

Acid Moon

ein 3D Action-Abenteuer

von Harald Breitmaier und Heinz Munter

© 2002-2019 by Motelsoft

<http://www.motelsoft.de>

Komplettlösung: Acid Moon

Zuerst einige allgemeine Tipps zum Spiel

Achte beim Schießen auf die eingeblendeten Lebenspunkte der Gegner, und vor allem auf die eigenen !

Vorsicht mit Explosionswaffen. Steht Angel zu nahe an der Explosion erleidet sie Schaden.

Wenn Angel auf eine größere Anzahl von Gegnern trifft ist (fast) immer auch eine Schildladestation in der Nähe.
Versuche diese zu erreichen und den Kampf von dort zu führen.

Besiegte Gegner, die kein Cybermodul verlieren, sollten rasch durchsuchen werden, (Leertaste/Rechte Maustaste) da sie meistens einige Credits mit sich führen.
An Automaten kann man sich dafür Medipacks, Munition usw. kaufen.

Den Upgrade Automaten und die Waffenkraft Verstärker nützen.
Ohne Verbesserung der Waffen ist man mit der Zeit Chancenlos.

Den Schraubenschlüssel benützen, um Kisten und Scheiben zu zerstören, daß spart Munition.

Suche die Secrets. Es lohnt sich.
Sie können im Gegenstandsinventar gegen Credits eingetauscht werden.

TNT kann abgelegt und auch wieder aufgenommen werden.

Bleibe niemals unter einem Aufzug stehen. Er wird Angel zerquetschen.

Versuche nicht im Aufzug zu springen. Du könntest hinaushüpfen.

Sollte Angel irgendwo fest hängen (z.Bsp. Sie bleibt unter einer Tür die gerade zugeht stehen) kann man sie mit einem Sprung (Entf drücken) befreien.

Cheats wie der bekannte GOD-MODUS gibt es nicht, aber benütze doch mal ein "ZSCHILD" dann ist Angel für einige Zeit unverwundbar !!!

Speicher den Spielstand regelmäßig ab. Es stehen dafür 5 Plätze zur Verfügung.

Spielstart

Level 1

Vom Startraum aus rechts gehen, die Cola Dosen einsammeln und draußen die 2 Waffenkraft Verstärker holen.

Dann durch die Tür bei "Argusa Transgen" gehen und die Zugangskarte mitnehmen.

Jetzt ist es an der Zeit für ein kleines Sprungtraining, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

Hat man dies erfolgreich absolviert, besitzt man nun 2 Cybermodule und ein Schild Modul.

Am "Schild aufladen" Automaten das Body Schild aufladen und zur Zentrale gehen.

Rechts gehts zur Krankenstation, links zum Empfangsraum. Im Empfangsraum mit dem Aufzug nach oben fahren. Dort mit dem Chef reden. Von ihm erhält man den ersten Auftrag.

1. Auftrag: Beschaffe das Notizbuch aus dem Argusa Gebäude.

Nun mit dem Aufzug nach ganz unten fahren und durch die Tür gehen.

Level 2

Optional kann man erst nach links gehen, dort die Vorsprünge an der Wand hochspringen und sich ein Secret holen. Die Bonus Goldfigur bringt 2000 Score und kann im Inventar gegen Credits eingetauscht werden.

Nach rechts gehen. Auf der Straße steht eine Tasche, aus dieser 50 Credits nehmen. Dann gleich rechts in den Gang. Dem Türsteher vor der Bar die 50 Credits geben, um eingelassen zu werden.

Auf der Toilette die Zugangskarte aus der roten Tasche am Boden mitnehmen und die Pistole und den Betäuber.

Jetzt gehts zum Argusa Gebäude. Da man hier weder Aufsehen erregen, noch sich erwischen lassen darf, rüstet sich Angel mit dem Betäuber aus. Aufpassen, nicht in die blauen Lichtkegel der Wachen geraten, sonst wird man erwischt.

Links vom Eingang befinden sich noch zwei Taschenlampen Batterien. Jetzt vorsichtig durch die halb offene Tür schauen und den Wächter betäuben. Schnell durch die Tür dahinter und mit dem Aufzug ganz nach oben fahren. Den Wächter um die Ecke betäuben und im nächsten Raum auf die Patrouille achten. Im rechten Augenblick ungesehen die Leiter hochklettern; oben am besten abspringen (ENTF - Taste). Dann über die Silos in den Gang springen und durch die Tür gehen.

Level 3

Gleich links um die Ecke steht ein Monitor, er gibt Informationen über den Code der Türkonsole.

Diese Info kann jetzt auch im Inventar bei den Nachrichten abgehört werden.

Im Mittleren Raum enthält der 3. Eintrag des Informationsbildschirms einen weiteren Code.

Jetzt den Code 72456 in die Konsole bei der Tür eingeben. An der Wache vorbeischieben oder betäuben und im Raum dahinter die 2 Speedys nehmen. In die Ecke stellen, wenn die Wache vorbeigelaufen ist schnell raus und aus der Truhe an Gang Ende den goldenen Schlüssel nehmen.

Mit diesem die dazugehörige Tür öffnen. Am Monitor davor kann der Gang beobachtet werden. Im richtigen Augenblick reingehen, von der Wache nicht erwischen lassen und den dreieckigen roten Schalter drücken.

Jetzt wieder durch die Tür mit der Konsole gehen und gerade aus durch die nächste Tür. In die Konsole den Code 7724 eingeben und im nächsten Raum die Zugangskarte mitnehmen.

Nun zurück und den letzten Raum öffnen. Hinter dem Bild ist ein Geheimfach, dort liegt der blaue Schlüssel. Man gelangt nun zum Saal. Links an der Wand entlang laufen und vom Regal geschützt ungesehen das Buch vom Tisch nehmen. Damit ist der Auftrag erfüllt.

Level 4

Zurück beim Chef erhält man von ihm sofort den nächsten Auftrag.

2. Auftrag: Rette Jenny Zola aus dem Retro Gebiet.

Unbedingt im Nebenraum das ZG7 Gewehr mitnehmen, das ist die Beste Waffe im Spiel.

Mit dem Aufzug zum Empfang runterfahren und durch die Tür gehen, die von den 4 Wachposten gesichert wird.

Jetzt gehts ins Retro Gebiet. Den Schraubenschlüssel nehmen, die Kisten damit zerschlagen (spart Munition), und Cola mitnehmen. Am Upgrade Automaten an der Wand können die Waffenfertigkeiten verbessert werden, falls man genügend Credits besitzt.

Weiter gehts und immer links halten. Die 4 Gegner abschießen, dabei immer schön außer Reichweite bleiben, und die Cybermodule/Credits der Besiegten mitnehmen.

In den Gang unter dem Steg gehen und die ZG7 Munition nehmen. In den Unterkünften dahinter steckt eine Eisenstange in einem Bettpfosten. Diese mitnehmen, wieder hoch und in den Gang links, dort befindet sich eine weitere Eisenstange. Nun gehts zurück zum Eingangsbereich. Vorsicht hier warten jetzt 4 neue Gegner. Im Haus in der Mitte befindet sich Standard Munition. Nun in den anderen Gang. In der Unterkunft findet man einen Schlafsack, einen Waffenkraft Verstärker und Soda. Das Gitter im Gang vor der Unterkunft mit der Eisenstange öffnen. Im Hochspannungsraum nach oben springen und den Ventilator mit dem Schraubenschlüssel abschlagen. Über diesen in den Gang springen und über die Stege nach unten hüpfen. Auf dem untersten Steg geduckt in den Gang laufen. Im nächsten Raum nicht nach unten fallen. Es gibt kein Entkommen! Das Gitter mit der zweiten Eisenstange öffnen. Nach oben springen, durch die Tür gehen.

