Operation Na Pali

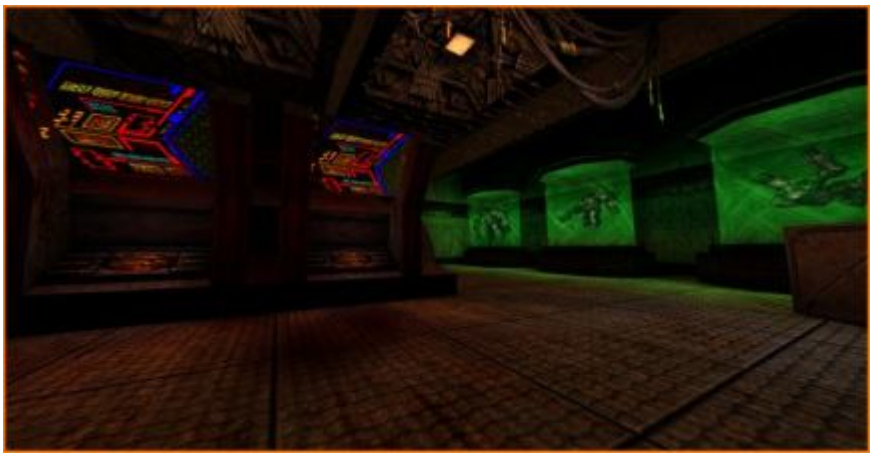


Diese Lösung wurde mit der Version 1.30 der MOD auf dem „Hard“-Schwierigkeitsgrad gemacht. Die Screenshots wurden in ursprünglich 2400×900 (Eyefinity-Modus) erstellt, später jedoch teils zurecht geschnitten und vor allem verkleinert.

Tipps:

- Sie können durchaus den „Hard-en“ Schwierigkeitsgrad wählen, da man selbst hier kaum Probleme haben sollte. Unreal ist dagegen schon ziemlich heftig, vor allem zu Beginn. Leider sind die Schwierigkeitsgrade nicht perfekt ausbalanciert!
- Durchsuchen Sie möglichst alles und sehen Sie sich immer genau um, denn es gilt zahlreiche Geheimnisse zu entdecken!!
- Dazu kann man sich die Infos zu Nutze machen, die man per F1-Taste aufrufen kann. Hier wird die Zahl der Secrets pro Level angegeben.
- Auf neuen Systemen läuft die klassische UT-Engine meist viel zu schnell, was man auch durch Eyecandy (massives AA und AF) nicht recht reduzieren kann. Hilfreich ist daher die „Frames per Second“ in den erweiterten Optionen auf einen Wert von etwa 100 zu limitieren. Dies erfordert jedoch einen aktualisierten Renderer, den man beispielsweise auf www.oldunreal.com bekommt. Einen nützlichen Teak-Guide hierzu findet man beispielsweise hier: ut99.org
- Fix Me! Leider kann ich Ihnen diesmal keine Savegames zur Verfügung stellen, da selbst die Beschränkung auf etwa 10 Speicherpunkte, nichts hilft - die Datei wäre immer noch ca. 20 MB groß. Zu groß!

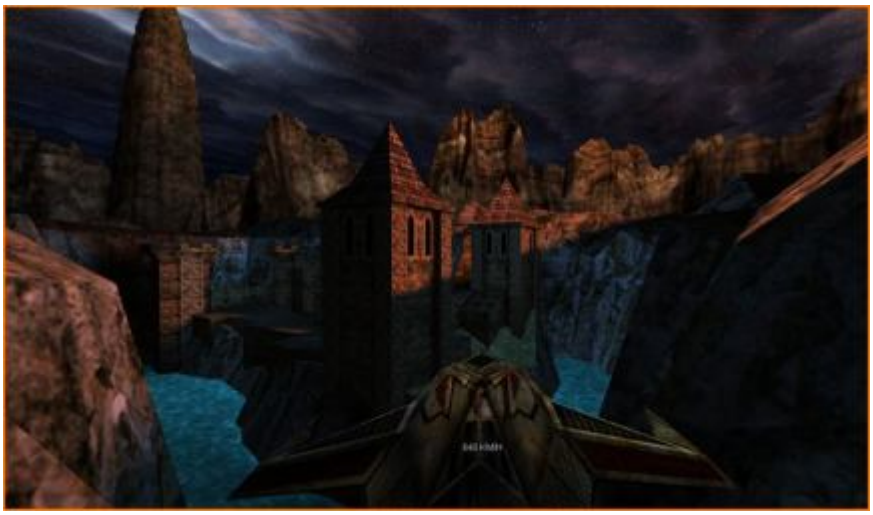
Prisoned



Nachdem der ausbrechende Mercenary Ihr Zelle geöffnet hat, läuft man schnell hinaus und nach rechts. Hier findet man in der aufgebrochenen Mercenary-Zelle ein „Tagebuch“, das einem den Code für die Tür verrät (der Code pro gestartetem Spiel unterschiedlich, weshalb hier kein allgemein gültiger Wert genannt werden kann!).
Laufen Sie dann zur Tür und geben Sie bei der Konsole den Code ein. Folgen Sie dem Gang und fahren Sie mit der Gondel zur anderen Seite. Dort folgt man dem Mercenary, der einen Lüftungsschacht „aufmacht“. Unten muss man durch eine etwas seltsame Höhle voller Skaarj-Larven und Plasmawesen, die einen jedoch nicht angreifen!
Dahinter wird der weitere Weg von einer herabfallenden Larve versperrt, so dass man den Weg gegenüber, also linksherum nehmen muss. Im nächsten Raum bricht leider die Leiter ab, über die der Mercenary hochgeklettert ist, so dass man die kleine Luke neben der Konsole öffnen muss und dort reinklettern kann. Dahinter läuft man über die „Bretter-Brücke“ und lässt dann die Sequenz auf sich wirken.
Meist hüpft der Skaarj in sein Unglück, mitunter bleibt er jedoch auch auf der anderen Seite stehen. Selbst dann muss man aber eigentlich keine Angst vor dem Kerl haben, da er Ihnen nicht mehr folgen kann! Fahren Sie folglich gelassen mit dem Aufzug nach oben und halten Sie sich hier etwas zurück, bis die Skaarj-Wache weiter weg ist und schließlich hinter der Tür verschwindet (ist man zu forsch, wird er Sie ins Visier nehmen!). Gehen Sie dann durch die Tür zur Rechten ins Labor, wo man endlich eine Waffe findet. Damit muss man dann auch gleich angreifende Skaarj abwehren und sich anschließend zu einer Art Lagerhalle durchschlagen.
Hier lauert ein weiterer Skaarj, der nun eine Pistole mitführt!
Erledigen Sie ihn und fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben. Die anderen Wege hier unten führen lediglich zurück.
Oben kämpft man sich bis zum großen „Innenhof“, den man bereits aus Unreal kennt, des „Mutterschiffs“ vor. Hier findet man einen Gleiter, den man besteigen kann.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Escape vom Skaarj Base



Mit dem Schiff fliegt man nun vom Mutterschiff weg. Stellen Sie die Geschwindigkeit am besten auf „ganz langsam“ also 610 km/h. Sie müssen nun in die Schlucht fliegen und dort allerhand Hindernissen ausweichen. Bald kommen Sie dann zu einer Burganlage, die man geschickt umfliegen muss, denn dahinter geht die Schlucht weiter, verengt sich jedoch noch mal, so dass man hier äußerst vorsichtig fliegen muss.
Irgendwann landet man dann, was jedoch automatisch geschieht.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

The Betrayers Path



Laufen Sie nach unten zum Dorf, wo sich Ihnen zwei bewaffnete Nali anschließen. Nachdem man sich die Pulse Gun geschnappt hat, öffnet sich das Tor und man kann mit Hilfe der beiden Nali die Kraal erledigen und dann das Innere stürmen. Hier öffnet man per Hebel das Tor und läuft dann über die Treppe nach oben. Laufen Sie durch die Höhle und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben. Dort läuft man nach draußen und erledigt bei der eingestürzten Brücke nach Möglichkeit schon einmal den großen Brute gegenüber.
Anschließend springt man über die einzelnen Vorsprünge nach unten und folgt dort der Höhle, die schließlich zu einem Aufzug führt. Ihr Nali-Verbündeten folgen Ihnen meist, Sie müssen teils nur etwas Geduld aufbringen und mit den Begleitern insbesondere bei den Aufzügen ein wenig zusammenrücken!
Oben muss man dann einige Skaarj abwehren, was jedoch durch die wehrhaften Nali erleichtert wird! Sehen Sie sich dann im Dorf um, wobei Sie nicht ins Wasser gehen sollten, da man dort nichts findet und die Nali-Verbündeten teils nicht mehr rauskommen! Von einem erhöhten Schlafraum aus kann man übrigens schon mal einen Blick „vorwärts“ werfen und den „modifizierten“ Nali sehen.
Schließlich springt man dann über die Kisten bei der Tür über die Mauer selbst und stellt sich dem Kampf. Man kann übrigens bereits von der Mauer aus den Skaarj auf dem Dach beschießen und mit etwas Glück ausschalten. Stellen Sie sich dann dem Nali, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Haben Sie ihn erlegt, öffnen sich alle Tore und man kann weitergehen.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Gore Mine Crossing - Entrance

