Heretic II



Tipps:

- Wem die 3rd-Person-Perspektive nicht zusagt (wie mir) sollte mal > HIER < nachschauen! Man findet dort einen kleinen Trick, wie man sich zu einer notdürftigen Ich-Perspektive verhilft
- Jedem der schon einmal einen 3D-Shooter gezockt hat ist der normale Schwierigkeitsgrad empfohlen, denn die unpräzise Steuerung hat so seine Tücken
- Auf Munition, Mana und Lebensenergie müssen Sie im leichten Schwierigkeitsgrad praktisch überhaupt nicht achten

---

Level 1: Die Docks von Silverspring



Laufen Sie zur Kiste und klettern Sie von dieser aus über das Dach in den Innenhof. Alternativ kann man auch nach links und sich hier durch einen längeren Gang kämpfen. Am „Grillplatz“ erledigt man die Mutierten und öffnet rechts das Tor. Im nächsten Raum erledigt man zunächst die Gegner auf der Empore rechts oben und öffnet dann dort das Tor, bevor man unter der Empore die brüchige Wand ganz durchschlägt und an einige Extras kommt.
Laufen Sie nun bis zur Stelle, an der diese ekligen Ratten von der Decke fallen. Dort oben findet man ein Heiltrank-Fläschchen. Um dort hochzukommen muss man ein Fass unter das Loch schieben, das restliche Gitter weg schlagen und hochspringen oder versuchen einfach mit etwas Anlauf genau den richtigen Punkt zum abspringen zu erwischen.
Ansonsten geht man weiter, bis man zur Haustür kommt die verschlossen ist. Gegenüber der Tür liegt ein Tor, das man mit dem Hebel öffnet und dann sollten Sie sich die Szene mal genau anschauen. Die Bewohner sind wirklich total verrückt geworden.
Nichtsdestotrotz: Töten Sie alle und laufen Sie weiter, bis Sie neben einem Gitter, das in die Kanalisation führt, den Schlüssel für die Tür der einen Kneipe finden. Wer Lust hat, kann das Gitter zerschlagen und einen kleinen Abstecher ins Dreckwasser der Stadt unternehmen. Man muss hier einen Schalter umlegen und dann dem längeren Gang folgen. Außer ein paar Mana-Zaubern und Gegnern findet man aber nichts von Bedeutung.



Im Haus randalieren die Bewohner, das sollte man schnell unterbinden.
Nun durch die Hintertür nach draußen und hier über die Kisten hoch und weiter bis zum Balkon. Hier nutzt man den ersten Schrein und läuft dann über den schmalen Weg zur Turmtür auf der anderen Seite.
Im Turm geht es nach unten und dort auf den Aufzug. Oben schnell aussteigen und im Gang das Gitter am Boden zerschlagen. Unten nicht vom Balkon aus irgendwo hin hüpfen wollen, sondern umdrehen und in das Gebäude gehen.
Hier erhält man von einem Bewohner erste Informationen, doch sobald man sein neues Ziel erfahren hat bricht eine Kreatur durch die Wand und tötet den guten Mann.
Töten Sie die Kreatur so schnell wie möglich und achten Sie auf seine Kugeln. Nun durch das Loch in der Wand in den Raum dahinter und über das Seil nach unten klettern.

Level 2: Das Lager von Silverspring



Säubern Sie den Gang und laufen Sie draußen nach links bis Sie in einem Raum den Höllenstab ergattern können. Nun aus dem Fenster springen und draußen dem einzigen Weg folgen bis Sie zu einem größeren Raum kommen. Achtung: Hier gibt es direkt am Eingang rechts eine miese Falle!
Dahinter dringt man ins Lager ein und arbeitet sich bis zu den Lastenaufzügen durch. Oben an der Seite bis zum Schrein gehen und dort dann in den Raum mit der Säge. Auf einem Podest rechts oben drückt man den Schalter, der eine Kiste herunter rutschen lässt, die draußen eine Tür öffnet.
Zuerst schnappt man sich aber noch links die Mana-Energie aus dem Schrein und geht dann durch die zerstörte Tür. Hier nach oben und dann ins Wasser springen. Im Gewässer anschließend nach links gehen und dort auf dem eingestürzten Wegstück nach oben klettern und den Schalter drücken. Dann wieder zurück ins Wasser und abtauchen. Im großen Raum unter Wasser taucht man nach rechts und steigt dort aus dem Wasser. Kämpfen Sie sich nun bis zum Raum mit dem Aufzug durch. Oben zur anderen Seite laufen und den Schalter drücken, der den Kran rotieren lässt. Nun durch die Öffnung im Boden springen.

