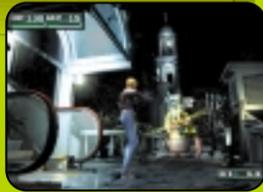


# Kritische Treffer

Hin und wieder kann es während eines Kampfes vorkommen, dass Sie bei einem Angriff wesentlich mehr Schaden verursachen als gewohnt. Diese Treffer werden als „kritische Treffer“ bezeichnet. Hierbei zeigt die Farbe der Schadensanzeige an, um welche Art von kritischem Treffer es sich handelt. Es gibt die vier folgenden Kategorien:

## Gelb – „Zufälliger“ kritischer Treffer

Diese Treffer basieren auf bestimmten Eigenschaften einiger Waffen, und die Wahrscheinlichkeit beträgt in der Regel 10%. Der Schaden verdoppelt sich in etwa, wobei sich die Entfernung zum Gegner auf die Wahrscheinlichkeit direkt auswirkt. Je näher Sie dem Monster sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Treffer.



## Blau – kritischer Treffer dank Empfindlichkeiten

Einige Wesen besitzen bestimmte Schwachstellen, beispielsweise ist das Monster Humpty Dumpty empfindlich gegenüber Feuerangriffen. Wenn Sie mit einer solchen Attacke angreifen (z.B. mit Fire-Parasite Energies), fügen Sie wesentlich höheren Schaden zu.



## Lila – kritischer Treffer dank Schwachpunkt

Viele Monster haben Schwachpunkte, die, wenn Sie sie treffen, für einen höheren Schaden sorgen. So sind beispielsweise die Stranger-Wesen gegenüber Attacken von hinten besonders anfällig. Diese Schwachpunkte können Sie besonders leicht ausnutzen, vorausgesetzt, Sie haben die Monster genau studiert.



## Grün – kritischer Treffer dank Timing

Kritische Treffer dieser Kategorie basieren auf bestimmten Bewegungen, in denen das Monster besonders verwundbar ist. Wenn z.B. das Wesen Humpty Dumpty gähnt und Sie es in diesem Moment treffen, fügen Sie höheren Schaden zu. Auch wenn es anfangs nicht ganz einfach ist: Studieren Sie die Bewegungen der Monster, um im richtigen Moment abzudrücken.



# Top Secret: „Parasite Energy“

Als einer von wenigen M.I.T.F.-Agenten verfügen Sie über paranormale Fähigkeiten. Diese so genannten „Parasite Energies“ wurden jedoch zum Großteil aus Ihrem Bewusstsein verdrängt. Allerdings gingen sie nicht gänzlich verloren, sie scheinen eher darauf zu warten, wieder von Ihnen „freigesetzt“ zu werden. Hierfür müssen Sie lediglich die nötigen EXP (Erfahrungspunkte) sammeln, die Sie nach einem erfolgreichen Kampf automatisch erhalten.

Zum Einsetzen der Parasite Energies benötigen Sie MP (Mitochondrien-Punkte), von denen Sie zu Beginn 30 besitzen. Manche Ausrüstungsgegenstände erhöhen diesen MP-Wert für einige Zeit oder sogar permanent. Nach dem Sieg über einige Monster erhalten Sie stets ein paar verbrauchte MP zurück, ansonsten lassen sich MP lediglich mittels bestimmter Ausrüstungsgegenstände kurieren.

## Parasite Energies freisetzen/verstärken

Im Menü, welches Sie mit der **[START]**-Taste aufrufen, wählen Sie den Punkt „P. Energy“. So erhalten Sie eine Übersicht über die vier Kategorien der Parasite Energy: Fire, Water, Wind und Earth – also die vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde. Sofern Sie über ausreichend Erfahrungspunkte verfügen, können Sie den Level (die Ausbaustufe) der Parasite Energies sogar erhöhen. Damit verstärkt sich beispielsweise die Wirkung, oder der MP-Verbrauch verringert sich.

Wählen Sie eine Parasite Energy aus, und es erscheint ein Fenster mit einer näheren Beschreibung. Sofern Sie dann die **[X]**-Taste drücken, wird ein Auswahlfenster eingeblendet. Entscheiden Sie sich für „Freisetzen“, um die gewünschte PE freizusetzen, bzw.

„Verstärken“, um den Level der Parasite Energy zu erhöhen. Die dazu benötigten EXP werden unter EXP COST angezeigt. Wenn Sie Parasite Energies freischalten oder den Level erhöhen, erhöht sich der Maximal-Wert Ihrer MP ebenfalls, zudem werden Ihre verlorenen MP regeneriert. Um wie viel der Wert jeweils ansteigt, entnehmen Sie der jeweiligen Parasite-Energy-Beschreibung, in der auch auf die EXP-Kosten hingewiesen wird. Dort lesen Sie unter „Bonus MP“, wie stark Ihre MP ansteigen.

Zu Beginn Ihres aktuellen Einsatzes verfügen Sie über die Fire-Parasite Energy „Pyrokinesis“ mit dem Level 1. Sobald Sie die beiden Parasite Energies einer Kategorie in Level 3 verstärkt haben, können Sie eine dritte Parasite Energy freischalten.



