# 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

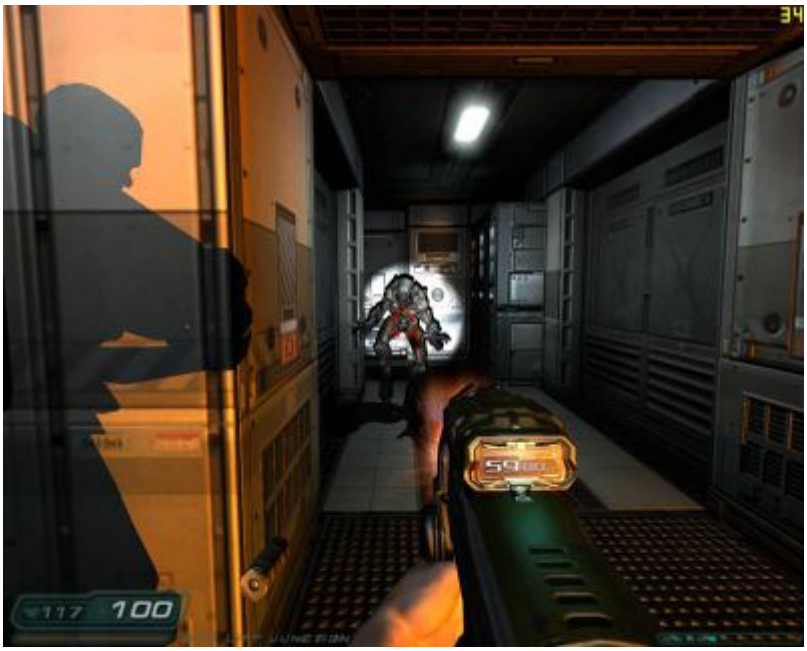



Der Marine gibt kurz nach der Ankunft den Zugang zu einer Rüstung und Waffen frei.
So bewaffnet geht man durch die Tür zum „Underground junction“, wo man nach unten läuft und dort dann dem Weg bis nach unten zu einer Art Garage folgt. Hier öffnet man die Luftschleuse und aktiviert dann von Innen das 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



Im ersten Raum entriegelt man die nächste Tür an der seitlichen Konsole und kämpft sich dann durch eine Vielzahl an Gegnern bis zum Raum mit dem großen „Laserteil“ rechts durch. Dort gibt es interessanterweise keine Scheiben, so dass man problemlos zur Maschine runter springen kann. Auf der anderen Seite kann man hinter dem Kontrollraum („draußen“) die Sicherheitstür beim Energiestrahl öffnen und den „Tresor“ knacken (752).
Laufen Sie dann zum Energiestrahl und rennen Sie in einer Pause in den Gang. Am Ende duckt man sich unter dem Strahl hinweg und öffnet die seitliche Wartungsluke. Dahinter kämpft man sich nach links hin bis zur Tür durch, hinter der ein Gasleitung brandgefährlich leckt. Drehen Sie sich hier um und gehen Sie in der dunklen Ecke gegenüber durch den Gang bis zu einer Konsole, wo man das Gas abstellen kann. Anschließend wieder zurück zur Tür und dort dann vorkämpfen bis zum Raum, wo plötzlich einer an der Decke klebt und einige teuflische Kreaturen „herbei schreit“. Laden Sie vorher unbedingt die Waffen durch, denn es gilt einige Gegner schnell niederzustrecken.
Nachfolgend krabbelt man durch das Loch im Bodengitter (da sich die Tür nicht ganz öffnet) in den Bereich unter den Räumen und folgt den Schächten bis zum Ausgang. Kämpfen Sie sich nachfolgend durch den industriell wirkenden Bereich nach oben vor, wo plötzlich die Treppe hinter einem abbricht. Im nächsten Raum kann man die „Munitionskammer“ mit dem leicht versteckten Schalter an der nahen Säule öffnen und sich dann so gestärkt bis zum Kontrollraum durchkämpfen.
Die Tür nach rechts hin kann man noch nicht öffnen, so dass man im Raum zur Linken erst mal einige Gegner erledigt und dann im zugänglich gewordenen Raum (wo das eine Monster raus kam) die Leiter hoch klettert. Folgen Sie dem Weg nach hinten an einigen Röhren vorbei bis zu einem Überlebenden. Der will natürlich an Ort und Stelle bleiben, so dass man allein weiter muss. Hinter der „Presse“ findet man neben dem Loch im Boden den PDA, der direkt darunter die Tür im Kontrollraum öffnet.
Kämpfen Sie sich dann den Weg weiter frei, bis man im „blauen“ Bereich angekommen ist. Hier folgt man dem Gang bis zu Raum „Blue 22“, wo man plötzlich von zahlreichen Monster fies attackiert wird, aber auch den gesuchten Aufzug findet.

## Alpha Labs - Sector 2

Union Aerospace Science Division



Kämpfen Sie sich bis zu einer blockierenden Tür durch. Gegenüber dieser findet man jedoch in der Toilette eine Leiter, die einem zu einem Lüftungsschacht bringt. Folgen Sie diesem bis zum Bereich hinter der blockierenden Tür, wo man am besten mal im seitlichen Sicherheitsbüro die Kameras durchgeht und sich dadurch etwas umsehen kann. Folgen Sie dann dem Weg weiter bis in den Bereich hinter dem außen liegenden, beschädigten und daher sauerstoffarmen Gang, wo man nur schnellstens durch sollte.
Im dahinter liegenden „Verarbeitungsraum“ (MFS-System) erledigt man dann einige „Mutanten-Marines“ und erhält neue Anweisungen. Durch die hintere Tür geht es dann Richtung „Engineering-Bereich“, wo man einen Aufzug findet. Auf dem Weg nach unten wird man von einigen Kreaturen begleitet, die man schnellstens erledigen muss.
Folgen Sie dann unten dem Weg bis zu einem weiteren Überlebenden, der eine große Lampe bei sich hat und dann unbedingt den Weg mit Ihnen durch die dunkle Industriehalle zurücklegen will. Dort trifft man gegen Ende einige Feinde, die man dem Kerl vom Hals halten sollte, da er den direkten Weg kennt. Man sollte jedoch trotzdem noch die anderen Wegoptionen zumindest kurz abchecken, denn man findet dort neben Munition und Healthpacks auch noch die Minigun, die man sonst halt erst etwas später nochmal findet.
Am Ende des Weges wird der Gute dann von einem Monster umgenietet, was dann egal ist, die Leiter könnte er eh nicht hoch klettern. Oben öffnet man den Schrank mit der Kombination 102 und geht dann durch die gegenüberliegende Tür in einen leicht „zugesponnenen“ Raum. Springen Sie dort über das rote Rohr nach unten, wo man dann in den Lüftungsschacht mit den Röhren krabbelt.
Am Ende kommt man zu einem größeren Raum, wo man den ersten Kontakt mit den Spinnenbiestern hat. Laden Sie die Waffe der Wahl komplett durch (am besten Pumpgun und MG) und „aktivieren“ Sie dann an der Konsole die Leiter. Das führt dann zu einem massiven Spinnenangriff. Lassen Sie sich nicht in die Enge treiben und nutzen Sie vor allem mit der Schrotflinte jede freie Sekunde zum Nachladen, da wirklich einige Biester auftauchen. Erst wenn man alle erledigt hat, fährt die Leiter komplett hoch und man kann dort oben nochmal einige Spinnen erledigen.
Anschließend verlässt man den Bereich durch die „orange Schleuse“ links.

