MDK

Diese Komplettlösung wurde auf mittlerem Schwierigkeitsgrad und der deutschen D3D-Version (Release vom 29. Mai 1997) erstellt. Leider konnte ich keine Screenshots anfertigen, da ich kein Screenshotprogramm finden konnte, das mit dieser Version gut läuft. Zudem wären die Screenshots nur 640×480 Pixel groß und aufgrund des verwendeten Widescreen-Modus effektiv nur 640×400 Pixel groß, so daß man teils wegen Grafikfehlern so gut wie nichts erkennen würde!

Level 1: Laguna Beach

Weichen Sie während des Falls dem grünen Sucher-Radar und den anfliegenden Raketen aus und versuchen Sie die Items an den Fallschirmen einzusammeln, die Ihnen da zukünftige leben erleichtern werden! Unten angekommen dreht man sich um un schnappt sich das „Heil-Dings“. Danch gehts nach draußen, wo man die ersten Gegner erschiesst und mit der, an einem Fallschirm herabschwebenden, kleinsten Atombombe der Welt die Tür auf der anderen Seite entsiegelt.
Sollten Sie die Bombe irgendwie daneben geworfen haben, bekommt man glücklicherweise eine Neue! Folgen Sie dann dem Gang bis zum Übungsareal, wo man per Scharfschützenmodus die urkomischen Aliens auf der „Burg“ ganz hinten abschiesst! Nachdem Sie dann einige Aliens weggepustet haben kommt eine kleine Ladung Sprengstoff an einem Fallschirm herunter und bleibt an der Burg hängen. Schiessen Sie auf sie, so daß die halbe Burg explodiert.
Nun landet vor dem roten Glas eine Handgranate, die man aufs Glas werfen muss. Fleegen Sie dann zur Säule wo Sie einige Mörsergranaten aufpicken. Schalten Sie nun erneut in den Sniper-Modus und zielen Sie auf die kleine dreieckige Öffnung direkt über dem Haupteingang. Die Granaten fliegen nun ins Innere und sprengen von dort die Glasscheiben.
Laufen Sie nun rein und schiessen Sie zuerst den kleinen „Alien-Generator“ neben dem Stufen kaputt, denn hier kommen ansonsten immer wieder neue Aliens raus.
Schnappen Sie sich dann die Ziel-Granaten und die Attrappe hinter den Treppen-Säulen. Sie können nun die drei Aliens einfach per eingesammelten Ziel-Granaten wegsprengen oder mit den Attrappe ablenken und dann mit normaler Munition abschiessen.
Springen Sie anschließend über die Säulen nach oben und folgen Sie dort dem Gang.

Wieder an der frischen Luft sammelt man rechts hinten einen Luftschlag-Boni ein und geht dann gleich in den Sniper-Mode. Auf dem großen feld links wird gleich ein dreirädriges Panzerfahrzeug abgesetzt. Zielen Sie mit dem Luftschlag dorthin und versuchen Sie den Panzer zu treffen.
Sollte er es überlebt haben, sollte man sich die Mörser-Granaten schnappen, die an der Seite liegen und sich vor dem Panzer postieren. Schalten Sie schnell in den Sniper-Mode und feuern Sie so schnell wie möglich Ihre Mörser auf den Panzer.
Dann geht man schnell wieder in den normalem Modus über und nimmt sich der zahlreichen Aliens an. Sobald Sie sich etwas freigeschossen haben, sollten Sie zum Tor vorstoßen und dort auf die drei Sprengladungen darüber feuern, so daß das Tor und die beiden Alien-Quellen daneben zerstört werden. Achten Sie nun unbedingt auf die Kamikaze-Aliens, die eine Bombe über dem Kopf tragen und es nur auf Sie abgesehen haben!

Inzwischen sollte in einem der Schützengräben ein nettes Extra gelandet sein. Mit der Super-Munition macht man dann den restlichen Aliens äußerst schnell den Garaus und kann dann in das Gebäude vorstoßen. Hier vernichtet man den Alien-Generator in der Mitte und springt dann in das Loch, das er hinterlassen hat.
Folgen Sie dem Gang, aber achten Sie auf die Kamikaze-Aliens, die auf Sie zugerannt kommen. In der U-Bahnstation vernichtet man dann die beiden Monster-Quellen und geht zur Tür neben dem Zug. Diese wird durch einen weiteren Panzer durchstoßen, den man am besten mit Handgranaten sprengt. Folgen Sie dann dem Gang dahinter.

