Doom 3

Die folgende Lösung basiert auf der ungeschnittenen englischen Version 1.30 und dem Schwierigkeitsgrad „Veteran“. Zusätzlich wurde noch der sogenannte „Ducttape“ MOD installiert, der an Schrotflinte und MG eine Taschenlampe „anklebt“, was meiner Meinung nach deutlich realistischer ist und aus meiner Sicht einen künstlichen Nachteil des Spiels kompensiert, was sonst aber dank dem höheren Schwierigkeitsgrad wieder ausgeglichen sein sollte und inhaltlich keine Änderungen mit sich bringt!
Die Screenshots wurden bei High Quality Einstellungen und im Spiel aktivierten 2x AA mit der integrierten Screenshot-Funktion erstellt (FRAPS war nur zur Frame-Anzeige aktiv) und später von 1280×1024 auf 640×512 bis 800×640 verkleinert. Als System diente ein Athlon XP mit etwa 2.2 GHz, 1 GB RAM und einer übertakteten GeForce7 7600GS.

Tipps:

- Munition findet man im ganzen Spiel und bei jedem Schwierigkeitsgrad mehr als genug, knausern Sie damit also nicht!
- Dafür muss man dann aber auch recht aufmerksam sein und möglichst in jede dunkle Ecke gucken, denn fast überall liegt was Nützliches herum!
- Um die „Story“ bzw. den Hintergrund des Spiels zu verstehen sollte man nach Möglichkeit alle PDA-Texte, Aufzeichnungen und Videos durchgehen, was auch der Stimmung arg zuträglich ist.
- Zudem findet man eigentlich auch nur so die wichtigen **Codes für die gesicherten Schränke**, die allerhand Munition und Medikits enthalten. Eine kleine, aber leider auch unvollständige, Liste kann ich Ihnen jedoch **hier** anbieten!
- Wenn das Spiel manchmal für einige Sekunden stockt und dann auch noch der Sound „verschwindet“, könnte es sich eventuell um einen Speicherfehler handeln, mit dem ich ebenfalls zu kämpfen hatte, der das Spiel jedoch nie zum Absturz brachte. Warten Sie nur einige Sekunden, denn bei mir konnte ich nach solch einer Pause stets problemlos weiterspielen!
- Aufgrund der Größe der Savegames kann ich diese leider nur über MEGA.nz zur Verfügung stellen, da dies sonst meine Webspace-Limits recht schnell sprengen würde. Entpacken Sie den nachfolgenden Inhalt bitte in Ihren Doom-3-Ordner bzw. die Dateien in den Savegames-Unterordner. Bitte denken Sie daran ggf. bereits bestehende Savegames zuvor zu sichern!
  Link zu Mega.nz - Savegames.RAR (12 MB)



Nach der anfänglichen Sequenz findet man sich im Hangar wieder. Gehen Sie Treppe nach oben zum „Security Checkpoint“, wo man erst mal durchleuchtet wird. Dahinter geht es durch die Tür geradeaus zum „Empfang“, wo man den wichtigen PDA und die ersten „Anweisungen“ erhält. Lesen Sie sich hier am besten erst mal etwas ein und schauen Sie in den PDA, den man auch durch einige Konsolen bzw. Videodisks in der unmittelbaren Umgebung schon mal etwas testen kann. Danach folgt man dem Gang bis zum Zugang zur „Monorail Station“ wo man quasi irgendwie ein Gespräch belauscht. Folgen Sie anschließend dem Weg links am Aufzug zur Monorail vorbei zur Küche, wo es allerlei Abstrusitäten gibt. Beim Eingang zu selbiger geht man dann durch die Tür und geht nach rechts weiter Richtung Marine Command (auch Marine HQ genannt). Verlaufen kann man sich eigentlich nicht, da alle anderen Türen versperrt sind und man sogar den Weg gezeigt bekommt.
Sgt. Kelly gibt einem schließlich den ersten Auftrag. Folgen Sie dem Sentry Bot wieder zurück zu einem der ersten Räume, wo man dann nach rechts hin zu einer Art Lagerraum kommt. Den seitlichen Schrank bekommt man mit der Kombination 396 auf und kann sich so schon mal etwas Munition sichern. Anschließend nutzt man den Aufzug.

