



Diese Lösung wurde mit der Version 1.30 der MOD auf dem "Hard"-Schwierigkeitsgrad gemacht. Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 1550+ und einer GeForce2 Ti (Det. 30.82) gemacht.

### Tipps:

- Sie können durchaus den "Hard-en" Schwierigkeitsgrad wählen, da man selbst hier kaum Probleme haben sollte. Unreal ist dagegen schon ziemlich heftig, vor allem zu Beginn. Leider sind die Schwierigkeitsgrade nicht perfekt ausbalanciert!
- Durchsuchen Sie möglichst alles und sehen Sie sich immer genau um, denn es gilt zahlreiche Geheimnisse zu entdecken!!
- Dazu kann man sich die Infos zu Nutze machen, die man per F1-Taste aufrufen kann. Hier wird die Zahl der Secrets pro Level angegeben.
- Leider kann ich Ihnen diesmal keine Savegames zur Verfügung stellen, da selbst die Beschränkung auf etwa 10 Speicherpunkte, nichts hilft - die Datei wäre immer noch ca. 20 MB groß. Zu groß!

## Prisoned

Nachdem der ausbrechende Mercenary Ihr Zelle geöffnet hat, läuft man schnell hinaus und nach rechts. Hier findet man in der aufgebrochenen Mercenary-Zelle ein "Tagebuch", das einem den Code für die Tür verrät.

Laufen Sie dann zur Tür und geben Sie bei der Konsole den Code ein. Folgen Sie dem Gang und fahren Sie mit der Gondel zur anderen Seite. Dort folgt man dem Mercenary, der einen Lüftungsschacht "aufmacht". Unten muss man durch eine etwas seltsame Höhle voller Skaarj-Larven und Plasmawesen, die einem jedoch nicht angreifen!



Dahinter wird der weitere Weg von einer herabfallenden Larve versperrt, so daß man den anderen Weg, links herum nehmen muss. Im nächsten Raum bricht leider die Leiter ab, über die der Mercenary hochgeklettert ist, so daß man die kleine Luke neben der Konsole öffnen muss und dort reinklettern kann. Dahinter läuft man über die Bretterbrücke und lässt dann die Sequenz auf sich wirken.

Danach weicht man den Schüssen des Aliens aus, wobei man jedoch eigentlich keine Angst vor dem Kerl haben muss, da sobald er die Brücke betritt, diese nach unten stürzt! Fahren Sie folglich gelassen mit dem Aufzug nach oben und halten Sie sich hier etwas zurück, bis die Skaarj-Wache weiter weg ist und schließlich hinter der Tür verschwindet. Gehen Sie dann durch die Tür zur rechten ins Labor, wo man endlich eine Waffe findet. Damit muss man dann auch gleich einen Skaarj abwehren und sich zu einer Art Lagerhalle durchschlagen.

Hier lauert ein weiterer Skaarj, der eine Pistole mitführt!

Erledigen Sie ihn und fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben. Die anderen Wege hier unten führen lediglich zurück.

Oben kämpft man sich bis zum großen "Innenhof" des Raumschiffs vor, den man bereits aus Unreal kennt. Hier findet man ein Raumschiff, daß man besteigen kann.

## Escape vom Skaarj Base

Mit dem Schiff fliegt man nun vom Mutterschiff weg. Stellen Sie die Geschwindigkeit am besten auf "ganz langsam" also 610km/h. Sie müssen nun in die Schlucht fliegen und dort allerhand Hindernissen ausweichen. Bald kommen Sie dann zu einer Burganlage, die man geschickt umfliegen muss, denn dahinter geht die Schlucht weiter, verengt sich jedoch noch mal, so daß man hier äußerst vorsichtig fliegen muss.

Irgendwann landet man dann, was jedoch automatisch geschieht.



## The Betrayers Path

Laufen Sie nach unten zum Dorf, wo sich Ihnen zwei bewaffnete Nali anschließen. Nachdem man sich die Pulse Gun geschnappt hat, öffnet sich das Tor und man kann mit Hilfe der beiden Nali das Innere stürmen. Hier öffnet man per Hebel das Tor und läuft dann über die Treppe nach oben. Laufen Sie durch die Höhle und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben. Dort läuft man nach draußen und erledigt bei der eingestürzten Brücke den großen Brute gegenüber. Dann springt man über die einzelnen Vorsprünge nach unten und folgt dort der Höhle, die schließlich zu einem Aufzug führt. Ihr Nali-Verbündeten folgen Ihnen meist, Sie müssen teils nur etwas Geduld aufbringen!



Oben muss man dann einige Skaarj abwehren, was jedoch durch die wehrhaften Nali erleichtert wird! Sehen Sie sich dann im Dorf um, wobei Sie nicht ins Wasser gehen sollten, da man dort nichts findet und die Nali-Verbündeten teils nicht mehr rauskommen! Von einem Raum aus kann man übrigens schon mal einen Blick "vorwärts" werfen und den "modifizierten" Nali sehen. Schließlich springt man dann über die Kisten bei der Tür über die Mauer. Man kann übrigens bereits von der Mauer aus den Skaarj auf dem Dach beschießen und mit etwas Glück ausschalten. Stellen Sie sich dann dem Nali, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Haben Sie ihn erledigt, öffnen sich alle Tore und man kann weitergehen.

## Gore Mine Crossing - Entrance

Laufen Sie nach draußen und kämpfen Sie sich zum Mineneingang durch.

Die Nali sind gegen die Brute zwar teils etwas störend, man kann die Kerle jedoch auch alleine kämpfen lassen. In einem Container findet man übrigens eine Rüstung!

Im Minenkomplex geht man dann geradeaus und die Treppe runter. Dann sollte man zuerst nach rechts gehen und im unteren Lagerraum das Superhealthpack einsammeln, daß in der aufgeschlagenen Höhle liegt!

Anschließend geht man bei der Treppe nach links und drückt den Schalter am Kontrollraum. Sollte man beim kleinen Zwischenstück ins Wasser gefallen sein, muss man das Gitter zum Lüftungsschacht zerschießen!



Dann geht man wieder nach oben, wo nun die Tür zur linken geöffnet ist. Gehen Sie zum Aufzug und aktivieren Sie ihn an der rot leuchtenden Apparatur.

