Red Faction

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.2, die jedoch um den „Bloodpatch 1.1“ aus Gründen des Realismus (Erkennbarkeit von Treffern etc.) erweitert wurde. Hierdurch wurde jedoch auch das Hauptmenü verändert, so daß dort u.a. die Versionsnummer 1.0, vermutlich fälschlicherweise, angezeigt wurde.
Als Schwierigkeitsgrad wurde „schwer“ bzw. „hard“ gewählt.
Die Screenshots wurden in 1280×1024 bei aktiviertem 4x AA und 16x AF erstellt und später weitgehend auf niedrigere Auflösungen zusammengeschrumpft um Speicherplatz und Bandbreite zu sparen.

Zur schnellen Erreichbarkeit einzelner Level kann ich Ihnen Savegames anbieten, die ich während der Erstellung dieser Lösung angefertigt habe. Entpacken Sie zur Nutzung schlicht den Savegame-Ordner in Ihr Red-Faction-Verzeichnis. Vorsicht: Bestehende Savegames können dabei überschrieben werden! Ein vorheriges Backup ist daher zu empfehlen!
Savegames.RAR (1 MB)

Level 1 - 10

Level 1



Sie starrten direkt in die Action. Folgen Sie dem Tunnel nach unten, wo es zum Streit kommt und die erste Wache überwältigt wird. Nehmen Sie direkt den „Elektroprügel“ an sich und erledigen Sie damit die zweite Wache, die von weiter hinten mit der Pistole austeilt. Schalten Sie dann auf die Pistole um und erledigen Sie die dritte Wache am hinteren Tor.
Man hat nun zwei Wege als Option. Der abgesperrte Weg führt lediglich in eine Sackgasse, wo man jedoch noch eine weitere Pistole/Munition findet.
Für welchen Weg nach oben, in Richtung Wachstation, man sich dann entscheidet ist relativ egal. Beide sind mit zahlreichen Gegnern gespickt und man erhält mehr als nur einmal die Möglichkeit in seitlichen Höhlen weitere Munition, Sprengstoff und sogar den Raketenwerfer an sich zu bringen.
Oben führen beide Wege schließlich wieder zusammen und einige Meter weiter kommt man dann nahe einem Tor schon zum ersten Level-Wechsel.
Gegen die flinken Wachen hilft vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden teils nur noch der Rückzug, da man mit der Pistole auf größere Entfernungen nur eher schlecht trifft und von der

Überzahl dann erledigt wird. Versuchen Sie daher die Feinde etwas auseinander zu locken. Einzelne Gegner kann mit einem Sturmangriff recht gut erledigen, da man auf kurze Distanzen deutlich besser trifft und dank schneller Ladeautomatik auch viele Schüsse in kurzer Zeit abgeben kann.

Level 2

Stürmen Sie nach dem Laden nicht zu schnell durch das nahe Tor, denn dahinter wird man direkt zwei weitere Feinde treffen. Durch die größere Distanz kann man den Raketenangriffen ganz gut ausweichen und sollte versuchen den Feind schon von dieser Seite aus zu erledigen.
Alternativ springt man direkt ins Wasser und schwimmt zur anderen Seite, wo man sich dann an der linken Feldwand langsam und teils springend nach oben kämpft. Erledigen Sie die Feinde dann hier aus unmittelbarer Nähe und hoffen Sie darauf, das der Raketenwerfer hier nicht ins Spiel kommt.
Folgen Sie dem Tunnel weiter in Richtung Erzverarbeitung. Im größeren Zwischenraum wird man wieder von zahlreichen Wachen attackiert. Versuchen Sie diese entweder brutal per Raketenwerfer zu erledigen oder stürmen Sie mit der Pistole in der Hand vor und setzen Sie auf den Nahkampf.
Da die meisten Feinde Medikits und Rüstungen hinterlassen und man auch in diversen Kisten hier so einiges findet, wird man sich auch mit dieser etwas unbeholfenen Taktik helfen können.
Sie können sich nun entweder weiter durch den Tunnel vorkämpfen (Richtung Bohrerinstandhaltung) oder in der hinteren Ecke auf das Förderband zur Mühle springen. Sofern man dabei rechtzeitig abspringt um nicht in der Mühle selbst zu landen, ist letzterer Weg eher zu präferieren.
Erledigen Sie dann die Wache und folgen Sie dem Gang bis Boherinstandhaltung, wo eine große Grabemaschine zu finden ist. Läuft man hier schnell zur linken Seite der Maschine und steigt ein, so kann man die weiteren Wachen hier sorgenfrei mit den beiden Bohrköpfen zum Schweigen bringen.
Steigen Sie dann aber wieder aus und folgen Sie dem weg bis zur Wachstation, wo man sich durch den Metalldetektor zur Linken durchkämpft. Neben dem hübsch zerspringenden Glas gibt’s es nichts Erwähnenswertes zu beachten.
Folgen Sie hinter der Energieschranke dem Gang hinter der Tür.

