

# James Bond 007: Nightfire

Wieder einmal liegt es an dem galanten Agenten, die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Damit Sie von den zahlreichen Gaunern nicht zu häufig „gerührt oder geschüttelt“ werden, haben wir einen 1a-Schlachtplan für Sie angefertigt.

## Grundlegende Tipps

- Schallgedämpfte Waffen erregen wenig Aufmerksamkeit. Wenn Sie hingegen das laute Scharfschützengewehr abfeuern, kommen die Gegner aus der Umgebung angerannt.
- Lehnen Sie sich an Gebäudeecken nach Möglichkeit zur Seite. Ihre Feinde bemerken Sie dann nicht und Sie können aus der Deckung heraus feuern.
- Eliminieren Sie so wenig Bösewichte wie möglich. Das bringt einen immensen Punktebonus.
- Unterschiedliche Trefferregionen resultieren in unterschiedlich hohem Schaden. Es macht Ihren Gegenspielern wenig aus, wenn Sie diese in die Brust treffen. Nicht umsonst tragen sie kugelsichere Westen.
- Bevor Sie eine Tür öffnen, suchen Sie die nähere Umgebung mit Ihrer Röntgenbrille ab, um so unangenehme Überraschungen aus dem Weg zu gehen

### Wie komme ich in die Festung?

Plätten Sie die gegnerischen Einheiten und begeben Sie sich zum nächsten Torbogen. Öffnen Sie das Schloss mit Ihrer Laseruhr und eilen Sie nach oben. In einem der beiden Türme finden Sie eine Leiter, die Sie auf das Dach führt. Hangeln Sie das Stromkabel entlang und schleichen Sie um die Mauersimse, bis Sie einen Balkon finden. Zielen Sie mit Ihrem Handy auf den „Henkel“ über dem Balkon und ziehen Sie sich hinauf. Jetzt können Sie die Festung betreten.

### Wo ist die Party?

1. Wenn Sie durch das Haupttor in die Burg gelangt sind, ballern Sie sich durch den Innenhof. Hinter dem geparkten Lastwagen finden Sie einige Rüstungsteile. In dem Nebenraum hinter dem Brunnen ist ein Schalter für die Sicherheitstüren. Betätigen Sie den Hebel und kämpfen Sie sich durch den anderen Hof. Vergessen Sie nicht, den Generator im Verbindungsstück der beiden Höfe abzuschalten.

2. Gehen Sie durch die Tür an der Stirnseite des Hofes. Jetzt können Sie durch die Sicher-

heitstür gehen und die Wachen im nächsten Hof überraschen. Steigen Sie die Treppen empor und Sie gelangen zur Party.

3. Sollten Sie die Burg durch den Hintereingang betreten haben, steigen Sie die Wendeltreppe komplett nach oben. Dort erbeuten Sie ein Scharfschützengewehr bei einer der Wachen und haben obendrein eine super Aussicht, um den Hof zu säubern. Kämpfen Sie sich dann weiter durch die Höfe. Wenn Sie am Lkw angekommen sind, fahren Sie wie oben beschrieben fort.

### Was mache ich auf der Party?

Feiern natürlich! Gehen Sie in der Eingangshalle nach rechts, an dem Leibwächter vorbei und betreten Sie den Partyraum. Nach der Ansprache mischen Sie sich unters Fetenvolk unterhalb der Galerie. Beim Kellner erhalten Sie Ihre Spezialausrüstung. Fotografieren Sie sämtliche Mädels im Raum mit dem Spezialfeuerzeug. Ist das erledigt, räumt oben der Gorilla das Feld und Sie können weiter in die Bibliothek.

### Wo bekomme ich das verlorene Modul her?

Agentin Nightshade hat es. Gehen Sie die Treppe nach oben und neutralisieren Sie die Wachen mit dem Füller von Q. In der Roten Galerie klettern Sie über die Balken. Unter dem Bild links neben dem Kamin ist ein Tresor versteckt, den Sie mit der Laseruhr knacken. Gehen Sie weiter zum Speisesaal, um Ihre Kollegin zu finden.

