

So finden Sie alle Seelen

# Shadow Man

Falls Mike auf seinen abgefahrenen Abenteuern vom rechten Weg abkommt, kann er jederzeit in den GameStar-Reiseführer schauen.

**D**as Action-Adventure Shadow Man von Acclaim bringt zwar viel Atmosphäre rüber, wird aber stellenweise etwas unübersichtlich. Unsere Lösung beschreibt daher ausführlich den Weg zu allen wichtigen Stellen, die Mike meistern muß, um Obermots Legion aufzuhalten.

## Louisiana

### TRAINING

**TIP 1:** Folgen Sie dem Weg über die Brücke, und springen Sie beim Boot auf den Steg. Ein Sprung zum Seil bringt Sie auf die andere Seite zur Kirche, in der die gute Nettie auf Sie wartet. Gehen Sie mit Hilfe des Teddys ins Reich der Toten.

## Reich der Toten

### JAUNTY weiß Rat

**TIP 2:** Am großen Tor trifft Mike Jaunty, der das Tor öffnet. Der weitere Weg führt über zerbrochene Brücken und Seile bis zum Schalter gegenüber der Startposition. Wenn Mike den aktiviert, wird dort ein neues Seil gespannt. Nun geht's in die Höhle und durch das Tor in eine andere Welt.



Tip 2: Der lustige Jaunty ist der beste Ratgeber.

**TIP 3:** Laufen Sie zum Buch, und nehmen Sie die

### LESEN bildet

Prophezeiung. Gehen Sie über die Brücke nach oben, und schießen Sie auf die Govi, um sich mit Ihrer ersten dunklen Seele zu vereinigen. Bevor Sie durch das Tor treten, sollten Sie sich die Prophezeiung sowie Ihre Akten genau durchlesen.

## Prophezeiungsraum

### Unter WASSER

**TIP 4:** Treten Sie hinter den Brücken ins Freie. Dann tauchen Sie ins kühle Naß und schwimmen durch die Höhle bis zum Schalter. Sobald Sie ihn betätigen, öffnet sich der Durchgang hinter dem Zelteingang, der wieder aufs Trockene führt. Nun bewegen Sie Ihren Helden rechts an der Lava vorbei. Im Hof dahinter drücken Sie den Schalter unter dem Vorbau. Anschließend holen Sie sich am Ende des schmalen Ganges die zweite Seele.

### Über die GALERIEN



Tip 5: Das linke Tor erreicht der sportliche Mike kletternd und hangelnd über den schmalen Grat von unten.

**TIP 5:** Nun laufen Sie zurück und über die ledernen Galerien an der Seite immer höher hinauf. Von einer

zweigt ein steiner Pfad ab, der Sie durch eine Höhle und weitere hohe Stege in einen Hof mit einem Schalter bringt, in dessen Mitte eine riesige Säule mit Brückenthron. Nachdem Sie den Schalter gedrückt haben, gehen Sie zurück zum frisch ge-

spannten Seil und holen sich die Seele. Dann geht's über die große Brücke in den Tempel des Lebens.

## Tempel des Lebens

### PILZ zerstören

**TIP 6:** Vorsicht: Im Tempel lauern viele Fallen. Mike kämpft sich zum hintersten Raum vor und springt in das Loch in der Nische, wo er den grün-blauen Pilz zerschießt. Dann holt er sich aus dem Krater den Baton. Falls er schon 100 Gateaux gesammelt hat, kann er sie an den Altären opfern, um weitere Lebenspunkte zu erhalten. Durch Benutzen des Baton am Altar mit den Säbeln kommt unser Held wieder nach oben.