Level 3: Die Stadt Silverspring

Folgen Sie dem einzig begehbaren Weg, bis Sie zu einem Raum kommen, indem Sie den Donner-Spruch finden. Nachdem Sie den Seuchenherd hinter der Wand gestoppt haben, drücken Sie im Geheimraum den Schalter und laufen anschließend zurück zum nun geöffneten Tor. Hier geht es nach links und immer geradeaus, bis Sie zu einem größeren Zimmer kommen in dem man hinten einen Schlüssel findet.
Laufen Sie nun zurück, vor den Wendeltreppe jedoch links die Treppe hoch und öffnen Sie dort oben das Tor. Dann wieder dem Gang folgen bis man zu einer großen Tempel-Treppe kommt. Seitlich der Treppe steigt man in die Katakomben und springt in den Abwasserkanal.

Level 4: Der Palast von Silverspring



Klettern Sie aus dem Wasser und rammen Sie mit dem Kran dreimal gegen das Tor (Einfach den Schalter mehrmals drücken).
Dahinter folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem Aufzug kommen. Oben geht es im ersten Raum links die Treppe hoch und im nächsten Raum durch die rechts hinten gelegene Tür.
Das kaputte Wegstück überspringt man mittels Stock, indem man zunächst auf den Sims an den Wand springt und dann weiter zum Wegstück auf der anderen Seite. Hier findet man das Zahnrad, das man später benötigt.
Nun zurück und durch die größere Tür laufen und in der Küche nach links latschen (Geht man hier nach rechts, kann man noch einige Mana-Zauber einsacken). Im Raum mit der Corvus-Statue geht man weiter bis zum nächsten Tempel-Raum, wo man nach rechts hin mit Hilfe seines Stocks zu einer Goldrüstung kommen kann.
Nach links hin steckt man das gefundene Zahnrad in einem der Seitenräume auf die Apparatur und geht dann durch den nun begehbaren Weg in der Mitte.
Hier weiter bis man zu einem Gang, der von einem Kraftfeld verschlossen wird, kommt. Drehen Sie sich um und gehen Sie über die Brücke zu einem kleinen Raum, auf dessen Boden zwei kleine Schalter angebracht sind.
Im Geheimraum drückt man bei der seltsamen Apparatur alle drei Schalter und geht dann zurück zum vorhin noch versperrten Weg mit dem Kraftfeld.
Hier weiter bis zu einem großen Raum in dessen Mitte ein Globus steht. An Seiten kann man nach oben gehen und je zwei Schalter drücken, so dass sich einige Zeiger am Globus drehen und dadurch das große Tor unten öffnet. Nun dem Weg folgen und dabei den Meteor-Zauber einsammeln und dann dem Aufseher stellen.
Der Kettenraucher ist nicht besonders gut drauf und versucht Corvus platt zu machen. Wehren Sie sich, indem Sie sich ständig bewegen und mit dem Buch der Macht Ihre Zauber verstärken.
Gegen Ende schießt er dann noch mit einem gefährlichen Lichtstrahl, dem Sie unbedingt ausweichen müssen.
Das größte Problem dürfte das Mana sein. Versuchen Sie deshalb in diesem Level möglichst wenige Höllenkugeln zu verschießen (so dass Sie für den Kampf 200 haben).
Zudem sollte man vor dem Betreten des Thronsaales noch mal den Level nach Manazaubern absuchen.



Level 5: Darkmire-Sumpf



Laufen Sie nach draußen und springen Sie ruhig von Fels zu Fels. Die fliegenden Gegner wehren Sie mittels Meteoriten-Spruch ab.
Wenn Sie von Felsstück zu Felsstück springen, sollten Sie mal nach links oben schauen. Hier sieht man ein großes Rohr. Hier findet man Mana und einen Heiltrank.
Arbeiten Sie sich bis zum Stadttor nach Andoria vor und gehen Sie dort nach links, bis Sie auf eine zerstörte Siedlung treffen. Hier findet man einen Eingang zu einem unterirdischen Tempel.
Dieser Level ist vor allem in der 3rd-Person-Perspektive nervig, falls Sie mal wirklich nicht mehr weiter wollen/können öffnen Sie die Konsole, geben Sie “kiwi” ein und fliegen Sie bis zum Levelende. Lassen Sie das aber nicht zur Gewohnheit werden.

