von Zeit zu Zeit elektrisch aufgeladen, aber auf den Plattformen sind Sie sicher. Zunächst vernichten Sie die drei gelben Rohre, die zum Zentrum führen, dann alle Gegner. Damit gehört das Daikatana Ihnen.

## Episode 2

**Hinterm WASSERFALL** **Lemnos Isle** **TIPP 36:** In der Tempelruine geht es nach unten, dann zum Tempelvorplatz. Im Inneren drückt unser Held die beiden Schalter hinter dem Wasserfall. Dann lässt er sich ins Wasser gleiten.

**In POOL springen** **TIPP 37:** Hiro nimmt den Haupteingang, lässt sich links ins Wasser fallen, marschiert durch den Hof und tritt durch eine der Türen. Schließlich wendet er sich nach links und springt auf dem Balkon über Säule und Brüstung wieder ins Wasser.

**HORN benutzen** **TIPP 38:** Hinter der Tür bei der Statue sacken Sie das Horn ein und setzen es im Freien in die Fassung auf dem Podest. Im ersten großen Raum ist nun die linke Tür offen. Dahinter betreten Sie den Tempel durch die kleine Öffnung links.

**DRACHME finden** **TIPP 39:** Nun geht es unter der Mauer hindurch, durch die Tür, dann rechts über den Abgrund. Hinter dem Durchgang rechts und der Tür auf der oberen Ebene finden Sie die Drachme. Wandern Sie damit zum Fährmann, der Sie übersetzt.

**Über STEINE** **Catacomb** **TIPP 40:** Die Schlucht bringt Sie zu einer Lichtung, wo Sie dem Pfad folgen und die kleine Öffnung rechts nehmen. Klettern Sie über die Steine nach oben, lassen Sie sich ins Wasser fallen, und tauchen Sie durch den engen Gang.

**WASSER-VERLAUF folgen** **TIPP 41:** Hiro folgt dem Verlauf des Bachs, hält sich beim Wasserfall ganz links und springt in das Loch auf dem Vorsprung. Im Gang hält er sich dann rechts und geht so lange am Wasser entlang, bis er erneut rechts abbiegen kann.

**Über die SCHLUCHT** **TIPP 42:** Oben nehmen Sie die Treppe und folgen dem Gang bis in den Tempel. Die Schlucht überspringen Sie mit Hilfe der rechten Brückenstrebe. Im nächsten Raum zerstören Sie die Bretter über dem Loch im Boden und steigen hinab.

**MIKIKO treffen** **TIPP 43:** Unten läuft Hiro in Richtung Goldseele, wo er Mikiko wieder trifft. Danach dreht er am Rad, nimmt oben den nun offenen Durchgang, der sich hinter dem Brunnen verbirgt, und wendet sich am Ende der Schlucht nach links.

**Athens** **TIPP 44:** Folgen Sie oben dem Wasserlauf ins Freie. Durchqueren Sie das Gewässer, und drücken Sie die verzierte Steinplatte. Am Ende des Gangs unten steigen Sie die Treppe hinauf und betätigen die Steinplatte mit dem Gesicht darauf. Im Freien überqueren Sie die Brücke und treten durch das Tor.

**STEIN-PLATTEN bewegen** **TIPP 45:** Hiro nimmt den linken Gang und gelangt über eine der Treppen nach unten, wo er im Raum hinter dem Brunnen am Rad dreht. Gegenüber dem Brunnen kann er nun ins Wasser springen und etwas weiter dann nach oben klettern.

**RAD drehen** **TIPP 46:** Unten öffnen Sie Mikiko das Tor, folgen dann oben gemeinsam dem langen Gang und betreten das nächste Gebäude durchs Haupttor. Oberhalb der Treppe treten Sie im linken Raum auf die Plattform im Brunnen und können dann rechts passieren.

**PLATTFORM im Brunnen** **TIPP 47:** Die Kämpfer nehmen die Treppe in der großen Halle nach unten, folgen dem Gang und treten ins Freie, um dort das Tor zu durchschreiten. Sie gelangen nach oben, wo sie die beiden Hebel umlegen. Unten können sie nun durchs Tor, dann über die Schrägen und die Treppe nach oben.