### Flucht mit der Seilbahn

Gehen Sie die Treppe nach unten und erledigen Sie die Wachen. Unten angekommen, ziehen Sie den Hebel auf der Konsole neben den Seilrollen. Greifen Sie sich den Raketenwerfer, der rechts neben den Stufen bei der Gondel liegt. Steigen Sie ein und drücken Sie den Knopf zum Losfahren. Mit dem Hubschrauber werden Sie mittels der Raketenwumme fertig. Feuern Sie mit dem Raketenwerfer per Rechtsklick auf den Hubschrauber. Mit den Steuertasten lenken Sie die Geschosse in Richtung des Ziels.

### Wie gelange ich in den Tower?

1. Legen Sie zuerst die Suchscheinwerfer lahm. Der Generator befindet sich hinter dem Gebäude rechts von Ihnen. Wenn Sie zunächst zurück in Richtung Zaun und dann links entlanggehen, können Sie ihn nicht verfehlen.

2. Marschieren Sie zurück zu Agentin Nightshade. Verstecken Sie sich nach ihrer Aktion hinter der Ecke und lauern Sie der Wache auf, die den Generator reparieren will. Von ihr erhalten Sie die Zugangskarte. Auf geht's zum Tower. Mit dem Pass kommen Sie nun ohne Probleme in das Gebäude. Um weiter nach oben zu kommen, benötigen Sie einen Pass der zweiten Stufe. Er befindet sich auf dem rechten Schreibtisch des Büros, oben am Treppenaussatz.

### Wie komme ich in die Festung?

Bevor Sie wie wild den Raum des Towers leer räumen, sollten Sie sich ein Gewehr von den Scharfschützen auf dem Laufsteg holen. In der Zwischenzeit hat Ihre Kollegin die Kamera deaktiviert und Sie können gefahrlos nach oben vorrücken. Von dort aus ist es für Sie ein Leichtes, ihr den Rücken freizuhalten.

### Wo ist der zweite Hangar?

Kämpfen Sie sich unten durch die Büros den Weg nach draußen frei. In der Besenkammer sowie im Büro des Administrators bekommen Sie ein paar nützliche Utensilien mit auf den Weg. Sie müssen nun zum Eingang des Warenlagers, gehen Sie diagonal über den Hof. Auf der Ladefläche eines Lkws befindet sich eine Kiste mit diversen Utensilien. Laufen Sie nicht achtlos daran vorbei, sondern holen Sie sich die Beute. Schlagen Sie sich durch das Lager hindurch auf den Hinterhof, wo Sie einer weiteren Meute von Gegnern Herr werden müssen.

### Wie schütze ich das Flugzeug?

Beseitigen Sie die Scharfschützen auf dem Radioturm. Dort bekommen Sie Munition für Ihr Gewehr. Auf dem Turm geraten Sie ziemlich schnell ins Kreuzfeuer, deshalb sollten Sie nicht dort oben bleiben, sondern nur kurz die Munition holen. Positionieren Sie sich lieber beim Flugzeug mit dem Blick zur Tür. Beginnt das Flugzeug zu rollen, laufen Sie einfach hinterher.

### Wo ist der geheime Bunker?

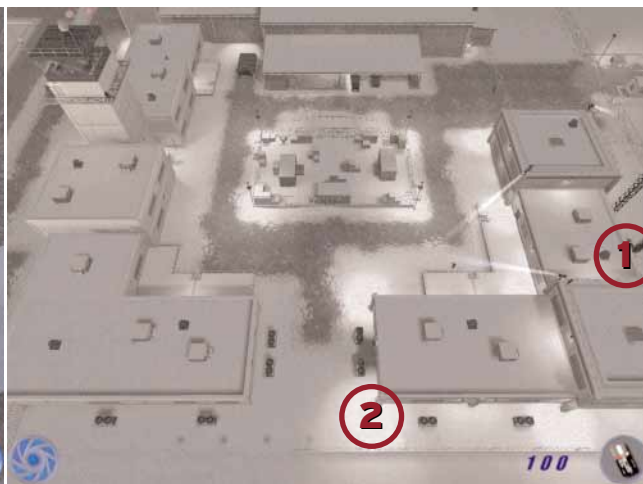
Folgen Sie Mayhew. Gleich nach dem Teich sollten Sie aber einen kurzen Abstecher in das Büro gegenüber machen, dort liegt Munition.