Level 3

Laufen Sie bis nach draußen, wo ein kleiner Konvoi vorbei rollt. Mit dem Raketenwerfer kann man hier versuchen den Boden so zu zerstören, daß das Fahrzeug hinunter fällt. Einfacher ist es jedoch direkt mit zwei Raketen das Fahrzeug selbst zu vernichten, mit einer Rakete den weiteren Weg zu zersprengen, so daß das Fahrzeug fest sitzt, oder einfach die Beine in die Hand zu nehmen und dem Weg nach hinten zu folgen.
Dort findet man einen Aufzug, der von einigen Feinden bewacht wird. Ist man schnell genug, wird man hier auf jeden Fall vor dem Transporter eintreffen und kann sich dann mit dem Aufzug direkt nach oben absetzen.
Sofern man lieber alles fein säuberlich erkundet und jeden Feind umnietet, sollte man sich hinter dem Aufzug noch den Tunnel ansehen, der zu einem kleinen See führt.

Level 4

Oben läuft man bis zum Eingangsbereich bei den Unterkünften. Sie treffen auf Wachen mit

Schrotflinten, deren Wirkung mit zunehmender Distanz nachlässt, so daß man versuchen sollte die Feinde aus der Ferne per Pistole zu erledigen.
Schnappen Sie sich dann die Waffen und öffnen Sie in dem Wachhäuschen per Schalter zwischen den Glasscheiben die seitlichen Türen.
Drinnen geht's bis zu einer Art Schleuse, die man nur per seitlichem Taster öffnen kann.
Nachdem man sich im seitlichen Lagerraum umgesehen und die Rüstung beim halboffenen Schrank in der Schleuse mitgenommen hat, kann man den Taster auf der anderen Seite benutzen, wodurch der nächste Level lädt.

Level 5

Sie können hier zahlreiche seitliche Räume durchsuchen und die Feinde dort bekämpfen. Man findet mehr als genug Munition und andere nützliche Dinge. Durch die teils jedoch recht weitläufigen Bereiche kann man sich aber auch leicht etwas verirren, weshalb ich hier nur den weiterführenden Weg beschreiben will.
Bleiben Sie auf der unteren Ebene und laufen Sie nach hinten zu den Arrestzellen. Gleich davor in der linken Ecke findet man ein Geschütz, mit dem man einige anstürmende Feinde ausschalten kann.
Anschließend geht's durch die Tür hier in Richtung Notaufnahme/Cafeteria. Den Gefangenen zu befreien bringt nichts, da dies nur weitere Wachen anlockt.
Folgen Sie dem Weg dann nach rechts in Richtung der Cafeteria und erledigen Sie dort alle Feinde. In der dahinterliegenden Küche klettert man in den Schacht und folgt ihm.

Level 6

Kämpfen Sie sich durch den Gang bis zu einer nach oben führenden Leiter. Diese bringt Sie zu einem defekten Aufzugsystem. Klettern Sie hier an der Leiter nach oben, wo man kurz vor dem Ende der (intakten) Leiter auf einen Vorsprung springen kann und durch den Zwischengang zum anderen Aufzugschacht kommt. Hier geht's es wieder per Leiter weiter nach oben, wo man dem Gang folgt.

