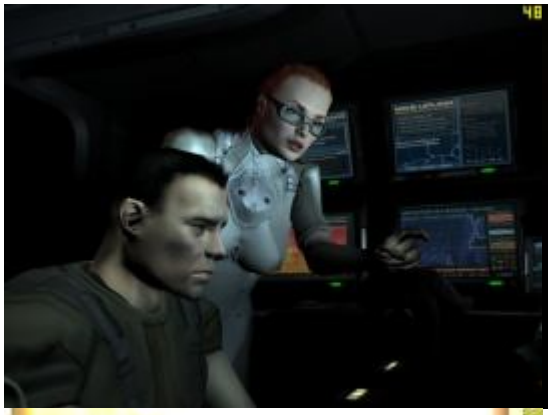
Doom 3 - Resurrection of Evil

Die folgende Lösung basiert auf der ungeschnittenen englischen Version 1.30 von Doom 3 und dem Schwierigkeitsgrad „Marine“. Das Add-On liegt in der englischen Version vor, für die es keinen Patch gibt. Zusätzlich wurde auch hier 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. Der mittlere Schwierigkeitsgrad des Zusatzpacks entspricht in etwa dem hohen des Hauptprogramms, da man hier nach einigen Leveln mit regelrechten Gegnermassen konfrontiert werden wird!
Die Screenshots wurden bei High Quality Einstellungen und im Spiel aktivierten 2x AntiAliasing mit der integrierten Screenshot-Funktion erstellt (FRAPS war nur zur Frameanzeige aktiv) und später von 1024×768 auf 640×480 oder 800×600 verkleinert. Als System diente ein Athlon XP mit etwa 2.2 GHz, 1 GB RAM und einer übertakteten GeForce7 7600GS. Die leichte Reduzierung der grafischen Qualität wird durch den höheren „Hardware-Hunger“ des Add-Ons begründet.
Zwar wird hauptsächlich die CPU in einigen Abschnitten deutlich stärker belastet, was dann durch Auflösungsreduzierung natürlich nicht kompensiert werden kann, doch um die Grafiklastigkeit zu minimieren und diesen Punkt als „Bremse“ weitgehend ausschließen zu können, wurden eben vor allem hier Maßnahmen ergriffen.
In einigen der mittleren Levels, die zudem arg anspruchsvoll bei Schwierigkeitsgrad und Hardwareanforderungen sind, wurde zudem die Effekte „Munitionshülsen“ und „Schatten“ deaktiviert um den Spielfluss einigermaßen aufrecht erhalten zu können.

Tipps:

- Munition findet man im Add-On mitunter gerade am Anfang deutlich weniger, doch gegen Ende wird man auch hier wieder nahezu darin schwimmen, so dass man ruhig herzhaft ballern kann!
- Als Ausgleich bekommt man dafür aber auch noch den „Grabber“, mit dem man den Feinden eine Vielzahl an Objekten an den Kopf werfen kann und sogar deren „Energieangriff“ gegen sie richten kann!
- 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!
- Mit dem Grabber hat man hier nun auch die Möglichkeit unerreichbare Gegenstände von hohen Kisten oder an Abhängen zu bekommen, man muss nur die Augen offen halten!
- Weiterhin kann man mit dem Gerät Munition sparend kleinere Feinde, wie die Köpfe oder Spinnen abwehren!
- 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!

- Anbei finden Sie meine Savegames, die ich bei der Erstellung dieses Textes angelegt habe: Savegames.RAR (4 MB) - ACHTUNG: externer Link zu www.mega.nz - entpacken Sie den Inhalt zur Verwendung in Ihr Spiele-Verzeichnis und sichern Sie ggf. bereits vorhandene Savegames vorher.







Nach dem netten, aber stereotypen Intro findet man sich in den Ruinen wieder. Das seltsame „Herz“ kann man direkt wegstecken, da man damit erst mal noch nichts anfangen kann. Einige Meter weiter findet man bei der „Kreuzung“, die in einer kurzen Sequenz mit einer Flüssigkeit vollläuft, nach rechts hin in der Nische die Schrotflinte.
Kämpfen Sie sich an den ersten, neuen „Kopfgegnern“ vorbei bis zu der größeren, dunklen Halle. Hier entfernt man vorne die „Powerzelle“ aus dem „Generator“ und tappst dann durch die Dunkelheit nach hinten, wo man einen weiteren Generator findet, dem man die vorhin gemopste Zelle anvertraut. Netter Nebeneffekt: Durch den lahmgelegten ersten Generator