**HEBEL betätigen** **Acropolis** **TIPP 48:** Folgen Sie dem linken Pfad ins Innere der Anlage, wo Sie nach oben klettern und durchs Tor treten; rechts außen geht's durch den nächsten Durchgang, dahinter nach links und dann durch die linke der Pforten.

**Linke PFORTE** **TIPP 49:** Oben folgen Sie dem Gang, rufen am Ende Mikiko hinzu und befehlen ihr, auf dem Bild stehen zu bleiben. Hinter dem Tor der großen Halle drehen Sie am Rad. Nun können Sie Ihre Partnerin wieder abholen und im käferförmigen Loch das »A« einstecken.

**»A« einsacken** **TIPP 50:** Der rechte Pfad bringt Sie zu einem Tempel, in dem Sie sich nach rechts wenden. Im Innenhof stecken Sie den Buchstaben »S« ein, drehen am Rad und nehmen unten beim Tor den zweiten Durchgang.

**Das »S« finden** **TIPP 51:** Im Gebäude sammeln Sie im hinteren Raum den Buchstaben »E« ein und drehen das Rad. Draußen nehmen Sie die Passage nach unten zu einer Rampe, die Sie zu einem Tor führt. Drehen Sie abermals am Rad, und folgen Sie der Schlucht hinter dem Tempel nach oben. Durchqueren Sie das nächste Gebäude, und drehen Sie dann an einem weiteren Rad im hinteren Gang.

**Das »E«**



»G«  
und  
»I«

DREI-  
KÖPFIGER  
Hund

**TIPP 52:** Im »S«-Raum nehmen Hiro und Mikiko die Seitentür, marschieren über die Treppen nach oben und öffnen den kaum zu erkennenden Durchgang. Sie folgen darauf der Passage und springen beim Wasserfall in die gegenüberliegende Nische. Hinter dem unteren Tor finden Sie zuerst das »G«, das obere Tor bringt Sie dann zum »I«.

**TIPP 53:** Oben überspringt Hiro den Abgrund und folgt dem Pfad, im Tempel wendet er sich nach links und bedient abermals ein Rad. Am Ende der so geöffneten Passage betätigt er die fünf Steinplatten und dann das Rad rechts. Auf dem Vorplatz schlüpft er in die kleine Nische links, besiegt den dreiköpfigen Hund, kehrt zurück ins Freie und tritt durchs Tor.

### Lair of Medusa

Im Wasser  
TREIBEN

**TIPP 54:** Hiro folgt der Höhle unter der zerstörten Statue, springt ins Wasser und lässt sich in eine Halle



**Tipp 54:** Im vergifteten Wasser müssen Sie bei Bedarf frisches Gegengift tanken.

Durchs  
GIFTWASSER

Land, und klettern Sie über Treppe und Leiter nach unten. Dort nehmen Sie das Gegengift, springen ins vergiftete Wasser, wenden sich darin zweimal nach rechts, dann nach links und wieder rechts die Nische hoch. Wenn es nötig ist, müssen Sie auf dem Weg neues Gegengift einsammeln.

MEDUSA  
finden

**TIPP 56:** Oben folgen unsere Helden der Passage und legen den Hebel um. Hinter dem Tor nehmen sie den rechten Gang, in der Halle halten sie sich links und laufen den Pfad entlang. Um den Boden des tiefen Raums zu erreichen, benutzen sie die Leiter auf der Rückseite, lassen sich dann fallen.



**Tipp 56:** Achten Sie darauf, nicht zu lange in Richtung der Medusa zu blicken – ihr Blick versteinert.

Nicht  
VERSTEI-  
NERN

in ihre Richtung blicken. Setzen Sie Ihre stärksten Waffen ein, und drehen Sie sich nach jedem Schuss weg. Danach erledigen Sie die erwachenden Gegner. Damit ist die Griechenland-Episode gemeistert.

treiben. Im Nebenraum nimmt er den rechten Durchgang, folgt dem Gang und taucht dann durch die Nische in die nächste Halle. Hier geht's an Land, im Raum daneben durch das Loch wieder ins Wasser.