### GATEAUX opfern

### Über die GALERIE

**TIP 7:** Draußen geht es die steinerne Galerie nach oben. Nach ein paar gewagten Sprüngen finden Sie im Zelt die nächste Seele. Über das Seil kommen Sie zum Raum mit den hohen Stegen. Halten Sie sich an dem Mauervorsprung rechts vom Eingang fest, hangeln Sie nach rechts, und springen Sie per Rückwärtssalto auf den Steg gegenüber. Von dort geht's zum Balkon, wo die fünfte Seele wartet. Mit gut getimten Sprüngen und einer weiteren Hangel-Salto-Einlage kommen Sie auf die runde Galerie, in deren Zentrum Sie sich den Asson holen. Das nächste Ziel ist der Anfang des Levels, da sich dort das zweite Portal befindet.

### SALTO an der Wand

### HEBE-BÜHNEN nutzen

## Das Tor

**TIP 8:** Springen Sie über das U-Boot, und folgen Sie dem Weg mit weiteren Sprüngen bis in den riesigen Innenhof. Vor dem Eingangstor hüpfen Sie rechts in den Graben und folgen dem Steg bis in den großen

Auf die  
**HEBEBÜHNE**

Raum mit der Lava. Springen Sie auf die Hebebühne, die Sie auf die andere Seite bringt. Durch den Gang über dem Steg kommen Sie auf die nächste Hebe-Anlage. Kurz vor Ende des Weges biegen Sie links in den Durchgang ab und folgen dem Weg bis ins Verlies.

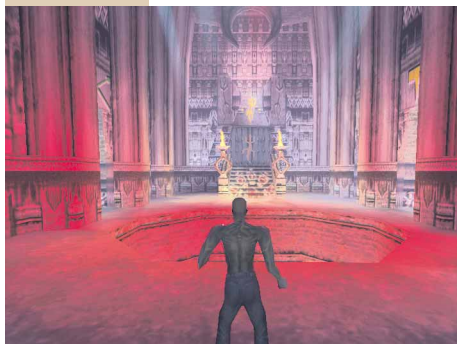
Jacks  
**SCHLÜSSEL**  
finden

**TIP 9:** Er kämpfen Sie sich im Verlies die verlorene Seele, und laufen Sie dann nach oben in den Raum mit den beiden Löchern in der Wand. Durch das rechte gelangen Sie in einen Schacht, der Sie schließlich zum Steuerraum führt. Nehmen Sie Jacks Schlüssel, und öffnen Sie die große Tür. In den Räumen auf der anderen Seite finden Sie zwei weitere Seelen. Danach geht's mit der Seilbahn weiter.

**NETTIE**  
weiß Rat

**TIP 10:** Im Untergeschoß der Kathedrale gibt's ein verlorenes Seelchen. In den oberen Stockwerken fin-

den Sie die Leichen der Massenmörder. Wenn Sie die von Pike oder Cruz antippen, kommen Sie nach Texas. Dort können Sie nichts ausrichten und beamen zu Nettie, die Sie über den L'Eclipser aufklärt. Jaunty weiß, wo Sie ihn finden.



Tip 10: Springen Sie in das Loch zu einer Seele.

Nehmen Sie das erste Teil davon an sich, und gehen Sie anschließend durch das Portal mit der Drei.

## Tempel des Feuers

Durch die  
**HÖHLE**

**TIP 11:** Die Höhle am Ende der Spirale bringt Sie zum Tempel des Feuers. Am Wasser laufen und springen Sie nach oben, um schließlich durch das tiefe Gewässer in den quadratischen Raum mit den gefährlichen Messerfällen zu tauchen. Arbeiten Sie sich über die Galerie nach oben, indem Sie die steinernen Türen zerschießen und einen Schalter nach dem anderen umlegen. Im dritten Raum finden Sie eine weitere Seele. Oben angekommen, schalten Sie auch noch das Feuer aus und fahren unten das letzte Glied der Pyramide aus. Klettern Sie danach hoch, und holen Sie sich in luftiger Höhe die Govi.