Sie kommen nun erneut zu einem großen Platz. Laufen Sie jedoch nicht gleich drauf los, sondern warten Sie, bis ein Flieger vor Ihnen landet. Laufen Sir zu ihm, wodurch Sie an Bord kommen und sich dann als Bombenschütze verdingen können. Sie machen nun einen kleinen Rundflug über den Platz und können die lustigen Aliens in Grund und Boden bomben.
Wichtig sind aber auch die orangen Dächer, die man mit etwa 6 Bomben sprengen sollte. Nachdem Rundflug sollten dann die ersten beiden Hallen zerstört sein, so daß man gleich zu hinteren laufen kann. Sollte dies nicht so sein, muss man erst die gegnerischen Flugzeuge, die auf der jeweiligen Halle landen vernichten.
Vor der letzten Halle muss man dann auch ein Flugzeug abschiessen, vorher wird jedoch noch ein Dreirad-Panzer abgesetzt! Nachdem das Flugzeug runtergeholt wurde läuft man in die Halle und vernichtet hier die Alien-Quelle. Schnappen Sie sich die Kleine Atombombe, die nun erscheint und laufen Sie hinter diese Halle. Hier findet man eine versiegelte Tür, die man wieder mit der Bombe aufsprengen kann. Nun folgt man wieder dem Gang.

Sie kommen in einem Art Tal heraus. Laufen Sie hier nach rechts, wehren Sie die Flieger ab und vernichten Sie dann die, mit blauen Laserstrahlen nach Ihnen feuernde, Kanone. Nun schnappt man sich die Granaten auf dem Felsen und geht in den Sniper-Modus. Sie müssen nun in jede der vier Öffnungen über den außerdirdischen Hampelmännern eine Granate reinschiessen. Diese fällt dann nach unten und zerfetzt das jeweilige Alien.
Sind alle vier ausgeschaltet, explodiert die ganze Wand und Sie bekommen eine neue Aussicht geboten. Die ist jedoch nicht so toll, da gegenüber zwei Panzer auffahren. Schlagen Sie sich gar nicht erst mit Ihnen herum, sondern springen Sie nach unten und entfalten Sie Ihren Gleitschirm. Bei den drei Vorsprüngen mit den Aliens findet man einige Heil-Äpfel! Ganz unten folgt man dann mal wieder einem Gang.

Im Raum mit den durchsichtigen Plattformen an der Wand springt man dann nach unten und landet mit dem Gleitschirm. Zerschiessen Sie nun die weiss-blaue Kuppel und lassen Sie sich durch den nun freigesetzten Luftstrom nach oben tragen. Sie müssen nun über die Plattformen an der Wand ganz nach oben springen und zwischendurch den ein oder anderen Gegner erledigen.
Ganz oben schnappt man sich dann noch einige Goodies und folgt dann dem nächsten langen Gang.

Im nächsten Bereich läuft man dann zuerst nach links und schiesst kurz auf den kinderliedersingenden Roboter. Dieser öffnet nun eine Klappe, so daß man sich in das Ding zwengen kann.
Fahren Sie nun zur Tür, die zu einem längeren Raum mit zahlreichen großen Aliens führt. Hier muss man nun rein und an den Aliens vorbei zum hinteren „Boss“ fahren. Hat man die Rampe neben ihm erreicht, explodiert das Robotergefährt und man kann wieder als Kurt umherlaufen.
Schnappen Sie sich die „Interessanteste Bombe der Welt“ *lol* und werfen Sie sie in die Menge. Die Aliens sind logischerweise total fasziniert und laufen/schweben alle zur Bombe, die sie dann alle abmurkst!
Jetzt kann man diesen Raum wieder verlassen und findet neben der Tür eine weitere Kleine Atombombe, mit der man die versiegelte Tür aufsprengen kann.

Folgen Sie dem Gang und lassen Sie sich von dem Luftstrom nach oben tragen. Hier wartet man, bis die Spezialmunition per Fallschirm herabschwebt. Schnappen sie sich und gehen Sie dann in den Sniper-Modus. Geradeaus, aber ein gütes Stückchen entfernt, ist eine kleine Kontrollzentrale, in der ein Alien sitzt, das mit blauen Laserstrahlen nach Ihnen schiesst.
Sie müssen es ausschalten, dabei jedoch auf die Alienflieger achten, die beständig neue Gegner bei Ihrer Position absetzen und zudem auch immer noch eine Bombe abwerfen.
Sobald Sie das Alien im Kontrollzentrum getötet haben, kommt der Jetstream (eigentlich ja ein Höhenwind).
In dieser Röhre haben Sie nun etwas Zeit, der fliehenden Heil-Kiste nachzufliegen. Sie müssen dazu immer möglichst am Rande des „Rohres“ den kürzesten Weg suchen. Nach einiger Zeit kommt jedoch Bones und holt Sie es dem Wind.