**TIPP 55:** Gehen Sie am Gangende an

## Episode 3

### Plaque Village

In die  
KIRCHE

**TIPP 58:** Folgen Sie der Schlucht; durchsuchen Sie die Häuser, und nehmen Sie den Bolzer mit. Durch den zweiten Torbogen gelangen Sie zu einem weiteren Gebäude, wo Sie der Schlucht bis ins Dorf folgen. Halten Sie sich rechts, und betreten Sie die Kirche.

Der erste  
SPLITTER

**TIPP 59:** Hiro nimmt die hintere Tür, klettert über das Seil nach oben und springt aufs Dach. Von dort führt ein Fenster ins Kirchenschiff, wo er den ersten Splitter des Läuterers findet, auf der Orgel spielt und unten im Nebenraum das Dreieck einsteckt.

Auf den  
ALTAR

**TIPP 60:** Fahren Sie mit dem Hebel am Balken die Leiter aus, klettern Sie nach oben und dann ins Freie. In der Kapelle springen Sie auf den Altar und über die auftauchende Treppe nach unten. Einer der Särge in der Halle öffnet den Weg zum Hexstein.

STEINE  
einsetzen

**TIPP 61:** Im Dorf springt Hiro in den Brunnen, wo er auf dem Grund den letzten Stein findet. Oben marschiert er in die noch nicht erkundete Richtung; dort über die Kellertreppe nach unten. Er folgt dem Fluss und zerstört Wagen und Rad bei der Brücke. Dann jagt er das Fass hoch und setzt danach die Steine in die entsprechenden Fassungen.

### Passage

Neben  
WASSER-  
MÜHLE

**TIPP 62:** Folgen Sie dem Pfad, und nehmen Sie den Durchgang neben der Wassermühle. Hier steigen Sie hinab, bis Sie neben dem Hauptpfad nach unten klettern und am Ende des Gangs in das Loch springen.

### Dungeon

Durchs  
LOCH

**TIPP 63:** Der Pfad bringt Sie in einen verfallenen Zentrakt, wo Sie das Loch hinter der ersten Tür vergrößern, nach draußen schlüpfen, die Brüstung entlang hangeln und das Loch der zweiten Zelle vergrößern.

TÜR  
öffnen lassen

**TIPP 64:** Drinnen warten Sie, bis Ihnen die Tür geöffnet wird. Dann wenden Sie sich hinter dem Tor nach links. Umrunden Sie den Turm, und legen Sie den Hebel gegenüber den Zellen um. Nun können Sie den Turm ersteigen, sich nach rechts wenden, den linken Hebel umlegen und dem Gang dahinter folgen.

Der  
ZWEITE  
Splitter

**TIPP 65:** Hiro legt den Hebel um, steckt den Splitter ein, drückt den Knopf dahinter und betritt den Durchgang. Oben durchquert er den Raum und marschiert rechts die Rampe hinauf, wo er die Pforte gegenüber dem Turm nimmt.

Der  
MAGIER  
erscheint

**TIPP 66:** Unten lassen Sie sich hinter dem nach oben fahrenden Gitter herunter fallen. Betätigen Sie am Ende der rechten und der linken Passage je ein Rad, danach dann das Rad hinter den nun offenen Gittern. Im zentralen Raum besiegen Sie nun den Magier und stecken seinen Stab ein.

Über den  
ABGRUND

**TIPP 67:** Später achtet Hiro darauf, keines der orangefarbenen Felder zu berühren; dann die Treppen

nach oben. Den Abgrund überwindet er, indem er erst auf die unterste, dann auf die jeweils höhere Plattform springt. Schließlich legt er für Superfly den Hebel um und klettert weiter hinauf.

### Wytrax Tower

**FASS**  
rollen lassen

**TIPP 68:** Durch Torbogen, Schlucht und Höhle geht es auf eine Eisfläche; danach per Wendeltreppe nach oben. Zerstören Sie die Fässer, greifen Sie sich den Splitter, und lassen Sie das linke Fass nach unten rollen.

