

Inhalt

	Seite
Charaktere	
Hier werden James Sunderland und die anderen Charaktere von „Silent Hill 2“ vorgestellt. Dabei werden nur die nötigsten Hintergründe verraten, damit die Spannung erhalten bleibt.	4
So spielen Sie	
Alles, was Sie über Spielsystem, Waffen und grundlegende Kampftechniken wissen müssen. Damit Sie der Schrecken nicht unvorbereitet trifft.	10
Monster	
Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Widersacher kennen. Ausführliche Beschreibungen helfen Ihnen, in jeder Situation die Oberhand zu behalten.	22
Lösungsweg	
Auf 90 Seiten werden Sie Schritt für Schritt durch „Silent Hill 2“ geführt. Kein Gegenstand bleibt unentdeckt, kein Gegner unbesiegt, keine Frage unbeantwortet.	32
So nutzen Sie den Lösungsweg	34
Stadtrand von Silent Hill	36
Silent Hill (Ost)	38
Apartment-Haus	40
Silent Hill (West)	55
Brookhaven Krankenhaus	60
„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus	74
„Anderes“ Silent Hill	84
Geschichtsforschungs-Verein	87
Gefängnis	90
Lakeview Hotel	102
„Anderes“ Lakeview Hotel	112
Gegenstände	
Waffen, Ausrüstung, Karten, Schlüssel und Dokumente: Hier finden Sie vollständige Tabellen aller Gegenstände mit ihren Fund- und Einsatzorten.	122
Geheimnisse	
Diese Informationen sind für all diejenigen gedacht, die „Silent Hill 2“ mindestens einmal durchgespielt haben. Entdecken Sie, welche Geheimnisse noch im Dunklen verborgen liegen.	138
Index	
Im Stichwortverzeichnis sind noch einmal alle wichtigen Begriffe aufgeführt – damit Sie auf Ihre Fragen die passende Antwort schnell und gezielt finden.	160
Impressum	
	163



James Sunderland

Ein Brief führt James Sunderland nach Silent Hill. Absender ist seine Frau Mary - die vor drei Jahren an einer Krankheit verstarb. Natürlich glaubt James nicht daran, daß sie noch am Leben ist, aber er will der Sache auf den Grund gehen. Von Zweifeln und einem Funken Hoffnung auf ein Wiedersehen getrieben, macht er sich auf den Weg in die friedliche Kleinstadt, in der das Ehepaar früher einen romantischen Urlaub verbracht hat. Doch seine Ankunft in Silent Hill gibt Rätsel auf: Alles ist in einen unheimlichen, dichten Nebel gehüllt, die Straßen sind menschenleer. Dann entdeckt James eine Blutspur ... und ein unheimlicher Schatten verschwindet im Nebel. Die furchtbare Kreatur, der James kurz danach begegnet, ist jedoch nur ein Vorbote der Schrecken, die er in den nächsten Stunden erleben wird. Je weiter James in die Geheimnisse eindringt, desto tiefer wird er hineingesogen in einen Strudel aus Alpträumen und Horror. Was ist noch real, und was entspringt seiner Phantasie? Die Suche nach Mary wird zu einem Abstieg in die Tiefen seiner Seele ...



Mary

Für Mary und ihren Mann James Sunderland war Silent Hill voller Erinnerungen. Einst hatten die beiden dort schöne Stunden verbracht. Sein Versprechen, noch einmal dort hin zurückzukehren, konnte James jedoch nie einhalten, denn vor drei Jahren fiel Mary einer tödlichen Krankheit zum Opfer. Doch nun taucht ein Brief auf, der unverkennbar in Marys Handschrift und nach ihrem Tod verfaßt wurde. Ist es möglich, daß Mary noch unter den Lebenden weilt? Ein schreckliches Geheimnis scheint nicht nur diese Zeilen, sondern auch ihren Tod zu umgeben. Wer oder was wartet wirklich an dem „speziellen Ort“ auf James?