## Alpha Labs - Sector 3

Union Aerospace Science Division




Kämpfen Sie den Bereich von Gegnern frei und betreten Sie dann den Kontrollraum, da die beiden anderen Türen in der Nähe nicht zu öffnen sind (keine Zugangskarte bzw. gesperrt wegen Giftgefahr). Im Kontrollraum gilt es dann per Konsolensteuerung den Kran richtig zu positionieren und so zwei leckende Tonnen in den "Müll" zu befördern.
Fahren Sie dazu mit der Steuerung in die Nähe der dampfenden Tonnen, was zwar etwas schwierig ist, doch sobald man direkt über einer ist, blinken und piepsen die seitlichen Anzeigen kurz, so dass man nur stoppen, den Greifer runter fahren und zusammendrücken lassen muss. Zuletzt kann man dann per „Transfer item...“-Button die Tonne automatisch wegschaffen lassen.
Hat man dies mit beiden geschafft wird der Raum zugänglich, so dass man sich dort erst mal die Accesscard vom Boden schnappen und dann im dahinter liegenden Raum einige nette Ausrüstungssachen erkämpfen kann. Laufen Sie dann zurück zur anderen Tür, die nun dank der Karte geöffnet werden kann. Kämpfen Sie sich hier dann bis zu einem Raum durch, wo Monster und Mutantensoldaten gleichzeitig attackieren, die weiterführende Tür sich aber erst mal nicht öffnet. Stellt man sich hier auf eine Kiste kann man die alsbald angreifenden Spinnen recht gut abwehren, muss dann aber schnell wieder in Deckung gehen, denn durch die versperrte Tür kommen dann nochmal einige Soldaten, was die Tür dann aber auch offen lässt.
Im nächsten Bereich kann man zunächst dem rot ausgeleuchteten Weg nach links hin folgen und in eine „Falle“ tappen, die man jedoch mit ordentliche Feuerkraft recht gut lösen kann. Anschließend folgt man dem Weg nach rechts, wo man mit einem Aufzug nach unten fährt, der jedoch etwas beschädigt wird, so dass man unten erneut von zahlreichen Monstern überrascht wird. In der dahinter liegenden großen Halle erledigt man weitere Feind und stellt sich dann vor das Glasfenster, wo dunkle Mächte dann mit Gegenständen um sich werfen, wodurch das Glas kaputt geht und man in den dahinter liegenden Raum klettern kann.
Dort plündert man den Wandschrank (Code 123) und verlässt den Bereich durch eine weitere „orange Schleuse“.

## Alpha Labs - Sector 4

Union Aerospace Science Division



Laufen Sie bis zum Kontrollraum, wo man einen weiteren Überlebenden entweder durch Aktivierung der Maschinerie in ein nettes Skelett verwandelt oder ihn per Türöffnung (unterer Button) befreit und so in den „Geheimraum“ mit einer netten Waffensammlung kommt. Nach letzterem geht man dazu durch die hintere Tür und fährt dort per Aufzug nach unten.
Im Büro des Kerls kann man per Konsole (rechts von dem zentralen „Tower“) die Waffen zugänglich machen und dann selbst durch die Maschinerie laufen und auf der anderen Seite durch Massen von Gegnern kämpfen bis man zu einer großen Halle kommt. Hier hat man an der Konsole mal eine Wahlmöglichkeit!
Bevor man diese wahrnimmt sollte man jedoch erst mal an der rechten Leiter runter klettern und sich dort etwas umsehen. Neben zahlreichen Monstern findet man auch einiges an Munition.

1. Option: Ausfahren der Wartungsbrücke:
Die zunächst einfachere Variante (vom Geschicklichkeitsanspruch) wird später etwas schwerer, da man auf mehr Gegner trifft! Kämpfen Sie sich dazu zunächst über die ausgefahrene Brücke zur anderen Seite des Raumes durch und dort dann durch den Lagerraum zur Linken. Dahinter findet man eine weitere kleine Brücke, die zu einem kleinen Kontrollraum führt, wo nach links hin sich die Wand öffnet und eine Leiter freigibt. Klettern Sie hoch und kämpfen Sie sich durch den recht engen Gang bis zur nächsten Leiter durch. Dort kann man zunächst durch einen dunklen Gang im seitlichen Raum zu einer „Falle“ kommen, wo man erstmals die Plasmagun bekommt, dafür dann aber auch zahlreiche Feinde abwehren muss!
Anschließend läuft man über die Brücke wieder zur anderen Seite und klettert im Raum mit der großen Röhre die Leiter hoch. Oben geht es bis zum Raum mit zwei Metalltreppen, wo alsbald zahllose Spinnen erscheinen. Ziehen Sie sich am besten direkt wieder zurück, denn wenn man nach unten läuft kommen dort nur noch mehr Spinnen herbei, so dass man recht schnell umzingelt ist! Ziehen Sie sich zurück und wagen Sie sich erst dann wieder langsam vor, wenn keine neuen Spinnen mehr nachkommen. Unten gilt es über eine weitere Servicebrücke zu einer Stellung der Zombiemarines zu kommen, die man geschickt mit den explosiven Fässern ausräuchern kann.

2. Option: Aktivierung des EFR-Systems:
Springen Sie zunächst über die flache Leitung, die links neben der Konsole ausfährt, rüber zur anderen Ecke, von wo aus man dann auf die zentral rotierende Brücke hüpft. Um diesen Sprung zu schaffen benötigt man jedoch etwas Anlauf, muss wirklich rennen (nicht einfach nur gehen) und darf erst relativ spät abspringen, was man etwas üben sollte.
Bei der ersten Station (eine 90° Drehung) geht man erst mal durch die Tür und aktiviert an der Konsole dann nochmals den EFR-Prozess. Springen Sie dann über die zentrale Brücke rüber zur anderen Seite (nochmal ein anspruchsvoller Sprung), wo man dann aber nicht durch den Lagerraum zur Linken vorwärts kommt, sondern auf eines der vorbeifahrenden „Podeste“ gehen muss. Bleiben Sie hier wachsam und weichen Sie den arbeitenden Maschinenteilen aus oder ducken Sie sich unter den Teilen weg. Am Ende der Fahrt findet man eine Tür. Dahinter aktiviert man den Entladevorgang für irgendein magnetisches Feld an der unteren Konsole und springt dann oben über die beiden ausgefahrenen Teile vorsichtig zur anderen Seite, was etwas Timing erfordert, da die gelben Dinger rotieren und auf der anderen Seite zu allem Übel auch noch einige Gegner auftauchen.

Hinter der dortigen Tür gilt es dann nochmals auf eines der vorbeifahrenden Teile zu springen. Am Ende der Fahrt findet man sich in der „Stellung“ der Zombiemarines wieder, die man ebenfalls durch die explosiven Fässer recht gut ausräuchern kann.



Für beide Alternativen geht es dort anschließend an der rechten Seite weiter durch einen „Panoramagang“, der einen Blick auf das flüchtende „Dreamteam“ ermöglicht. Folgen Sie dem Gang bis man selbst in dem großen „Nest“ ist und dort einen fiesen Zwischengegner bekämpfen muss.
Die „Dame“ hat zwar keine Fernkampfwaffen, wirft jedoch dank Telekinetik mit den stachelbesetzten Teilen am Boden nach Ihnen, was sehr unangenehm ist, da man kaum ausweichen kann und bei Treffern nach hinten geschleudert wird! Nehmen Sie sich daher direkt eine möglichst starke Waffe (Minigun oder Plasmagun, notfalls Granaten), laden Sie diese durch und halten Sie dann möglichst einfach nur drauf während man versucht im Laufschritt dem ein oder anderen Geschoss doch noch ausweichen zu können und den Feind auf Distanz zu halten.
Nachher verlässt man den Bereich durch die seitliche Schleuse.

## Enpro Plant

Energy Processing and Storage



Laufen Sie bis zum Sentry Bot, der mit Ihnen dann den Weg durch ein recht dunkles Teilstück bestreitet, dabei den Weg weist, Licht macht, die meisten Gegner erledigt und einfach ein netter Kerl ist 😉
Zwischendurch muss man eigentlich nur einmal selbst aktiv werden und ein flammendes Gasleck mit der nahen Konsole „abdichten“, so dass man unbeschadet weiter dem Bot nachlaufen kann. Weiter hinten legt sich dieser dann wieder schlafen und man muss allein weiter, was nach rechts hin geschieht, da der Aufzug nach Links hin defekt ist. Über eine Leiter geht es nach oben, wo man in einem seitlichen Büro erstmals auch eine Frau findet, die jedoch wie üblich recht „kopflos“ agiert (kleiner Spaß) und per Konsole „draußen“ die Brücke ausfahren kann.