Level 5

Dort die Automatik Waffe nehmen. Dann rechts auf die Mauer und über die 2 Schrägen zum Seitengang springen.

Im nächsten Raum die 2 Wachen töten und alles einsammeln (Cybermodul, Schild Modul und P4 Automatik Munition). dort gibt es auch 2 Exchange Automaten. An einem kann ein Cybermodul gegen 50 Credits getauscht werden und am Anderen 3 Cybermodule gegen ein Medipack.

Jetzt die Treppe nach unten gehen und die 2 Wachen beseitigen. An den Terminals "GR" und "38" einstellen. Jetzt kann man mit dem Wagen fahren. Im Raum dahinter geduckt durch den linken Gang gehen und am Schildgenerator aufladen. Zurück und im Raum mit den 2 Wächtern aus dem Fach links von der Tür den roten Schlüssel und die P4 Muni vom Boden nehmen.

Bei Bedarf nochmals zur Schildladestation, dann mit dem Wagen zurück fahren und raus. Über die 2 Schrägen aufs Dach springen, dort die Dachluke öffnen und vorsichtig am Rand auf den Sims hinunterspringen. (kostet nur 7 Lebenspunkte, sonst 40). Vorne links abbiegen, schnell durch die blaue Energiebarriere rennen und durch die sich dahinter befindende Tür gehen.

Level 6

Im nächsten Bereich immer hinter den Helfern zurückbleiben und sie erst ihre Arbeit verrichten lassen. Die Munition aus den Kisten einsammeln, dabei immer auf das schießende Flugobjekt achten.

In den Gang links des "UA 571-C Sentry Weapon System" gehen. Den Schussapparat abschalten, die Scheiben einschlagen und das ZSchild und Schild Modul mitnehmen. Jetzt wieder raus und links durch die rechte Tür gehen. Das Treppenhaus ganz nach unten gehen. Dort mit den 2 Schaltern unter der Treppe die Schussapparate abschalten. Im Raum auf dieser Ebene 2 weitere Schussapparate abschalten und das Erste "Remote Sentry Weapon System" einschalten. Einen Stock höher das Zweite und noch einen Stock höher das Dritte System einschalten. Hier findet man in einem Raum auch 2 Speedys und 2 Soda Wasser. Wieder im Freien gehts nun durch die nun offene Tür nebenan.

Level 7

Zunächst gerade aus gehen und die Tür öffnen. Leider müssen wir uns zuerst eine Zugangskarte besorgen, um hier weiter zu kommen. Also weitergehen und am Ende des Gangs links eine Scheibe einschlagen. Im Raum dahinter das Killer M6 Gewehr und die Automatik Munition mitnehmen.

Im nächsten großen Raum zuerst rechts gehen und im Security Bereich die 4 Wachen ausschalten. Dort die grüne Tür einschlagen und mit dem Gratis Schildgenerator aufladen. Hier befinden sich auch 2 Exchange Automaten. Dann die 2 Wachen im großen Raum erledigen, die Tür dort einschlagen und die Zugangskarte holen. Nun geht es auf der anderen Seite weiter. Dazu über das Gitter hüpfen und rechts halten. Die 2 Ladys vor dem Haus beseitigen. Tür einschlagen und Zugangskarte sowie Goldschlüssel nehmen. Achtung die 2 anderen Wachen greifen nun auch an. Bei Bedarf schnell zur Schildladestation und aufladen. Die Pizzas bei Master Burger mitnehmen und bei den Händlern Speedys und Schlafsack gegen Cybermodule tauschen.

Nun ins Hillcrest Motel gehen. Gleich links die Scheibe einschlagen und die Automatik Munition sowie die 50 Credits aus der Kiste einstecken. Dann die Tür rechts vom Eingang einschlagen und die Kisten plündern. Das bringt nochmals 100 Credits.

Jetzt die Treppe hoch. Am Upgrade Automat die Waffenfertigkeiten verbessern, dabei sollte man sich auf eine Waffe spezialisieren, und mit dem Goldschlüssel die Hotelzimmertür dahinter aufschließen.

Im Zimmer aus dem Schrank die "Scan Hand - Stufe B" mitnehmen. Nun erwartet Angel ein freundlicher Empfang. Ist die Begrüßungszeremonie beendet gehts zurück zum Eingang. Dort die zwei Türen mit den Zugangskarten öffnen und an der Letzten die "Scan Hand - Stufe B" einsetzen.

Level 8

Optional gleich rechts das Lüftungsgitter einschlagen und die Bonus Goldfigur holen.

Geradeaus befindet sich eine Schildladestation. Der Wächter darin dürfte kein Problem sein.

Im Gang ist vor dem verschlossenen Gittertor ein weiteres Lüftungsgitter. Dieses einschlagen und die Wachen bei "Building better Worlds" eliminieren. Munition aus den Kisten einsammeln nicht vergessen. Im hinteren Raum den Schussapparat abschalten und die Granaten mitnehmen. Die 2 Roboter im Raum daneben erledigen und das Schild Modul holen. Dann nach oben springen, um auf den Steg zu gelangen. Mit Anlauf auf den kleinen Mittelsteg rechts springen und von da aus übers Geländer hüpfen. Dort die zwei roten Knöpfe drücken. Alternativ kann man vom Eingang aus auch links entlang gehen, über einen Absatz an der Wand nach oben springen und über einen Schacht zu den Knöpfen gelangen.

Das Gittertor im Gang ist jetzt offen. Die Wächter dahinter ausschalten und die Schussanlage zerstören. Geduckt in den niederen Gang gehen und die Leiter hoch. Erste Hilfe - Rucksack, Cola und Muni einsammeln. Über den Steg laufen, zum Sims hinüberspringen und von dort aus in den Durchgang springen. Auf der rechten Balustrade den Erste Hilfe - Rucksack nehmen und den roten Knopf drücken. Jetzt mit dem Aufzug nach oben fahren, vorher eventuell nochmals das Schild aufladen, den Wächter ins Jenseits schicken und durch die Tür bei GR 38 gehen.

Level 9

Links und rechts aus den Wandfächern das Speedy und das schwere Brecheisen nehmen. Hinter dem "Hot Cats" Plakat ist ein roter Schalter versteckt, diesen drücken. Im nächsten Gang sieht man links durch eine Scheibe "Jenny Zola" liegen. Die Tür mit dem Brecheisen öffnen und den roten Knopf betätigen.

Jetzt erwartet uns einen "heißen Tanz". Schnell zum Schildgenerator rechts hinten rennen und dort stationieren. Von dort aus alle erledigen und dabei immer wieder das Schild aufladen. Hinter der nächsten Tür den Schlafsack und Vino einstecken, dann die Treppe hoch und über die Schräge zum Dach hochspringen. Aus den Kisten die P4 Automatik Muni und das Medipack mitnehmen. Jetzt auf die grünen Felsen springen. An der Wand führt ein Gang schräg hinunter, diesen geduckt hinunterlaufen. Dann mit einem großen Sprung in die gegenüberliegende Öffnung springen. Zuerst die 2 Retros beseitigen, dann die 2 Schildlade Module und den Waffenkraft Verstärker nehmen. Zuletzt noch der Leiche den Schlüssel abnehmen. Zur Öffnung rausspringen, ein weiteres Schildlade Modul aufsammeln, über den Metallsteg wieder zurück gehen und Jenny Zola befreien. Auftrag erledigt.