## Gore Mine Crossing

Kämpfen Sie sich nach draußen vor. Man findet sich in einer gigantischen Schlucht wieder, die einige ältere Rechner (bis ~ 1300 MHz) teils stark in die Knie zwingen dürfte! Sie müssen sich hier über mehrere Ebene nach unten vorkämpfen! Zuerst gilt es deshalb zur anderen Schluchtseite durchzukämpfen und dort mit dem Aufzug nach unten zu fahren. Unten kämpft sich wieder zurück und nimmt dabei das Scharfschützengewehr mit, daß hier sehr nützlich ist! Hinten angekommen geht es dann in den Fels. Laufen Sie bis zum Raum mit dem herabstürzenden Stahlträger. Sobald man hier zu den Konsolen an der Wand gehen will, sieht man in einer Sequenz einen ziemlich kräftigen Skaarj herbeikommen. Versuchen Sie ihn schnellstmöglich auszuschalten, sonst macht er das mit Ihnen! Da der Aufzug hinter der Tür außer Betrieb ist, läuft man wieder nach oben, wo der Skaarj die Tür geöffnet hat. Dort findet man einen zweiten Aufzug, der jedoch (noch) gesperrt ist. Sie können ihn jedoch mit dem Hebel im Raum daneben entsperren, dazu muss man jedoch noch einen großen Brute umlegen. Fahren Sie dann mit dem Aufzug runter, wobei Sie diesmal ganz runter fahren. Kämpfen Sie sich dort dann bis zur Mauer durch. Da sich weder das Tor noch der Kran öffnen bzw. bedienen lassen, läuft man in den Stollen. Am Ende springt man in den Gang und erledigt im Raum dahinter einen Brute und einen Skaarj. Dadurch wird ein roter Schalter freigeschaltet, mit dem man irgendwas in Gang setzt, das jedoch kaputt geht. Glücklicherweise findet man dann neben dem Schienenwagen die gesuchte Batterie, so daß man damit zum Kran zurückkehren kann. Aktivieren Sie ihn und klettern Sie durch das Loch in der Wand. Im hintersten Haus legt man dann den Hebel um, der den Zugang zum hinteren Aufzug freigibt. Oben kämpft man sich bis zur Tür durch.



## Skaarj Outpost

Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. In der Schlucht sieht man einen Skaarj, der jedoch bald flüchten will. Sie können ihn per Scharfschützengewehr abschießen, da er jedoch in der hinteren Röhre "verschwindet" kann man sich die Munition auch sparen! Laufen Sie bis zur Bunkeranlage mit dem coolen Panzer. Hier erledigt man die beiden Skaarj, die einen Mercenary entstellen und folgt dann dem Gang nach oben. Dort findet man ein Loch im Boden, durch das man in den Kontrollraum kommt. Springen Sie dort auf die Konsole und drücken Sie den roten Schalter. Danach zerschießt man das Fensterglas und springt hinaus. Erledigen Sie die ankommenden Gegner und laufen Sie dann in den riesigen Korridor. Am Ende beobachtet man in einer Sequenz, wie zwei Mercenary "verunglücken".



Folgen Sie Ihnen und springen Sie ins Wasser. Zuvor sollte man noch die Goodies aus dem Container einsammeln! Im unterwasser-stehenden Gang dahinter findet man am Ende einen "schlafenden" Skaarj. Der ist leider nicht ertrunken und steht bei Beschuss oder Annäherung plötzlich auf. Am besten lädt man aus sicherer Distanz den Raketenwerfer und pustet das Paket weg! Nachdem man ihn erledigt hat, öffnet sich die Tür an der Seite.

## Skaarj Outpost

Schwimmen Sie zur anderen Seite und aktivieren Sie den Aufzug mit der kleinen, rot leuchtenden Konsole. Laufen Sie zur anderen Seite und fahren Sie dort mit einem weiteren Aufzug noch mal eine Etage höher. Kämpfen Sie sich auch hier zur anderen Seite durch und fahren Sie dort noch mal eine Etage höher. Ganz oben geht man dann durch die Tür rechts und folgt dem Gang, bis man wieder den Himmel sieht. Fahren Sie hier mit dem Aufzug links nach unten. Die Explosion ganz oben ist ziemlich heftig, so daß der eine große Aufzug runterkracht!

Springen Sie in die Aussparung für den anderen großen Aufzug und gehen Sie in den "schützengraben-artigen" Gang. Hier aktiviert

man an der Konsole den verbliebenen Aufzug der nun runterkommt. Laufen Sie dann zur Aussparung des kaputten Aufzugs, wo man über die Trümmer wieder nach oben springt. Anschließend fährt man mit dem großen Aufzug nach oben. Hier ist die Lage noch ziemlich "brenzlig". Laufen Sie ganz vorsichtig durch den Gang bis zum Ende. Dort krabbelt man in den unversehrten Lüftungsschacht. Dieser bricht jedoch auch bald unter Ihren Füßen weg, so daß man plötzlich wieder in einer Höhle steht. Laufen Sie hier zuerst zum unter Wasser stehenden Ende, wo man Munition findet, und dann in die andere Richtung zur Tür.



## Lil'Spire

Laufen Sie bis zum Raumschiff der Skaarj, die gerade einen Nali zerlegen. Hat man die Biester

erledigt, kann man eine der kleineren Kisten vor das Raumschiff schieben und hineinspringen. Folgen Sie dann der Schlucht bis zum größeren Platz. Hier erledigt man zuerst aus sicherer Distanz die beiden Skaarj links und stellt sich dann dem Titan, der hier durch das "Tor" bricht. Da man sich hinter den Säulen gut verstecken kann, sollte man keine Probleme haben ihn zu erledigen. Als Belohnung gibt es ein Superhealthpack, das scheinbar herabgebeamt wird! Folgen Sie dann der Schlucht bis Sie in eine Höhle kommen. Hier geht man in den hinteren Gang und stellt sich auf den Aufzug. Unten zeigt einem eine kleine Sequenz zwei Skaarj, die einen Kristall "anbeten" oder so.



Dieser Kristall hat jedoch absolut keine Bedeutung, so daß man einfach die Gegner wegpustet und weiterläuft! Bei den "Inseln" gilt es dann erstmal den Gegner auf der anderen Insel wegzupusten, denn der ständige Raketenbeschuss ist nicht gerade toll. Am besten geht das natürlich per Scharfschützengewehr! Bei der zweiten, langen Hängebrücke muss man dann etwas vorsichtig vorgehen. Speichern Sie deshalb am besten auf dem mittleren Felsen. Sobald Sie die Brücke betreten, müssen Sie ohne stehenzubleiben zur anderen Seite rennen, denn nach einer bestimmten Zeit kommt ein feindlicher Gleiter, der die Brücke mit einigen Raketen zum Einstürzt bringt! Sie müssen dann am besten schon auf der anderen Seite sein. Glücklicherweise kann man noch weiterlaufen, wenn die Sequenz startet, so daß man es gerade noch rüber schafft! Folgen Sie dann dem Weg bis der nächste Level geladen wird.

## Entering the Mercenary Base

Laufen Sie durch die elendig lange Schlucht bis zur eigentlichen Basis. Hier ist jedoch jede Tür verriegelt, so daß man beim Haupteingang nach rechts weiterläuft und bei der großen Rampe in den Bereich zwischen den Anlagen geht. Dort entdeckt man ein paar Skaarj und weiter links einen Stapel Container, über den man zum oberen Lüftungsgitter kommt. Nach ein paar Schüssen öffnet sich dieses und man kann endlich rein! Gehen Sie dort durch die Tür und sehen Sie sich die Schlachtsequenz an.