Nachfolgend erscheinen dann noch zahlreiche „Köpfe“, durch die man sich auch im dahinter liegenden Reaktorraum durchkämpfen muss. Folgen Sie dem seitlichen Weg zur anderen Tür, die zu einem weiteren größeren Raum mit einem, zentralen Energiestrahl führt. Dort kämpft man sich bis zum Aufzug auf der anderen Seite durch und fährt mit diesem weit nach unten, wo man sich schließlich den Weg bis zum Reaktor frei schießt. Das defekte Kühlteil kann man dann recht schnell mit der Konsole im seitlichen Kontrollraum austauschen, so dass wieder Ruhe einkehrt und man sich wieder auf den Rückweg machen kann.
Dieser wird jedoch durch zahlreiche auftauchende Monster enorm erschwert, so dass man sich nur ganz langsam voran tasten sollte. Wieder oben im Reaktorraum lässt sich nun die seitliche „Hazard door“ öffnen. Die führt zu einer Art Kontrollraum, wo die blauen Energieleitungen zusammenkommen. Dort kämpft man sich nach rechts hin durch etliche dunkle Gänge bis man dann irgendwann zu einer Art „Garage“ kommt. Plündern Sie hier zuerst den Raum mit der Munition für die Plasmagun (lohnt wirklich, Kombination: 734) und gehen Sie dann weiter zum anderen Bereich, wo das Bravo-Team aufgerieben wurde und man einen Überlebenden trifft, der diese nette Karte bei sich hat.
Anschließend geht man durch den dunklen Bereich zur weiter hinten gelegenen Luftschleuse und verlässt den Bereich.

## Communications Transfer

Maintenance and Transfer Station



"Vor der Tür" gilt es nicht lange zu fackeln, sondern direkt im Sprint sein Ziel anzusteuern. Nach links hin findet man in einer Schlucht noch etwas Munition, muss da aber mit dem Sauerstoff etwas aufpassen, während man nach rechts hin die nächste Schleuse findet und eigentlich fast ohne den „Konsum“ einer einzigen Sauerstoffflasche auskommt.
Drinnen kämpft man sich bis zur arg blutverschmierten Tür vor und sucht dann dort in der hinteren Ecke den weiterführenden Schacht. An dessen Ende gibt es ein weiteres kurzes „Außenabenteuer“, das man über die nach unten führende Leiter erreicht, wobei hier scheinbar kein Rückweg möglich ist, so dass man offensiv vorpreschen muss um die begehrten Sauerstoffflaschen zu ergattern.
Nutzen Sie diese aber stets möglichst erst wenn man schon etwas vom „Vorrat“ verbraucht hat und folgen Sie dann dem Weg nach links hin, wo man einen weiteren Aufzug findet, der jedoch etwas langsam herbeikommt!
Oben schießt man sich den Weg bis zu einer weiteren „Garage“ frei, wo hinten noch ein Fahrzeug vorbei rauscht und dabei neue Feinde herbei bringt. Bei den Lagerregalen weiter hinten findet man im kleinen Raum zur Linken den nötigen PDA um die Tür auf der rechten Seite (Power routing/Control) zu öffnen, wird jedoch auch erstmals von den Kettensägenfreaks attackiert, die man per Schrotflinte ganz gut klein kriegen kann.
Hinter der Sicherheitstür geht es dann weiter bis zum Raum mit dem „aufbrechenden Boden“, wo

man nach oben klettert und eine „Liftstation“ findet, die man jedoch nicht benutzen kann. Kämpfen Sie sich daher nach links hin bis zur Nächsten durch, wo man auch noch einen PDA findet und damit dann den Lift endlich rufen kann. Dieser hat 2 Funktionen: Den automatischen Transport zwischen den drei Stationen und das manuelle umher fahren.
Letzteres wird man erst mal benötigen. fahren Sie dazu zur „Einmündung“, wo die drei Schienen zusammenlaufen (und an der Seite ein Raum aufgeht, wo ein Feind steht) und lassen Sie den Lift hier nach oben ausfahren.
Dort kämpft man sich bis zum kleinen Kontrollraum nahe der Station 3 durch und öffnet dort die Sicherheitstür bei der „Exit Lift Area“. Anschließend geht es wieder zurück zum Lift und diesmal kann man ihn automatisch bis zur Station 3 fahren lassen, muss unterwegs aber einige fiese Angriffe abwehren.
Weiter geht's bis man vor einen Tür plötzlich nach unten fällt und vor einem merkwürdigen „Powerup“ steht. Das verwandelt Sie in einen rasenden Berserker, der die angreifenden Zombies mit den Fäusten zu Brei schlägt! Anschließend springt man über die ausgefahrene Behelfstreppe wieder nach oben und betritt weiter hinten die nächste Schleuse.
Draußen gibt es nicht viel bis gar nichts zu entdecken, so dass man am besten direkt geradeaus läuft und dort an der linken Seite der „Straße“ die Schleuse benutzt.

## Communications

Central Communications Tower




Kämpfen Sie den Bereich frei und fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben, wo man sich bis zu einem größeren „Empfangsbereich“ vorkämpft. An der dortigen Konsole öffnet man den Zugang zum Communications-Bereich und folgt dem Weg dann bis zum Hauptkommunikationsraum, wo man jedoch außer einem PDA nicht mehr viel mehr Brauchbares findet.
Laufen Sie daher wieder zurück und dank dem PDA durch die nahe Tür („Engineering access“). Mit einem Lift geht es nach unten, wo man sich dann durch zahlreiche Gänge bis zu einem weiteren Aufzug durchschlägt, der einem wieder nach oben bringt, wo man weiter dem recht monotonen Gangsystem folgt bis man bei der „Security unit K8“ (rote) ist, wo man einen Sentry Bot per Konsole aktivieren kann.
Diese läuft nachfolgend voraus, öffnet alle Türen vor Ihnen und zeigt den Weg durch ein weiteres, wenig ansprechendes Teil der Basis bis zu einem Aufzug, wo sich der Kleine stilllegt.
Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben zur 3. Etage, wo man endlich die Satellitensteuerung findet. Treten Sie an die hintere Konsole, so dass automatisch die Codekarte gesteckt wird und man dann die Dekodierung starten kann. Nun meldet sich der Glatzentyp und rät vom Absenden der Nachricht ab, was er eigentlich auch recht logisch begründen kann. Es steht Ihnen nun frei entweder die Nachricht befehlsgerecht abzusenden oder doch zu canceln und den Bereich wieder zu verlassen.
Auf den Gesamtverlauf des Spieles hat dies keine Auswirkung, da Betruger die Flotte eh anfunken

wird, egal was man selbst tut, man kann sich es also anscheinend nur etwas mit Sgt. Kelly verscherzen, der dann etwas still wird...
Laufen Sie aber in jedem Fall dann zurück zum Aufzug und fahren Sie ganz nach unten (1. Etage), wo man dem Weg bis zu einem weiteren Aufzug folgt. Mit diesem geht es wieder auf die 3. Etage und dort bis zum Eingangsbereich, wo nun der Zugang zur Monorail frei ist.