Level 2: Lindfield

Nehmen Sie die am Fallschirm landende Munition mit und laufen Sie nach unten. Hier erledigt man das Wachalien vor der versiegelten Tür und den seltsamen Roboter. Sie finden nun mal wieder eine kleine Atombome neben der Tür. Laufen Sie dann in die Röhre und geniessen Sie die Rutschpartie.
Beim „Schießstand“ angekommen muss man dann vor dem Beschussfeld und den interessanten Zielen vorbeilaufen und sich möglichst wenig Treffer einfangen. Strafen Sie daz einfach immer nach links, während Sie die Kanonen beobachten und eventuellen Schüssen ausweichen.
Hinter dem Schießstand gehts dann noch mal auf eine „Rutsche“, wo man diesmal sehr viele „Gesundheitsbonbons“ einsammeln kann.

Nun findet man sich in einem Raum mit einer großen Glasplatte als Wand. Springen Sie hier auf die Rampe und feuern Sie den hier zu findenden Mörser durch das kleine Loch hoch oben an der Scheibe zur anderen Seite.
Nach der Explosion bekommt man eine weitere kleine Atombombe, mit der man sich den weiteren Weg freisprengen kann. Laufen Sie bis zum nächsten Raum, wo man einfach die Behälter links sprengen muss und dann in das dadurch entstandene Loch springt. Nach einer erneuten Rutschpartie findet man sich auf einem weiteren Schießstand wieder, diesmal jedoch bei den Kanonen. Laufen Sie hier zur mittleren Kanone mit dem Truthahn und springen Sie drauf.
Sie müssen nun einige male feuern, denn nur dann schiesst auch die Kanone unter Ihnen. Nach dem dritten Schuss geht aber etwas schief, denn die Kanone fliegt nach hinten und durchbricht das Glas.
Sie finden sich nun in einem großen langen Raum wieder. Diesen müssen Sie nun über den Weg aus schwebenden Platten durchqueren und zu den Kanonen am Ende gelangen, die Ihnen das vorrankommen natürlich nicht gerade leicht machen.
Sollten Sie mal runterfallen ist dies nicht so schlimm, da man über einen Luftstrom in einer Ecke wieder nach oben kommt.
Bei den Kanonen führt der Weg wieder in eine Röhre, wo man dann erneut etwas rutschen kann.

Nach der Röhre findet man sich in einem großen, runden Raum wieder. Hier gibts nun mehrere Gefahren zu bewältigen! Ihr Ziel ist der rote Alien, der ständig von Plattform zu Plattform springt. Erst nachdem man ihn ausgeschaltet hat, kommt eine Rampe hoch, die einem Zugang zur Röhre gegenüber gewährt. Sie müssen jedoch nicht nur auf die blauen Laserstrahlen des Aliens, sondern auch auf die umherschwingende Abrissbirne und die tödlichen Kugeln am Boden achten. Die schwebenden und spiegelnden Platten sind dabei natürlich auch nicht unbedingt hilfreich.
Versuchen Sie dem Alien möglichst nahe zu kommen, denn nur dann können Sie ihn auch treffen und bleiben Sie immer in Bewegung, sonst hängen Sie bald an der Abrissbirne! Sollten Sie mal runtergefallen sein, was durchaus oft passieren kann, müssen Sie nur zum Luftstrahl rennen und wieder hochschweben. Ist das Alien eliminiert läuft man zur Röhre auf der anderen Seite und rutscht

mal wieder etwas.

Der nächste Raum ist diesmal besonders eklig, da hier fast nur spiegelnde Platten angebracht sind, so daß man sich teils nur schwer orientieren kann. Sie müssen nun aber alle Gegner um den pyramidenähnlichen Turm herum ausschalten, erst dann findet man links neben dem Eingang (wo man aus der „Rutschröhre“ kam) eine kleine Atombombe. Mit der kann man dann das Tor hinter der Pyramide aufsprengen. Zuerst gleitet man etwas nach oben, rutscht dann wieder ein bisschen und gleitet noch mal etwas länger nach oben. Dort angekommen geht man dann zur Rampe, wo in gewissen Abständen ein Pad vorbeikommt. Springen Sie darauf und lassen Sie sich zum Kammer des Endgegners tragen, wobei Sie unterwegs noch einige Aliens wegpusten sollten.
Beim seltsamen Boss angekommen muss man ihn dann erstmal wecken, indem man zuerst die Scheibe seiner Kammer zerschiesst und ihm dann mit etwas schwereren Waffen Feuer unterm Hintern macht. Nun verschwindet er kurz, taucht dann aber bald in einem seltsamen Schwebegerät wieder auf. Leider spuckt diese Ding die nervigen riesigen Kugeln aus, die man jedoch äußerst effektiv mit einem „Kurt-Köder“ beschäftigen kann. Sie müssen nun solange auf das Schwebefahrzeug schiessen, bis es explodiert und der alte, bekiffte Alien-Knacker runterfällt. Nun können Sie ihm den Rest geben, während er zu den „Schaufenstern“ läuft und dort jeweils zwei Aliens rausläßt. Hier haben sich die Handgranaten als äußerst effektiv erwiesen!
Ist der Alte ausgeschaltet, kommt der seltsame Wind und Sie können sich erneut ein Superhealth schnappen.