## Mercenary Base

Wehren Sie dann einen weiteren Skaarj Angriff von draußen ab. Folgen Sie dann dem Gang bis zum großen zentralen Raum mit dem "Schleimbecken". Hier fährt man mit dem Aufzug in der Mitte weit nach unten. Kämpfen Sie sich durch die Gänge bis zum nächsten Aufzug, der Sie wieder nach oben bringt. Auf dem "Oberdeck" bzw. dem "botanischen Garten" findet man dann gegenüber wieder einen Aufzug, der einem wieder nach unten bringt! Folgen Sie dann hier dem Weg, bis man hinter dem Podest mit der Shock Rifle den Hauptcomputer findet. Treten Sie an ihn heran, so daß sich einige Türen öffnen, wie man in der Sequenz sieht. Laufen Sie dann durch die Tür bis Sie plötzlich vor zwei weiteren Türen stehen. Hier kommt man durch die Tür geradeaus zu einem kleinen, von Schilden geschützten Raum mit einer Rüstung. Nach rechts hin, kommt man wieder zurück zum ersten Aufzug, der einem wieder nach oben in den zentralen Raum führt.

Hier ist auch gleich wieder ein Kampf im Gange, da die Skaarj gleich mit einem ganzen Schiff vor der Haustür der Mercenary gelandet sind. Schlagen Sie die Biester zurück und laufen Sie draußen zu dem "Steg", der zu einem einzelnen Gebäude weiter hinten führt. Hier kann man zunächst im Seitenraum einen Sicherheitsanzug anziehen, der einem im grünen Wasser schützt. Dort findet man übrigens hinter einem Gitter ein Superhealthpack!



Fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben und laufen Sie über den "Steg" wieder zurück zum zentralen Komplex. Im Hauptraum läuft man dann oben durch die andere Tür und folgt dem anderen "Steg" zum nächsten Raum. Hier erledigt man zunächst die Gegner unten und schießt dann auf das stromführende Kabel, genauer gesagt den Sicherungskasten, das zum Kraftfeld geht. Dieses fällt nun aus und man kann ins verseuchte Wasser tauchen. Nehmen Sie sich vor den Slith in Acht und versuchen Sie schnellstmöglich die Security-Card am Boden aufzunehmen und wieder aufzutauchen.

Oben öffnet sich dann dank Security-Card die Tür neben dem Aufzug, die zu den Gefängniszellen führt. Hier gibt es natürlich gleich wieder Ärger, den die Mercenaries jedoch schnell in den Griff kriegen. Im nächsten Raum wartet man bis der riesige Mercenary sich selbst "flatscht" und springt dann über die Kisten hinten hoch zum Lüftungsschacht. Schießen Sie das Gitter auf und krabbeln Sie zum kleinen Vorsprung im "botanischen Garten", wo man einen Schildgürtel findet. Krabbeln Sie dann zurück und gehen Sie durch die Tür.

## Ride with me

Besteigen Sie das Schienenvehikel, das Sie mit einem Mordstempo durch den ewig langen Gang befördert und kämpfen Sie sich dann hinten durch bis Sie zu einer weiteren Seilbahn kommen. Es folgt eine kleine Sequenz, die man jedoch nicht beeinflussen kann. Ist man endlich angekommen, läuft man bis zur Laserbarriere. Gehen Sie hier in den Raum zur linken und deaktivieren Sie die Barriere mit dem Kontrollpult rechts hinten. Folgen Sie dann der Schlucht, erledigen Sie die Gegner beim Lavafluss und kämpfen Sie sich in die Höhle vor.



## Sharuk Crossing

Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, laden Sie aber während der Fahrt schon mal den Raketenwerfer, da oben zwei Wachen lauern! Die Tür öffnet man mit dem Code, den man im Datenpad am Boden findet und folgt dann dem Gang bis zu einem kleinen Vorsprung, wo man das Radar findet.

Nachdem man es "kaputt gemacht hat" läuft man durch die andere Tür weiter bis zur Laserbarriere. Hier springt man über die Kisten zum Lüftungsschacht (etwas hakelig) und krabbeln hinein. Leider bricht der Gang ein, so daß man sich durch eine Höhle voller Gegner schlagen muss. Am Ende springt man dann aber wieder in den Gang hinter der Laserbarriere und folgt dem Weg bis man unter freiem Himmel die beiden Generatoren unter der Radarschüssel ausschalten kann.

Auf dem Rückweg zum anfänglichen Aufzug muss man dann zahlreiche neue Gegner niederkämpfen. Am Levleingang angekommen geht man unten durch die nun offene Tür und folgt dem Gang. Da es keine Abzweigungen gibt, kann man sich nicht verlaufen und findet sich irgendwann bei zwei durch grüne Schilde geschützten Durchgängen wieder. Laufen Sie hier durch den Schacht bei den Rohren in den Raum hinter den Schilden und erledigen Sie die beiden Mercenary. Folgen Sie dann dem Weg bis Sie zu einer Förderanlage kommen. Springen Sie hier auf eines der Förderbänder und begeben Sie sich zum unteren Raum. Hier geht man durch die Tür und läuft zum nächsten Förderband das einem zum nächsten Level bringt.

## Thra Fortress

Folgen Sie dem Weg und erledigen Sie die landenden Aliens. Laufen Sie dann vorsichtig über die einsturzgefährdete Brücke und dann nach links. Hier findet man einige Kisten, die im Lavafluss deponiert wurden und über die man springen muss, um in das Gebäude zu kommen. Bevor man diese Sprung-Aktion startet, sollte man natürlich speichern!

Auf der anderen Seite geht man ins Gebäude und läuft zum Eingangsraum, wo man dann auch das Tor von Innen öffnen kann. Folgen Sie dem Weg tiefer ins Innere, bis Sie im großen Gang einen "Evil Nali" treffen. Dahinter findet man einen Gang, der durch Laserbarrieren gesichert ist. Um die Laser jedoch erstmal sichtbar zu machen, muss man auf die Stellen an der Wand schießen, wo etwas Gas rausströmt. Springen Sie dann vorsichtig über die Laser hinweg und kämpfen Sie sich dann bis zum Labor durch. Hier muss man im Hauptraum mit den "ingelegten" Nali, nach unten gehen und dort dann bis zum zweiten Labor laufen, wo ein gefährlicher Nali lauert. Schalten Sie ihn aus und gehen Sie zur kleinen Grotte wo dann der nächste Level beginnt.



## The lost Sanctuary of Kalishr'a

Laufen Sie über den seitlichen Weg nach oben und dort bis zur Burganlage. Erledigen Sie hier die Kraal und schnappen Sie sich das Superhealthpack auf dem rechten Vorsprung. Anschließend springt man links nach unten und läuft über den Weg nach oben, wo man auch wieder die "Falltür" schließen kann, die den direkten Weg behindert hatte.