Der Weg zur  
**GOVI**

**AUFZUG**  
benutzen

**TIP 12:** Vorsichtig tastet sich Mike an den Fallen vorbei bis in den riesigen, lavagefüllten Raum. Er drückt auf alle fünf Knöpfe und stellt sich anschließend auf den Aufzug, um oben seine Feuertaufe zu bekommen. Nun kann er den Glutstein hinten links beiseite schieben. Am Ende der Kletterpartie findet unser Held die nächste Seele. Zurück im Lavaraum kommt er, hinten rechts an der Feuerleiste hangelnd, in den kleinen Durchgang. Am Boden des folgenden Raumes legt er zwei Schalter um, klettert wieder nach oben und mit Hilfe des Seils durch die offene Nische. Dort wartet die 13. Seele auf ihn.

An der  
**FEUERLEISTE**  
entlang

## Das Tor

Über die  
**FEUER-  
TONNEN**

**TIP 13:** Beamten Sie zum Asyl, und gehen Sie unten nach links. Über die Feuertonnen können Sie nun hangeln. In den folgenden Räumen finden Sie drei Seelen, eine vierte erreichen Sie, wenn Sie auf der Schiene zur Lastenbahn balancieren. Beamten Sie sich nun wieder zurück zum Feuertempel. Ganz oben im Raum mit den beiden Blutfällen ist hinter dem Glutstein das nächste Portal, das nun offen ist. Dahinter befinden sich eine Seele und das Poigne, mit dessen Hilfe Sie Blutfälle erklimmen können. Wenn Sie die beiden großen Fälle hochkraxeln, bekommen Sie eine weitere Govi. Danach geht es zurück zum Prophezeiungsraum.

**BLUTFÄLLE**  
erklimmen

**GLUTSTEIN**  
schieben

Ins  
**WÜSTE**  
Land

## Prophezeiungsraum

**TIP 14:** Wenn Sie oben den Glutstein beiseite schieben, finden Sie eine Seele. Zwei weitere bekommen Sie im Reich der Toten bei den Markttoren: Die erste zu Beginn über dem rechten Blutfall, die zweite im Bereich hinter Jaunty bei der zerbrochenen Brücke. Oberhalb der Blutfälle am Anfang des Wüsten Landes machen Sie auch reiche Beute. Steigen Sie zuerst den rechten nach oben, dann den ersten linken. Nachdem Sie oben die beiden Seele geholt haben, tauchen Sie durch das Loch im Boden zur Windmühle und setzen diese ganz oben in Betrieb. Tauchen Sie wieder zurück, und laufen Sie durch die schmale Höhle zur Seilbahn, die Sie zur nächsten Seele bringt.

## Tempel des Lebens

Hinter den  
Glutsteinen  
sind **GOVIS**

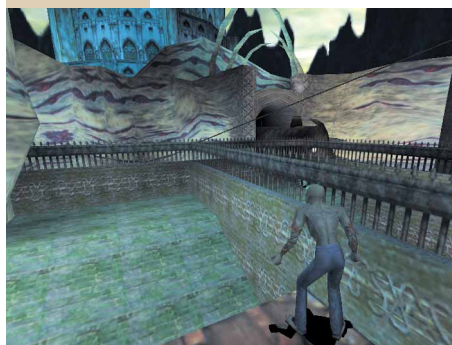
**TIP 15:** Im Tempel des Lebens finden Sie vorne und hinten einen Glutstein, hinter denen jeweils eine Govi liegt. Mit Erreichen des fünften Levels können Sie sich nun den Flambeau hinter dem Portal in der Nähe des Poigne holen, der Ihnen die ledernen Türen mit der Feuermal-Markierung öffnet. Danach geht's weiter durch Portal Nummer vier.

## Käfigpfade

**SEILBAHN**  
bewegen

**TIP 16:** Von oben läßt sich Mike in den Käfig fallen und hangelt an der Wand auf das Ziegelsteinpodest. Jetzt kann er auf die Mauer springen und dann über den Zaun in die Freiheit. Im großen runden Gebäude

findet er eine Seele. Mit dem Zug kommt unser Held zu einigen Feuertonnen, an denen er sich vorbeidrängelt, um danach seine dreißigste Seele zu ergattern. Wieder zurück, läuft er durch das automatische Tor rechts neben



Tip 16: Ein schräger Sprung bringt die Freiheit.