Wählen Sie eine Parasite Energy aus, die Sie freisetzen bzw. deren Level Sie erhöhen möchten



Drücken Sie die **[X]**-Taste und wählen Sie in dem eingeblendeten Fenster die gewünschte Option



Nun werden weitere Informationen zur ausgewählten Parasite Energy angezeigt. Sind Sie immer noch mit allem einverstanden, bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit der **[X]**-Taste

# Parasite Energies einsetzen

Alle Parasite Energies – bis auf „Healing“ – lassen sich nur während eines Kampfes einsetzen. In jedem Fall betätigen Sie zunächst die **[A]**-Taste, um sich die derzeit erlernten Parasite Energies am unteren Bildschirmrand anzeigen zu lassen. Mittels der linken und rechten Richtungstaste oder des linken Analog-Sticks Ihres Controllers wählen Sie nun die gewünschte Parasite Energy aus und aktivieren

sie dann durch Drücken der **[X]**-Taste. Sollten Sie keine Parasite Energy einsetzen wollen, betätigen Sie nochmals die **[A]**-Taste, um die Anzeige zu schließen. Anhand des folgenden Beispiels sehen Sie, was Sie beim Einsatz der Parasite Energies beachten müssen.

## 1 PARASITE ENERGIES EINSETZEN



Eine normale Kampfsituation: Sie befinden sich im Kampf-Modus, die Gegner befinden sich in Sichtweite und Sie entschließen sich, die Parasite Energy „Pyrokinesis“ einzusetzen. Drehen Sie sich in Richtung des Monsters und drücken Sie die **[A]**-Taste.

## 2 PARASITE ENERGIES EINSETZEN



Am unteren Bildschirmrand werden jetzt alle verfügbaren Parasite Energies angezeigt. Wählen Sie nun, sofern Sie über mehrere der Parasite Energies verfügen, mittels der linken und rechten Richtungstaste oder des linken Analog-Sticks das Symbol für „Pyrokinesis“ aus. Hierbei werden stets der Name der gewählten Parasite Energy, deren Level und der MP-Verbrauch angezeigt. Zudem wird sogleich der Wirkungsbereich eingeblendet – im Falle von „Pyrokinesis“ ist es ein grünes Gitter in der Form eines horizontalen Zylinders. Diesen Wirkungsbereich sehen Sie auch im GPS-Radarbildschirm. (Wenn bei einer anderen Parasite Energy stattdessen Sie grün aufblinken, werden Sie selbst von der entsprechenden Wirkung beeinflusst.) Zudem scheint die Zeit stillzustehen, daher brauchen Sie keine Angst vor Aktionen Ihrer Gegner zu haben. Möchten Sie fortfahren, drücken Sie nochmals die **[X]**-Taste, einen Abbruch erreichen Sie durch Betätigen der **[A]**-Taste. Welche von den bisher freigeschalteten Parasite Energies Sie im Ernstfall am besten einsetzen, hängt von verschiedenen Faktoren ab, z.B. Monsterart, Entfernung und Anzahl der Gegner.

## 3 PARASITE ENERGIES EINSETZEN



Anschließend beginnt die ATP-Verzögerungs-Phase. Während dieser Phase, dem Ansammeln von Adenosin-triphosphat – kurz ATP –, kann Sie Ihr Gegner selbstverständlich angreifen und verwunden. Eine solche Störung führt zum sofortigen Abbruch des Parasite-Energy-Einsatzes. Während einer ATP-Verzögerungs-Phase sehen Sie am unteren Bildschirmrand einen sich reduzierenden Balken. Erst wenn diese Anzeige den Null-Wert erreicht hat, also ganz verschwunden ist, wird die Parasite Energy ausgelöst und MP werden verbraucht.

## 4 PARASITE ENERGIES EINSETZEN



Die Wirkung der Parasite Energy entfaltet sich, und die entsprechenden MP werden von Ihrem MP-Konto abgezogen. Ihr Gegner erleidet Schaden, was selbstverständlich angezeigt wird, und wird eventuell sogar eliminiert.

Auf den folgenden Seiten berichte ich über sämtliche Ereignisse während meiner vergangenen Einsätze. Hierbei sind alle Orte genauestens beschrieben, inklusive der Fundstätten und Einsatzgebiete von Gegenständen. Detaillierte Übersichtskarten und hochwertige Bildschirmfotos fehlen ebenso wenig wie Rätselkästen, die den Lösungsweg der auftretenden

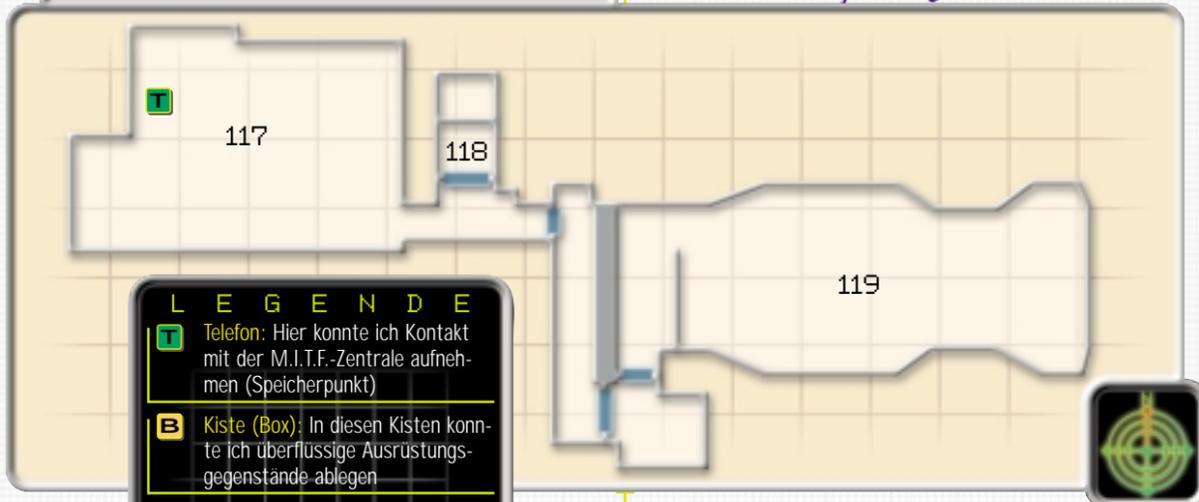
Puzzles skizzieren. Selbstverständlich sind auch alle Kreaturen aufgeführt, denen ich begegnet bin. Deren Beschreibung habe ich mit Material aus der M.I.T.F.-Datenbank angereichert.