Überlebens-tips

Gesundheit

Obwohl Sie durch dieses Kapitel für das Abenteuer in Silent Hill bestens gewappnet sind, wird die Sache kein Spaziergang. Nachdem James durch Gegner verletzt wurde, benötigen Sie Gesundheitsdrinks, Erste-Hilfe-Kästen oder Ampullen, um ihn wieder auf Vordermann zu bringen. Sie können diese während des laufenden Spiels durch Drücken des rechten Analogsticks (R3-Taste) oder aus dem Inventar heraus benutzen. Achten Sie im zweiten Fall auf die Ausgewogenheit der Mittel, genauer gesagt auf die Statusanzeige. Solange James in perfekter körperlicher Verfassung ist, sehen Sie dort ein flimmerfreies, grünes Bild der Spielumgebung. Geht es gesundheitlich bergab, verändert sich das Bild. Je schlimmer es um Ihren Helden bestellt ist, desto mehr Störstreifen laufen über das Bild. Die Farbe verändert sich von grün bis hin zu rot. Spätestens jetzt droht akute Gefahr für Leib und Leben.



Wenn der Status nur um eine Stufe gesunken ist (also die Anzeige nur leicht flimmert), reicht ein Gesundheitsdrink völlig aus. Ein Erste-Hilfe-Kasten wäre schon zuviel des Guten, und Ampullen sollten Sie ohnehin nur für Notfälle aufbewahren, wenn der Exitus kurz bevorsteht. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl können Sie Verletzungen auch ohne Blick ins Inventar erkennen. Je schlimmer der Zustand von James ist, desto stärker vibriert der Controller - wie ein hektischer, unregelmäßiger Pulsschlag. Allerdings ist diese Methode im Eifer des Gefechts nicht hundertprozentig sicher, da auch der Rückstoß einer abgefeuerten Waffe Vibrationen erzeugt. Auf dem Bildschirm können Sie James' Erschöpfung daran erkennen, daß er die Schultern hängen läßt und keucht. Dies tut er allerdings auch, nachdem er eine längere Zeit gerannt ist. Hier lohnt sich ein Blick ins Inventar, um genau zu sehen, wie es um den Gesundheitszustand bestellt ist.



Kampfschule

Damit James eine gewählte Waffe benutzt, müssen Sie die R2-Taste gedrückt halten, lediglich auf dem Anfänger-Level wird die Waffe automatisch benutzt, sobald Gefahr im Verzug ist. Mit der X-Taste können Sie nun einen Angriff ausführen. Abhängig von der Waffe gibt es dabei einige Dinge zu beachten.

Schlag- und Stichwaffen

Eine Schlagwaffe ermöglicht zwei unterschiedliche Angriffe. Wenn Sie die X-Taste leicht drücken, führt James einen seitlichen oder mittleren Angriff durch. Drücken Sie die X-Taste

hingegen kräftig, ist das Resultat ein beidhändiger Überkopfschlag. Er muß gut gezielt sein, damit er nicht daneben geht - dafür ist er aber auch deutlich wirkungsvoller.

Waffe

Gehen mit Waffe im Anschlag möglich:

leichter Angriff:

Reichweite:

Schlagfolge:

Besonderheit:

Brett

ja

seitlicher Schwung, mit geringem Radius

gering

schnell

zwei Schläge in schneller Folge sind möglich



schwerer Angriff:

Reichweite:

Schlagfolge:

Überkopfschlag

mittel

schnell/mittel



Stahlrohr

ja

Stoß

groß

schnell

James geht bei jedem Stoß einen kleinen Schritt vorwärts



Großes Messer

nein

seitlicher Schwung, mit großem Radius

groß

sehr langsam

auch mit gesenkter Waffe sind nur sehr langsame Bewegungen möglich



Überkopfschlag

groß

sehr langsam



Schußwaffen

Schußwaffen bieten nur eine Angriffsart. Wenn Sie die X-Taste gedrückt halten, schießt James das Magazin leer. Halten Sie die Taste weiter gedrückt, lädt er nach, falls weitere Munition vorhanden ist. Während dieses zeitraubenden Vorgangs können Sie James nicht bewegen - und so hat jedes Monster in der Nähe leichtes Spiel. Besser ist, Sie zählen mit, wie viele Patronen noch in der Waffe



