

# Die Komplettlösung zu Legacy of Kain: S. R.

## Tips vor dem Spiel

Wenn Ihr über größere Schluchten oder weitere Strecken springen wollt, benutzt immer Eure Flügel, um mit ihrer Hilfe zu fliegen (oder zu gleiten).

– Im späteren Verlauf des Spiels werdet Ihr mit den sogenannten „Blockrätseln“ konfrontiert, die Ihr löst, indem Ihr die Symbole, die sich auf den Blöcken befinden, so in die Löcher der Wände schiebt, daß die Symbole mit den Mustern (oder auch Zeichnungen) in den Wänden übereinstimmen. Da die Symbole auf den Blöcken aber nicht immer genau in die Richtung zeigen, in die sie in die Löcher hineingeschoben werden sollten, müßt Ihr die Blöcke drehen und wenden, auf daß die Symbole genau auf die Muster passen. Um einen Block nun drehen oder wenden zu können, müßt Ihr folgenden Trick anwenden:

Stellt Euch seitlich an einen Block, haltet die L1-Taste und die Quadrattaste gedrückt und lenkt dann einfach zum Block hin, worauf Ihr den Block umkippt! Auf diese Weise wird es für Euch kein Problem sein, die „zur falschen Seite“ zeigenden Blöcke in die richtige Richtung zu drehen!

– Merkt Euch die Zeichen, die die jeweiligen Warpportale kennzeichnen, damit Ihr später wißt, zu welchem Ort Euch welches Warpportal beamt.

– Speichert auf jeden Fall nach einer Aktivierung eines Warpportals ab, da hinter einigen Warpportalen ein Endgegner folgt.

– Wenn Ihr das Spiel beginnt, findet Ihr Euch im Anfangsraum wieder, in dem sich eine dunkle viereckige Plattform befindet, auf die Ihr Euch stellen könnt, nachdem Ihr einen Endgegner erledigt habt, um neue Informationen über den weiteren Verlauf des Spiels zu erhalten.

# Der Lösungsweg

## Der Anfang

Nachdem Ihr Euch die beeindruckende Einleitungssequenz angeschaut habt und letztendlich in der Spektralwelt gelandet seid, werdet Ihr durch eine Stimme in Eure Aufgabe eingewiesen.

Nun könnt Ihr Euch bewegen und findet Euch in der düsteren Spektralwelt wieder. Lauft zunächst geradeaus in den Gang hinein und folgt diesem bis in den nächsten Raum, wo eine kleine Sequenz eintritt. In dieser Sequenz werdet Ihr das erste Warpportal in diesem Spiel entdecken, das Euch, wenn es Euch möglich ist, über weite Strecken zu anderen Portalen beamen kann.

Wenn Ihr Euch nun auf einen der Kreise vor dem Warpportal stellt, erfahrt Ihr, daß Ihr zunächst andere Warpportale aufsuchen müßt, um eine Verbindung zwischen den einzelnen Portalen herzustellen. Setzt Euren Weg also fort und passiert den nächsten Gang, bis Ihr in einem großen Raum landet. Dort erfahrt Ihr in einer weiteren Sequenz, daß Ihr anstelle von Blut Seelen als Nahrung benötigt, um Eure Kraft aufzufrischen.

Haltet danach die Kreistaste solange gedrückt, bis Ihr genug Seelen verschlungen habt und Eure Krafftleiste (unten rechts) sich gefüllt hat. Danach wird sich links im Raum die Energiewand auflösen, und Ihr könnt diese passieren. Springt dahinter in dem Treppengang die Stufen nach oben, bis Ihr in einem großen Raum landet. Hier springt Ihr über die kleinen Spalten zwischen den Plattformen und erklimmt dahinter die hohen Stufen mit Hilfe des „Hohen Sprunges“ (L1-Taste gedrückt halten und Sprungtaste drücken), um einen besonders hohen Sprung zu vollführen.

Seid Ihr auf der höchsten Plattform angelangt, wird Euch in einer kleinen Sequenz die Eigenschaft, mit Euren Flügeln zu schweben, erklärt. Springt danach nach vorn und haltet die Sprungtaste gedrückt, um auf die gegenüberliegende Plattform zu fliegen. Habt Ihr dies geschafft, passiert hier den nächsten Gang bis in einen Raum, in dem Ihr mit den ersten Monstern konfrontiert werdet. Nachdem Ihr die Gegner leicht besiegen konntet (haltet dazu die R1-Taste gedrückt, um sie anzuvisieren und schlägt dann auf sie ein), klettert Ihr auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes die Absätze hoch, um weiter schreiten zu können.

Klettert am Ende des Ganges zwei weitere Absätze hinauf, worauf Ihr Euch in einem großen Raum wiederfinden werdet. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Quelle, die Euch von der Spektralwelt, in der Ihr Euch befindet, in die materielle Welt beamen kann (dazu müßt Ihr aber bei vollen Kräften sein). Stellt Euch nun in eben diese Quelle und drückt die Select-Taste, um das Menü auszuwählen. Wählt hier den Warpglyph, der sich in Eurem Inventar befindet und drückt die Quadrattaste, worauf sich die Umgebung ändert und Ihr Euch in der materiellen Welt wiederfindet.

Diese Welt unterscheidet sich von der Struktur her nicht von der Spektralwelt, lediglich ist die Landschaft auf den ersten Blick anders. Begebt Euch nun von der Portalplattform weg und lauft in den Gang hinein. Dort wird Euch vor einem Wasserbecken die Wirkung des Wassers in der Spektralwelt und in der materiellen Welt erklärt (wenn Ihr in der materiellen Welt das Wasser berührt, verletzt es Euch und setzt Euch obendrein automatisch in die Spektralwelt zurück). Springt und schwebt nun über das kleine Wasserbecken rüber und öffnet am Ende des Ganges die Tür (genau vor die Tür stellen und die Quadrattaste drücken). Im nächsten Raum werdet Ihr in einer kleinen Sequenz zwei Monster sehen, die gerade über eine Leiche herfallen. Springt nun über das breite Wasserbecken rüber auf die Plattform und stellt Euch auf einen Kampf mit den Monstern ein. Als erstes müßt Ihr solange auf die Feinde einprügeln, bis sie erschöpft stehenbleiben und neue Kräfte sammeln. Diese Ruhepause solltet Ihr nun dazu nutzen, um sie hoch zu heben (Dreiecktaste). Ihr habt alsdann drei Möglichkeiten, sie zu erledigen:

1. werft das Monster in den Lichtkegel, wo es dann verbrennt,
2. werft das Monster ins Wasser, wo es jämmerlich ertrinkt, oder
3. werft es an einen der Stachel, die aus der Wand herausragen!

Habt Ihr die beiden Monster dann auf eine der brutalen Weisen erledigt, begeben Euch nach hinten rechts zum Lichtkegel und stellt Euch dort auf die rechte Seite des quadratförmigen Blocks. Nachdem Ihr Eure körperlichen Fähigkeiten kennt, stellt Ihr Euch rechts vom Block hin (Euer Blick müßte aus dieser Kameraperspektive nach links zeigen) und bewegt den Block nun folgendermaßen, nachdem Ihr den Block festgehalten habt (Quadrattaste gedrückt halten):

5x nach B, 6x nach C.

Laßt den Block jetzt los und bemerkt, daß Ihr den Block vor eine hohe Öffnung in der Wand geschoben habt. Springt jetzt auf den Block und von diesem aus nach oben an den Absatz, wo Ihr Euch ohne Mühe in die Öffnung hineinziehen könnt. Durchquert den folgenden Gang bis zum Ende, wo Ihr die nächste Tür öffnet.

## **Das Schloss**

Dahinter werdet Ihr Euch im Freien befinden und das Schloß „Heiligtum der Clans“ entdecken, das schon völlig verkommen ist. Nachdem Euch allmählich klar wird, daß sich die Umgebung über die Jahrhunderte hinweg verändert hat, während Eure Auferstehung vorbereitet wurde, wird Euch noch von weiteren Veränderungen berichtet.

Nach der Sequenz begeben Ihr Euch zur Schloßseite und nehmt Euch (die Quadrattaste drückend) einen Speer aus der Halterung, um das herumlaufende Monster zu erledigen (schlägt es bewußtlos und speißt es dann durch Drücken der Dreiecktaste auf). Begeben Euch danach gegenüber vom Schloß in den Gang und folgt diesem bis zum Ende und zu einem Abzweig. Links befindet sich nun eine helle Tür, die Ihr zunächst passieren solltet. Steigt hier den Gang rauf, bis Ihr in einen Warpportalraum gelangt. Stellt Euch dort auf die Plattform, um diese zu aktivieren (Ihr habt somit die erste Verbindung zwischen dem ersten und diesem Warpportal aufgebaut).

Verlaßt den Warpraum wieder und kehrt zurück nach unten zur hellen Tür, die Ihr erneut passiert. Biegt hier nach links in den anderen Gang ein und durchquert ihn bis in den nächsten großen Raum, den ihn aus der Anfangssequenz wiedererkennen werdet.

## **Der Strudel des Abgrunds**

Hier werdet Ihr nach Eurer Verdammnis als Vampir in die „Tiefen der Wasserfälle“ gestürzt. Überquert die Brücke und schaut Euch auf der Plattform stehend die nächste Sequenz an. Sobald die Sequenz vorbei ist, steht Ihr mit Eurem Blick zu einer Höhle gerichtet, in die Ihr jetzt hineinspringen müßt.

## **Raziels Territorium**

Folgt hier dem Gang bis zum Ende und öffnet die nächste Tür. Lauft dahinter nach links aus dem Gebäude heraus und macht Euch nun bereit, die nächsten zwei Monster zu erledigen (Ihr müßt sie mit den Speeren, die Ihr aus der Wand ziehen könnt, aufspießen).

Habt Ihr es geschafft, wird sich hinten das große Tor öffnen. Passiert es und schaut Euch dahinter die nächste Sequenz an. Steigt danach die Stufen hinauf und findet hinten rechts in der Wand die nächste helle Tür, die zu einem Warpportal führt. Nachdem Ihr auch dieses Warpportal aktiviert habt, indem Ihr Euch auf die

Plattform stellt, kehrt Ihr zurück in den großen Raum und findet rechts eine Holztür, die Ihr als nächstes passieren müßt.

Geht nach vorn und biegt an der Ecke nach rechts ab. Ihr müßt nun den gesamten Weg entlang laufen, bis Ihr in einen Raum gelangt, in dem sich auf der linken Seite ein geschlossenes Tor befindet. Hier müßt Ihr mit Hilfe eines Speeres, den Ihr an der Wand findet, das Monster erledigen, damit Ihr genug Zeit habt, das Tor zu öffnen (um dies zu öffnen, müßt Ihr Euch genau vor das Tor stellen, die Quadrattaste gedrückt halten und nach vorn lenken).

Lauft dahinter durch den Riß in der Mauer und begeben Euch in den großen Bereich, wo Ihr die Treppen um den Turm herum hinauflauft, bis Ihr oben angekommen seid. Dort drückt Ihr den Schalter an der Wand, woraufhin Ihr sehen werdet, daß eine Hängebrücke heruntergelassen wurde. Überquert nun links vom Schalter aus gesehen die heruntergelassene Brücke und betretet das Schloß.

Steigt im folgenden Gang jetzt drei Treppenabsätze hinunter, stellt Euch am Ende des Ganges an den Rand und schaut nach unten. Laßt Euch vorsichtig auf die untere Ebene fallen und steigt dann den nächsten Treppenabsatz nach oben, wo Ihr automatisch vor der Öffnung stehenbleibt und Euch die nächste Sequenz anschauen müßt, in der Ihr beobachten könnt, wie zwei Monster über einen wehrlosen Menschen herfallen und ihn töten. Laßt Euch danach von der Öffnung hinunterfallen und erledigt die beiden Monster. Findet hinten rechts um die Ecke ein silbernes Tor, das Ihr öffnen müßt, um es zu passieren. Klettert dahinter die zwei Stufen nach oben, woraufhin Ihr auf einem kleinen Friedhof landen werdet.

Klettert hier nun zunächst rechts auf die Plattform und lauft in den kleinen Raum, wo sich in der Ecke ein dunkler Block befindet. Schiebt diesen auf die andere Seite, damit Ihr mit Hilfe des Blocks die hohe Plattform erreichen könnt. Wenn Ihr Euch nun auf der hohen Plattform befindet, müßt Ihr Euch in den nächsten Bereich begeben, wo eine kleine Sequenz folgt, die Euch etwas über einen Eurer Brüder erzählen wird.

## **Melchias Territorium**

Nach der Sequenz müßt Ihr dann rechts die Rampe hoch laufen, bis Ihr Euch in einem Raum wiederfindet, in dem sich auf der rechten Seite zwei Lichtkegel befinden. Begeben Euch hier nach hinten rechts, wo Ihr die silberne Tür passieren müßt. Steigt dahinter die lange Wendeltreppe hinunter und stellt Euch auf die Plattform, um das nächste Warpportal zu aktivieren. Begeben Euch danach in den

anderen Gang und öffnet am Ende die helle Tür, um in den nächsten großen Bereich zu gelangen.

## **Der grosse See**

Dort erblickt Ihr einen großen See, den Ihr mit Hilfe der Plattformen überspringen könnt. Habt Ihr es geschafft, mit Hilfe der drei Plattformen über das Wasser zu gelangen, befindet Ihr Euch auf der anderen Seite des Sees, wo Ihr die silberne Tür passieren müßt, die in die Höhle führt. Öffnet im Innern auf der gegenüberliegenden Seite die Holztür und findet dahinter eine lange Rampe, die Ihr nun hinunter laufen müßt.

Folgt unten angekommen dem langen Gang, bis Ihr in einen Bereich gelangt, in dem eine schwarze Gestalt auf dem Boden liegt. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Ihr Euch zurück in die Spektralwelt beamen müßt! Drückt dazu die Selecttaste und wählt den Glyphen aus, um die Welten zu wechseln.

Nachdem Ihr dies vollzogen habt, befindet sich die schwarze Gestalt nicht mehr auf dem Boden und Ihr erfahrt etwas über die Vampire. Tötet den Feind und klettert über die einzelnen Plattformen nach ganz oben, wo sich eine Quelle befindet. Stellt Euch auf diese und wählt im Menü das Symbol aus, um Euch wieder zurück in die materielle Welt zu beamen. Ihr werdet jetzt vielleicht merken, daß die Plattformen in dieser Welt verschwunden sind, über die Ihr gerade in der Spektralwelt hinaufgeklettert seid!

Dreht Euch vorsichtig mit dem Blick zum Rauminneren gerichtet und erblickt etwas weiter unter Euch eine schmale Brücke, auf die Ihr Euch jetzt vorsichtig herabfallen lassen müßt. Lauft auf dieser Brücke dann ein Stück nach vorn und springt schließlich sehr vorsichtig nach links auf die sehr schmale Plattform. Von dieser aus springt Ihr zuletzt zur Plattform an der Wand, wo sich ein Block befindet. Zieht diesen nun zweimal und springt dann auf die andere Seite des Blocks, um ihn einmal nach vorn zu schieben. Haltet jetzt die L1-Taste gedrückt und drückt die Quadrattaste, um den Block auf die höhere Plattform zu heben. Nachdem Ihr dies getan habt, springt an den Block, um darüberzuklettern und zieht diesen einmal nach hinten.