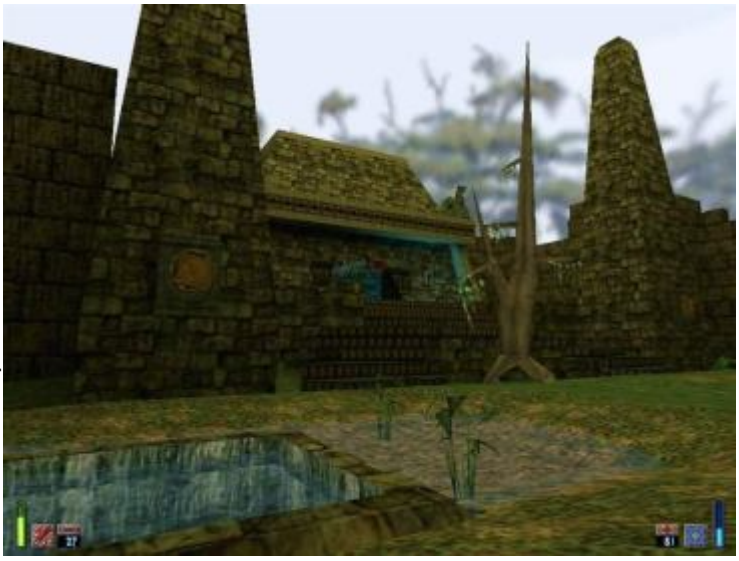
Level 6: Der Turm des Heilers

Laufen Sie zunächst nach links bis zu dem Raum mit einer großen Plattform. Auf diese springen Sie und sobald Sie unten ist drücken Sie dort den Schalter. Nun nach unten und dem Gang folgen, achten Sie jedoch auf eine Säge-Falle an der Decke.



Im Gang vor der Falle findet man übrigens an der Seite unten ein kleines Rattenloch, das man geduckt plündern kann.
Am Altar angekommen drückt man unten rechts einen Knopf und läuft mit dem Schild wieder zurück zum Anfang des Levels (zur Statue).
Nun schnappt man sich im nächsten Raum den Sturmbogen und springt danach an einer Seite ins Wasser. Dort unten drückt man den Schalter an der Brücke und betritt dann den Raum hinter dem Tor. Unten im Wasser findet man in diesem Raum einen kleinen Tunnel, der zu einem Geheimraum mit einem Silberrüstungsschrein führt.
Laufen Sie nun weiter bis Sie in einem Raum an den Seiten zwei Hebel umlegen können. Mit dem steigenden Wasser schwimmt man nun hoch zur Öffnung in der Decke. Im Rohr folgt man dem Weg, bis man wieder draußen ist. Hier muss man an den Seiten je einen Druckknopf am Boden drücken und dann einen Hebel umlegen, der hinter einer Steinplatte zum Vorschein kommt.
Sind beide Steinwächter vor dem Tor Richtung Tor gedreht öffnet sich dieses und gibt den Weg zum Heiler frei (Vorsicht Feuerfallen!). Nach dem Gespräch kann man mit dem Aufzug noch das Anwesen des Heilers nach Nützlichem durchsuchen, bevor man links durch den Gang nach draußen geht. Hier sucht man eine größere Tür die zum nächsten Level führt.

Level 7: Das Zentrum von Andoria



Schnappen Sie sich zunächst den Defensiv-Zauber. Unter Ihnen bricht nun der Boden zusammen, Sie können abtauchen und weiter hinten wieder auftauchen. Hier schlägt man einige Gegner zurück, bevor man weiter geht.
Im nächsten Gang, der unter Wasser steht ist in der Mitte eine Falle. Sobald Sie die zweite Tür erreichen öffnet sich der Boden und Sie werden von hinten angegriffen. Haben Sie die Gegner erledigt drücken Sie den Schalter unter Wasser und laufen dann weiter.
Laufen Sie immer weiter, bis Sie zum zweiten großen Platz mit einem Springbrunnen in der Mitte kommen. Nehmen Sie den linken Gang mit den Wandverzierungen. Im nächsten Raum, mit der Wassersäule in der Mitte, tauchen Sie darin nach oben und springen zur seitlichen Tür. Hier wieder dem Weg folgen und im Raum mit einer Wassersäule, hinten in den Gang gehen. Folgen Sie diesem Gang bis zu einem Rundgang.
Auf der anderen Seite weiter und dann links.
Hier entdeckt man an der Seite einen Raum mit einer dieser Wassersäulen. Tauchen Sie ab und laufen Sie unten nach links in einen größeren dunklen Raum. Links oben entdeckt man einen Schalter, der das Versteck des Gefäßes öffnet, mit dem man das Erdenblut aufnehmen kann.
Hinter dem Gefäß drückt man noch einen Schalter und entschwindet dann durch den nun geöffneten Ausgang an der anderen Seite. Folgen Sie dem Weg, wobei Sie auf herabstürzende Mauerstücke achten müssen.