sind. Öffnen Sie dann rechtzeitig das Inventar durch Druck auf die START-Taste und wählen Sie oben rechts im Befehlsmenü „Neu laden“. Verlassen Sie dann wieder das Inventar. So können Sie ohne große Zeitverzögerung weiterfeuern. Ein Gewehr hat mehr Schußkraft als eine Pistole, aber es gibt auch Nachteile: Das Magazin faßt weniger Patronen und die Schußfolge ist langsamer. Je geringer die Entfernung zum Ziel, desto effektiver ist die Schrotflinte. Deshalb ist sie manchmal wirkungsvoller als das Jagdgewehr.

Waffe

Gehen mit Waffe im Anschlag möglich:

Gehen beim Schießen möglich:

Patronen pro Magazin

1 Schuß alle ... Sek.

Gesamtmenge an Munition

Pistole

ja

ja

10

0,5

groß



Schrotflinte

ja

nein

6

2

mittel



Jagdgewehr

nein

nein

4

1,5

gering



Lying Figure

Das langsame, aber gefährliche Monster in „hautenger Zwangsjacke“ ist Ihr erster Gegner in Silent Hill - in der ersten Hälfte des Spiels wird es Ihnen sehr oft begegnen. Normalerweise stolpert die Kreatur aufrecht und eher langsam durch die Gegend. Dabei verursacht sie ein leicht platschendes Geräusch. Wenn sie jedoch flach über den Boden robbt, ist sie erstaunlich schnell.

Revier

- Silent Hill
- Woodside Apartment
- Blue Creek Apartment
- Geschichtsforschungs-Verein
- Gefängnis
- Labyrinth
- Lakeview Hotel
- „Anderes“ Lakeview Hotel

Verhalten

Sobald das Ungeheuer James entdeckt, wankt es auf ihn zu und bleibt in ein paar Metern Entfernung stehen. Sie erkennen einen bevorstehenden Angriff daran, daß es den Oberkörper zurückwirft, um einen Säurenebel auszustoßen. Die kriechende Variante des Monsters versteckt sich gern unter Autos. Das Radio wird erst auf seine Nähe reagieren, wenn es kreischend und klackend aus seinem Versteck hervorgeschossen kommt. Vorher werden Sie jedoch gewarnt, da James seinen Kopf bewegt und in die Richtung des Gegners blickt. Kommt er dem Kriecher in die Quere, wird er gerammt. Nach kurzer Zeit erhebt sich die Kreatur und greift mit ihrem Säurenebel an.



Angriffsstrategie

Da diese Wesen eine Attacke mit großer Reichweite einsetzen, ist ein Nahkampf mit einem gewissen Risiko verbunden. Mit einer Schußwaffe sind Sie relativ sicher, doch zu Beginn des Spiels können Sie sich nur mit einem Brett verteidigen ... Weichen Sie der Säureattacke mit einem Rückwärtsschritt aus und gehen Sie anschließend sofort zum Angriff über. Der gezielte Überkopfschlag ist deutlich effektiver als der schnelle, seitliche Schwung (siehe Kapitel „So spielen Sie“, Seite 17). Nach einigen Treffern bricht das Monster zusammen. Wenn Sie jetzt nichts unternehmen, steht es meist wieder auf oder versucht, sich kriechend in Sicherheit zu bringen. Rennen Sie zum Gegner und drücken Sie die \otimes -Taste, um der Kreatur mit einem Tritt den Rest zu geben. Diese Taktik sollten Sie auch anwenden, wenn Sie das Monster zunächst mit einer Schußwaffe zu Boden gebracht haben. In einer Gruppe sind diese Unwesen besonders abscheulich, denn sie versuchen, James einzukreisen. Meiden Sie eine Massenkonzentration und versuchen Sie die Gegner einzeln zu attackieren.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte	Benötigte	Benötigte	Benötigte
	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge
Brett	2-8	5-11	9-15	16-24
Stahlrohr	2-8	4-10	6-14	15-22
Großes Messer	1	1	1	1-3
Pistole	3-6	4-10	8-14	16-24
Schrotflinte	1-2	1-3	1-4	4-7
Jagdgewehr	2	2	1-3	5-6

Creepers

Diese kleinen, insektenartigen Wesen sind nicht nur selten, sondern auch relativ harmlos. Sie krabbeln über den Boden und sind an einem lauten Zirpen zu erkennen.