wurde die Plattform im Gang davor heruntergefahren und man kann sich dort gegebenenfalls die Goodies schnappen.
Weiter hinten beim zweiten Generator führt dann die Aktivierung des selbigen auch dazu, dass der interessante Aufzug aktiv wird. Speichern Sie hier und springen Sie dann vorsichtig auf eine der vorbeikommenden Plattformen. Auf dem Weg nach oben kann man noch einen kurzen Abstecher auf einen vorgelagerten Felsen machen und dort endlich eine Rüstung finden.
Oben stoppt der Aufzug plötzlich, so dass man problemlos herunter springen kann und sich dann nach oben zum nächsten Ruinentunnel vorkämpfen kann. Im dahinterliegenden größeren Raum erledigt man einige Gegner und springt anschließend hinten über die Felsblöcke zur nächsten, golden leuchtenden Tür.
Hier wird einem in einer kurzen Sequenz die Funktionsweise des Grabbers erläutert und der Besitzer scheidet dann auch direkt aus dem Leben, so dass man das Teil an sich nehmen kann. So ein Zufall aber auch…
Schon hier oben kann man an der Seite etwas üben und eine Kiste vor der kleinen Nische wegschaffen und so an eine weitere Rüstung kommen. Anschließend geht es die Treppe runter, wo man weitere Kisten aus dem Weg räumt und dann der Höhle folgt. Sie treffen auf weitere Exemplare der neuen „Kopfgegner“, die man mit dem Grabber munitionsschonend abwehren kann.
Sie kommen schlussendlich zur zentralen Ausgrabungsstätte, einer größeren Halle, wo man die zentrale Treppe hoch läuft und sich dort bis zu einem Aufzug durchkämpft.

Erebus - Level 2

Erebus Dig Site



Im Raum mit dem Aufzug geht es erst mal die hintere Treppe hoch zu einer Art Umkleidekabine, wo sich doch tatsächlich einer im Schrank versteckt! Schnappen Sie sich hier den PDA und kämpfen Sie sich wieder nach unten durch, wo man unter dem kaputten Tor hindurch krabbelt und dahinter einen weiteren neuen Gegner „bestaunen“ kann.
Danach legt man ihn um und folgt hinter der Sicherheitstür der Höhle bis zu dem, aus dem Intro bekannten Tor, wo man auch direkt den ersten Zwischengegner trifft. Diesen kann man nur mit den Energiekugeln der seitlichen „Geschütze“ und dem Grabber bezwingen.
„Grabben“ Sie sich dazu stets die blauen Energiekugeln und feuern Sie sie auf den flinken Dämon, was etwas Übung benötigt, da man gleichzeitig noch seinen Angriffen ausweichen muss. Hat man ihm erst mal einige Treffer verpasst, wird er es einsehen und Ihr komisches „Herz“ etwas aufladen.
Anschließend geht es durch die seitliche Tür weiter. Laden Sie das Herz mit den „herumliegenden Seelen“ auf, auch wenn die Kerle ihre Seele schon längst ausgehaucht haben, und speichern Sie dann unbedingt vor den „Pressmaschinen“.
Hier muss man auch direkt erstmals das Artefakt anwenden. Tun Sie dies wenn die Steine gerade wieder einzeln zusammen rauschen und stellen Sie sich nahe an die erste Steinreihe. Sobald diese auseinander geht, gilt es sofort los zu rennen, damit man von den gleich wieder zusammenfahrenden

hinteren Steinen nicht zermatscht wird.
Wichtig ist folglich, dass man die „Zeitlupe“ nicht zu früh aktiviert, damit man auch noch genügend Zeit hat um schnell durch zu schlüpfen.
Ob man dabei nach rechts oder links herum vorgeht ist egal, da beide Wege zum gleichen Raum führen und man in beiden Zwischenabschnitten auch eine Leiche zum „Aufsaugen“ findet, so dass man nicht ohne Zeitlupe „strandet“. Bei der zweiten „Presse“ wird natürlich die gleiche Taktik angewandt und dahinter dann direkt ein herbei kommender Soldat umgenietet.
Im dahinterliegenden Raum gilt es das Artefakt gleich noch einmal anzuwenden, denn das nahe Tor schließt sich wenn man die Powerzelle aus dem Generator entfernt. Es gilt zuerst die Zeitlupe zu aktivieren, die Zelle zu „removen“ und sie direkt zu schnappen wenn sie „herauskommt“, so dass man mit einem schnellen Satz unter dem schließenden Tor hindurch kommt.
Dahinter räumt man nach rechts per Grabber die Tür frei und kämpft sich durch die Gänge bis zur anderen Seite durch. Bei den beiden Aufzügen kann man übrigens im Linken vorsichtig zur Leiter krabbeln, oben dem „Geröhre“ folgen und so in den seitlichen Raum mit dem infernalischen Gasleck kommen, wo man einen ersten „Wandschrank“ findet, den man per Kombination *516* öffnet und sich so für den weiteren Weg zur anderen Seite der großen Halle stärken kann - was praktisch ist, da man allerhand Gegner trifft!
Beim Aufzug in der großen Halle schnappt man sich den PDA zur Linken, dank dessen neuem Sicherheitsupdate man hinten die Leiter herunter fahren kann (vorher gibt es jedoch noch einen netten Angriff, den man im Zeitlupenmodus aber gut abwehren kann!).
Oben kämpft man sich dann bis zum Kontrollraum durch, wo man die Energiezelle in den Generator steckt, an der Konsole den Aufzug ruft und sich dann wieder zurück zu diesem durchkämpft (allerhand neue Gegner!).
Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Erebus - Level 3