Level 3: Livingston

Springen Sie von Ihrem Vorsprung und kämpfen Sie sich durch das Tal, wobei Sie hier immer in Bewegung bleiben sollten, da sehr viele Gegner präsent sind. Vor dem von zwei Geschützen bewachten Tor kann man rechts ein Rampe hochlaufen und sich von dort aus über die Dächer schwingen und u.a. ein „Luftschlag von Bones-Extra“ einsammeln.
Sind dann alle Gegner vernichtet, schiesst man auf die beiden Versiegelungen am hinteren Tor. Nachdem beide zerstört wurden, geht das Tor auf und man muss zwei Kamikaze-Aliens ausschalten. Folgen Sie dann dem Gang.

Im, äußerst interessanten, Schwimmbad angekommen muss man dann wieder zahlreiche Gegner und zwei Geschütze erledigen, bevor man hinter dem Sprungbrett nach unten laufen kann. Hier springt man dann in das tieeefe Loch und kämpft sich unten dann durch den Gang.
Erledigen Sie dann am Ende der gläsernen Röhre das Alien, wodurch die Röhre kaputt geht. Springen Sie dann nach unten und erledigen Sie einige dieser seltsamen Hunde, halten Sie sich aber nicht zu lange damit auf, da immer wieder neue kommen!
Laufen Sie stattdessen in den hinteren Raum und schiessen Sie hier auf alle drei Glasdinger, bis die Aliens darin platzen. Sind alle drei erledigt fliegt das halbe Glasröhrensystem auseinander. Laufen Sie nun zurück zu dem rotierenden Ding, das immer wieder diese seltsamen Hunde ausgespuckt hat. Es ist kaputt. Springen Sie einfach auf die Überreste des Geräts, die Sie nach oben bringen. Sie finden sich nun in einer perfekten, friedlichen Welt wieder!! Da Sie jedoch zwischen dem Gebäum zahlreiche Handgranaten finden, ist es wohl offensichtlich, daß die fiesen Alien Sie täzuschen wollen 😉
Schiessen Sie die bemalten Wände um und nehmen Sie sich der Aliens dahinter an. Sie müssen jedoch eigentlich zuerst die seltsamen Dinger am Boden vernichten, denn solange diese nicht vernichtet sind, kommen immer wieder neue Alien heran. Nachdem alle Dinger und Aliens vernichtet wurden, kann man durch das Tor springen und sich durch den Gang kämpfen.
Sie findet sich bald in einem quietschbunten Raum wieder. Hier findet man zahlreiche nützliche Extras, sehen Sie sich also genau um. Springen Sie dann in das linke rote Loch und laufen Sie nach oben. Hier gehts über das Grüne zum orangen Weg hoch oben und über den zum blauen „Rahmen“,

indem ein ziemlich fiesen Alien wartet.
Folgen Sie dem Gang bis zu einem großen „Tal“. Schiessen Sie sich hier nach unten durch, wo Sie einen Luftstrom finden, der Sie nach oben bläst (Zuvor noch das Geschütz darüber zerstören!). Kämpfen Sie sich hier über die Seiten zum anderen Ende durch, erledigen Sie das große Alien in der Luft und springen Sie dort nach oben auf den höheren Seitenweg. Laufen Sie über ihn wieder zur anderen Seite, wo Sie diesmal eine Tür finden, die von einem der Alienhunde bewacht wird.
Folgen Sie dem Gang und lassen Sie sich nach oben blasen. Sie finden sich nun hinter der Uhr eines bizarren Gefängnishofes wieder. Zerschiessen Sie das Glas und springen Sie nach unten. Auf einem der kleinen „Türme“ findet man Sniper-Granaten, mit denen man die Gegner hinter den Gittern besonders gut ausschalten kann. Nachdem alle Gegner ausgeschaltet sind, springt man wieder auf den Turm und von hier aus in das Loch in der Wand. Hier kann man etwas weiter unten ein seltsames Dreieck beschissen, daß nach einigen Umdrehungen das große Tor im Hof öffnet.
Folgen Sie dem Gang dahinter bis zu einer seltsamen Konstruktion an der Wand. Schiessen Sie hier entweder von oben drauf oder werfen Sie einfach ein paar Handgranaten dagegen, wodurch man den weiteren Weg freisprengt.
Folgen Sie dem gang bis Sie zu einem zweischeibigen Glasfenster kommen. Hier erscheint gleich ein Alien auf einem „Hoverboard“. Nachdem Sie es erledigt haben, können Sie selbst darauf springen und einige Runden drehen. Sie müssen dabei nur die zahlreichen Alienflieger abwehren und brauchen sich nicht um den Kurs zu kümmern.
Nach einige zeit kracht das gefährt dann durch eine Scheibe und man kann dem letzten Gang zur relativ dunklen Höhle des Endgegners folgen.
Hier muss man nun zahlreiche Alien-Hunde abwehren, die ständig aus den Löchern am Boden kommen. Der Boss selbst sitzt in dem runden, sich drehenden Kreis. Er macht es Ihnen jedoch ziemlich leicht. Wehren Sie einfach die Hunde ab, bis der Kreis sich aufhört zu drehen und schiessen Sie dann im Sniper-Modus oder mit einer Handgranate auf die roten Punkte, die gleichzeitig Laserstrahlen auf Sie abfeuern! Nachdem alle vier, roten Laserkanonen vernichtet wurden, explodiert das rad und dann auch gleich der Boss - es folgt der bekannte Windstrudel.