Level 10

Jetzt heißt es Jenny Zola zurück zum Treffpunkt zu bringen.

Mit dem Retro reden und entscheiden ob man ihm oder Jenny hilft. Nun weiter bis man links oben einen Wächter sieht. Hochspringen, Wächter besiegen, Schild aufladen, Antitox mitnehmen und Hebel ziehen. Ein Stück zurück in der Halle die Schräge hochlaufen und das Body Schild Modul holen. Ist man wieder raus kann die Vergiftung mit dem Antitox geheilt werden. Ebenfalls dort oben die Scheibe einschießen und die Nachricht am Monitor anschauen, um den Code für die nächste Konsole zu erhalten. Wieder runter, dann links weitergehen und durch eine Tür, dabei aufpassen das man Jenny Zola nicht verliert. Ansonsten zurückgehen und sie holen.

Schließlich gelangt man an ein verschlossene Tür. Hier rechts hoch springen, die Wächterinnen besiegen und den Hebel ziehen. Wieder zurück und durch die nun offene Tür gehen. An der Konsole den Code 825 eingeben.

Nun kann man Zola zum roten Teleporter bringen, die Zugangskarte nehmen, die sie zurücklässt, und sich selbst mit dem blauen Teleporter zurück teleportieren.

Level 11

Im Hauptquartier findet man alle tot vor.

Zuerst rechts zur Krankenstation gehen, die zwei Schild Module nehmen und am Schildgenerator aufladen. Wenn man das Medipack vom Tisch nimmt explodiert die Wand und 2 Retros stürmen heraus. Diese und 2 weitere auf dem Weg zum Empfangsraum beseitigen.

Der Wächter dort gibt den Tipp zum Stadtbüro zu gehen. Umdrehen und gleich links durchs große Tor zur Stadt gehen.

In der Stadt gleich links um die Ecke zur Tür rein gehen. Hier kann man seine Vorräte auffrischen und Upgraden.

Im Büro nebenan vom Chef einen weiteren Auftrag annehmen.

3. Auftrag: Sprenge die alte Trafostation in der Retrokuppel 2.

Die Zugangskarte aus dem Regal hinterm Chef mitnehmen. Wieder raus und gleich links ins Händlerviertel gehen.

Die Tür zu Lager 2 bei den zwei Türsteherinnen öffnen und das Nitro Sprengstoffpaket nehmen. Nun im Stadtgebiet durch eine Tür ins Retrogebiet gehen.

Level 12

Die 3 Wachen töten und im Raum dahinter 3 weitere. Gleich links findet man Muni, einen Schildgenerator und einen in einer Wandnische versteckten roten Knopf. Diesen drücken, über den Steg durch die nun offene Tür gehen, die 2 Wächter besiegen und den roten Knopf am Ende des Gangs drücken. Jetzt den Knopf hinter der nächsten nun offenen Tür drücken.

Zum Eingangsbereich zurückkehren und in den Laluna Bereich gehen. Den Hebel auf der rechten Seite ziehen und dann weiter bis zum Ende des Gangs. Dort auf den Steg springen und in den rechten Gang gehen.

Man gelangt zu einem Raum mit zwei Toren. Hinter dem linken Tor den Hebel ziehen. Das rechte Tor führt zu einem Raum mit tödlichem Lava. Deshalb an der Seite entlang den Raum durchqueren. Im Raum danach die Wache besiegen und den Hebel ziehen. Zurück in den Raum mit den zwei Toren und rechts halten. Hinter der Mauer linker Hand liegt ein Medipack, Muni und eine Batterie.

Jetzt zum Hauptgang zurück gehen und auf den ersten Steg im Laluna Bereich hüpfen. Die Tür ist nun offen. Geradeaus durch, Batterien und Granaten mitnehmen und das Hunderudel abknallen.

Auf dem weiteren Weg die Muni, den Schlafsack und das Soda Wasser mitnehmen. Jetzt gehts nach unten. Die 2 Wachen ausschalten und den Waffenkraft Verstärker mitnehmen. Auch das restliche Zeug einsammeln. An der Wand hängen auch noch 2 Exchange Automaten.

Weiter gehts auf der anderen Seite nach oben. Die 2 Wachen dort beseitigen und ganz oben durch die Tür gehen.

Level 13

Links ist die Cervecería. Bei den Händlern dort kann man tauschen.

Gerade aus durch das Tor weitergehen und den Gang mit den Pressen passieren. Am Ende des linken Gangs erhält man eine Nachricht und es liegen 2 Schilder herum. Eines mit der Aufschrift "Code 4482" und das Andere mit "Trafo Code 7273". Im rechten Gang an der Konsole den Code 4482 eingeben und die Muni aus dem Regal mitnehmen (Vorsicht 2 Wachen). Jetzt durch den Pressen Gang zurück und gleich rechts durch das große Tor gehen.

Die Rampe hoch und auf der anderen Seite in das Loch im Boden springen. Zwei Wachen später gelangt man abermals zu einem Gang mit Pressen. Am Ende des Gangs den Hebel ziehen, der Leiche davor die Key Card abnehmen und die Colas einsammeln.

Nun wieder zurück durch das Bodenloch und auf die Plattform hochspringen. Mit dem Lift hinüberfahren, durch die Tür gehen und zum anderen Lift hinüberspringen. Diesen aber nicht benutzen sondern auf den Träger hüpfen und dann in die Öffnung mit der Tür springen.

Im Raum dahinter die 2 Wachen ausschalten. Die Fässer zerschießen und im Gang dahinter die Bonus Goldfigur holen. Jetzt in den Behälter neben der Leiter springen und den blauen Schlüssel einstecken. Die Leiter hoch und Muni nehmen sowie das Medipack von der Leiche einstecken.

Dann zurück und die Tür gegenüber der Cervecería aufschließen.

Sicherheitshalber hier abspeichern bevor man durch die nächste Tür geht.

Level 14

Nun hat man genau 300 Sekunden Zeit.

Mit dem ersten Aufzug hinunterfahren, am Schildgenerator aufladen und dem Besoffenen im hinteren Barbereich die Key Card abnehmen.

Optional kann man noch die 3 Retros killen, um Cybermodule oder Credits zu kriegen, sowie an den Exchange Automaten tauschen.

Wieder hochfahren und in den Gang links gehen. Den roten Knopf, in der Nische einer Säule bei den beiden Wächterinnen, drücken. Die Wächterinnen eliminieren und in dem Gang hinter der nun offenen Tür eine weitere Key Card aufnehmen.

Jetzt mit der zweiten Aufzugsplattform nach unten fahren. Im Raum vor dem Luna Tower die Wache beseitigen und die Munition mitnehmen. Dann den Luna Tower betreten. Geschafft - ab jetzt läuft keine Zeit mehr. Wenn man schnell genug war hat man sogar noch mehr als 120 Sekunden übrig.