Begebt Euch dann auf die andere Seite des Blocks und drückt ihn in die Wand, woraufhin Ihr sehen werdet, daß sich durch diesen Vorgang rechts von Euch ein großes Gitter geöffnet hat! Passiert dieses nun und laßt Euch dahinter herunterfallen. Wenn Ihr Euch jetzt um 180 Grad dreht werdet Ihr ein geschlossenes Gitter sehen und rechts daneben ein Loch in der Wand. Begebt Euch auf die andere Seite des

Raumes, wo Ihr einen braunen Block in der Wand sehen könnt. Zieht diesen dort heraus und schiebt ihn dann nach unten ins Loch hinunter. Dort unten zieht Ihr den Block dann auf die andere Seite, wo Ihr ihn schließlich über die einzelnen Stufen nach oben hebt (L1-Taste gedrückt halten und die Quadrattaste drücken). Habt Ihr diesen mühseligen Vorgang geschafft, schiebt den Block in das Loch in der Wand, woraufhin sich links von Euch das Gitter öffnen wird.

Nachdem Ihr dieses durchquert habt, begeben Euch zur gegenüberliegenden Wandseite und beamt Euch wieder zurück in die Spektralwelt. Ihr befindet Euch an derselben Stelle, an der Ihr vor kurzem schon einmal hochgeklettert seid. Klettert nun ein zweites Mal nach oben und wechselt zurück in die materielle Welt. Begeben Euch diesmal auf die gegenüberliegende Seite des Raumes und passiert das geöffnete Tor.

Gleich hinter dem Tor könnt Ihr eine hohe schmale Plattform erkennen, auf die Ihr nun vorsichtig springen müßt. Wenn Ihr Euch nun auf der hohen schmalen Plattform befindet, schaut Euch links und rechts die Wände an, wo Ihr etwas weiter entfernt je eine niedrige Plattform auf einer Seite erblicken könnt. Springt nun auf die rechte niedrige Plattform, worauf diese sich senkt und die linke Plattform nach oben gefahren wird! Begeben Euch danach wieder zurück auf die hohe schmale Plattform und bevor Ihr nun auf die hochgefahrene Plattform springt, müßt Ihr Euch darauf einstellen, daß diese sich senken wird, sobald Ihr Euch auf dieser befindet! Springt also auf diese Plattform, lauft ein kurzes Stück auf ihr und springt dann weiter auf die gegenüberliegende Plattform! Dieser Vorgang wird Euch viele Nerven und Versuche kosten!

Nachdem Ihr es dann letztendlich geschafft habt, werdet Ihr vor einem Raum mit einem geschlossenen Gitter landen. Betretet diesen Raum und entdeckt gleich rechts, sobald Ihr den Raum betreten habt, daß sich dort ein beweglicher Block mit einem Symbol darauf befindet. Zieht diesen Block nun heraus und schiebt ihn vor eines der beiden Löcher in der Wand. Da sich auf dem Block, den Ihr gerade verschoben habt, noch ein Block befindet, und Ihr ihn deshalb nicht sofort ins Loch schieben könnt, müßt Ihr seitlich des Loches auf den Vorsprung springen und den oberen Block herunterschieben!

Nun kommt die eigentlich schwere Aufgabe: Ihr müßt beide Blöcke so in die zwei Löcher schieben, daß die Symbole der Blöcke genau mit den Symbolen im Loch übereinstimmen! Da nun das Symbol vom Block, den Ihr gerade heruntergeschoben habt, auf dem Kopf steht, müßt Ihr ihn so auf die richtige Seite drehen und wenden (siehe Tips zum Spiel), daß das Symbol sich wieder in der richtigen Lage befindet!

Um die Lage des Blockes zu ändern (und somit auch die Lage des Symbols), könnt Ihr auch die kleinen Vorsprünge nutzen! Hebt zuerst den Block, der auszurichten ist, auf den anderen Block und schiebt ihn je nach Notwendigkeit von dem Vorsprung wieder herunter. Nach jedem Herunterschieben wird sich die Lage des Blockes ändern! Setzt diesen Vorgang

nun solange fort (dauert eine Weile), bis das Symbol genau zur Seite des Loches in der Wand zeigt und Ihr dieses hineinschieben könnt (oder wendet die Drehen-und-wenden-Technik an, die viel schneller geht)!

Habt Ihr diese nicht ganz einfache Aufgabe gemeistert, öffnet sich das Gitter und Ihr könnt es passieren. Steigt hier die lange Rampe nach oben und öffnet am Ende das Tor, um nach draußen zu gelangen. Begeht Euch hier zum Block und schiebt ihn vom Rand nach unten. Laßt Euch dann selbst nach unten fallen und dreht Euch unten um, um den gerade heruntergeschobenen Block aus der Wand zu ziehen. Schiebt diesen Block dann dreimal nach rechts und hebt ihn auf den anderen Block. Zieht nun diese gestapelten Blöcke einmal nach hinten, dreimal nach rechts und dann an die Wand heran. Nun müßt Ihr auf die Blöcke springen, von denen Ihr schließlich ohne Probleme auf die obere Plattform gelangen könnt!

Folgt hier dem langen Gang bis ans andere Ende, wo Ihr einen neuen Bereich betreten werdet. Lauft hier rechts an der Plattform entlang bis zur gegenüberliegenden Seite und findet dort eine Gittertür, durch die Ihr Euch begeben müßt. Ihr befindet Euch nun in einem Gebäude, das Ihr schnurstracks bis zur hinteren Wand durchläuft. Am Ende werdet Ihr einen Schalter in der Wand entdecken, den Ihr drücken müßt. Daraufhin werdet Ihr mit Eurer Plattform nach unten gefahren und landet in der unteren Etage.

Lauft hier entweder links oder rechts einen der Wege entlang, die letztendlich beide in denselben Raum führen. Habt Ihr den besagten Raum durch eine hellbraune Tür betreten, biegt gleich zur Mitte ab und drückt dort den Schalter in der Wand. Begeht Euch danach auf die andere Seite des Raumes und betätigt dort den Hebel in der Wand, der einen Mechanismus in Gang setzt. Habt Ihr dies erledigt, könnt Ihr den Raum wieder verlassen und Euch mit der Plattform, mit der Ihr hierher gekommen seid, wieder nach oben fahren lassen.

Wenn Ihr Euch in der oberen Etage befindet, lauft geradeaus direkt zu dem Hebel im Boden und betätigt ihn, woraufhin sich die große Plattform in der Mitte des Raumes senken wird! Laßt Euch in diese Grube fallen und entdeckt unten einen hellen Block in der Wand, den Ihr herausziehen müßt. Lauft anschließend ein Stück nach rechts

und entdeckt dort einen Gang in der Wand! Betretet ihn und durchlauft diesen langen Gang bis zum Ende hin, wo Ihr Euch in einem anderen Bereich wiederfindet!

Hier werdet Ihr nun mit der nächsten Aufgabe konfrontiert: In diesem Raum befinden sich vier brennende Blöcke, die Ihr so verschieben müßt, daß sie alle unter einer der naheliegenden Stützen (wenn Ihr nach oben schaut und Euch die Wände anschaut, werdet Ihr die Stützen entdecken) stehen! Sobald nämlich einer der brennenden Blöcke unter einer Stütze steht, wird diese verbrennen und einstürzen! Sind nun alle vier Stützen zum Einstürzen gebracht worden, wird sich eine Plattform nach unten bewegen.

Schaut Euch nun genau den Boden an, auf dem Ihr Euch befindet. Ihr werdet helle Streifen auf dem Boden erkennen, auf denen Ihr nur die brennenden Blöcke bewegen könnt! Schiebt also alle vier brennenden Blöcke auf je eine Ecke der heruntergefallenen Plattform, woraufhin Ihr jeweils ein Geräusch vernehmen werdet. Habt Ihr nun alle vier brennenden Blöcke auf jeweils einer Ecke plaziert, wird sich die Plattform ein weiteres Mal senken. Laßt Euch herunterfallen und lauft nun in den Tunnel, der nach unten führt. Nachdem Ihr ganz unten angekommen seid, könnt Ihr das geöffnete Tor passieren und Euch auf den ersten Endgegner gefaßt machen!

#### Endgegner: Melchia

Dieser Endgegner läßt sich nicht einfach durch seichte Fausthiebe niederstrecken. Dazu müßt Ihr Euch schon etwas Besseres einfallen lassen! Probiert es also folgendermaßen: In diesem Raum bemerkt Ihr zwei geschlossene Gitter, an denen sich seitlich hohe Öffnungen befinden, durch die Ihr klettern könnt. Tut dies und begeben Euch dahinter an den Hebel im Boden. Wenn Ihr diesen betätigt und die Taste gedrückt haltet, wird das Gitter geöffnet bleiben; behaltet nun das Gitter im Auge, wartet solange, bis das Monster sich genau unter dem Gitter befindet und laßt es dann herunterfallen! Das Monster wird einen Schrei von sich geben und kurz zu Boden gehen.

Wiederholt diesen Vorgang mit dem anderen Gitter, woraufhin das Monster erneut zu Boden geht. Da das Monster nun immer noch nicht tot ist, müßt Ihr den letzten Schritt auch noch vollziehen: Entdeckt gegenüber dem Eingang einen Hebel, den Ihr noch nicht drücken dürft! Klettert zunächst in der Nähe des Schalters in den Käfig hinein und lockt das Monster hinein! Ihr müßt solange warten, bis es sich durch die Gitterstäbe bewegt hat. Wenn es sich nun im Innern des Käfigs befindet, begeben Euch so schnell Ihr könnt zum Hebel und drückt diesen, woraufhin Ihr die Vernichtung des Monsters einleitet!

In einer Sequenz könnt Ihr dann sehen, auf welche Weise das Monster sterben wird (es wird durch eine Säge, die von der Decke herabkommt, in Einzelteile zerstückelt!). Ihr habt jetzt die Fähigkeit des Endgegners erworben, in der Spektralen Welt durch Gitter zu wandeln! Nachdem Ihr die Sequenz gesehen habt, könnt Ihr Euch wieder bewegen. Macht Euch nun bereit, den ersten Glyphen zu suchen! Merkt Euch in Zukunft, daß Ihr jedes Mal, wenn Ihr einen Endgegner besiegt habt, auf die Suche nach einem Glyphen gehen könnt.

### **Auf der Suche nach dem ersten Glyphen**

Begebt Euch gegenüber zum Gitter und beamt Euch mit Hilfe des Symbols zurück in die Spektralwelt. Nun müßt Ihr gegen das Gitter lenken, woraufhin Ihr ohne Probleme durchschweben werdet (die Eigenschaft des eben erledigten Endgegners).

Lauft nun den ganzen Weg nach oben und, sobald Ihr Euch in dem großen Raum befindet, sucht dort die Quelle auf, mit der Ihr Euch wieder zurück in die materielle Welt beamen könnt. Lauft danach auf die oberste Plattform und findet dort den hellen Block, über den Ihr auf die höhere Plattform springen könnt. Ihr befindet Euch nun auf der Ebene mit der Fahrstuhlplattform, die Ihr auf der gegenüberliegenden Seite verläßt.

Steigt dort die lange Rampe hinunter, bis Ihr am Ende durch die Tür gehen könnt. Laßt Euch dahinter in das Wasserbecken fallen, woraufhin Ihr Euch (aufgrund der Wasserberührung) erneut in der Spektralwelt wiederfindet. Sucht hier unten am Grund des Beckens das Tor auf, hinter dem sich ein glühender Gegenstand befindet. Wandelt durch das Tor und holt Euch dieses Artefakt. Lauft dann wieder zurück durch das Tor und weiter zur gegenüberliegenden Seite, wo Ihr links von Euch ein weiteres Gitter findet, durch das Ihr nun wandeln müßt. Steigt dahinter die Rampe hinauf und beamt Euch auf der Quelle stehend zurück in die materielle Welt.

Begebt Euch diesmal in den Raum mit den drei Säulen, die Ihr alle zur Mitte hin umkippen müßt (Quadrattaste drücken). Habt Ihr dies erledigt, tritt eine Sequenz ein, in der Ihr sehen könnt, wie ein Mechanismus in Gang gesetzt wurde und den besagten Glyphen herabgelassen hat. Sammelt diesen Glyphen jetzt ein, der sich als der Kraftglyph entpuppt! Mit diesem Glyphen könnt Ihr von nun an Schockwellen auslösen, die Euch beim Bekämpfen von Gegnern sehr hilfreich werden können.

Verlaßt nun diese Stätte und durchlauft den gesamten Beckenboden, bis Ihr am Ende über diverse Stufen wieder an die Wasseroberfläche gelangen könnt. Beamt Euch oben auf der Quelle nun wieder zurück in die materielle Welt und passiert hinten die Tür mit dem Warpportalzeichen. Stellt Euch auf die Plattform des

Warpportals und beamt Euch zu dem Warpportal, das sich in der Nähe des Schlosses (Heiligtum der Clans) befindet.

Wenn Ihr Euch nun vor dem riesigen Schloß befindet, wechselt in die Spektralwelt und begeben Euch zur rechten Seite des Schlosses, wo Ihr ein Gitter vorfinden werdet. Wandelt hindurch und sammelt dahinter das Artefakt ein. Biegt dahinter in den Hof ein und überquert die Brücke, um Euch von der anderen Seite aus auf der Quelle stehend in die materielle Welt zu beamen. Hier erscheinen nun zwei Wachen auf der Brücke, die Ihr erledigen müßt, damit sich auf der anderen Seite das Tor zur Burg öffnet. Habt Ihr dies geschafft, betretet die Burg und lauft zunächst rechts entlang. Wechselt dann vor dem Gitter stehend in die Spektralwelt und wandelt schließlich durch das Gitter hindurch. Folgt hier dem langen Gang, wo Ihr ein weiteres Gitter passieren müßt. Dahinter findet Ihr eine Quelle, von der aus Ihr Euch nun wieder zurück in die materielle Welt beamen müßt. Habt Ihr dies erledigt, schaut Euch die Innenwand des Rundgangs an und findet dort eine Tür, die Ihr öffnen müßt, um Eure erste Begegnung mit Kain zu erleben!

### **Die erste Begegnung mit Kain**

Nachdem Ihr Eure Auseinandersetzung in einer Sequenz angeschaut habt, werdet Ihr mit einem Kampf gegen Kain in den Ring steigen! Dieser hat nun den Soul Reaver, ein Schwert, mit dem er unfaire Weise in den Kampf gehen wird. Der Kampfverlauf besteht darin, daß sich Kain zu drei festen Positionen beamt, von denen aus er dann seinen Soul Reaver auflädt und damit auf Euch schießt. Da Ihr dem Strahl der Klinge in keiner Weise ausweichen könnt, müßt Ihr so schnell wie möglich, sobald Ihr den Standort von Kain gefunden habt, ihm einen Hieb verpassen, um die Aufladung des Schwertes zu verhindern. Solltet Ihr jedoch getroffen werden und nicht mehr genug Kraft haben, werdet Ihr zurück in die Spektralwelt befördert.

In diesem Falle müßt Ihr Eure Kraft wieder voll aufladen und erneut in die materielle Welt zurückkehren, um weiter gegen Kain zu kämpfen. Habt Ihr ihn dann letztendlich mit drei Fausthieben erwischen können, ist der Feind vorerst besiegt (aber noch längst nicht endgültig erledigt) und eine kleine Sequenz tritt ein, in der Ihr den Soul Reaver erhaltet! Von nun an wird es Euch leichter fallen, die Gegner zu erledigen. Beachtet jedoch, daß Euch der Soul Reaver in der materiellen Welt nur zur Verfügung steht, wenn Eure Kraftleiste voll ist!