Erebus Labs



Wehren Sie nach dem Verlassen des Aufzugs mit dem Grabber die „angreifenden Köpfe“ ab und gehen Sie dann die Treppe hoch und durch das goldene Tor. Dahinter kämpft man sich über zahlreiche Feinde nach oben zur nächsten goldenen Tür bei den bekannten, drehenden „Eiern“ durch. Weiter geht es dann bis zur größeren Halle, wo zahlreiche „Energiebündel“ (erinnern etwas an Ninja-Sterne) von Seite zu Seite flitzen und man mal wieder nur per Artefakt weiter kommt. Aktivieren Sie dieses, wenn gerade ein neuer „Vorbeiflug“ beginnt und rennen Sie dann sofort los, wenn die Energiebündel an Ihnen vorbei sind - man muss auch im Zeitlupenmodus wirklich RENNEN! - bis zur ersten „Zwischenstelle“, wo man unbedingt speichern sollte.
Warten Sie hier bis der Zauber erst mal wieder nachlässt und aktivieren Sie dann erneut die Zeitlupe um auch den zweiten und dritten Abschnitt nach gleichem Muster, also stets wenn ein „Flug“ beendet

wird los rennen, zu bewältigen.
Dahinter geht es dann weiter bis zu einer „menschlichen Anlage“, wo man dann direkt zwei Energiezellen finden muss um irgendein Filtersystem zu aktivieren. Kämpfen Sie sich bis zum Aufzug bei der versperrten Sicherheitstür durch und fahren Sie nach oben zum medizinischen Labor hoch, wo man sich nach links hin bis zu einem Wissenschaftler vorkämpft, der sich dann vor Ihren Augen „verwandelt“. Schnappen Sie sich anschließend seinen PDA und die Energiezelle vom Generator daneben.
Kämpfen Sie sich anschließend wieder zurück zum Aufzug. Unten kann man beim Aufzug dann die nahe Sicherheitstür öffnen und dahinter bei dem toten Marine den PDA an sich nehmen, der weitere Sicherheitstüren öffnet.
Gehen Sie durch die Tür zur Linken und dort erst mal direkt wieder nach links zu den „Offices“, wo man eine Leiter hochklettert. Oben öffnet man im Büro des Sarge per Kombination „428“ die seitliche Auslage und schnappt sich dort die doppelläufige Schrotflinte und die Access Card, mit der man im zweiten Büro weiter hinten Zutritt erhält.
Dort kann man sich die zweite Energiezelle aus einem Generator nehmen und dann durch neue Feinde wieder zurück kämpfen und die Leiter hinunter klettern. Gehen Sie dort nun durch die andere Tür zur „Artifact Control“, wo man sich bis zum Kontrollraum durchkämpft, die beiden Energiezellen einwirft und dann das - nun bekannte - Filtersystem aktiviert.
Auf dem Rückweg zum zentralen Raum, der Zugang zum „Artifact Storage“ bietet, wird man weitere Gegner erledigen müssen und dabei per Zeitlupenmodus gute Erfahrungen machen!
Im Artefakt-Lager nimmt man sich dann hinten links das gesuchte Artefakt und wehrt die angreifenden Feinde ab. Anschließend geht`s durch die einzig offene Tür weiter bis zu einer Schleuse.

Erebus - Level 4

Erebus Control



Hören Sie sich das Gejammer des Kerls hinter dem Deckenventilator an und machen Sie sich dann mal wieder auf die Suche nach Energiezellen. Kämpfen Sie sich dazu dann bis zu einem größeren Raum vor, wo man hinten einen lebendig wirkenden Durchgang findet.
Auf der anderen Seite kämpft man sich bis zur Tür neben dem flammenden Gasrohr durch und findet dahinter direkt einen weiteren PDA, der die nahe Sicherheitstür im größeren Raum (mit dem flammenden Gasrohr) öffnet.
Kämpfen Sie sich hier dann bis zu einem größeren Raum mit einem Aufzug - der natürlich nicht funktioniert - durch! Mit dem PDA an der Konsole kann man sich jedoch Zugang zum Labor einige Meter davor verschaffen und dort in der hinteren Ecke eine Energiezelle finden.
Damit aktiviert man dann den „Aufzug“ und fährt mit einem der „Containerdinger“ hoch, wo man aber schnell abspringen muss, sonst wird man an der Decke zerquetscht. Folgen Sie dem Weg bis zu einem Büro, wo man auch schon gleich den nächsten PDA findet, der aber, wie fast üblich, nur einen neuen Sicherheitszugang freischaltet.

Weiter geht es anschließend durch eine Art Aufenthaltsraum bis man wieder im größeren Raum mit dem „Aufzug“ ist, wo man die Treppe runter läuft und im Raum dahinter bei den „Schreddern“ die Sicherheitsbrücke ausfährt. Auf der anderen Seite geht es die Leiter nach unten und man findet endlich die gesuchten Energiezellen.
Damit geht es durch die nahe Tür wieder in den Raum mit der „feurigen Maschinerie“ und dort nach rechts hin wieder zurück in den anfänglichen Raum mit dem Aufzug, der Sie nun dank der beiden Energiezellen nach oben trägt. Dort folgt man dem Verlauf des Schachtes bis zu einem Aufzug.