Im Luna Tower mit der Plattform 2 Stockwerke nach oben fahren. Im Zimmer die Deckenluke öffnen und hinaufspringen. Geduckt durch den Lüftungsschacht gehen an dessen Ende ein Durchgang auf einen Sims führt. Diesen entlang laufen und in den Schacht springen. Man gelangt zur alten Trafostation. Am Explo Fass das Nitro Sprengstoffpaket anbringen. Jetzt schnell raus.

Damit ist der Auftrag ausgeführt.

Level 15

Zurück im Stadtgebiet, findet man dieses zerstört vor. Eine 6 köpfige Roboterarmee versperrt den Weg und muss vernichtet werden. Die Zentrale steht in Flammen doch zum Glück funktionieren die Automaten noch. Alles auffrischen, am Schildgenerator aufladen und weiter. Im zerstörten Händlerviertel die 2 Roboter überwältigen und den Waffenkraft Verstärker holen.

Gegenüber, da wo der große Roboter stand, gehts jetzt weiter. Zuerst nach rechts in den Gang gehen, wo das Medipack liegt. Die Roboter zerstören und die Belohnung einstecken. Jetzt den Gang nach links durchgehen, die Treppe hoch und oben das Sperrgerüst an der Tür einschlagen. Ein weiteres Gerüst einschlagen und durch die Tür zum Luna Erholungspark gehen.

Level 16

Hier warten 2 weitere Roboter als Empfangskomitee. Links im Schwimmbecken die Munition rausholen und den Code auf dem Schild im Wasser lesen.

An der Wand hängen ein Schildgenerator und ein Exchange Automat. Im hinteren Bereich bei den Sonnenbänken ist noch Munition in einem Wandfach und auf dem Liegestuhl am Pool liegt noch eine Pizza.

Jetzt gehts in den Entspannungsbereich. Die Pizza vom Liegestuhl nehmen und den rechten Durchgang wählen. Am Ende der Kirche nach links gehen und aus den ersten beiden Truhen jeweils 50 Credits nehmen. Den niederen Gang durchqueren, die Schlange töten und an der Konsole den Code 9327 eingeben. Im Raum dahinter seilen sich 2 Roboter von der Decke ab. Draußen sind nochmals 2 Roboter und 2 Fluggeräte. Alle erledigen und bei Bedarf ruhig immer mal wieder zurück und das Schild aufladen. Einen Raum weiter die letzten 2 Roboter ausschalten. Hier auf den Quader springen und von dort nach oben. Auf einem der Dächer befindet sich ein Loch in der Decke. Dort hineinspringen und dann teleportieren. Man kommt zum neuen Hauptquartier.

Level 17

Der Boss wartet schon. Also geschwind in die Röhre über dem Lava See springen und von dort auf die andere Seite. Mit dem Aufzug hochfahren und beim Chef melden. Dieser hat auch schon wieder einen Auftrag parat.

4. Auftrag: Triff im Roten Silo einen Agenten. Er hat die Konstruktionspläne für eine Superwaffe. Bringe diese zu Mareen Lerand.

Also ab in die Silos. Mit dem Aufzug runterfahren und zum "Silo Zugang" rüber springen.

TNT nehmen und geradeaus durchgehen. Im hinteren Bereich nach oben gehen und bei "Yuen Yee Fruits Vegetables" die Red Space Spionin sowie ihre 2 Helfer töten (Sekundärziel erreicht).

Aus dem Hochspannungsbereich den Waffenkraft Verstärker und 2 Batterien mitnehmen.

Jetzt ins Retrogebiet zurück gehen und den Silo Zugang nehmen.

Level 18

Die Tür zum "Verwaltung Hauptlager" einschlagen. Vorsicht: immer wenn man von einer Kamera erfasst wird gibts Alarm und 2 Wachen kommen.

In den Wohnräumen die Geishas ins Jenseits befördern und den Goldschlüssel aus dem Regal hinter einem Vorhang nehmen. Dann den Staubsauger aktivieren. Dieser fährt an die gegenüberliegende Wand und explodiert, wodurch ein Durchgang in der Wand entsteht. Im rechten Schrank liegt eine VidMail. Genau auf das zwinkernde Auge achten, es verrät einen Code.

Jetzt zum Eingang zurück und mit dem hinteren Aufzug hochfahren. Oben den soeben erhaltenen Code 223 in die Konsole eingeben. Die Wache ausschalten, dann auf den Blauen und von dort auf den roten Container springen. Nun in die Öffnung springen und die 2 Pizzas sowie die Bonus Goldfigur mitnehmen. Dann nach unten springen und die ZG7 Munition aus der Kiste holen.

Die restlichen Wachen erledigen und den roten Knopf so lange drücken bis die Brücke in der richtigen Stellung ist. Hinüberspringen und die Leiter runter. Unten den Aufzug einschalten und wieder hoch.

Nun die Brücke so in Stellung bringen, dass man auf die gegenüber liegende Seite gelangt. Hinter der Tür läuft noch eine weitere Wache patrouille. Ins "Project Main Lab" gehen, Speedy und Soda einstecken und die Leiter hoch. Oben erwartet uns eine weitere Wache und eine VidMail. Eine Nachricht von Yuen an Rulfus. Das Lieferdatum sollte man sich merken.

Nun ganz zurück zum Eingang, den anderen Aufzug einschalten und hochfahren. Oben an der Konsole das Datum aus der VidMail mit der Anzahl der Lieferungen kombinieren und den Code 33224 eingeben. Die Glasscheibe im Boden zerschießen und hinunterspringen. Unter erhält man eine weitere Nachricht. Den Staubsauger aktivieren und die 3 Geishas erledigen. Am anderen Ende des Gangs links befindet sich eine Schildladestation, ein Upgrade und 2 Exchange Automaten, sowie 3 Geishas. Ausrüsten und auf der anderen Seite die Treppe hoch. Die 2 Geishas umbringen und rechts über die Lüftungsschächte ins Innere vordringen. Die Geisha töten und den blauen Schlüssel nehmen. Die Treppe runter und aus dem Geheimfach hinterm Aktenschrank die Bonus Goldfigur nehmen. Durch die Lüftungsschächte wieder zurück, die Treppe runter und gleich rechts gehen. Die ZG7 Muni unterm Tisch mitnehmen.

Wieder zur Treppe und diesmal unten durchlaufen. Bei der Geisha liegt ein grüner Schlüssel auf dem Tisch. Diesen nehmen, wieder die Treppe hoch und die grüne Tür aufschließen. Rechts aus dem Regal den roten Schlüssel nehmen. Nun wieder die Treppe runter und unten durchlaufen. Die rote Tür aufschließen und die 2 Agenten und Yuen Yee ausschalten (Sekundärziel erreicht). Das Medipack, Vino, Moskos und 3 Speedys aufsammeln.

Jetzt nochmals ausrüsten, dann die Treppe hoch und durch den Lüftungsschacht zur Ausgangstür gehen.

Level 19

Nun gehts durch die Silos. Zuerst nach links gehen und die Geschütze zerstören. In die Röhren hineinspringen, das Medipack holen und den Hebel betätigen.

Jetzt zurück am Eingang vorbei durch die Tür rechts gehen. Geschütz zerstören und oben auf der Mauer das Body "Schild Modul" (+20) holen. Links hinten an der Wand ist ein Durchgang. Er führt in einen Kontrollraum. Die Wache töten und den Hebel umlegen.