*Aya Brea*

*4. Septembers - 20:18 Uhr*

## M.I.T.F.-Zentrale, Los Angeles

### M.I.T.F.-ZENTRALE



#### LEGENDE

- T** **Telefon:** Hier konnte ich Kontakt mit der M.I.T.F.-Zentrale aufnehmen (Speicherpunkt)
- B** **Kiste (Box):** In diesen Kisten konnte ich überflüssige Ausrüstungsgegenstände ablegen
- M** **Munitionskiste:** Eine randvoll gefüllte Munitionskiste, die mich mit Standard-Patronen versorgte
- O** **Offene Türen:** Diese Türen ließen sich problemlos öffnen
- OW** **„One Way“-Türen:** Diese Türen ließen sich nur von einer Seite öffnen
- V** **Verschlussene Türen:** Hier benötigte ich einen Schlüssel oder musste eine bestimmte Aufgabe lösen
- 118** **Raumnummern:** Verweise auf die Beschreibungen im Text
- W** **Windrose:** Gibt die Himmelsrichtung an – Norden ist stets oben

#### BILD 1



## Schiessanlage 119

Wie üblich wollte ich den Tag mit einem ausgedehnten Schusstraining ausklingen lassen, doch ich war nicht recht in Form. Dabei lohnt es sich, die fünf Level von Pierces Schusstraining erfolgreich zu absolvieren: Bei entsprechender Punktezahl spendiert die M.I.T.F. ein paar extra BP und für besonders gute Resultate sogar nützliche Ausrüstungsgegenstände. Und es ist gar nicht so schwer, bereits in Level 1 ein paar Bonus BP einzuheimsen. Aber mehr zum Thema steht ja ohnehin schon im Kapitel „Top Secret“ auf Seite 95. Ich verließ also die Anlage, um Feierabend zu machen...

Die Wände des kleinen Raumes zwischen Pierces Pult und dem Schießstand sind seit jeher mit Informationen über die M.I.T.F. und die NMCS, die Neo Mitochondrien Kreaturen, tapeziert. Bekanntlich sind Mitochondrien für die Energieerzeugung zuständig, und fast jedes Lebewesen besitzt Mitochondrien. In Urzeiten waren sie eigenständige Geschöpfe, die eine Symbiose mit den Zellträgern eingingen. So entstanden Zellen mit zwei verschiedenen DNS. Neo Mitochondrien haben ein eigenständiges Bewusstsein entwickelt, und wenn ein Wesen von ihnen eingenommen wird, entwickelt es sich zu einem blutrünstigen Killer. Wie unlängst bekannt wurde, ist der Vorgang irreversibel, sodass wir alle beseitigen müssen.

Am Kontrollpult für die Schießanlage wartete Pierce mit Neuigkeiten auf mich (Bild 1). Er hatte gerade mit HAL telefoniert und erzählte, dass downtown, im Akropolis Tower, offenbar der Teufel los war. Da sogar ein SWAT-Team hinbeordert wurde, musste die Lage wirklich ernst sein. Jodie hatte meinen Wagen schon vorgefahren, doch ich benötigte noch etwas Ausrüstung – ich wollte für alle Fälle gewappnet sein. Also ging ich in die M.I.T.F.-Garage und nahm die nördliche Tür zur Waffenkammer.

## Waffenkammer 118

Von Jodie bekam ich für meine BP neue Ausrüstungsgegenstände. Sie verteilt ja auch immer die Bonus-Gegenstände, die man für ein erfolgreiches Schusstraining erhält. Nachfolgend habe ich alle Utensilien aufgeführt, die Jodie an diesem Abend parat hatte. Da ich nicht sonderlich gut bei Kasse war, nahm ich nur etwas Medizin mit...

## M.I.T.F.-Garage 117

In der Garage wartete Pierce schon auf mich. Doch statt ihn gleich anzusprechen und zum Akropolis Tower zu fahren, fiel mein Blick auf das Regal in der Nordostecke. Darin fand ich ein Fläschchen, das sich bei genauerer Untersuchung als **Medizin Lv.3** entpuppte. Kann ja nicht schaden, so was bei sich zu haben, dachte ich. Mit dem Telefon an der Westwand hätte ich noch mal mit HAL – pardon, „Mr. Baldwin“ – sprechen können und meinen Missionsstatus abspeichern können. Doch wozu, es war ja alles klar, und viel war ja noch nicht passiert. Also ging ich zu Pierce und sagte ihm, dass ich bereit sei.

### Waffenkammer, M.I.T.F.-Zentrale

Kategorie	Gegenstand	Preis in BP
Waffen	PA3	1000
	M4A1 Rifle	2450
Munition	Buckshot	60
	5.56 Rifle	100
	Batterien/Kerosin	0
Schutzkleidung	Schildkrötenweste	1680
	Kampfrüstung	3250
Sonstiges	Medizin Lv.1	100
	MP-Wasser Lv.1	320
	Gegengift	80
	Beruhigungsmittel	80
	Blitzlicht	60
	Mace	100

## Akropolis Tower, Los Angeles

*4. Septembers - 20:56 Uhr*

### AKROPOLIS TOWER



## Vor dem Akropolis Tower

Vor dem Akropolis Tower ging ich zwischen den Polizeiwagen entlang und sprach den LAPD-Sergeant an. Nachdem ich ihm gesagt hatte, dass ich der M.I.T.F. angehöre, ließ er mich passieren. Der LAPD-Sergeant sagte mir noch, das Dachgeschoss sei besetzt und die Sache geriete langsam außer Kontrolle. Also ging ich an ihm vorbei in Richtung Haupteingang. Alles sah dort eher wie ein Schlachtfeld als wie ein Shopping-Center aus. Der LAPD-Beamte vor dem gläsernen Eingangsportal verriet mir noch, dass das SWAT-Team den Tower zwar gestürmt habe, aber der Kontakt nunmehr abgebrochen sei. Glücklicherweise konnte die Zivilbevölkerung rechtzeitig evakuiert werden. Ich ging dann hinein und fuhr mit dem Lift nach oben...