**Per SEILBAHN weiter**

der Bahn. Der Seilbahnkäfig öffnet ihm die Türen zum nächsten Raum, in dem er hinten links den Hebel umlegt, um die Seilbahn über ihm in Gang zu setzen. Nun hangelt er an deren Seil vor dem Käfig auf die andere Seite und von dort schließlich hinter dem Käfig auf das gelbe Podest. Von dort aus erreicht unser Held bequem die nächste Seele.

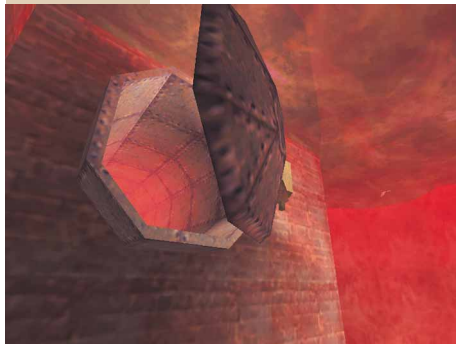
**Zum WUNDSPREIZER**

**TIP 17:** Im darauffolgenden Raum springt Mike über die beiden Käfige zu Nummer 32 und läuft dann nach draußen zur Bahn. Über den Sims rechts kommt er in den nächsten Abschnitt, wo ihn zwei weitere Seelen erwarten, eine davon in einem Käfig. Mit Jacks Schlüssel gelangt Mike zum Raum mit dem Wundspreizer. Per Teddy geht's zurück zum Prophezeiungsraum und von dort zu Tor Nummer fünf, hinter dem er sich den sonnigen Teil des L'Eclipsers abholt.

### Spielzimmer

**TAUCH-PARTIE im Tunnel**

**TIP 18:** Nun läuft Mike an Portal Nummer sechs vorbei über den Gateway zu den Spielplätzen. Durch den schmalen Tunnel taucht er nach oben, um dort



Tip 18: Das Tor des Grauens öffnet sich langsam.

das große eiserne Schott zu öffnen. Er taucht hindurch und erklimmt im großen Raum ganz hinten die Seitenwand. Oben betätigt er dann die Hebel, damit die Trennwände auf-fahren und Mike durch den nächsten Tunnel tau-

chen kann. Nach dem folgenden Gefecht geht's rechts durch die Schalträume und über die Brücke. Links durch die Tür, findet er hinter dem großen Tor den zweiten Wundspreizer.

**BODENPILZ zerschießen**

**TIP 19:** Laufen Sie im Raum mit dem Doppelbecken hinten um die Ecke, und greifen Sie unten bei den Hunden eine Seele ab. Zurück im zentralen Raum springen Sie in das Becken mit dem Blutfall und erkämpfen sich oben eine Govi. Dann wieder ins Becken, den Bodenpilz zerschießen und durch das Loch tauchen. Der nächste Schalter bringt Ihren Helden zu einem Blutfall mit zwei weiteren Seelen. Er betätigt die nächsten beiden Schalter, um den Wasserstand zu regulieren und das Schott zu öffnen. Über den liegenden Riesen geht's in einen der beiden Räume mit den Hebetüren. Dort liegen zwei Seelen. Zwei weitere finden Sie nach dem Tunnel beim Schalter, der das Wasser steigen ließ.

**WASSER-STAND ändern**

**Immer RECHTS halten**

### Tempel der Prophezeiung

**TIP 20:** Nach Portal sechs biegen Sie links ab zum Tempel. Gehen Sie hinein und dann immer rechts herum. Die große Statue hat links hinten einen Schalter, der eine Seele zugänglich macht. Nun laufen Sie

**Durch den TELEPORTER**

**Zurück zum TEMPEL**

**VIER Schalter drücken**

**Neues TATTOO**

**Zurück ins ASYL**

an allen Fallen vorbei bis zur nächsten Figur und drücken den Schalter unten in der Mitte. Per Seil geht's zur Seele. Springen und hangeln Sie sich durch die nächsten beiden Räume bis zum dritten Götzen. Links in der Ecke ragt ein Stab aus der Wand. Wenn Sie ihn bewegen, fahren Treppen aus.