## Monorail skybridge

Facility transport



Vor Ihnen stürzt direkt die Brücke ein, so dass man einerseits die Atmosphäre verliert und erst mal nicht direkt weiterkommt. Nehmen Sie daher die Füße in die Hand, springen und klettern Sie über die Brückenreste nach draußen und laufen Sie dort schnellstens zur Luftschleuse, denn außer zwei Gegnern gibt es hier auch nichts!
Wieder drinnen geht es weiter bis zur Halle, wo man erstmals eines der gefährlichen „Raketenwerfer-Skelette“ trifft, deren Geschosse zwar stark, aber auch wieder nicht so vernichtend sind, wie man dies für Raketen annehmen könnte. Am besten sind die Biester per Plasmagun zu erwischen, da diese auch die anfliegenden Raketen recht gut abfängt, was sonst nur sehr begrenzt möglich ist.
Kämpfen Sie sich dann den Weg bis zu den "lachenden" Aufzügen frei, wo man den Linken herbeiruft und damit runter fährt. Dort kämpft man sich durch zahlreiche Gegner und recht monotone Gänge bis zu einem größeren Raum durch, wo ein Pumpe kaputt ist und daher der Boden mit einer grünen Flüssigkeit bedeckt ist. Springen Sie hier nach rechts über die defekten Bodenplatten rüber zum anderen Bereich angekommen ist. Hier folgt man dem Gang bis zu Raum Gang und folgen Sie diesem nach hinten, wo man im Raum mit der defekten Treppe, den man vorhin erst durchlaufen hat, per Konsole die nahe Serviceleiter ausfährt und dort hoch klettert. Folgen Sie dem Weg bis zum großen „Pumpraum“, wo man auf die Rohre springt und rüber zur Konsole läuft, wo man die defekte Pumpe endlich abstellen kann, wodurch der grüne Schmodder im anderen Raum verschwindet. Nach links hin klettert man dann wieder in den Gang und kommt zur Serviceleiter, die Sie wieder nach unten führt, wo man zum nun nicht mehr verseuchten Raum läuft, in dem man zur anderen Seite laufen kann.
Hier kämpft man sich bis zu und dann durch einen „Felsentunnel“ vor, der arg von Spinnen verseucht ist. Am Ende findet man einen weiteren größeren Raum mit dem grünen Zeug am Boden. Zuerst mal muss man jedoch das Skelett auf der anderen Seite erledigen, was dank genügend Distanz recht einfach ist. Schnappen Sie sich dann eine gute Waffe und laufen Sie über den Rest des Bodens aus sechseckigen Steinen zur anderen Seite, wo, fies platziert, ein weiterer Gegner auftaucht. Dahinter findet man neben dem Raketenwerfer noch eine Schleuse, die zu einem größeren Außenbereich führt. Erledigen Sie am besten zuerst aus der Schleuse heraus das Skelett auf dem großen Rohr und schließen Sie die Schleuse wieder zum Luftholen und Deckung suchen.
Danach wagt man sich nach draußen vor, wo man diesmal allerhand Nützliches findet, jedoch auch noch einige Feinde erlegen muss. Da die hintere Tür nicht zu öffnen ist gilt es im beschädigten

zentralen Raum über die Teile nach oben zu klettern und dort über den Weg zur Luftschleuse zu laufen.

## Recycling Sector 2

Waste Recycling



Im Kontrollraum aktiviert man das Pumpsystem und wehrt nach der Ansprache die Angreifer ab. Klettern Sie durchs Fenster wieder nach draußen und lassen Sie sich durch das nach oben führende Maschinenteil hoch befördern, wo man sich bis zum Zugang zur Monorail vorarbeitet, der jedoch wegen der giftigen Gase gesperrt ist.
Schießen Sie sich daher weiter den Weg durch die alte Anlage frei bis Sie zu einer Art Lagerraum kommen, wo man hinten durch die Tür geht und alsbald zu einer Konsole kommt, wo man die giftigen Gase aus dem darunter liegenden Durchgang entfernen kann.
Kämpfen Sie sich dann wieder zurück bis zum Lager, wo man sich über die zahlreichen kleinen Treppen nach unten zu einer orangen Sicherheitstür durch schlägt, hinter welcher der soeben per Konsole geleerte Durchgang liegt. Hier erledigt man die neu auftauchenden „Babyfliegen“ und arbeitet sich bis zu einem Aufzug vor, der Sie nach unten bringt, wo hinter einem bald mal wieder eine Treppe einbricht und man kurz danach zu einem größeren Bereich kommt und sich dort einer Art Zwischengegner stellen muss.
Genauer gesagt sind es gleich drei große Biester. Für den Ersten greift man am besten direkt zum Raketenwerfer und ballert ihm nach der Sequenz eine komplette Ladung rein. Bleiben Sie dabei stets in Bewegung, versuchen Sie möglichst weit weg zu bleiben um den Schüssen noch ausweichen zu können und nutzen Sie die Säulen als Deckung.
Hat man den Ersten mal erledigt, wird man mit den beiden Anderen wohl recht gut zurechtkommen, da diese etwas weiter weg sind. Notfalls flüchtet man im Laufschritt in den seitlichen Bereich, wo man nicht nur Deckung sondern auch Healthpacks und Rüstung findet.
Sind die Großen erledigt, klappt der Weg herunter und einige „Babyfliegen“ erscheinen. Kämpfen Sie sich dann bis zu dem Aufzug weiter hinten vor und fahren Sie damit nach oben, wo man sehr schnell handeln muss, da man plötzlich in einem verseuchten Bereich ist. Laufen Sie dazu schnellstens die drei Konsolen im Gang ab und aktivieren Sie den „Dunstabzug“, womit die Gefahr abgewehrt ist.
Folgen Sie dann dem Weg bis man wieder vor dem Zugang zur Monorail steht, der nun offen ist, so dass man den Bereich verlassen kann.

## Monorail

Facility transport



Steigen Sie in die Monorail und aktivieren Sie das Gefährt im Führerstand. Nach der Fahrt kämpft man sich durch eine Art Lagerhalle bis zum oben gelegenen Kontrollraum durch, wo man dann die Luftschleuse per Code 826 freigibt und sich anschließend wieder zurück zum Monorailwagen durchkämpft. Dort hat es den Überlebenden inzwischen hin gerafft, so dass man alleine weiterfahren muss. Bis ins Unheil...
Nach dem Crash klettert man an der Leiter nach oben und nimmt direkt die Tür zur Rechten. Kämpfen Sie sich bis zum Eingang zu den Delta Labs, weiter hinten an der Monorail vor. Dort geht es bis zu einer Art Kontrollstation, wo ein automatisches Geschütz für ordentlich Rabatz sorgt. Laufen Sie schnell zum Kontrollraum, wo eine Scheibe zerstört ist und warten Sie hier etwas bis das Geschütz die auftauchende Feinde dezimiert hat. Anschließend deaktiviert man es, schnappt sich im Seitenraum den Inhalt der beiden Sicherheitsschränke (Code jeweils 364) und geht dann durch unter dem Geschütz gelegene Schleuse.

## Delta Labs - Level 1

Union Aerospace Research Division



Folgen Sie dem Gangsystem bis zu einer größeren „Anlage“, die man vorerst jedoch noch mangels des „Data Linkers“ nicht bedienen kann. Auf dem Rückweg wird dann vor der blutverschmierten Tür netter weise irgendwas platzen lassen, was einen Weg durch den Unterboden frei macht. Auf der anderen Seite folgt man dem Weg bis man in einem größeren Raum eine Leiche mit einem Gerät im Arm findet. Der Data Linker!
Laufen Sie damit dann wieder zurück und aktivieren Sie das holographische System, das zwar ganz nett, aber nicht wirklich wegweisend ist. Anschließend kann man sich an einem der nahen Terminals noch eine Nachricht von Kelly abholen und dann wieder zu dem Bereich zurückkehren, wo man den Data Linker gefunden hat. Dort hängt die nette Leiche dann vor der nun offenen nahegelegenen Tür. Kämpfen Sie sich dahinter bis zu einem weiteren „garagenartigen“ Lagerraum durch, wo man sich zunächst bei den Regalen umsehen muss und dann durch den aufgebrochenen Tunnel krabbeln muss.
Im dahinter liegenden Bereich kämpft man sich dann durch die dunklen Gänge bis zu einem Aufzug vor, der nach unten hin mal wieder abstürzt und Sie den Monstern quasi vor die Füße wirft. Kämpfen

Sie sich weiter bis zum Reaktorraum durch, wo man auf der mittleren Ebene im Kontrollraum einfach per Konsole den Reaktor wieder hochfahren kann. Hinter der anderen Tür arbeitet man sich dann einige Leitern nach oben und schnappt sich im Reaktorraum auf der obersten Ebene dann den PDA des Servicetechnikers. Anschließend geht es wieder in den unteren Kontrollraum, wo man nun die zentrale Tür öffnen kann.
Durch eine weitere Garagenhalle geht es dann bis zu einem weiteren Aufzug (ja der Levelaufbau wird langsam etwas monoton...) und unten bis direkt zum nächsten Aufzug. Weitere, absolut lineare Gänge folgen und einige neue, noch gefährlichere Gegner müssen bekämpft werden bis man zu einer kaputten Treppe kommt. Springen Sie dort runter und laufen Sie dann im schon bekannten Bereich zur Eingangshalle, wo nun einer der seitlichen Aufzüge funktioniert und einem zum nächsten Level bringt.