Revier

- Silent Hill
- Woodside Apartment
- Blue Creek Apartment
- Geschichtsforschungs-Verein

Verhalten

Diese Monster sind nicht besonders offensiv - sie attackieren meist nur, wenn James ihren Weg blockiert. Nach ein oder zwei Bissen in den Fuß verschwinden sie dann wieder. Der Schaden, den sie dabei anrichten, ist gering.

Angriffsstrategie

Creepers sind sehr schwache Wesen und können meist mit einem Treffer erlegt werden. Dank ihrer Geschwindigkeit sind sie mit Schlagwaffen aber nicht so leicht zu erwischen. Ein paar gezielte Schüsse aus der Pistole hingegen wirken dort, wo jedes Insektenspray versagt. Falls Sie Munition sparen wollen, können Sie auch an die Viecher herantreten und mit einem Druck auf die \otimes -Taste drauftreten. Doch auch diese Methode ist bei den agilen Biestern nicht ganz sicher. In den Straßen von Silent Hill können Sie den Monstern auch ganz einfach ausweichen.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte	Benötigte	Benötigte	Benötigte
	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge
Brett	1	1-2	1-2	2-3
Stahlrohr	1	1	1	1-2
Großes Messer	☉	☉	☉	☉
Pistole	1	1-3	1-4	3-8
Schrotflinte	1	1-3	1-3	2-4
Jagdgewehr	☉	☉	☉	☉

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

So nutzen Sie den Lösungsweg

Beschrieben wird der optimale Weg durch das Abenteuer von „Silent Hill 2“. Die Informationen beziehen sich grundsätzlich auf den Schwierigkeitsgrad „Normal“; auf gravierende Unterschiede bei anderen Stufen wird gegebenenfalls hingewiesen. Um den Gebrauch der Karten und den Zugriff auf Informationen schnell und unproblematisch zu machen, werden die Elemente des Lösungsweges hier exemplarisch dargestellt.

Ortsangaben

In welchem Teil von Silent Hill Sie sich befinden, können Sie den großen Überschriften entnehmen.

Karte

Zu jedem neuen Spielabschnitt gibt es eine Gebietskarte, in dem sämtliche Gegenstände eingezeichnet sind. Zu jeder Übersichtskarte finden Sie eine Legende mit Gegenständen, Dokumenten, Speicherpunkten und Monstern, damit Sie nie die Übersicht verlieren. Die Karten des Spiels tragen englische Ortsnamen. Soweit diese sich von den deutschen Bildschirmtexten unterscheiden, werden sie in Klammern zusätzlich aufgeführt. Achten Sie bei den Karten immer auf die Windrose, die die Himmelsrichtungen anzeigt.

Gegenstände ● und Dokumente □ sind dem Spielverlauf entsprechend durchnummeriert. Ein rotes Icon kennzeichnet den Fundort, ein blaues den Einsatzort eines Objektes.

Silent Hill Ost

Legende:

- Gegenstände
- Dokumente
- Speicherpunkt
- ☉ Monster
- ➔ Freie passierbare Tür
- ⚔ Tür, die nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden kann
- ➔ Tür, die nur von einer Seite passieren kann

Handwritten notes: W, H, T

Text blocks on map:

Abstrakt Daddy
Das Monster ist zwar nicht tödlich, aber seine Attacken haben eine erhebliche Reichweite. Abstrakt Daddy schreit sich kilometerweit auf und packt James am Kopf. Drücken Sie jetzt sofort den Feuerknopf (F), um James zu befreien. Drücken Sie danach die Schalter (S) und James ist wieder frei.