Level 8: Die Slums von Andoria



Benutzen Sie zuerst den Schrein, der Ihre Lungen vergrößert!
Unter Wasser nimmt man die erste Abzweigung nach rechts und taucht in der verfallenen Tempelanlage wieder auf. Gehen Sie durch den großen Haupteingang und schnappen Sie sich im Gang dahinter den Feuerwand-Spruch.
Sobald Sie sich den Spruch schnappen bricht die Wand hinter Ihnen weg und Sie können in den Innenhof des Tempels. Durch das größte Tor geht man nun immer weiter, bis man irgendwann wieder unter freiem Himmel steht. Hier lauert eine riesige Bestie, die Sie nur schwer bezwingen können: Am besten aktivieren Sie das Buch der Macht und feuern aufgeladene Sturmpfeile auf das Monster ab und gehen dann wieder in Deckung, da es sich nicht bewegen kann und so den ganzen „Regen“ abbekommt! Hat man es besiegt geht man durch den Gang dahinter weiter, bis zu einem Raum in dem das Kuppeldach

einstürzt.
Hier klettert man nach rechts oben in den Gang und läuft bis zum Raum mit Wasser in der Mitte. Tauchen Sie hier ab und durch die Tür unter Wasser bis zum Becken mit dem Erdenblut. Sobald das Icon für den Behälter erscheint drücken Sie die Aktionstaste.
Nun aus dem Wasser beim Becken und im Raum nebenan ins andere Wasserloch. Hier taucht man durch das kleine Labyrinth wieder zum Levelanfang.

Level 7: Das Zentrum von Andoria

Gehen Sie zum Raum mit der Wassersäule in der Mitte und tauchen Sie darin nach unten und folgen Sie dann dem Gang.

Level 9: Das akademische Viertel



Erledigen Sie schnell die beiden Monster, die die Seuche verbreiten, denn im engen Raum kann das Gas sehr gefährlich werden! Nun entweder im rechten Gang links eine kleine Spalte aufschießen oder durch das kleinere Becken nach hinten in das große Wasserbecken mit den Säulen gelangen.
Dort über die Säulen zu dem Eingang auf der anderen Seite vorarbeiten. Dort muss man schließlich in dem Räumen dahinter in den Wasserbecken an der Wand je einen Schalter drücken, bevor man durch die mittlere Tür in der Mitte gehen kann.
Erledigen Sie alle Gegner und gehen Sie dann durch eine der beiden Türen die Treppen hoch, bis Sie einen Schalter drücken können.
Nun schnappt man sich unten den Phönix-Bogen und geht dann durch die Tür dahinter. Im nächsten Raum abtauchen und unten weiter laufen, bis man zum Raum mit dem Seekristall kommt.
Hier schnappt man sich ein kleines Stückchen hinter dem großen Kristall und hat damit alle Mittel für den Trank. Also zurück zum Heiler in Level 6.

Level 6: Der Turm des Heilers

Beim Heiler fährt man mit dem Aufzug nach oben und gibt die beiden Mittel in die beiden Kammern an der Wand. In der Mitte erscheint der rettende Trank. Unten probiert man ihn dann aus, doch oh weh (oder oh Glück, denn dann ist das Spiel noch nicht vorbei) er funktioniert nicht.
Nun läuft man zum Dimensionstor hinter der Hütte des Heilers.



Level 10: Kell-Höhlen



Folgen Sie dem Weg und halten Sie sich links. Achten Sie auf herabstürzende Felsstücke und Fallen. Bei einem Wasserloch angekommen taucht man bis zum nächsten erreichbaren Raum. Hier springt man rechts hinten auf einen kleinen Felsvorsprung unter Wasser und von hier aus auf den großen Vorsprung mit einem Schalter.
Nun durch die Tür unter Wasser und schließlich weiter laufen und tauchen bis man das Levelende erreicht.
Ist es einem zu dunkel kann man mit dem Feuerball etwas Licht machen.