## Delta Labs - Level 2

Union Aerospace Research Division



Weiter geht es bis zur Mainlobby, wo man den Aufzug rechts nimmt. Oben kämpft man sich durch das Großraumbüro und erledigt im dahinter liegenden, „grünen" Gang einige gefährliche Gegner. Da diese in Deckung gehen, kann man mit Granaten mal ausnahmsweise etwas anfangen!
Dahinter hüpft man durch den etwas zerrümpelten Gang und geht dann nach links zur „Test chamber 1“, wo man einen Überlebenden trifft und neue Instruktionen erhält.
Bevor man sich jedoch auf die Suche nach dem „Plasma Inducer“ macht sollte man sich noch nen kompletten Bericht zum Soulcube am rechten Monitor ziehen und durchlesen, da man dieses Wissen später noch gebrauchen kann.
Anschließend geht es zurück zum grünen Gang und dort sind nun die beiden seitlichen Türen dank neuer Security Clearance offen. Arbeiten Sie sich hier dann zuerst durch die Bio Labs bis zu einem größeren Lagerraum vor, wo es erst mal nimmer weitergeht. Lassen Sie sich hier die Box Nummer Drei holen und anschließend direkt wieder wegschaffen, nach dem Befehl dazu an der Konsole muss man jedoch schnell auf die Kiste selbst springen und sich dann durch die Luft gondeln lassen. Dabei springt man dann rechtzeitig zum Vorsprung an der Wand und krabbelt in den Schacht, der hinter die defekte Tür führt.
Dort öffnet man per Kombination 931 den seitlichen Raum und schnappt sich die BFG9000!!
Weiter geht es dann zum nächsten Raum, wo man das Halon-System des dahinter liegenden Bereichs deaktiviert und dann dort drinnen nochmal per Konsole Türen öffnen lässt. Laufen Sie dann wieder zurück zum grünen Zentralgang und diesmal durch die gegenüberliegende Tür zum „Operations“ Bereich.
Hier arbeitet man sich durch die leeren Büros nach rechts hin bis zu dem Zugang zum „Server“ Raum vor, wo man dann auch den Plasma Inducer findet. Anschließend geht es durch den nahen Aufzug oder auch den eben erst gesäuberten Weg wieder zurück zum zentralen Gang und weiter zurück zum

überlebenden Teleportermensch. Dieser gibt Ihnen noch eine Datendisk mit auf den Weg und schickt Sie dann in den Teleporterraum 1, der direkt hinter der Schleuse liegt. Der Teleport selbst bringt Sie schließlich weiter zum nächsten Abschnitt.

## Delta Labs - Level 2

Union Aerospace Research Division



Kämpfen Sie sich bis zur Beobachtungslobby durch, wo der Besitzer der Access card noch etwas zuckt. Damit öffnet man dann die Tür, an der man gerade vorbei gekommen ist und kämpft sich bis zu einem arg blutverschmierten Raum durch, wo man erst mal zahlreiche Angreifer abwehren muss. Der Grund der Übel wird zudem oben auftauchen und sollte primär beschossen werden, denn er lässt stets neue Gegner herbei kommen!
Folgen Sie dann dem Gang bis zum Aufzug und fahren Sie nach oben, wo man dann selbst hinter dem Geländer steht, wo vor kurzem der “Übeltäter„ stand. Dieser taucht nun unten auf und muss schnellstes und endgültig erledigt werden, damit er nicht zu viele Feinde herbei zaubert.
Anschließend krabbelt man hier in den Wartungstunnel und springt in einer weiteren Krankenstation runter, wo man mal wieder einen Überlebenden findet, der natürlich nichts besseres zu tun hat als eines der Monster zu obduzieren!
Klettern Sie dann über die Hindernisse im nahen Gang zu einem weiteren Labor, das sie schließlich zu einer Art “Ausstellung„ der Biester bringt. Hier kann man sich einige Daten auf den PDA laden und dann weiter hinten den “Conveyor" aktivieren, der dann durch den dahinter liegenden absolut dunklen Bereich minimal leuchtende Stase-Kammern fährt und so für etwas Licht sorgt.
Natürlich muss man sich da nun durchkämpfen und wird ohne den Duct-MOD erst recht im Dunklen tappen. Speichern Sie folglich regelmäßig, tasten Sie sich vorsichtig voran und nutzen Sie Ihr Gehör um frühzeitig von der Taschenlampe wechseln zu können.
Zwar findet man auch allerhand nützliches an den Seiten, doch der mittlere Kontrollraum wird meist als Quelle von „Heilung“ absolut willkommen sein!
Hinter dem zweiten, dunklen Abschnitt findet man dann schließlich einen Aufzug, der Sie nach oben zum „Scanraum“ bringt, wo es neue Informationen zum Soulcube gibt. Dahinter kämpft man sich bis zum Zugang zum Level 3 durch und findet die Kombinationen zu den beiden verschlossenen Räumen im zugänglichen Büro von Elizabeth McNeil. Bevor man dann beim Level 3 Access den Aufzug benutzt sollte man vorher aber unbedingt noch den Lagerraum gegenüber dem Büro aufsuchen!