Level 4: Kirkcaldy

Springen Sie nach unten, bis Sie eine dunkle Höhle mit einigen Gegner erreichen. Hier schaltet man diese aus und springt dann auf das „Surfbrett“ über dem Kanal. Sie fahren nun mit dem Ding einen längeren Kanal hinab, wobei Sie sich den Weg mehrfach freischiessen müssen. Nach der Fahrt findet man sich am Rande eines großen Gebietes wieder.
Schiessen Sie hier auf eines der beiden Objekte vor der Absperrung und warten Sie dann, bis ein Flieger kommt, der zwei Aliens absetzt. Zögern Sie nicht, sondern springen Sie gleich auf das Flugzeug. Sie machen nun erneut einen Rundflug. Ihre Hauptziele sollten die zahlreichen Kanonen sein, die mit blauen Geschossen Ihnen am Boden kreftig zusetzen. Zudem sollte man natürlich auch die zahlreicheh lustigen Aliens zubomben, die teils sogar schlittschuhlaufen *lol*
Nach dem Flug arbeitet man sich über den großen zugeforenen See zur anderen Seite vor und sammelt dabei natürlich die ganzen Extras ein, die man vorher freigebombt werden. Am anderen Ende läuft man dann in die „Rutschbahn“ und sucht ein weiteres „Surfboard“.
Es folgt eine weitere, noch längere Fahrt. Hier haben Sie nun die Möglichkeit zehn Knochen einzusammeln und so ein Extra-Bonus zu bekommen, dazu muss man jedoch ziemlich gut aufpassen. An einigen Stellen hat man die Möglichkeit ein „Cooles“ Extra einzusammeln, daß die Laserstellungen vor Ihnen mit Kühen bombardiert (dazu müssen Sie einmal mit der Sprungtaste einen etwas höheren Weg „bespringen“).
Am Ende findet man sich dann bei einem eingefrorenen See wieder, der in seiner Mitte ein augetauchtes U-Boot beherbergt. Sie müssen nun erstmal zahlreiche Gegner erledigen, bevor Sie die Kisten ums Boot untersuchen können. In einer werden Sie dann mal wieder eine kleine Atombombe

finden, mit der Sie die Tür unter dem „Schwanz“ des U-Bootes aufsprengen können.

Im Inneren geht man durch durch einige Schleusen bis zu einem größeren Raum. Hier sitzt ein Alien in einer seltsamen Kapsel und wirft beständig seltsame Granaten nach Ihnen. Sie müssen nun in den Sniper-Modus schalten und mit etwas stärkerer Munition auf den Kerl schiessen. Nach etwas fünf Schüssen sollte er weg sein und so den Lufstrom freigeben, der einem in einen Gang oben bringt.
Hier läuft man nach draußen und knöpft sich dann erstmal alle „Alien-Generatoren“ um das U-Boot herum vor. Anschließend vernichtet man die restlichen Aliens, das Geschütz am Ende und durchsucht alle Container. Springen Sie dann über den Luftstrom beim zerstörten Geschütz nach oben und stellen Sie sich auf das nächste „Surfbrett“. Es folgt die längste Fahrt.
Wieder können Sie Knochen und zahlreiche Extras einsammeln, müssen an einer Stelle hochspringen um einige „coole“ Extras zu bekommen, die die Geschütze vor Ihnen plattmachen und natürlich einige Gegner umschiessen.
Nach der fahrt landet man in einem großen Hof. Laufen Sie hier zuerst nach links und lassen Sie sich vom Luftstrom hochtragen. Dadurch bekommt man die Supermunition und kann den vor Ihnen schebenden Bomber sehr leicht ausschalten. Landen Sie dann wieder und zerstören Sie den „Alien-Generator“ im mittleren Segment.
Zuletzt muss man noch mal ein Alien in einer Geschütz-Kapsel vernichten. Es stellt diesmal den Endgegner dar und schleudert deshalb noch mehr Granaten auf Sie. Versuchen Sie zuerst einige dieser Granaten zu zerstören und schalten Sie dann in den Sniper-Modus und hauen Sie mit allen verfügbaren Waffen drauf!