### Wie befreie ich die Geiseln?

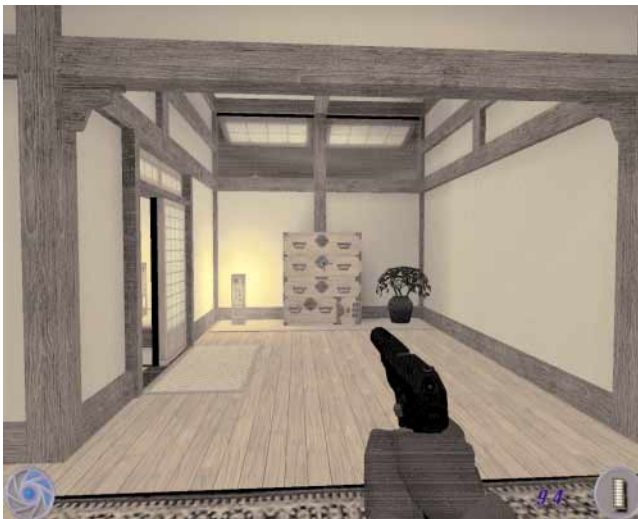
1. Verlassen Sie den Bunker durch die Tür, durch die Sie hineingegangen sind. In dem



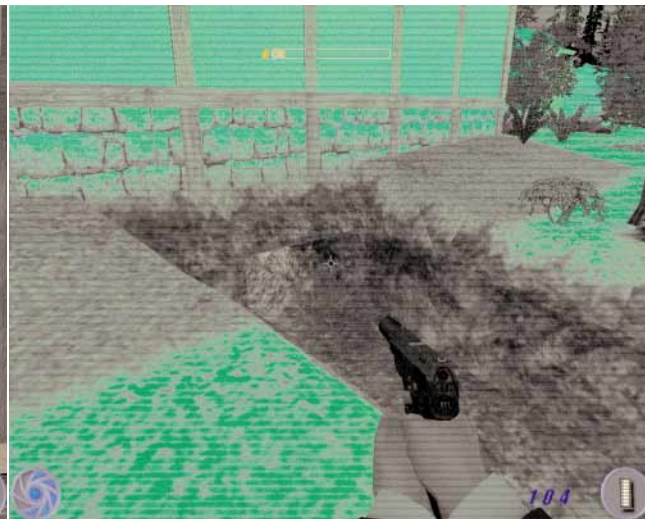
**ABHÄNGEN** Die feine englische Art, in die Festung zu kommen, ist der Weg übers Seil. Achten Sie auf die Funken, um keine unsanfte Landung hinzulegen.



**FLUGSICHERUNG** Die Sicherheitsvorkehrungen umgehen Sie, indem Sie den Generator (1) abschalten. An der Ecke (2) lauern Sie dem arglosen Wachmann auf.



**KLETTERTARTE** Über die Lampe und die Kommode hüpfen Sie durchs Fenster. Auf dem Dach kommen Sie unbemerkt an die Geiseln heran.



**MAULWURF** Der Tunnel führt Sie direkt ins Badehaus. Auf jeden Fall eine feuchtfrohliche Überraschung für den Geiselnnehmer, er bewacht den falschen Eingang.

langen Gang können Sie nun das Tor rechts öffnen und Sie gelangen zum Parkplatz. Neben den Luxuswagen stehen da noch ein paar Gangster mit einer der Dienerinnen. Um das Mädels nicht zu gefährden, müssen Sie zuerst den Typen neutralisieren, der direkt hinter ihr steht.

2. Nun gehen Sie einfach den Gang geradeaus weiter und Sie gelangen ins Wohnzimmer. Im oberen Stock finden Sie im Kleiderschrank zusätzliche Ausrüstung in einer Kiste. Vor dem Zimmer befindet sich eine Lampe. Hüpfen Sie von dort auf den Schrank und dann durchs Fenster, um so auf das Dach zu gelangen. In luftiger Höhe erledigen Sie die Geiselnnehmer durch die Dachfenster und säubern das Dienerquartier. Über den kleinen Zwischengarten geht's in die Bibliothek mit der dritten Gefangenen. Dank des Hakens über dem Balkon leistet Ihr Handy hier gute Dienste.

3. Im Erdgeschoss kommen Sie rechts in Mayhews Büro mit dem Computer. Erkunden Sie den Gang gegenüber. Dort befindet sich das Schlafzimmer mit der Codekarte. Der Safe – wie sollte es anders sein – ist hinter dem Bild über der Drachenskulptur verborgen.