Laufen Sie nach draußen und kämpfen Sie sich zum Mineneingang durch.
Die Nali sind gegen die Brute zwar teils etwas störend, man kann die Kerle jedoch auch alleine kämpfen lassen. In einem Container findet man eine wertvolle Rüstung!
Im Minenkomplex geht man dann geradeaus und die Treppe runter. Dann sollte man zuerst nach rechts gehen, unterwegs die Flak-Kanone einsammeln und nach einigen Kämpfen schließlich im unteren Lagerraum das Superhealthpack einsammeln, das in der aufgetanen Höhle liegt!
Anschließend geht es zurück und bei der Treppe nach links, wo man einen Schalter in einem "Kontrollraum" findet. Sollte man beim kleinen Zwischenstück zuvor ins Wasser gefallen sein, muss man dort das Gitter zum Lüftungsschacht zerschießen!
Nachdem man den roten Schalter gedrückt hat, geht man wieder (über die Treppe) nach oben, wo nun die zweite Tür endlich geöffnet ist. Gehen Sie dahinter zum Aufzug und aktivieren Sie ihn an der rot leuchtenden Apparatur.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Gore Mine Crossing



Kämpfen Sie sich nach draußen vor. Man findet sich in einer gigantischen Schlucht wieder, die einige schwächere Rechner teils stark in die Knie zwingen dürfte! Sie müssen sich hier über mehrere Ebene nach unten vorkämpfen!
Zuerst gilt es deshalb zur anderen Schlucht-Seite durchzukämpfen und dort mit dem Aufzug nach unten zu fahren. Unten kämpft man sich wieder in die andere Richtung zurück und nimmt dabei das Scharfschützengewehr mit, das hier sehr nützlich ist!
Hinten angekommen geht es dann in den Fels. Laufen Sie bis zum Raum mit dem herabstürzenden Stahlträger. Sobald man hier zu den Konsolen an der Wand gehen will, sieht man in einer Sequenz einen ziemlich kräftigen Skaarj herbeikommen. Versuchen Sie ihn schnellstmöglich auszuschalten, sonst macht er das mit Ihnen!
Da der Aufzug hinter der Tür außer Betrieb ist, läuft man wieder nach oben, wo der Skaarj die Tür geöffnet hat. Dort findet man einen zweiten Aufzug, der jedoch (noch) gesperrt ist. Sie können ihn jedoch mit dem Hebel im Raum daneben entsperren, dazu muss man jedoch noch einen großen Brute umlegen. Fahren Sie dann mit dem Aufzug runter, wobei es diesmal ganz nach unten geht.
Kämpfen Sie sich dort dann bis zur Mauer durch. Da sich weder Tor, noch Kran öffnen bzw. bedienen lassen, läuft man in den Stollen. Am Ende springt man in den Gang und erledigt im Raum dahinter einen Brute und einen Skaarj. Dadurch wird ein roter Schalter an der Wand freigeschaltet, mit dem man irgendwas in Gang setzt, das jedoch kaputt geht. Glücklicherweise findet man dann neben dem abgestürzten Schienenwagen die gesuchte Batterie, so dass man damit zum Kran zurückkehren kann. Aktivieren Sie ihn und klettern Sie durch das Loch in der Wand.
Im hintersten Haus legt man dann den Hebel um, der den Zugang zum hinteren Aufzug freigibt. Oben kämpft man sich bis zum nächsten Tor durch.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Skaarj Outpost



Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. In der Schlucht sieht man einen Skaarj, der jedoch bald flüchten will. Sie können ihn per Scharfschützengewehr abschießen, da er jedoch in der hinteren Röhre „verschwindet“ kann man sich die Munition auch sparen!
Laufen Sie weiter bis zur Bunkeranlage mit dem coolen Panzer. Hier erledigt man die beiden Skaarj, die einen Mercenary entstellen und folgt dann dem Gang nach oben. Dort findet man ein Loch im Boden, durch das man in den Kontrollraum kommt. Springen Sie auf die Konsole und drücken Sie den roten Schalter. Danach zerschießt man das Fensterglas und springt hinaus. Erledigen Sie die ankommenden Gegner und laufen Sie dann in den riesigen Korridor.
Am Ende beobachtet man in einer Sequenz, wie zwei Mercenary „verunglücken“. Folgen Sie Ihnen und springen Sie hinunter ins Wasser. Zuvor sollte man noch die Goodies aus dem Container neben der Konsole einsammeln!
Im unterwasser-stehenden Gang dahinter findet man am Ende einen „schlafenden“ Skaarj. Der ist leider nicht ertrunken und steht bei Beschuss oder Annäherung plötzlich auf. Am besten lädt man aus sicherer Distanz den Raketenwerfer und pustet das Paket weg!
Nachdem man ihn erledigt hat, öffnet sich die Tür an der Seite.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Skaarj Outpost (2)



Schwimmen Sie zur anderen Seite und aktivieren Sie den Aufzug mit der kleinen, rot leuchtenden Konsole. Laufen Sie zur anderen Seite und fahren Sie dort mit einem weiteren Aufzug noch mal eine Etage höher. Kämpfen Sie sich auch hier zur anderen Seite durch und fahren Sie dort noch mal eine Etage höher. Ganz oben geht man dann durch die Tür rechts und folgt dem Gang, bis man wieder den Himmel sieht.
Fahren Sie hier mit dem Aufzug links nach unten. Die Explosion ganz oben ist ziemlich heftig, so dass einer der großen Aufzüge runterkracht!
Springen Sie in die Aussparung für den anderen großen Aufzug und gehen Sie in den „schützengraben-artigen“ Gang. Hier aktiviert man an der Konsole in der Mitte den verbliebenen Aufzug, der nun runterkommt. Laufen Sie dann zur Aussparung des kaputten Aufzugs, wo man über die Trümmer wieder nach oben springt.
Anschließend fährt man mit dem großen Aufzug nach oben. Hier ist die Lage noch ziemlich „brenzlig“. Laufen Sie ganz vorsichtig durch den Gang bis zum Ende. Dort krabbelt man in den unversehrten Lüftungsschacht an der linken Seite. Dieser bricht nach links hin jedoch auch bald unter Ihren Füssen weg, so dass man plötzlich wieder in einer Höhle steht.
Laufen Sie hier zuerst zum unter Wasser stehenden Ende, wo man Munition findet, und dann in die andere Richtung zur Tür.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Lil´Spire



Laufen Sie bis zum Raumschiff der Skaarj, die gerade einen Nali zerlegen. Hat man die Biester erledigt, kann man eine der kleineren Kisten vors Raumschiff schieben und hineinspringen. Folgen Sie dann der Schlucht bis zum größeren Platz. Hier erledigt man zuerst aus sicherer Distanz die beiden Skaarj links und stellt sich dann dem Titan, der hier durch das „Tor“ bricht.
Da man sich hinter den Säulen gut verstecken kann, sollte man keine Probleme haben ihn zu erledigen. Als Belohnung gibt es ein Superhealthpack, das scheinbar herab gebeamt wird!
Folgen Sie dann der Schlucht bis Sie in eine Höhle kommen. Hier geht man in den hinteren Gang und stellt sich auf den Aufzug. Unten zeigt einem eine kleine Sequenz zwei Skaarj, die einen Kristall "anbeten" oder so. Dieser Kristall hat jedoch absolut keine Bedeutung, so dass man einfach die

Gegner wegpustet und weiter läuft!
Bei den „Inseln“ gilt es dann erstmal den Gegner auf der anderen Insel wegzupusten, denn der ständige Raketenbeschuss ist nicht gerade toll. Am besten geht das natürlich per Scharfschützengewehr!
Bei der zweiten, langen Hängebrücke muss man dann etwas vorsichtig vorgehen. Speichern Sie deshalb am besten auf dem mittleren Felsen. Sobald Sie die Brücke betreten, müssen Sie ohne stehen zu bleiben zur anderen Seite rennen, denn nach einer bestimmten Zeit kommt ein feindlicher Gleiter, der die Brücke mit einigen Raketen zum Einstürzt bringt! Sie müssen dann am besten schon auf der anderen Seite sein. Glücklicherweise kann man noch weiterlaufen, wenn die Sequenz startet, so dass man es gerade noch rüber schafft!
Folgen Sie dann dem Weg bis der nächste Level geladen wird.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Entering the Mercenary Base



Laufen Sie durch die elendig lange Schlucht bis zur eigentlichen Basis. Hier ist jedoch jede Tür verriegelt, so dass man beim Haupteingang nach rechts weiter läuft und bei der großen Rampe in den Bereich zwischen den Anlagen geht. Dort entdeckt man ein paar Skaarj und weiter links einen Stapel Container, über den man zum oberen Lüftungsgitter kommt. Nach ein paar Schüssen öffnet sich dieses und man kann endlich rein!
Gehen Sie dort durch die Tür und sehen Sie sich die „Schlacht-Sequenz“ an.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Mercenary Base

Wehren Sie dann einen weiteren Skaarj-Angriff von draußen ab. Folgen Sie dann dem Gang bis zum großen zentralen Raum mit dem "Schleim-Becken". Hier fährt man mit dem Aufzug in der Mitte weit nach unten.
Kämpfen Sie sich durch die Gänge bis zum nächsten Aufzug, der Sie wieder nach oben bringt. Auf dem „Oberdeck“ bzw dem „botanischen Garten“ findet man dann gegenüber wieder einen Aufzug, der einem wieder nach unten bringt!