Level 5: Sparrow Pit

Schalten Sie gleich in den Sniper-Modus und sehen Sie sich das große Schiff im Hintergrund an. Sie müssen im Sniper-Mode alle runden Geschütze vernichten, das geht aber erst wenn das kleinere Schiff weg ist und man noch etwas nach vorne gelaufen ist!
Danach springt man auf die größere Fläche und macht hier alle Gegner fertig. Der Transporter der vor dem Bild des Anführers schwebt muss vernichtet werden, so daß man ganz leicht an die Atombombe herankommt. Mit der öffnet man dann die versiegelte Tür links und folgt dem Gang.

Wieder im Freien läuft man dann im Areal nach hinten bis zur Beladerampe. Schalten Sie hier alle Gegner aus, wobei Ihnen dies das Waffen-Extra links der Rampe auf dem Block deutlich erleichtert.
Nach der Zerstörung des gegnerischen, fliegenden Irgendwasdings fällt eine Art Gabelstaplerverschnitt herunter. Schiessen Sie darauf, bis die Glasscheibe darauf zerstört ist. Nun können Sie es mit Ihrem Gewehrfeuer auf die gelbe Fläche vor dem durchsichtigen Kraftfeld „lenken“, wodurch das Kraftfeld deaktiviert wird! Sollte der Gabelstapler jedoch irgendwo verkanten müssen Sie nicht gleich neu laden, sondern können einen kleinen „Geheimgang“ benutzen. Von der Beladerampe aus gesehen rechts, wo ein mit blauen Laserstrahlen schiessender Gegner war, können Sie nach oben springen und hier links noch mal nach oben klettern und dann dem Gang nach unten folgen.
Hinter dem deaktivierten Schild fällt man dann ins Loch. Unten (wo man auch durch den Geheimgang hinkommt) folgt man dem Gang und läßt sich am Ende durch einen Luftstrom zum Raumschiffport tragen.

Im Raumschiffport geht man dann in den Snipermodus und zerschiesst die Glasscheibe vor dem seltsamen Alien in der Kontrollzentrale. Nachdem auch das Alien ausgeschaltet wurde, macht sich das Schiff über Ihnen plötzlich selbständig und feuert mit zahlreichen Geschützen nach Ihnen. Bleiben Sie immer in Bewegung und vernichten Sie alle Geschütze. Dann läuft man nach vorne und geht erneut in den Snipermodus. Schiessen Sie auf den Piloten im Schiffsbug, wodurch das Schiff ausser Kontrolle gerät und die Wand rechts zerstört.

Erledigen Sie die zahlreichen Feinde und springen Sie dann in den nun betretbaren Gang. Er führt Sie in eine Art Planungsraum (für die Invasion der Aliens!). Schiessen Sie hier auf die langbeinigen Aliens (die mich an die Wissenschaftler des Jahre später erschienenen Half-Life erinnern), die dann bald nach unten springen. Beschiessen Sie nun die Erdkugel in der Mitte, die dadurch nach unten stürzt und Ihnen den weiteren Weg freimacht.
Unten angekommen muss man dann zahlreiche Gegner erledigen. Sobald zwei, der drei Aliens an den Schreibtischen, erledigt wurden, öffnet der Dritte eine Geheimtür in der Mitte, die auch Sie in einen neuen Gang bringt.
Sie landen in einer Schlucht. Laufen Sie hier zuerst in den Raum rechts und schnappen Sie sich die Atombombe. Dann kämpft man sich durch die Gegnerhorde im Raum links und läuft dann nach oben. Hier findet man drei Aliengeneratoren nebeneinander. Benutzen Sie am besten die Atombombe um die Dinger schneller kleinzukriegen. Nach dem Einsatz der Bombe schwebt dann auch bald die nächste Bombe vom Himmel, so daß Sie dann wieder bewaffnet zur anderen Seite rüberspringen können (über den Vorsprung rechts).
Hier muss man starke Gegner vernichten, bevor man in das Loch springen kann. Unten folgt man dem Gang nach oben und sprengt mir der Atombombe das große Tor auf. Folgen Sie dem Gang. Sie kommen nun in einen langen röhrenartigen Raum. Kämpfen Sie sich hier durch die zahllosen Aliens zur anderen Seite durch und sprengen Sie dort mit der Atombombe eine weitere versiegelte Tür auf. Folgen Sie dem Gang.