### Brücke 114

Dieser Abschnitt war hüfthoch mit Wasser gefüllt, und da ich Bass-Kreaturen im Nass erkennen konnte, widmete ich mich zunächst dem Bedienpult schräg gegenüber der Gittertür (Bild 28), statt durchs Wasser zu waten. Es galt, eine dreistellige Zahl einzugeben, doch welche?

Nachdem ich auf die Lösung gekommen war und den richtigen Code eingegeben hatte, hob sich eine Brücke aus dem Wasser (Bild 29).

Die drei Bass-Wesen, die mit hochgekommen waren, konnte ich schnell unschädlich machen. Ich ging dann zur westlich gelegenen Eisentür, um sie zu öffnen. Doch bevor ich die Klinke in die Hand nehmen konnte, ertönten von innen brutale Laute, und die massive Tür verformte sich. Ich ging nicht fehl in der Annahme, „No. 9“ dicht auf den Fersen zu sein...

#### Der Code für die Brücke

Das Notenblatt an der Pinnwand im Wachraum trägt den Titel „Brücke“. Unter der oberen Notenreihe stehen die Zahlen 1, 2 und 3. Nimm man diese Zahlen als Grundlage für die Position der Noten, lassen sich für die unteren drei Noten die Zahlen 5, 6 und 1 ableiten. Somit lautet der Code 561.



**NAME** BASS

SPEZIELLE ANGRIFFE	ANGRIFFSSTARKE UND BESONDERE AUSWIRKUNGEN
Bite	18 (Poison)

HP	EXP	BP	MP
1	6	36	1

**VERHALTEN DES MONSTERS:** Unter Wasser sehr schnell, greift mit Giftzähnen an.

ABWEHRFAHIGKEITEN DES MONSTERS	BESCHREIBUNG UND AUSWIRKUNGEN

SCHWACHPUNKTE DES MONSTERS	BESCHREIBUNG UND AUSWIRKUNGEN

**TAKTIK** Sobald diese Fisch-Monster an Land sind, sind sie hilflos. Dann ist es sogar möglich, sie einfach zu zertreten. Sollte es zu einem Kampf unter Wasser kommen, sollte man Angriffe mit hohem Wirkungskreis, wie etwa die Parasite Energy Plasma, einsetzen.

### Feuertreppe 115

Überall klebte Blut. Es gehörte wohl einst dem Lesser Stranger, der nun in einer Ecke neben der Tür lag. Doch tot war er nicht, noch nicht... Ich schaltete die Hinterlassenschaft des Monsters ein, eine Dosis **Medizin Lv.2**, und entdeckte wenige Schritte weiter noch eine Bombe. Sie schien funktionsgesteuert zu sein, und da ich sie nicht entschärfen konnte, folgte ich der Treppe nach oben. Dort fand ich ein funktionstüchtiges Telefon (Bild 30). Dies war eine gute Gelegenheit, die M.I.T.F.-Zentrale anzurufen und Bericht zu erstatten. Bei der Gelegenheit konnte ich gleich meine Missionsdaten sichern. Nachdem der Hörer wieder auf der Gabel lag, ging ich die Stufen der Metalltreppe empor, die sich gleich neben dem Telefon befand.



### Hubschrauberlandeplattform 116

Um auf die Landeplattform zu gelangen, musste ich praktisch einmal um sie herumlaufen. So dachte ich wenigstens... Nachdem ich am Ende des Steges angelangt war, stellte ich fest, dass der Lift oben war. Auf meinem Weg dorthin waren mir nur die Hochspannungsleitungen an den Mauern aufgefallen (Bild 31), daher fragte ich mich, was ich übersehen hatte. Ich ging also zurück...

Am Ende des Steges traf ich ihn dann, den „King Golem No. 9 Night Option“, der mir mit seinem hässlichen Gelächter einen kleinen Schauer über den Rücken jagte (Bild 32). Er behauptete, ein NMC-Hunter wie ich zu sein, was mich durchaus verwunderte. Doch ich ließ mich nicht von seinen Worten einullen, schließlich ahnte ich, was für übermenschliche Kräfte er besaß.



Wie ich das Wesen besiegte, habe ich zum besseren Verständnis rechts skizziert. Als ich den King Golem wohl schon stark angeschlagen hatte, flüchtete er aufs Dach. Mit den Worten, wir sollten es oben austragen, schickte er mir sogar den Lift entgegen. Ich war bereit... Bereit, den Golem sterben zu sehen! So fuhr ich nach oben, doch er entkam mir, indem er auf das Nachbargebäude sprang. In diesem Moment tauchte auch Rupert auf, und uns gelang mit dem nun eintreffenden Helikopter ebenfalls die Flucht, bevor die Explosionen einsetzen...