Erebus - Level 5

Erebus Research



Die große Halle wird beim Betreten auch direkt mit Gegnern gefüllt. Hier kann man sich gut mit Granaten oder auch dem Artefakt weiterhelfen, wobei letzteres nützlicher sein kann, wenn die Performance etwas leidet, da der Bereich anspruchsvoller scheint!
Hat man erst mal alle Monster erledigt, geht es durch die hintere Tür weiter bis zu einem Forscher, der in der Sequenz einige „weniger neue Neuigkeiten“ erfährt.
Anschließend kämpft man sich den dahinterliegenden Weg frei bis man bei einer Leiche vor einer größeren Halle wieder einen PDA mit Sicherheitsrechten findet. Kämpfen Sie sich durch die Halle bis zur hinteren Sicherheitstür durch, die wieder in die erste große Halle führt, wo man dann den bekannten Weg nochmals einige Meter durchschreitet und bei der ersten Tür rechts dann die Sicherheitskarte benutzt um Zugang zur "Armory" zu bekommen.
Dort findet man die Minigun und einen weiteren PDA, der die andere Tür hier öffnet. Speichern Sie hier am besten nun einmal, denn einige Meter weiter wird der Held einen netten Helm aufziehen und in eine Art Kanalisation hinabsteigen. Dort wird man aufgrund stets knapper Sauerstoffvorräte etwas unter Zeitdruck gesetzt und kann auch nicht in einen sicheren Schleusen-Bereich zurückkehren, so dass man kaum Chancen zur „Beruhigung“ finden wird.
Speichern Sie daher am besten vor diesem Abschnitt und tasten Sie sich dann langsam in den Tunnel vor. Man trifft hier einige „Anzugzombies“, die beim Ableben eine nette Sauerstoffflasche zurücklassen, was auch dringend benötigt wird, damit man nicht erstickt. Nutzen Sie die Flaschen aber behutsam, denn man wird nicht allzu viele davon finden!
Kämpfen Sie sich nach unten zur grünen Brühe durch und erledigen Sie die herbeikommenden Gegner. Die vielen explosiven Fässer sind dabei eine willkommene Hilfe. Wenn man sich dann Richtung des roten Tores vorwagt wird noch ein großer Klops herbeikommen, den man am besten in Zeitlupe auseinander nimmt. Anschließend geht es durch die roten Tore zum nächsten Abschnitt, wo man links oben zwei Zombies und jede Menge Munition findet. Bevor man den Bereich durch das nächste rote Tor verlassen kann, gilt es nochmals einen großen Gegner zu vernichten.
Im dritten Abschnitt gibt es es relativ wenig zu finden, schauen Sie sich schnell nach eventuellen Sauerstoffflaschen um und erledigen Sie den „üblichen“ großen Feind am Ende. Im vierten Abschnitt kämpft man sich dann über den oberen Weg zur Schleuse nach links hin durch. Dahinter findet man

eine weitere Schleuse, die nach draußen führt.

Erebus - Level 6

Erebus Station



Kämpfen Sie sich rüber zum Weg mit dem Geländer und klettern Sie dort hinten die lange Leiter hoch. Oben sollte man direkt speichern und dann den massiven Angriff per Artefakt abwehren. Schauen Sie sich dabei nach Sauerstoffflaschen um, damit Sie sicher bis zur Schleuse weiter hinten durchhalten können.
Drinnen kämpft man sich bis zu einem Treppenhaus durch, wo man zuerst durch die unterste Tür geht und dort neben einer Leiche einen PDA findet. Dank diesem kann man sich in der nahen Waffenkammer an den beiden Schränken bedienen und anschließend wieder im Treppenhaus die „mittlere“ Tür nehmen. Im Dahinterliegenden Raum gilt es einen weiteren schweren Angriff abzuwehren, bevor man durch die hintere Sicherheitstür zu einem längeren Gangsystem kommt, wo man einen Sentry-Bot trifft.
Mit diesem kämpft man sich durch die mitunter großen Feindmassen, bis sich der Kleine beim „Cargo Transport“ schlafen legt. Klettern Sie hier an der Seite durch die Wartungsschächte bis zum anderen Raum, wo man einen weiteren Zwischengegner trifft.
Dieser hat als Schwachstelle eine Art Herz, das er aber stets nur nach einigen Angriffen und einer Art „Feuerverstärkung“ freigibt. Weichen Sie dem Feind daher einfach so lange aus (Sprünge und Energieangriffe) bis er sich in einer roten Flamme kurz „auflädt“. Nützlich sind hierbei die vier Säulen in den Ecken, wo man auch vor den gewaltigen Sprungangriffen schnell Deckung finden kann. Sobald dann seine „Feuertaufe“ beginnt, gilt es den eigenen Angriff per Artefakt zu verstärken bzw. effektiver zu gestalten. In der Zeitverlangsamung kann man dem Feind meist einige gute Treffer ins Herz verpassen und dann wieder in den abwartenden „Ausweichmodus“ zurückkehren bis sich sein Brustkorb erneut öffnet.
Nach etwa sieben erfolgreichen Treffern hat man den Feind dann meist auch niedergekämpft, so dass man sein Artefakt aufladen kann und dann schließlich auch die Monorail benutzen kann...