Level 11: Katlit´k-Canyon

Zunächst entweder rechts hochklettern, zum linken Weg springen und weiterlaufen bis man unten in eine Höhle springen kann oder ins Wasser springen und dort bis zur Höhle tauchen.
Hier dem Weg folgen und im nächsten Canyon-Abschnitt links hochklettern und dort Mittels Stab zur anderen Seite springen.



Hier wieder dem Weg folgen und sobald man am Spion vorbei ist, überspringt man die eingestürzten Hängebrücken und läuft bis zum nächsten größeren Gebiet. Springt man hier auf den Felsen am Wasserfall, kann man hinter dem Wasserfall einen klassischen Geheimgang betreten. Wieder draußen läuft man schnell über die Hängebrücke und holt auf der anderen Seite den neuen Spruch und den Schrein mit. Am Ende der Höhle rechts, ganz nach oben und hier dann weiter rennen bis man zu einer Höhle mit Wasser kommt.
Hier springt man ins Wasser und taucht nach links hin weiter.
Nun dem Bach folgen und am Ende runter in den kleinen See springen und dort dann nach links gehen. Hier kommt man dann zum Eingang der

Stadt mit dem komischen Namen. Schalten Sie alle Gegner aus öffnen Sie dann mit dem Schlüssel links das Tor.

Level 12: Die Stadt K´Chekrik 1

Zunächst geradeaus laufen und im großen Raum die Gegner ausschalten. Dann nach links und im Raum mit den beiden verschlossenen Türen den Schalter drücken. Nun zurück zur großen Halle am Anfang und hier durch die Tür, die man eben Mittels Schalter geöffnet hat.
Im nächsten Raum alle Gegner erledigen und dann nach oben. Hier kommt man durch die ersten beiden Gänge zu den Vorsprüngen im Eingangsraum. Der dritte Weg bringt einem, wenn man sich rechts hält in einen Raum mit Wasser.
Hier ins Wasser und unten in den Turm tauchen. Zuerst nach unten und im nächsten Raum nach links durch die Tür gehen. Im Pumpraum den Schalter drücken und dann zurück ins Wasser.
Nun in der Röhre mit Wasser ganz nach oben tauchen und hier durch die Tür, bei der man den defensiven Blitz-Zauber findet.

Level 13: Die Stadt K´Chehrik 2



Zuerst die Brücke säubern und dann nach Bedarf an den Seiten Heiltränke und Munition einsammeln. Nun in den Gang und im nächsten großen Raum auf der anderen Seite dem Weg folgen (An einer der Säulen kann man per Beschuss einen Schalter drücken und so an Munition und einen heiltrank kommen). Halten Sie sich nun links und gehen Sie im Raum mit dem Weg aus Sechsecken nach oben und folgen Sie dem Weg (Nicht in die Seitengänge verschwinden!).
Im Raum mit den drei Schaltern drückt man den Letzten und schnappt sich den roten Edelstein. Nun über das Seil nach unten und hier dem Weg folgen. Am Ende die Fallen überspringen und dann in den Aufzug. Oben dann den Schalter drücken und nach unten springen.
Nun durch das nun offene Tor und dann im nächsten Raum den Stab in der Mitte des Raumes (in der Säule) holen. Nun erscheinen zahllose Gegner, die man am besten alle erledigt und dann in den Seitenräumen alle Munitionszauber aufsammelt. Nun durch einen Raum in den Dahinterliegenden und hier nach links. Dann zurück zum ersten großen Raum mit dem Sarg. Hier steckt man zuerst den Edelstein in die Kopfseite und gibt dann dem Toten den Stab. Nun in den Raum dahinter und das Amulett nehmen: Anschließend durch das Loch und dem Gang folgen bis zur Brücke. Von hier aus zurück in den 12. Level.

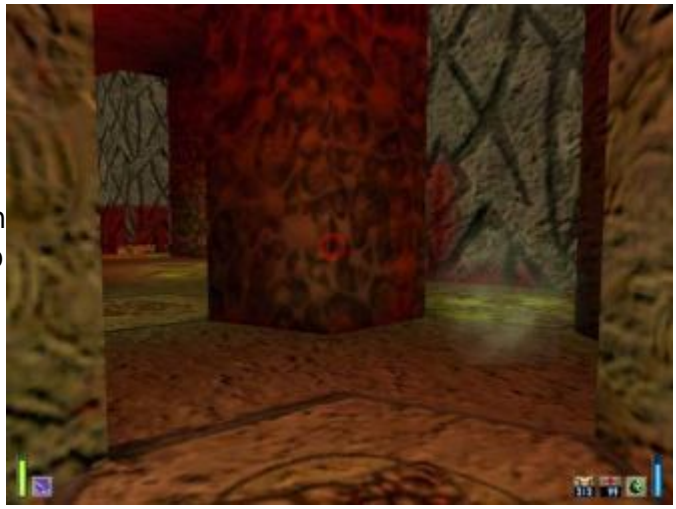
Level 12: Die Stadt K´Chehrik 1

Hier zurück zu dem Raum mit dem Körper an der Seite und der Vertiefung in der Mitte. Legen Sie das