Nachdem Ihr danach noch die Bekanntschaft mit einem anderen Geisterwesen gemacht habt, das sich von nun an in diesem Raum aufhalten wird, könnt Ihr Euch wieder bewegen und müßt über die Quelle zurück in die materielle Welt kehren. Ihr

könnt von nun an jeder Zeit in diesen Raum zurückkehren und Euch auf das schimmernde Licht stellen, woraufhin das Geisterwesen erscheint und Euch ein paar Tips zum weiteren Verlauf des Spiels geben wird! Verlaßt diesen Raum schließlich durch den Gang, aus dem Ihr gekommen seid und beamt Euch in die Spektralwelt, um die beiden Gitter im Gang erneut passieren zu können.

Verlaßt diese Burg und überquert die Brücke, um dahinter durch das nächste Gitter zu wandeln. Es tritt nun automatisch eine Sequenz ein, in der Ihr etwas über Euren anderen Bruder erfahrt, Zephon, den es nun zu suchen gilt.

## **Der zweite Bruder Zephon**

Begeht Euch jetzt auf den Weg zur linken Vorderseite des Schlosses und beamt Euch dort auf der Quelle in die materielle Welt. Lauft dort gegenüber vom Schloß in die Höhle und begeht Euch ganz hinten zu dem Warpportalraum, um Euch wieder zum Anfangsportal zurückzubeamen.

Lauft von dort aus weiter und folgt dem langen Weg, den Ihr am Anfang des Spiels schon entlanggelaufen seid, über die hohen Stufen usw., bis Ihr in den Raum gelangt, in dem sich die Quelle befindet, mit der Ihr Euch zum ersten Mal in die materielle Welt beamen konntet. Lauft hier nach links in den Gang mit dem Gitter und wandelt dort hindurch, nachdem Ihr in die Spektralwelt gewechselt habt!

Geht hier den langen Weg nach oben, bis Ihr in einen neuen Bereich mit einer Burg gelangt. Lauft dort zunächst rechts an der Burg entlang, bis Ihr hinten eine Quelle findet, mit der Ihr Euch in die materielle Welt beamen solltet.

Dreht Euch um und schlagt zuerst den Weg nach links in den Gang ein, bevor Ihr die Burg betretet. Folgt diesem Gang bis zum Ende und passiert dort die Tür, die zu einem Warpportal führt. Nachdem Ihr dieses aktiviert habt, könnt Ihr wieder zur Burg zurückkehren. Überquert dann die kleine Brücke, die zur Burg führt, und öffnet mit Hilfe Eures Schwertes das große Tor. Da sich dahinter nun ein Gitter befindet, müßt Ihr Euch in die Spektralwelt zurückbeamen und durch das Gitter wandeln. Biegt dahinter gleich nach rechts ein und springt über die Grube, um Euch dahinter auf der Quelle in die materielle Welt zu beamen.

Kehrt dann um und springt über die Wassergrube, um nicht in die Spektralwelt zurückgebeamt zu werden. Hüpf an die hohe Plattform, um Euch an Ihr hochzuziehen und folgt hier dem langen schmalen Weg bis zum Ende, wo Ihr auf der rechten Seite eine Tür findet.

Nachdem Ihr die Tür passiert habt, klettert rechts von Euch die kleinen Stufen nach oben aufs Dach. Dreht Euch hier um und fliegt rüber auf das niedrigere Dach. Von dort aus lauft Ihr weiter geradeaus und springt auf die gegenüberliegende hohe Plattform. Springt von hier aus weiter bis nach hinten auf die Mauer und klettert von dort aus auf die rechte hohe Plattform, indem Ihr Euch an Ihr hochzieht, nachdem Ihr einen hohen Sprung gemacht habt. Dreht Euch alsdann auf dieser Plattform um 180 Grad und springt auf die gegenüberliegende höhere Plattform. Von dieser aus könnt Ihr dann, wenn Ihr schräg nach unten links schaut, einen beleuchteten Gang entdecken, zu dem Ihr nun schweben müßt.

Habt Ihr diesen Gang erreicht, betretet diesen noch nicht, sondern dreht Euch stattdessen nach links und entdeckt ein kleines Dach, das an ein höheres Dach angrenzt, das mit Stacheln versehen ist. Springt auf dieses kleine Dach und dreht Euch auf diesem stehend nach links, wo Ihr über Euch eine kleine Plattform entdecken könnt, die aus der höheren Plattform herauschaut. Stellt Euch genau unter diese Plattform und macht einen hohen Sprung, um Euch an der Plattform heraufziehen zu können. Sobald Ihr Euch nun auf dem hohen Dach mit den Stacheln befindet, dreht Euch nach rechts und erspäht einen weiteren hell erleuchteten Gang, in den Ihr nun springen müßt.

Folgt diesem Gang bis zum Ende hin, wo Ihr ein Monster entdecken werdet, das sich gerade daranmacht, einen Menschen in ein Spinnennetz einzuwickeln. Laßt Euch nun herunterfallen und erledigt dieses Monster. Danach klettert Ihr dann an der hinteren Wand die kleinen Stufen nach oben, wo Ihr einen neuen Raum findet. Öffnet hier das große Tor, woraufhin Ihr Euch in der Kathedrale wiederfindet.

## **Die Kathedrale**

Sobald Ihr nun bemerkt, daß es in diesem Raum nicht mehr weitergeht, wechselt in die Spektralwelt. Ihr werdet dabei merken, daß sich die Säulen in diesem Raum jetzt gekrümmt haben und daß Ihr die Möglichkeit habt, auf diese zu klettern! Begeht Euch also links vom Eingang des Raumes auf die Säule und lauft diese entlang, bis Ihr Euch weiter oben auf einer Quelle wiederfindet, auf der Ihr Euch zurück in die materielle Welt beamen könnt.

Tut dies und dreht Euch dann um 180 Grad, woraufhin Ihr über Euch eine hohe Plattform bemerkt, auf die Ihr springen könnt. Lauft nun auf den Plattformen entlang (vorbei an der Tür), bis Ihr Euch auf der anderen Seite des Raumes befindet und einen Schalter entdeckt, den Ihr drücken müßt.

Lauft dann rechts vom Schalter weiter den Gang entlang und passiert dort die Tür. Dahinter folgt Ihr dem langen Gang, bis Ihr an ein Gitter gelangt. Um dort hindurch zu kommen, müßt Ihr (wie Ihr bestimmt schon wißt) in die Spektralwelt wechseln, um dort durch das Gitter wandeln zu können. In diesem Raum trifft Ihr nun auf die nächste Aufgabe: Es gilt, die vier Blöcke in dem Raum so in die Löcher zu füllen, daß die Wandgemälde durch die Bauteile der Blöcke vervollständigt werden. Da Ihr die Blöcke in der Spektralwelt aber nicht bewegen könnt, müßt Ihr in der Ecke die Quelle aufsuchen, mit der Ihr Euch in die materielle Welt beamen könnt. Habt Ihr dies erledigt, könnt Ihr die Blöcke in die Löcher schieben.

Schiebt zuerst den rechten Block in das obere Loch. Wenn die Symbole auf den Blöcken nicht mit der Wandzeichnung übereinstimmen, müßt Ihr diese Blöcke durch drehen und wenden (siehe Tips zum Spiel) so ausrichten, daß die Symbole passen! Dieser Vorgang wird Euch eine Menge Zeit kosten! Doch wenn Ihr es dann letztendlich doch geschafft habt werdet Ihr sehen, daß Ihr an einem anderen Ort einen Schalter freigelegt habt. Wechselt dann wieder zurück in die Spektralwelt und wandelt durch das Gitter, um den Raum zu verlassen. Dahinter könnt Ihr Euch nun wieder auf der Quelle in die materielle Welt zurückbeamen.

Steigt hier den langen Gang nach oben und passiert die Tür, um erneut in der Kathedrale zu landen. Lauft hier am schmalen Gang entlang, bis Ihr auf der rechten Seite die Tür vorfindet, an der Ihr am Anfang vorbeigelaufen seid. Öffnet die Tür und folgt dem Gang dahinter bis zum Ende, wo Ihr den eben freigelegten Schalter vorfindet, den Ihr natürlich drücken solltet. Kehrt dann wieder zurück in die Kathedrale und biegt dort nochmals den Weg nach links ein. Springt hier nun auf die beiden Plattformen, die heruntergelassen worden sind, woraufhin ein Mechanismus in Gang gesetzt wird. Springt danach in die Schlucht hinein und haltet die Sprungtaste gedrückt, woraufhin Ihr in Windeseile nach oben auf einen hohen Vorsprung getragen werdet!

Oben angekommen klettert Ihr rechts auf die schmale Plattform und lauft diese entlang, bis Ihr in einen neuen Bereich gelangt. Findet hier hinten rechts an der durchsichtigen Mauer die Tür und passiert diese. Folgt dem Gang dahinter und biegt gleich nach links durch die nächste Tür ab. Wenn Ihr am Ende angekommen seid, werdet Ihr ein großes Gitter vorfinden, durch das Ihr wandeln könnt, wenn Ihr zuvor in die Spektralwelt gewechselt habt.

Begebt Euch hier nach hinten in den Gang und wechselt dort auf der Quelle in die materielle Welt, um die Blöcke im Raum bewegen zu können. Es gilt nun, die Blöcke

so in die Löcher zu schieben, daß die Löcher in den Blöcken mit den Kanälen in den Löchern der Wand übereinstimmen.

Schiebt dazu zuerst alle vier Blöcke an den hinteren Gang, um diese dann von dort aus alle nacheinander herunterschieben zu können. Schaut Euch danach alle Blöcke genau an und schiebt sie dann alle nacheinander ins passende Loch. Wenn Ihr dies erledigt habt, wandelt wieder durchs Gitter und passiert dahinter die Tür, nachdem Ihr wieder in die materielle Welt gewechselt habt.

Lauft hier nun den Weg nach oben und findet auf der linken Seite die nächste Tür, die Ihr passieren müßt. Lauft dort bis zum nächsten Gitter, durch das Ihr wandeln müßt und findet dahinter im Raum in der rechten Ecke eine hohe Plattform, auf der sich die Quelle befindet, mit der Ihr Euch in die materielle Welt zurückbeamt.

Nun müßt Ihr nochmals die hier befindlichen Blöcke in die Löcher schieben, sodaß die Kanäle genau verbunden werden. Habt Ihr auch diese Aufgabe lösen können, begeben Euch erneut zurück in den langen Gang und steigt diesen nach rechts abbiegend ein Stück nach unten, wo Ihr in einer Nische auf der rechten Seite eine Glocke sehen könnt. Schlagt diese einmal, dreht Euch um 180 Grad und rennt schnell durch die Öffnung. Fliegt dann vom Rand abspringend auf die andere Seite und hechtet weiter geradeaus in den Gang hinein. Ihr müßt am Ende dieses Ganges eine zweite Glocke schlagen, bevor der Ton der ersten Glocke verstummt ist!

Habt Ihr dies geschafft, könnt Ihr sehen, wie eine Scheibe zerspringt. Lauft nun wieder zurück durch die Tür in der durchsichtigen Wand und folgt dem Weg nach oben. Kurz bevor Ihr am Ende an eine Öffnung gelangt (es ist die Öffnung die entstanden ist, als die Scheibe zersprungen ist), könnt Ihr auf der rechten Wandseite auf einer Erhöhung einen Hebel sehen, den Ihr betätigen müßt. Ihr werdet sehen, daß Ihr so einen Gang freilegt, der sich aber nach kurzer Zeit wieder schließt. Da es Euch aber nicht gelingen wird, diesen Gang in der materiellen Welt zu erreichen, müßt Ihr schnell, nachdem Ihr den Hebel betätigt habt, in die Spektralwelt wechseln, da in dieser Welt die Zeit stehen bleibt!

Laßt Euch dann links vom Hebel herunterfallen und biegt nach links in den Gang ein, der zur unteren Glocke führt. Dort schlagt Ihr den Weg nach rechts ein und könnt den eben freigelegten Gang passieren! Lauft dahinter nach links die kleine Rampe hoch und wechselt dort auf der Quelle stehend in die materielle Welt.

Öffnet hier die Tür und springt dahinter über die Schlucht zu der nächsten Tür, die Ihr dann ebenfalls passieren müßt. Folgt dahinter dem langen Gang durch die

nächste Tür und biegt im nächsten Raum nach links ab. Dort werdet Ihr ein Artefakt sehen, an das Ihr nicht herankommen könnt. Begeht Euch also nach rechts vor das Gitter, wechselt in die Spektralwelt und wandelt durch das Gitter hindurch. Springt hier auf der gegenüberliegenden Seite in die Nische, um Euch erneut in die materielle Welt zurückzubeamen und Euch dem nächsten Blockrätsel zu stellen.

Ihr müßt, wie gehabt, die Blöcke so in die Löcher schieben, daß das Wandbild vervollständigt wird. Habt Ihr nun die ersten vier Blöcke richtig eingesetzt, werden die restlichen vier Blöcke herabgelassen, damit Ihr nun auch die restlichen Löcher füllen könnt. Sobald Ihr es letztendlich geschafft habt, die vielen Blöcke in die richtigen Löcher zu schieben, werdet Ihr sehen, wie das zuvor noch eingeschlossene Artefakt nun freigelegt wird. Wandelt wiederum durchs Gitter und holt Euch den Gegenstand.

Folgt nun dem gesamten Weg, von dem Ihr gekommen seid (ihr müßt insgesamt drei Türen passieren), bis Ihr wiederum in dem Raum seid, in dem sich auf der rechten Seite der viereckige Block befindet, der den Gang zugestellt hat. Biegt hier nach links in den Gang ein und lauft im nächsten Raum die Röhre nach oben. Wenn Ihr Euch dann oben in dem Gang befindet, haltet Euch immer an der linken Wandseite und lauft ein ganzes Stück, bis Ihr bei der Plattform landet, an der Ihr schon zwei Diamanten zum Platzen gebracht habt (durch die ersten zwei Blockrätsel).

Hier müßt Ihr dann, nachdem Ihr Euch in die Spektralwelt gebeamt habt, durch das linke Gitter wandeln. Wechselt gleich dahinter wieder auf der Quelle in die materielle Welt und schlagt den Weg nach links ein. Wenn Ihr am Ende in einem Raum angekommen seid, müßt Ihr den rechten und den mittleren Deckel öffnen, damit ein dröhnender Klang zu hören ist, der den dritten Diamanten zerspringen läßt (die ersten beiden Diamanten wurden ja schon durch die vorigen Blockrätsel zersprengt)!

Lauft danach den Weg zurück und begeht Euch in den anderen Gang, wo Ihr am Ende nochmals den rechten und den mittleren Deckel öffnen müßt. Nachdem dieser Vorgang auch den letzten Diamanten zerspringen ließ und Ihr damit alle vier Schalter freigelegt habt, müßt Ihr Euch zu dieser Plattform begeben. Wandelt in der Spektralwelt durch das Gitter hindurch und lauft diesmal jedoch zuerst in den rechten Gang, damit Ihr dort eine Quelle findet, auf der Ihr Euch in die materielle Welt zurückbeamen könnt (in der Spektralwelt könnt Ihr nämlich die Schalter auf der Plattform nicht betätigen). Begeht Euch nun zu der besagten Plattform und betätigt alle vier Schalter im Boden, woraufhin sich in dem Zwischenraum ein Ventilator in Gang setzt und einen Aufwind erzeugt. Springt in den Wind hinein und haltet dabei

den Sprungknopf gedrückt, damit Ihr nach oben fliegt. Manövriert Euch oben in der Luft auf eine der gelben Rohre und findet darauf festen Stand.