Phobos Labs - Sector 1

Teleportation

Nicht verpassen: direkt unter der Bahn findet man den Raketenwerfer! 😃
Kämpfen Sie sich damit bis zu einer Art Lagerhalle durch (zumindest liegt dort viel Kram herum), die auch Zugang zur „SkyTram“ bietet (welcher aber noch verschlossen ist), und dort durch die einzig

offene Tür geradeaus weiter bis zu einem Teleporter. Hier aktiviert man die Maschinerie und schaut dann zu wie ein Riesenmonster aus dem Gerät kommt, das dann auch direkt den Geist aufgibt.
Laufen Sie wieder zum eigentlichen Teleporter und kämpfen Sie sich den Weg nach oben durch, wo nun die seitliche Sicherheitstür offen ist. Arbeiten Sie sich hier bis zur Wegzweigung bei dem großen Rohr durch.
Hier geht es nach rechts bis zu einem rot beleuchteten Lagerraum. Die weiterführende Tür gibt direkt mal wieder eines dieser „Bullenbiester“ frei - also Vorsicht!
Springen Sie anschließend in das Loch im Boden und krabbeln Sie durch den Unterboden bis zu einem kleinen Lagerraum, wo man eine Access Card findet. Damit geht es dann durch die Tür zum Aufzug, eine Etage nach unten und schon ist man wieder im großen „Lagerraum“, wo zahlreiche Gegner auftauchen und man dank der Access Card die untere Tür zur SkyTram öffnen kann.
Im unteren Bereich des Raumes findet man hier noch die PlasmaGun, was eine nette Verstärkung für den weiteren Weg ist. Lassen Sie sich dann zum anderen Gebäude gondeln, wo man die rechte Schleuse benutzt.

Phobos Labs - Sector 2

Molecular Research



Folgen Sie dem Weg nach links bis zum Research Sector A, wo man in einem Bürokomplex schließlich im hinteren Versammlungsraum einen PDA mit neuen Zugangsberechtigungen findet. Kämpfen Sie sich nun wieder zum Raum mit dem „Metalldetektor“ (oder was auch immer das sein soll) durch und öffnen Sie hier dann die Tür zum Research Sector B (dank dem gefundenen PDA nun möglich).
Einige Meter weiter unten findet man dann die gute Dr. McNeill. Nach einem kurzen Gespräch steht man auch schon wieder vor deren Büro und es geht an diesem entlang nach hinten, durch einen kleinen Lagerraum, bis zu einer Luftschleuse.
Draußen kämpft man sich schnellstmöglich über den betonierten Weg nach hinten durch, wo es nach oben geht. Aktivieren Sie dort am besten direkt nach Abwehr der ersten Feinde das Artefakt und rennen Sie dann los, damit die auftauchenden Feinde schnell mit einer Ladung erledigt werden können.
Oben geht man durch die einzige Tür in den Arbeitsbereich der Pumpen, die auch direkt nach dem Schließen der Tür den Druck ausgleichen! Deaktivieren Sie hier die erste Pumpe und verlassen Sie dann den Bereich durch die hintere Tür wieder. Ein weiterer kurzer Außenaufenthalt führt zu der nächsten Luftschleuse und damit dem nächsten richtigen Gebäude. Dort geht man nach rechts durch die Küche bis zu einer hochgezogenen Brücke.
Diese kann man dank dem davor gefundenen PDA (Kombination „281“) herunterfahren und dann im zentralen Kontrollraum auf der anderen Seite den Aufzug aktivieren. Kämpfen Sie sich anschließend durch die Küche wieder zurück zur Tür beim Aufzug, die nun offen ist. Mit dem Aufzug fährt man nach unten, wo man einen weiteren Zwischengegner findet.

Der Feind ist hierbei mal wieder nur mit etwas Trickserei zu besiegen. Weichen Sie dazu erst mal seinen Energieangriffen geschickt aus und bleiben Sie dabei auf den seitlichen, leicht erhöhten Bereichen, denn sonst wird man von dem flächigen „Bodenangriff“ erwischt. Versuchen Sie erst mal ohne den Einsatz des Artefakts auszukommen, auch wenn man „unter“ dem Kampfbereich einiges an „Munition“ dafür findet.
Weichen Sie also erst mal nur aus und schießen Sie mit einer starken Waffe auf den Gegner. Nach einigen Treffern wird er plötzlich den Raum rot erleuchten und dann von Blitzen aus den seitlichen Röhren wieder „aufgeladen“. Das ist jeweils die entscheidende Phase um ihn wirklich zu schwächen! Jeweils eine der seitlichen Röhren wird nun freigegeben zum Öffnen (die Kontrolltafel daran wird grün), so dass man dies per Tastendruck an der jeweiligen Konsole schnell tun muss. Anschließend gilt es schnellstens mit einer starken Waffe auf den „Glaskern“ darin zu feuern, damit der „Kern“ kaputtgeht und man den Gegner so schwächt. Wichtig ist dabei, dass das „Rohr“ nur eine relativ kurze Zeit offen bleibt bzw. allgemein das Zeitfenster für diese Aktion recht klein ist. Aktivieren Sie daher in diesem Moment am besten immer das Artefakt, so dass man auch nicht zu lange den Angriffen des Gegners von hinten ausgesetzt ist, wenn man versucht die Glasröhre gut anzuvisieren.