Jetzt den "Silo Zugang" nehmen. Unten rechts ist ein kleiner Durchgang. In der Schaltzentrale ist an der oberen Konsole ein Hebel. Diesen ziehen und die anstürmenden Wächter erledigen. Wieder zurück und den Silo Zugang mit den 3 grünen Lampen benutzen.

Level 20

In diesem Silobereich links durch die Müllhalde gehen und im Wasserbecken dahinter aus einer Nische unter Wasser die Bonus Goldfigur nehmen. Im nächsten Raum findet man ein Medipack und Speedys und ein paar unfreundliche Zeitgenossinnen.

Zurück im Eingangsraum mit dem Lift nach oben fahren. Von dort aus runter auf das Schwerkräftfeld und dann zum Durchgang springen. Über die Lore gelangt man hinein und mit einer weiteren fährt man über den Lavasee. Drüben abspringen und am nächsten Lavasee auf eine Lore warten, mit der man mitfährt.

Nun kommt man zu einem Laufband. Mitfahren und auf die Lavapfützen achten. Am Ende sind 2 niedere Durchgänge. Den Bereich dahinter säubern und auf der anderen Seite durch die Tür zur Silo Verwaltung gehen.

Level 21

Dort trifft man gleich auf den Agenten. Leider hat er die Pläne nicht mehr, die wurden ihm von Red Space Leuten abgenommen. Links davon findet man ein schweres LF 16 Gewehr und in Trixis Fotoservice ein Camera Modul und 2 Camerasoftware.
Nun wird es Zeit der Red Space die Pläne wieder abzunehmen.

Level 22

Also den abgesperrten Lana 1 Bereich betreten.
Gleich im linken Raum mit dem als blaues Buch getarnten Schalter eine Geheimtür öffnen. Das Bild neben der Geheimtür öffnet eine weitere Geheimtür im nächsten Raum. Die Nachricht anhören und die Zugangskarte sowie die 3 Steuerraketen mitnehmen.
Jetzt zu den Lana 1 Apartments gehen. Mit der gerade gefundenen Zugangskarte lässt sich das Apartment öffnen. Hinterm Schreibtisch steht TNT, im hinteren Zimmer liegt ZG7 Muni unterm Tisch. Im Badezimmer ist eine VidMail.
Die Rückwand des linken Schrankes einschlagen. Die 3 Red Space Ladys abknallen und den Teil der Konstruktionspläne nehmen.
Nun den Lana 1 Bereich verlassen und durch die Tür nebenan ins Silo gehen.

Level 23

In den Gleiter steigen, mit voller Beschleunigung über den Abgrund schanzen und bis ans Ende der Strecke fahren. Rechts befindet sich ein Raum in dem ein Blauer- und ein Goldschlüssel an einem Schlüsselbrett hängen.
Beim mittleren Turm nach oben und auf den Steg springen. Dann von der Mauer im rechten Eck die Schräge zum hinteren Bereich hinab laufen. Mit dem Goldschlüssel die Tür aufschließen. Linker Hand liegt im Sand eine Leiche, dieser den grünen Schlüssel abnehmen.
Aus dem Gebäude "Roter Silo Abbau Verwaltung" die Munition und das Medipack holen. Gleich in der Wand daneben ist eine Öffnung. Hineinspringen, P4 Automatik Muni, Medipack und Bonus Goldfigur einstecken.
Dann die Tür ein Stück weiter mit dem Blauen- und grünen Schlüssel aufschließen. Hier findet man Muni und einen weiteren Teil der Konstruktionspläne. Das Rad an der Wand 4 x drehen.
Nun zurück - man wird schon erwartet. Alle Retros ausschalten, dabei behutsam vorgehen damit Angel nicht so viel Schaden nimmt.
Beim Turm in der linken hinteren Ecke, aus gebührendem Abstand, die Fässer zerschießen, um ein Loch in die Wand zu sprengen und zurück gehen.

Level 24

Aus dem Silo zurück gehts diesmal den schmalen Gang am Upgrade Automat vorbei. Oben links und gleich wieder links zum nächsten Silo gehen. Die Rampe hoch und rüber springen. Durch die Tür geht es zu einem weiteren Retro Gebiet.
Geradeaus gehen und Muni und Medipack nehmen. Dann nach links gehen und den Schalter betätigen, um das Tor zu öffnen. Die Retro Damen schlafen legen, dann Schlafsäcke und Muni mitnehmen.
Weiter gehts zum abgestürzten Heli. Vorsichtig die 6 Gegner ausschalten. Sie haben Explosivgeschosse denen man ausweichen kann. Beim Heli aus der Kiste die ZG7 Munition holen und die Leichen plündern.
Durch das offene Gittertor gehen, Geschütztürme an der Decke zerstören und am Gratis Schildgenerator aufladen. Im rechten und linken Gang die "Hochspannungsschilder" zerstören. Jetzt ist der Weg im mittleren Gang frei. An dessen Ende findet man den letzten Teil der Konstruktionspläne.
Endlich im Besitz der Konstruktionspläne gehts jetzt zurück.
Die Rampe runter und gleich im nächsten Raum die große Scheibe im Boden zerstören. Dort hinunter und der Frau vor der Tür die Pläne geben.
Damit ist der Auftrag erfüllt und Angel kann diesen Bereich durch die Tür verlassen.

Level 25

Kaum zurück erhält Angel auch schon eine neue Nachricht. Dummerweise hat Angel die Pläne einer Red Space Spionin gegeben. Jetzt hat man sich auch noch die eigenen Leute zu Feinden gemacht. Da man nicht mehr ins Hauptquartier gelassen wird muss ein neuer Weg gefunden werden.

Gleich um die Ecke ein kleines Fenster einschlagen. Hier die Nachricht 4 abhören. Sie enthält einen verschlüsselten Code in Form von Pieptönen.

Weiter gehen und in das abgesperrte Loch bei den Bauarbeiten springen. Das Basketball Spielfeld durchqueren und nach oben gehen. In dem Lagerraum den 2 Wachen keine Chance lassen und den Waffenkraft Verstärker sowie die Colas holen. Nun wieder zurück zum Eingangsbereich.

In die Konsole den Code 342 aus der verschlüsselten Nachricht eingeben. Die Scan Hand Stufe C mitnehmen. Achtung die 3 Wachen haben etwas dagegen. Den Interessenkonflikt auf bewährte Art und Weise lösen.

Jetzt geht es die Leiter hoch. Den Wächter am Ende des Ganges am besten mit einem gezielten Schuß aus der ZG7 flachlegen und mit der Scan Hand Stufe C die Tür öffnen.

Level 26

Im Vorstandsgebäude gleich nach links und schnell an den 2 Schussanlagen vorbeirennen. Im Raum dahinter ist endlich wieder eine Schildladestation und ein Upgrade Automat. In der Kiste ist Munition. Die Schussanlagen helfen jetzt gegen die anstürmenden Wächter. Sind diese eliminiert, die Schussanlagen ausschalten und auf der anderen Seite den Roboter aktivieren. Dieser öffnet eine Tür und wird danach feindlich. Den Roboter und die 4 Wachen besiegen, dann die 2 Türkontrollschalter drücken.

Zunächst durch die linke Tür zum Großraum Büro gehen. Dort liegt auf einem der Schreibtische eine Zugangskarte. Diese nehmen und zur Gen-Forschung gehen. Hier lauern einige Mutanten.