Sobald Sie den nächsten Raum betreten zerbersten die Glasscheiben an der Decke und zahlreiche Aliens schweben herab. Nun gilt es alle Aliens und die drei Gabelstapler auszuschalten. Die Gabelstapler sind hier jedoch von enormer Wichtigkeit!
Sie können sie, wie gewohnt, mit dem Gewehrfeuer herumschieben und dadurch auf die größeren Blöcke kommen. Über den größten Block können Sie dann zu einem schmalen Weg gelangen, der quer durch den Raum führt. Laufen Sie an dem „Fahnenmast“ vorbei und springen Sie auf die Rampe links. Von hier aus kann man dann auf den Rundweg oben springen, wo ein weiterer Gabelstapler seine Runden dreht.
Sie müssen diesen nun genau an der Stelle kaputtschießen, wo man über ihn zu einer schwebenden Plattform darüber kommt (genau gegenüber der Stelle, an der Sie raufgekommen sind!).
Springen Sie dann über die schwebenden Plattformen zur Tür und folgen Sie dem Gang.

Im Raum mit der langen Rampe angekommen, muss man zuerst nach unten rennen und alle Gegner ausschalten. Dazu gehören auf die drei Geschütze über den großen „Pusterohren“. Schiessen Sie einfach auf die roten Köpfe der Aliens, die nicht von Panzergals geschützt sind.
Nachdem alle Gegner ausgeschaltet wurde, rennt man die Rampe wieder ganz nach oben. Sie müssen nun über die drei „Pusterohre“ schweben um zur Tür hinter dem rechten Luftstrom zu kommen. Springen Sie dazu nach oben und warten Sie, bis der Gleitschirm sich öffnet. Halten Sie nun die „Rennen“-Taste gedrückt und schweben Sie zum ersteh Luftstrom rechts der langen Rampe. Ohne die Rennen-Taste werden Sie dies wohl nicht schaffen, also immer schön gedrückt halten!
Sobald Sie den Luftstrom erreicht haben, trägt dieser Sie nach oben und Sie können zum nächsthöheren Luftstrom in der Mitte schweben. Die Abstände sind jeweils sehr knapp bemessen, Sie sollten also keinen Unsinn anstellen!
Der letzte Luftstrom aus dem „Pusterohr“ links der Rampe bringt Sie dann ganz nach oben. Von hier muss man dann zur ziemlich weit entfernten Tür schweben, doch das sollte mit der Rennen-Taste kein problem sein - manchmal sind eben die ungewöhnlichsten Lösungen die Besten!

Nach dem zehntausendsten Gang kommt man zu einem mühlenartigen Raum. In der Mitte wird Bones durch mehrere Seile gefangen gehalten. Sie müssen nun zur kleinen Säule in der Mitte springen und hier warten, bis Sie das große Alienschiff durch das „Sichtfenster“ an der Seite sehen. Gehen Sie nun in den Snipermodus und versuchen Sie in den wenigen Sekunden, in denen das Schiff stillsteht, so

viele Geschütze wie möglich zu zerstören. Beim ersten Mal werden Sie dies jedoch nicht schaffen, so daß das Schiff näher kommt und über dem raum einige Aliens abwirft.
Danach kehrt es zu der Position vor dem Sichtfenster zurück und Sie können es erneut unter Beschuss nehmen. Während des Rundlfugs können Sie dann noch kurz nach unten laufen, wo eine große Kugel Ihre Bahnen dreht. Mit der Supermunition, die man hier unten findet, kann man diese und die abgeworfenen Aliens gut ausschalten.
Nach einigen Rundflügen des Alienschiffes sollte dieses dann komplett entwaffnet worden sein. Erledigen Sie nun noch einige normale Gegner, bevor das fette „Boss-Alien“ aus seinem Versteck kommt und Bones wieder entführt. Es folgt ein weiterer Wirbel. Versuchen Sie jedoch nicht Bones zu erreichen, da man das eh nicht schafft, und konzentrieren Sie sich eher darauf, möglichst unbeschadet durch den Luftwirbel zu kommen.

Nach dem Jetstream findet man sich in einem neuen Level wieder, der nicht benannt wird und deshalb von mir als

Level 6:

behandelt wird.