Amulett auf die Statue und warten Sie ab.



Level 14: Das Gebiet der Krieger



Laufen Sie schnell über die Brücke, denn sie stürzt ein. Weiter und über diese Bärenfallen mittels Stab springen. Im nächsten Raum das Zeichen am Anfang ansehen. Nur auf Felder die diesen Zeichen tragen können Sie ungehindert springen. Die grünen Felder sind zwar prinzipiell begehbar, jedoch kommt jedesmal eine Säule von oben herunter, also immer schnell weg.
springen Sie so am besten links zur anderen Seite. Hat man die Nervenpartie hinter sich, geht's weiter. Laufen Sie bis zum Aufzug. Oben schnell alle Gegner ausschalten und dann auf den Weg über den Säulen. Hier den Schalter drücken und dann in den Gang. Im Raum mit dem Boden aus Stacheln schießt man auf den Schalter links und springt dann über das rotierende Brett zur anderen Seite. Hier weiter bis man zu einem Lift kommt der hin und herfährt. Springen Sie noch bevor er direkt vor Ihnen ist auf und hinten etwas früher wieder ab.
Dann auf der anderen Seite wieder weiter bis man am Ende in ein Loch springen kann.
Nun folgt wieder ein längerer Weg mit zahllosen Fallen die die Geschicklichkeit herausfordern. Sollte eigentlich nur ziemlich nervig sein. Am Ende wieder in ein Loch im Boden springen.

Level 15: Die Prüfung

Zunächst weiter bis zum großen Raum. Hier erscheint eine Bestie. Bekämpfen Sie sie, indem Sie immer laufend mit allem auf sie schießen, was Sie haben. Oder Sie locken das Biest unter den Weg, so daß es die Pfeiler anrempelt und sich so selbst unter dem Gestein begräbt.
Nun durch das Tor, aus dem das Vieh kam.



Level 16: Die Höhle der Mütter



Zunächst immer geradeaus laufen, bis man zu einem Raum kommt, indem ein großes Biest auf einer Vorsprung sitzt. Schießen Sies kaputt und klettern Sie dann rechts über das Seil nach oben. Hier dem Gang auf der anderen Seite folgen und an dessen Ende oben die Gegner erledigen. Hinter der Mauer findet man ein Zepter, an das man rankommt, indem man mittels Stab über die Mauer springt.
Nun zurück zur Höhle mit dem Seil und hier am anderen Gang mit dem Zepter diesen öffnen.
Wieder dem Gang folgen. Im Raum mit den seltsamen Pfählen nach oben und hier weiter bis man zu einem Raum kommt, in dessen Mitte man die Statue findet. Nun mit dem Aufzug runter und durch den Gang links, in welchem man vorhin das Zepter beschafft hat.
Beim Zepter hier nun rechts über die Brücke und dem Gang folgen, bis man zu einem Halter für die Statue kommt. Setzen Sie sie ein und gehen Sie durch das Portal. Auf der anderen Seite erwartet Sie die streitlustige Hohepriesterin.
Erst nachdem man ihr süßes Köpfchen beinahe eingeschlagen hat kommt sie zur Besinnung und teleportiert einem in die Minen.

Level 17: Die Ogel-Minen 1



Zunächst geradeaus und am Seil runter. Hier über den Steg bis zu den ersten Ogels. Schalten Sie Ihre Wächter aus, so daß die Ogels alle in einen Freudenrausch verfallen. Übrigens: Ab einem bestimmten Verletzungsgrad der Sklaventreiber fangen die kleinen Ogels auch zu kämpfen an. Sie stürzen sich dann alle auf die Aufseher und hacken mit Ihren Spitzhacken auf sie ein.
Hier nun rechts auf den Vorsprung und dem Gang folgen und bei dem Weg nach rechts. Unten dann bis zum Aufzug laufen und damit runter. Hier bei den eingestürzten Wegen geradeaus und wieder dem Gang folgen. Im nächsten Raum links unten durch ein Loch kriechen und in diesem Raum rechts hinten einen Stütze zerschlagen. Über das heruntergestürzte Rohr nach oben und hier am Ende des Weges über einen kaputten Aufzug nach