Zuerst den Schussapparat ausschalten. In einem Gang weiter hinten, zur oberen Etage springen. Im Atomaren Bereich das Antitoxin nehmen. Dann ins Wasserbecken springen und das Rad unter Wasser drehen. Hinter der sich öffnenden Tür den roten Knopf drücken, dann schnell den Atomaren Bereich verlassen und das Antitoxin nehmen, um die Verseuchung zu beseitigen.

Die Tür im hinteren Bereich öffnen. Die 2 Geishas und den Retro töten und dann den roten Schalter drücken.

Zurück zur Schildladestation und durch die nun offene Tür gehen. Die nächste Tür mit der Zugangskarte öffnen und den Teleporter aktivieren.

Im neuen Bereich nun den nächsten Teleporter benutzen. Das Gitter öffnen und den Durchgang benutzen, um zum nächsten Teleporter zu gelangen.

Level 27

Nun geht es die Treppen hoch, bis man schließlich in einen Saal mit 2 großen Samurai Statuen kommt. Auf einem Sockel steht auch eine kleine Samurai Statue, diese aktivieren.

Im Nebenraum die Kisten plündern. Die zwei drehenden Kugeln hinter der blauen Barriere enthalten die Aufschrift 33 und 24.

In einer Ecke im Saal steht ein Retro. Diesen runter zum roten Teleporter bringen.

Achtung: Insgesamt sechs Agenten wollen Angel an diesem Vorhaben hindern. Diese gilt es auszuschalten bevor sie Angel das Lebenslicht ausblasen.

Die Zugangskarte, die der Retro nach dem teleportieren zurücklässt, nehmen.

Jetzt wieder hoch gehen und auf der Balustrade vor dem Saal die Zahlenkombination der Kugeln von links nach rechts einstellen. Jetzt heißt es tüfteln und die Zahlen in die richtige Reihenfolge bringen.

Die logischen Kombinationen 3324 und 2433 oder auch 2334 oder 2343 funktionierten nicht. Ich hatte seltsamerweise mit der Kombination 2344 erfolg. Zum Glück öffnet sich dir Tür automatisch, wenn man einmal die richtige Kombination eingestellt hat.

Wichtiger Hinweis: Die Kombination gleich beim ersten Mal richtig einstellen. Wenn man zwischendurch ladet oder speichert gehts "nicht" mehr. Nach dem Laden zeigt es zwar die Ursprungseinstellung an, intern merkt er sich aber die zuletzt eingestellte Kombination. Und dann ist es schwer zufällig die richtige Einstellung zu finden.

Dies ist übrigens der einzige Stolperstein im Spiel, den ich gefunden habe.

Also die Treppe runter und durch die eben geöffnete Tür gehen. Nun kann man wieder getrost abspeichern.

Den Agenten im nächsten Raum ausschalten und die 3 Knöpfe an den Schreibtischen drücken. Im Nebenraum die Treppe hochgehen, den Agenten beseitigen und einen weiteren Knopf drücken. Die Treppe runter und geradeaus im nächsten Raum die Tür öffnen.

Level 28

Im neuen Bereich zuerst die 2 Agenten unschädlich machen und im Mittelraum die ZG7 Munition holen. Vom Eingang aus nach links und die Schräge hoch gehen.

Oben kommen 3 Agenten, sobald Alarm ausgelöst wird. Mit dem ZG7 Gewehr können diese ausgeschaltet werden bevor Angel auch nur einen Kratzer abbekommt. Aus der Kiste die ZG7 Munition nehmen. Jetzt den linken Schalter hinten den Silos umlegen und schnell durch die sich öffnende Tür rennen.

Über die Plattformen hüpfen und den Waffenkraft Verstärker holen. Dann die Tür hinter dem Silo einschlagen.

Die Agenten im Raum und auf dem Dach von ihrer Aufgabe erlösen.

Nun rechts zur Plattform mit den Kisten springen, dann über den Sims in den Aufzug springen und hinunterfahren. Im ersten Stock nach links auf den Sims abspringen. Gebückt durchs Fenster gehen, die Wache abschießen und durch die Tür gehen.

Level 29

Links halten und auf der anderen Seite den Agenten am Pfeilschalter töten.

Mit TNT die Scheibe im Boden zerstören (Mit Alt ablegen und nochmals Alt zum zünden). Pfeil nach oben eingestellt lassen, ins Loch springen und die schwere Energie-Zelle holen. Nebenbei wenn es geht noch die TNT Ladung an der Wand entschärfen.

Dann wieder hoch und die Vergiftung mit der Entgiftungsanlage, gleich nebenan, beseitigen.

Nun den Pfeilschalter nach rechts zeigend einstellen. Unten den Agenten umgehen oder beseitigen und eine weitere Energie-Zelle holen. Nun wieder hoch und von der Balustrade aus die Agenten unten ausschalten. Mit dem Aufzug runterfahren und die 2 Energie-Zellen im großen Raum einsetzen. Beim Rednerpult findet man noch TNT.

Im Nebenraum Tür 8 öffnen. Jetzt muss es schnell gehen. Ganz nach hinten rennen, die Energie-Zelle schnappen und wieder raus. Diese kann gleich in den Generator vor der Tür eingesetzt werden.

Anschließend durch Tür 9 gehen. Die Leiter runter und Tür 10 öffnen. Die zwei Agenten beseitigt man am besten indem man aus sicherer Entfernung die TNT Kiste zerschießt oder sich so knapp an den Türtrand stellt, dass man selbst nicht getroffen wird.

Level 30

Im nächsten Bereich die Bombe an der Decke abschießen und gleich zurückweichen. Damit hat man auf einen Schlag alle Gegner in diesem Raum erledigt. Rechts den Gang rein und nach oben hüpfen. Der Leiche die Key Card abnehmen.

Jetzt unten in die Bodenöffnung springen. Im nächsten Raum nach rechts gehen. Mit dem Rad, an einer der roten Säulen, die Tür öffnen. Im Raum liegt eine Leiche, dieser eine weitere Key Card abnehmen und das Rad an der Wand bis zum Anschlag drehen. Vorne im Raum ist eine weitere Tür aufgegangen. Am Ende des Gangs 2 x links und dann rechts gehen. Die 2 Agenten erledigen und den Raum danach betreten. Die Klappplatten zum richtigen Zeitpunkt nacheinander hochspringen.

Manchmal muss man ein bisschen nachjustieren, damit man nicht zu knapp oder zu weit springt.

Oben aus der Kiste die Raketenmunition nehmen und in dem Raum die 2 Schalter umlegen.

Nun zurück und nach links über die Brücke gehen.

Im nächsten Raum sind 4 Gegner. Man kann sich auch durch einen Schacht unter der Brücke anpirschen. Diese erledigt, etwas weiter um die Ecke nochmals weitere 4 Wachen beseitigen und durch die Tür gehen.

Im Lagerraum gleich nach links gehen. Die Wachen ausschalten und die 2 Hebel umlegen. Zurück gehen und die Container durchsuchen. Dort findet man 2 Medipacks, sowie KM6 und ZG7 Munition. Über die Kisten springen und durch die Tür gehen.

Level 31

Nun befindet sich Angel in einem Treppenhaus.

Im ersten Raum befinden sich 3 Gewichte die jeweils von 1-9 eingestellt werden können. Seitlich an der Wand die Schräge hochlaufen. Im rechten Moment an den 2 "Klopfer" vorbei und den Hebel umlegen.