Folgen Sie dann dem Weg ins Tempelinnere wo man zur linken ein "Loch" findet. Springen Sie hinein und tauchen Sie bis zum unter Wasser stehenden Raum. Hier klettert man auf die kaputten Balken und springt dann zur Nische in der Wand, wo ein Brett angelehnt ist. Über dieses läuft man nach oben und legt im oberen Raum einen großen Hebel um, der darüber einen Durchgang öffnet. Krabbeln Sie dann weiter nach oben (etwas umständlich, man muss gleichzeitig springen und laufen) und öffnen Sie mit dem nächsten Hebel das Tor. Kämpfen Sie sich über den langen Weg nach oben vor und gehen Sie dort in den nächsten Tempel. Hier erledigt man von oben die unten schlafenden Skaarj und springt dann runter. Sie müssen nun in den vier Nischen an die Schlafstätten treten, die sich daraufhin öffnen.

Sind alle vier offen, kann man sich den RazorJack schnappen und öffnet damit auch gleichzeitig die beiden Türen. Hinter dem "Teleporter" findet man lediglich einen Verbündeten, den man mitnimmt zum anderen Raum hinten.

Hier schießt man auf die vier Platten an der Wand, woraufhin sich der Geheimgang öffnet. Springen Sie hinunter.



## The lost Sanctuary of Kalishr'a

Laufen Sie bis zum größeren Raum. Hier läuft man nach oben und geht zum Durchgang, den ein Skaarj aufsprengt. Im nächsten Raum springt man nach unten und folgt dem Weg bis zu einem unten verschütteten Treppenhaus. Laufen Sie hier nach oben und folgen Sie dem Weg über die Bretter bis Sie zu einer Falltür am Boden kommen. Springen Sie runtern, sofern dies nicht schon passiert ist, und warten Sie bis, die sich verschiebende Wand nicht mehr bewegt und der Durchgang frei ist. Laufen Sie bis zum "Treppenhaus" wo man sich nach oben hin durchkämpft und versucht möglichst nicht von herabstürzenden Felsbrocken erschlagen zu werden. Draußen folgt man dem Weg bis zur Hängebrücke.

Erledigen Sie zuerst die Gegner und laufen Sie dann vorsichtig über die Brücke, die jedoch zu allem Unglück auch noch einstürzt. Glücklicherweise sieht die Brücke nur ziemlich "verlöchert" aus, man kann jedoch recht gefahrlos darüberlaufen.

Laufen Sie dann bis zur Gondel über dem Lavafluss. Nach Fahrtende springt man rüber zur Tür und geht in den Gang.



## Nali Mountain Fighters

Laufen Sie bis zum Festungseingang und helfen Sie hier den Verteidigern. Folgen Sie dann dem Gang bis zur anderen Seite, wo zwei gefährliche Skaarj angreifen. Schalten Sie sie aus und laufen Sie über den seitlichen Weg nach oben. Bevor man in die Höhle geht, sollte man jedoch über den seitlichen Weg zum Wasserfall laufen. Hinter dem Wasserstrom findet man eine geheime Höhle!

Kämpfen Sie sich dann durch die Schluchten, die von zahlreichen Skaarj und Nali gesäumt sind, bis Sie wieder in einen Gang kommen, wo ein großer Hebel zu finden ist. Wozu der Hebel genau gut ist (schließt scheinbar nur die Tür hinter Ihnen, aber wozu?), konnte ich nicht extrapolieren. Lassen Sie ihn einfach außen vor.

Laufen Sie weiter und kämpfen Sie sich nach oben durch. Nach der Sequenz stürmen die Skaarj diesen Festungsbereich indem sie den verbarrikadierten Eingang unten sprengen! Schlagen Sie die Angreifer zurück und folgen Sie dann dem Weg über die Brücke.



## Nali Mountain Fighters

Laufen Sie in den Gang zur rechten und betreten Sie dort auf keinen Fall das hinterste Feld am Boden, das löst nämlich die Falle aus. Der nächste Raum wird dann plötzlich geflutet. Schwimmen Sie mit dem Wasser nach oben und legen Sie dort den Hebel um, wodurch das Wasser wieder abfließt. Kämpfen Sie sich dann durch die Ruinen, wobei Sie auf die Bomber achten müssen, die jedoch durch das kleine Gerät das man neben einem Mercenary findet angedeutet werden. Sie kommen schließlich zu einer Wendeltreppe, die Sie nach oben gehen sollten. Die kleine Sequenz zeigt Ihnen den Titan, der vor dem Gebäude lauert, man muss ihn jedoch nicht erledigen, kann vielmehr nach links hin dem Weg folgen. Dort muss man bei der nächsten Burganlage einige Gegner ausschalten und dann das Gebäude durch den zentralen Eingang betreten.



## The Volcano

Laufen Sie durch die Höhle zur nächsten Burganlage. Hier erledigt man die Gegner und folgt dann auf der anderen Seite dem seitlichen Weg zur Brückenanlage beim Vulkan. Durch einen Angriff wird die Brücke jedoch beschädigt und man muss eventuell aussenrum, sprich auf dem Sims seitlich, laufen, da ein Skaarj den Durchgang verschließt! Auf der anderen Seite läuft man dann wieder über den seitlichen Weg zurück und folgt dem Weg nach oben,

wo aus einem riesigen Rohr Lava heraus strömt. Deaktivieren Sie hier die Energiebarriere und erledigen Sie im Bereich dahinter die Gegner.

Fahren Sie dann zum schwebenden Schiff hoch, wo man den Code für die hintere Sicherheitstür findet. Von hier oben aus kann man dann zudem auch noch ins abgeschirmte kleine Feld davor springen!

Hinter der Sicherheitstür findet man einen Aufzug. Fahren Sie nach unten, bleiben Sie aber wachsam, denn zwei Skaarj machen den Aufzug kaputt und man muss schnell und geschickt abspringen, sonst wird man von einem Stück Fels erschlagen. Unten geht man dann durch die Tür.



## Inside the Outpost

Im Raum mit der Lava bricht plötzlich der Weg weg, so daß man auf den unteren Fels springen muss und dann von dort aus per Leiter zur anderen Seite hochklettern kann. Gehen Sie weiter bis zum seltsam "vergasten" Raum. Hier erhöht sich plötzlich der Druck und man muss dann schnell über eine der Streben zu einem Rohr hochlaufen, das einem aus dem Raum führt.

Braucht man zu lange, wird man "gepresst"!

Springen Sie dann aus der Röhre und klettern Sie beim kleinen "Lavasee" über die herabgestürzte Strebe nach oben. Hier springt man agil über die anderen Streben bis zur offenen Röhre. Diese führt Sie zu einem Raum voller kleiner Spinnen, die man effektiv mit der ASMD (Sekundär und dann Primär feuern) ausschalten kann.

