

Operation Stealth Komplettlösung

Hinweis:

- Um Aktionen auf das Inventar auszuführen muss der Befehl im Aktionsmenü mit der rechten Maustaste angewählt werden!
- Häufig speichern. Ihr werden gefangen oder sterbt sehr einfach.
- Mit + und – kann man die Spielgeschwindigkeit verändern. Dies ist Hilfreich.
- Das Spiel hat manchmal beim Laden den Anschein als würde es sich aufhängen. Einfach etwas länger warten.
- Um im Inventar Gegenstände zu kombinieren muss das erste Objekt im Inventar mit der rechten Maustaste angewählt werden.

Am Flughafen

Am Flughafen prüfen wir links den Münzrückgabeschacht und finden eine Münze. Die werfen wir gleich in den Münzschacht ein und kriegen eine Zeitung. Die Zeitung lesen wir sogleich. Wir erfahren, dass Santa Paragua die diplomatischen Beziehungen mit einem anderen Land wieder aufnimmt. Dieses Land merken. Wir gehen nach links durch die Tür zu den Toiletten und betreten die Toilette ganz rechts. Wir öffnen unsere Aktentasche und schalten die Rechenmaschine ein. Wir nehmen den leeren Pass und schieben in den Schlitz links des Pass-Fälschers. Wir suchen mit der Dreieckstaste das Land aus, welches dem Artikel in der Zeitung entspricht. Nun drücken wir den roten Knopf, und wir nehmen unseren Pass. Das Geheimfach schliessen wir wieder und nehmen den amerikanischen Pass und Füller aus der Aktentasche und schliessen sie. Im Inventar öffnen wir den amerikanischen Pass und nehmen das Geld heraus. Wir verlassen die Toilette und gehen zum Zollbeamten und zeigen ihm den erstellten Pass. Wir fragen bei der Empfangsdame ob etwas für uns abgegeben wurde und erhalten ein Telegramm, welches wir auch gleich lesen. Wir erhalten den Namen unseres Informanten. Wir gehen nach links und geben der Wache mit der Waffe unser Flugticket. Weiter nach Links zur Gepäcksausgabe und lesen die Namensschilder. Wir nehmen die Tasche von „M. Martinez“. Das Gepäck öffnen wir und erhalten eine Uhr und einen Rasierer. Wenn hier kein Gepäck auf dem Band läuft, den Raum nach rechts verlassen und wieder zurückkommen. Jetzt gehen wir nach rechts wieder zu den Toiletten. Wir benutzen den Rasierer und öffnen so das Batteriefach. Wir schliessen das Kabel an die Steckdose neben den Waschbecken an. Wir erhalten einen Treffpunkt. Wir verlassen die Toiletten und gehen links durch eine weitere Zollkontrolle. Wir verlassen den Flughafen und warten auf ein Taxi. Sobald eines anhält, laufen wir hin und steigen ein.

In der Innenstadt

Wir gehen nach links in die Bank und lassen uns zwei Mal! einen Dollarschein in die Lokalwährung umtauschen. Wir verlassen die Bank und gehen nach rechts zum Blumenladen und geben der Verkäuferin etwas Kleingeld. Wir nehmen uns eine rote Nelke. Wir benutzen die Nelke mit uns selbst, und stecken sie so in das Knopfloch. Zurück nach links und hinten an der Bank vorbei zum Park. Wir setzen uns auf die Bank. Der Informant wird erschossen. Wir erhalten noch einen Schlüssel und müssen nun schleunigst den Park verlassen. Wir gehen zur Bank zurück. Wir schauen uns die Nummer auf der Karte mit dem Schlüssel im Inventar an. Die Karte geben wir dem Bankangestellten. Unten im Tresorraum wird nun die Sicherheitstür geöffnet. Wir suchen das Schliessfach mit unserer Nummer und öffnen es mit dem Schlüssel. Wir nehmen das Gerät und den Briefumschlag an uns.