Eine Treppe tiefer im nächsten Raum lauert ein Wachroboter. Diesen ausschalten und an der Wand die Kombination lesen. In der Ecke befindet sich ein Schacht. In diesen hineingehen und auf der anderen Seite schnell den Hebel umlegen. Bevor der Wachroboter reagieren kann schnell wieder in den Schacht und zurück gehen. Nun in den Schacht darüber gehen und auch dort am Ende den Hebel umlegen.

Jetzt wieder eine Treppe hochgehen und die Gewichte an den Stangen auf die bekannte Kombination 5-4-5 einstellen.

Weiter unten öffnet sich ein Gittertor. Die 2 Wachroboter dort unschädlich machen. Dann an der Wand des Gebäudes hochhüpfen und oben in der Mitte den Hebel umlegen.

Nun zurück ins Treppenhaus, ein paar Treppen hoch und auf das rote Tuch in der Mitte springen. Von dort aus mit einem großen Sprung zum nächsten Tuch und dann auf die Plattform in der Ecke springen. Hier einen weiteren Hebel umlegen wieder zurückspringen und die Treppen ganz nach unten laufen.

In der Halle mit dem grünen Monster darf man nicht allzu lange an einem Ort verweilen, sonst wird man angegriffen. Also schnell rein rennen, ohne zu zögern die 4 Kugeln in den Ecken aktivieren und wieder raus rennen. Jetzt rauf zum goldenen Tor und das Treppenhaus verlassen.

Level 32

Auf die Plattform springen und an den Wandabsätzen hinunterspringen. Links in den Gang rein und das ZSchild holen. Jetzt in den rechten Gang gehen, am "Klopfer" vorbei und rechts halten. Die Gegner sind einfach, da reicht die Pistole, man muss nur außer Reichweite bleiben. Den roten Knopf hinterm Steindenkmal drücken.

Zurück gehen und nach dem "Klopfer" rechts durch das nun offene Gittertor. Vorsichtig an den dampfenden Rohren vorbeigehen.

Den Gang mit den 4 dampfenden Röhren muss man im richtigen Augenblick durchspringen. Am Ende des Gangs den Schalter betätigen, abspeichern und wieder im rechten Moment zurückspringen.

Nun lässt sich die Tür öffnen durch die der Bereich verlassen werden kann.

Level 33

Gleich links abbiegen, die Schräge hoch und die ZG7 Munition einstecken. Dann geradeaus die Schräge hochlaufen und weitere ZG7 Muni aufnehmen. Im Gang unter der Schräge befindet sich eine Anzeige auf der man den Zeigerstand 5-8-3 ablesen kann und daneben liegt ein Medipack.

Jetzt in den Gang unter der linken Schräge gehen. Hier befinden sich 3 Schalter. Von links nach rechts die Zeiger 4x, 7x und 2x drehen um auf die Uhrzeit 5-8-3 zu stellen.

Dann auf der gegenüberliegenden Schräge über die Mauer beim heruntergelassenen Tor springen.

Her teleportierende Gegner sind mit dem ZG7 Gewehr mit einem Schuß außer Gefecht gesetzt.

Die Schräge runter gehen und dann nach links. In der vorderen Hütte ist ein Waffenkraft Verstärker, den man auch immer sofort einsetzen sollte. In der hinteren Hütte beim Friedhof befindet sich ein Goldschlüssel. Mit ihm kann man vorne die Gittertür des Kuppelgebäudes aufschließen. Dann gehts nach unten.

Level 34

Hier erhält Angel die Nachricht, dass der Generator so schnell wie möglich eingeschaltet werden soll.

Den Weg oben lang gehen, die Energie-Zelle nehmen, 5 Gegner ausschalten und 4 Hebel ziehen.

Jetzt den Weg unten lang gehen und die ZG7 Munition aufheben. Gleich rechts nach dem Gang ist eine Schildladestation. Im Raum dahinter sind 2 weitere Hebel. Diese ziehen und das Sekundärziel ist erreicht.

Durch den Gang zurück gehen und gerade aus durch die Tür. Nun durch den Gang mit den Energiebarrieren rennen. Im Raum danach liegt eine Energie-Zelle.

Im rechten Gang, am Ende, liegt ein Medipack und ZG7 Munition. Im Seitengang auf die Feuerkugeln achten. Den richtigen Zeitpunkt abpassen dann schnell hinein und nach hinten in den angrenzenden Raum rennen. Die 2 Energie-Zellen nehmen und genauso achtsam wieder raus. Die 4 Energie-Zellen in den "Schildmax" Generator, bei der Schildladestation, einsetzen. Nun wieder den Gang mit den Energiebarrieren nehmen und durch die Tür auf der linken Seite. Die drei Dreiecke mit den drei Schaltern so ausrichten, das die Dreiecke die gleiche Formation wie die Schalter einnehmen und alle in die gleiche Richtung stehen. Vor jedem Schalter muss quasi ein Dreieck postiert sein. Jetzt die 2 Wachen erledigen und durch das offene Tor gehen.

Level 35

Im neuen Hauptquartier im Keller angekommen, sollte Angel sich erst mal beim Chef melden. Der bittet Angel eine weitere Aufgabe zu erledigen.

5. Auftrag: Verschließe alle Außentore im Ostkomplex

An den Automaten noch ausrüsten, dann gehts los. Links des Stegs nach unten hüpfen. Unten durch die Tür gehen und dann rechts in den Gang rein. Die 2 Wachroboter zerstören und den Ostkomplex betreten.

Level 36

Links den Gang hoch ist eine Schildladestation. Nochmals links am Ende des Gangs ist der erste Torschalter. Diesen ziehen und schnell wieder rein bevor das Tor schließt. Von der Schildladestation aus können alle Wachroboter bequem beseitigt werden.

In einem Nebenraum liegt noch Munition. Links an der Wand entlang kommt man zum nächsten Torschalter. Auch diesen ziehen, schnell wieder rein und links weiter gehen, bis man ins Freie kommt. Im Gebäude auf der linken Seite befindet sich ein weiterer Torschalter. Dort liegt auch noch ein Medipack in der Ecke. Sind alle Tore verschlossen ist der Auftrag beendet.

Level 37

Man kommt wieder zurück zum Hauptquartier. An der hinteren Wand, auf der Seite wo man runtergesprungen ist, nach oben und auf die hintere Wand springen. Von da aus auf den Steg rüber. Das Quartier findet man verlassen vor. Im Raum hinten links wartet allerdings der Chef und der hat auch schon eine weitere Aufgabe für Angel.

6. Auftrag: Richte die Rax-Antennen auf 77°, 90° und 346° aus.

Vor zum Steg. Dort über einen Balken von der Wand zur Mittelmauer laufen. Von da aus auf die hintere Mauer und auf den anderen Steg springen. Dann ab durch die Tür.

Level 38

Im rechten Haus ist eine Kiste mit ZG7 Munition. Die 2 Agenten nebenan erledigen und mit dem Aufzug hochfahren. Oben den Schalter betätigen. Die Antenne dreht sich. Wenn sie auf 77° steht wieder abschalten. Ist die Antenne in der richtigen Position leuchtet sie blau. Nun wieder runterfahren und weiter gehen.

Links kommt ein Durchgang. Die 2 Agenten besiegen und mit dem Aufzug nach oben fahren. Den Waffenkraft Verstärker nehmen und mit dem Schalter die Antenne auf 346° ausrichten.

