



PDF-Komplettlösung

by

Beastie Guides

Das Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs
www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von 2k Games.

Inhaltsverzeichnis

Adonis Luxury Resort / Atlantic Express

- Finde einen Weg hier raus (*Vorschau*)
- Finde Brigid Tenenbaum / Gehe zu Tenenbaum (*Vorschau*)

Ryan Amusements

- Besorge eine Eintrittskarte
- Little Sister in der El Dorado Lounge
- Sammle ADAM von zwei Leichen
- Kaufe das "Abfackeln!"-Plasmid

Pauper's Drop

- Gehe zum Sinclair Deluxe Hotel
- Finde im Leihhaus die Forschungskamera
- Erforsche Brute-Splicer
- Gehe zu Graces Apartment

Siren Alley

- Lege Dionysus Park trocken
- Finde den Schlüsselcode zur Plaza Hedone
- Betrete Pumpenstation #5

Dionysus-Park

- Finde den Bahnhof
- Rette drei Little Sisters oder beute sie aus

Fontaine Futuristics / Plasmid-Labor

- Betritt das Sicherheitsbüro
- Zerstöre die vier Signalsender
- Sammle vier ADAM-durchsetzte Pflanzen

Persephone

- Außenbereich: Finde Eleanor Lamb
- Innenbereich: Gehe zum Arrestflügel
- Gefängnis: Finde den Code
- Therapie- und Krankentrakt, Finale

Adonis Luxury Resort

Finde einen Weg hier raus

Zehn Jahre später

Nach den Ereignissen des Vorgängers ist in Rapture noch längst nicht alles wieder alles im Butter. Nach zehn Jahren Tiefschlaf in der kuscheligen Vita Chamber werdet ihr plötzlich in Person eines Big Daddy-Prototypen wieder zum Leben erweckt. Macht euch in den ersten Spielminuten mit den grundlegenden Funktionen und der Steuerung eines Big Daddys vertraut. Als Erstes müsst ihr den Einsatz des mächtigen Bohrers trainieren. Nach der Treppe versperren Korallen den weiteren Weg, bohrt euch also hindurch.

Im Generatorraum bemerkt ihr den defekten Generator. Solange er nicht funktioniert, wird sich die Tür auf der rechten Seite des Raums nicht öffnen. Er benötigt einen Zündfunken, weshalb ihr euch jetzt auf die Suche nach dem Electrobolt-Plasmid macht. Schnappt euch die **Aufzeichnung „Achtung, Arbeiter!“** neben dem Generator und passiert die mittlere Tür. Der Gang führt euch rechts zur Sauna, die ihr mit dem Code 1540 öffnen könnt. In der Sauna liegt die **Aufzeichnung „Fitness“**. Links geht es zu „Plasmid Therapies“. Säubert die Gegend von Splicern und nähert euch den Shop für Plasmide, dem Gatherer's Garden-Automaten. Besorgt euch den Electrobolt. Wenige Augenblicke bemerkt ihr eine Little Sister, die sofort von einer Big Sister entführt wird. Eurer weibliches Pendant wird euch in den folgenden Gebieten noch öfters begegnen. Feuert eine Ladung Electrobolt auf die defekte Türsteuerung, damit sie wieder aufgeht.

Tipp:

Wiegt euch niemals in Sicherheit, wenn ihr einen Raum einmal gesäubert habt.

Besonders wenn ihr interessante Dinge findet, solltet ihr euch vorsichtig umdrehen.

Nicht selten haben sich in der Zwischenzeit neue Splicer in den Raum geschlichen.

Keht wieder in den Raum mit dem defekten Generator zurück. Erledigt die mittlerweile aufgetauchten Splicer. Bringt den Generator wieder zum laufen, in dem ihr einen Electrobolt auf ihn schießt. Nun öffnet sich die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Brigid Tenenbaum meldet sich, die sich euch als Verbündete vorstellt. Ihr sollt sie im Atlantic Express-Bahnhof treffen.

Atlantic Express

Finde Tenenbaum

Passiert die mittlerweile geöffnete Tür und folgt dem gelben Pfeil. Betretet die Damentoilette, wenn ihr die **Aufzeichnung „An meine Tochter“** mitnehmen wollt. Folgt anschließend dem Korridor zur nächsten Tür. Dort bemerkt ihr zwei Splicer in der Wasserpfütze. Probiert an ihnen die verherrende Wirkung eines Electrobolts aus, wenn ihr direkt auf das Wasser zielt. Rechts davon liegt die **Aufzeichnung: Rückkehr**. Begebt euch zum Ausgang aus dem Raum.

Waffe: Nietenpistole

Nach dem Ausgang in den Gang entdeckt ihr die unter der Tür eingeklemmte Nietenpistole. Schnappt euch eure erste Fernwaffe. Später werdet ihr verschiedene Munitionsarten für sie finden.

Großes Foyer

Schnüffelt in der rechten Seitennische des Ganges vor dem Großen Foyer herum. Dort liegt die **Aufzeichnung „Sie nennen es Rapture“**. Lauft nun zum Eingang in das Große Foyers weiter. Hier stoßt ihr wieder auf die Little Sister aus dem Generatorraum. Nähert ihr euch, werdet ihr sofort von der Little Sister attackiert. Zwar müsst ihr sie mit euren bescheidenen Mitteln (noch) nicht besiegen. Aber erst wenn ihr sie genügend verletzt habt, wird sie sich zurückziehen. Probiert also eurer bestehendes Arsenal aus Nietenpistole, Bohrer und Electrobolt an der Little Sister aus. Setzt Verbandskästen ein, falls euch die Furie zu erledigen droht. Habt ihr sie genug verletzt, flüchtet sie durch die Bretterwand. Seht euch im Raum um, bevor ihr wieder dem gelben Pfeil folgt. Im hinteren Bereich befindet sich die **„Aufzeichnung Generation“**.