**HELIPORT**

**6** Dann sofort bis kurz hinter die nächste Hochspannungsleitung spürten, und das Spielchen von vorn wiederholen

**5** Nun wieder hinter die nächste Biegung laufen, nachladen und dann 30 Schuss auf den Golem abgeben, sobald er in Sichtweite kommt

**4** Wechseln Sie mit der  $\square$ -Taste das Ziel und feuern Sie die verbleibende Munition auf den Golem ab

**3** Laufen Sie weiter bis kurz hinter die Hochspannungsleitung. Laden Sie Ihre Waffe nach (START-Taste drücken und Patronen mit der  $\times$ -Taste auswählen). Warten Sie, bis der Golem sich neben der Leitung befindet, und zerschießen Sie dann die Kabel

**2** Warten Sie, bis der Golem in Schussweite ist, und entleeren Sie ein ganzes Magazin – vorzugsweise mit 9mm-Hydra-Patronen

**1** Laufen Sie hinter die erste Biegung und wenden Sie die Parasite Energy Energyshot an

**7** Sobald das Kabel getroffen wurde, den Golem anvisieren und das Magazin leer schießen

**8** Nun weiter bis hinter die nächste Biegung, nachladen und warten, bis der Golem erscheint. Dann 30 Schuss abgeben und einen Moment warten, bis der Golem ganz nah ist

**9** Nun erst bis zum Ende des Stegs weiterlaufen (sonst ist die Distanz zu groß, und er setzt die CS-Grenade ein). Kommt er dann angetrottet, zerschießen Sie die letzten Kabel

**10** Hat er immer noch nicht genug, geben Sie ihm mit dem verbleibenden Inhalt Ihres Magazins (oder auch mit der Granatengeschütze) den Rest

**NAME** KING GOLEM NO. 9 NIGHT OPTION

HP	EXP	BP	MP
1600	500	800	30

SPEZIELLE ANGRIFFE	ANGRIFFSSTARKE UND BESONDERE AUSWIRKUNGEN
CS Grenade	0 (Paralysis)
Fire	1 (Feuer)
Slash	14
Rip	20
Fire Slash	24 (Feuer)
Fire Rip	Tod

ABWEHRFAHIGKEITEN DES MONSTERS	BESCHREIBUNG UND AUSWIRKUNGEN
Body Armour	Explosions-Angriff wird um 25%, PE-Angriff um 50% geschwächt

SCHWACHPUNKTE DES MONSTERS	BESCHREIBUNG UND AUSWIRKUNGEN

**VERHALTEN DES MONSTERS:** Dies ist der Prototyp aller Golems. Er nähert sich seinem Gegner und greift dann mit seinem Schwert an. Bei größerer Distanz verschießt er CS Grenade, mit der die Statusänderung Lähmung verursacht wird. Gelegentlich setzt er sein Schwert in Flammen und vergrößert somit dessen Reichweite.

**TAKTIK** Der Kampf auf dem Dach des Akropolis Towers wird einfacher, wenn man die Hochspannungsleitungen an den Wänden nutzt. Sollte das Schwert des Golems brennen, muss etwas mehr Abstand eingehalten werden. Allerdings darf die Distanz auch nicht zu groß sein, da der Golem ansonsten seine CS Grenade einsetzt. Sobald man von einem Golem gepackt wird, sollten alle Joypad-Tasten in schneller Reihenfolge hintereinander gedrückt werden, um sich zu befreien.

AGENTENRANG PERSONENDATEN MISSIONSDATEN AUSRÜSTUNG TOP SECRET

# Munition

## Erklärung - Munitionstabelle

**?-Name:** Bezeichnung der Munition vor dem genaueren Untersuchen mittels der -Taste

**Art der Munition:** Hier erkennen Sie, in welchen Waffentyp die Patronen geladen werden können

**Schussstärke:** Dies ist Ihr Anhaltspunkt, wie viel Schaden diese Munition beim Gegner anrichten kann. Je höher der Wert, desto höher der Schaden

**Special Feature:** Manche Munitionssorten verfügen über bestimmte Eigenschaften zusätzlich zum normalen Schaden:

**Gift:** Verursacht beim Gegner die Statusveränderung „Poison“  
**Streuung:** Ein Schuss erfasst mehrere, nebeneinander stehende Gegner  
**Feuer:** Setzt das Ziel in Brand und verursacht so zusätzlichen Schaden  
**Blitz:** Ein Lichtblitz blendet den/die Gegner und macht ihn/sie für kurze Zeit handlungsunfähig – gegnerabhängig  
**Explosion:** Die Granate explodiert beim Aufschlag, das sorgt für zusätzlichen Schaden – gegnerabhängig

**Maximale Anzahl:** Die Zahl gibt an, wie viele Patronen dieser Munitionssorte Sie maximal mit sich führen können

### Munition

Name der Munition	?-Name	Art der Munition	Schussstärke	Special Feature	Maximale Anzahl	Preis beim Kauf in einer Waffenkammer
	-	9mm	10	-	500	30 BP für 50 Patronen
	9mm	9mm	15	-	500	50 BP für 50 Patronen
	9mm	9mm	20	-	500	80 BP für 50 Patronen
	Magnum-Patronen	44 Mag.	40	-	500	100 BP für 50 Patronen
	Magnum-Patronen	44 Mag.	70	Gift	500	800 BP für 25 Patronen
	Gewehrpatronen	5.56mm	22	-	800	100 BP für 80 Patronen
	Schrotpatronen	12ga.	40	Streuung	200	60 BP für 10 Patronen
	Schrotpatronen	12ga.	70	Feuer	200	90 BP für 10 Patronen
	Schrotpatronen	12ga.	90	-	200	120 BP für 10 Patronen
	Granaten	40mm	60	Blitz	100	80 BP für 4 Patronen
	Granaten	40mm	270	Explosion	100	280 BP für 4 Patronen
	Granaten	40mm	220	Streuung	100	450 BP für 4 Patronen