Wir landen in einer Höhle, in welcher der Ausgang gesprengt wurde. Wir untersuchen den Boden in unserer Nähe und finden einen Steinhaufen. Diese benutzen wir und finden ein Metallstück. Jetzt benutzen wir das Metallstück mit unseren Fesseln (Reihenfolge wichtig). Jetzt betätigen wir wieder den Boden und legen das Metallstück frei und kriegen so eine



Spitzhacke. Wir prüfen die Wand und spüren einen Luftzug. Wir graben uns durch die Wand (rechte Maustaste Betätigte Spitzhake im Inventar) an der Stelle und schaffen so einen Durchgang. Nach drei Schlägen passen wir hindurch. Wir sind in einem unterirdischen See. Wir tauchen unter den Felsen hindurch nach rechts. Wir tauchen jedes Mal auf um wieder Luft zu holen. Die Sauerstoffreserve sehen wir oben am roten Balken. So schaffen wir es rechts zum Ausgang.

Wir gehen nun nach rechts zur Bank, vorne an ihr vorbei, Richtung Hotel. Am Strand sitzt ein Händler. Wir sprechen ihn an. Wir wollen einen Armreif kaufen, sprechen ihn aber mehrmals an, bis er mit dem Preis nicht mehr weiter runter geht, und geben ihm dann das Kleingeld. Jetzt gehen wir zum Hotel und reden mit dem Portier am Eingang. An der Rezeption sprechen wir mit dem Herrn. Wir gehen nun zum Fahrstuhl und rufen diesen mit dem Knopf. Wenn die Türen sich öffnen, betreten wir den Fahrstuhl und fahren in den zweiten Stock. Sobald wir den Lift verlassen haben gehen wir nach Links und die Treppe nach oben. Wir gehen ganz nach rechts und öffnen die Tür und betreten das Zimmer.

Auf hoher See

Jetzt muss alles zügig ablaufen, sonst geht uns die Luft im Wasser aus! Noch auf dem Boot! betätigen wir den Armreif. Dann werden wir ins Wasser geworfen. Kaum am Grund angekommen betätigen wir nochmals den Knopf am Armreif. Jetzt schwimmen wir nahe an das Mädchen heran und betätigen es, damit wir die Fesseln lösen, und wir schwimmen schnell nach oben.

Im Palast

Nach einer kurzen Zwischensequenz finden wir uns in den Gängen des Palastes wieder. Es wimmelt nur so von Wachen. Wir müssen versuchen durch Drücken der beweglichen Wände die Wächter einzusperren oder sich wenigsten den Weg zum Schlüssel zu bahnen. Haben wir den Schlüssel erreicht, müssen wir noch zur erschienenen Treppe gelangen. Nach 4 Runden gelangen wir vor eine Tür. Wir öffnen diese und betreten das Büro. Bei der Statue betätigen wir den Arm. Aus dem Inventar befestigen wir das Gehäuse am Tresor. Wir schalten nun das Gerät am roten Schalter ein. Nun können wir die Ziffern durchgehen, und bei jeder Zahl zeigt das Gerät an, an welcher Stelle die Ziffer vorkommt. So stellen wir den Code ein, schalten das Gerät ab und nehmen es wieder mit. Jetzt drücken wir nochmals den runden Knopf und der Tresor öffnet sich, den Umschlag nehmen wir mit. Wir müssen den Agenten auf dem Jet-Ski einholen und dabei den Steinen ausweichen. Sobald wir den Umschlag haben, werden wir von fünf Agenten verfolgt. Haben wir die Verfolgung erfolgreich überstanden, werden wir von einem U-Boot aufgesammelt.

Im Meer

Wir erhalten neue Befehle. Wir müssen nach unten tauchen und dabei aufpassen, dass wir nicht auf die grossen Haie treffen. Wir schauen die Algen an und finden bei einer ein Gummiband, welches wir mitnehmen. Jetzt schwimmen wir nach rechts bis zu einem grossen Felsen. Wir untersuchen die Palmen im Wasser und finden eine Öffnung. Wir betätigen die Palme und ein Schalter kommt zum Vorschein, diesen drücken wir sogleich. Es öffnet sich ein Loch im Felsen, in welches wir, sobald wir uns wieder bewegen können, hineinschwimmen.