Hat man eine Röhre zerstört, beginnt der Kampf nochmals von vorne bzw. eine neue Runde beginnt. Weichen Sie den Angriffen gewohnt aus und halten Sie drauf bis der Zwischengegner in den „Aufladem odus“ geht in dem man dann eine weitere seitliche Zelle vernichten kann.
Zwischendurch kann man dabei immer wieder mit den beiden seitlichen Aufzügen in den Bereich unter dem zentralen Kampfplatz fahren und dort eine MedStation nutzen und ein paar Seelen einfangen. Leider wird man durch die „Bodenangriffe“ auch hier getroffen, so dass man dort nicht wirklich eine Pause einlegen kann!
Sind schließlich alle vier Kerne zerstört, gilt es dem Feind noch einmal mit den regulären Waffen zuzusetzen, bis er dann endgültig klein beigibt und das „Artefakt auflädt“.
Fahren Sie anschließend mit dem Aufzug wieder hoch und kämpfen Sie sich dort nun bis zu einem Kontrollraum durch, wo man sich den PDA schnappt und an der Konsole die Sicherheitssperrungen der Türen aufhebt.
Erledigen Sie dann die auftauchenden Feinde der Sorte "trashig" und kämpfen Sie sich durch den Metalldetektor wieder bis zur Schleuse zu der Skytram durch.

Phobos Labs - Sector 3

Main Reactor



Lassen Sie sich von der offenen Gondel zum nächsten Gebäude transportieren und kämpfen Sie sich dort bis zum Hauptreaktor vor. Die aus dem Strahl auftauchenden Feinde erledigt man besser stets sofort und fährt erst dann mit den beiden seitlichen Aufzügen zwei Ebenen nach unten.
Dort klettert man in einem dunklen Raum zwei Leitern nach unten, schnappt sich den „Reaktorschlüssel“ und fährt dann mit dem Aufzug wieder nach oben, wo man sich schließlich draußen im Reaktorraum nochmals der neu auftauchenden Feinde annimmt. Fahren Sie anschließend wieder mit den Aufzügen nach oben und öffnen Sie an der hinteren Konsole die dahinterliegende Tür, wo man im chaotischen Kontrollraum mal schnell per Konsole den Reaktor herunterfährt.
Wieder im Reaktorraum aktiviert man dann an der Konsole vor der Tür die seitliche Servicebrücke und läuft über diese zur dritten Tür nach rechts hin. Kämpfen Sie sich dort bis zum Aufzug durch und speichern Sie dort erst mal, denn unten wird man in der Dunkelheit von zahlreichen Skeletten attackiert, was man nur per Zeitverlangsamung gut abwehren kann.
Anschließend geht es weiter bis man einen Sentry Bot findet, der mit Ihnen einige Meter durch das Rohrgewirr säubert. Am Ende fährt man mit dem Aufzug nach oben zu einer Luftschleuse. Draußen gibt es nicht viel zu entdecken: klettern Sie daher schnell die Leitern nach unten bis zur nächsten Schleuse.
Im Gebäude geht das sehr abwechslungsreiche Leveldesign auch direkt weiter 😉 denn man findet alsbald den nächsten Aufzug, mit dem man nun wieder nach unten, zu den Cargo Tunnels, fährt. Dort kämpft man sich durch einige lange Tunnel voller Feinde bis zu einer Leiter durch, die nach oben zu einem Kontrollraum führt, wo man an einer schlichten Konsole die Lebenserhaltungssysteme deaktiviert. Folgen Sie dann oben dem weiteren Weg bis zu einer orangen Schleuse.

Phobos Labs - Sector 1

Teleportation

Kämpfen Sie sich bis zur Bahn durch (darunter findet man übrigens die BFG 9000!), wo man diesmal nicht die Treppe hoch läuft sondern in der nun zugänglichen, garagenartigen Halle daneben einige Gegner niederkämpft und dann durch die seitliche Tür bis zu der „Lagerhalle“ läuft, die zunehmend durch organische „Dinger“ in Beschlag genommen wird. Diesmal geht es durch das große Tor gegenüber dem Zugang zur SkyTram und dort die Treppe nach oben. Bei der Verzweigung geht es nach rechts bis zum Teleporterraum, wo man sich zum Kontrollraum durchkämpft, das einzig verfügbare Pad als Ziel markiert und schon geht es ab! WHUUSCH!