Ein Skaarj sprengt dann ein Loch in die Wand, durch das man wieder auf den normalen Weg kommt. Folgen Sie ihm bis Sie vor einem der grünen Schilde stehen. Laufen Sie hier durch die gegenüberliegende Tür bis Sie in einen großen, fast organisch wirkenden Raum kommen. Durchfahren Sie ihn per Aufzug und laufen Sie dann bis zum Reaktorraum. Hier deaktiviert man den Reaktor mit dem auffälligen Schalter dahinter und läuft dann zurück.

leider ist der Aufzug in der großen Halle weg, so daß man sich am Boden durchschlagen muss.

Durchschlagen, da hier nun zahllose kleine Spinnen aus allen möglichen und unmöglichen Löchern kriechen.

Da durch die Abschaltung des Reaktors der Schirm vor der Tür deaktiviert wurde, kann man hier weitergehen und im Raum dahinter zum einen Ende gehen, wo man einen weiteren "Rundgang" findet. Dort montiert jedoch gerade ein Skaarj eine Bombe an der Tür zum Hangar, man sollte also erstmal die Flucht antreten.

Nach der Explosion kämpft man sich in den Hangar vor und sucht hier das zweite, hintere Schiff, das noch funktionsfähig ist.



## WipeOut

Die zweite Flugeinlage wird deutlich schwieriger als die erste, da man durch geschlossene Räume fliegen muss und selbst bei minimaler Geschwindigkeit dies teils recht schnell geschieht!

Die ersten Röhren sind noch recht harmlos, lediglich einige vereinzelte Geschütze schießen auf Sie, was man jedoch mit leicht erhöhter Geschwindigkeit gut ausgleichen kann! Verfliegen kann man sich eigentlich auch nicht, so lange man nicht unbedingt jede Abzweigung erkunden will.

Das erste Problem findet man dann in einem großen Raum mit 6 Positionslichter am Boden (oder an der Decke wie auch immer).



Hier muss man in ein kleines Nadelöhr fliegen, das diesen Positionslichtern gegenüber liegt und von vier roten Leuchten umringt wird. Sie müssen den Eingang wirklich genau und gerade treffen, denn dahinter liegt ein kurzer sehr enger Gang, der leicht zum Zerschellen des Flugzeugs führt! Dahinter kommt man dann zu einem Gebiet mit Lava. Hier muss man einigen herabstürzenden Gesteinsbrocken ausweichen und auch mal durch einen verglasten Gang fliegen - kein Problem! Am Ende findet man jedoch ein schwarzes Tor, das sich von oben herabsenkt. Höchstwahrscheinlich wird man dieses nicht mehr durchfliegen können, selbst bei erhöhter Geschwindigkeit, drehen Sie deshalb am besten einmal eine Runde (Raum ist recht hoch!) und fliegen Sie dann erneut an. Dahinter findet man einen zweiten kurzen Lava-Abschnitt, der von einer weiteren dieser Tore beendet wird.

## Entry to the Fire God Temple

Laufen Sie durch den Gang zum kleinen Platz mit der Schlucht. Schießen Sie hier die Kiste auf dem Podest um, so daß diese den Obelisk umwirft, über den man dann zur anderen Seite kommt, da die Brücke offensichtlich sehr baufällig ist. Im Tempel läuft man bis zum Raum mit dem großen Container in der Mitte. Durchschießen Sie die Kette an der er hängt, so daß man über den Container weiter springen kann. Im Raum mit den Brettern am Boden muss man dann beim "verstopften" Wasserdurchfluss die Steine wegschießen, was den hinteren Gang öffnet.



## Fire God Temple

Laufen Sie zunächst links die Treppe hoch und legen Sie den fast Z-förmigen Hebel um, der unten das Tor öffnet. Dahinter wird er untere Durchgang versperrt, man muss also zuerst über die Treppen nach oben und hier die beiden Schalter suchen, die eine Flammensäule ausfahren, was dazu führt, daß der untere Durchgang frei wird!

Im nächsten Bereich sollte man sich dann zuerst den Schutzanzug zur linken schnappen, der schützt nämlich tatsächlich vor der Lava - man kann folglich ab nun in Lava schwimmen!!

Folgen Sie dann dem Gang, der bei einer Abzweigung ein in Lava versteckten Schild-Gürtel birgt, bis Sie im Raum mit dem kleinen Lava-Pool ankommen. Gehen Sie hier links nach unten.

## The Lands of Rostivelt

Laufen Sie nach draußen und in Richtung des Ganges. Bevor man dort jedoch reingeht, sollte man sich das Superhealthpack beim "Manta-Horst" schnappen. Das Biest selbst ist nicht sonderlich gefährlich, immer schön ausweichen!

Kämpfen Sie sich dann durch die Höhle bis zu einem Kraftfeld. Da man keinen Code findet, muss man über den zweiten, höheren Weg laufen und auf das "Dach" springen, wo man den Generator demoliert!

Kämpfen Sie sich dann bis zum Raum mit den beiden großen Bildschirmen vor. Einer verrät Ihnen den Code zum Schlafraum, wo man zwei Skaarj aufwecken muss. Auf dem hintersten Bett findet man dort dann ein Tagebuch, das den Code für die erste verriegelte Tür enthält. Merken Sie ihn sich und laufen Sie zurück zur Tür beim geborstenen Rohr. Unterwegs muss ein einige Skaarj abwehren.

Laufen Sie dann zum Kontrollraum hoch und schnappen Sie sich das Scharfschützengewehr. Damit kann man das automatische Geschütz auf der anderen Seite relativ gefahrlos ausschalten. Zerschießen Sie dann die Scheibe beim Kontrollpult und erledigen Sie am besten von hier aus auch den Skaarj. Dann drückt man den Knopf und springt durch das Fenster auf die Hebebühne und dann oben gleich zur anderen rüber.

Auf der anderen Seite sollte man dann zum kleinen "Fenster" rechts neben dem Vorsprung springen, man findet einen Schildgürtel! Kämpfen Sie sich dann vor, bis der nächste Level lädt.



## Forgotten Gods

Dieser Level verläuft äußerst linear, man scheint zwar öfter die Wahl zwischen zwei Wegen treffen zu können, doch letztendlich kann man immer nur einem Weg folgen, bzw. beide Abzweigungen führen zum gleichen Weg!

Sie treffen nur wenige Gegner und sollten zunächst auf dem Weg bleiben, der über das Wasser führt, trotzdem sollten Sie sich genau umsehen, denn es gibt viel Munition und Extras zu entdecken! Im Tempelkomplex arbeitet man sich dann nach unten durch.



## The old Nali ruins

Laufen Sie nach draußen und folgen Sie dem grünen Skaarj ins Gebäude. Kämpfen Sie sich aufs Dach vor, wo man beim einsammeln der Amphibien durch den Boden bricht und ein Superhealth findet.

Laufen Sie dann nach draußen und nach hinten zur Zugbrücke. Diese ist leider oben, man kann sie jedoch begehbar machen, indem man einfach die Ketten durchschießt.

Sollte man dabei versehentlich runtergefallen sein, kann man bei einer Wasserlandung wieder problemlos per Aufzug hochkommen!