**Wo befinden sich die letzten zwei Geiseln?**

1. Die letzten Geiseln finden Sie entweder, wenn Sie aus dem Bunker über die Leiter in den Garten klettern – oder Sie versuchen Ihr Glück weiter durchs Schlafzimmer. Bei der ersten Variante tauchen Sie durch den Tunnel unter dem Haus, der rechts in dem Wassergraben versteckt ist, und Sie gelangen in das Badehaus.

2. Nach einem kurzen Scharmützel verlassen Sie den Raum auf der anderen Seite und stehen dann im anderen Abschnitt des Gartens. Dort finden Sie die zweite Geisel im Gartenhaus, in das Sie sich über die Strippe mit den

Lampions hangeln. Erledigen Sie alle miesen Typen, um sie zu befreien. Nun eilen Sie einfach zurück in den Bunker und der Auftrag ist erledigt.

**Wie komme ich aus der Tiefgarage?**

Betäuben Sie die Wachen mit den Pfeilen. Die beiden Fahrstühle sind leider deaktiviert, allerdings gibt es hinten eine Feuertrappe, über die Sie weiterkommen.

**Wie bekomme ich Zugriff auf die Fahrstühle?**

Wenn Sie quer durch die Halle schleichen, kommen Sie zum Empfang. Aber Vorsicht! Durch das schwarze Glas kann die Wache Sie von innen sehen. Dort schläft ein Wächter hinter der Theke. Klauen Sie ihm seine Karte und gehen Sie zurück in die Halle. Auf der linken Seite befindet sich das Sicherheitsbüro mit der Fahrstuhlsteuerung.

**Wie werde ich mit den Lasern fertig?**

Die Laser müssen im Sicherheitsbüro dieses Stockwerks abgeschaltet werden. Schleichen Sie rechts herum durch die Büros und weiter zur Galerie. Schwingen Sie sich an den Lampenhaken über den Abgrund, um nicht gesehen zu werden. Der Eingang zum Sicherheitsbüro ist ein paar Meter um die Ecke – und noch mal zwei Räume weiter finden Sie den ersten Computer, den Sie mit dem Virus infizieren sollen. Das Büro des Administrators liegt hinter der Küche, nur leider ist es verschlossen. Im Nebenraum gibt es einen Zugang dorthin und schon haben Sie den zweiten Computer erledigt.

**Was mache ich im dritten Stock?**

Schleichen Sie an den Leuten bei den Generatoren vorbei. Hinter der Tür befindet sich ein Verteilerkasten an der Wand, den Sie sabotieren

können. Das Licht ist aus und im Dunkeln ist gut munkeln. Im Raum hinter der Glasscheibe finden Sie den dritten und letzten Computer.

**Wie klettere ich unentdeckt die Fassade hoch?**

Die Sicherheitsmänner gehen ihrer kalkulierbaren Routine nach. Beobachten Sie die Routen der Wachen und klettern Sie dann erst Stück für Stück weiter.

**Wo finde ich Mayhews Computer?**

An dem Arbeitszimmer kommen Sie gleich am Anfang vorbei. Auf die Panzertür zum Terminal hacken Sie einfach mit Ihrem PDA ein. Schnappen Sie sich die Daten vom Terminal und wehren Sie sich gegen die finsternen Gestalten. Das Besprechungszimmer zu verwandeln, ist dann ein Kinderspiel.

**Was mache ich im Penthouse?**

Um die Wanzen zu legen, müssen Sie nur an den Schreibtisch herantreten und dann schnell zu der Holztür rennen, bevor der Hubschrauber auftaucht. An der Seite ist ein Codeschloss, das Sie überlisten müssen, um in die Waffenkammer zu gelangen. Das Gitter bekommen Sie mit konventionellen Mitteln nicht auf, nur der Hubschrauber hat genug Feuerkraft dazu. Wenn Sie bei den Überresten des Schreibtischs in die Hocke gehen, feuert er eine Rakete ab und trifft den Schrank. Das verschafft Ihnen Zugang zu dem Raketenwerfer, mit dem Sie den Heli vom Himmel holen.

**Was mache ich im Lüftungsschacht?**

1. Versuchen Sie, so viele Wachen wie möglich zu erledigen, bevor Sie runterspringen. Es stehen jede Menge explosive Fässer herum, die sich für diesen Zweck exzellent einsetzen lassen.