Level 7

Um die Ecke zerschlägt man am besten das seitliche Gitter und krabbelt durch den Lüftungsschacht nach oben, wo man der Wache auf den Kopf springt und sie erledigt. Anschließend öffnet man mit dem kleinen Schalter an der Konsole die Tür unten und folgt dem Weg bis zu einer größeren Empfangshalle. Mit dem erbeuteten Sturmgewehr kann man die Feinde hier nun etwas besser erledigen und sich nach oben durchkämpfen, wo einer der seitlichen Wege weiter führt.

Level 8

Kämpfen Sie sich in Richtung der „Landebucht Ost" durch bis zu einem Aufzug, den man per Taster in Bewegung setzt. Oben folgt man dem Weg bis der nächste Level lädt.

Level 9

Weiter bis zum Hangar, wo man dem startenden Shuttle zusieht. Anschließend öffnet die weiterführende Tür wieder, so daß man sich bis zum Kontrollraum durchkämpfen kann. Dort drückt man den Schalter an der Konsole und läuft dann zum nahen Aufzug, der Sie nach unten bringt.
Im Hangar geht's durch das große Tor bis zu einem größeren Aufzug (gelbes Gefahr-Schild).

Level 10

Folgen Sie dem Gang bis zu einem weiteren Hangar mit einem Shuttle. Hier geht's nach rechts hin bis zu einem Lagerbereich mit vier seitlichen Räumen. Durchsuchen Sie am besten alle, denn man findet u.a. Munition für den Raketenwerfer, was man nachfolgend gut gebrauchen kann. Speichern Sie dann am besten bevor Sie durch das Tor zum „Sperrgebiet 3" gehen.
Dort trifft man einen großen Roboter, den man mit dem Raketenwerfer bändigen muss. Die Säule ist dabei zwar zunächst eine Hilfe, wird dann aber doch bald zerbröselt, so daß man nicht zu lange zögern darf und am besten direkt gut austeilt.
Geht die Munition oder Deckung aus, kann die Flucht durch die rot angeleuchtete Tür an der Seite kurz helfen, da man im seitlichen Gang nicht überall erwischt werden kann.
Hat man den Roboter erst einmal vernichtet, kann man über den seitlichen Gang zu einem Kontrollraum laufen und dort an der Konsole das Tor zum „Sperrgebiet 4" öffnen.

Level 11 - 20

Level 11

Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Sobald er anfängt zu stocken sollte man an die seitliche Leiter treten und sich eher auf diese verlassen. Durch einen begrünten Durchgang kann man hier sogar zu einem Felsen über dem weiterführenden Bereich kommen und sich das Scharfschützengewehr schnappen.
Nachdem man von oben einige Feinde erledigt hat, geht es dann aber wieder über die Leiter nach unten, wo man das Tor öffnet und dann unten direkt die weiteren Feinde erledigt.
Das hintere Tor öffnet sich dann zunächst nicht, so daß man am besten den kleinen „Waffenraum" mit den Sprengladungen plündert. Damit kann man versuchen sich durch die Wand zu sprengen, was jedoch nur eher suboptimal funktioniert, weshalb das Tor doch noch alsbald von Hendrix geöffnet wird.

Level 12

Laufen Sie nach unten und springen Sie ins Wasser. Auf der anderen Seite entsteigt man ihm dann wieder und kämpft sich über den Felsenweg nach oben durch, wo man eine weitere Höhle entdeckt. Folgen Sie ihr bis zu einer größeren Anlage. Hier läuft man über den seitlichen Weg nach oben und durch den Gang bis zum nächsten Bereich.

Level 13

Nachdem man die Feinde erledigt hat steht man vor der Wahl, wie man genau weiter kommen möchte.
Entweder läuft man über den Zugang zum großen Trichter und springt hier nach unten oder man springt vorsichtig über den kaputten Weg zum verschütteten Gang, von wo aus man mit etwas Springerei zum Lüftungsschacht kommt.
Beide Wege führen zu einer großen Entlüftungsanlage. Bei ersterem Weg kehrt man jedoch erst einmal noch in den unteren Bereich von Level 12 zurück und muss dann mit dem dortigen Transportkübel etwas nach oben fahren, wo man ebenfalls einen Lüftungsschacht findet, der zur großen Lüftungsanlage führt.