**ZUGBRÜCKE**  
runterlassen

**TIPP 69:** Hiro springt ins Wasser, taucht ins Schloss, wo er sich links hält und an Land geht. Über die Leiter erreicht er den Hebel für die Zugbrücke, lässt sie hinab, kehrt zurück und überquert sie. Im Turm wendet er sich nach rechts, nimmt die Treppe, legt den Schalter um und durchquert unten das zweite Tor.

**SCHLÜSSEL**  
finden

**TIPP 70:** Nehmen Sie Treppe und Aufzug nach unten. Das Kraftfeld überwinden Sie, indem Sie in der

Mitte des Gangs entlang kriechen. Unten stecken Sie den Schlüssel ein, kehren nach oben zurück und betreten die Krypta.

**TIPP 71:** Links unten finden die Helden Wyntrax-Schlüssel und -Zauberbuch. Oben benutzen sie den Schlüssel und



Tipp 70: Mit dem Daikatana gegen Wyntrax.

**WYNTRAX**  
besiegen

können nun in den Raum gegenüber des Eingangs eindringen, um Wyntrax zu bekämpfen. Sobald Sie ihn erledigt haben, stecken Sie seinen Stein ein und marschieren durch den Wald.

**Ein weiterer**  
**SPLITTER**

**TIPP 72:** Nehmen Sie in der Gruft die Treppe nach unten, wenden Sie sich in der Halle nach rechts, und stecken Sie den Splitter ein. Unten überwinden Sie den Abgrund und betreten das nächste Gebäude, wo Sie der Treppe hinter der Halle folgen.

**LÄUTERER**  
komplett

**TIPP 73:** Oben durchqueren die Gefährten die Halle erneut, folgen der Passage und erledigen den Magier. Mit seinen Waffen nehmen Sie den hinteren Durchgang, der zum letzten Teil des Läuterers führt. Damit durchqueren Sie das Tor.

### Gharroth's Throne

**Bewegliche**  
**PLATT-**  
**FORMEN**

**TIPP 74:** Die beweglichen Plattformen verschwinden, sobald Sie einmal betreten wurden. Folgen Sie der Passage, legen Sie den Hebel um, und hopsen Sie auf die Plattform. Am Ende der Treppe folgt der nächste Hebel, dann klettern Sie weiter nach oben.

**Gegen**  
**GHARRETH**

**TIPP 75:** Hiro holt erneut den Aufzug und betätigt auf der anderen Seite den Hebel. Dann holt er Superfly mit dem Lift nach oben. Im Thronraum treffen sie Gharreth, den sie mit einer magischen Waffe besiegen.

## Episode 4

### Alcatraz

**Durch den**  
**SCHACHT**

**TIPP 76:** Kriechen Sie durch den Schacht hinter der Automark, wenden Sie sich nach links, und klettern Sie über die Rohre nach oben. Nun lassen Sie sich nach unten fallen, betätigen den Hebel und nehmen den neuentstandenen Durchgang.

**GEFÄHRTEN**  
nachholen

**TIPP 77:** Hiro kriecht nach links unten, folgt dem Gang und klettert am Ende wieder nach oben. Bei den Zellen hält er sich links, öffnet seinen Kollegen den Durchgang und zieht dann den Hebel neben der Zelle.

**Bröckelige**  
**TREPPE**

**TIPP 78:** Draußen hopsen Sie über das Ventilations-system und den Lüftungsschacht ins Gebäude. Durch den Speiseraum gelangen Sie zu den Überresten einer Treppe. Oben klettern Sie in der linken hinteren Zelle durch den Luftschacht.

**METALL-**  
**PLATTE**  
zerstören

**TIPP 79:** Durch das Loch im Boden geht's weiter; im rechten Gang den Hebel umlegen und in den Duschraum springen. Durch die Nische im Nebenraum kommen Sie zu einer Metallplatte, knacken diese und springen ins Loch.

**KLETTER-**  
**PARTIE**

**TIPP 80:** Im Gebäude steckt Hiro links die Phiole ein, springt rechts zu den Überresten der Leiter und klettert hoch. Weiter hinauf geht's über die Metallstreben und die Überreste eines Gitters. Er zerstört die Verbindung zwischen Hebel und Leiter, weiter oben zwischen Hebel und Gewicht. Dann klettert er weiter.