**PENNER** Der Pförtner schlummert sanft vor sich hin, während Sie ihm leise den Sicherheitspass klauen.



**DURCHBRUCH** Der Wandschrank bricht unter der geballten Feuerkraft des Hubschraubers zusammen.



**ABGESPACED** Im Raumfahrt-Trainingscenter treffen Sie auf Roog, die rechten Hand von Drake.





**BADEMEISTER** Die bösen Burschen vermiesen Ihnen den Strandbesuch. Dafür sabotieren Sie den Computer mit einem Virus und schalten so die Kanonen ab.



**SCHWERER AUSNAHMEFEHLER** Nach Ihrer Spezialbehandlung mit Sprengstoff und Granaten haben diese Server nicht mal mehr einen Bluescreen.

2. Klettern Sie nach oben und halten Sie sich bis zum Ende der Röhre rechts. Dort ist der beste Platz zum Ausstieg, Sie bekommen dort einen ganzen Haufen Ausrüstung und Feinde stehen dort auch keine. Ein Raum weiter befindet sich der Serviceaufzug.

**Wie aktiviere ich den Serviceaufzug?**

Kämpfen Sie sich durch die Halle mit den Turbinen. Die Tür gegenüber führt zu den Generatoren. Dort finden Sie den Stromschalter.

**Wie bekomme ich die Turbinen in Gang?**

Fahren Sie mit dem Serviceaufzug nach unten. Die Sicherheitstüren zur Turbinensteuerung öffnen Sie in dem Raum vor dem Fahrstuhl. Lassen Sie rechts die Fässer explodieren und gehen Sie zum Turbinenraum zurück. Aktivieren Sie die beiden Turbinen mit den Schaltern in den Kontrollräumen. Jetzt geht's wieder in den Keller, dort holen Sie sich den Raumanzug und betreten das Trainingsgelände durch die Schleuse.

**Wo finde ich Roog?**

Planschen Sie durch das Trainingsgelände zur nächsten Schleuse hoch. Die Laser in der Röhre setzen zeitweilig aus und Sie können durchschlüpfen. Nehmen Sie sich vor dem Rotor in Acht, wenn Sie nicht als Gehacktes enden wollen. Im nächsten Zylinder finden Sie endlich den Schurken Roog, nur leider macht er sich erst mal aus dem Staub und Sie hüpfen hinterher. Versuchen Sie ihn von oben zu beharken. Wenn das Gitter zum Ventilator geöffnet ist, stellen Sie sich unten auf eine Plattform.

**Wie überlebe ich im Fahrstuhl?**

Sie dürfen nicht erschossen werden. Halten Sie lange genug aus, der Aufzug fährt Stück für

Stück nach unten weiter. Wenn Sie fast unten sind, werden Sie aus dem Durchgang gegenüber beschossen. Hängen Sie sich an den Haken und retten Sie sich vor dem Absturz.

**Wie bekomme ich die Server kaputt?**

Die Server können nur mit Sprengstoff zerstört werden. In der Küche steht ein Aktenkoffer, der sich in eine Selbstschussanlage transformiert und zu feuern beginnt. Nehmen Sie den zweiten Koffer an sich, mit einem Rechtsklick lassen Sie ihn explodieren oder per Linksklick zur Selbstschussanlage werden. Im Konferenzraum liegt ein ganzes Arsenal an Waffen – inklusive Raketenwerfer. Das sollte reichen.

**Wie zerstöre ich das Netzwerk?**

1. In der Galerie zerschießen Sie das Glas zum Sicherheitsraum und deaktivieren die Absperrgitter. Weiter kommen Sie übers Treppenhäus. Oben und unten liegt Munition und eine Schutzweste. Ihr eigentlicher Weg führt nach unten. Die Wachmänner erledigen Sie mit dem Scharfschützengewehr bequem von oben aus.  
2. Im 18. Stockwerk ist erst mal Schluss. Hangeln Sie sich zur nächsten Tür. Im Gang verfehlt Sie ein Gangster nur knapp mit einer Rakete und schießt ein Loch in den Boden. Springen Sie nach unten und schlagen Sie sich durch die Räumlichkeiten zurück ins Treppenhäus. Ganz unten können Sie Ihr Equipment wieder aufstocken.

**Wie zerstöre ich das restliche Netzwerk?**

Im siebten Stock sind mehrere Server verteilt. Im Anschluss an den Raum mit den vielen Sprengfallen stehen die ersten beiden. An der Längsseite der Galerie finden Sie den Konferenzraum mit den Sprengsätzen und einer Kiste mit Granaten und Munition. In den an-

liegenden drei Räumen zerstören Sie die übrigen Computer. Beim Empfang benutzen Sie den Fahrstuhl nach unten.