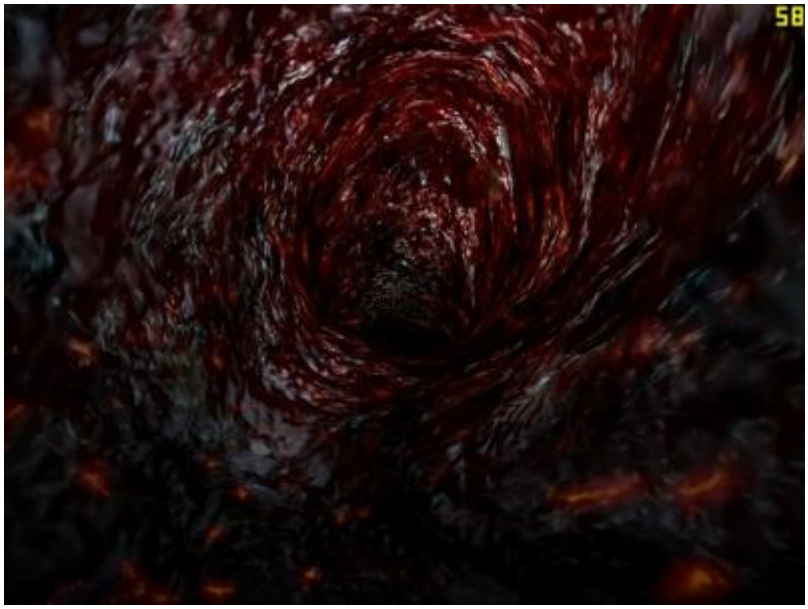
Delta Labs - Unknown

Teleportation



Erledigen Sie direkt den brennenden Zombie und kämpfen Sie sich dann vorsichtig bis zur defekten Schleuse durch, deren Türen stets kurz mal nicht aufgehen - einfach einen Moment warten bis es klappt! 😉
Dahinter geht es die Treppe hoch und beim Kontrollraum durch die gegenüberliegende Tür weiter bis zum Raum mit der zerschmolzenen Brücke, wo man nach links hin in das „unsichtbare Loch“ läuft. Insgesamt trifft man nun so langsam mehr und mehr Feinde, findet jedoch auch mehr als genug Munition um Erstere abzuwehren!
Der Teleport bringt Sie zu einem bekannten Bürobereich, der zu einem Gang mit seitlichen Fenstern führt. Dahinter geht es nach links durch einige weitere Gänge bis zu einem zweiten „Teleporterloch“.
Folgen Sie dem Weg an einer kleinen Küchennische vorbei (PDA mit einem Sicherheitsupdate - für was auch immer...) bis zur Krankenstation, die direkt zu den „Stase-Kammern“ führt. Hinter diesen findet man einen Aufzug, der Sie nach oben bringt. Dort kämpft man sich durch den bekannten Scanraum und dahinter findet man im seitlichen Büro das letzte „Teleporterloch“, das Sie zum Haupteleporterraum bringt, wo man nach kurzer Zeit dann automatisch von einem Teleporterstrahl erfasst wird...

Hell



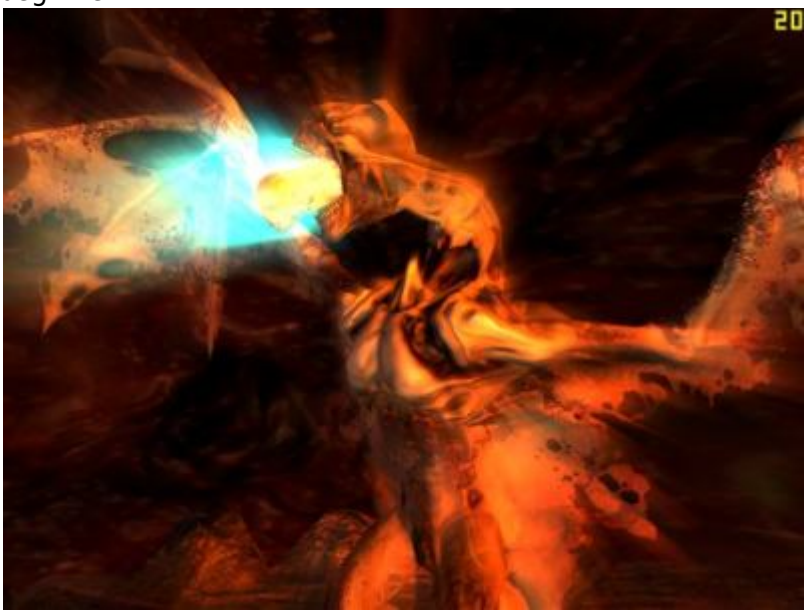
Kämpfen Sie sich bis zum Zugang zum Tunnelsystem vor, das ja eigentlich gar keines ist, sondern nur stets linear bis zu einem orangen Teleporterstrahl führt. Hüpfen Sie hinein und speichern Sie auf der anderen Seite unbedingt, denn sobald man sich vorwagt erscheinen nun zahllose Gegner auf dieser Art Insel.
Es gilt alle zu vernichten und dann per zentral erscheinendem Teleporterstrahl wieder zurückzukehren.
Zu Beginn sollte man sich den Kampf durch das Artefakt ein oder zweimal erleichtern und schnell mal Ordnung machen, so dass man nicht beim Einstiegspunkt bedrängt wird.
Wenn man dann etwas mehr Spielraum zum Ausweichen hat (man kann und sollte unbegrenzt rennen!) kann man eigentlich auch auf die Zeitverlangsamung verzichten und einfach nur schnell zwischen den Säulen umher huschen und dazwischen immer wieder mit schwerem Gerät auf die Monsterschar feuern!