Springt von dort aus nach oben in den Gang hinein und folgt diesem in den nächsten Raum. Drückt hier die beiden Schalter im Boden, woraufhin sich die zwei großen Säulen zur Seite schieben. Springt alsdann über die umliegenden Plattformen ganz nach oben und fliegt dann zwischen den beiden Säulen in den Gang hinein. Folgt diesem zum Ende hin und wandelt durch das Gitter, nachdem Ihr in die Spektralwelt gewechselt habt.

Laßt Euch hier nach unten auf den Boden fallen und sucht die Quelle, mit der Ihr Euch dann in die materielle Welt zurück beamen müßt. Habt Ihr dies erledigt, könnt Ihr gleich rechts hinter Euch an dem mittleren der vier Blöcke am Schalter drehen. Wendet Euch dann um 180 Grad und klettert rechts die langen Rohre nach oben. Springt dann auf der rechten Wandseite in den Gang hinein und wechselt in die Spektralwelt, um durch das Gitter wandeln zu können.

Dahinter beamt Ihr Euch dann wieder in die materielle Welt zurück und springt auf das Rohr, um nach oben zu gelangen. Durchquert dort den kurzen Gang und laßt Euch in den nächsten Raum hineinfallen. Begebt Euch hier nach hinten zum Block, den Ihr nach hinten ziehen müßt. Daraufhin werden die Steinbrocken, die von dem Block gestützt wurden, herunterfallen. Zieht den Block nun neben das gelbe Rohr, damit Ihr auf den Block hinaufsteigen und den Schalter betätigen könnt.

Klettert danach über den Steinhaufen in den oberen Gang hinein und folgt diesem in den nächsten großen Raum. Hier müßt Ihr auf die Y-förmigen Stützen klettern und von dort aus auf die Röhre springen. Steigt diese nach oben und springt auf die mittlere Röhre, wo Ihr die nach oben ragende Röhre durch Drücken der Quadrattaste umkippen müßt. Steigt zuletzt nach ganz oben und drückt dort den Schalter, damit der Mechanismus in Gang gesetzt wird. Nun müßt Ihr den Raum verlassen und Euch in den Raum zurückbegeben, in dem Ihr zuvor durch Drücken der zwei Schalter im Boden die beiden Säulen verschoben habt. Habt Ihr diesen Raum erreicht, wechselt in die materielle Welt und springt dort zu den drei Rohren, aus denen der aktivierte Aufwind kommt.

Ihr werdet nun merken, daß bis jetzt nur aus einem einzigen Rohr der Aufwind bläst, deshalb müßt Ihr noch einen Raum zurücklaufen, in dem sich die gelben Rohre befinden. Schaut sie Euch genau an und entdeckt zwei graue herausragende Rohre, die Ihr beide umkippen müßt! Habt Ihr nun beide Rohre standesgemäß umgekippt, werdet Ihr sehen, daß der Aufwind aus den drei Röhren im anderen Raum nun

vollständig bläst. Begebt Euch jetzt zu den drei Rohren und fliegt mit Hilfe des darauf austretenden Aufwindes nach ganz oben zur höchsten Stelle und entdeckt einen Gang, in den Ihr hineinfliegen müßt (Ihr könnt Euch während des Fluges mit der R2- oder L2-Taste drehen, damit Ihr den Gang entdeckt). Folgt diesem Gang bis zum ersten Abzweig und biegt hier nach rechts ab, um dort ein Warpportal zu aktivieren. Kehrt dann zurück zum Weg und folgt diesem weiter, bis Ihr am Ende in die Gemächer des Endgegners Zephon gelangt.

### Endgegner: Zephon

Nachdem Ihr Euch mit Eurem Gegner kurz unterhalten habt, werdet Ihr gegen ihn kämpfen müssen. Haltet Euch von nun an ständig in Bewegung und achtet darauf, daß der Feind mit seinen vier Armen nach Euch schlägt. Wenn diese also nach Euch geschlagen haben und für kurze Zeit im Boden steckenbleiben, müßt Ihr schnell nach ihnen schlagen, woraufhin sie abfallen werden.

Habt Ihr auf diesem Wege alle vier Arme abgetrennt, müßt Ihr den nächsten Schritt befolgen. Nähert Euch dem Gegner und schlägt auf dessen Unterleib ein, bis ein Ei erscheint. Nehmt es in die Hand und lauft damit zum Eingang, wo Ihr es in die Flamme halten müßt, damit das Ei Feuer fängt. Werft dann dieses brennende Stück auf den Endgegner, was Ihr insgesamt dreimal wiederholen müßt, um ihm den Rest zu geben! Habt Ihr es geschafft, wird der Gegner in Flammen aufgehen und auf sein Ende zugehen. Durch das Töten des Monsters habt Ihr eine neue Fähigkeit erlangt, nämlich, daß es Euch von nun ab möglich ist, in der materiellen Welt an bestimmten Wänden hochzuklettern! Verlaßt diesen Ort und begeben Euch zum naheliegenden Warpportal, um es zu benutzen.

## **Auf der Suche nach dem Steinglyphen**

Euer nächster Auftrag wird sein, Euch zu dem Warpportal zu beamen, das sich in der Nähe des großen Sees befindet.

Begebt Euch also zu dem See und laßt Euch ins Wasser fallen, um auf dem Grund zu landen. Biegt hier nach links in den Tunnel ein und folgt diesem bis zum Ende, wo Ihr auf die hohe Stufe springen müßt, um Euch an dieser hochzuziehen. Klettert eine weitere Stufe nach oben und wechselt auf der Quelle in die materielle Welt zurück.

Direkt vor Euch könnt Ihr eine andersfarbige Mauer erkennen, an der Ihr nun, dank der verliehenen Fähigkeit des letzten Endgegners, hochklettern könnt! Springt einfach an die Mauer heran, worauf Ihr automatisch an Ihr hängen bleibt und Euch

hochbewegen könnt. Seid Ihr oben angekommen, müßt Ihr den Gang durchqueren, wobei Ihr, wenn Ihr den Gang hinter Euch gelassen habt, automatisch stehenbleibt und Euch in einer Sequenz die neue Umgebung gezeigt wird.

Sobald Ihr in den neuen Bereich hineinlauft, könnt Ihr auf der linken Wandseite eine Mauer erkennen, die dieselbe Farbe wie die Mauer hat, an der Ihr vorher hochgeklettert seid. Klettert nun also auch an dieser Wand hinauf und passiert dahinter die Tür, die zu einem weiteren Warpportal führt. Nachdem Ihr Euch auf das Portal gestellt und es somit aktiviert habt, könnt Ihr wieder zurückkehren.

Laßt Euch herunterfallen und begeben Euch nach links zum Totenkopfschädel, in den Ihr hineinklettern müßt. Folgt hier dem langen Gang bis zum Ende. Ihr gelangt an eine Wand, an der Ihr hochklettern solltet. Klettert oben angekommen eine weitere Mauer hinauf und springt von dort aus auf den Querbalken hinauf. Dreht Euch darauf stehend nach links, wo Ihr einen Gang entdecken könnt, in den Ihr springen müßt.

Wechselt nun in die Spektralwelt und dreht Euch um, woraufhin Ihr rechts oben einen neu aufgetauchten Balken entdecken könnt, auf den Ihr jetzt vorsichtig springen müßt. Balanciert auf diesem vorsichtig nach oben auf die feste Plattform und überquert dann den zweiten Balken. Wenn Ihr auf der anderen Seite angekommen seid, stellt Euch auf die Quelle und beamt Euch zurück in die materielle Welt.

Dreht Euch um und klettert auf den hohen Balken, auf dem Ihr Euch dann nach rechts dreht und einen Blick nach oben werft, um den hohen Balken zu entdecken. Springt an diesen heran und zieht Euch hinauf. Steigt hier oben die Wendeltreppe hoch und springt auf die feste Plattform. Begeben Euch hier zur rechten Mauer, an der Ihr hochspringen müßt, um Euch auf die obere Plattform hochziehen zu können. Schlagt hier oben den Weg nach rechts ein und folgt dem Tunnel bis zum Ende und in einen neuen Bereich. Hier müßt Ihr Euch auf der gegenüberliegenden Seite zur Öffnung in der Mauer begeben, von wo aus Ihr einen Blick in die Schlucht werft. Ihr werdet etwas weiter links auf der anderen Seite eine Plattform mit einer Feuerstelle erkennen, zu der Ihr nun fliegen müßt.

Habt Ihr diese Plattform erreicht, folgt Ihr dem Weg, bis Ihr in eine Höhle kommt. Durchquert diese und lauft dahinter durch das Gebäude, bis Ihr am Ende an eine Statue gelangt. Kehrt jedoch zunächst wieder in einen Raum zurück und entdeckt von Euch aus auf der linken Seite die rot leuchtende Mauer. Springt vor ihr stehend nach oben und zieht Euch auf die Plattform herauf. Hier findet Ihr in der Ecke einen

Block, den Ihr nach unten schieben müßt! Schiebt dann den Block in den Raum mit der Statue und setzt ihn auf der rechten Seite in das fehlende Wandstück hinein.

Dreht Euch gleich nach rechts und zieht diesen Block auf die linke Seite des Raumes, wo Ihr ihn in das Loch in der Wand einsetzen müßt. Kehrt dann wieder auf die andere Seite zurück, wo Ihr den ersten Block hineingeschoben habt, springt auf die obere Plattform und setzt dort den Block in die Wand ein. Nun biegt Ihr nach links in den hinteren Raum ein, in dem sich vier Blöcke befinden (von denen ein Block aber unbrauchbar ist, da sich auf diesem kein Symbol befindet). Den einen Block, der sich rechts in der Ecke auf einer Erhöhung befindet, bekommt Ihr herunter, indem Ihr die anderen zwei Blöcke als Hilfestellung heranzieht und damit eine Art Weg baut, um den ersten Block herunterzustößen! Habt Ihr dann letztendlich alle Blöcke in die richtigen Löcher geschoben, wird ein Mechanismus freigesetzt, der die Statue zum Bewegen bringt. Diese wird nun mit Ihrem Hammer auf den Stein schlagen, woraufhin ein Glyph freigelegt wird! Holt Euch diesen Glyphen, der sich als der Steinglyph entpuppt!

Nachdem Ihr Euch diesen Gegenstand angeeignet habt, könnt Ihr diese Stätte wieder verlassen. Sobald Ihr Euch im Freien befindet, stellt Euch an den linken Rand und fliegt nach unten links, wo Ihr genau vor der Tür landen solltet, die zum Warpportal führt. Begebt Euch zu eben diesem Portal und beamt Euch dann, um Euer Abenteuer fortzusetzen zu können, zu dem Warpportal, das sich in der Nähe des Schlosses befindet.

Habt Ihr das Schloß erreicht, begeben Euch wieder nach rechts zum Gitter und wandelt in die Spektralwelt wechselnd durch das Gitter hindurch. Überquert die dahinter liegende Brücke und begeben Euch in das Innere des Gebäudes, wo Ihr nach rechts laufend die zwei Gitter passieren müßt. Stellt Euch dahinter auf die Quelle und beamt Euch zurück in die materielle Welt.

Nun schlagt Ihr den Weg nach links in den Raum ein, in dem Ihr Euch noch vor kurzem den Kampf mit Kain geliefert habt und begeben Euch dort auf die mittlere Plattform, auf der Ihr in das schimmernde Licht treten müßt, um mit dem Geisterwesen zu sprechen. Nachdem dieses Euch auf eine der Säulen aufmerksam gemacht hat, dreht Ihr Euch um und schweift mit dem Blick durch den Raum, woraufhin Ihr eine breite, hellgraue Säule entdeckt, an der Ihr hochklettern solltet! Schlagt oben angekommen den Weg nach rechts ein und geht in den Gang hinein. Dort werdet Ihr dann zwei Türen vorfinden, wo Ihr Euch für die linke entscheiden solltet – durchquert diese. Durchlauft dahinter den Gang und laßt Euch nach unten in den dort befindlichen Bereich fallen. Hier trifft Ihr nun auf zahlreiche Gegner, an

denen Ihr auch einfach vorbeilaufen (oder vorbeischleichen) könnt. Seid Ihr am anderen Ende des Bereiches angekommen, findet Ihr Euch in der Grabstätte der Serafan wieder.

### **Die Grabstätte der Serafan**

Nachdem Ihr während einer Sequenz von diesem Geschlecht in Kenntnis gesetzt wurdet, befindet Ihr Euch direkt vor deren Grabstätte.

Lauft jedoch zunächst, bevor Ihr das Grab betretet, nach links in die Ecke des Bereiches und werft einen Blick nach oben, wo Ihr eine Nische entdeckt und in die Ihr hineinspringen könnt. Hüpfet dann über die linken Stufen in den oberen Gang hinein und folgt diesem, wo Ihr schließlich das nächste Warpportal entdeckt und dieses aktivieren könnt.

Habt Ihr das erledigt, kehrt zurück und betretet die Grabstätte der Serafan. Begebt Euch zur gegenüberliegenden Seite und wechselt in die Spektralwelt, um durch das Gitter wandeln zu können. Sobald Ihr dieses passiert habt, folgt eine kurze Sequenz, in der Ihr auf die Gefahr aufmerksamgemacht werdet, die Euch in der Grabstätte erwartet. Unbeeindruckt dessen lauft Ihr den Gang entlang und wechselt auf der Quelle in die materielle Welt zurück. Wenn Ihr am Ende des Ganges angekommen seid, werdet Ihr eine Tür vorfinden, die Ihr nun öffnen und passieren müßt. Durchlauft dahinter die Torbögen und zieht den Block aus der hinteren Wand heraus, worauf Ihr automatisch die Grabstätte betretet und eine Sequenz folgt. Nachdem Ihr etwas über die Grabstätten erfahren habt, steht Ihr genau in der Mitte des Raumes. Wechselt hier, ohne Euch zu rühren, in die Spektralwelt, worauf der Boden sich unter Euch auflöst und Ihr in die untere Etage fallt.

Dreht Euch hier nach rechts und lauft zum Gitter, durch das Ihr, wie gehabt, wandeln solltet. Dahinter müßt Ihr dann auf die mittlere Plattform springen und von dieser aus weiter nach links in die kleine Nische hinein, wo sich eine Quelle befindet. Wechselt nun zurück in die materielle Welt und macht Euch für den nächsten Endgegner bereit!

#### Endgegner: Morlock

Nachdem Ihr Euch mit dem Kerl auseinandergesetzt habt, müßt Ihr Euch ihm in einem Kampf stellen. Da dies der leichteste Endgegner in diesem Spiel ist, werdet Ihr keine großen Probleme mit ihm haben: springt rüber zu ihm auf die Plattform und bearbeitet ihn mit ein paar Faust- oder Schwerthieben.