## Delta Labs - Level 3

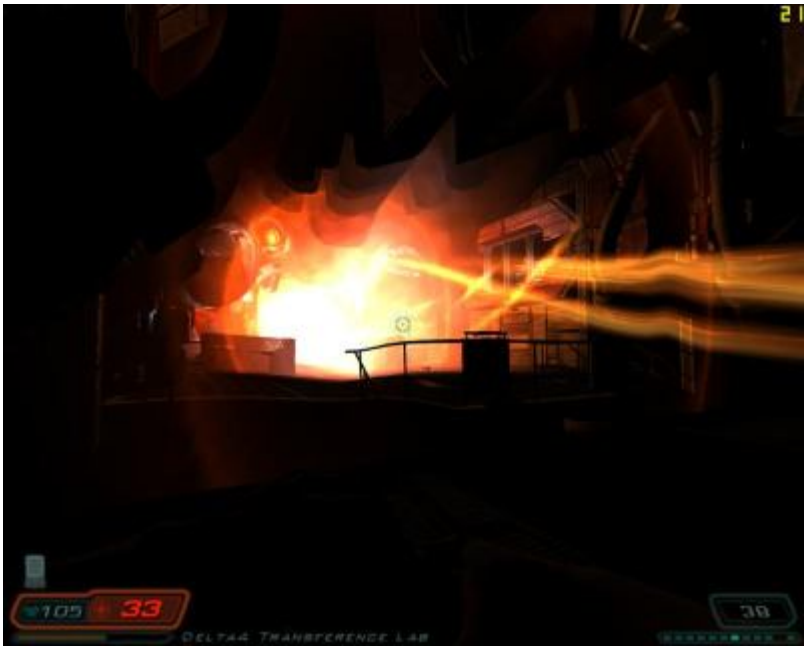
Union Aerospace Research Division




Im Sicherheitsbüro öffnet man die nahe Tür und kämpft im dahinter liegenden Büroraum alle Feinde nieder. Dahinter macht man die Dekontaminationskammer 1 per Konsole benutzbar und geht selbst hindurch. Arbeiten Sie sich bis zum Teleporter vor, den man erst mal an der hinteren Konsole aktivieren muss. Nachdem man irgendwelche MCS-Daten übertragen hat, gilt es den Zielort auszuwählen. Pad 1 liegt dabei im hinteren Bereich des Raumes, man muss also Pad 2 wählen, dann zum Teleporter laufen und diesen „vor Ort“ aktivieren - whusch!
Weiter geht es bis zu einem weiteren, büroartigen Raum, wo Betruger zahlreiche Feinde gegen Sie schickt. Anschließend öffnet man im Sicherheitsbüro die umliegenden Türen und läuft nach hinten durch den fast organischen Gang Richtung Teleporterkammer 2. Der direkte Weg ist jedoch mal wieder versperrt so dass man im nächsten Raum in das Loch im Boden springen und durch den Unterboden zur anderen Seite krabbeln muss. Dort läuft man zum zweiten Teleporter, aktiviert dort wieder irgendwas und lässt nach Pads scannen.
Das erste Pad liegt mal wieder direkt neben dem Teleporter (örtlich nicht mehr mit dem anderen Teleporter zu vergleichen!), das Zweite führt Sie dann weiter und das Dritte bringt Sie nahe dem Zweiten zu einem Lagerraum, den man sonst nicht betreten könnte, so dass man schließlich dieses anwählen sollte.
Kämpfen Sie sich dann bis zum Raum mit der zerschmolzenen Brücke durch, wo man die Tür nach rechts hin benutzt. Dort geht es dann nach links hin am verschlossenen Sicherheitsbüro vorbei bis zu einem dunklen „Wartungsraum“, wo man nach rechts runter klettert und im dortigen Büro mal wieder eine Schleuse reaktiviert. Laufen Sie dann wieder zurück zum Sicherheitsbüro, wo man die Treppe runter, zur Schleuse, benutzt und dort erst mal speichern sollte.
Im dahinter liegenden Teleporter verschwindet Betruger, schickt jedoch noch einige Kumpanen los um Sie weg zu hauen. Kämpfen Sie sich dann zur Kontrolle durch und aktivieren Sie am besten zuerst Pad 2, das Sie in den nicht zugänglichen Sicherheitsraum bringt. Anschließend läuft man wieder zum Teleporter und aktiviert das erste Pad, die das Dritte und Vierte nur zum bereits durchgearbeiteten Bereich führen und man sich von dort dann erst mal wieder hierhin vorarbeiten müsste.
Nach dem Teleport benutzt man dann die nahe gelegene Schleuse zum nächsten Bereich.

## Delta Labs - Sector 4

Union Aerospace Research Division



Laufen Sie bis zum Haupttteleporter-Raum, der nach rechts hin, schräg gegenüber dem blutverschmierten Kontrollraum liegt.
Dort greift man am besten direkt zu einer starken Waffe (welche ist egal, da man eh alle verlieren wird!) und feuert damit nach der kurzen Sequenz auf die beiden auftauchenden Riesen.
Bleiben Sie dabei möglichst auf Abstand um ihren Energiekugeln noch gut ausweichen zu können und halten Sie einfach nur drauf.
Sobald man beide erledigt hat, wird man in das Portal gesaugt!

## Hell

Schnappen Sie sich die Waffen am Startpunkt und laufen Sie zum markanten Energiestrahl. Nach einer kurzen Sequenz muss man dann plötzlich wieder auf festem Boden mehrere Feinde abwehren. Anschließend läuft man über die Steinbrücke bis zum größeren Felsen und folgt dem Tunnel zu einem größeren Raum, wo plötzlich durch die hintere Wand ein Monster auftaucht. Hier kann man nun entweder zuerst mit der Pistole und dann mit der Schrotflinte ununterbrochen feuernd zurückweichen oder mit Letztere in den Gang zur Linken ausweichen, wo man jedoch noch zusätzlich Feinde vorfindet.



Hat man den „Großen“ erledigt geht es durch den hinten wieder offenen Durchgang weiter zum Raum mit den beiden Säulen. Erkunden Sie beide Seiten und kämpfen Sie sich dann durch den neuen Durchgang nach draußen vor, wo es über einen stückigen Weg geht. Die leuchtenden Symbole auf manchen Steinen scheinen nichts zu bedeuten, so dass man sich einfach nur vorsichtig zur anderen Seite voran tasten muss (ohne von den angreifenden Köpfen runter gestoßen zu werden!).
Wieder in einer „Höhle“ gilt es im, durch Gitter, abgesperrten Bereich zuerst einige Feinde zu erledigen. Dann fahren die Gitter runter und sobald man den inneren Bereich betritt tauchen weiter hinten und hinter einem neue Feinde auf, so dass man sich besser erst mal etwas zurückzieht. Hat man alle erledigt schnappt man sich hinten beim Gepfählten die Plasmagun und stürzt dadurch dann mit dem Boden in die Tiefe.
Dort schnappt man sich den Wahnsinnshelm und beginnt mit der Suche nach Monstern, die man per Faust zu Matsch verarbeitet. Nach dem Blutrausch schaut man sich genau um und folgt dann der „Zeichenspur“ am Boden zu einer großen Tür. Dahinter sollte man speichern und sich dann im

„Stampferraum“ vorsichtig voran tasten und die auftauchende Feinde an der Seite erledigen. Anschließend läuft man unter dem Stampfer hindurch und kämpft sich dahinter nach oben vor, wo man sich dank einem sehr linearen Wegverlaufs eigentlich nicht verlaufen kann. Sie finden unterwegs noch die BFG9000 hinter einem Felsen (beim „Balkon“) und am Ende einen weiteren Energiestrahl, der zu einem Zwischengegner führt.
Schnappen Sie sich dort vorher unbedingt alles an Munition was so herum liegt und wenn man vorsichtig um den Energiestrahl herum läuft, kann man dahinter noch in der dunklen Ecke nochmal die BFG9000 finden. Speichern Sie dann und springen Sie in den grünen Strahl.
Kurz darauf geht der Kampf auch los. Aus dem Riesenbist kommt eine blaue Energiekugel, die einige „Scheinwerferbiester“ ausspuckt. Verziehen Sie sich erst mal und sehen Sie sich in der Arena etwas um. Am besten bleibt man immer im äußeren Bereich, wo man sich hinter den vier Ecksäulen recht gut verstecken bzw. Deckung suchen kann.
Es gilt nun die umherfliegenden Monster abzuschießen und gleichzeitig vor dem Großen zu fliehen bzw. seinen Schüssen auszuweichen. Glücklicherweise kann man hier endlos laufen, so das dies kein so großes Problem darstellen sollte.




Zum Eliminieren der „Scheinwerferbiester“ eignet sich auch die Schrotflinte ganz gut, so dass man immer die Minigun, Plasmagun oder den Raketenwerfer geladen und bereit halten kann, denn sobald man die Kleinen Kumpanen erledigt hat wird der Große seine Aktivität etwas einstellen und wieder diese blaue Energiekugel „ausbrüten“, der man nun einige Treffer verpassen muss (nicht dem Monster selbst!), was zeitlich etwas knapp werden kann, wenn man erst mal noch nachladen muss. Gleichzeitig darf man sich dabei natürlich nicht auch noch von den Energiekugeln erwischen lassen, so dass man schon etwas Übung brauchen wird.
Nachdem die Energiekugel wieder einige Scheinwerferbiester ausgespuckt hat geht das Spiel von Neuem los: Weglaufen, die Flugdinger abschießen und dann auf die blaue Kugel feuern. Nach 3-5 erfolgreichen Angriffen hat man den Feind dann meist auch niedergestreckt. Achten Sie dabei darauf nicht zu verschwenderisch mit Munition und Healthpacks bei den Ecken umzugehen, da diese scheinbar nicht neu auftauchen und man mit dem Gegebenen auskommen muss, was meist aber auch recht gut klappt.
Nach dem Kampf schnappt man sich den Soulcube, lauscht seinen Ausführungen und springt dann in den grünen Energiestrahl, der Sie wieder zum Anfang des Höllenabenteuers bringt. Dort läuft man zum Startpunkt und aktiviert an der Konsole den Teleport.