**Wie bekomme ich die Lieferwagen platt?**

Sollten Sie noch einen Koffer vorrätig haben, postieren Sie ihn in der Nähe des Aufzugs in Form einer Selbstschussanlage. Diese hält Ihnen den Rücken frei. Positionieren Sie sich auf dem Podest bei den Notausgängen, dort kann der Van schlecht hinballern, da er nur auf der rechten Seite einen Schützen hat. Von dort aus beharken Sie das Vehikel mit dem Raketenwerfer, Ihre Selbstschussanlage mischt dabei kräftig mit. Die übrigen Kleinbusse stehen jeweils in den Ecken, einer befindet sich in der Mitte der Tiefgarage.

**Wo bitte geht's hier raus?**

Neben dem Podest kommen Sie über die Not-treppe wieder nach oben und können sich den Weg durch die Empfangshalle nach draußen freikämpfen. In der Sicherheitsabteilung gibt es kugelsichere Westen und Munition sowie den Schalter für die Absperrungen. Sie werden dann mit einem heißen Schlitten im Foyer abgeholt.

**Wo ist mein Surfbrett?**

Keine Panik, gehen Sie am Strand entlang zur Hütte und heben Sie das Schurkennest aus. Die automatischen Kanonen bringen Sie per Virus zur Strecke. Nun folgen Sie einfach dem Pfad die Klippen hinauf.

**Wie komme ich zur Insel?**

Kein Problem: Tauchen Sie bis zur rechten Trafostation. Dort ziehen Sie sich an der Leiter aus dem Wasser. Bei den gelben Rohren befindet sich wieder ein Haken, mit dessen Hilfe Sie die Felsen erklimmen können.



**ABGEHOBEN** Mit dem Handy ziehen Sie sich am Haken hoch und entgehen so dem Sturz in die Tiefe.



**AUFZUG** Die Startrampe spielt verrückt, wenn Sie im Gebäude gegenüber den Virus einsetzen.



**KLAR** Tauchen Sie tief, um nicht gesehen zu werden. Hinter den Rohren ist ein nützlicher Haken versteckt.





**EXPLOSIV** An den drei Brückenpfeilern bringen Sie Sprengsätze an. Eine böse Überraschung für die Verfolger, die buchstäblich aus allen Wolken fallen.



**WEITBLICK** Auf dem Dach des Radioturms haben Sie eine gute Übersicht. Der anrückenden Verstärkung können Sie so gelassen entgegensehen.

**Wo finde ich den Sprengstoff?**

Gehen Sie weiter durch die Höhlen und in der Werkstatthalle rechts die Treppe rauf. Nach dem Mannschaftsraum müssen Sie im hinteren rechten Eck das Schloss auflasern und die Sprengsätze mitnehmen.

**Wo sind die Raketen?**

Rennen Sie die Wendeltreppe rauf und bleiben Sie im Gang. Zwei Ecken weiter sehen Sie die Abschussrampe. Im Gebäude gegenüber bringen Sie Qs Wurm zum Einsatz. Springen Sie ins kühle Nass und tauchen Sie in den Container auf dem Grund. Die Plattform missbrauchen Sie einfach und erklimmen darüber die Startrampe. Für das letzte Stück benutzen Sie den Enterhaken.

**Wie deaktiviere ich den Störsender?**

1. Folgen Sie dem Pfad nach oben und seien Sie ganz Gentleman: Die holde Maid befreien Sie mit dem PDA. Kämpfen Sie sich den Weg an den Klippen entlang frei und Sie gelangen zu der Basis. In der kleinen Hütte, die direkt vor Ihnen liegt, finden Sie einen Geheimgang zum nächsten Gebäude sowie Ausrüstung.
2. Einen Schalter des Störsenders entdecken Sie im ersten Stock des Sendeturms, einen zweiten gib'ts in dem Turm hinter der Bunkeranlage. Haben Sie das Signal lahm gelegt, säubern Sie das Gebiet am besten vom Dach des Turms aus, das Sie über die Leiter an der Außenseite erreichen.

**Die Brücke**

Sommer, Sonne, Strand: Entspannen Sie sich und gehen Sie mal wieder baden. Ihre Aufgabe ist es, den drei Brückenpfeilern einen Besuch abzustatten und sich dann zurückzulehnen. Die Explosion rettet Sie und Ihre Kameradin vor den Verfolgern.