Das Rätsel der Gehörlosen
Eine der sechs Verurteilten hat das Gedächtnis, das ihr bei der Verurteilung wurde, nicht verloren. Anhand des Gedächtnisses „Ich bin James“ können Sie herausfinden, um welche Person es sich handelt oder genauer gesagt, für welches Verbrechen ein Gerichtsverfahren eingeleitet wurde. Der zweite Teil des Rätsels ist, dass James bei dieser Verurteilung verurteilt wurde – er ist ein Mörder, der bei einem Mord verurteilt wurde.

Symbole in den Karten

- ➔ Diese Stelle kann man nicht passieren.
- ☉ Diese Stelle kann man erst nach einem bestimmten Ereignis passieren (Hinweise auf das Ereignis erhalten Sie in der jeweiligen Legende).
- ➔ Freie passierbare Tür.
- ⚔ Diese Tür lässt sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen.
- ➔ Diese Tür kann man nur von einer Seite passieren.

Endgegner

Die besten Taktiken für die Endgegnerkämpfe können Sie dem Lösungsweg entnehmen. Grundwissen über die Benutzung der Waffen sowie Strategien im Kampf gegen Standardmonster finden Sie in den Kapiteln „So spielen Sie“ (Seite 10-21) und „Monster“ (Seite 22-31). Der Tabelle für den jeweiligen Endgegner können Sie entnehmen, wie viele Treffer Sie mit einer Waffe benötigen, um den Gegner (auf den jeweiligen Schwierigkeitsgraden) zu besiegen oder in die Flucht zu schlagen. Das Icon ☒ bedeutet, daß die Waffe gegen den Gegner absolut ungeeignet ist.

Abstrakt Daddy

	Leichter	Normal	Schwierig
Handgun	14	20	☒
Shotgun	12	20	☒
Machine Gun	1	1	☒
Knife	12-16	44-48	75
Blade	2-3	4-5	8-10
Whip	2	6-7	10-12

Textblock

Alle Informationen, um im Spiel voranzukommen, finden Sie in diesen Textblöcken. Zu findende Gegenstände sind rot hervorgehoben, während einzusetzende Utensilien blau markiert sind. Die Zwischenüberschriften geben einen Hinweis auf den Ort, zu dem Sie sich begeben müssen – oder was Sie dort erwartet. Fast alle Aktionen im Spiel werden über die ☒-Taste ausgelöst. Wenn im Text die Rede davon ist, daß Sie einen Gegenstand nehmen oder untersuchen, einen Schlüssel benutzen oder eine Tür öffnen sollen, müssen Sie James an den entsprechenden Ort stellen und die ☒-Taste drücken.

Rätselkasten

Natürlich soll Ihnen diese Spielhilfe nicht den Spaß an den Rätseln verderben. Statt die Lösung sofort zu verraten, werden erst alle Objekte und Hinweise aufgezählt, die Sie brauchen, um die Aufgabe selbst zu lösen. Bei komplizierten Rätseln folgen noch weitere Tipps. Die endgültige Auflösung finden Sie dann im Kapitel „Geheimnisse“ ab Seite 138.

Ausrüstung

In den Straßen und Gebäuden von Silent Hill finden Sie zahlreiche Heiltränke und Munitionsschachteln. Gesundheitsdrinks und Patronen für die Pistole kommen sehr häufig vor, Ampullen und Schrotpatronen sind hingegen rar und tauchen erstmals im fortgeschrittenen Spielverlauf auf. Deshalb sollten Sie mit den seltenen Fundstücken haushalten und sie möglichst nur in Notsituationen verwenden. Wundern Sie sich übrigens nicht,

wenn Sie Munition finden, für die Sie noch keine Verwendung haben: Die dazugehörige Waffe taucht später auf. Das Radio geht nach einigen Minuten Spielzeit automatisch in Ihren Besitz über, wenig später werden Sie auch über die Taschenlampe stolpern. Genauere Informationen über den Nutzen dieser wichtigen Besitztümer entnehmen Sie dem Kapitel „So spielen Sie“ (Seite 15).