# Schutzkleidung

## Erklärung - Schutzkleidungstabelle

**HP-Bonus (Add HP):** Anzahl der HP, die beim Tragen dieser Schutzkleidung zu den eigenen HP addiert werden

**MP-Bonus (Add MP):** Anzahl der MP, die beim Tragen dieser Schutzkleidung zu den eigenen MP addiert werden

**Anzahl der Taschen (Attachments):** Gibt an, über wie viele Taschen die Schutzkleidung verfügt (jeweils ausbaufähig bis zu einem Maximum von 10)

**Special Feature:** Manche Schutzkleidungen verfügen über ein bis zwei zusätzliche Eigenschaften:

**Anti-Stummheit:** Statusveränderung „Silence“ wird automatisch aufgehoben

**Anti-Lähmung:** Statusveränderung „Paralysis“ wird automatisch aufgehoben

**Anti-Gift:** Statusveränderung „Poison“ wird automatisch aufgehoben

**Anti-Konfusion:** Statusveränderung „Confusion“ wird automatisch aufgehoben

**Anti-Starre:** Wenn die eigenen HP weniger als 5 Punkte betragen und Sie durch einen Angriff einen Schaden von über 5 Punkten erhalten, bleiben trotzdem 1 HP übrig und Sie am Leben. Ausnahme: Angriffe, die den sofortigen Tod verursachen (z.B. die „Schluck-Attacke“ des Monsters Glutton)

**Hochleistungs-Radar:** Zeigt auf dem Radar sich bewegende Objekte in der Umgebung an. Der Suchbereich ist doppelt so groß wie der des normalen GPS

**MP-Erhöhung:** Durch Angriff des Gegners wird der eigene MP-Wert geheilt, und zwar um den erhaltenen Schaden geteilt durch 5

**HP-Regeneration:** Nach dem Kampf werden stets HP geheilt. Der Heilungswert ist identisch mit dem MP-Heilungswert

**Schnellfeuer:** Die Geschwindigkeit des Anvisierens eines neuen Gegners steigt um 50%

**Gegner-HP-Anzeige:** Die HP des amvisierten Gegners werden angezeigt. Funktioniert jedoch nur bei ca. 90% aller Wesen

**MP-Regeneration:** Die MP-Heilung nach dem Kampf erhöht sich um 25%

### Schutzkleidung

Name der Schutzkleidung	HP-Bonus (Add HP)	MP-Bonus (Add MP)	Anzahl der Taschen (Attachments)	Special Feature	Special Feature 2	Preis beim Kauf in einer Waffenkammer
	0	10	5	Anti-Gift	-	1000 BP
	30	50	7	Schnellfeuer	MP-Regeneration	8000 BP
	60	0	5	Anti-Starre	HP-Regeneration	1000 BP
	40	10	5	Hochleistungs-Radar	Anti-Stummheit	3250 BP
	100	0	5	Anti-Starre	Anti-Lähmung	4580 BP
	10	0	3	Anti-Lähmung	-	1000 BP
	0	100	10	MP-Erhöhung	MP-Regeneration	3000 BP
	20	20	6	Anti-Gift	Anti-Lähmung	3980 BP
	20	0	6	Anti-Gift	HP-Regeneration	2980 BP
	0	50	4	Gegner-HP-Anzeige	Anti-Konfusion	4580 BP
	0	20	4	Schnellfeuer	-	2580 BP
	60	30	8	Hochleistungs-Radar	Gegner-HP-Anzeige	12800 BP
	50	10	7	Schnellfeuer	HP-Regeneration	2120 BP
	5	20	3	MP-Regeneration	Anti-Lähmung	1680 BP

# Sonstiges

## Erklärung - Tabelle: Sonstige Ausrüstungsgegenstände

**?-Name:** Bezeichnung des Ausrüstungsgegenstands vor dem genaueren Untersuchen mittels der -Taste

**Wirkung beim Benutzen im Menübildschirm:** Wird der Ausrüstungsgegenstand vom Menübildschirm aus eingesetzt, entfaltet sich diese Wirkung

**Wirkung beim Benutzen als Tascheninhalt (Attachment):** Wird der Ausrüstungsgegenstand in einer Tasche der Schutzkleidung aufbewahrt und im Kampf eingesetzt, entfaltet sich diese Wirkung



### Sonstige Ausrüstungsgegenstände

\* Diese Gegenstände entfalten ihre Wirkung bereits beim Ablegen in die Tasche. Sie können nicht wirklich benutzt und somit verbraucht werden.