Spider Hauptquartier

Wir drehen am Rad der Luke und gehen nach oben. Wir landen in einem Käfig, der sich langsam absenkt. Wir ätzen mit dem Füller das Türschloss des Käfigs auf. Dann schießen wir das Seil aus der Armbanduhr erst an die rechte, dann an die linke Wand. Jetzt hangeln wir uns am Seil nach rechts zum Gitter und öffnen dieses. Wir befinden uns nun in einem Labyrinth. Es funktioniert ähnlich dem vom Palast. Wir müssen einen Schraubendreher finden und eine Luke als Ausgang. Achtung, beim dritten Teil sollten wir möglichst keine Wege ändern, es werden sonst eher mehr Ratten unterwegs sein. Nach vier Labyrinthenden landen wir in einem Bad. Den Soldaten greifen wir an (zwei Mal betätigen). Von seinen Schuhen nehmen wir die Schnürsenkel und das Handtuch hinten neben der Dusche. Mit dem Handtuch und den Schnürsenkeln fesseln wir ihn. Nun nehmen wir die Schuhe und die Uniform vom Tisch und ziehen Sie an. Rechts vom Waschbecken nehmen wir das Glas mit und verlassen das Bad. Erst gehen wir nach unten und betreten den ersten Raum. Wir sind in einer Abstellkammer. Wir öffnen die Schublade in der ersten Kolonne die zweite Schublade von unten. Wir prüfen die Schublade und finden wieder Schnürsenkel, welche wir nehmen. Jetzt binden wir unsere Stiefel damit zu.

Jetzt öffnen wir die Schublade ganz rechts unten und nehmen den leeren Stempel mit. Nun verlassen wir den Raum und gehen den Gang nach rechts weiter. Hier betreten wir den nächsten Raum. Rechts hinten befindet sich eine Mischpult und darunter eine Abstellkammer. Diese betätigen wir und finden ein Schlauchboot welches wir mitnehmen. Rechts unten füllen wir das Glas mit Wasser und untersuchen links die Uniform auf dem Bett. Den Auftrag nehmen wir und lesen ihn. Wir verlassen die Kammer und rechts nach hinten. Hier treffen wir auf ein paar Soldaten, einer befiehlt ein Glas Wasser zu holen. Wir gehen also nach unten zurück und gleich wieder nach hinten. Jetzt gehen wir nach links und betreten gleich den ersten Raum. Dem Offizier geben wir das Glas Wasser. Wenn der Offizier sich umdreht um das Wasser zu trinken, tauschen wir schnell den Stempel auf dem Pult aus (nehmen). Wir gehen zurück in den Kontrollraum, aus welchem das Schlauchboot stammt. Rechts vom Sessel nehmen wir das Stempelkissen und drücken den Stempel rein. Danach benutzen wir den Stempel mit dem Missionsauftrag. Wir öffnen im Inventar das Zigarettenetui durch betätigen und betätigen dann die Zigarette um das blaue Etikett abzulösen. Das Etikett verwenden wir im Inventar mit dem Glas, wir erhalten einen Fingerabdruck. Wir verlassen den Raum und gehen wieder nach hinten. Links neben der Tür untersuchen wir das Daktyloskop. Auf den Fingerabdruckscanner geben wir den Abdruck aus dem Inventar, die Tür öffnet sich und wir gehen hindurch. Wir gehen weiter nach rechts in den nächsten Raum. Zwischen der lasergesicherten Tür und dem Wächter ist ein Briefkastenschlitz. In diesem gegen wir den abgestempelten Missionsauftrag. Wir können nun durch die Tür nach hinten. Im Gang gehen wir nach rechts bis zur Mülltonne vor der Tür. Wir stecken das Elektrokabel des Rasierers aus dem Inventar in die Steckdose neben dem Mülleimer und schalten den Rasierer ein. Jetzt werfen wir den Rasierer in den Mülleimer. Jetzt betreten wir rechts die Kommandozentrale.

Dr. Why gibt den Startbefehl für den Stealth Fighter. Nachdem das Flugzeug gestartet ist und ein Counter. Wir prüfen die Zigaretten im Inventar und suchen die mit dem roten Papier. Wenn der Zähler ca. 130 erreicht hat spult Johns Rasierer noch einmal die Nachricht ab, die John sich schon im Flughafen angehört hat. Dies sorgt für Verwirrung und wir schießen die rote Zigarette auf den Computer auf der rechten Seite ab. Nach dem der Computer zerstört ist schlagen wir sofort den bewaffneten Aufpasser Otto nieder. Jetzt stecken wir schnell die CD in den Schlitz des Zentralcomputers rechts vor uns und flüchten dann durch die Tür links.

Am Helikopter

Dr. Why hat noch eine Bombe am Helikopter befestigt. Wir benutzen den Spanngummi mit der Bombe, und dann fallen wir auch schon. Im freien Fall betätigen wir die Lasche des Rettungsbootes im Inventar, und wir landen sicher im Wasser.