Mars City Underground

Union Aerospace Subsystems

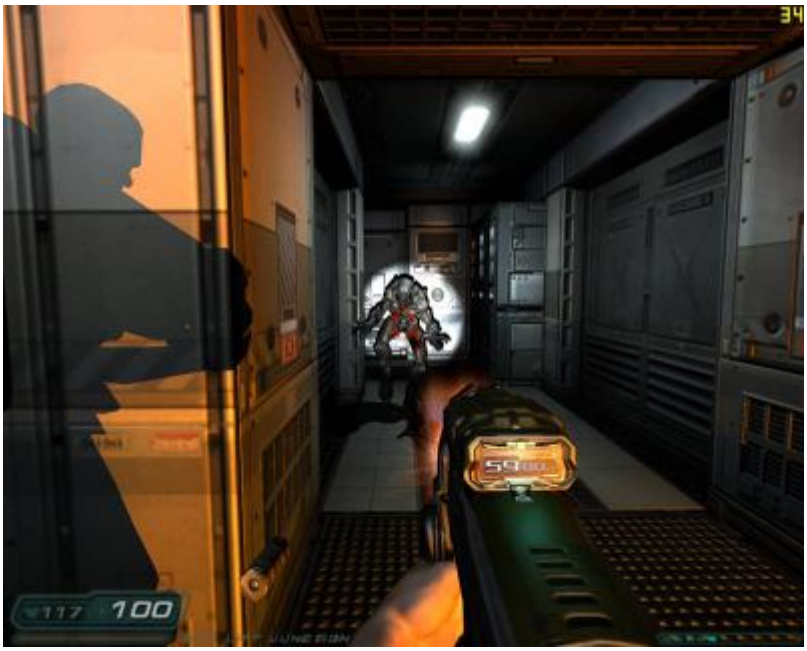


Der Marine gibt kurz nach der Ankunft den Zugang zu einer Rüstung und Waffen frei.
So bewaffnet geht man durch die Tür zum „Underground junction“, wo man nach unten läuft und dort dann dem Weg bis nach unten zu einer Art Garage folgt. Hier öffnet man die Luftschleuse und aktiviert dann von Innen das System. Draußen hat kann man nicht sonderlich lange überleben. Zwar findet man zwei Sauerstoffflaschen mit denen man sein Sauerstoffkontingent etwas aufstocken kann, doch nach etwas Sightseeing sollte man die Schleuse auf der anderen Brückenseite aktivieren.
Im nächsten Gebäude fährt man mit dem Aufzug nach oben zum zweiten Level und folgt dort dem Gang bis man den Gesuchten findet und die Action losbricht. Nehmen Sie direkt die Pistole zur Hand und erledigen Sie den "mutierten" Gesuchten,

dem man ja eigentlich nicht weh tun sollte…
Schwamm drüber und am besten direkt auch noch über den plötzlich hereinkommenden Marine, den man ebenfalls umlegen muss. Laufen Sie dann wieder zurück zum Aufzug und erledigen Sie unterwegs direkt noch einen weiteren Zombie. Unten geht man zur schleuse und läuft dann draußen schnell zum anderen Gebäude.
Dort bleibt man erst mal kurz in der Schleuse stecken und muss sich dann den Weg nach oben über eine beschädigte Treppe vorkämpfen, bis man den einst genutzten Weg nicht mehr weiter verfolgen kann und an der Stelle, wo ein Zombie auf den Weg klettert per Konsole die „ Service bridge“ ausfahren muss. Über diese läuft man zum „Energy processing“, räumt dort erst mal auf und schnappt sich dann den PDA von Frank Delahue in der linken Ecke, dank dem man dann auch die Tür öffnen kann.
Weiter geht es bis zu einem Raum mit einer größeren Apparatur. Dort findet man auf einer Kiste die Schrotflinte. Sobald man sich diese schnappt fährt der Bereich runter, man muss einige Zombies weg pusten und dann an der Leiter wieder hoch klettern.
Weiter geht es dann bis man in einer Sequenz plötzlich den ersten richtigen „Höllenteufel vorgestellt“ bekommt. Hat man ihn erledigt, kämpft man sich weiter durch die linearen Gänge und Räume bis man wieder in der größeren Halle mit dem Kran angekommen ist. Oben ist nur der Zugang zum Kontrollraum frei, so dass man dort erst mal den Zugang zum „Security Checkpoint“ per Konsole öffnen muss. Laufen Sie dann zum Aufzug und verlassen Sie mit diesem den Bereich.