**TIP 21:** Wenn Sie zwei Räume weiter beide Schalter drücken, gehört Ihnen Seele Nummer 46. Im Raum mit dem Hammer kommen Sie über die Stufen in der Schräge zum Teleporter, der Sie zur nächsten Seele bringt. Betreten Sie den Tempel nochmals, und gehen Sie wieder zum Blutfall. Oben erreichen Sie durch den Durchgang bei der Seele einen Raum mit einer drehbaren Stange. Der Mechanismus wird durch den Schalter unten gesteuert. Drehen Sie die Stange zuerst zum Schalter oben, dann gegenüber zur Seele und schließlich zum Ausgang.

**TIP 22:** Fahren Sie alle vier Köpfe mittels der Schalter ein, um zur Seele springen zu können. Dann schieben Sie den Glutstein beiseite und wiederholen das Vier-Schalter-Spiel im nächsten Raum. Von dort geht's mit drei flotten Sprüngen über die glühend-heiße Lava und dann zum Feuerturm. Steigen Sie ein, und schnappen Sie sich Ihr zweites Tattoo. Damit holen Sie sich die drei letzten Seelen aus diesem Abschnitt, wobei Sie im Raum mit dem schwingenden Hammer den entscheidenden Hebel zum Käfig-Öffnen am Ausgang an der Wand finden.

### Tempel des Lebens

**TIP 23:** Im Tempel erreicht Mike über die Lava zwei weitere Govi. Er kann sich auch das Ensigne hinter Portal sechs abholen, das ihn vor allerlei Angriffen

schützt. Danach teleportiert er sich zum Tor (im Asyl) und springt rechts unten in den Graben. Auf seinem Weg findet er fünf weitere Seelen und fährt dann weiter zur Kathedrale des Schmerzes. Gleich zu Beginn springt er in die Lava unter der Bahn und läuft



Tip 23: Auf der Ventilatorachse müssen Sie über Geschick und gutes Timing verfügen.

ganz nach hinten an den Ventilatoren vorbei. Er klettert auf den hinteren, balanciert darauf entlang und holt sich oben die nächste Seele.

### Tempel des Feuers

**In die LAVA springen**

**TIP 24:** Unser Held beamt sich zum Feuertempel und springt im zweiten Raum mit den schwingenden Hämmern in die Lava. Im Raum mit den drei Beilen muß er zuerst auf halber Höhe den Schalter drücken, damit ganz oben der Durchgang zur Seele frei wird. Die auf der anderen Seite erreicht er nur



Käfig per  
HEBEL  
bewegen

Den  
MITTLEREN  
LIFT wählen

Den  
RIESEN  
austanzen



Tip 26: Hinter dem Abzug geht es weiter.

durch Klettern. Als nächstes steht eine sportliche Kraxelpartie weiter auf den Käfigpfaden an.

## Käfigpfade

**TIP 25:** Springen Sie links unten in die Lava. Mit den Aufzügen gelangen Sie auf die andere Seite, wo Sie den Käfig in Bewegung setzen. Holen Sie sich zuerst die Govi vom Mauervorsprung, und hangeln Sie dann dem Käfig hinterher zur Seele auf dem Podest. Mit dem mittleren Aufzug geht's nach oben zum Durchgang. Der Hebel am Boden setzt den Käfig in Gang, hinter dem Sie sich zur Seele auf der anderen Seite schwingen. Dann klettern Sie wieder nach oben und springen zum Podest mit dem Cadeau. Eine Hangelpartie an der Wand entlang bringt Sie zum Käfig, in den Sie rückwärts hineinspringen. Weiter geht's an der Wand entlang, im hängenden Käfig wartet die 69. Govi. Mit einem weiteren Teddy-Beam kommen Sie ins Spielzimmer.