## Delta Complex

Union Aerospace Research Divison




Wieder im Haupttteleportraum gilt es zunächst einige Waffen aufzunehmen und dann hinten in das Loch am Boden zu springen. Krabbeln Sie durch den Schacht bis zum blutverschmierten Gang bei der Schleuse, die aber nicht mehr funktionstüchtig ist. Dahinter trifft man auf eine Riesenmenge Spinnen, die den Weg zum defekten Aufzug rechts versperren. Erst wenn man sich durch alle durchgearbeitet hat wird man im Aufzugschacht an der gut versteckten Leiter rechts hoch klettern und dort oben mal wieder einem weiteren Schacht folgen können.
Am Ende springt man runter in den Garagenbereich und kämpft sich bis zum nächsten Aufzug durch. Der Soulcube ist hierbei ganz praktisch, da er nach „Aufladung“ durch erledigen von Feinden einmal zum Einsatz kommen kann und dabei auch stärker Gegner gut erledigt und Ihnen Lebenspunkte überträgt.
Ein paar Meter weiter findet man dann auch schon den nächsten Aufzug, der Sie weiter nach oben bringt, wo man Counselor Swann findet. Mit dessen PDA geht es im nächsten Gang mit dem „Innereien“ in den Schacht am Boden. Folgen Sie ihm bis zu einem kleinen Lagerraum, von wo aus man dann auch auf den zweiten Schacht direkt über dem ersten, durch den man eben erst gekommen ist, gelangen kann. Am Ende gibt es einen weiteren Lagerraum, wo man per Konsole eine Leiter nach unten ausfährt und unbedingt speichert.
Im bekannten Eingangsraum trifft man nämlich einige gefährliche Feinde bevor man sich durch die einzig noch verfügbare Tür bis zu einer Schleuse vorarbeiten kann (davor findet man übrigens noch eine „Höllenkonsole“, wo an sich einige nette, infernale Tipps downloaden kann - sehr lustig...).

## Central Processing

Processing Distribution Center



Kämpfen Sie sich bis zum Eingangsbereich mit dem organischen Gewächs vor. Dort geht es zuerst nach rechts hin über eine dämonische Brücke zu einem gut „verteidigten“ Raum mit einer Überwachungsstation. Dort schaut man in den Lab A Meeting Room und merkt sich die Zahl an der hinteren Wand. Laufen Sie nun wieder zurück zum Eingangsbereich und dort diesmal nach links hin zum Zugang zum „CPU Lab A“, wo man den Code (627) eingibt. Dahinter springt man über die schwebenden Reste des auseinander gebrochenen Ganges und fährt im „Rechenzentrum“ mit dem Aufzug eine Etage höher. Dort kämpft man sich direkt bis zum nächsten Fahrstuhl durch, der Sie zum „Routing“ bringt, wo man sich nach hinten hin durchkämpft und endlich die gesuchte, blau leuchtende Tafel findet. Nachdem man sich diese geschnappt hat gilt es einen Angriff abzuwehren und dann den ganzen Weg zurück zum zum Eingangsbereich zu laufen, wo man die Tafel dann an der dritten Tür, neben dem organischen Ding anbringt.
Im „CPU Core“ findet man dann auch direkt schon wieder den nächsten Aufzug, der weit nach unten fährt, wo man schließlich mal wieder einen Überlebenden findet und dann die nahe Schleuse benutzt.

## Central Processing

Primary Server Bank



Kämpfen Sie sich bis zu dem großen Serverraum vor, wo zahlreiche Feinde auftauchen, weshalb man nur langsam vorgehen und regelmäßig schnellspeichern sollte. Dahinter ruft man die Brücke von der Decke und fährt am besten erst mal nach Links zum Storage-Bereich, wo man neben einigen Feinden auch einiges an Munition mitnehmen kann.
Anschließend geht es zur anderen Seite, der Server Bank, und dort bis zu einem Büro etwas weiter unten, wo man den nötigen PDA findet um zum dritten Bereich, dem Central Processing, zu fahren. Dort schnappt man sich weitere Munition und speichert dann unbedingt, denn es folgt ein weiterer Zwischengegner.
Dieser ist vor allem wegen der örtlichen Lage sehr unangenehm. Wenn man den Soulcube aufgeladen hat ist dies schon mal ein guter Anfang - senden Sie ihm das Teil direkt entgegen. Ansonsten muss

man stark auf die Schüsse der BFG9000 achten, die man möglichst schnell vernichten muss, damit sie nicht vollen Schaden anrichten (siehe auch BFG9000 Werbevideo). Leider kann man sich hinter den Säulen auch nur begrenzt verstecken, da diese unter Strom gestellt werden und der Weg außen herum stets nur ganz kurz „benutzbar“ ist.
Greifen Sie daher am besten zu der Minigun und rennen Sie direkt auf den Feind zu. Bleiben Sie dabei aber auf genügend Abstand und versuchen Sie sich kurz hinter einer Säule zu verstecken. Bleiben Sie dort aber nicht lang, sondern laufen Sie dem Feind quasi nach, so dass man möglichst in seinem Rücken bleibt. Da man hinter den Säulen nur wenig Healthpacks findet sollte man diese mit Bedacht einsetzen und möglichst versuchen wenig Schaden ab zu bekommen, was bei den BFG-Schüssen nicht ganz leicht ist.
Glücklicherweise hält der Feind auch nicht sonderlich viel aus und gibt schon nach wenigen Salven auf, so dass man nur eine Zeit lang drauf halten muss und nicht selbst erledigt werden darf.
Hat man den Sarge erledigt, schnappt man sich seine BFG und läuft dann zum Raum, wo er aufgetaucht ist, wo es einen kleinen Schacht an der Seite gibt, dem man bis zu einem Aufzug folgt.

## Site 3

Analysis Facility




Direkt auf den ersten Metern muss einige schwere Angriffe abwehren. Dafür findet man auf dem Weg zur Garage aber auch etwas Munition und Heilung. Hinter der Garage gilt es dann den „Kerzenangriff“ abzuwehren und sich dahinter bis zu einem Kontrollraum durchzukämpfen. An dessen Seite gibt es einen Gang, den man nach links hin verfolgt, wo man in einer dunklen Ecke eine Leiter findet, die zum „Ausstellungsraum“ dahinter führt, wo man sich einige interessante Infos zu den Steintafeln anhören kann und im hinteren Büro noch einen Wissenschaftler trifft, der Ihnen bereitwillig seinen PDA und ein hochinteressantes Video überlässt, dafür das Büro aber ganz sicher nicht verlassen will. Nahrung und Wasser braucht man ja nicht.
Nagut, also allein zurück und dank dem PDA kann man die Tür hinten nun öffnen und im Gang neben dem Kontrollraum zur hinteren Tür gehen, die einem wieder zum anfänglichen Raum bringt. Hier geht es vorbei am Garagenzugang zur nächsten Tür, die man nun öffnen kann und die zu einem Aufzug führt. Oben geht es bis zu einem kleinen Kontrollraum in einer Art „Kontrollkabine“, wo man irgendein Fahrzeug „befreit“, das dann in die Garage fährt. Dorthin muss man sich dann auch selbst begeben. Auf dem Rückweg brechen vor einem dann direkt auch einige Bodenplatten weg, so dass man dort runter springt und diesem Weg folgt (der andere führt sonst nicht weiter) bis man quasi wieder beim Zugang zur Garage ist. Dort bespringt man dann das Gefährt, brummt zur anderen Anlage und benutzt dort den Aufzug.