Folgen Sie dann hier dem Weg, bis man hinter dem Podest mit der Shock Rifle den Hauptcomputer findet. Treten Sie an ihn heran, so dass sich einige Türen öffnen, wie man in der Sequenz sieht. Laufen Sie dann durch die nahe Tür bis Sie plötzlich vor zwei weiteren Türen stehen. Hier kommt man durch die Tür geradeaus zu einem kleinen, von Schilden geschützten Raum mit einer Rüstung. Nach rechts hin, kommt man wieder zurück zum ersten Aufzug, der einem wieder nach oben in den zentralen Raum mit dem „Schleim-Becken“ führt. Hier ist auch gleich wieder ein Kampf im Gange, da die Skaarj gleich mit einem ganzen Schiff vor der Haustür der Mercenary gelandet sind. Schlagen Sie die Biester zurück und laufen Sie draußen zu dem „Steg“, der zu einem einzelnen Gebäude an der Seite führt. Hier kann man zunächst im Seitenraum einen Sicherheitsanzug anziehen, der einem insbesondere im grünen Wasser schützt.
Dort findet man übrigens hinter einem Gitter ein Superhealthpack!
Fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben und laufen Sie über den „Steg“ wieder zurück zum zentralen Komplex. Im Hauptraum läuft man dann oben durch die andere Tür und folgt dem anderen „Steg“ zum nächsten Raum. Hier erledigt man zunächst die Gegner unten und schießt dann auf das stromführende Kabel, genauer gesagt den "Sicherungskasten" über der Konsole, das zum Kraftfeld geht.
Dieses fällt nun aus und mann kann ins verseuchte Wasser tauchen (vorher ggf. den Anzug anziehen). Nehmen Sie sich vor den Slith in Acht und versuchen Sie schnellstmöglich die Security-Card am Boden aufzunehmen und wieder aufzutauchen.
Oben öffnet sich dann dank Security-Card die Tür neben dem Aufzug, die zu den Gefängniszellen führt. Hier gibt es natürlich gleich wieder Ärger, den die Mercenaries jedoch schnell in den Griff kriegen. Im nächsten Raum wartet man bis der riesige Mercenary sich selbst platt macht und springt dann über die Kisten hinten hoch zum Lüftungsschacht. Schießen Sie das Gitter auf und krabbeln Sie zum kleinen Vorsprung im „botanischen Garten“, wo man einen Schild-Gürtel findet.
Krabbeln Sie dann zurück und gehen Sie durch die Tür.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Ride with me



Besteigen Sie das „Schienen-Vehikel“, das Sie mit einem Mordstempo durch den mega-langen Gang befördert und kämpfen Sie sich dann hinten durch bis Sie zu einer weiteren Seilbahn kommen. Es folgt eine kleine Sequenz, die man jedoch nicht beeinflussen kann.
Ist man endlich angekommen, läuft man bis zur Laser-Barriere. Gehen Sie hier in den Raum zur linken und deaktivieren Sie die Barriere mit dem Kontroll-Pult rechts hinten. Folgen Sie dann der Schlucht, erledigen Sie die Gegner beim Lavafluss und kämpfen Sie sich in die Höhle vor.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Sharuk Crossing

Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, laden Sie aber während der Fahrt schon mal den Raketenwerfer, da oben zwei Wachen lauern! Die Tür öffnet man mit dem Code, den man im Daten-Pad am Boden findet und folgt dann dem Gang bis zu einem kleinen Vorsprung, wo man das Radar findet.
Nachdem man es „kaputt gemacht hat“ läuft man durch die andere Tür weiter bis zur Laser-Barriere. Hier springt man über die Kisten zum Lüftungsschacht (etwas hakelig) und krabbelt hinein. Leider bricht der Gang ein, so dass man sich durch eine Höhle voller Gegner schlagen muss. Am Ende springt man dann aber wieder in den Gang (findet dort am Ende u.a. eine Rüstung einen Feind, der diese gleich wieder wegballert) hinter der Laser-Barriere und folgt anschließend dem Weg bis man unter freiem Himmel die beiden Generatoren unter der Radarschüssel ausschalten kann.



Auf dem Rückweg zum anfänglichen Aufzug muss man dann zahlreiche neue Gegner niederkämpfen. Am Level-Eingang angekommen geht man unten durch die nun offene Tür und folgt dem Gang. Da es keine Abzweigungen gibt, kann man sich nicht verlaufen und findet sich irgendwann bei zwei durch grüne Schilde geschützten Durchgängen wieder.
Laufen Sie hier durch den Schacht bei den Rohren in den Raum hinter den Schilden und erledigen Sie die beiden Skaarj. Folgen Sie dann dem Weg bis Sie zu einer Förderanlage kommen. Springen Sie hier auf eines der Förderbänder und begeben Sie sich zum unteren Raum. Hier geht man durch die Tür und läuft zum nächsten Förderband das einem zum nächsten Level bringt.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Thra Fortress



Folgen Sie dem Weg und erledigen Sie die landenden Aliens. Laufen Sie dann vorsichtig über die einsturz-gefährdete Brücke und dann nach links. Hier findet man einige Kisten, die im Lava-Fluss deponiert wurden und über die man springen muss, um in das Gebäude zu kommen.
Bevor man diese Sprung-Aktion startet, sollte man natürlich speichern!
Wichtig ist hier, möglichst spät die Sprung-Taste zu drücken, denn nur dann schafft man die langen Sprünge überhaupt!
Auf der anderen Seite geht man ins Gebäude und läuft zum Eingangsraum, wo man dann auch das Tor von Innen öffnen kann. Folgen Sie dem Weg tiefer ins Innere, bis Sie im großen Gang einen „Evil Nali“ treffen.
Dahinter findet man einen Gang, der durch Laser-Barrieren gesichert ist. Um die Laser jedoch erstmal sichtbar zu machen, muss man auf die Stellen an der Wand schießen, wo etwas Gas rausströmt.
Springen Sie dann vorsichtig über die Laser hinweg und kämpfen Sie sich dann bis zum Labor durch.
Hier muss man im Hauptraum mit den „eingelegten“ Nali, nach unten gehen und dort dann bis zum zweiten Labor laufen, wo ein gefährlicher Nali lauert.
Schalten Sie ihn aus und gehen Sie zur kleinen Grotte wo dann der nächste Level beginnt.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

The lost Sanctuary of Kalishr´a



Laufen Sie über den seitlichen Weg nach oben und dort bis zur Burganlage. Erledigen Sie hier die Kraal und schnappen Sie sich das Superhealthpack auf dem rechten Vorsprung. Anschließend springt man links nach unten und läuft über den Weg nach oben, wo man auch wieder die „Falltür“ schließen kann, die den direkten Weg behindert hatte.
Folgen Sie dann dem Weg ins Tempelinnere wo man zur linken ein „Loch“ findet. Springen Sie hinein und tauchen Sie bis zum unter Wasser stehenden Raum. Hier klettert man auf den beschädigten Stein an der Seite und springt dann zur Nische in der Wand, wo ein Brett angelehnt ist. Über dieses läuft man nach oben und legt im oberen Raum einen großen Hebel um, der darüber einen Durchgang öffnet.