Wenn Ihr ihn nun oft genug getroffen habt, bleibt er für eine Weile benebelt stehen und Ihr könnt ihn in das umliegende Wasser werfen (oder, wenn Ihr den Soul Reaver noch habt, könnt Ihr diesen aufladen und ihn mit einem Stich ins Jenseits befördern). Nach diesem siegreichen Kampf werdet Ihr mit einer neuen Fähigkeit belohnt: Ihr seid nun in der Lage, Euren Soul Reaver aufzuladen und diese Kinetische Energie abzufeuern. Dies bringt Euch insofern etwas, als daß Ihr gewisse Gegenstände (Blöcke) aus dem Weg schießen könnt, um diese (zum Beispiel Glasscheiben) sogar ganz zu zerstören! Mit dieser Fähigkeit macht Ihr Euch nun erst einmal auf dem Weg, den nächsten Glyphen zu finden.

### **Auf der Suche nach dem Schallglyphen**

Springt nun rechts vom Gitter, durch das Ihr hierher gelangt seid, in den Gang hinein und passiert dort die Tür. Schaut Euch im Raum dahinter den hinteren Teil der rechten Wand an und bemerkt, daß Ihr an dieser hinaufklettern könnt.

Tut dies auch an der nächsten Wand. Wenn Ihr Euch oben befindet, wechselt in die Spektralwelt und wandelt durch das Gitter. Sobald Ihr wieder im Bereich außerhalb der Grabstätte gelandet seid, begeben Euch auf die gegenüberliegende Seite und klettert in die Nische hinein, die zum Warpportal führt. Euer nächstes Ziel ist es, Euch zu dem Warpportal zu teleportieren, das sich in der Nähe der Burg mit der Kathedrale befindet.

Habt Ihr den langen Weg zur Kathedrale zurückgelegt und seid Ihr letztendlich am Ziel angekommen, springt an den Rohren vorbei auf den Ventilator, aus dem ein Aufwind austritt. Fliegt jedoch nicht mit dem Aufwind nach oben, sondern laßt Euch auf den Ventilator fallen. Dreht Euch dann um 180 Grad und springt in den Gang hinein. Folgt diesem Weg bis zum hinteren Ende und findet dort auf der gegenüberliegenden Seite eine Glasscheibe, die Ihr mit Eurer neuen Fähigkeit kaputtschießen solltet.

Haltet dazu die L2- und die R2-Taste gedrückt und visiert die Scheibe genau in die Mitte Eures Sichtfeldes an, sodaß Ihr sie auch treffen könnt. Springt dann an die Wand, an der Ihr klettern könnt und betretet den eben freigelegten Gang. Wenn Ihr am Ende des Ganges angekommen seid, wechselt in die Spektralwelt, um durch das Gitter zu wandeln. Dahinter müßt Ihr dann an den drei riesigen Säulen vorbeilaufen, um Euch hinter der letzten auf der Quelle stehend zurück in die materielle Welt beamen zu können.

Habt Ihr dies getan, holt Euch hinten aus der Halterung den Glockenstab und begeben Euch zurück zur anderen Seite und zum Gitter. Klettert dann links vom Gitter die

Wand hoch und stellt Euch oben in der Nische stehend mit dem Blick zum Raum gewandt auf. Auf der linken Wandseite könnt Ihr nun eine weitere Nische erkennen, in die Ihr nun versuchen müßt, den Glockenstab hineinzuworfen. Dies wird nicht so einfach sein, doch befolgt den folgenden Ratschlag:

Stellt Euch genau mit dem Blick zur linken Nische gerichtet; haltet dann die L2- und die R2-Taste gedrückt und visiert Eure Sicht so, daß Euer Kopf genau auf die Nische zeigt. Haltet nun die Dreiecktaste gedrückt (die anderen beiden Tasten solltet Ihr immer noch gedrückt halten), um auszuholen und laßt diese dann los, um den Glockenstab abzuwerfen. Habt Ihr nun genau auf die Nische gezielt, müßte der Glockenstab in der Nische liegenbleiben.

Wechselt nun in die Spektralwelt, woraufhin Ihr seht, wie sich Euch die erste Säule nähert und somit leichter für Euch erreichbar ist. Fliegt nun auf eben diese Säule und wechselt auf der Quelle zurück in die materielle Welt. Da sich die Säule nun wieder auf die alte Position verschoben hat, müßt Ihr in die Nische springen, in der sich der Glockenstab befindet, um ihn wiederum aufzunehmen. Dreht Euch danach um und fliegt mit dem Glockenstab auf die mittlere Säule und von dieser aus auf die hinterste Säule. Legt hier den Glockenstab ab, indem Ihr die L1-Taste und die Quadrattaste drückt und schießt mit Eurem Schwert die Glasscheibe kaputt. Nehmt dann den Glockenstab wieder auf und werft ihn in die Öffnung, die Ihr gerade freigeschossen habt. Bevor Ihr nun ebenfalls in diese Öffnung springt, müßt Ihr zuvor in die Spektralwelt wechseln, damit Eure Säule näher an die Öffnung herankommt. Beamt Euch dann drüben auf der Quelle wieder zurück in die materielle Welt und nehmt nochmals den Glockenstab zur Hand. Lauft nun zu guter Letzt nach hinten in den Raum und schlägt mit dem Glockenstab einmal an die Glocke, woraufhin der Mechanismus in Gang gesetzt wird, der Euch den nächsten Glyphen offenbart: es handelt sich hierbei um den Schall-Glyphen!

Habt Ihr diesen Gegenstand endlich in Euren Besitz bringen können, müßt Ihr die Kathedrale und die Burg wieder verlassen. Begebt Euch in das naheliegende Warpportal und beamt Euch damit zu dem Warpportal, das sich neben der Grabstätte der Serafan befindet.

Seid Ihr dort angelangt, betretet die Grabstätte nochmals und begeben Euch nun in den Endgegnerraum, in dem Ihr Morlock erledigt habt. Stellt Euch jetzt vor die gegenüberliegende Wand mit dem Block und schießt mit Eurer kinetischen Energie auf eben diesen Block, der sich daraufhin nach hinten bewegen wird! Springt in den freigelegten Gang hinein und schiebt den Block nochmals nach vorn, worauf dieser in den dahinterliegenden Raum herunterfällt. Springt hinterher und schlägt unten

angekommen den Weg nach links in den Tunnel ein. Hier müßt Ihr dann durch das Wasser auf die andere Seite laufen, wo Ihr Euch wieder zurück in die materielle Welt beamen könnt.

Biegt danach nach links in den großen Raum ein und springt hier über die mittlere Plattform im Raum auf die gegenüberliegende Seite. Dort werdet Ihr direkt vor Euch eine Wand vorfinden, an der Ihr hochklettern könnt. Wenn Ihr Euch nun oben befindet, dreht Euch um 180 Grad und schaut nach rechts unten, wo Ihr zwei Säulen entdeckt. Versucht nun vorsichtig auf die höhere Säule zu fliegen und von dieser aus weiter nach links zur Säule auf der anderen Seite des Raumes. Springt nun auf die mittlere Säule und stellt Euch mit dem Blick zur dritten Säule gerichtet hin (auf der ein Block steht). Visiert jetzt den Block genau an und schießt ihn mit Eurem Schwert herunter!

Nun könnt Ihr ohne Probleme auf die Säule springen und von dieser aus weiter nach hinten in den Gang springen. Wenn Ihr die Tür in diesem Gang passiert habt, müßt Ihr dahinter zuerst den Weg nach rechts einschlagen. Wechselt vor dem Gitter stehend in die Spektralwelt und wandelt dann durch das Gitter hindurch. Steigt dahinter die zwei Treppenabsätze hinauf und wechselt oben auf der Quelle wieder zurück in die materielle Welt.

Stellt Euch dort genau vor das Gitter und schaut durch, worauf Ihr einen Block mit einem Symbol erkennen könnt. Schießt nun zweimal mit Eurem Schwert auf diesen Block, damit er in die Wand rückt. Nun müßt Ihr wieder in die Spektralwelt wechseln und durch das Gitter wandeln. Springt sodann auf den Block hinauf und macht einen hohen Satz nach oben, damit Ihr Euch in einen Gang hineinziehen könnt. Folgt diesem bis zur nächsten Quelle, auf der Ihr Euch wieder in die materielle Welt beamen solltet.

Folgt nun dem Gang nach links laufend und stellt Euch am Ende vor die Öffnung. Wenn Ihr nun in den großen Raum hineinschaut, werdet Ihr in der Mitte ein großes Schiff entdecken, auf das Ihr nun fliegt. Begebt Euch dann auf die höhere Plattform des Schiffes und wechselt dort in die Spektralwelt, woraufhin Ihr merkt, daß das Schiff ein wenig nach oben an eine Plattform heranfährt. Springt auf eben diese Plattform und folgt dem Weg, der in einen Raum führt, von dem aus Ihr Euch wieder zurück in die materielle Welt beamen solltet.

Hier findet Ihr nun auf der linken und auf der rechten Seite jeweils eine Tür, wobei Ihr zuerst durch die rechte Tür geht, um dort ein weiteres Warpportal zu aktivieren. Habt Ihr dies erledigt, kehrt zurück in den vorigen Raum, begebt Euch durch die

andere Tür. Dahinter müßt Ihr nun zum anderen Ende des Ganges laufen, wo Ihr auf eine Tür mit einem Symbol stoßt, auf das Ihr mit Eurem Schwert einmal schießen müßt. Nachdem die Tür sich daraufhin geöffnet hat, könnt Ihr den neuen Bereich betreten und Euch die nächste Sequenz anschauen, in der Euch über die versunkene Abtei berichtet wird.

### **Die versunkene Abtei**

Sobald Ihr Euch wieder bewegen könnt, laßt Euch auf die untere Plattform fallen und fliegt von dieser aus weiter nach rechts auf die kleine Säule im Wasser. Springt nun über die folgenden fünf Plattformen, bis Ihr auf der anderen Seite angekommen seid und dort ins Innere des Gebäudes springen könnt.

Passiert hier die Tür und folgt dem dahinterliegenden Gang, bis Ihr in einem Raum mit einer Abzweigung nach links ankommt. Lauft hier jedoch in den gegenüberliegenden Gang und passiert die Gittertür. Dahinter müßt Ihr durch eine weitere Tür laufen, woraufhin Ihr im nächsten großen Raum anlangt, in dem sich in der Mitte ein großes Wasserbecken mit mehreren Plattformen befindet. Springt nun mit größter Vorsicht über die kleinen Plattformen auf die andere Seite, was Euch mehrere Versuche kosten wird, da die Plattformen sehr klein sind. Seid Ihr fast auf der anderen Seite angekommen, müßt Ihr auf den Gegner achten, der von der festen Plattform aus auf Euch schießt. Springt in diesem Fall nach oben über den Schuß und wendet Euren Schallglyphen an, damit der Gegner kurz benommen wird und Ihr diese Zeit nutzen könnt, um auf die feste Plattform zu springen!

Folgt dort dem Gang bis zur nächsten Tür, die Ihr passieren müßt und lauft dahinter solange weiter, bis Ihr an eine Wasserstelle gelangt. Steigt nun ins Wasser, woraufhin Ihr automatisch in die Spektralwelt wechselt und lauft den Tunnel entlang, bis Ihr in einen großen Bereich kommt. Begebt Euch hier zur rechten Wand und springt dort rechts neben dem Tor auf den kleinen Absatz, um von diesem aus weiter nach oben auf die Plattform klettern zu können, wo Ihr auf der Quelle in die materielle Welt wechseln solltet.

Wenn Ihr Euch nun die Wand seitlich von Euch näher betrachtet, werdet Ihr erkennen, daß es sich dabei um eine Wand handelt, an der Ihr hinaufklettern könnt! Tut dies und klettert oben auf die Plattform. Stellt Euch nun mit dem Blick zum Raum gerichtet hin und erspäht dort sechs Balken, über die Ihr nun auf die andere Seite gelangen müßt. Dort befindet sich auf der linken Seite ein Gang, den es zu erreichen gilt (kleiner Tip zum Überwältigen der Balken: Springt von Eurer Plattform aus geradeaus nach oben und schwebt nach vorn, woraufhin Ihr dann genau auf einem Balken landen müßt).

Befindet Ihr Euch alsdann in dem hinteren linken Gang, folgt diesem bis zum Ende und schießt dort die Glasscheibe mit Eurem Schwert in tausend Stücke, damit eine Öffnung freigelegt wird. Nun könnt Ihr gegenüber von Euch mehrere Plattformen erkennen, die aus dem Gebäude herausragen. Springt nun mit Anlauf auf die erste Plattform und meistert die anderen Plattformen auf dieselbe Weise, wie Ihr es mit den Balken zuvor auch getan habt. Wenn Ihr die letzte Plattform erreicht habt, müßt Ihr Euch zum Ende der Plattform begeben und von dort aus mit Anlauf auf das in der Mitte befindliche große Dach springen.

Lauft hier rechts entlang, entdeckt auf der rechten Wandseite einen Glockenturm, in den Ihr nun springen (fliegen) müßt. Hier solltet Ihr Euch nun direkt an die Kette stellen und die Quadrattaste drücken, damit Ihr diese zieht und somit die Glocke zum Läuten bringt. Nachdem die Glocke ein paarmal geläutet hat, wird sich eine Tür öffnen. Steigt nun die lange Wendeltreppe hinunter, wo Ihr auf halber Strecke ins Wasser gelangt und automatisch in die Spektralwelt wechselt.

Lauft weiter runter und begeben Euch ganz unten in den nächsten Raum, der auch gleichzeitig der Endgegnerraum ist! Springt nun von der kleinsten Säule aus auf die höchste und wechselt dort auf der Quelle stehend in die materielle Welt, um Euch dem nächsten Endgegner zu stellen.

#### Endgegner: Rahab

Sobald Ihr in die materielle Welt gewechselt habt, wird eine Sequenz folgen, in der sich Euch der nächste Endgegner namens Rahab zeigt. Dieser hält sich im Wasser auf und wird Euch, nachdem Ihr eine kleine Auseinandersetzung hattet, angreifen. Euch wird es nachfolgend schwerfallen, den Gegner mit diversen Schwerthieben oder ähnlichem zu verletzen, da dieser sich im Wasser aufhält und Ihr ihn nicht so leicht erwischen könnt. Außerdem zeigt dies sowieso keine Wirkung! Um den Endgegner also besiegen zu können, müßt Ihr folgendes tun:

Entdeckt in diesem Raum die acht Glasscheiben und schießt einfach auf diese! Nach jeder kaputten Glasscheibe wird mehr Licht den Raum durchfluten, was dem Endgegner gar nicht gefällt! Sind letztendlich alle Glasscheiben kaputt geschossen und es tritt genug Licht in den Raum, habt Ihr den Endgegner besiegt und könnt Euch während der nachfolgenden Sequenz seinen qualvollen Tod anschauen!

Nach dem Sieg werdet Ihr mit einer neuen Fähigkeit belohnt: Ihr seid von nun an in der Lage, im Wasser zu schwimmen, ohne daß Ihr automatisch in die Spektralwelt wechselt und somit in der materiellen Welt bleiben könnt! Nach dem Sieg über

diesen Endgegner habt Ihr nun alle benötigten Fähigkeiten, um Euch auf die Suche nach den restlichen Glyphen zu machen!

### **Die Suche nach dem Feuerschwert**

Springt nun ins Wasser und schwimmt aus diesem Raum heraus. Dahinter taucht Ihr wieder nach oben an die Wasseroberfläche und steigt den Rest der Wendeltreppe hinauf, die Ihr zuvor noch hinabgestiegen seid, als Ihr auf dem Weg zum Endgegner wart.