## Spielzimmer

**TIP 26:** Rechter Hand findet Mike das Branding-Zimmer. Durch den blechernen Abzug über den Kohlen kommt er in den Operationssaal. Das Gitter ist nach zwei Schüssen zerstört. Nachdem er die Seele genommen hat, springt er wieder zurück in den Schacht. Auf der anderen Seite erledigt er den Riesen. Dank der 71. Seele steigt er in den achten Level auf. Jetzt öffnet unser Held die drei

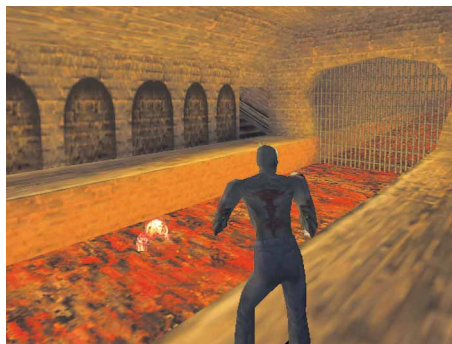
Siebener-Portale und holt sich den Marteau sowie den dritten und letzten Teil des L'Eclipsers. Damit teleportiert er sich schnurstracks zu Nettie.

## Louisiana

**TIP 27:** Nettie lässt dank des L'Eclipsers die Sonne verschwinden. Jetzt kann Mr. LeRoi die beiden Govi in ihrem Zimmer an sich nehmen. Draußen benutzt er den Teleporter auf dem Friedhof. Wieder zurück, läuft er bis fast zurück zum Spielstart und erlöst eine weitere Seele. Dann schießt er ein Loch in das Boot am Steg und noch eins in die Govi unten. An den Hunden vorbeilaufend, biegt er beim Alligator nach links und taucht von unten in die Hütte auf dem See. Jetzt taucht Mike am anderen Ende des Gewässers durch die Höhle bis nach ganz hinten. Per Seil kommt er zu den beiden Hütten. In der rechten findet er Seele Nummer 78.

## Lavadukte

**TIP 28:** Hinter Portal Nummer sieben kommen Sie über die Seiten nach ganz oben und laufen den Lava-



Tip 28: Der Weg nach oben ist recht unscheinbar.

strömen nach, um zwei Seelen zu finden. Betätigen Sie den Schalter, und rennen Sie den schmalen, leicht zu übersehenden Ausgang am Ende des gewölbten Kanals hoch. Setzen Sie alle Hebel in den Steuerräumen in Gang, und ho-

len Sie sich dort zwei Seelen. Springen Sie die Stufen an der Schräge vorsichtig nach oben. Steigen Sie auf die Achse des Ventilators, und balancieren Sie hinüber. Die Tür rechts führt Sie zu Govi Nr. 83.

## Tempel des Blutes

Alle  
KNÖPFE  
drücken

**TIP 29:** Mike schreitet durch das achte Portal und drückt im Raum auf beide Knöpfe. Über die Stufen geht's nach unten und mit großen Sprüngen zu den beiden nächsten Schatten. Zu den versunkenen Köpfen hangelt Mike an den Seitenwänden. Die nächsten Räume bringt er mit vorsichtigen Sprüngen und häufigem Speichern hinter sich. Am Erker hangelt er hinten um die Ecke zum nächsten Knopf. Auch an den Beilen schwingt sich unser Held an der Wand vorbei. Ein weiterer Knopf spannt ein Seil. Ein Sprung zu den Drehbeilen im Boden bringt Mike zur letzten Feuertaufe, nach der er gefahrlos in flüssiger Lava tauchen gehen kann. Nun holt er sich die restlichen Seelen aus diesem Abschnitt, indem er per Knopfdruck Blutfälle in Bewegung bringt. Im Raum mit den beiden Govi spannt ein Knopf ein Seil. Zwei Seelen sind in der Lava versteckt und beeinflussen den Lavastand. Eine weitere Seele für seine Sammlung bekommt Mike beim Tempel des Lebens.