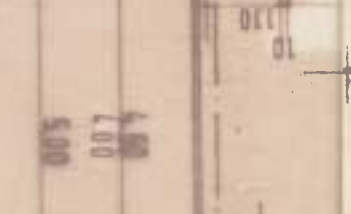


Fundort	Beschreibung
 <p>Taschenlampe Woodside Apartment, Raum 205</p>	wird benötigt, um in dunklen Räumen Gegenstände zu nehmen oder zu benutzen
 <p>Radio am Ende der Vachss Road</p>	statisches Rauschen verrät die Nähe von Monstern

Beschreibung
 <p>Gesundheitsdrink geringe Heilkraft</p>
 <p>Erste-Hilfe-Kasten mittlere Heilkraft</p>
 <p>Ampulle vollständige Heilung</p>
 <p>Patronen für Pistole Munition für die Pistole, 10 Patronen pro Schachtel</p>
 <p>Schrotpatronen Munition für die Schrotflinte, 6 Patronen pro Schachtel</p>
 <p>Gewehrpatronen Munition für das Jagdgewehr, 4 Patronen pro Schachtel</p>

Karten

Im dichten Nebel von Silent Hill und in den finsternen Gebäuden können Sie schnell jegliche Orientierung verlieren. Da ist es fast schon lebenswichtig, einen Blick auf die passende Übersichtskarte zu werfen. Ohne die Karte von Silent Hill können Sie zu Beginn des Spiels gar nicht erst den Parkplatz verlassen.

Betreten Sie hingegen ein neues Gebäude, finden Sie das nützliche Stück Papier meist in der Nähe des Eingangs - aber nicht immer ...

Fundort	Details
 <p>Karte von Silent Hill Aussichtsterrasse, im Auto</p>	Seite 36
 <p>Karte des Apartmenthauses Woodside Apartment, SW-Treppe, 1. Stock</p>	Seite 46 (Karte Seite 41)
 <p>Karte des Apartmenthauses (Westen) Blue Creek Apartment, westliches Treppenhaus, 2. Stock</p>	Seite 51 (Karte Seite 42)
 <p>Karte des Krankenhauses Brookhaven Krankenhaus, Eingangshalle</p>	Seite 66 (Karte Seite 61)
 <p>Karte des Gefängnisses Gefängnis, im westlichen Gang des Zellentrakts</p>	Seite 91 (Karte Seite 90)
 <p>Karte des Hotels (für Gäste) Lakeview Hotel, im Eingangsbereich</p>	Seite 106 (Karte Seite 102)
 <p>Karte des Hotels (für Mitarbeiter) Lakeview Hotel, vor dem Mitarbeiteraufzug im 1. Stock</p>	Seite 110 (Karte Seite 103)



Andere Gegner

Eddie

- doppelter Schaden mit dem Großen Messer, fünffacher Schaden mit der Kettensäge
- resistent gegenüber Brett und Pistole: der Schaden wird halbiert
- wird Eddie während einer Angriffsphase getroffen, nimmt er doppelten Schaden
- die Kettensäge kann sich als besonders nützlich im zweiten Kampf gegen Eddie erweisen; da Sie eine Art Schlagwaffe verwenden, rennt Eddie auf James zu: Benutzen Sie nun konsequent starke Attacken - wenn Sie ein wenig Glück haben, läuft er immer wieder in die Angriffe hinein



41

Flesh Lip

- reagiert empfindlich auf das Brett: doppelter Schaden
- das Stahlrohr zeigt durch mehrfaches Angreifen immer geringere Wirkung: Der Schaden beträgt dann 1/2, 1/3, 1/4 usw.

Die Gefangenen

Es gibt noch geheime Gegner im Gefängnis. Die Wesen sind so geheim, daß sie noch nicht einmal angreifen. Genaugenommen handelt es sich auch nicht um Monster, sondern um obskure Zellenbewohner: Die kleinen, grünen Schleimbeutel verursachen die unheimlichen Stimmen, die Sie in den Zellentrakten hören können. Wenn einer in der Nähe ist und Sie die **R2**-Taste drücken, zielt James automatisch. Mit ein wenig Geduld können Sie die Wesen sogar erledigen. Aber ist das wirklich nötig?