Level 14

Erledigen Sie alle Feinde und kämpfen Sie sich langsam nach oben vor. Von dem mittleren Lüftungsschacht aus kann man dann auf den Bereich vor dem obersten Lüftungsschacht, der zur „Steinmühle“ führt, springen oder alternativ mit dem seitlichen Schalter auf dem oberen Podest den großen Rotor anhalten.
Klettert man dann ganz nach oben, kann man hier über den Rotor zum anderen Podest laufen (eventuell springen, je nach Rotorposition) und dort dann an der Leiter verletzungsfrei zum gesuchten Lüftungsschacht klettern.

Level 15

Erledigen Sie die Feinde bei der **Steinmühle** und folgen Sie dem Gang bis zur tiefen Schlucht. Hat man die Feinde auf der anderen Seite erledigt, kann man mit einem **simplen Schuss auf den Hebel** auf der anderen Seite die Brücke wieder ausfahren. Laufen Sie dann bis zur nächsten Schleuse.

Level 16

Kämpfen Sie sich bis zum Geothermalkraftwerk durch. Zahlreiche Feinde müssen erledigt und u.a. eine Geschützstellung erobert werden. Dort kann man verfolgende Feinde gut ausschalten.
Beim Kontrollpunkt geht es geradeaus in Richtung der „Geothermanlage #4“ (nicht in den „Wartungstunnel“).

Level 17

Laufen Sie bis zur Abzweigung, wo es nach Links zur „Lavakontrolle“ und der „Wasserkontrolle“ geht. Bei der ersten muss man im hinteren Bereich ein Ventil zudrehen. Bei der Wasserkontrolle gilt es an einer der Konsolen einen kleinen Knopf zu drücken.
Laufen Sie dann wieder zur Wegzweigung und weiter in Richtung „Turbinenraum“. Dort gilt es hinten

ein weiteres Sicherheitsventil zu betätigen und sich dann weiter bis zur nächsten Wegzweigung durchzuschlagen.
Laufen Sie da zuerst nach Links zur „Kläranlage“ und beschießen Sie die beiden Pumpengehäuse (links) mit einer starken Waffe, wodurch sie scheinbar kaputt gehen, was hier aber etwas mysteriös bleibt.
Anschließend läuft man nach rechts zur „Hauptkontrolle“, wo man unten einen Techniker trifft. Gehen Sie an die Konsole am zentralen Turm und warten Sie bis der Schalter auf das Kommando des Technikers hin gedrückt werden muss und auch erst dann gedrückt werden kann.
Anschließend geht’s zurück zur Wegzweigung, wo nun die mittlere Tür aufgeht und einen längeren Gang nach unten, zur U-Boot-Schleuse, freigibt.

Level 18

Erledigen Sie die Wache und sprengen Sie sich gegebenenfalls in das Büro mit der Scharfschützenmunition. Dann klettert man an den Metallstützen (wie Spiderman!) bis zum U-Boot, das man mit dem kleinen Schalter an der Apparatur ins Wasser befördert.
Springen Sie auf es drauf und steigen Sie ein.
Tauchen Sie dann nach unten ab, wo man direkt ein feindliches Boot trifft. Bleiben Sie möglichst in Bewegung (sowohl nach vorne/hinten als auch seitlich und hoch/runter) und feuern Sie selbst Torpedos ab, die dank automatischer Steuerung recht gut treffen.
Ziel ist zunächst möglichst wenige Schäden einstecken zu müssen, wofür man ruhig etwas Zeit einplanen sollte und am besten mit einem Savegame absichert.
Nachdem das feindliche U-Boot erledigt ist, geht es dem beleuchteten Tunnel nach. Man trifft noch ein elektrisch geladenes Tier, das mit zwei Torpedos auch schnell erledigt ist.

