

Verwendetet Version: Demo 1.0

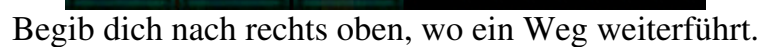
Rätsel 1:



Ein Eimer, der diese „Flüssigkeit“ (Blut) enthält, steht rechts

Neben dem verschlossenen Tor. Gehe damit zum Eimer, der von der Decke hängt zurück, fülle diesen und hole anschließend einen zweiten Eimer Blut (links neben der großen Säule in der Mitte des Raumes).

Rätsel 2:



Im nächsten Raum findest du einen Schalter, der das Wasser abfließen lässt.
Anschließend kannst du den Graben, der mit blutigem Wasser getränkt ist, überqueren.

Rätsel 3:



Schiebe einfach die beiden Kisten auf die Druckschalter, um
Die Türe zu öffnen.

Rätsel 4:



Wie kommt man da hoch?

Antwort: Mit einem Seil!

Und das findest du im Raum, wenn du nach unten gehst.

Rätsel 5:



An das Seil kommst du nur unverletzt, wenn du die kleine Kiste in die Fänge des grünen Monsters schiebst.
Das Monster wird die Kiste gierig hochziehen und du kannst durch!

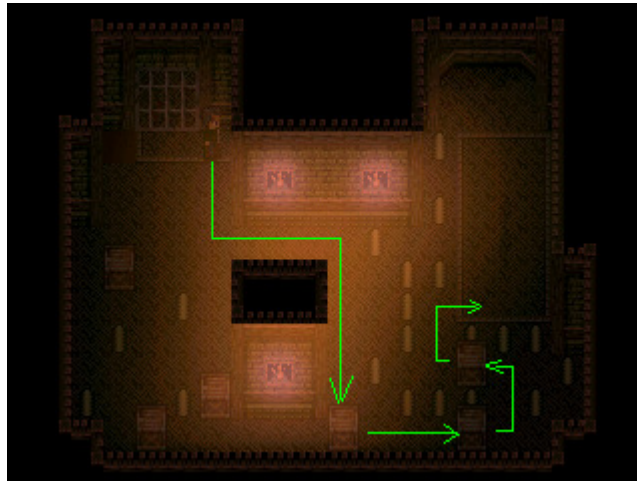
Rätsel 6:



Hier wird es etwas kniffliger:

Da das Tor zum Schalter, der die zweite Türe öffnet sich schließt, wenn man den Schalter betätigt, der die erste Türe öffnet, muss man erst eine Kiste (und zwar die einzige kleine!) auf den Druckschalter stellen und anschließend den Hebel für die erste Türe betätigen.

Rätsel 7:



Der einzige Weg, sicher über die Platten zu kommen ist der eingezeichnete!

II] Das Bürogebäude

Rätsel 1:



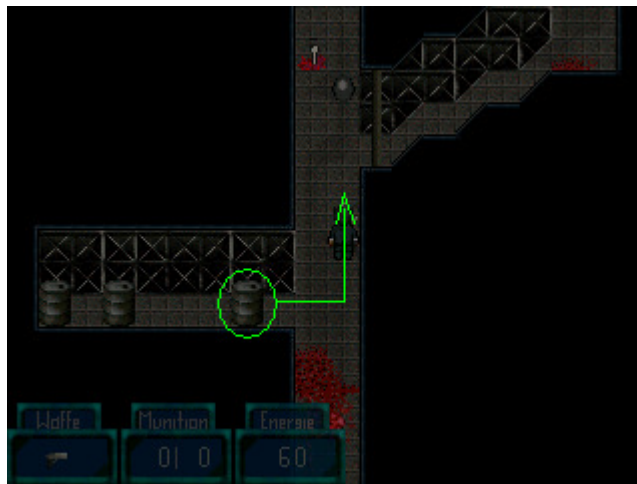
Der markierte Gulli stellt Jacks „Eingang“ zum mysteriösen Bürogebäude dar.

Rätsel 2:



Um den Ventilator zu stoppen muss Jack
Im Vorraum eine kleine Kiste beiseite schieben und den Generator, der für die
Stromzufuhr des Ventilators zuständig ist, ausschalten.

Rätsel 3:



Wenn Jack das linke Fass vor das Gitter schiebt, das den Weg versperrt,
so explodiert die Kugel am Gitter und sprengt dieses!
(Die Kamikazevariante wäre, sich einfach vor das Gitter zu stellen und warten,
bis die Kugel dich trifft).

Rätsel 4:



Das Schloss an der Tür erfordert einen Zahlencode.
Diesen hat ein ehemaliger Arbeiter mit letzter Kraft und im Angesicht des Todes mit
seinem Blut an die Wand im Raum unten gemalt (s. Pfeil)

Rätsel 5:



Um die Türe zu öffnen muss Jack die Sicherung deaktivieren.
Den Computer, der die Sicherung steuert, findest du im Raum rechts.
Links gibt es etwas Munition.

III] Allgemeine Tipps

Lektion 1: Von der Munition

Im Keller des Mörders findest du genug Munition, um auch mal rumzuballern.
Aber spätestens ab dem Bürogebäude solltest du sparsamer damit umgehen und die Augen nach Nachschub offen halten.

Lektion 2: Von der Interaktion

Last Tear bietet wenig Interaktionsmöglichkeiten.
Drücke verdächtige Schalter und Sonstiges nur an, wenn die Waffenanzeige beginnt zu blinken.

Lektion 3: Vom Speichern

Vergiss regelmäßiges Speichern nicht, sonst ist der Frust groß, wenn überraschend auftauchende Gegner dir das Lebenslicht auslöschen.

Lektion 4: Vom Ruckeln

Falls die Lichteffekte die Leistung deines PC übersteigen solltest du sie im Menü einfach ausschalten.

Lektion 5: Vom Überleben

Medikits sind nicht unbedingt auffällig, da sie relativ klein sind!
Halte die Augen offen.
Sollte irgendwo etwas Rotes blinken, so vergewissere dich, ob es nicht vielleicht eine Energiezelle ist, die neue Schildenergie spendet.

Last Tear Hilfe.
Made by Luigi