Jetzt runterfahren und in den anderen Häusern die Kisten plündern.

Schließlich mit dem letzten Aufzug nach oben fahren.

Vorsicht: An der Decke ist ein Schussapparat und der Schalter wird von einem Agenten bewacht.

Die Antenne auf 90° ausrichten.

Damit ist auch dieser Auftrag erfolgreich abgeschlossen.

Level 39

Zurück beim Chef hat dieser auch schon die nächste Aufgabe für Angel bereit.

7. Auftrag: Sprenge einige Transmitter und schlage dich zum Fluchtschiff durch.

Im Medizinraum das Medipack nehmen und in den Schacht im Boden springen.

Level 40

Man kommt zu einem großen Platz. In dessen Mitte stehen die drei Transmitter.

Zuerst zum Gebäude auf der rechten Seite gehen, eine Scheibe einschließen und hineinspringen. Dort ist eine Schildladestation. Unter dem Gebäude, hinter einem Pfeiler, steht eine Bonus Goldfigur.

Rechts weitergehen und die Tür des Hauses in der anderen Ecke einschlagen. Den Hebel darin umlegen und der erste Transmitter ist deaktiviert.

Jetzt weiter außen an der Wand entlang und alle Schussapparate abstellen. Ist dies geschehen kann man sich in den Innenbereich wagen, da wo die Transmitter stehen. An der Innenwand neben der Rampe steht der Code 264.

Den Code an den Konsolen der beiden Häuser auf der linken Seite eingeben und die Hebel darin ziehen, um die anderen beiden Transmitter abzustellen.

Somit wurde auch diese Mission erfüllt und der Auftrag ist beendet.

Level 41

Mit dem Mann im roten Anzug vor der Radaranlage reden. Vom ihm bekommt Angel einen gefährlichen letzten Auftrag.

8. Auftrag: Schalte das Kollektivgedächtnis der Fremden aus.

Wie bei jeder Mission ist Angel auf sich allein gestellt und hat nun keine Möglichkeit mehr Nachschub zu kaufen.

Durch die Tür mit den blauen Symbolen gehen.

Level 42

Mit dem Handlift auf die andere Seite fahren. Dort angekommen schnell umdrehen und die 2 Wachen auf dem gegenüberliegenden Dach unschädlich machen.

In dem Gang in der Wand können einige der feindlichen Agenten von oben aus erledigt werden.

Nun über das große Gitter springen und aus den Kisten die Munition und ein Medipack nehmen. Dann auf den Block und hoch auf das schräge Dach springen. Von da aus mit einem großen Sprung auf die andere Seite rüber springen. Auf dem Balken zur Mauer laufen und drauf springen. Von der Mauer gehts über die Kisten zur anderen Seite.

Die restlichen Agenten abservieren, den Waffenkraft Verstärker mitnehmen und das Body Schild an der Schildladestation hinterm Lift wieder aufladen. Letztendlich mit dem Lift hinunterfahren und durch das goldene Tor gehen.

Level 43

Hier müssen die gelben Behälter zerstört werden.

Zunächst rechts halten. In der Decke ist ein Loch, durch dieses hinauf hüpfen. Oben weiterlaufen und am Ende rechts rüber springen. Dort den ersten gelben Behälter zerstören.

Wieder zurück und den Gang geradeaus gehen. Durch ein Fenster kann ein weiterer Behälter zerschossen werden.

Dann links in den Gang gehen. Achtung: Die drehenden Röhren nicht berühren, sondern durchspringen.

Im Raum dahinter ist der nächste gelbe Behälter. Man kann ihn von außerhalb des Raumes zerstören, um keine Wachen anzulocken.

Vor dem Raum geht ein Gang ab, dieser führt zu einer Treppe. Vorsichtig hochgehen, die anstürmenden Mutanten abschießen, und oben den letzten gelben Behälter zerstören.

Nun unten, hinter der Müllhalde, die Schräge hoch und durch die Tür gehen.

Die kommende Sprungsequenz dürfte auf Grund unseres Sprungtrainings zu Beginn des Spiels kein Problem darstellen.

Mit dem Gefährt mitfahren und seitlich auf den Absatz springen. Von da aus geht es mit einem weiten Sprung auf die Plattform zwischen dem Knopf und der Mauer. Den Knopf drücken und wieder auf den Absatz zurückspringen. Von dort wieder in das Gefährt springen und zurück fahren.

Am Rand kann man von dem kleinen Steg aus in die Türöffnung weiter unten hineinspringen. Oder man probiert vom Gefährt aus in die Türöffnung hineinzuspringen.

Wie auch immer, wenn man es geschafft hat gehts durch die Tür zum letzten Gefecht.

Level 44

Achtung: Wenn man den Raum durchquert teleportieren sich auf einmal 3 Gegner herbei und Streubomben fallen von der Decke. Man kann sich natürlich gleich zurückziehen und die Gegner in einem handfesten Feuergefecht ausschalten, doch das kostet Lebenspunkte.

Und da ich nicht mehr viel davon hatte war hier der richtige Zeitpunkt gekommen ein ZSchild einzusetzen, mit dem man für eine bestimmte Zeit unverwundbar wird. Dazu noch ein Speedy genommen und schon kann es los gehen. So geschützt kann man schnell und gefahrlos den Raum durchqueren ohne sich um die Gegner kümmern zu müssen.

Im Raum rechts hinten das Auge schließen. Und im Durchgang des runden Gebäudes ein weiteres Auge schließen.

Nun schnell durch das sich nun öffnende Tor raus bevor das ZSchild verbraucht ist.

Mit dem Rahmen-Aufzug nach oben fahren. Ungefähr auf halber Höhe geht ein Gang ab. An dessen Ende befindet sich ein weiteres Auge, dass auch geschlossen werden muss. Nun ganz hochfahren und durch die Tür gehen.

Über den Balken nach unten laufen und hinunter springen. Am Ende der Halle muss das letzte Auge geschlossen werden. Dabei auf die Kugeln achten. Den Kugeln ausweichen und gleich danach das Auge drücken, umdrehen und sofort wegrennen und springen um den Kugeln auszuweichen.

Wenn man eine Verschnaufpause braucht kann man sich in eine Ecke stellen.

Nun wieder hochhüpfen und über den Balken zum Aufzugschacht zurück gehen.

Über den Sims am Rand kann man zur Tür auf der gegenüberliegenden Seite gehen.

Schnell durch die Tür gehen und über die 2 Gruben springen. Dann neben den Kopf stellen und das Gehirn auf der hoch- und runterfahrenden Säule zerstören.

Hier kommt es Angel zu gute, wenn sie noch genügend Munition dabei hat. Das Gehirn hat über 10000 Lebenspunkte.

Ist das Kollektivgedächtnis der Fremden vernichtet, gibt es keine Zeit zum Ausruhen.

Von jetzt ab hat Angel genau 70 Sekunden Zeit um den Gebäudekomplex zu verlassen.

Mit dem Aufzug nach unten fahren, Speedy rein, ZSchild aktivieren und dann so schnell wie es geht zum Eingang rennen.

Gratulation - du hat es geschafft auf **Acid Moon** zu überleben!

Acid Moon

von Harald Breitmaier und Heinz Munter

© 2002-2019 by Motelsoft

<http://www.motelsoft.de>