Zu den  
DREHBEILEN  
springen

## Tempel des Feuers

Die  
QUADER  
drücken

Ins  
LOCH  
abseilen

**TIP 30:** Im zweiten Raum des Tempels tauchen Sie in die flüssige Lava links. Bei den Schwinghämmern drücken Sie den Knopf und hangeln sich mit Hilfe des Seils auf die andere Seite. Drücken Sie den Knopf am Ende des Labyrinths, um sich per Seil in das Loch in der Mitte fallen zu lassen. Holen Sie sich die Seele, und laufen Sie die Pyramide wieder hoch. Nun tauchen Sie nach rechts und drücken den andersfarbigen Quader, um das Portal zu öffnen. Ein Druck auf den Block im nächsten Raum senkt den Lavastand, und Sie können Ihren Baton benutzen. Holen Sie sich die Seele, beamen Sie zu den Lavadukten, und tauchen Sie in allen vier Gängen nach je einer Govi.

## Unterstadt

Durchs  
PORTAL

**TIP 31:** Portal neun führt Mike in die Unterstadt. Zu Beginn läuft er nach hinten durch den schmalen Durchgang bis zum Abschnitt mit dem gespannten

**Über die BRÜCKE**

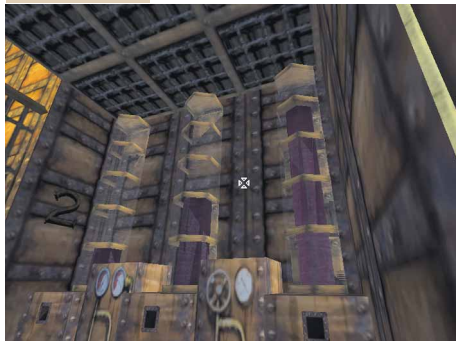
Seil. Daran schwingt er sich nach oben, läuft über die Brücke und springt rechts auf die gegenüberliegende Galerie. Zwei Knöpfe ebnen ihm den Weg zum Raum mit dem Koloß. Dort ist eine Seele. Mike läuft zurück und draußen einen Hof weiter. Dort erklimmt er die Wand und erreicht mit zwei Sprüngen die obere Galerie mit der Tür. Hinter der setzt er die Drehscheiben in Gang und steigt mit Hilfe der Einbauschränke hinauf. Das Loch hinter der Ausbuchtung bringt ihn zu einer weiteren Seele und zu den nächsten Drehscheiben. Der Mechanismus ist der gleiche. Oben findet Mike links den dritten Wundspreizer und rechts eine weitere Govi.

**SCHEIBEN starten****Durch JACKS Leiche****Maschinenblock**

**TIP 32:** Über die Seilbahn beim Spielzimmer kommen Sie zum Maschinenblock. Folgen Sie Luke, und laufen Sie vor der Maschine nach links in den Kontrollraum. Stellen Sie die drei Regler auf voll, um den ersten Kolben zu stoppen. Beamen Sie jetzt per Teddybär zur Kathedrale des Schmerzes, und benutzen Sie an Jacks Leiche den Wundspreizer. Gehen Sie hindurch, um nach London zu gelangen.

**London****JACK besiegen**

**TIP 33:** Mike nimmt das Tagebuch von Jack. Im Kanal läuft er links den Durchgang hoch und taucht anschließend nach dem Sieg links an den Turbinen vorbei. Auf dem Weg rechts kann er einen Akkumulator aufsammeln. Sobald Jack seine Geschichte erzählt hat, beginnt der Kampf. Nach dem Sieg schnappt sich Mike die Seele und das Prisma. Damit öffnet er das Seelentor, legt alle



**Tip 33:** So sieht Jacks Kombination Nr. 2 aus.

**Zahl aus dem TAGEBUCH****Fahrstuhl braucht STROM****Übers LOCH**

Schalter um und erlöst die drei Riesen von ihren Seelen. Schließlich läuft er bis zum zweiten Kontrollraum und stellt die Werte nach Jacks Tagebuch ein, um den zweiten Kolben zu stoppen (1/2/4).