Name des Gegenstandes	?-Name	Wirkung beim Benutzen im Menübildschirm	Wirkung beim Benutzen als Tascheninhalt (Attachment)	Preis beim Kauf in einer Waffenkammer
	Tasche	Die Anzahl der Taschen (Attachments) Ihrer Schutzkleidung erhöht sich um eins (max. 10)	Nicht einsetzbar	10000 BP
	Dosen-Getränk	Heilt HP um 20, MP um 80 Punkte	Heilt HP um 20, MP um 80 Punkte	120 BP
	Schlüsselanhänger	Nicht einsetzbar	Ein Blitz versetzt den Gegner in den Status „Darkness“	60 BP
	Fläschchen	Nicht einsetzbar	Versetzt Sie in den Status „Berserk“	190 BP
	Kasten	Nicht einsetzbar	Ein Blitz zusammen mit einem lauten Geräusch versetzt den Gegner in den Status „Darkness“	150 BP
	-	Nicht einsetzbar	Positionsbestimmung sich bewegender Objekte	1000 BP
	Flasche	Der Level einer Parasite Energy aus der Water-Kategorie erhöht sich um eins	Die Schadenwirkungen der Gegner werden um 25% reduziert	5000 BP
	Brille	Nicht einsetzbar	Hebt „Darkness“ auf	1000 BP
	Kapsel	Erhöht das MP-Maximum um einen Punkt	Hebt „Silence“ auf	5000 BP
	Audio-Gerät	Nicht einsetzbar	Hebt „Confusion“ und „Berserk“ auf	1000 BP
	Ring	Der Level einer Parasite Energy aus der Wind-Kategorie steigt um eins	Fortan werden nach einem Kampf zusätzliche Ausrüstungsgegenstände gefunden	27800 BP
	Plastikflasche	Heilt MP um 30 Punkte	Heilt MP um 25 Punkte	320 BP
	Flasche	Heilt MP vollständig	Heilt MP um 100 Punkte	580 BP
	Papierumschlag	Der Level einer Parasite Energy aus der Earth-Kategorie steigt um eins	Die Stärke der eingesetzten Parasite Energies erhöht sich um 50%	5000 BP
	Arzneiflaschen	Nicht einsetzbar	Hebt die Statusveränderungen „Darkness“, „Paralysis“ und „Poison“ auf	80 BP
	Gas-Spray	Nicht einsetzbar	Versetzt den Gegner in den Status „Paralysis“	100 BP
	Kapseln	Heilt HP vollständig, erhöht das HP-Maximum um 5 Punkte	Heilt HP vollständig und erhöht das HP-Maximum um 5 Punkte	10000 BP
	Tabletten	Heilt HP um 50 Punkte	Heilt HP um 45 Punkte	100 BP
	-	Heilt HP um 100 Punkte	Heilt HP um 90 Punkte	180 BP
	Fläschchen	Heilt HP vollständig	Heilt HP um 150 Punkte	350 BP
	Beutel	Heilt HP und MP vollständig	Heilt HP und MP vollständig	200 BP
	Kristall	Der Level einer Parasite Energy aus der Fire-Kategorie steigt um eins	Die Stärke der eingesetzten Waffen erhöht sich um 20%	5000 BP
	Ampulle	Nicht einsetzbar	Hebt die Statusveränderungen „Silence“, „Berserk“ und „Confusion“ auf	80 BP



**An alle Agenten!**

Dieses Kapitel enthält alle Geheiminformationen, die Ihre bisherigen und künftigen Einsätze betreffen. Diese Informationen sind streng geheim und dürfen nur an Personen innerhalb der M.I.T.F. weitergegeben

werden. Sollten Sie Unbefugte vom Inhalt in Kenntnis setzen, droht Ihnen ein Disziplinarverfahren.

Eric Baldwin  
Chef-Agent der M.I.T.F.

# Was kommt nach dem ersten Einsatz?

Als M.I.T.F.-Agent sollten Sie wissen, dass Sie nie „Feierabend“ haben. Neue Kreaturen- und Parasiten-Herde können schließlich immer und überall entstehen. Sehen Sie Ihre erste Mission einfach als eine „erweiterte Übung“, denn je nachdem, wie Sie diesen Einsatz gemeistert haben, wird die M.I.T.F.-Zentrale Sie für neue Aufgaben

einsetzen. Hierbei stehen die unten aufgeführten Missionen zur Wahl. Zudem können Sie ab sofort bei jedem Telefonat bestimmte Daten zu Ihrem persönlichen Status abrufen (Einsatzzeit, Anzahl der Telefonate, benutzte Waffen etc.).



## REPLAY MODE

Verfügbar nach dem ersten Einsatz

Alle Monster sind bedeutend schwächer und daher leichter zu beseitigen. In den Waffenkammern und bei Mr. Douglas erhalten Sie neue Ausrüstungsgegenstände, zudem lassen sich neue Parasite Energies auch käuflich erwerben. Es sollte Ihnen keine Probleme bereiten, auch diesen Einsatz schnell und erfolgreich zu beenden.



## BOUNTY MODE

Verfügbar nach dem ersten Einsatz

Alle Kreaturen besitzen die doppelte Stärke, das heißt, sie fügen Ihnen den doppelten bisher gewohnten Schaden zu. Da Ihre Waffen nur über 75 Prozent der normalen Feuerkraft verfügen, sollten Sie besonders vorsichtig agieren und stets auf ausreichend Munition achten. Zudem erscheinen Golem-Wesen bereits im Akropolis Tower.



## SCAVENGER MODE

Verfügbar nach dem ersten Einsatz und nach erstmaligem Beenden des Bounty Mode oder des Replay Mode

Diesmal erwarten Sie Kreaturen mit der dreifachen Körperkraft. So kann es leicht geschehen, dass Sie mit nur einem einzigen Schlag getötet werden. Zudem wurde den Waffenkammern nicht genügend Ware geliefert, daher müssen Sie sich auf die Gefechte besonders gut vorbereiten.



## DEADLY MODE

Verfügbar nach erstmaligem Beenden des Scavenger Mode

Ihr höchstes Treppchen auf der M.I.T.F.-Karriereleiter. Ihre Waffen besitzen nur 60 Prozent der gewohnten Stärke, während die Wesen dreimal so stark wie gewöhnlich sind. Zudem beginnen Sie diese Mission mit nur 50 HP statt der gewohnten 100 HP. Als letztes Übel machen zahlreiche Golems die Einsatzgebiete unsicher.