Hinter der Zugbrücke trifft man im nächsten Abschnitt einen Warlord. Schalten Sie ihn aus und springen Sie dann hinten runter zum Wasser. Folgen Sie der Röhre bis Sie vor einer weiteren Verzweigung stehen.

Am besten läuft man zuerst zur Höhle links, wo man ins Wasser tauchen kann und am Ende einen Schildgürtel in einem Geheimversteck findet. Anschließend schwimmt man zurück und folgt dem anderen Weg. Unter freiem Himmel muss man dann einige der grünen Skaarj ausschalten und kann dann weiterziehen und im nächsten Raum mit dem hinteren Aufzug, bei den drei Flammen, runterfahren. Unten springt man zur Tür und legt dahinter den Hebel um der im Brunnen Wasser erscheinen lässt. Laufen Sie nun zurück und springen Sie beim Brunnen runter. Folgen Sie der Höhle bis zu einer Taverne. Hier erledigt man einen schlafenden Skaarj und läuft dann durch den zweiten Ausgang weiter bis man zum Raum kommt, wo der Asteroid niedergegangen ist. Erledigen Sie die Bewacher, folgen Sie der Höhle dahinter und legen Sie oben den Schalter um der die andere Tür öffnet. Laufen Sie hier bis zur Brücke wo sich einige Skaarj gegenseitig bekämpfen und erledigen Sie von hier oben nach Möglichkeit schon alle Gegner auf der Brücke und unten. Laufen Sie dann runter und gehen Sie in die "Bar", wo man oben einen Hebel findet, der das Tor oben öffnet. Laufen Sie wieder nach oben und gehen Sie durch das Tor. Sie treffen einen Brute und werden im Kampf höchstwahrscheinlich die Wand hinter dem Nali zerbröseln. Springen Sie dort in den Wasserstrom und folgen Sie ihm bis Sie sich in einem kleinen See hinter dem schön beleuchteten Tor wiederfinden. Orientieren Sie sich nach links hin.



## Transport failed

Laufen Sie durch die Schlucht. Ein riesiger Asteroid verbreitet kurz Weltuntergangsstimmung und bei mir einige Grafikfehler (sieht aus also würde er den ganzen Himmel verdecken und dann wieder "davonfliegen"). Bei der Anlage am Schluchtende stellt man sich auf das Gitter, das bald nachgibt. Unten läuft man durchs Wasser bis sich eine Leiter herabsenkt und ein Skaarj auftaucht. Erledigen Sie ihn und klettern Sie nach oben. Im "Hangar" oder was das auch immer ist, kämpft man sich dann durch die Gänge. Da man bei der großen Brücke nicht weiterkommt, läuft man in die andere Richtung wo man eine riesige Aufzugsanlage findet. Fahren Sie nach unten und laufen Sie in Richtung der beiden "Teslaspulen", die bald einen Angriff der Mercenary abwehren!

Laufen Sie hier vorsichtig links vorbei und suchen Sie ein Loch im Boden, das unter der Mauer durchführt.



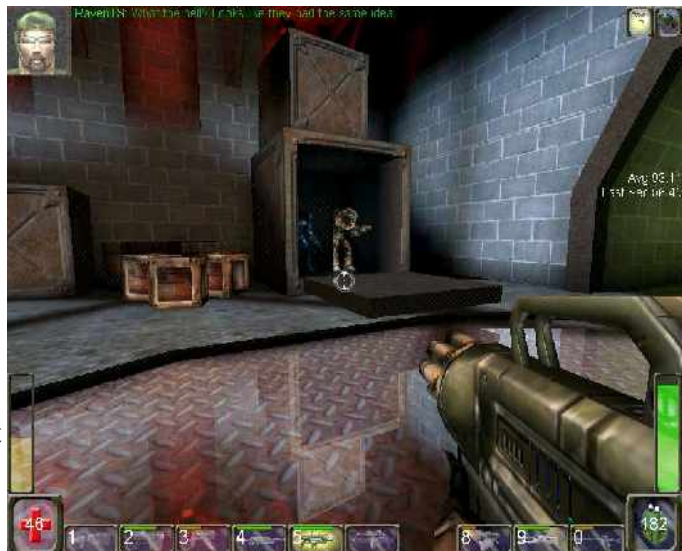
Dahinter schaltet man den Generator ab und schon kann man in die Basis eindringen. Erledigen Sie am besten zuerst die schlafenden Wachen in den Baracken und gehen Sie dann in den oberen Kontrollraum. Hier geht man zu jedem Kontrollpult und läuft dann wieder nach unten zum gerade geöffneten Durchgang.

Schießen Sie sich den Weg zur seltsamen Maschine frei und laufen Sie dann dort schnell zum Kontrollpult. Sie haben nun die Kontrolle über einen, unglaublich schnell feuernenden, Raketenwerfer und können den zahllosen Skaarj ordentlich einheizen!

Folgen Sie danach der Schlucht und erledigen Sie die restlichen Gegner.

## Rostivelt Lake

Folgen Sie den Schlucht bis Sie zur Anlage kommen. Hier kann man leider nicht viel ausrichten, lediglich in den geöffneten Container beim Schiff springen.



## The ResearchLab

Nachdem Ihr Container in die Anlage gebracht wurde, öffnet sich die Tür und man steht dann auch noch zwei Mercenaries gegenüber!

Wehren Sie mit deren Hilfe den Skaarj ab und

folgen Sie dem Gang. Beim ersten Raum kann man einen Mercenary "braten", was Ihren beiden Mitstreitern offenbar kein Kopfzerbrechen bereitet :-0 \*muh\*

Springen Sie dann zum Lüftungsgitter hoch und zerschießen Sie es. Im nächsten Raum zerschießt man die Glasscheibe um den Translocator und schnappt sich das Gerät. Zerschießen Sie auch hier das Lüftungsgitter in der anderen Wand und nutzen Sie den Translocator um dort hochzukommen. Im nächsten Raum erledigt man die Gegner und öffnet dann mit der Konsole die Tür (dauert etwas). Folgen Sie dem Gang bis zum Aufzug und fahren Sie runter. Schlagen Sie sich hier bis zum Raum mit der Minigun durch.

Bevor man jedoch hinten mit einem weiteren Aufzug wieder nach oben fährt, sollte man noch den Schlafraum abchecken, es locken einige nützliche Dinge!

Folgen Sie dem Weg bis man dann plötzlich oben in der eingezäunten Anlage steht. Erledigen Sie die Gegner und teleportieren Sie sich dann über die Mauer. Laufen Sie dann zurück in die Schlucht zu dem blockierten Aufzug.

Hier kann man sich dann am einfachsten per Translocator ganz hoch beamen und dort dem Gang folgen.



## Entry to Rrajigar

Laufen Sie zum linken Gebäude und legen Sie dort den Hebel an der Maschine um. Beim Lüftungsschacht wird nun ein Loch hineingesprengt. Beamen Sie sich hinein und folgen Sie dem Schacht, bis Sie runterbrechen und die Brutes erledigen müssen. Glücklicherweise reißen die Mercenary auch bald das Tor ein, so daß Sie Verstärkung bekommen.