**New York**

**TIP 34:** In der Kathedrale spreizt Mr. LeRoi jetzt den Brustkorb von Avery. Nachdem er sich dessen Geschichte angehört hat, nimmt er die Verfolgung auf. Dabei zerschießt er alle Kisten in den Gängen und hastet durch das Fernsehzimmer im Obergeschoß, um den Strom anzuschalten. Der Fahrstuhl bringt ihn nun in den zweiten Stock. Oben geht's rechts herum und mit einem gewaltigen Satz zur Tür. Dahinter läuft er bis zum Loch im Boden des hellen Raumes und springt darüber. Auf dem Weg findet unser Held den zweiten Akku. Die Vögel führen ihn

**VÖGELN folgen**

zum Endgegner. Der Sieg bringt wieder eine Seele und ein Prisma ein, mit dem es zurück zur Maschine geht. Dort ziehen Sie rechts am Hebel und schwingen sich über das Seil zum Durchgang nach rechts. Auf dem Weg zum Kontrollraum erkämpft Mike sich noch zwei Seelen und stoppt dann mit Jacks Code den letzten Kolben (3/1/2).

**Texas****KARTE im Hof**

**TIP 35:** Mit dem letzten Wundspreizer geht es weiter zum Echsenkönig. Dort laufen Sie direkt aus dem



**Tip 35:** In diesem Hof treffen Sie Marco.

Startraum nach draußen. Im kleineren der beiden Außenhöfe liegt eine Code-Karte. Mit der öffnen Sie einen Weg zu Marco, dessen Seele nun Ihnen gehört. Oben im Wachhaus finden Sie auch noch die Uzi. Mit der Karte öff-

**WAFFEN einsammeln**

nen Sie die Küche und steigen hinten links nach oben. An den Billardtischen vorbei geht's in den zweiten Innenhof. Die Karte öffnet den Weg zu Milt. Nehmen Sie sich seine Seele und die MP-909. Die rötlichen Gänge führen Sie zu zwei Wärterhäuschen. Mit der Karte holen Sie sich den dritten Akku. Durch den grauen Gang geht es dann zur Seele von Dr. Batrachian. Das Prisma bringt Sie durch das Seelentor.

**Maschinenblock****Durch den GANG**

**TIP 36:** Öffnen Sie die beiden großen Tore, und laufen Sie vor dem dritten rechts den Gang hoch. Ein kleiner Hebel im Steuerraum bringt Ihnen zwei weitere Seelen. Mit Jacks Schlüssel öffnen Sie das Oberlicht und hangeln an der Wand hinüber. Über den Ventilator geht's zum nächsten Oberlicht. Aktivieren Sie die Transportbahn, und fahren Sie damit auf die andere Seite. Dort holen Sie sich die Versuchsseelen und entern mit dem Schlüssel den vierten Steuer Raum (2/4/5). Die Maschine steht nun still. Beamen Sie dorthin, und folgen Sie Luke.

**Folgen Sie LUKE****Die RESTLICHEN Seelen****Das Ende**

**TIP 37:** Sollten Sie siegreich gegen Legion bestehen, dürfen Sie die Zerstörung des Asyls bestaunen. Mit den drei Akkus können Sie im Spielzimmer den Violater nehmen. Die fünf restlichen Seelen bekommen Sie, nachdem Sie sich im letzten übrigen Portal den Calabash geholt haben. Damit statten Sie dem Blut- sowie dem Feuertempel, Louisiana und dem Tempel der Prophezeiung jeweils einen letzten Besuch ab. Jetzt dürfen Sie sich hinter Portal zehn das Buch der Schatten abholen. Gratulation, Sie haben's geschafft. Die Welt ist stolz auf Sie!

**Buch der SCHATTEN**

GUN