**RÄDER**  
unter Wasser

**TIPP 81:** Oben öffnen Sie das Gitter und nehmen den Schacht nach unten. Unter Wasser drehen Sie an Rad 3, danach an 1 und dann an Nummer 2; zuletzt ist Rad 4 an der Reihe. Der Durchgang und das Gewässer bringen Sie ins Freie, wo Sie einen Blick auf den Spalt hinter dem Wasserloch werfen.

**SPRUNG-**  
**EINLAGE**

**TIPP 82:** Springen Sie links hinunter, am Ende der Schlucht geradeaus über den Abgrund auf die tiefere Ebene, von dort zum Stahlgestell und schließlich oben auf die andere Seite zur Pforte.

### Beneath the Rock

**HAUS**  
aus Wasser

**TIPP 83:** Hiro bricht den Eingang auf, folgt dem Pfad hinter der Höhle zum Hafen, wo er ins Wasser springt und die Passage entlang taucht, bis es nach links geht. An Land nimmt er den Enviroanzug, springt auf der anderen Seite ins Wasser und gelangt gegenüber dem Wasserfall im Haus an Land.

**MAUER-**  
**STÜCK**  
zerstören

**TIPP 84:** Im Gang springen Sie ins Wasser zurück, klettern über die Leiter und dann den Gang entlang ins Freie. Über die Streben und das Dach kommen Sie zum Nebenhaus, wo Sie auf der oberen Ebene das Mauerstück zwischen den Fässern zertrümmern.

**Wieder zum**  
**HAFEN**

**TIPP 85:** Hinter der vernagelten Tür wendet sich Hiro nach rechts, lässt sich auf die untere Ebene fallen und folgt im Haus der Schräge. Er legt den Hebel um, fährt mit der Seilbahn nach unten, trifft die Gefährten und nimmt den neuen Durchgang zum Boot.

## Tower of Crime

Die  
**KISTEN**  
hochjagen

**TIPP 86:** Jagen Sie aus sicherer Entfernung die Kisten hoch; dann über die Schräge ins Haus. Halten Sie sich links; vor der Schräge wenden Sie sich nach rechts, klettern im Nebenraum über die Kisten nach oben, dann über die Streben in den Luftschacht. Nun geht's über die Treppe nach rechts, wo Sie im Liftschacht zur Leiter springen, hochklettern und raushopsen.

Durch den  
**LIFTSCHACHT**

**TIPP 87:** Im obersten Stockwerk schlüpft Hiro in den heruntergefallenen Luftschacht, dann bringt ihn ein Treppenhaus bis ganz nach oben. Er gelangt über die Streben zu einem Liftschacht, klettert hinab, zerstört das Gitter der Kabine und kommt so nach draußen, wo ihn die Treppe in die Bahn bringt.

## Mishima Labs

**KARTEN**  
finden

**TIPP 88:** Nehmen Sie eine der Schrägen nach oben, dort den Gang hinter dem Empfang, und fischen Sie die grüne Karte aus dem Brunnen. Damit öffnen Sie den Durchgang links hinter der Glaspassage. Rufen Sie den linken Transporter, betreten Sie am Ende den rechten Raum, schließen Sie die Tür per Konsole, und stecken Sie die blaue Karte ein.

Die zweite  
**GRÜNE**  
Karte

**TIPP 89:** Hiro nimmt den Transporter gegenüber dem ersten, öffnet am Ende die Glastür und schießt aus jeder Nische auf das Zentrum der entsprechenden Zielscheibe. Dann greift er sich die grüne Karte und setzt sie am Ende der Bahn unter dem Kontrollzentrum ein.

Die  
**GELBE**  
Karte

**TIPP 90:** Wenden Sie sich im Lagerraum nach links, und zerstören Sie im oberen Raum das Lüftungsgitter. Darunter folgen Sie dem Gang, knacken das nächste Gitter und klettern am Ende nach oben. Hier wenden Sie sich nach rechts und halten sich im Duschaum links, wo Sie die gelbe Karte finden.