Abstract Daddy

- nach zwei Schüssen aus der Pistole wird der Schaden geringer; ab dem dritten Treffer wird er um 40 % reduziert



42

Unverwundbarkeit

Wenn Sie den Action-Level „Anfänger“ gewählt haben, ist James unsterblich. Sein Status rutscht zwar immer noch schnell in den roten Bereich, aber dann ändert sich nichts mehr an dem Zustand. Es gibt nur zwei Ausnahmen von dieser Regel:

- Der Überkopfschlag des Pyramidendings ist absolut tödlich.
- Wenn Sie Maria mit einer Schußwaffe treffen, ist das Spiel vorbei.

Wenn James angreift, können Sie auf allen Schwierigkeitsgraden eine Art Unverwundbarkeit genießen - gegenüber allen feindlichen Attacken, bei denen eine gewisse Zeit zwischen Ausführung und Treffer vergeht. Wenn zum Beispiel eine Lying Figure ihren Giftnebel auf James sprüht, und Sie sofort mit einem Schuß aus der Pistole reagieren, bleibt James unverletzt. Die Kugel muß nur zuerst beim Gegner ankommen ... Wenn das Monster zurückzuckt, geht die giftige Wolke durch James hindurch, ohne Schaden zu verursachen. Eine andere Gelegenheit, diesen Effekt zu nutzen, ist der Kampf mit der Kettensäge gegen die Pyramidenköpfe. Die Monster stechen recht langsam mit ihren Speeren zu. Wenn die Kettensäge bereits läuft, und Sie rechtzeitig und stark auf die **X**-Taste drücken, rammt James seinem Gegenüber die Waffe

Wunderheilung

Wenn Maria durch einen Angriff verletzt wurde, regeneriert sich ihre Lebensenergie langsam wieder. Diese Tatsache können Sie unter Umständen ausnutzen, wenn sie im Keller des „Anderen“ Krankenhauses vom Pyramidenkopf attackiert wird. Besonders auf „Schwer“ ist diese Sequenz eine Herausforderung, denn nach drei Treffern segnet Maria das Zeitliche. Falls es Ihnen nicht gelingt, James schnell genug durch den Korridor zu manövrieren, können Sie folgendes ausprobieren: Drängeln Sie James zwischen Maria und das Monster, nachdem Sie zweimal getroffen wurde. Verlangsamen Sie das Monster durch Angriffe und lenken Sie die Attacken des Gegners auf James. Verschaffen Sie Maria genügend Zeit, damit sie sich wieder erholen kann, und sprinten Sie dann weiter. Ohne Kettensäge wird diese Prozedur allerdings Unmengen an Heilmitteln kosten.

in den Leib, während der Speer durch ihn hindurchzugehen scheint. Allerdings verpufft nur der Angriff des Monsters, das James trifft. Die Attacken der anderen Kreatur sind so wirkungsvoll wie immer. Daher nützt diese Taktik nur in den seltenen Fällen etwas, in denen beide Pyramidenköpfe hintereinanderstehen.



44

Besonderheiten

Abwehr

Die Angriffe der meisten Gegner kann man abwehren. Dazu dürfen Sie die **R2**-Taste nicht gedrückt halten, wenn ein Kontrahent zuschlägt - stattdessen müssen Sie die **C**-Taste drücken und möglicherweise noch eine Seitwärtsbewegung mit **R** oder **L** machen. Folgende Angriffe können geblockt werden:

- | | |
|---------------------|----------------------------------|
| Bubble Head Nurse | alle Attacken |
| Eddie | Faustschlag |
| Flesh Lip | Fußtritt (kommt selten vor) |
| Lying Figure | Säurenebel (Anfänger und Leicht) |
| Mannequin | alle Attacken |
| Rotes Pyramidending | Faustschlag (kommt selten vor) |
| Letzter Gegner | Stich mit Fangarm |

Die Abwehrbewegung ist allerdings keine Taktik, die Sie besonders häufig anwenden werden. Selbst wenn sie gelingt, verliert James 10 Prozent seiner Lebensenergie. Kein Wunder, wenn er zum Beispiel versucht, einen Schlag mit einem Stahlrohr mit Hilfe seines Ellenbogens abzublocken ... Beherzigen Sie lieber die Lebensweisheit: Besser gut angegriffen als schlecht geblockt.



43



45

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index