Krabbeln Sie dann weiter nach oben (etwas umständlich, man muss gleichzeitig springen und laufen) und öffnen Sie mit dem nächsten Hebel das Tor. Kämpfen Sie sich über den langen Weg nach oben vor und gehen Sie dort in den nächsten Tempel. Hier erledigt man von oben die unten schlafenden Skaarj und springt dann runter. Sie müssen nun in den vier Nischen an die Schlafstätten treten, die sich daraufhin öffnen.
Sind alle vier offen, kann man sich den RazorJack schnappen und öffnet damit auch die nahe Tür.
Hinter dem „Teleporter“ findet man einen Verbündeten, den man dann mit nimmt zum anderen Raum gegenüber dem Teleporter.
Hier schießt man auf die vier Platten an der Wand, woraufhin sich der Geheimgang öffnet. Springen Sie hinunter.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

The lost Sanctuary of Kalishr´a



Laufen Sie bis zum größeren Raum. Hier läuft man nach oben und geht zum Durchgang, den ein Skaarj aufsprengt. Im nächsten Raum springt man nach unten und folgt dem Weg bis zu einem unten verschütteten Treppenhaus. Laufen Sie hier nach oben und folgen Sie dem Weg über die Bretter bis Sie zu einer Falltür am Boden kommen. Springen Sie runter, sofern dies nicht schon passiert ist, und warten Sie bis, die sich verschiebende Wand nicht mehr bewegt und der Durchgang frei ist.
Laufen Sie bis zum „Treppenhaus“ wo man sich nach oben hin durchkämpft und versucht möglichst nicht von herabstürzenden Felsbrocken erschlagen zu werden. Draußen folgt man dem Weg bis zur Hängebrücke.
Erledigen Sie zuerst die Gegner und laufen Sie dann vorsichtig über die Brücke, die jedoch zu allem Unglück auch noch einstürzt. Glücklicherweise sieht die Brücke nur ziemlich „verlöchert“ aus, man kann jedoch recht gefahrlos darüber laufen.
Laufen Sie dann bis zur Gondel über dem Lava-Fluss. Nach Fahrtende springt man rüber zur Tür und geht in den Gang.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Nali Mountain Fighters



Laufen Sie bis zum Festungseingang und helfen Sie hier den Verteidigern. Folgen Sie dann dem Gang bis zur anderen Seite, wo zwei gefährliche Skaarj mit Raketen angreifen. Schalten Sie sie aus und laufen Sie über den seitlichen Weg nach oben. Bevor man in die Höhle geht, sollte man jedoch über den schrägen, seitlichen Weg zum Wasserfall laufen. Hinter dem Wasserstrom findet man eine geheime Höhle! Kämpfen Sie sich dann durch die Schluchten, die von zahlreichen, sich bekriegenden Skaarj und Nali gesäumt sind (in einem unteren Teich findet man wieder ein Geheimversteck!), bis Sie in der Festungsanlage in einen Gang kommen, wo ein großer Hebel zu finden ist. Wozu der Hebel genau gut ist (schließt scheinbar nur die Tür hinter Ihnen, aber wozu?), konnte ich nicht extrapolieren. Lassen Sie ihn einfach außen vor.
Laufen Sie weiter und kämpfen Sie sich bei den Treppen nach oben durch. Nach der Sequenz stürmen die Skaarj diesen Festungsbereich indem sie den verbarrikadierten Eingang unten sprengen! Schlagen Sie die Angreifer zurück und folgen Sie dann dem Weg über die Brücke, wobei man nach rechts hin im Dunkeln noch ein nettes Superhealtpack findet!

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Nali Mountain Fighters



Laufen Sie (ggf. mit Ihrer gigantischen "Nali-Gang" 😉) in den Gang zur rechten und betreten Sie dort auf keinen Fall das hinterste Feld am Boden (vor dem grün leuchtenden Objekt - einem „Radargerät“), das löst nämlich die Falle aus. Der nächste Raum wird dann plötzlich geflutet. Schwimmen Sie mit dem Wasser nach oben und legen Sie dort den Hebel um, wodurch das Wasser wieder abfließt.
Kämpfen Sie sich dann durch die Ruinen (die ein wenig an Wheel of Time erinnern), wobei Sie auf die Bomber achten müssen, die jedoch durch das kleine Gerät das man neben einem Mercenary fand angedeutet werden. Sie finden hier allerhand nützliches an den Seiten!
Bei der mit Brettern überbrückten Lücke im felsigen Weg findet man oben übrigens eine weitere Rüstung!
Sie kommen schließlich zu einer Wendeltreppe, die Sie nach oben gehen sollten. Die kleine Sequenz zeigt Ihnen den Titan, der vor dem Gebäude lauert, man muss ihn jedoch nicht erledigen (was von oben aus ganz gut geht), kann vielmehr nach links hin dem Weg folgen. Dort muss man bei der

nächsten Burganlage einige, schwer bewaffnete Gegner ausschalten und dann das Gebäude durch den zentralen Eingang betreten.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

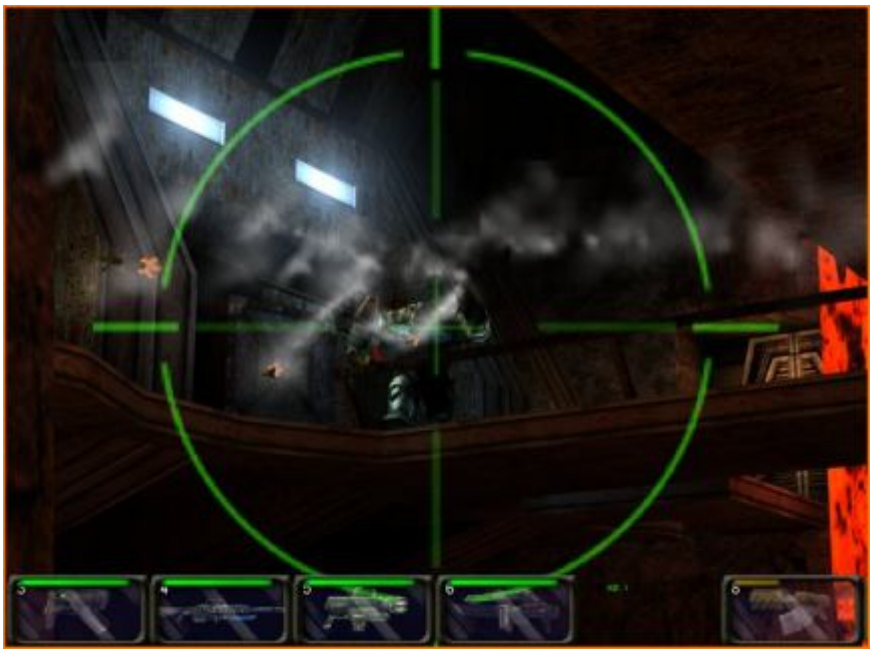
The Volcano



Laufen Sie durch die Höhle zur nächsten Burganlage, wo man die von unten heranströmenden Gegner erledigt und dann auf der anderen Seite dem seitlichen Weg zur Brückenanlage beim Vulkan folgt. Durch einen Luft-Angriff wird die Brücke jedoch beschädigt und man muss eventuell Außenrum, sprich über den seitlichen Sims, laufen, da ein Skaarj den Durchgang verschließt!
Auf der anderen Seite läuft man dann wieder über den seitlichen Weg zurück und folgt dem Weg nach oben, wo aus einem riesigen Rohr Lava herausströmt. Deaktivieren Sie hier die Energiebarriere und erledigen Sie im Bereich dahinter die Gegner.
Fahren Sie dann zum „schwebenden“ Schiff hoch, wo man den Code für die hintere Sicherheitstür findet. Von hier oben aus kann man dann zudem auch noch ins abgeschirmte kleine Feld davor springen!
Nach der Deaktivierung des Schildes vor der Sicherheitstür, muss man diese dann aber noch durch Sprengung der nahen, explosiven Fässer „manuell öffnen“. Dahinter finden Sie einen Aufzug. Fahren Sie nach unten, bleiben Sie aber wachsam, denn zwei Skaarj machen den Aufzug kaputt und man muss schnell und geschickt abspringen, sonst wird man von einem Stück Fels erschlagen. Unten geht man dann durch die Tür.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Inside the Outpost



Im Raum mit der Lava bricht plötzlich der Weg weg, so dass man auf den unteren Fels springen muss und dann von dort aus per Leiter zur anderen Seite hochklettern kann, jedoch auch gleichzeitig einen fiesen Brute erledigen muss, was aufgrund der knappen Platzverhältnisse weder oben, noch unten wirklich gut gelingt!
Gehen Sie weiter bis zum seltsam „vergasten“ Raum. Hier erhöht sich nach einem Beben plötzlich der Druck und man muss dann schnell über eine der Streben hoch zu einem Rohr laufen, das aus dem Raum führt.
Braucht man zu lange, wird man „gepresst“!
Springen Sie aus dem Rohr nach unten und klettern Sie beim kleinen „Lavasee“ über die metallene Strebe beim Geländer nach oben (der weitere Weg wird durch eine - mitunter- unsichtbare Energie-Sperre blockiert). Hier springt man agil über die anderen Streben bis zur offenen Röhre direkt über dem Startpunkt der Kletteraktion. Diese führt Sie zu einem Raum voller kleiner Spinnen, die man effektiv mit der ASMD (Sekundär und dann Primär feuern) oder dem Raketenwerfer ausschalten kann. Ein Skaarj sprengt dann ein Loch in die Wand, durch das man wieder auf den normalen Weg kommt. Folgen Sie ihm bis Sie hinter der Treppe mit dem grün pulsierenden „X-Zeichen“ nach links hin durch einen der grünen Schilde nicht mehr weiter kommen. Laufen Sie daher durch die gegenüberliegende Tür, durch den "versponnenen" Gang und weiter bis Sie in einen großen, fast organisch wirkenden Raum kommen. Durchfahren Sie ihn per Aufzug und laufen Sie dann bis zum Reaktor-Raum. Hier deaktiviert man den Reaktor mit dem auffälligen Schalter dahinter und läuft dann zurück.