Warten Sie bis die Aliens über die lange Rampe gerollt kommen und so die Glasscheibe an einer Seite zerstören. Missachten Sie dann einfach die Gegner und laufen Sie die Rampe an einer Seite ganz nach oben. Dort trifft man dann wieder einige Gegner, sollte sich jedoch nur auf die „Alien-Quelle“ in der Mitte konzentrieren. Sobald die nämlich vernichtet wurde, kann man in einen tiefen „Gang“ hüpfen. Irgendwie erinnert mich dieser „Gang“ jedoch etwas an gewisse weibliche Körperöffnungen - tschuldigung ... aber sieht doch echt ... OK! Schluss!
Benutzen Sie ab und zu jedoch Ihren Fallschirm, denn der „Gang“ (Loch wäre jetzt zu eindeutig zweideutig! 😉 ist relativ tief (mein Gott wird ja immer obszöner!)
Sie landen dann in einer großen Halle mit zahlreichen Säulen. Hier betätigt sich das fette Alien als Hundeschlittenfahrer. Spannen Sie ihm nun die Hunde aus und schalten Sie alle aus. Danach folgt man dem Fettwanst und schiesst so lange auf ihn, bis er in die Mitte rennt und dort ein Loch „macht“. Folgen Sie ihm.
Sie finden sich dann bald in einem furchtbar verspiegelten Raum wieder. Hier sollte man sich zuerst die Gimmicks hinten bei der Säule schnappen. Nun muss man über die zahlreichen schwebenden Plattformen nach oben springen, wobei dies nicht gerade einfach ist, da man die Plattformen von unten kaum erkennen kann! Auf der großen Säule sitzt dann ein Alien mit einer Kanaone, das man zuerst ausschalten muss, bevor man in den „Gang“ darin springen kann.
Im nächsten Raum findet man nun alle möglichen Extras, mit denen man sich auch eindecken sollte, da immer wieder neue vom Himmel schweben. Schalten Sie dann möglichst viele der kleineren Aliens am Boden aus und gehen Sie in den Sniper-Modus. Zielen Sie auf das fette Alien auf dem Turm und schiessen Sie mit Granaten und dem sonstigen Zeug, das Sie zur Verfügung haben.
Wiederholen Sie die Kleinere-Aliens-ausschalten-und-dann-auf-das-Große-schiessen-Prozedur bis er vom Turm fällt und dadurch die andere Säule umkippt. Erledigen Sie nun die restlichen Gegner und sammeln Sie die Extras ein. Zuletzt läuft man über die umgekippte Säule zum Turm und springt dort in den nächsten „Gang“.

Nun kommt ein wirklich witziger Abschnitt. In diesem großen Raum haust Gunta, ein Riesen-Alien (natürlich saudoff und gemein!). Bones hängt wieder an Seilen, die man mit Atombomben lösen kann. Leider findet man (noch) keine Atombomben!
Die Lösung: Laufen Sie zum „Alien-Robben-Automat“ und springen Sie auf den Knopf daneben. Eine

Robbe kommt heraus, die man aufnehmen kann. Je nachdem wie viele Items Sie bereits mit sich herumtragen, können Sie mehr oder weniger Robben aufnehmen!
Laufen Sie nun zum Riesenvieh und werfen Sie ihm eine Robbe vor die Treter, die er sogleich verschlingen wird. Nach der kleinen Mahlzeit schwebt eine Atombombe herab. Werfen Sie am besten noch eine zweite Robbe, damit Gunta nicht versucht Sie beim Aufnehmen der Atombombe zu zermatschen. Lassen Sie sich nun vom Luftstrom nach oben tragen und gleiten Sie zur Plattform rüber. Hier wirft man die Atombombe und verschwindet dann. Schnappen Sie sich weitere Robben und füttern Sie Gunta erneut, so daß Sie eine zweite Bombe bekommen...
Sind drei „Seilbefestigungen“ zerstört, befreit sich Bones und hüpft, lustig wie er ist, in den Robben-Automat. Sie bekommen nun eine besondere „Bones-Robbe“, die leider einzigartig ist. Werfen Sie Gunta dieses Leckerli vor. Sobald er es gefressen hat, wird er mächtig Bauchschmerzen bekommen und platzen - kennen Sie Monthy Pythons „Der Sinn des Lebens“, da gibt es eine ähnliche Szene :-0
Bones überlebt diese „Darmgasexplosion“ und ruft dann gleich sein lustiges Schiff herbei, das von einem „Kurt“-Dummie gesteuert wird *lol*
Und damit schein das Spiel dann zu Ende zu sein ... ziemlich doofes Ende für ein sonst so spektakuläres und witziges Spiel!

Savegames

Im folgenden können Sie drei Dateien herunterladen, die jeweils 13 Savegames enthalten (mehr akzeptiert die MDK-Savefunktion leider nicht). Sie sind folgendermaßen geordnet. Die erste Zahl gibt den Level an, die Zweite gibt in etwa den Forschritt im Level an. Bsp.: Savegame „43“ - Sie finden sich im 4. Level wieder und haben etwa 2/3 des Levels bewältigt!
Entpacken Sie die Dateien in Ihren Saves-Ordner im MDK-Verzeichnis - vorher Ihre Savegames sichern und aus dem Saves-Ordner löschen! Ob die Savegames auch mit der 3Dfx- oder der normalen Version funktionieren, kann ich leider nicht genau sagen ⇒ einfach mal ausprobieren!

Level 1 - 3 Mitte.ZIP (300 KB)
Level 3 Mitte - 5 Mitte.ZIP (200 KB)
Level 5 Mitte - Ende.ZIP (150 KB)

Text	A. Neumann (2002)
Savegames	A. Neumann (2002)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mdk?rev=1367660534

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