### Zusätzliche Einsätze

Die Daten aus der ersten Mission (Normal Mode) gelten hierbei als Prozent-Grundlage

IHRE PARAMETER	Gegnerstärke			Nötige EXP zum Erlernen von Parasite Energies	Verbleibende EXP und BP des vorigen Einsatzes	Bonusfaktor nach dem erfolgreichen Beenden für verbleibende EXP und BP *1
	HP	MP	Körperkraft/Waffenstärke			
Normal Mode	100	30	100%	100%	100%	0 EXP, 200 BP
Replay Mode	100	30	100%	50%	40%	1/10
Bounty Mode	100	30	75%	200%	80%	1/20
Scavenger Mode	100	10	75%	300%	80%	1/100
Deadly Mode	50	30	60%	300%	80%	-

\*1 = Dieser Faktor bezieht sich auf die BP und EXP, die Sie am Ende einer Mission noch auf Ihrem Konto haben. Beenden Sie beispielsweise den Bounty Mode mit einem Stand von 3000 EXP und 600 BP, gilt der Faktor 3, also ergeben sich 9000 EXP und 1800 BP. Starten Sie nun die Mission Replay Mode, übernehmen Sie 1/10 dieser Werte. Sie beginnen Ihren Einsatz folglich mit 900 EXP und 180 BP.

# Neue Ausrüstung im Replay Mode

Nach jedem Beenden einer Mission werden drei Ausrüstungsgegenstände auf Ihrem Bildschirm angezeigt (siehe nebenstehende Tabelle). Alle aufgeführten Gegenstände können Sie jedoch nur in den hiesigen Waffenkammern (bzw. bei Mr. Douglas) des Replay Mode erwerben. Wenn es Ihnen gelingt, alle in der Tabelle aufgeführten Utensilien „freizuschalten“, und wenn Sie einen weiteren Einsatz meistern, werden Sie mit 300.000 BP belohnt. Somit ist ein nahezu unbegrenztes Einkufen möglich.

Es zählen alle während eines Einsatzes erhaltenen EXP, also die für Parasite Energies verbrauchten und die nicht verbrauchten EXP. Hierbei gelten auch die EXP-Faktoren aus der Tabelle auf Seite 94 „Zusätzliche Einsätze“. 40.000 EXP im Deadly Mode werden dank des Faktors 10 zu 400.000 EXP.

## Neue Ausrüstungsgegenstände

ERFAHRUNGSPUNKTE (EXP)	AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE
400.001 und mehr	Gunblade, Ringer-Lösung, Eau de Toilette
200.001 - 400.000	Hyper Velocity, Jagdbrille, MP-Wasser Lv.2
75.001 - 200.000	MM1, Airburst, Medizin Lv.3
72.001 - 75.000	M249, 44 Maeda SP, Cola
69.001 - 72.000	Mongoose, 44 Magnum, Schädelkristall
66.001 - 69.000	AS12, R.Slug, Firefly
62.001 - 66.000	Aya-Spezial, 9mm Spartan, Ofuda
57.001 - 62.000	Javelin, MD-Player, Weihwasser
51.001 - 57.000	Pike, Lippenstift, Taktische Rüstung
44.001 - 51.000	Hammer, Zusatztasche, MP-Wasser Lv.1
16.001 - 44.000	M203, Protein, 9mm Hydra
14.511 - 16.000	M9, M4A1-Magazin, Flare
0 - 14.510	Mönchskutte, Medizin-Rad, Medizin Lv.2

# Tipps für den Deadly Mode

## 1. ELLIMINIEREN SIE DIE GOLEMS

Auch wenn es nie ein leichter Kampf wird, versorgen diese Monster Sie nach ihrem Ableben mit wertvollen Heilungs- Utensilien. Auseinandersetzungen mit anderen Kreaturen, für deren Vernichtung Sie nur BP erhalten, können Sie auch mal „umgehen“.

## 2. ERLERNEN SIE ZUNÄCHST OFFENSIVE PARASITE ENERGIES

Verschwenden Sie Ihre EXP anfangs nicht, indem Sie die Parasite Energy Healing freisetzen. Denn in der Regel kann in diesem Modus bereits ein Treffer tödlich sein, daher sind Sie besser beraten, wenn Sie sich auf den Angriff konzentrieren. Necrosis ist neben Plasma eine empfehlenswerte Parasite Energy, die durch ihre Gift-Wirkung besonders effektiv ist. Zum Ende einer Mission, wenn sich Ihre HP dank Schutzkleidung und Proteinen erhöht haben, lohnt es sich dann aber doch, die Parasite Energy Healing zu erlernen.

## 3. SUCHEN SIE DES ÖFTEREN DIE MUNITIONSKISTEN AUF

Dieses Auffrischen Ihres Patronenvorrates ist natürlich auch in den anderen Missionen von Bedeutung. Da Sie im Deadly Mode jedoch nur 60% des gewohnten Schadens verursachen, ist es hier extrem wichtig, immer über genügend Munition zu verfügen.

## 4. LEGEN SIE BESTIMMTE GEGENSTÄNDE IN DIE TASCHEN IHRER SCHUTZKLEIDUNG

Utensilien wie Weihwasser, Medizin-Rad, Ofuda und Schädelkristall können bei Anwendung zwar auch den Level entsprechender Parasite Energies erhöhen, doch ist dies im Deadly Mode zweitrangig. Wichtiger sind die Eigenschaften dieser Gegenstände, die sich entfalten, wenn sie sich in den Taschen Ihrer Schutzkleidung befinden.

# Auszeichnungen im Schusstraining

In der M.I.T.F.-Zentrale haben Sie in der Schießanlage ausreichend Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten im Umgang mit den bisher erhaltenen Waffen zu perfektionieren. Zudem wird Sie die M.I.T.F. für besonders gute Leistungen auszeichnen. Je nachdem, wie viele Punkte Sie in den fünf Levels erreichen, erwarten Sie Bonus-BP und wertvolle Ausrüstungsgegenstände. Während Ihnen die Bonus-BP sofort gutgeschrieben werden, erhalten Sie die Utensilien bei Ihrer Kollegin Jodie in der Waffenkammer. Beachten Sie jedoch, dass Sie pro Level nur einmal eine Auszeichnung erhalten, auch wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Ihr Ergebnis noch einmal verbessern (siehe Tabelle auf der nächsten Seite).