Leider ist der Aufzug in der großen Halle weg, so dass man sich am Boden durchschlagen muss. „Durchschlagen“, da hier nun zahllose kleine Spinnen aus allen möglichen und unmöglichen Löchern kriechen.
Zwar kann man beim schnellen Durchlaufen des Bereichs die Tierchen ganz gut abhängen oder zumindest in einem Tross hinter sich her „ziehen“ und dann mit einem beherzten Raketenangriff massenhaft abwehren, doch so einfach sollte man es sich nicht machen, da man neben etwas Munition vor allem in der Mitte, in einer zu gesponnenen Höhle ein Superhealthpack findet!
Hinter der großen Bruthalle kann man dann nahe der Treppe in die andere Richtung gehen (wo zuletzt noch ein Schild das Weiterkommen blockiert hatte) und dem Weg folgen bis man einen Skaarj in einer Sequenz gezeigt bekommt.
Er scheint eine Bombe zu platzieren, denn sobald man sich der Konsole mit dem visualisierten Gleiter darauf nähert, wird man sich auch schon wieder schnell zurückziehen müssen um der Explosion entgehen zu können.

Nach der Explosion kämpft man sich in den Hangar vor und sucht hier den zweiten, weiter hinten geparkten Gleiter, der noch funktionsfähig ist.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

WipeOut



Die zweite Flugeinlage wird deutlich schwieriger als die erste, da man durch geschlossene Räume fliegen muss und selbst bei minimaler Geschwindigkeit dies teils recht schnell geschieht!
Die ersten Röhren sind noch recht harmlos, lediglich einige vereinzelte Geschütze schießen auf Sie, was man jedoch mit leicht erhöhter Geschwindigkeit gut ausgleichen kann! Verfliegen kann man sich eigentlich auch nicht, so lange man nicht unbedingt jede Abzweigung erkunden will und den mitunter nett wegweisenden Pfeilen folgt. Zudem darf man sich nicht von mitunter recht spät öffnenden Toren abschrecken lassen!
Das erste Problem findet man dann in einem großen Raum mit sechs Positionslichter am Boden (oder an der Decke wie auch immer). Hier muss man in das kleine Nadelöhr fliegen, das diesen Positionslichtern gegenüber liegt und von vier roten Leuchten umringt wird. Sie müssen den Eingang wirklich genau und gerade treffen, denn dahinter liegt ein sehr enger Gang, der leicht zum Zerschellen des Flugzeugs an den seitlichen Wänden führt!
Dahinter kommt man dann zu einem Gebiet mit Lava. Hier muss man einigen herabstürzenden Gesteinsbrocken ausweichen und auch mal durch einen verglasten Gang fliegen - kein Problem! Am Ende findet man jedoch ein schwarzes Tor, das sich von oben herabsenkt. Höchstwahrscheinlich wird man dieses nicht mehr durchfliegen können - selbst bei erhöhter Geschwindigkeit! Drehen Sie in diesem Fall einmal eine Runde (Raum ist recht hoch!) und fliegen Sie dann erneut an.
Dahinter findet man einen zweiten kurzen Lava-Abschnitt, der von einem weiteren dieser Tore beendet wird.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Entry to the Fire God Temple



Laufen Sie durch den Gang zum kleinen Platz mit der Schlucht.
Schießen Sie hier die Kiste auf dem Podest an, wodurch diese runter fällt und schließlich den Obelisk umwirft, über den man dann zur anderen Seite kommt, da die Brücke offensichtlich sehr baufällig ist.
Im Tempel krabbelt man zunächst geduckt durch den dunklen Gang (auf den die Lampe leuchtet) an der rechten Seite und läuft dann bis zum Raum mit dem großen Container in der Mitte. Durchschießen Sie die Kette an der er hängt, so dass man über den Container weiter springen kann.
Im Raum mit den Brettern am Boden muss man dann beim "verstopften" Wasserdurchfluss die Steine wegschießen, was schließlich den hinteren Gang öffnet.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Fire God Temple

Laufen Sie zunächst links die Treppe hoch und legen Sie den fast Z-förmigen Hebel um, der unten das Tor öffnet. Dahinter wird er untere Durchgang versperrt, man muss also zuerst über die Treppen nach oben laufen und dort in den beiden seitlichen Gängen die beiden Schalter suchen, die eine Flammensäule ausfahren, was dazu führt, dass der untere Durchgang bei der Lava frei wird!
Im nächsten Bereich sollte man sich dann zuerst den Schutzanzug zur Linken schnappen, der schützt nämlich tatsächlich vor der Lava - man kann folglich ab nun in Lava schwimmen und sich so den Schildgürtel beim in Lava getauchten Gang schnappen!
Folgen Sie dann dem anderen Gang bis es ein Stück nach unten geht und der nächste Level lädt.
Verlaufen kann man sich nicht...

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

The Lands of Rostivelt



Laufen Sie nach draußen und in Richtung der Höhle auf der anderen Seite. Bevor man dort jedoch reingeht, sollte man sich das Superhealthpack beim "Manta-Horst" schnappen. Das Biest selbst ist nicht sonderlich gefährlich, immer schön ausweichen!
Kämpfen Sie sich dann durch die Höhle bis zu einem Kraftfeld. Da man keinen Code findet, muss man über den zweiten, höheren Weg laufen und auf das "Dach" springen, wo man den Generator demoliert (auf die rote Fläche feuern)!
Kämpfen Sie sich dann bis zum Raum mit den beiden großen Bildschirmen vor. Einer verrät Ihnen den Code zum Schlafraum, wo man zwei Skaarj aufwecken muss. Auf dem hintersten Bett findet man dort dann ein Tagebuch, das den Code für die erste verriegelte Tür weit vorne in der Höhle enthält. Merken Sie ihn sich und laufen Sie zurück zur Tür. Unterwegs muss ein einige Skaarj abwehren.
Laufen Sie dann zum Kontrollraum hoch und erledigen Sie das automatische Geschütz auf der anderen Seite. Das geht am besten mit einigen gut platzierten Raketen oder ASMD-Schüssen. Manche Waffen wie das Scharfschützengewehr scheinen hingegen gar keine Wirkung zu haben!
Zerschießen Sie dann die Scheibe beim Kontrollpult und erledigen Sie am besten von hier aus auch den Skaarj auf der anderen Seite. Dann drückt man den Knopf und springt durch das Fenster auf die Hebebühne und dann oben gleich zur anderen Plattform rüber.
Auf der anderen Seite sollte man dann zum kleinen „Fenster“ rechts neben dem Vorsprung springen - man findet im Geheimraum einen Schildgürtel!
Kämpfen Sie sich dann noch einige Meter vor, bis der nächste Level lädt.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Forgotten Gods



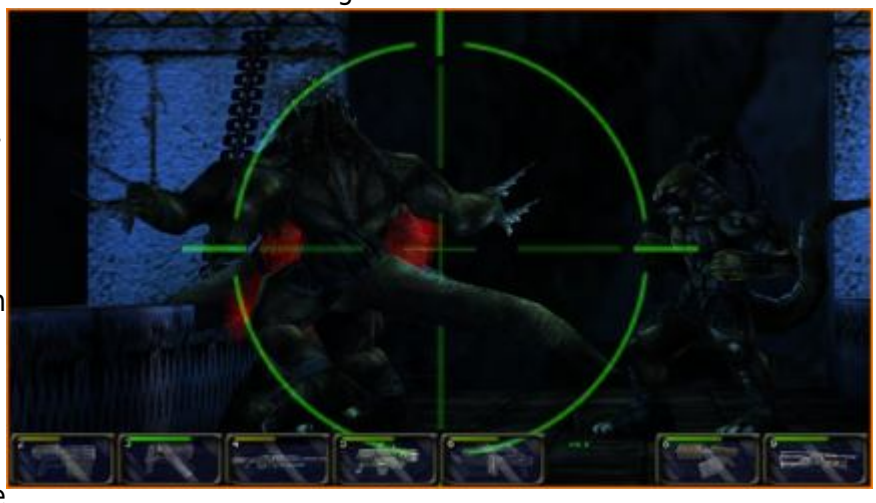
Dieser Level verläuft äußerst linear, man scheint zwar öfter die Wahl zwischen zwei Wegen treffen zu können, doch letztendlich kann man immer nur einem Weg folgen bzw. beide Abzweigungen führen zum gleichen Weg!
Sie treffen nur relativ wenige Gegner und sollten zunächst auf dem Weg bleiben, der über das Wasser führt, trotzdem sollten Sie sich genau umsehen, denn es gibt viel Munition und Extras zu entdecken!
Das beginnt schon beim Start, wo man im See beim Wasserfall reichlich Flak-Geschosse findet, danach aber auch eine Horde Skaarj mit Raketenwerfern abwehren muss.
Spät kann man sich auch in den Ruinen gut umsehen und allerhand wenig verborgene Verstecke

entdecken!
Im Tempelkomplex angekommen arbeitet man sich dann nach unten durch, wo man schließlich vor einer weiteren Tür den nächsten Level geladen bekommt...