Springen Sie dann über die eingestürzte Decke und laufen Sie bis zum größeren Raum. Sie können nun hier entweder rechts durch das kleine Fenster beamen oder sich oben durch den Schacht zum gleichen Raum begeben. Dort findet man neben einem Brute auch einiges an Munition und eine einbrechende Wand.

Dem Gang dahinter sollte man zuerst nach rechts folgen und sich im "Umkleideraum" mit Munition ausrüsten. Danach folgt man dem Gang nach links und beamt sich dort auch über den grünen Gifthaufen! Folgen Sie dem Gang ("Versteckter" Schalter!) bis Sie zu einem weiteren Ausrüstungsraum kommen, wo jedoch aus einem Lüftungsschacht ein Slith kommt. Wieder haben Sie die Wahl entweder in den Schacht zu springen oder die Treppe hochzugehen. Beide Wege führen zu einem großen Zylinder mit etwas Wasser am Boden.

Geheimnis: Beamen Sie sich in den oberen Teil des Lüftungsschachts und folgen Sie ihm - ein Superhealthpack!

Geheimnis 2: Bei oberem Weg unter dem Glasdach zerschießt man eine Glasscheibe und beamt sich auf den Vorsprung wo man u.a. einen Schildgürtel findet!

Laufen Sie dann zum Raum, wo ein herabstürzendes Stück Decke ein Lüftungsgitter mitreißt. Gehen Sie zuerst zur Kontrolltafel, die Ihnen unten den Weg zur Skaarjmine öffnet. Springen Sie dann durch das Loch nach unten und folgen Sie dem nun offenen Gang.



## Skaarjmines of Rrajigar

Laufen Sie durch die Höhle bis Sie zur Lava kommen. Hier muss man sich mangels anderer Optionen mit dem Translocator zur großen Röhre rüber beamen. Zuvor sollte man jedoch auf der Strebe rechts oben einen kleinen Zwischenstop einlegen, denn hier gibt es ein Superhealthpack! Folgen Sie dem Weg bis zur größeren Lagerhalle. Hier läuft man nach links, überspringt die Laserbarriere, fährt mit dem Aufzug hoch und springt dann durch das Fenster wieder in den Lagerraum, wo nun ein Brute durch die zentrale Tür bricht.

Laufen Sie bis zum Wasser und "schwimmen" Sie runter. In der nächsten Halle läuft man nach rechts und legt im Kontrollraum den Hebel um, der den Aufzug runterfährt. Dieser wird jedoch blockiert, so daß man sich per Translocator hochbegeben muss! Oben läuft man bis zum Raum mit den vier Nischen. In einer findet man einen Tunnel. Wieder muss man sich hier hochbeamen. Oben findet man sich jedoch in bekannter Umgebung wieder (aus Unreal bekannt!). Laufen Sie zum Aufzug und fahren Sie runter zum Bereich über der Lava.

Hier findet man beim abgeschalteten Generator ein Superhealthpack, wird auf dem Rückweg jedoch vom gleichen Mechanismus eingeschlossen wie schon anno 1998. Glücklicherweise erscheint diesmal kein Skaarj in der Dunkelheit und man kann per Translocator darüber beamen! Fahren Sie dann mit dem Aufzug hoch und laufen Sie zum Eingang der Mine.



## NyLeve's Falls

In der oberen Lagerhalle findet man neben einigen Skaarj auch ein Superhealthpack. Man muss jedoch durch den linken Gang laufen und sich zur Vortex Rikers durchschlagen. Hier findet man nur wenige Gegner. Die idyllischen Wasserfälle haben sich inzwischen sogar in Lavafälle gewandelt - interessant!

Laufen Sie zum Notausgang aus dem man damals entkommen ist und beamen Sie sich hier nach oben, ins Schiff.



## Vortex Rikers

Laufen Sie zu den beiden Riesenlüftern und gehen Sie hier nach links in den Gang, der auf der anderen Seite durch einen Skaarj aufgebrochen wird. Sie stehen nun wieder bei den "Lüftern". Einer wird jedoch alsbald von einem Skaarj zertrümmert, was etwas seltsam erscheint da einer beim Absturz beschädigt wurde (siehe Unreal!) - also nicht alles 100% gleich!

Springen Sie hindurch und beamen Sie sich nach oben. Hier geht man zur Tür, die weiter ins Innere führt. Davor bricht jedoch der Boden ein und man muss unten in Richtung Kommandozentrale vorstoßen. Auf der Brücke merkt man dann, daß alle Instrumente kaputt

sind. Beamten Sie sich hoch und gehen Sie in den "Spiegelraum". Hier wird plötzlich der Strom abgeschaltet und man muss beim unteren Ausgang einen Brute erledigen. Mit dem Schild gestärkt geht man dann wieder auf die Brücke und erledigt den unten auftauchenden Skaarj.

Geheimnis: Im Lüftungsschacht, durch den man damals entkommen ist, findet man ein Superhealthpack.

Gehen Sie dann auf der mittleren Ebene in den Bereich, der damals nicht erreichbar war. Hier findet man in der Waffenkammer ein äußerst interessantes Spielzeug. Die verstärkte ASMD!

Sofort tauchen dann hinter Ihnen zwei Skaarj auf, die man jedoch dank der neuen Waffe mit zwei Schüssen wegpusten kann!

Gehen Sie nun zum Zweitcomputer und rufen Sie Hilfe. Nachdem man dies getan hat, wird man jedoch von unzähligen Skaarj attackiert.

Versuchen Sie sich hier möglichst zu verschanzen und möglichst schnell möglichst viele Gegner auszuschalten. Lassen Sie die Skaarj nach Möglichkeit nicht in Ihre "Ecke" eindringen, sonst wird man im Nahkampf zerfleischt.

Dank der ASMD sollte es jedoch kein allzugroßes Problem sein, die zahllosen Monster abzuschlachten. Abschlachten ist hier auch der rechte Begriff!

Schlagen Sie sich dann wieder zum Notausgang durch, wo man dann inhaftiert wird. Man kann folglich die ASMD-Munition ganz verfeuern, für später aufheben is nicht!