Springt nun von Eurem Glockenturm aus auf das Dach und begeben Euch nach links zu der Stelle, wo Ihr einen Blick auf die aus dem Gebäude herausragenden Plattformen habt. Schaut nach unten und entdeckt rechts eine kleine Erhöhung im Wasser, die das hintere Wasser von dem mittleren Wasserbecken trennt. Fliegt nun herüber und landet in eben diesem Wasser, wo Ihr nach hinten in den Gang schwimmen solltet. Wenn Ihr auf der Strecke an ein Gitter gelangt, wechselt in die Spektralwelt und wandelt durch das Gitter.

Wechselt dahinter wieder auf der Quelle in die materielle Welt und schwimmt nach oben an die Wasseroberfläche. Wenn Ihr nun einen Blick nach oben werft, werdet Ihr bemerken, daß Ihr Euch in dem Raum befindet, in dem Ihr zuvor noch über die Balken gesprungen seid! Schwimmt auf die runde Plattform, auf der Ihr stehend halb aus dem Wasser gucken könnt und schaut Euch die Rückseite dieser runden Plattform an, indem Ihr ins Wasser taucht. Dort werdet Ihr nämlich eine Scheibe entdecken können, die Ihr kaputt schießen müßt! Taucht dahinter die lange Wendeltreppe herunter. Sobald Ihr unten angekommen seid, werdet Ihr zu Eurer Rechten ein Gitter sehen. Wandelt jedoch nicht dort hindurch, sondern haltet Ausschau nach einer weiteren Wendeltreppe, die sich links vom Gitter befindet.

Wenn Ihr auch diese hinabgetaucht seid, schwimmt den folgenden Gang entlang, bis Ihr auf der linken Seite eine Glasscheibe entdeckt, die Ihr kaputtschießen könnt. Schwimmt dann durch den freigelegten Gang und geht am Ende an die Wasseroberfläche. Solltet Ihr nicht bei vollen Kräften sein und den Soul Reaver nicht aktiviert haben, stellt Euch gleich links vom Eingang in das schimmernde Licht, damit Ihr wieder volle Kraft erhaltet und Euren Soul Reaver wiederbekommt. Dies ist nämlich für folgenden Schritt wichtig: Begeben Euch in den hinteren Bereich des Raumes zur Flamme und drückt die Quadrattaste, woraufhin eine Sequenz folgt. In dieser werdet Ihr Euren Soul Reaver in die Flamme halten, worauf sich die Waffe mit der Kraft des Feuers auflädt und sich in ein Feuerschwert verwandelt! Kehrt nun zurück ins Wasser und schwimmt wieder nach rechts die Wendeltreppe nach oben. Haltet Euch nun an der linken Wandseite, bis Ihr am Ende vor ein Gitter gelangt.

Schaut davor anhaltend nach rechts und seht das Licht, das aus einem Gang kommt. Schwimmt jetzt in diesen Gang hinein, woraufhin Ihr am Ende in einem großen Raum landet.

Findet hier auf der gegenüberliegenden Seite einen anderen Gang und schwimmt durch diesen hindurch. Im nächsten großen Raum dürft Ihr Euch nicht von den kleinen Gängen ablenken lassen, sondern schwimmt einfach zur gegenüberliegenden Seite und begeben Euch in den linken „richtigen“ Gang. Ihr landet nun in einem weiteren großen Raum, wo Ihr einfach nach links in den Gang einbiegt, an dem sich ein Treppenabsatz befindet.

Bevor Ihr aber diesen Gang entlang schwimmt, könnt Ihr Euch noch, sofern Ihr wollt, auf die Suche nach den restlichen Glyphen machen (ihr müßt diese Glyphen aber nicht aufsuchen, da sie zum Lösen des Abenteuers nicht benötigt werden. Wenn Ihr trotzdem die Sammlung der Glyphen vervollständigen wollt, nehmt Euch viel Zeit und befolgt den nachfolgend beschriebenen Weg):

### **Die Suche nach dem Feuerglyphen**

Schwimmt nun anstelle des Ganges mit dem Treppenabsatz auf die gegenüberliegende Seite, wo Ihr oben rechts in der Wand einen Tunnel erspähen könnt.

Schwimmt in diesen hinein und folgt ihm bis in das nächste große Becken. Hier müßt Ihr dann an die Wasseroberfläche schwimmen und aus dem Wasser auf die Plattform springen. Biegt hier nach links ein und begeben Euch in den nächsten Gang, wo Ihr am Ende eine Tür vorfindet. Passiert diese und betretet somit den nächsten Raum, in dem eine kleine Sequenz folgt, die Euch den davorliegenden Bereich zeigen wird. Lauft nun zurück durch die Tür und begeben Euch in den Raum, in dem Ihr aus dem Wasser gesprungen seid. Lauft hier nach rechts auf die gegenüberliegende Seite und passiert hier die nächste Tür. Im Innern werdet Ihr auf der rechten Wandseite einen Hebel sehen, den Ihr betätigen müßt. Nachdem sich daraufhin links von Euch ein Tor geöffnet hat, daß nur für sehr kurze Zeit offen steht, müßt Ihr schnell in die Spektralwelt wechseln, damit das Tor nicht wieder zufällt. Bekanntlich existiert keine Zeit in der Spektralwelt, somit bleibt das Tor auch offen!

Passiert das Tor nun und beamt Euch dahinter auf der Quelle stehend wieder in die materielle Welt. Laßt Euch aus Eurem Gang in den nächsten Raum hineinfallen und begeben Euch zum Hebel auf der gegenüberliegenden Seite. Habt Ihr diesen betätigt, wird sich links von Euch ein weiteres Tor öffnen, das Ihr nun aber mit aller Ruhe

passieren könnt. Biegt dahinter in dem Raum (es ist ein Raum, in dem Ihr schon einmal wart und aus dem Wasser gesprungen seid) nach rechts ab und lauft in den Gang, der nach unten zu einer Tür führt. Passiert diese und stellt Euch an den Rand Eurer Plattform, wo Ihr dann in die Spektralwelt wechseln solltet.

Daraufhin werdet Ihr sehen, daß die Säulen eine Art „Treppe“ darstellen, über die Ihr nun nach oben zum gegenüberliegenden Gang springt. Habt Ihr diesen Gang erreicht, wechselt dort auf der Quelle in die materielle Welt und begeben Euch in den hinteren Raum mit dem Feuer, wo Ihr mit dem Schwert einmal reinschlagt, damit es sich in das Feuerschwert verwandelt. Dreht Euch nun um und fliegt wieder herüber auf die gegenüberliegende Seite, wo Ihr an der Wand nach oben in den Gang klettert. Verlaßt diesen Raum durch die Tür und begeben Euch zurück in den großen Raum, wo Ihr nach links abbiegt.

Lauft hier durch das Tor, das Ihr vorhin noch geöffnet habt und begeben Euch in den gegenüberliegenden Gang, der zu einem Raum mit einer großen Statue führt. Schlagt nun mit Eurem Feuerschwert auf die Schale, die die Statue hält, woraufhin ein Mechanismus in Gang gesetzt wird, der den nächsten Glyphen freisetzt! Springt jetzt auf die Schale und eignet Euch den Feuerglyphen an!

Nun könnt Ihr in den großen Raum zurückkehren und in das Wasserbecken tauchen. Schwimmt immer geradeaus, bis Ihr wiederum am Gang ankommt, an den ein Treppenabsatz grenzt. Schwimmt in diesen hinein und, wenn Ihr am Ende des Ganges angekommen seid, befindet Ihr Euch wieder an der Wasseroberfläche. Biegt hier nach rechts in den Gang ein und passiert dort die Tür. Dahinter müßt Ihr dann geradeaus zur anderen Seite laufen und die Tür zum Warpportal passieren.

### **Die Suche nach dem Sonnenlichtglyphen**

Beamt Euch zu dem Warpportal, das sich in der Nähe der Burg mit der Kathedrale befindet. Habt Ihr nun die Burg erreicht, werdet Ihr seitlich der Brücke zur Burg einen mit Wasser gefüllten Graben sehen. Springt in diesen hinein und taucht nach rechts vor das Gitter, durch das Ihr wandeln müßt, nachdem Ihr Euch in die Spektralwelt gebeamt habt.

Wechselt danach wieder in die materielle Welt und schwimmt den Gang entlang, bis Ihr in einen großen Raum kommt. Begeben Euch hier in den gegenüberliegenden Gang und schwimmt dort weiter in den nächsten Bereich, wo eine Sequenz folgt. In dieser Sequenz wird die Kamera nach oben schwenken und die oberste Plattform mit einem Glasturm zeigen, zu dem Ihr Euch nun begeben müßt.

Bevor Ihr Euch auf den Weg nach oben macht, solltet Ihr erstmal auf den Grund des Bodens tauchen und dort einen Gang finden. Taucht diesen entlang, bis Ihr aus dem Wasser gelangt und das nächste Warpportal findet, das Ihr dann aktivieren solltet. Kehrt nun zurück in den vorigen Bereich, schwimmt an die Wasseroberfläche und klettert über die einzelnen Felsstufen nach oben. Durchquert auf dem Weg nach oben den Gang, der weiter hochführt, bis Ihr auf der höchsten Plattform landet. Werft hier einen Blick nach links und fliegt dann zu dem Glasturm, den Ihr zuvor noch in der Sequenz gesehen habt. Schlagt hier den Weg nach links ein und folgt dem Gang, bis Ihr zu einer Tür gelangt, die Ihr passieren solltet.

Ihr befindet Euch nun auf der anderen Seite hinter dem Glasturm und es wird eine Sequenz folgen. Steigt jetzt links von Euch den schmalen Weg an der Bergwand hinunter und biegt in den ersten Gang auf der linken Seite ein, wo Ihr eine Tür passieren müßt. Folgt dem dahinterliegenden Gang, bis Ihr in einen großen Raum gelangt. Auf der rechten Wandseite könnt Ihr nun einen Hebel sehen, den Ihr jetzt noch nicht betätigt. Klettert statt dessen an dem Rohrsystem nach oben, wo Ihr einen Block findet. Stellt Euch rechts neben den Block und schiebt ihn vom Rohr herunter auf den Boden. Schiebt nun diesen Block auf die andere Seite in die Nähe des Hebels in der Wand und laßt ihn erstmal dort stehen. Betätigt jetzt den Hebel in der Wand und setzt somit die mittlere Plattform in Bewegung, die die umliegenden Lichter in diesem Raum entzündet.

Da der Mechanismus die eben bewegte Plattform aber wieder in die Ursprungslage zurückversetzt und somit die Lichter ausschalten wird, müßt Ihr schnell den herbeigeholten Block zwischen die mittlere Plattform schieben. Der Block bleibt darin stecken und die Plattform bleibt stehen! Kehrt nun zurück und verlaßt den Raum durch die Tür, durch die Ihr gekommen seid. Biegt dahinter nach links ein und lauft den schmalen Weg weiter hinunter bis zum Wasser. Springt hier über die runden Plattformen im Wasser nach hinten auf den Felsbrocken, der sich ebenfalls im Wasser befindet, und von diesem aus weiter geradeaus in das Innere des Glasturmes.

Passiert die nächste Tür in diesem Gang und folgt diesem, bis Ihr im nächsten Raum angekommen seid, wo eine Sequenz folgt. Laßt Euch nun einfach nach unten auf den Boden schweben und begeben Euch dort in den Gang. Wenn Ihr im nächsten Raum angekommen seid, wird wieder automatisch eine Sequenz folgen, die Euch den bevorstehenden Raum kurz zeigt. Lauft jetzt nach links durch die Lücke im Zahnrad hindurch und bleibt dahinter vor dem zweiten Zahnrad stehen, das jedoch nicht passierbar ist. Wechselt nun in die Spektralwelt, woraufhin sich das Zahnrad vor Euch hebt und Euch so einen Durchgang verschafft! Passiert die nächsten

Zahnräder und begeben Euch nach hinten rechts in den Gang, wo Ihr Euch auf der Quelle wieder zurück in die materielle Welt beamen könnt.

Öffnet die Tür vor Euch und lauft den darauffolgenden langen Gang hinunter bis zum Ende, wo Ihr die nächste Tür passieren solltet. Springt hier in dem großen Raum nach links in das Becken hinein, in das zwei Rohre führen. Ihr habt nun die Aufgabe, die umliegenden Blöcke, die mit einem Loch in der Mitte versehen sind, so anzuordnen, daß die beiden Rohre miteinander verbunden werden. Habt Ihr dies erledigt, springt über die hellen, unbeweglichen Blöcke nach oben auf die Plattform und folgt dem einen Rohr, das in einen Gang führt. Dort werdet Ihr am Ende ein Rad finden, an dem Ihr drehen müßt, womit ein Mechanismus in Gang gesetzt wird.

Nachdem nun ein Wasserrad im vorigen Raum in Bewegung gesetzt wurde, müßt Ihr Euch zu diesem begeben. Entdeckt dann rechts von diesem drei Rohre, aus denen ein gelbes Gas strömt. Springt nun in den unteren Gasstrom und laßt Euch mit diesem Aufwind ein wenig nach oben tragen. Lenkt Euch nach rechts in den anderen Gasstrom, damit Ihr noch höher kommt und manövriert Euch dann rüber in den dritten Gasstrom, um auf die obere Plattform zu gelangen, die ständig auf und ab fährt.

Stellt Euch an den Rand der Plattform und springt, sobald sich die Plattform an der höchsten Stelle befindet, nach vorn auf die Gitterplattform. Von dieser aus müßt Ihr dann über die folgenden Plattformen nach oben springen, bis Ihr wieder in einen Gang gelangt. Geht durch die Tür und laßt Euch dahinter in die rechte Öffnung fallen, wo Ihr dem Gang in den nächsten Raum folgen solltet. Hier werdet Ihr drei große von Euch aktivierte Stampfer sehen, an denen Ihr vorbeilauft (Vorsicht vor den Löchern im Boden) und Euch zur hinteren Wand begeben. Laßt Euch dort durch ein Loch auf die untere Plattform fallen und bewegt Euch in den rechten Gang, dem Ihr in den nächsten Raum mit einer großen Schraube, die Ihr ebenfalls aktiviert habt, folgen solltet. Springt hier über die schmalen Gitterplattformen nach ganz oben und passiert dort die Tür. Sobald Ihr hier einige Schritte gemacht habt, wird automatisch eine Sequenz folgen, in der Euch der aktivierte Glasturm gezeigt wird, von dem ein Licht ausgeht, das zu einer gegenüberliegenden Scheibe in der Felswand zeigt.

Verlaßt nun das Innere des Glasturmes und springt über die drei runden Plattformen nach hinten zur Felswand. Dort werdet Ihr hinten eine Tür finden, durch die Ihr nun laufen müßt. Nachdem Ihr Euch die Sequenz angeschaut habt, die den Raum mit dem nächsten Glyphen zeigt, begeben Euch nach hinten in den Raum, der von dem Glasturm beleuchtet wird. Das dreieckige Symbol, das sich in der Wand befindet, wird nun in regelmäßigen Abständen vom Licht beleuchtet. Wechselt nun schnell,

sobald der Lichtstrahl auf das Symbol zeigt, in die Spektralwelt, womit es Euch gelungen wäre, den nächsten Glyphen freizusetzen! Nachdem Ihr Euch den lang ersehnten Sonnenlichtglyphen angeeignet habt, könnt Ihr Euch auf der Quelle wieder in die materielle Welt zurückbeamen. Kehrt den ganzen Weg zurück nach oben zum Glasturm, begeht Euch durch die Tür auf die andere Seite des Glasturmes und laßt Euch dort nach unten ins Wasser fallen, wo Ihr Euch nun zum Warpportal begeht.