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

The old Nali ruins

Laufen Sie nach draußen und folgen Sie dem grünen Skaarj ins Gebäude und bis aufs Dach, wo man beim einsammeln der Amphiolen in der Mitte durch den Boden bricht und ein Superhealthpack in den seitlichen Kisten findet.
Verlassen Sie dann das Gebäude und folgen Sie dem Weg nach hinten bis zur Zugbrücke. Diese ist leider oben, man kann sie jedoch begehbar machen, indem man einfach die Ketten an der Seite zerschießt.
Sollte man dabei versehentlich runtergefallen sein, kann man bei einer Wasserlandung wieder problemlos per Aufzug hochkommen!
Hinter der Zugbrücke trifft man im nächsten Abschnitt einen Warlord, der recht agil ist, so dass man zu einer möglichst direkt treffenden Waffe greifen sollte.
Springen Sie nach dem Kampf hinten runter zum Wasser. Folgen Sie der Röhre bis Sie vor einer weiteren Verzweigung stehen.
Am besten läuft man zuerst zur Höhle links (wo das Wasser ansteigt), wo man ins Wasser tauchen kann, eine Röhre erspäht und am Ende nach einiger Taucherei einen Schildgürtel in einem Geheimversteck findet. Anschließend schwimmt man zurück und folgt dem anderen Weg.
Unter freiem Himmel muss man dann einige der grünen Skaarj ausschalten und kann dann weiterziehen und im nächsten Raum mit dem hinteren Aufzug bei den drei Flammen runterfahren.
Unten springt man zur Tür und legt dahinter den Hebel um der im Brunnen Wasser erscheinen lässt.
Laufen und fahren Sie nun zurück nach oben (geht mit dem etwas unscheinbaren Hebel neben dem Aufzug) und draußen und springen Sie beim Brunnen vorsichtig runter ins Wasser.

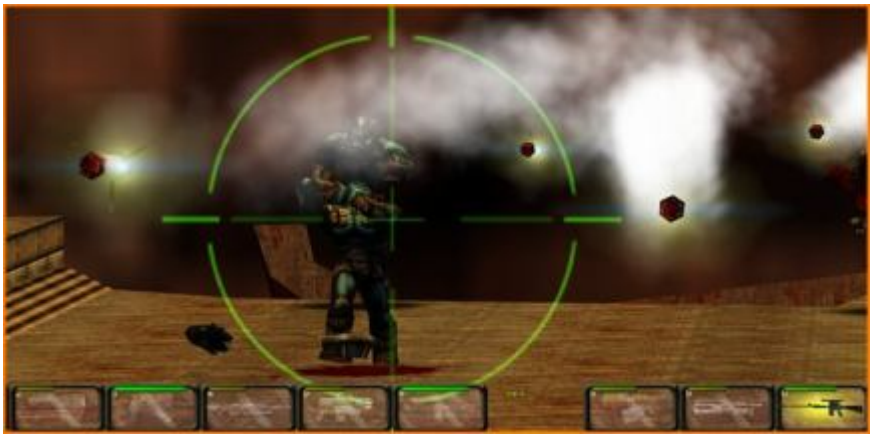


Sie sind nun beim Levelbeginn, wo man vorhin die obere Zugbrücke zugänglich gemacht hat.
Folgen Sie hier unten nun jedoch der Höhle bis zu einer kleinen Taverne.
Hier erledigt man einen schlafenden Skaarj und läuft dann durch den zweiten Ausgang weiter bis man zum Bereich kommt, wo der Asteroid niedergegangen ist.
Erledigen Sie die Bewacher, folgen Sie der Höhle dahinter und legen Sie oben den Schalter um der die andere Tür öffnet. Laufen Sie hier bis zur Brücke wo sich einige Skaarj gegenseitig bekämpfen und erledigen Sie von hier oben nach Möglichkeit schon alle Gegner am Tor unten, denn vor allem der Skaarj mit dem Scharfschützengewehr ist ein gefährlicher Gegner!
Laufen Sie dann runter und gehen Sie in die seitliche „Bar“, wo man oben einen Hebel findet, der das Tor oben bei der Brücke öffnet.
Laufen Sie wieder nach oben und gehen Sie durch das Tor. Sie treffen einen Brute und werden im Kampf höchstwahrscheinlich die Wand hinter dem Nali zerbröseln. Springen Sie dort in den Wasserstrom und folgen Sie ihm bis Sie sich in einem kleinen See hinter dem schön beleuchteten Tor

wiederfinden.
Orientieren Sie sich nach links hin, wo man entweder etwas hakelig über die Bretter oder etwas einfacher an der linken Seite aus dem Wasser wieder raus kommt...

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Transport failed



Laufen Sie durch die Schlucht. Ein riesiger Asteroid verbreitet kurz Weltuntergangsstimmung und bei mir einige Grafikfehler (sieht aus also würde er den ganzen Himmel verdecken und dann wieder „davonfliegen"). Bei der Anlage am Schlucht-Ende stellt man sich auf das Gitter, das bald nachgibt. Unten läuft man durchs Wasser bis sich eine Leiter herabsenkt und ein Skaarj auftaucht. Erledigen Sie ihn und klettern Sie nach oben.
Im „Hangar" (oder was das auch immer ist), kämpft man sich dann durch die Gänge. Da man bei der großen Brücke mit den drei Skaarj nicht weiter kommt, läuft man in die andere Richtung wo man eine riesige Aufzugsanlage findet. Fahren Sie nach unten und laufen Sie in Richtung der beiden „Tesla-Spulen", die bald einen Angriff der Mercenary abwehren!
Laufen Sie hier vorsichtig links vorbei und suchen Sie ein Loch im Boden, das unter der Mauer durchführt. Dahinter schaltet man den Generator ab und schon kann man über den Haupteingang in die Basis vordringen.
Erledigen Sie am besten zuerst die schlafenden Wachen in den Baracken und gehen Sie dann in den oberen Kontrollraum. Hier geht man zu jedem Kontrollpult und läuft dann wieder nach unten zum gerade geöffneten Durchgang neben dem Haupteingang mit den „Teslaspulen".
Schießen Sie sich den Weg zur seltsamen Maschine frei und laufen Sie dann dort schnell zum Kontrollpult. Sie haben nun die Kontrolle über eine Art Raketenwerfer-Maschinengewehr und können den zahllosen Skaarj ordentlich einheizen!
Folgen Sie danach der Schlucht und erledigen Sie die restlichen Gegner, u.a. drei gefährliche Schnellfeuer-Brutes, die mit Schildgürteln ausgestattet sind!

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Rostivelt Lake

Folgen Sie der Schlucht, vorbei am blockierten Aufzug, bis Sie zur Forschungsanlage kommen. Hier kann man leider nicht viel ausrichten, lediglich in den geöffneten Container beim Piraten-Schiff springen.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

The ResearchLab



Nachdem Ihr Container in die Anlage gebracht wurde, öffnet sich die Tür und man steht dann auch noch zwei Mercenaries gegenüber! Wehren Sie mit deren Hilfe den Skaarj ab und folgen Sie dem Gang. Beim ersten Raum kann man einen Mercenary „braten“, was Ihren beiden Mitstreitern offenbar kein Kopfzerbrechen bereitet):-0 *muh* Springen Sie dann zum Lüftungsgitter hoch und zerschießen Sie es. Im nächsten Raum zerdeppert man die Glasscheibe um den Translocator und schnappt sich das Gerät. Zerschießen Sie dann auch hier das Lüftungsgitter in der anderen Wand und nutzen Sie den Translocator um dort hoch zu kommen.
Im nächsten Raum erledigt man die Gegner und öffnet dann mit der Konsole die Tür (dauert etwas). Folgen Sie dem Gang bis zum Aufzug und fahren Sie runter. Schlagen Sie sich bis zum Raum mit der Minigun durch. Bevor man jedoch hinten mit einem weiteren Aufzug wieder nach oben fährt, sollte man noch den Schlafraum abchecken - es locken einige nützliche Dinge!



Folgen Sie dem Weg bis man dann plötzlich oben in der eingezäunten Anlage steht. Erledigen Sie die Gegner und teleportieren Sie sich dann über die Mauer. Laufen Sie nun wieder zurück in die Schlucht zu dem blockierten Aufzug.
Hier kann man sich dann am einfachsten per Translocator ganz hoch beamen und dort dem Gang folgen bzw. den Translocator auf den runtergefahrenen Aufzug schießen und diesen dann per Hebel hochfahren lassen und sich dann dorthin teleportieren. Oben folgt man dem Weg...