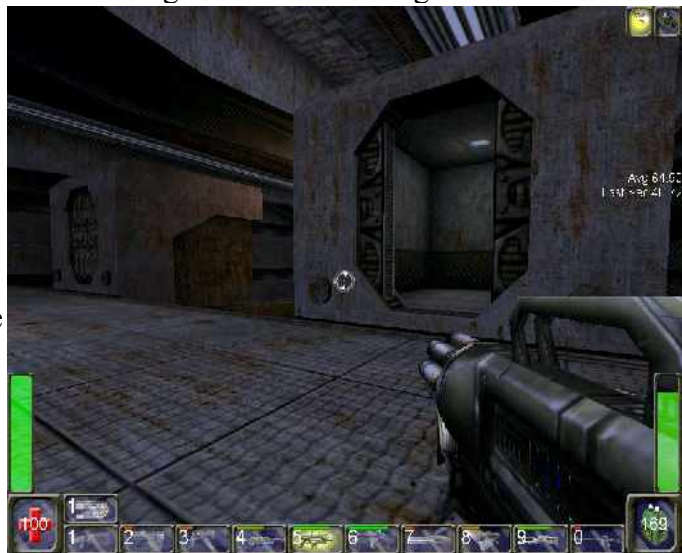
## Prisoned again

Wieder im Knast muss auch diesmal nur auf die Befreiung warten - anders wärs auch doof. Laufen Sie dann nach links und schnappen Sie sich die Kanone und die Taschenlampe. Klettern Sie in den Schacht (unten oder oben ist egal) und folgen Sie ihm bis Sie im nächsten Raum an der großen Konsole den Strom wieder aktivieren können. Laufen Sie durch die Tür zurück und fahren Sie mit dem Aufzug hoch zu den, nun wieder versiegelten, Zellen. Hinter der anderen Tür läuft man am besten zuerst nach rechts. Hier kommt man zwar nicht weiter, findet jedoch in der dunklen Ecke ein Geheimversteck.



Laufen Sie dann in die andere Richtung und erledigen Sie hinter dem langen, großen Gang den Skaarj. Man findet eine Razorjack und eine weitere Kanone. Nebenbei erkennt man auch den Grund für den Stromausfall – Asteroiden! Laufen Sie dann durch die rechte Tür, die sich als einzige überhaupt öffnet. Bei der einzelnen Zelle befreit man den Skaarj, der Ihnen dann zur Seite steht, und legt den Schalter an der Konsole dahinter um. Laufen Sie dann wieder zurück zum Raum, wo der Asteroid eingeschlagen ist, und folgen Sie hier dem Weg bis zu dem Aufzug im

"Aussichtsraum". Dieser bringt Sie zur Brücke, wo man die beiden "Piloten" ausschaltet, sich wieder alle Waffen aneignet (leider nicht die verstärkte ASMD) und dann den Hangar per Schalter öffnet. Nun ist aber leider das eine Tor beim Aussichtsraum verschlossen, so daß man sich was anderes überlegen muss. Laufen Sie dazu zum Einschlagsloch bei der Brücke und beamen Sie sich von hier aus auf die Hülle des Schiffs. Dort läuft man zum anderen Einschlagsloch (auf dem hinteren Schiffsteil gibt es noch etwas Munition zu finden) und springt runter (Zwischendeck mit Superhealthpack!). Unten läuft man dann zum Hangar und springt dort in die "Kiste".



## Na Pali Heaven

Sammeln Sie die Waffen auf, die um Ihre "Fähre" liegen und folgen Sie dann dem Nali, der Ihnen weitere Waffen zeigt. Laufen Sie dann nach oben zur Stelle wo die schwebenden Felsen vorbeigleiten.

Geheimnis: Tauchen Sie in der Höhle ins Wasser, Sie kommen zum Superhealth im Brunnen. Springen Sie dann auf einen Felsen und lassen Sie sich zur nächstgelegenen oberen Insel tragen. Da man an keiner anderen Stelle abspringen kann und der Translocator leider verschwunden ist, bleibt einem auch keine andere Möglichkeit. Auf der anderen Insel läuft man dann zur Kirche und geht hier am besten zuerst nach oben, wo einige Kraal ein paar Nali aufgehängt haben. Im Kirchenturm findet man einen Raketenwerfer. Anschließend geht man in den Keller, wo man den hintersten Sarg verschieben kann und so den geheimen Durchgang freigekommt. Laufen Sie dann zur blau beleuchteten Höhle und springen Sie vorsichtig nach unten. Hier findet man einen weiteren "Felstransporter", der einem zur anderen Seite bringt.

Unterwegs sollte man dann schon mal die Wache auf der anderen Seite ausschalten. Laufen Sie dann zum Fluss und schwimmen Sie zum einzelnen Gebäude in der Grotte. Springen Sie aus dem Wasser und laufen Sie zu den Gebäuden. Hier geht man rechts nach oben und läuft zur anderen Seite rüber, wo man schließlich hinten wieder zur rechten Seite rüberläuft, wo man im Gebäude den Hebel findet, der das Tor öffnet. Im Gebäude trifft man zur linken einen besoffenen Kraal, der Sie nur sporadisch attackiert, und wird dann im Weinkeller eingeschlossen. Legen Sie dort dann den Hebel um, der einen Aufzug runterfährt. Fahren Sie nach oben und wehren Sie den Angriff der Skaarj von oben ab. Laufen Sie dann zum "Zeppelin", der Sie zum nächsten Level bringt.



## Na Pali Heaven Part II

Folgen Sie zunächst dem Nali in die "Stadt". Dieser zeigt Ihnen in der Mühle ein Versteck. Laufen Sie dann zurück zum "Zeppelin", wo man an der Seite eine kleine Höhle findet, die beim Haupteingang durch einen Schild geschützt ist. Lohn für die Kampfesmühe: ein Schildgürtel. Laufen Sie dann unten weiter, bis vor Ihnen zwischen den Gebäuden ein Loch in den Boden gesprengt wird. Da man hier nun nicht weiterkommt, läuft man ins Gebäude mit dem großen Feuer in der Mitte und begibt sich dort aufs Dach, wo man dann in den Bereich hinter dem Loch im Weg springen kann. Durchsuchen Sie alle Gebäude und gehen Sie dann im Hintersten in den Keller, wo sich eine Geheimtür öffnet. Folgen Sie dem Nali der den etwas verworrenen Weg kennt. Laufen Sie dann nach oben und durch die Bibliothek zur anderen Gebäudehälfte, wo man dann tatsächlich einen anderen Menschen findet. Nachdem Chryss Ihre Story erzählt hat zieht man dann gemeinsam los. Zuerst läuft man nach oben ins Dachgeschoss, wo sich eine Tür öffnet. Springen Sie rüber zur anderen Seite. Höchstwahrscheinlich macht Chryss jedoch hier schon schlapp und bleibt oben hängen. Auf der anderen Seite sieht man sich dann um und läuft über die Brücke beim Fluss. Im stallartigen Gebäude explodiert dann plötzlich ein Tor, durch das man dann gehen muss.



## Escape from Na Pali

Bereits von weitem sieht man das Shuttle. Laufen Sie hin, kein Gegner wird Sie davon abhalten. Beim Shuttle verstecken sich dann jedoch einige Skaarj hinter den Containern. Schalten Sie sie aus und nähern Sie sich dann dem Shuttle - schon ist alles vorbei. Leider ein etwas unerwartetes Ende.

Als Gimmick startet dann jedoch der "Credits-Level", der allerhand Banalitäten und skurrile Sets enthält. Unbedingt durchspielen!!!