Demeter-Bankethalle

Wenn ihr das Große Foyer über den Ausgang verlasst, erreicht ihr die Demeter-Bankethalle. Springt am Ende des Weges nach unten ins Wasser. Nachdem der Raum plötzlich vollkommen unter Wasser steht, müsst ihr außerhalb der Stadt weiter gehen. Geht dazu den schmalen Pfad entlang, bis Rapture wieder vor euch auftaucht. Springt nach unten und sucht den Eingang in das Wartungslager. Nachdem ihr die Luftschleusensteuerung aktiviert habt, wird das Wasser abgepumpt. Ihr habt den Atlantic Express-Bahnhof erreicht.

Gehe zu Brigid Tennenbaum

Werkstatt 6A

Mittlerweile habt ihr den Atlantic Express-Bahnhof erreicht. Lauft im Gang bis zur verschlossenen Tür. Im kleinen Raum nebenan findet ihr das Hack-Werkzeug sowie Hackpfeile. Rüstet euch damit aus und zielt durch das Loch in der Fensterscheibe auf die Türsteuerung. Nun startet das Minigame. Wart ihr erfolgreich, öffnet sich die Tür. Hinter dieser Tür liegt ein Sicherheits-Bot, den ihr ebenfalls hacken könnt. Er verteidigt euch nun. Betretet anschließend die Werkstatt 6A. Im linken Raum findet ihr dort die **Aufzeichnung „Die große Kette rasselt“**. Passiert danach den mit „Tor-Steuerung“ betitelten Durchgang. Sobald ihr auf die Steuerkonsole drückt, sitzt ihr in der Falle. Jetzt meldet sich Dr. Lamb über Funk, Splicer strömen in den Vorraum. Wenige Augenblicke später brecht ihr durch den brennenden Fußboden und plumpst ins Wasser. Geht geradeaus weiter, um wieder an die Oberfläche zu gelangen.

Planungsraum

Sobald ihr wieder Luft atmen könnt, befindet ihr euch im Planungsraum. Vor euch seht ihr eine Überwachungskamera, auf die ihr einen Hackpfeil schießen könnt. Das alarmierte System schickt daraufhin der Sicherheits-Bot, der Jagd auf die Splicer macht. Schlagt euch weiter durch, bis ihr die abgeschlossene Tür zur Werkstatt 6B erreicht. Da ihr hier nicht weiterkommt, müsst ihr euch einmal umdrehen und das gegenüberliegende Zimmer betreten.

Plasmid: Telekinese

Im Gang entdeckt ihr ein Geschenk von Eleanor. Sie hat hier das Telekinese-Plasmid für euch platziert. Rüstet euch mit dem neuen Plasmid aus.

Auf der Etage am Ende des Ganges bietet sich gleich eine Gelegenheit, um das neue Telekinese-Plasmid auszuprobieren. Schnappt euch per Telekinese die herumstehenden Gasflaschen und werft sie nach unten auf die Splicer. Nehmt anschließend die **Aufzeichnung „Nur eine Marotte** vom Zeichentisch und geht die Treppe nach unten zur Werkstatt 6B.

Werkstatt 6B

Geht zunächst zur verschlossenen Tür, die ihr vorhin von der anderen Seite aus nicht öffnen konntet. Hier reicht ein Electrobolt auf die defekte Türsteuerung, um sie zu öffnen. Wendet ihr euch hier nach rechts, findet ihr die **Aufzeichnung „Was ist mit den Menschen passiert?“**. Die nächste **Aufzeichnung** entdeckt ihr im letzten Raum der Cafeteria. Seid ihr wieder in der Werkstatt 6B angekommen, lauft ihr weiter nach Westen. Dort blockiert ein Schott den Weg, woraufhin sich Tennenbaum per Funk bei euch meldet. Folgt ihrem gelben Pfeil zur Toilette. Stellt euch dort vor das Loch in der Wand und aktiviert die Telekinese-Fähigkeit. Zieht damit die Rohrange aus den Zahnrädern des Schotts heraus. Das Schott wird wieder hochgezogen.

Hinter dem Schott könnt ihr im Kontrollraum die **Aufzeichnung „Kenne die Bestie“** entdecken. Beim Cirucs der Werte-Automaten findet ihr bei Bedarf Nachschub. Ihr könnt die zusätzliche Munition und Ausrüstung gleich gut gebrauchen. Benutzt die Treppe neben dem Automaten zur Umschaltstation. Hackt die Überwachungskamera mit einem gezielten Schuss, denn gleich stürmen viele Splicer auf eure Position zu. Wenn ihr die Splicer erledigt habt, könnt ihr unbehelligt in den Aufzug zum Atlantic Express-Bahnhof betreten.

Bahnhof

Schlagt euch zum Fahrkartenschalter durch. Drückt dort den Knopf, woraufhin sich Tenenbaum zeigt. Natürlich funkt Dr. Lamb gleich wieder dazwischen. Während Tenenbaum mit den Little Sisters fluchtartig aufbricht, müsst ihr in der Zwischenzeit die Splicer aufhalten. Zieht euch in den Warteraum zurück und hackt die Überwachungskamera. Jede extra Feuerkraft kann euch während des gleich beginnenden Überfalls das Leben retten. Werft oder schießt auf die Gasflaschen, um Explosionen zu erzeugen. Nach dem Kampf könnt ihr euch auf der Bank die **Aufzeichnung „Die Situation“** schnappen und schließlich den Zug zur Abfahrt betreten. Nebenbei nimmt eine weitere Person Kontakt mit euch auf: Sinclair.

(Ende der Vorschau.)