Mars City

Union Aerospace Corporate Division



Nach links hin wird von einem Überlebenden eine Leiter herunter gefahren. Oben krabbelt man in den Lüftungsschacht und dort drinnen etwas herum bis eine Leitung explodiert und den weiteren Weg freigibt. Am Ende springt man runter in ein Büro und kämpft sich bis zu einer verschlossenen Tür durch. Diese kann man mit der „ACO Card“ öffnen, die man im Raum daneben findet.
Dahinter kann man im „Beobachtungsraum“ einen Sentry Bot beobachten wie er einige Zombies umnietet. Gehen Sie durch die nahe Tür dann in eine Art „Serverraum“, wo das Licht erst mal ausfällt und man sich durch einige Zombies zur nahen Tür vorkämpfen muss, die zum „Sec Ops Junction“ führt (siehe kleine Anzeige im HUD).
Kämpfen Sie sich dort bis zur Krankenstation vor, durch diese hindurch und auf der anderen Seite dann weiter Richtung Marine HQ. Beim Zugang wird man schon an der ersten Konsole Kontakt mit Sgt. Kelly aufnehmen können und neue Ziele erhalten.
Plündern Sie dann erst mal die nahe Waffenkammer (Code 584) und orientieren sich sich dann nach links hin, wo man dem Weg an der Küche entlang folgt bis man weiter hinten Unterstützung durch einen Sentry Bot bekommt (welchen man vorhin durch das Fenster bei der Arbeit beobachtet hat).

Folgen Sie diesem in den neuen Bereich und kämpfen Sie sich gemeinsam bis zu einem Aufzug durch, wo sich das „Hündchen“ zu Ruhe begibt…

Administration

Union Aerospace Corporate Division



Nach der Sequenz kämpft man sich nach links hin durch bis zu einer verschlossenen Schleuse, wo ein sterbender Marine liegt. Bei der Sicherheitsabfrage wird einem dann auch direkt gesagt, dass man den PDA von William Banks benötigt, den man hier nicht findet (nur einen anderen, der den Code - 586 - für den nahen Schrank enthält). Laufen Sie daher wieder zurück zum ersten Raum, wo nun gegenüber einige Kreaturen durch die Türen brechen.
Kämpfen Sie sich bis zu einem größeren Raum durch, wo man in einem Büro mit einer großen Glasfläche die Sicherheitssysteme überbrückt und damit eine Sequenz auslöst. Das große Biest stürmt dann alsbald durch die Scheibe und man kann es mangels Platz nur schnellstmöglich per MG oder Schrotflinte erledigen. Laden Sie also am besten beide Waffen direkt komplett.
Anschließend geht man draußen durch die nun offene Tür die Treppe hoch und dort weiter zu den Executive Offices, wo man hinten in einem heimlich beleuchteten Raum den gesuchten PDA findet. Kämpfen Sie sich dann durch massiv auftauchende Gegnerhorden wieder zurück zum Anfangsraum des Levels und dann den bereits einmal beschrittenen Weg zur Schleuse, die man nun dank dem PDA öffnen kann…

Alpha Labs - Sector 1

Union Aerospace Science Division