Hinten findet man zwar noch einige Seelen, aber keine Munition mehr, so dass man nicht völlig blind herum ballern sollte!
Nach diesem intensiven Ausflug findet man sich wieder im bekannten Gang wieder. Laufen Sie zurück und bei der Wegzweigung nun nach rechts, wo der weitere Weg nun frei ist. Im Raum mit dem großen Schädel findet man endlich wieder ein paar nützliche Sachen und auch ein Gehirn, das in der Luft schwebt. Interessant.
Weiter geht es dann bis zu einer riesigen Halle, wo es eigentlich auch nicht wirklich was Interessantes gibt. Die Hölle wirkt hier doch etwas schnell zusammengeschustert!
Kämpfen Sie sich einfach zur anderen Seite über den zentralen Weg und dann weiter bis man einen weiteren, grünen Teleporterstrahl findet, der Sie dann auch schon zum Endgegner, Dr. Betruger bringt.
Vor dem Strahl sammelt man soviel Munition und Healthpacks wie möglich auf, lädt alle Waffen gegebenenfalls durch, speichert kurz und tritt dann in den Strahl.



Der Kampf beginnt direkt einmal mit einem „Angriffsflug“ über Ihren Kopf, wobei man erst mal einer Feuerwand ausweichen muss. Generell geht dies hier am besten wenn man ständig nur läuft. Erschöpfung kennt man hier bekanntlich eh nicht!
Anschließend beginnt die erste Phase des Kampfes, die man möglichst unbeschadet überstehen sollte, da es beim Nachschub nur zwei „Seelen“ zu finden gibt und sonst nicht mal ein einzelnes Healthpack! Betruger wird zunächst links und rechts über dem großen Schädel am Boden kurz schweben und dabei zahlreiche "Angriffsschädel" herbeizaubern, denen man am besten durch einen langen Lauf von links nach rechts ausweicht. Gleichzeitig muss man mit der Minigun oder dem MG auf den Bösewicht feuern. Das Aktivieren des Artefakts ermöglicht zwar länger drauf zu halten, doch mehr als einmal sollte man dies nicht anwenden, damit man später noch genug Einsätze zur Verfügung hat, denn mitunter kann es vorkommen, dass die seitlichen Leichen vernichtet werden und man so mit den drei Zeitverlangsamungen auskommen muss!
Nachdem Betruger dann die fliegenden Schädel herbeigezaubert hat, wird er weiter wild um den Fels fliegen und den Bereich mit Feuerbällen oder Feuerwänden bedecken. Man muss nun selbst durch stets möglichst „lineares“ Ausweichen den Angriffen ausweichen und dabei zurückschlagen. Laufen Sie dabei stets nur in eine Richtung und wechseln Sie diese nicht mehrfach, denn sonst bekommt man die auf eine bestimmte Stelle abgefeuerten Feuerbälle doch noch ab (da diese eine gewisse Flugzeit bis zu Ihnen haben!).
Die Köpfe kann man recht gut per Schrotflinte (kostet nicht die wertvolle Munition anderer Waffen) oder dem Grabber erledigen. Sobald man alle erledigt hat wird Betruger erneut kurz über dem Schädel flattern und man hat die nächste Gelegenheit um mit einer direkt treffenden Waffe Schaden beizubringen. Die erneut auftauchenden Schädel werden auf die gleiche Weise im Laufschritt abgewehrt. Wenn man dabei noch auf Betrüger feuern kann, der um den Felsen herumfliegt und öfter mal auf diesen feuert, sollte man das auch tun, die Chancen für gute Treffer sind jedoch beim Flug über den Schädel besser und möglichst wenig Schaden ab zu bekommen ist im ersten Teil des Kampfes eigentlich auch erst mal wichtiger!
Hat man einen Angriff erfolgreich abgewehrt und gerade für eine Sekunde Ruhe eingekehrt (keinen angreifenden Schädel, Betruger fliegt unter dem Felsen eine Runde) sollte man einmal kurz speichern

und dann weitermachen, denn der Kampf ist wirklich nicht ganz einfach!
Nach zwei bis fünf Schädelangriffen und entsprechend eingestecktem Schaden dürfte dann meist der zweite Teil des Kampfes seitens Betruger beginnen.



Dazu landet er dann auf dem Schädel, was man direkt nutzen sollte um die Zeitverlangsamung zu aktivieren, und lässt eine Art Meteoritenschauer auf den Bereich herunter regnen. Gleichzeitig kann man dies nutzen um mit den stärksten Waffen (BFG, Raketenwerfer, Plasmagun) auf das unbewegliche Ziel zu feuern und maximalen Schaden anzurichten. Wichtig ist hierbei das man den „Meteoriten“ möglichst ausweicht, was eigentlich nur bei Zeitverlangsamung und im Laufschritt möglich ist. Der zweite Abschnitt ist dadurch nur ein Kampf gegen die Zeit in Form des eigenen Lebensbalkens, denn allen Meteoriten kann man einfach nicht ausweichen!!
Betruger wird nach solch einem Angriff dann meist noch kurz eine Runde fliegen und dann direkt wieder Landen und so erneut angreifen, wobei man dann wieder voll drauf halten muss um ihm schneller Schaden zuzufügen, als die Meteoriten das bei Ihnen tun!
Hat man ihm genug Schüsse verpasst, wird er nach einem weiteren Abheben dann meist die Endsequenz einleiten. Meist ist dies nach drei oder vier Landungen mitsamt Ihren Angriffen vollbracht. Genießen Sie die kurze Sequenz, denn nun ist „das Grusel“ endgültig vorbei..!

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/doom3roe?rev=1699811203

Last update: **2023/11/12 17:46**