**KARTEN**  
einsetzen

**TIPP 91:** Benutzen Sie die gelbe Karte rechts vom Einsatzort der ersten. Am Ende der linken Bahn nehmen Sie die grüne Karte wieder mit und setzen sie am Ende der anderen Tram ein. Auf der oberen Ebene des Gewächshauses finden Sie die blaue Karte, welche Sie wiederum am Ende der ersten Bahn einsetzen.

**ENERGIE-  
ZUFUHR**  
ausschalten

**TIPP 92:** Hiro wendet sich nach links, betätigt die Konsole und benutzt dann den Schalter hinter der nun offenen Gittertür. Unten vernichtet er die beiden Energiequellen durch Schüsse auf die roten Kristalle. Im Kontrollraum kann er nun die Bahn rufen.

Durch die  
**SÄULE**

**TIPP 93:** Nehmen Sie den Luftschacht zur Zelle, dort den in der Decke bis in eine große Halle, wo Sie den Zellentrakt durch die zentrale Säule betreten. Unten öffnen Sie die Zellen mit den Konsolen in den Ecken. Durch den Schacht in Zelle 2 geht es nach oben, hier wenden Sie sich zweimal nach links.

## Mishima's Hideout

**ZUGANG**  
neben Tür

**TIPP 94:** Halten Sie sich rechts, dann im Schlafzimmer den Knopf unter dem Bild drücken. Unten legen Sie oberhalb der Leiter den Hebel um. Dann nehmen Sie draußen die Treppe nach unten und

Durchs  
**GITTER**

folgen der Passage bis zur verschlossenen Tür. Daneben springen Sie ins Wasser, zerstören das Gitter und tauchen ins Innere.

Nach **OBEN**



**Tipp 96:** Springen Sie immer dann, wenn sich die nächste Plattform der Waagerechten nähert.

**TIPP 95:** Hiro demoliert die Wand, öffnet dahinter die linke Tür und folgt dem Gang zu einer Hütte auf Stelzen. Bei jedem der Steine drückt er auf den jeweiligen Knopf. Schließlich steigt er in die Hütte, wendet sich drinnen nach links und rennt unter dem sich senkenden Gitter durch.

**TIPP 96:** Legen Sie den Hebel um, und zerstören Sie den Kasten. Draußen wenden Sie sich nach links, bei der nächsten Kreuzung geht es erneut nach links. Nehmen Sie den Aufzug nach oben, drücken Sie den Knopf unten an der linken Säule, klettern Sie die Leitern hoch, und gehen Sie zum Fenster.

## SEAL Training Center

**HINDER-  
NISSE**  
meistern

**TIPP 97:** Oberhalb der Leiter folgen Sie dem Gang und fahren mit dem Aufzug runter. Hechten Sie bei den rotierenden Plattformen los, kurz bevor diese sich in der Waagerechten befinden. Das nächste Hindernis überwinden Sie, indem Sie sich dann weiterbewegen, wenn sich die nächste Plattform der Waagerechten zuneigt. Um die Stampfer zu meistern, springen Sie immer gleich nach dem Stampfen.

Ins  
**HAIFISCH-  
BECKEN**

**TIPP 98:** Hiro klettert nach oben, springt ins Haifischbecken und taucht durch den Tunnel. Über weitere Plattformen gelangt er zu Säulen, an deren Rückseiten er Knöpfe drückt, um dann mit dem Aufzug nach oben zu fahren.

Zum  
**U-BOOT**

**TIPP 99:** Zerstören Sie das Gitter, und drücken Sie im Raum dahinter den Knopf, um Ihren Gefährten den



**Tipp 99:** Im Nahkampf gegen Myoto haben Sie nur eine Chance, wenn das Daikatana voll aufgeladen ist.

Weg freizumachen. Dann geht es die Treppe hinab und durch die Schleuse zum U-Boot.

**TIPP 100:** Im Nahkampf haben Sie nur dann reelle Chancen, wenn Sie das Daikatana oft benutzt haben. Ist das nicht der Fall, setzen Sie die stärksten Fernkampfwaf-

**ENDKAMPF**

fen ein. Zu guter Letzt müssen Sie noch gegen Mikiko antreten. Wenn Sie genau wie bei Myoto vorgehen, haben Sie keine Schwierigkeiten.

**PET**