**Wie dringe ich in die Basis ein?**

Versuchen Sie, sich möglichst unbemerkt hineinzuschleichen. Fahren Sie bei den Raketen den Flaschenzug beiseite und ziehen Sie sich links am Haken hoch. In der nächsten Halle nutzen Sie den Haken links oben an der Querstrebe, um unentdeckt zu bleiben und einen Raketenwerfer abzustauben. Über den Luftschacht rechts kommen Sie in den Lift der Sicherheitsabteilung. Unten angekommen, fotografieren Sie die Blaupausen im Büro vor dem Fahrstuhl.

**Abschalten der Silos**

Von der Wache erhalten Sie die passende Sicherheitskarte. Verändern Sie wieder die Position des Krans und greifen Sie zum Telefon. Nehmen Sie den Zug, damit sparen Sie sich Zeit und Ärger, springen Sie aber noch vor der Glasröhre ab, so gelangen Sie besser an die Gegner heran. Rechts ist der Mannschaftsraum, links geht's zum Kontrollraum. Speisen Sie den Virus ein und zünden Sie die Rakete mit dem roten Knopf. Weiter geht's nach unten mit dem Fahrstuhl.

**Wo finde ich Drake?**

Gehen Sie die Treppe ganz hinunter, unter dem Treppenabsatz liegt etwas Ausrüstung. Halten Sie sich nicht lange mit den Wachen auf, schauen Sie lieber, dass Sie weiterkommen. In den Schränken der Mannschaftsräume liegen diverse Utensilien herum. Kämpfen Sie sich durch die mit Sprengfallen gespickte Halle. Der Weg führt Sie weiter durch den kaputten Fahrstuhl an den Haken hoch.

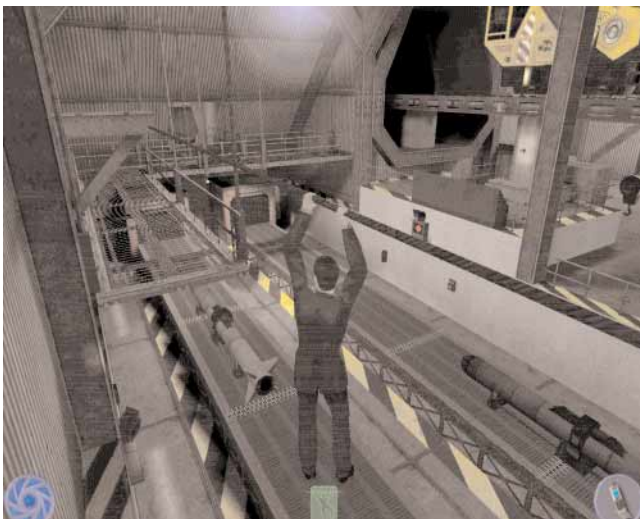
**Stoppt Kiko!**

Begeben Sie sich schleunigst in den nahe liegenden Sicherheitsbunker, bis die Raketen gestartet sind. Wenn Sie dem Ninja das Handwerk gelegt haben, fahren Sie schnell nach oben und starten das Shuttle mit dem Knopf neben der Tür zur Gangway.

**Das Finale**

Hüpfen Sie Drake hinterher. Schießen Sie rechts die Kisten kaputt und füllen Sie Treibstoff auf. Gehen Sie nach rechts und zerschneiden Sie das Glas. Über die Steuerelemente unten auf der Plattform öffnen Sie die Klappen der Raketen. Betätigen Sie beide Hebel und den Knopf, um sie zu deaktivieren. Den nötigen Treibstoff für das Jetpack gib'ts unter der Rampe. Die Schleuse wird geöffnet, sobald Sie fertig sind. Jetzt kommt der große Showdown. Kümmern Sie sich um Drake und befreien Sie endlich die Welt von diesem Scheusal.

ANSGAR STEIDLE



**PLATZ DA!** Um genügend Bewegungsfreiheit zu haben, fahren Sie an der Konsole des Flaschenzug beiseite. Erst dann kommen Sie auf die andere Seite.



**BRENZLIG** Die vier Raketen müssen Sie unter Zeitdruck entschärfen. Von Ihren Gegenspielern werden Sie dabei aus allen Himmelsrichtungen beharkt.