oben klettern. Hier in der Kontrollzentrale den Hebel umlegen und dann zurück zur Rampe. Hier im Raum das Rad einsammeln und dann zurück zum Raum mit den eingestürzten Wegen.
Hier springt man nun Mittels Stab zum anderen Gang und läuft weiter bis zur Lore, die man mit dem gefundene Rad komplettiert. Es folgt ein kleiner „Sprung“ über eine Schlucht!

Level 18: Ogel-Minen 2



Nach der lustigen Fahrt steigt man etwas benommen aus und läuft bis zu einer Verarbeitungsanlage mit Fließbändern. Hier nach unten und durch ein kleines Loch in der Wand krabbeln. Dahinter weiter bis man zu einem Fluß kommt. Rechts legt man in einem Raum einen Hebel um und läuft dann zurück zum Raum mit den Fließbändern.
Hier durch die nun offene Tür und im Gang mittels Rad den Dampf abstellen. Weiter bis man im nächsten Raum mit Fließbändern nach links hin in eine Höhle mit Lava kommt.
Hier schnappt man sich rechts hinten einen unraffinierten Erzklotz und läuft in den Gang links. Hält man sich rechts kommt man zu einer Raffinerie. Legen Sie den Klumpen einfach auf das Fließband und auf der anderen Seite kommt dann ein raffiniertes Stück Erz heraus.
Nun wieder über den Steg links zurück und diesmal abbiegen. Mit dem Aufzug hoch und dann rechts weiter bis man zum Kontrollpult am Fluß kommt. Hier das Erz einsetzen und dann mit der Gondel rüberfahren. Nun oben weiter bis man zu einem Klingenschrein kommt, auf der gegenüberliegenden Seite durch das Tor und bis zum Aufzug gehen.

Level 19: Verlies des Morcalavin



Zunächst einen neuen Typ von Wächtern abwehren und dann weiter bis man hinten nach links in einen Gang gehen kann. Hier bis zum Aufzug und oben dann im nächsten Raum rechts wieder mit einem Aufzug hoch. Hier den Hebel umlegen und wieder nach unten. Im Gang mit den Feuerfallen bin ich dann etwas ratlos. Außer mit dem Stab über zwei der drei Feuerzungen zu springen fällt mir einfach nichts ein, also schnell rüberspringen und dann hurtig weiter laufen.
Hier geht man ganz nach hinten und fährt mit dem Aufzug hoch. Oben drückt man auf den Schalter und springt auf die in die Lava getauchte Zelle.
Sobald Sie wieder hochfährt springt man oben runter und geht hier die Treppe zu den beiden Schaltern hoch. Beide umlegen und dann wieder nach unten. In einer der Zellen findet man einen Gefangenen mit einem Schlüssel.
Nun durch das Loch in der Wand neben ihm und im nächsten Raum über einen der beiden Wege

hinten weiter, bis man oben an eine Falle kommt. Laufen Sie immer dann weiter, wenn die Säulen oben sind bis zur nächsten. Am Ende durch das Tor und bis zum nächsten Level rennen.

Level 20: Die Wolkenburg

Folgen Sie immer dem Weg, Abzweigungen gibt’s nicht. Irgendwann kommen Sie in der Wolkenburg an ein Tor, das man mit dem Schlüssel des Gefangenen öffnen kann.

Level 21: Heiligtum des Morcalavin

Zunächst nach links bis zur Treppe. Hier ist etwa in der Mitte eine Treppenstufe zu einem Auslöser umgebaut. Sobald man auf diese Stufe tritt erscheinen von allen Seiten Wächter. Oben geht man durch die Tür rechts und wirft einen Blick auf den Seraphen. Nun wieder zurück und dem Weg folgen.