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Entry to Rrajigar

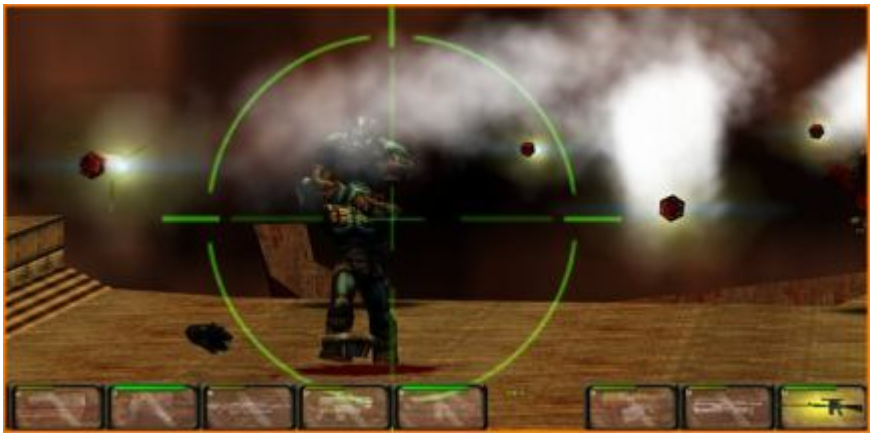
Laufen Sie zum linken Gebäude und legen Sie dort den Hebel an der Maschine um. Beim Lüftungsschacht wird nun ein Loch hineingesprengt.



Teleportieren Sie sich hinein und folgen Sie dem Schacht, bis Sie runter brechen und die Brutes erledigen müssen. Glücklicherweise reißen die Mercenary auch bald das Tor ein, so dass Sie Verstärkung bekommen.
Springen Sie dann über die eingestürzte Decke im mittleren Gang und laufen Sie bis zum größeren Raum. Sie können nun hier entweder rechts durch das kleine Fenster teleportieren oder sich oben durch den Schacht zum gleichen Raum begeben. Dort findet man neben einem Brute auch einiges an Munition und eine einbrechende Wand.
Dem Gang dahinter sollte man zuerst nach rechts folgen und sich im „Umkleideraum“ mit Munition ausrüsten. Danach folgt man dem Gang nach links und beamt sich dort am besten auch über den grünen Gifthaufen, den man sonst nicht schadlos umgehen kann! Folgen Sie dem Gang ("Versteckter" Schalter seitlich der nächsten Tür!) bis Sie zu einem weiteren „Ausrüstungsraum“ kommen, wo jedoch aus einem Lüftungsschacht ein Slith kommt. Wieder haben Sie die Wahl entweder in den Schacht zu springen oder die Treppe hoch zugehen. Beide Wege führen zu einem großen Zylinder mit etwas Wasser am Boden.
Geheimnis: Transportieren Sie sich in den oberen Teil des Lüftungsschachts und folgen Sie ihm - ein Superhealthpack wartet!
Geheimnis 2: Beim oberen Weg unter dem Glasdach zerschießt man eine Glasscheibe und beamt sich auf den Vorsprung wo man u.a. einen Schildgürtel findet!
Laufen Sie dann zum Raum, wo ein herabstürzendes Stück Decke ein Lüftungsgitter mitreißt. Gehen Sie zuerst zur Kontrolltafel, die Ihnen unten den Weg zur Skaarjmine (vormals verschlossene Tür mit der beschädigten Beschilderung) öffnet. Springen Sie dann durch das Loch nach unten und folgen Sie dem nun offenen Gang.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Skaarjmines of Rrajigar



Laufen Sie durch die Höhle bis Sie zur Lava kommen. Hier muss man sich mangels anderer Optionen mit dem Translocator zur großen Röhre rüber beamen bzw. auf die Stahlstrebe, von wo aus man auch an das Superhealthpack auf der anderen Strebe heran kommt, von wo aus man dann auch einfacher zur anderen Seite gelangt.
Folgen Sie dem Weg bis zur größeren Lagerhalle. Hier läuft man nach links und findet hinter dem seltsamen Zeichen eine Tür. Dahinter überspringt man die Laser-Barriere, fährt mit dem Aufzug hoch und springt dann durch das Fenster wieder in den Lagerraum, wo nun ein Brute durch die zentrale Tür bricht.
Laufen Sie bis zum Wasser und „schwimmen“ Sie runter. In der nächsten Halle läuft man nach rechts

und legt im Kontrollraum den Hebel um, der den Aufzug runter fährt. Dieser wird jedoch blockiert, so dass man sich per Translocator hocharbeiten muss! Oben läuft man bis zum Raum mit den vier Nischen. In einer findet man einen Tunnel. Wieder muss man sich hier ein gutes Stückchen hoch teleportieren.
Oben findet man sich jedoch in bekannter Umgebung wieder (aus Unreal bekannt!). Laufen Sie zum Aufzug und fahren Sie runter zum Bereich über der Lava.
Hier findet man beim abgeschalteten Generator ein Superhealthpack, wird auf dem Rückweg jedoch vom gleichen Mechanismus eingeschlossen wie schon anno 1998. Glücklicherweise erscheint diesmal kein Skaarj in der Dunkelheit und man kann per Translocator darüber beamen!
Fahren Sie dann mit dem mittleren Aufzug hoch und laufen Sie zum Eingang der Mine...

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

NyLeve´s Falls

In der oberen Lagerhalle findet man neben einigen Skaarj auch ein Superhealthpack.
Weiter geht es durch den linken Gang und bis zur Vortex Rikers. Hier findet man nur wenige Gegner.
Die idyllischen Wasserfälle haben sich inzwischen sogar in Lavafälle gewandelt - interessant!
Laufen Sie zum Notausgang aus dem man damals entkommen ist und translokieren Sie sich hier nach oben, ins Schiff.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Vortex Rikers



Laufen Sie zu den beiden Riesenlüftern und gehen Sie hier nach links in den Gang, der auf der anderen Seite durch einen Skaarj aufgebrochen wird. Sie stehen nun wieder bei den „Lüftern“. Einer wird jedoch alsbald von einem Skaarj zertrümmert, was etwas seltsam erscheint da einer beim Absturz beschädigt wurde (siehe Unreal!) - also nicht alles 100% gleich!
Springen Sie hindurch und teleportieren Sie sich nach oben.
Hier geht man zur Tür, die weiter ins Innere führt.
Davor bricht jedoch der Boden ein und man muss unten in Richtung Kommandozentrale vorstoßen.
Auf der Brücke merkt man dann, dass alle Instrumente kaputt sind. Teleportieren Sie sich daher eine weitere Etage nach oben und gehen Sie in den „Spiegelraum“ („Armoury“). Hier wird plötzlich der Strom abgeschaltet und man muss beim unteren Ausgang (mit dem Aufzug) einen Brute erledigen.
Mit dem Schildgürtel gestärkt geht man dann wieder auf die Brücke und erledigt den unten auftauchenden Skaarj.
Geheimnis: Im Lüftungsschacht, durch den man damals entkommen ist, findet man ein Superhealthpack.

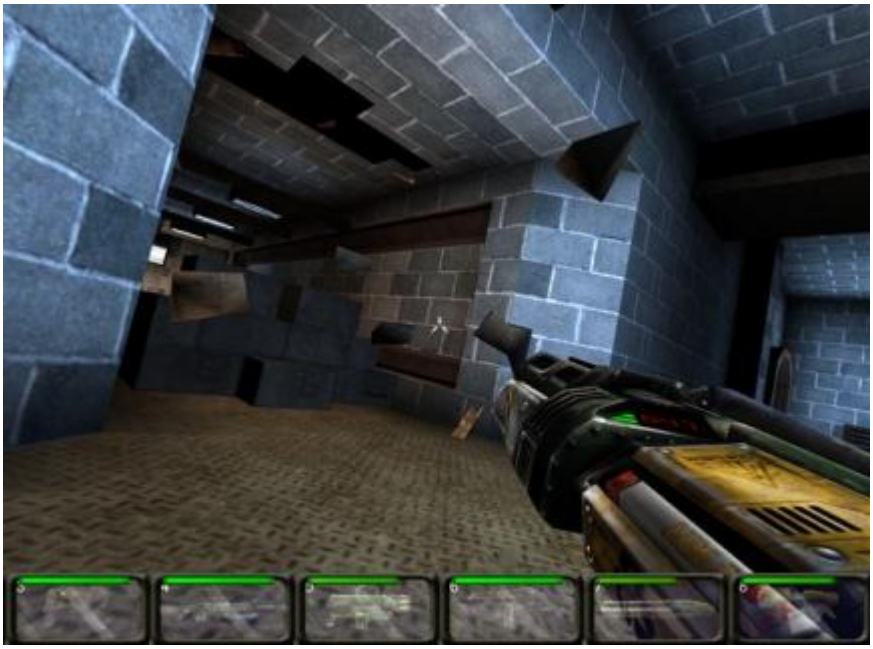
Gehen Sie dann auf der mittleren Ebene in den Bereich, der damals nicht erreichbar war und wo der Skaarj eben her kam. Hier findet man in der „Waffenkammer“ ein äußerst interessantes Spielzeug. Die verstärkte ASMD!