### **Auf der Suche nach dem Wasserglyphen**

Stellt Euch auf die Warpportalplattform und beamt Euch zum Warpportal, das sich in der Nähe des Schlosses befindet (falls Ihr schon vergessen habt, um welches Schloß es sich handelt; es ist das Schloß gemeint, in dem Ihr Euch zum ersten Mal einen Kampf mit Kain geliefert habt). Verlaßt nun die Tür des Warpportals und biegt (nicht nach rechts zum Schloß) nach links in den Weg ein. Hier müßt Ihr dann die Brücke passieren, um von der ersten Plattform auf die hintere Plattform zu springen.

Werft hier einen Blick nach links, wo Ihr in der Wandseite einen Gang entdecken werdet. Fliegt zu diesem rüber und lauft dort den Wasserweg nach oben, bis Ihr Euch in ein Wasserbecken fallen lassen könnt. Durchquert den Wassertunnel vor Euch und schwimmt dahinter an die Wasseroberfläche, wo Ihr wieder an Land geht.

Begeht Euch hier nach rechts, wo Ihr eine Tür findet, an der ständig ein Licht flackert. Passiert die Tür und steigt dahinter die Treppen hinauf, wo Ihr zwei Blöcke in der Wand steckend finden könnt. Zieht nun den linken und den vorderen Block aus der Wand heraus und stapelt diese vor der linken Wand, damit Ihr über die Blöcke an die obere Plattform springen könnt. Zieht Euch in den Gang hinein und lauft zur Öffnung, woraufhin Euch in einer Sequenz die Zitadelle der Menschen vorgestellt wird.

### **Die Zitadelle der Menschen**

Springt nun mit Anlauf nach vorn und fliegt in den gegenüberliegenden Gang hinein. Biegt hier nach rechts ab und begeht Euch in den hinteren Raum, wo Ihr die Rampe nach links hinabsteigt.

Lauft hier weiter nach links den langen Weg entlang bis zu einer Doppeltür, die Ihr dann passieren müßt. Dahinter findet Ihr dann neben einer Brücke ein Wasserbecken, in das Ihr hineinspringen müßt. Schwimmt an die hintere Wand genau unter der Brücke und schießt mit Eurer kinetischen Energie gegen das Gitter, damit es kaputtgeht. Folgt hier dem Gang nach oben durch einen Ventilator und begeht Euch an die Wasseroberfläche. Dreht Euch hier im Kreis und entdeckt einen Tunnel direkt unter der Wasseroberfläche, in den Ihr dann hineinschwimmt. Taucht

ihn bis zum Ende ab und begeben Euch dort im nächsten Raum auf die rechte Plattform, um die Stufen hinaufzusteigen. Am hinteren Ende werdet Ihr eine Statue sehen, zu der Ihr Euch begeben. Dreht Euch hier nach rechts und entdeckt in der Ecke eine Tür, die es zu passieren gilt. Steigt dahinter den nächsten Treppenabsatz nach oben und springt oben über den Flußlauf.

Schaut Euch direkt dahinter auf der gegenüberliegenden Wandseite die Wand genauer an und entdeckt darin einen Block, den Ihr herausziehen müßt. Schiebt ihn dann nach unten in den Flußlauf und von dort aus weiter nach hinten in den nächsten Raum, wo er herunterfallen wird. Springt hinterher und schaut Euch hier genau den Boden an, um ein Abflußloch zu entdecken. Schiebt nun den Block genau auf das Loch, woraufhin das Wasser in diesem Raum nach oben steigt und ihn somit halb füllt. Schwimmt jetzt zurück in den Flußlauf und kehrt den ganzen Weg zurück zur Statue, wo Ihr letztendlich mit dem letzten Glyphen, dem Wasserglyphen belohnt werdet!

Da sich nun alle Glyphen, die es in diesem Spiel gibt, in Eurem Besitz befinden, könnt Ihr Euch dem Lösen des weiteren Abenteuers widmen!

Verlaßt nun diesen Bereich und schwimmt wieder zurück durch den langen Wassertunnel, bis Ihr Euch wieder in der Zitadelle befindet. Springt aus dem Wasser raus, steigt die linke der beiden Rampen hinauf und begeben Euch durch die links befindliche Tür. Steigt dahinter diverse Treppenabsätze nach oben und passiert die nächste Tür. Wenn Ihr Euch dahinter zur Straße begeben habt, schlagt den Weg nach rechts ein und lauft bis auf die andere Seite des Eingangs, wo Ihr einen weiteren Treppenabsatz finden werdet.

Folgt diesem bis ganz nach oben und findet am Ende eine Tür vor, die zu einem Warpportal führt. Nachdem Ihr auch dieses aktiviert habt, müßt Ihr Euch wieder zu dem Warpportal begeben, das sich in der Nähe des Schlosses befindet. Biegt hinter der Warpportaltür erneut nach links ab und lauft nach vorn in den Bereich der Tiefen der Abgründe zu den beiden großen Plattformen. Am Ende der zweiten Plattform könnt Ihr nun eine abgerissene Brücke erkennen, die auf der gegenüberliegenden Seite herunterhängt. Springt also ins Wasser und begeben Euch direkt unter die Brücke. Nun müßt Ihr die L12- Taste und die Sprungtaste drücken, damit Ihr einen hohen Satz aus dem Wasser macht und somit in den Gang mit der Brücke gelangt!

Folgt dem Gang bis in einen Raum, wo Ihr durch das Wasserbecken schwimmen müßt, um auf der anderen Seite in den nächsten Gang zu gelangen. Wenn Ihr auch

diesen passiert habt, werdet Ihr in einem Schneegebiet landen. Lauft nun an der rechten Wandseite entlang, bis Ihr in einem Gang landet. Folgt diesem und öffnet am Ende die Tür, die zu einem Warpportal führt. Nachdem Ihr dieses aktiviert habt, müßt Ihr zum Schneegebiet zurückkehren. Lauft geradeaus zur Säule und klettert an dieser nach oben auf deren Spitze. Werft von hier aus einen Blick auf die gegenüberliegende Seite, wo Ihr links und rechts je einen Statuenkopf erkennen könnt. Springt nun mit Anlauf nach vorn und fliegt durch die beiden Statuen hindurch auf den Weg, wo Ihr hinten das Tor zur Burg passiert.

## **Auf dem Weg zu Dumah**

Nachdem Ihr Euch im Innern der Burg befindet, folgt eine Sequenz, in der Euch die Geschichte von Dumah, dem nächsten Endgegner, erzählt wird. Sobald Ihr Euch wieder bewegen könnt, wechselt in die Spektralwelt und wandelt durch die folgenden drei Gitter.

Hinter dem dritten Gitter werdet Ihr in einem eingezäunten Bereich einen Block in der Mitte entdecken. Wandelt nun durch das gegenüberliegende Gitter und wechselt dort auf der Quelle in die materielle Welt. Richtet Euch dort mit dem Blick zum Block gerichtet aus und schießt fünfmal mit Eurer kinetischen Energie auf eben diesen Block, damit dieser an die hintere Wand geschoben wird. Wechselt dann wieder zurück in die Spektralwelt, um durch das Gitter zu wandeln und Euch zum Block zu begeben.

Springt über diesen auf die obere Plattform und wechselt hier wieder in die materielle Welt. Danach laßt Ihr Euch dahinter in das Loch fallen und folgt dem Gang nach links abbiegend. Begebt Euch zur hinteren Wand, wo Ihr in der rechten Ecke einen gelben Block findet, den Ihr nun zweimal nach hinten ziehen müßt. Springt dann auf den Block hinauf und dreht Euch zur Wandseite, um nach oben zu hüpfen und Euch in den Gang hineinzuziehen. Springt mit Anlauf aus Eurem Gang hinaus und fliegt in den gegenüberliegenden Gang hinein. Hier müßt Ihr dann dem Gang bis in den nächsten Raum folgen, woraufhin eine kurze Sequenz folgt.

Werft nach der Sequenz einen Blick in den Raum und springt nach unten auf die mittlere Plattform zwischen den Wasserbecken. Dreht Euch dann nach rechts, klettert die Stufen hoch und betätigt den Hebel an der Wand, um das Wasser in diesem Raum abfließen zu lassen. Springt nun wieder zurück auf die Brücke und werft einen Blick nach rechts zur Öffnung, die sich relativ weit oben befindet. Um nun in die Öffnung zu gelangen müßt Ihr die Blöcke, die sich in diesem Raum befinden, zu Hilfe nehmen. Haltet nun genau die folgenden Schritte ein, um Euch mit

Hilfe der Blöcke einen entsprechenden Turm zu bauen, über den Ihr in besagte Öffnung springen könnt: Springt zuerst in das vordere Becken (vom Eingang aus gesehen) und hebt irgendeinen Block auf den Block, der direkt an der Brücke steht. Schiebt nun einen dritten Block so an die beiden (soeben) gestapelten Blöcke heran, daß eine Art „Stufe“ entsteht. Springt jetzt auf den unteren Block und hebt den oberen Block auf die Brücke hinauf. Wiederholt denselben Vorgang mit dem vierten Block, sodaß Ihr letztendlich zwei Blöcke auf der Brücke stehen habt. Springt danach in das andere Becken und schiebt einen Block zur Brücke, damit Ihr die oberen zwei Blöcke nacheinander daraufschieben könnt. Somit müßtet Ihr einen „Turm“, bestehend aus drei gestapelten Blöcken haben. Schiebt diesen Turm vor die Öffnung, in die Ihr springen wollt und holt Euch einen anderen Block, um von diesem aus auf den Turm zu springen. Nun habt Ihr es geschafft und Ihr könnt Euch in die Öffnung begeben! Folgt hier dem Gang bis in einen anderen Raum, in dem sich viele Rohre befinden. Dreht Euch nach links und fliegt auf die untere Plattform mit dem Gasventil, an dem Ihr drehen müßt. Ihr könnt nun sehen, wie aus einem Rohr ein grünes Gas herauskommt. Lauft jetzt links vom Gasventil die Rampe hinunter und steigt auf der gegenüberliegenden Seite wieder nach oben, um dort einen Hebel im Boden zu finden, den Ihr betätigt. Nachdem Ihr dies getan habt, wird sich ein Mechanismus in Gang setzen, der das freigesetzte Gas in der Luft zum Explodieren bringt. Daraufhin wird sich hinter Euch ein Gang freisprengen, durch den Ihr nun laufen könnt!

Folgt diesem Gang, bis Ihr ins Freie gelangt und laßt Euch dort nach unten in den eingezäunten Bereich fallen (es ist der eingezäunte Bereich, in dem Ihr vor kurzem noch den Block nach hinten geschossen habt). Rechts vor der Öffnung befindet sich ein Block, den Ihr nach unten schieben müßt. Springt dann hinterher und schiebt nun diesen Block auf die gegenüberliegende Seite. Holt Euch dann den anderen Block heran und stapelt ihn auf den Block, damit Ihr dort hinaufspringen könnt. Hüpfet dann in den oberen Gang hinein.

Wechselt hier in die Spektralwelt. Sobald Ihr in dem folgenden Raum angekommen seid, wird eine kurze Sequenz folgen. Ihr werdet einen Hebel in der obersten Etage des Raumes sehen, zu dem Ihr Euch begeben müßt. Springt nun von Eurem Gang aus in die rechte Nische hinein und wechselt von dort in die Spektralwelt, worauf Ihr mit Eurer Plattform ein Stück nach oben gefahren werdet. Springt jetzt im Uhrzeigersinn über die nächsten zwei Nischen, womit Ihr immer ein Stück höher kommt. Wenn Ihr Euch nun in der Nische direkt unter der Plattform mit dem Hebel befindet, macht einen hohen Satz an die Plattform und zieht Euch an dieser nach oben. Da Ihr Euch nun aber in der Spektralwelt befindet, könnt Ihr den Schalter nicht betätigen.

Werft also einen Blick zur gegenüberliegenden Nische und entdeckt dort eine Quelle, mit der Ihr Euch in die materielle Welt zurückbeamen könnt. Springt mit Anlauf zur gegenüberliegenden Nische und wechselt auf der Quelle stehend in die materielle Welt. Fliegt nun wieder zurück zum Hebel und betätigt ihn, woraufhin eine Brücke im unteren Bereich des Raumes heruntergelassen wird. Laßt Euch auf diese fallen und folgt dem neuen, freigelegten Gang.

Wenn Ihr an der Kreuzung angekommen seid, schlagt den Weg nach rechts ein und werft einen Block an die Decke, wo Ihr eine hohe Plattform erblicken könnt. Zieht nun aus der linken Wandseite den Block heraus und stellt diesen genau unter die hohe Plattform, damit Ihr über diesen Block auf die hohe Plattform springen könnt. Sobald Ihr Euch dann auf diese Plattform begeben habt, wird eine kurze Sequenz folgen, die Euch die Umgebung mit einem Turm zeigt. Springt danach gleich auf die linke Säule und bleibt auf dieser stehen, um in die Spektralwelt zu wechseln.

Nachdem Ihr dann mit der Plattform automatisch hochgefahren seid, müßt Ihr auf die nächste Säule mit der Quelle fliegen. Wechselt auf dieser Säule in die materielle Welt und fliegt danach zur rechten Säule, wo Ihr Euch nochmals in die Spektralwelt beamen solltet. Fliegt dann ein letztes Mal nach rechts auf die vierte Säule und wechselt zurück in die materielle Welt. Dreht Euch nun nach links und springt in die Öffnung in der Wand hinein. Dort begeben Ihr Euch vorsichtig an den Rand der Öffnung und schaut nach unten zum Turm, der von vier Zäunen umschlossen ist. Fliegt nun vorsichtig nach vorn über den Zaun, damit Ihr Euch direkt vor dem Turm befindet. Drückt vor diesem stehend die Quadrattaste, woraufhin Ihr den Turm zu Fall bringt und somit zwei Zäune niederstürzen laßt.

Begeben Euch in den freigelegten Gang und folgt diesem bis zum Ende, wo Ihr die Tür zum Endgegnerraum öffnen solltet. Nachdem Ihr den Raum betreten habt, werdet Ihr hinten Euren nächsten, noch ruhenden Endgegner Dumah, aufgespießt auf drei Speeren vorfinden. Stellt Euch genau vor ihn und zieht den ersten Speer aus seinem Körper. Legt diesen mit der L1-Taste auf den Boden und zieht nun auf dieselbe Weise die anderen Speere von der linken und von der rechten Seite aus dem Körper (dazu müßt Ihr Euch seitlich von ihm befinden). Wenn Ihr nun alle drei Speere aus ihm herausgezogen habt, wird er zum Leben erweckt. Da Ihr Euch nun an ihm rächen wollt, wird ein erbitterter Kampf folgen.