## Caverns - Area 1

Excavation Transfer




Unten wird man direkt mal wieder von Spinnen angeknabbert, flüchten Sie daher die Treppe hoch, wo man das Gesocks etwas besser abwehren kann.
Anschließend geht es durch einige Räume oben bis zu einer größeren Höhle mit einem nach unten führenden Tunnel. Hier fährt man in der hinteren Ecke die Serviceleiter runter, springt oben auf das Metallgerüst vor dem Kontrollraum, aktiviert in diesem wieder den Aufzug und schlägt sich dann durch die Räume wieder nach unten durch.
Speichern Sie dann bevor Sie den Aufzug an der Seite rufen, denn dann kommen einige fiese Monster herbei, die auf engem Raum nur mit etwas Geschick und Vorbereitung zu erledigen sind. Ist dies jedoch mit Erfolg durchgeführt, fährt man mit dem Aufzug runter und erledigt dort schnell den Feind auf der anderen Seite. Springen Sie dann vorsichtig über die Reste der Trasse zur anderen Seite und erledigen Sie quasi zwischen drin am besten mit der BFG die auftauchenden Gegner, damit man hier nicht unnötig in Bedrängnis gerät. Links hinten fährt man an der Konsole eine Leiter herunter und klettert hoch. In den dortigen Räumlichkeiten geht es per Aufzug nach oben und wieder draußen an der nächsten Leiter bis zur höchsten Etage.
Dort klettert man in der Anlage dann alle Leiter nach unten, bis es plötzlich nimmer weiter geht. Speichern Sie und springen Sie dann auf die erste, der ein- und ausfahrenden Plattformen. Wenn diese dann einfährt muss man einen guten Satz machen und zur nächst tieferen springen, die gerade ausfährt. So hangelt man sich nach unten zum „Ventilator“ durch, wo man dann nochmal eine Leiter findet, die ganz nach unten führt.
Sehen Sie sich dort genau um und springen und krabbeln Sie über die Röhre in den dahinter liegenden Bereich, wo man einen ziemlich Verrückten findet und dem die Access card abnehmen kann. Fahren Sie dann die Serviceleiter aus, die Sie wieder ganz nach oben bringt.
Dort gehts wieder eine Etage nach unten, wo man im Gebäude nun die Tür neben dem Aufzug öffnen kann. Folgen Sie dann dem Weg bis zu einem kleinen Rundgang, wo der linke Weg durch hinab stürzende Bodenplatten recht gefährlich ist. Nehmen Sie daher am besten den Weg rechts herum, auch wenn man sich dort mit fies platzierten Angreifern abgeben muss. Weiter hinten findet man dann hinter einem Tor eine größere Höhle mit einem Kran.
Wenn man sich auf diesen zu bewegt kommen allerhand Feinde herbei, die man zwischen den Kisten erledigen muss, bevor man am Kran hoch klettern kann. Fahren Sie dessen Ausleger dann nach rechts und die Last einige Meter vor. Anschließend klettert man an der Seite nach oben und läuft über den Ausleger zur Last. Hier springt man vorsichtig nach unten auf die Bretter und von dort dann auf die Rohre am Boden.
Weiter gilt es kämpfend bis zu einem weiteren Aufzug voranzuschreiten. Sobald man dort die roten Tore öffnet kommen mal wieder zahlreiche Feinde herbei. Hat man die erledigt wird man den Aufzug rufen können und das damit hochkommende Riesenbiest ausschalten müssen.
Anschließend fährt man mit dem Aufzug selbst runter, kämpft sich dort durch die Kistenstapel und über das „Lavaloch“ bis zum nächsten Aufzug, der Sie noch tiefer bringt…

## Caverns - Area 2

Artifact Excavation




Sobald man den Aufzug verlässt gilt es einen extremen Kampf zu überleben. Greifen Sie dazu nach Möglichkeit direkt zum Soulcube oder der BFG. Zuerst sollte man das „Kreischvieh“ erledigen, das noch weitere Feinde herbei beamen kann. Anschließend geht es gegen die zwei Großen.
Folgen Sie dann dem Weg bis zum Ruineneingang, wo man auch eine Access card findet, die beim Aufzug Zugang zur Lagerkammer ermöglicht, wo man nochmals einiges an Munition findet, auf dem Rückweg dafür diese dann auch direkt massiv einsetzen muss.
Bevor man die Anlage dann betritt sollte man den Generator anwerfen, der die „Lichtketten“ erleuchten lässt, so dass man auch die aufwendige Levelarchitektur gut bewundern kann. Unglücklicherweise muss man dazu dann aber erst mal einen weiteren massiven Angriff abwehren.
Kämpfen Sie sich dann durch die Gänge durch und aktivieren Sie möglichst überall die Lichtgeneratoren. Auf den Gerüsten findet man überall nützliche Sachen (an der Seite hoch klettern!) und in den größeren Räumen auch immer genügend Feinde, damit die Munition nicht zu viel wird! 😉
Nach einigen interessanten Räumen kommt man schließlich zu einer großen Halle, wo mehrere der großen Spinnenwesen ankommen. Greifen Sie hier direkt zu massiven Waffen (BFG, Raketenwerfer,...) um den Biestern beizukommen, denn beim Rückzug wird man noch von mehr als genügend weiteren auftauchenden Monstern attackiert!
Anschließend geht man nach rechts durch die goldene Tür, aktiviert dahinter den Generator und fährt dann per Aufzug nach unten.

## Primary Excavation

Artifact Dig



Rüsten Sie sich in der umliegenden Waffenkammer für den Endkampf.
Danach folgt man dem Weg nach unten bis zur Sarkophagkammer, wo sich der hintere Teil plötzlich öffnet, so daß man einem höhlenartigen Gang folgen kann bis man scheinbar zu einer Sackgasse kommt. Ein paar Meter nach rechts beginnt dann aber schon eine „weiterführende“ Sequenz und der Endkampf.
Nebenbei: Wenn man hier zunächst nach links geht und sich die Wand dort genau anguckt, kann man in der Hocke den Stein mit dem id-Logo drücken und einen Geheimraum mit einem PDA der Entwickler finden. Nichts besonderes, da hauptsächlich Grüße, aber ganz nett.
In die andere Richtung beginnt dann aber erst mal der Endkampf. Es gilt einen riesigen Dämon zu bezwingen und dabei selbst nicht bezwungen zu werden. Glücklicherweise kann man hier lauftechnisch wieder aus dem Vollen Schöpfen und pausenlos rennen. Tun Sie das auch mal direkt um etwas Abstand vom Gegner zu bekommen, denn nur wenige Treffer seines Raketenwerfer genügen um Sie ins Jenseits, also noch jenseitiger als hier, zu befördern oder auch direkt vom Boden in die Lava zu schleudern!
Zwar kann man die anfliegenden Raketen mit etwas Glück gut abwehren, darauf sollte man sich jedoch nicht verlassen, da ständig noch zusätzliche Feinde auftauchen, die Ihnen das Leben erschweren aber auch erleichtern!
Das große Biest selbst kann man mit den normalen Waffen scheinbar nicht bezwingen, so dass man sich die Munition dafür auch direkt sparen kann. Wichtig ist hier eigentlich nur der Soulcube! Wann immer dieser geladen ist, gilt es diesen am „Großen“ anzubringen, wozu man dann etwas näher ran muss, da sich der „Suchmechanismus“ sonst zu leicht ein anderes Ziel schnappt.
Schon nach drei Attacken gibt der Feind dabei dann schon nach, so dass man nicht allzu große Panik wegen den wenigen Medikits bzw. Rüsten zu haben braucht!
Flüchten Sie, wie gesagt, erst mal in sichere Distanz bzw. lassen Sie gleich mal den Soulcube los wenn möglich und konzentrieren Sie sich darauf den Raketenangriffen auszuweichen und die auftauchenden „Extrafeinde“ abzuschießen, deren „Seelen“ dann den Soulcube erneut aufladen. Sobald dieser wieder einsatzbereit ist gilt es dann dem Endgegner auf den „Pelz“ zu rücken und den Würfel loszulassen.
Allgemein dürfte der Kampf nicht sonderlich schwer werden. Versuchen Sie nur möglichst große Distanz zwischen sich und dem Endgegner zu bringen, so dass man seinen Angriffen besser ausweichen kann und mehr Spielraum hat um die kleineren Feinde abzuschießen bis der Soulcube wieder einsatzbereit ist. Hat man diesen Angriff oft genug durchgeführt beginnt auch schon die Endsequenz, die natürlich viel Spielraum für das Add-On lässt...

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2007) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2007) |
| **Lizenz** | (cc) BY-NC-SA |

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/doom3?rev=1682866489**

Last update: **2023/04/30 14:54**