Sofort tauchen dann hinter Ihnen zwei Skaarj auf, die man jedoch dank der neuen Waffe mit zwei Schüssen wegpusten kann!
Gehen Sie nun zum zugänglichen Zweitcomputer gegenüber der „Waffenkammer“ und rufen Sie Hilfe. Nachdem man dies getan hat, wird man jedoch von unzähligen Skaarj attackiert.
Versuchen Sie sich hier möglichst zu verschanzen und möglichst schnell möglichst viele Gegner auszuschalten. Lassen Sie die Skaarj nach Möglichkeit nicht in Ihre „Ecke“ eindringen, sonst wird man im Nahkampf zerfleischt.
Dank der ASMD sollte es jedoch kein allzu großes Problem sein, die zahllosen Monster (bzw. es dürften bis zum Ende des Levels rund 30 sein) abzuschlachten. Abschlachten ist hier auch der rechte Begriff!
Schlagen Sie sich dann wieder zum Notausgang durch, wo man dann inhaftiert wird. Man kann folglich die ASMD-Munition ganz verfeuern, für später aufheben lohnt nicht!

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Prisoned again



Wieder im Knast muss auch diesmal nur auf die Befreiung warten - anders wäre es auch doof! 😉
Laufen Sie dann nach links und schnappen Sie sich die Waffe und die Taschenlampe. Klettern Sie in den Schacht (unten oder oben ist egal) und folgen Sie ihm bis Sie im dunklen Raum an der großen Konsole den Strom wieder aktivieren können. Laufen Sie dann durch die Tür zurück und fahren Sie mit dem wieder funktionierenden Aufzug hoch zu den Zellen. Hinter der anderen Tür läuft man am besten zuerst nach rechts zu den Rettungskapseln. Hier kommt man zwar nicht weiter, findet jedoch in der dunklen Ecke ein Geheimversteck.
Laufen Sie dann in die andere Richtung und erledigen Sie hinter dem langen, großen Gang den Skaarj mit dem Razorjack.
Man findet hier glücklicherweise auch die Automag, mit der man den Feind etwas besser

niederkämpfen kann. Nebenbei erkennt man auch den Grund für den Stromausfall - Asteroiden! Laufen Sie dann durch die rechte Tür, die sich als einzige überhaupt öffnet, und weiter bis Sie die ASMD finden. Dahinter befreit man bei der einzelnen Zelle den Skaarj, der Ihnen dann zur Seite steht, und legt den Schalter an der Konsole dahinter um. Laufen Sie dann wieder zurück zum Raum, wo der Asteroid eingeschlagen ist, und folgen Sie hier dem Weg bis zu dem Aufzug im „Aussichtsraum“. Dieser bringt Sie zur Brücke, wo man die beiden „Piloten“ ausschaltet, sich wieder alle Waffen aneignet (leider nicht die verstärkte ASMD) und dann den Hangar per Schalter öffnet. Nun ist aber leider das Tor beim Aussichtsraum verschlossen, so dass man sich was anderes überlegen muss. Laufen Sie dazu zum Einschlagsloch bei der Brücke und beamen Sie sich von hier aus auf die Hülle des Schiffs. Dort läuft man zum anderen Einschlagsloch (auf dem hinteren Schiffsteil gibt es noch etwas Munition zu finden) und springt runter (Zwischendeck mit Superhealthpack beachten!). Unten läuft man dann wieder ganz zurück zum Hangar und springt dort in die offene „Kiste“.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Na Pali Heaven



Sammeln Sie die Waffen auf, die um Ihre „Fähre“ liegen und folgen Sie dem Nali, der Ihnen weitere Waffen zeigt. Auch in den Häusern findet man einige nette Sachen, u.a. einen Schildgürtel! Laufen Sie dann durch die Höhle nach oben zur Stelle wo die schwebenden Felsen vorbeifliegen. Geheimnis: Tauchen Sie in der Höhle ins Wasser - Sie kommen so zum Superhealth im Brunnen.
Springen Sie dann auf einen Felsen und lassen Sie sich zur nächstgelegenen oberen Insel (mit der Kirche) tragen. Da man an keiner anderen Stelle abspringen kann und der Translocator leider verschwunden ist, bleibt einem auch keine andere Möglichkeit.
Auf der anderen Insel schnappt man sich am besten zuerst das Superhealth am Rande der Insel hinter der Mauer und läuft dann zur Kirche, wo oben einige Kraal ein paar Nali aufgehängt haben. Im Kirchenturm findet man einen Raketenwerfer und hinter dem Pult mit dem heiligen Buch eine Rüstung.
Anschließend geht man in den Keller, wo man den hintersten Sarg verschieben kann und so den geheimen Durchgang frei bekommt. Laufen Sie dann zur blau beleuchteten Höhle und springen Sie vorsichtig nach unten. Hier findet man einen weiteren „Felstransporter“, der einem zur anderen Seite bringt (eventuell ist das rüber springen etwas hakelig, speichern Sie daher am besten vorher). Unterwegs sollte man dann schon mal die Wache auf der anderen Seite ausschalten.
Laufen Sie dort zum Fluss und schwimmen Sie zum einzelnen Gebäude in der Grotte. Springen Sie aus dem Wasser und laufen Sie zu den anderen Gebäuden.
Hier geht man rechts nach oben und läuft zur anderen Seite rüber, wo man schließlich über diverse Leitern und Bretter wieder zur rechten Seite rüber läuft und im Gebäude den Hebel findet, der das Tor draußen öffnet.
Im Gebäude trifft man zur linken einen besoffenen Kraal, der Sie nur sporadisch attackiert, und wird dann im Weinkeller eingeschlossen. Legen Sie dort dann den Hebel um, der einen Aufzug runter fährt.

Fahren Sie nach oben und wehren Sie den Angriff der Skaarj von oben ab.
Laufen Sie dann zum „Zeppelin“, der Sie zum nächsten Level bringt.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Na Pali Heaven Part II



Folgen Sie zunächst dem Nali in die „Stadt“. Dieser zeigt Ihnen in der Mühle ein Versteck. Laufen Sie dann zurück zum „Zeppelin“, wo man an der Seite eine kleine Höhle findet, die beim Haupteingang durch einen Schild geschützt ist. Lohn für die Kampfesmühe: ein Schildgürtel!
Laufen Sie dann unten weiter bis vor Ihnen zwischen den Gebäuden ein Loch in den Boden gesprengt wird. Da man hier nun nicht weiterkommt, läuft man ins Gebäude mit dem großen Feuer in der Mitte und begibt sich dort aufs Dach, wo man dann in den Bereich hinter dem Loch im Weg springen kann (zuvor sollte man sich das Superhealthpack auf dem Dach schnappen, wobei man dies nur von der anderen Dachseite her gut erreichen kann, und einen Blick auf die Geheimverstecke am Rand der Schwebeinsel und hinter dem Wasserfall beim Teich werfen).
Durchsuchen Sie alle Gebäude und gehen Sie dann im Hintersten in den Keller, wo sich eine Geheimtür öffnet. Folgen Sie dem Nali der den etwas verworrenen Weg kennt. Laufen Sie dann nach oben und durch die Bibliothek zur anderen Gebäudehälfte, wo man dann tatsächlich einen anderen Menschen findet!

Nachdem Chryss Ihre story erzählt hat zieht man dann gemeinsam los. Zuerst läuft man nach oben ins Dachgeschoss, wo sich eine Tür öffnet. Springen Sie rüber zur anderen Seite.
Höchstwahrscheinlich macht Chryss jedoch hier schon schlapp und bleibt oben hängen.
Auf der anderen Seite sieht man sich dann um und läuft über die Brücke beim Fluss. Im stall-artigen Gebäude explodiert dann plötzlich ein Tor, durch das man dann gehen muss.

Video-Walkthrough von "Forsete" auf Youtube

Escape from Na Pali

Bereits von weitem sieht man das Shuttle. Laufen Sie hin, kein Gegner wird Sie davon abhalten. Beim Shuttle verstecken sich dann jedoch einige Skaarj hinter den Containern. Schalten Sie sie aus und nähern Sie sich dann dem Shuttle - schon ist alles vorbei. Leider ein etwas unerwartetes Ende.
Als Gimmick startet dann jedoch der „Credits-Level“, der allerhand Banalitäten und skurile Sets enthält. Unbedingt durchspielen!!!



© A. Neumann 2003

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/operationnapali?rev=1455134170

Last update: **2016/02/10 19:56**