#### Endgegner: Dumah

Eure Schwerthiebe und die sonstigen Attacken, über die Ihr verfügt (Glyphen u. a.), werden Euch bei der Bekämpfung dieses Endgegners wenig bringen! Ihr müßt also

nach einer anderen Möglichkeit Ausschau halten, wie Ihr den Feind besiegen könnt. Probiert es folgendermaßen: Erinnert Ihr Euch noch an den Raum, in dem Ihr vor kurzem noch eine Explosion hervorgerufen habt? Probiert nun mit viel Geduld und Geschick, den Endgegner in diesen Raum zu locken. Dies tut Ihr, indem Ihr immer einen kleinen Abstand zu ihm haltet, damit er Euch folgt. Wenn Ihr den Abstand zu groß haltet, wird er sich wieder umdrehen, und in seinen Ursprungsraum zurückkehren. Wenn Ihr den Weg zu besagtem Raum nicht mehr im Kopf habt, befolgt folgenden Weg: Lockt ihn in den Raum mit dem umgekippten Turm und begeben Euch in den gegenüberliegenden Gang. Biegt in diesem dann nach rechts ab und lauft nochmals nach rechts um die Ecke. Überquert dann die zuvor noch heruntergelassene Brücke und geht in den nächsten Raum mit dem eingezäunten Bereich. Hier müßt Ihr Euch nochmals in den gegenüberliegenden Gang begeben, dem Ihr nur noch zu folgen habt, bis Ihr Euch in dem Raum mit dem Gasventil wiederfindet. Steigt hier nun schnell die rechte Rampe nach oben und dreht das Gasventil auf. Nun müßt Ihr nur noch auf die andere Seite des Raumes laufen und den Hebel betätigen, woraufhin Ihr mit der Explosion den Endgegner in die ewigen Jagdgründe schicken werdet!

Nachdem Ihr seine Seele aufgenommen habt, befindet Ihr Euch von nun an im Besitz einer neuen Fähigkeit: Wenn Ihr einen engen Kreis lauft, bildet sich hinter Euch ein Spektraler Schweif, mit dem Ihr Gegner töten oder auch, was wichtiger ist, bei bestimmten Gegenständen etwas auslösen könnt. Verlaßt nun die gesamte Burg und laßt Euch wieder nach unten auf die Schneefläche fallen. Biegt hier sogleich nach links ein und lauft um das Gebäude herum. Wenn Ihr Euch dann auf der anderen Seite befindet, werdet Ihr in der Mitte dieses Bereiches eine runde Plattform erkennen, auf der Ihr nun mit Eurer neuen Fähigkeit im Kreis herumlaufen müßt, um einen Schweif hinter Euch herzuziehen. Daraufhin wird ein Mechanismus in Gang gesetzt, der das Tor zum nächsten Schloß öffnen wird!

### **Das Verlies von Kain**

Ihr könnt nun mit Stolz behaupten, daß Ihr es bis zur letzten Stätte dieses Spiels geschafft habt! Betretet das Schloß und lauft nach hinten durch das Tor hindurch. Biegt dahinter im Gang zuerst einmal nach rechts ab, wo Ihr eine Tür zu einem weiteren Warpportal finden werdet. Nachdem Ihr dieses aktiviert habt, solltet Ihr in den Gang zurückkehren und Euch nach unten rechts in den Bereich begeben.

Dort solltet Ihr Euch die linke Wand einmal genauer anschauen, um einen dünnen Spalt entdecken zu können. Wechselt nun vor diesem stehend in die Spektralwelt und seht, wie sich der Spalt vergrößert! Springt durch diesen Spalt hindurch und beamt Euch hinter dem Pfosten zurück in die materielle Welt. Nun müßt Ihr ein

paarmal um den Pfosten herumlaufen, um einen Schweif zu erzeugen, der einen Mechanismus in Gang setzt. Der Bereich, in dem Ihr Euch nun befindet, wird sich um 90 Grad drehen und zwei neue Gänge zum Vorschein bringen.

Lauft hier nach hinten und biegt nach rechts zu einem Gitter ab, durch das Ihr in die Spektralwelt wandeln müßt. Beamt Euch dahinter wieder zurück in die materielle Welt und lauft nun in die Mitte des Raumes, der mit mehreren Nischen und Symbolen darüber gespickt ist. Begeht Euch nun zu dem Symbol mit einer grünen „7“, unter dem sich ein Block befindet und zieht diesen heraus. Schiebt ihn dann nach rechts auf die untere Plattform, woraufhin eine kurze Sequenz eingeblendet wird. Schaut Euch jetzt gegenüber vom grünen „7“-Symbol die andere Seite an und zieht dort den Block heraus, um ihn in die Nische des „7“-Symbols hineinzuschieben (Ihr werdet bemerkt haben, daß sich seitlich von Euch eine Wand verschoben hat und den Zugang zur unteren Plattform verstellt hat, als Ihr den Stein herausgezogen habt). Habt Ihr den Block nun in die Nische geschoben, lauft nach hinten zum Gitter und wechselt in die Spektralwelt, um es passieren zu können. Lauft einmal rundherum den Weg entlang und wandelt wieder durch das nächste Gitter. Wechselt dahinter dann erneut in die materielle Welt und springt nach rechts in die untere Plattform, wo Ihr den Block, den Ihr zuvor noch aus der „7“-Nische hinuntergeschoben habt, auf die andere Seite ziehen müßt. Hebt ihn dort auf die obere Plattform und setzt den Block schließlich in die Nische ein, die mit einem schwarzen „7“ gekennzeichnet ist.

Wechselt nun wieder in die Spektralwelt, um Euch nochmals durch die beiden Gitter zurück zur anderen Seite zu begeben. Beamt Euch dort wieder auf der Quelle stehend in die materielle Welt und zieht nun den Block aus der „7“-Nische heraus, um diesen in die Nische zu schieben, die mit einem Kreis und einem Kreuz darauf gekennzeichnet ist. Durch diesen Vorgang habt Ihr es geschafft, die Doppeltür neben der unteren Plattform zu öffnen!

Lauft durch die offene Tür hindurch und folgt dem Weg nach oben, bis Ihr an ein Gitter gelangt, durch das Ihr in die Spektralwelt hindurchwandeln müßt. Lauft weiter bis auf eine Brücke, wo Ihr durch die Lücke auf die andere Seite fliegen müßt. Begeht Euch noch nicht in den davorliegenden Gang, sondern fliegt zunächst nach rechts von der Brücke aus zu der Plattform, wo Ihr Euch auf der Quelle wieder zurück in die materielle Welt beamt.

Nun könnt Ihr Euch in den hinteren Raum begeben, wo Ihr an der hinteren Wand zwei Blöcke seht. Schiebt diese genau vor die Löcher in der Wand und stellt Euch gegenüber von den Blöcken hin, um sie mit Eurer kinetischen Energie in die Löcher

zu schießen! Somit habt Ihr es geschafft, den Mechanismus in Gang zu setzen, der das mittlere Tor öffnet! Passiert dieses also und folgt dem Gang in den nächsten Raum, wo Ihr mit der nächsten Aufgabe konfrontiert werdet: Ihr sollt nun alle vier Säulen so drehen, daß die goldfarbenen Füße zur mittleren Plattform zeigen! Die einzelnen Säulen dreht Ihr, indem Ihr um sie herumlauft und somit einen Schweif hinter Euch herzieht, der die Säule zum Drehen bringt! Habt Ihr es geschafft, werdet Ihr sehen, daß sich ein Tor neben der Spalte geöffnet hat, durch die Ihr vor kurzem noch gesprungen seid!

Macht Euch nun auf den langen Weg zurück zum Spalt und wechselt in die Spektralwelt, um dort hindurchzuspringen. Beamt Euch dahinter dann wieder in die materielle Welt und betretet links den neuen Bereich. Nachdem die folgende Sequenz vorüber ist, in der Euch über die Welt des Orakels berichtet wird, findet Ihr Euch an einer Feuerschale wieder. Zieht um diese Schale einen Schweif und löst somit eine Verschiebung der Wände aus. Lauft nun in den neuen Gang und folgt diesem nach ganz unten in die untere Etage. Biegt unten nach links ein und begeben Euch zur Statue des Möbius, woraufhin eine kleine Sequenz folgen wird.

Dreht Euch nach dieser Sequenz um und schaut Euch die Uhr an, deren Zeiger Ihr mit den seitlich von Euch befindlichen Hebeln verstellen könnt. Ihr müßt nun den kleinen Zeiger (rechter Hebel) auf die „zwölf“ und den großen Zeiger (linker Hebel) auf die „sechs“ stellen, damit die Uhrzeit 12.30 Uhr herauskommt! Habt Ihr dies erledigt, wird sich unterhalb der Uhr ein Raum öffnen, in den Ihr nun hineinspringen könnt. Seid Ihr ganz unten angekommen, werdet Ihr links und rechts eine rote und eine blaue Scheibe mit einem Block davor stehen sehen. Dreht nun zuerst den blauen Block zur blauen Scheibe und danach den roten Block zur roten Scheibe (wenn die Blöcke sich nicht drehen lassen, lauft in umgekehrter Richtung um die Blöcke herum).

Begeben Euch dann zu den hintereinanderliegenden Blöcken und dreht den ersten Block mit der blauen Farbe nach vorn und den hinteren Block mit der roten Farbe nach vorn, sodaß ein lilafarbener Strahl entsteht, der zur lilafarbenen Scheibe zeigt. Lauft jetzt zum mittleren Block, der den Lichtstrahl von oben ablenkt und dreht ihn im Uhrzeigersinn zuerst zum roten und dann zum blauen Block, woraufhin ein Mechanismus in Gang gesetzt wird, der das Tor öffnen läßt!

Lauft durch das offene Tor hindurch und folgt dem langen Gang bis zur nächsten Tür, die es zu passieren gilt. Hier erwartet Euch nun ein weiteres Rätsel: In diesem Raum befinden sich drei Blöcke: ein gelber, ein blauer und ein roter, um die Ihr herumlaufen könnt, damit Ihr die gleichfarbigen Zeiger auf dem Boden (schwer zu

erkennen, aber wenn Ihr Euch genau den Boden anschaut, werdet Ihr die farbigen Schalter erkennen!) zu den jeweiligen Symbolen drehen könnt. Da Ihr aber noch nicht wissen könnt, wie die Zeiger gestellt werden müssen, schaut Euch die Wände dieses Raumes an, die die Farben der Symbole markieren, auf die die Zeiger zeigen müssen (dreht den gelben Zeiger auf das Doppel-„m“-Symbol, den blauen Zeiger auf das „umgekehrte Tannenbaum-Symbol, und den roten Zeiger auf das „Fledermaus“-Symbol)!

Habt Ihr es vollbracht, wird sich die Tür öffnen und Ihr könnt sie durchschreiten! Lauft hier zweimal nach rechts um die Ecke und fliegt von Eurer Plattform aus in den gegenüberliegenden Gang. Biegt dort in den nächsten Raum ein, in dem sich zwei große Zahnräder im Boden befinden. Zieht nun die drei Blöcke, die die beiden Zahnräder blockieren aus den Zahnrädern heraus, damit diese sich wieder drehen können! Nachdem Ihr dies getan habt, werden sich zwei Plattformen aktivieren, von denen eine auf und ab fährt. Springt nun von dem linken Zahnrad aus auf die unbewegliche Plattform und von dort aus nach hinten auf die feste Plattform. Begebt Euch hier nach ganz rechts auf die äußerste Plattform, die ein wenig nach unten führt, und hüpf von dort aus weiter auf die bewegliche Plattform. Von dieser aus müßt Ihr dann nach links in den Gang hineinspringen, wo Ihr Euch dahinter nach unten auf den Boden fallen laßt.

Folgt hier dem Gang nach unten und biegt bei der ersten Möglichkeit nach rechts ab, wo Ihr hinter dem Gitter einen Block entdeckt. Schießt diesen mit Eurer kinetischen Energie von der Plattform und lauft den Gang weiter nach unten, wo Ihr bei dem nächsten rechten Gang einen zweiten Block hinunterschießen müßt. Nachdem Ihr weiter unten dann auch den dritten Block herunter geschossen habt, könnt Ihr Euch auf die unterste Etage begeben, wo Ihr die Blöcke so zusammenschieben müßt, daß diese dem Bodenbild gleichen!

Habt Ihr auch dies erledigt, wird sich der nächste Gang öffnen, in den Ihr Euch dann begeben solltet. Laßt Euch dahinter in die tiefe Schlucht fallen und landet in einer noch tieferen Etage, wo Ihr Euch zu den letzten drei Rätselräumen begeben müßt. Lauft zuerst in den gegenüberliegenden Raum und dreht den mittleren Block mit dem Kreuz so, daß der obere, kürzere Teil des Kreuzes zu dem umgekehrten „M“-Symbol zeigt. Dreht Euch dann um, begebt Euch in den rechten Raum von Euch aus gesehen und dreht den mittleren Block mit dem „n“-Symbol mit der kurzen Spitze so, daß die kurze Spitze zu dem Dreiecks-Symbol zeigt. Geht dann in den letzten Raum und dreht hier den mittleren Block mit dem „Z“-Symbol und der kleinen Spitze so, daß die kleine Spitze zu dem Kreis-Symbol zeigt. Daraufhin wird in allen drei Räumen je ein schwingender Balken aktiviert, auf die Ihr springen und den

oberen Hebel in der Wand betätigen müßt, sodaß die Hebel anschließend nach oben zeigen! Habt Ihr nun alle drei Hebel nach oben gelegt, wird sich das letzte große Tor öffnen, durch das Ihr nun schreiten könnt!

Lauft durch das Tor hindurch und steigt den langen Weg nach unten hinab, bis Ihr an einem schwarzen Loch ankommt, wo eine Sequenz folgt. Schaut sie Euch an und lauft dann weiter zu den nächsten sechs schwarzen Löchern, wo Ihr Euch ebenfalls die Sequenzen reinziehen müßt. Hinter dem sechsten schwarzen Loch müßt Ihr dann weiter den Gang hinunterlaufen, bis Ihr an eine große Tür gelangt, die Ihr nun öffnet, um Euch in die letzte Kampfarena zu begeben.

Nach der Sequenz mit Kain höchstpersönlich habt Ihr es endlich geschafft und könnt Euch diesen Kerl endlich zur Brust nehmen:

#### Letzter Endgegner:: Kain!

Dies wird wohl der schwierigste Kampf in diesem Spiel werden! Kain greift Euch nun wieder mit derselben Methode an, wie am Anfang des Spiels – indem er seine Energie auflädt und diese dann auf Euch schießt. Ihr müßt ihn zwar „nur“ dreimal treffen, jedoch ist der Rundgang ziemlich groß und Ihr habt kaum Zeit, über die einzelnen Nischen zu Kain zu gelangen. Ladet jetzt Eure Kraft auf dem schimmernden Licht auf, damit Ihr den Soul Reaver bekommt, denn nur mit diesem Schwert könnt Ihr den Endgegner treffen und verletzen!

Wenn Ihr ihn auf der ersten Plattform getroffen habt, wird er auf die höhere Plattform wechseln und von dort aus auf Euch schießen. Habt Ihr ihn auch auf dieser Ebene zum zweiten Mal getroffen, wird er auf die dritte und oberste Ebene fliehen, wo Ihr ihn nur sehr schwer erreichen könnt, da Ihr nicht viel Zeit habt, bis der Gegner sein Schwert aufgeladen hat und sich danach zu einer anderen Nische beamen kann. Habt Ihr ihn letztendlich doch noch erwischen können, wird sich Kain durch ein Warpportal zurückziehen und Ihr habt das Spiel erfolgreich beendet!!!