Level 22: Labor der Wolkenburg

Nach links hin geht's bis zu einem Raum mit einem Aufzug. Zuerst den Hebel umlegen und dann auf den Aufzug. Oben sich am Rand hochziehen und den Schalter drücken, einige Gegner abwehren und dann wieder runter. Hier durch die andere Tür und dem Weg folgen, bis man in einem Raum hinten einen Hebel umlegen kann, der in einem Raum davor eine Tür öffnet.
Nun zurück zu dieser Tür und hier zuerst nach links.
Oben den Hebel links neben der Folterbank umlegen und dann den Schalter unter der Bank betätigen.
Nun zurück und den Weg nach rechts nehmen. Bei dem riesigen Ofen links an der Seite nach unten und dort hinten mit einem Aufzug hoch. Hier weiter bis man zu einem Wasserrad kommt.
Stellen Sie es oben ab und laufen Sie dann zurück zum Ofen. Hier kann man nun in den Heizraum und ein weiteres Buch per Schalter schließen.
Dann zurück zum Anfang des Level und rechts durch die nun offene Tür.

Level 20: Die Wolkenburg

Folgen Sie dem Gang und achten Sie auf die Fallen in der Wand. Sobald man draußen ist geht's auf der anderen Seite wieder zurück.



Level 23: Wohnviertel in den Wolken

Zuerst nach links und dann weiter bis man sich zwischen mehreren Wegen entscheiden kann. Zuerst links neben der Tür auf die Treppe springen und hier oben rechts dem Weg folgen bis man zu einem Schlüssel kommt. Nun zurück und durch die Tür.
Im Speisesaal geht's rechts in der Nische durch eine Tür und unten dann vorarbeiten bis zu einem Lagerraum. Hier zwischen den Kisten den Hebel umlegen und dann durch die nun offene Geheimtür in den Speisesaal. Hier den Schalter über dem Kamin drücken und dann zurück zu dem Loch im Boden. Hier läuft man den Weg hoch und öffnet mit den Schlüssel die Tür links. Nun weitergehen bis man sich irgendwann zwischen zwei Wegen entscheiden kann. Der linke führt in ein Schlafzimmer. Hier springt man aufs Bett und fährt damit runter in einen Geheimraum. Dann wieder hoch und den anderen Weg nehmen.
Folgen Sie ihm, bis Sie zu einem Raum mit mehreren Treppe kommen. Zuerst links den Schalter drücken und dann rechts weiter gehen. In der Bibliothek legt man über dem Schrein den Hebel um und geht dann durch den geöffneten Geheimgang weiter, bis man wieder in einem größeren Raum ist. Hier hinten mit dem Aufzug hoch und das letzte Buch ausschalten.
Nun nach unten und hier dem Weg folgen, bis man wieder zu Level 20 gelangt.

Level 20: Die Wolkenburg

Hier springt man vom Balkon herunter und läuft unten rechts bis zum Tor zum nächsten Level.



Level 21: Heiligtum des Morcalavin

Hier nach links und immer dem Weg folgen. Am Ende kommt man in einen Raum, indem zuvor links noch eine Art Kraftfeld waberte. Hier geht man in den Raum und aktiviert alle drei Schreine und dann die beiden Schalter, die aus der Wand kommen. Nun in das Portal springen.
Sobald Morcalavin seine Rede beendet hat, speichert man sofort ab und stellt im Menü das ständige Rennen ein.
Nun nimmt man am Besten den Donnerschlag-Zauber (Meist Nummern-Taste 4) und schießt auf den Bösewicht, egal wo er auftaucht.
Man muß ihn zuerst in Kampfstimmung bringen, indem man ihn verletzt, erst dann sammelt er seine Energie und der eigentliche Kampf kann beginnen.
Zunächst aktiviert man das Buch der Macht und beschießt ihn dann mit Phönix-Pfeilen. Sobald nur noch ein Bruchteil seiner Energie vorhanden ist, läuft man zur Rampe nahe bei der Tür. Kommt Morcalaivn näher schießt man nun mit dem Sturmbogen auf ihn. Sobald er anscheinend geschlagen ist heißt es volle Aufmerksamkeit: Gehen Sie so nahe wie möglich an das Kraftfeld heran, ohne es zu berühren. Sobald es zusammenbricht rennt man so schnell wie möglich zum letzten aktiven Buch und drückt sobald man es sieht die Aktionstaste um ihm das eigene, richtige Buch überzustülpen.



Da das beim ersten mal wegen dem Timing nicht hinhaut wird man meist vom sich aufbauenden Schild weggeschleudert. Nun kann man noch mal kämpfen und es noch mal probieren, oder wenn man zu schwach ist den Spielstand laden.
Wichtig ist es sobald der Schild zusammensackt sofort loszurennen und dann schnell auf die Aktionstaste hämmern.



© A. Neumann 2000

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/heretic2?rev=1388053858

Last update: **2014/08/27 16:42**