Level 19

Tauchen Sie bis zur Station und erledigen Sie das zweite Feindboot. Dank mehr Bewegungsspielraum sollte diese auch gut klappen, so daß man in den Hangar fahren kann. Zögern Sie hier jedoch nicht zu lange, denn auch die Wachen können das Boot beschädigen und wenn es zerstört wird, ist man direkt tot!
Tauchen Sie daher schnell hinein und Richtung Leiter. Da man im Wasser nicht feuern kann (zumindest mit einigen Waffen) sollte man schnellstens „an Land gehen“.
Außerhalb des „Docks“ kann man dann zunächst mit einer Leiter nach oben klettern und sich auf Ebene Rüstung und Medikits besorgen. Anschließend geht’s ganz nach unten, auf die erste Ebene, wo man ein Schienensystem findet. Mit dem ankommenden Wagen geht’s zum anderen Ende.
Beim Treppenhaus trifft man hier einen „Mitarbeiter“ und kann seine Waffen und Kampfanzug gegen einen feinen Anzug tauschen.
Stecken Sie die Waffe unbedingt direkt weg und folgen Sie der Treppe nach oben.

Level 20

Ab hier wird es nun kompliziert, denn man hat einerseits viele Möglichkeiten voran zu kommen, muss aber auch auf die Zivilisten, Wachen und Kameras aufpassen, die Sie überall enttarnen können. Für

erkundungsfreudige Spieler ist dies sicherlich interessant. Da man jedoch auch schnell davon genervt sein kann, will ich hier nur den schnellsten Weg beschreiben, der bei mehreren Versuchen problemlos zu durchlaufen war.
Hinter der Treppe geht's dazu zunächst nach rechts und auf der unteren Ebene bis zu einem größeren Raum mit einer ausladenden Treppe. Warten Sie bis die Wachen weiter hinten im Raum sind und laufen Sie dann an der linken Wand (mit Tischen und Stühlen) bis zu Ecke, wo man die nahe Tür gegenüber der Treppe im Blick hat.
Warten Sie bis eine Wache in das dahinterliegende Büro verschwunden ist und die andere sich von der Tür entfernt.
Laufen Sie dann zur Tür und werfen Sie einen Blick in das dahinterliegende Büro. Dort patrouillieren mehrere Wachen, denen man wieder nicht zu nahe kommen darf. Sofern eine gerade auf sie zukommt, sollte man sich direkt wieder zurückziehen. Bei ausreichender Entfernung zur nächsten Wache springt man schnell nach rechts und dort in eine der Büronischen. Von hier aus hat man bereits den rettenden Aufzug in Sichtweite.
Warten Sie bis keine Wache zu sehen ist und sprinten Sie dann zum Aufzug.

Level 21 - 30

Level 21

Laufen Sie zunächst über die linke Treppe nach oben und warten Sie bis die Wachen etwas auf Entfernung gegangen sind. Dann springt man schnell über das Geländer zur Linken nach unten und rettet sich im Gang dahinter in den Raum an der linken Seite. Sie sehen hier Hendrix an seiner Arbeitsstation.
Folgen Sie dann dem Gang nach hinten und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn beide direkt beieinander sind, muss man die Gelegenheit nutzen und an der linken Wand entlang vorbeiflitzen und dann die letzten Meter bis zum nächsten Aufzug rennen.

Level 22

Erledigen Sie am besten zuerst die Kamera und warten Sie dann beim Aufzug in sicherem Abstand darauf, daß die Wache sich wieder nach hinten zurück zieht. Folgen Sie Ihr, aber behalten Sie stets einen sicheren Abstand, damit Sie nicht von ihr entdeckt werden.
Bei der Wegkreuzung wird die Wache dann nach links die Treppe hoch gehen und die andere einige Meter nach rechts. Schleichen Sie hier dann ganz offensiv an der Wand entlang bis zum Raum mit dem Brunnen. Wenn man direkt an der Wand bleibt und so die Entfernung zur Wache möglichst hoch hält, dabei schnell läuft und nicht zögert, sollte man hier eigentlich sicher vorbei kommen.
Danach geht's direkt nach rechts in Gryphons Büro, wo eine Sequenz beginnt.
Anschließend läuft man wieder in den Vorraum mit dem Wasserbecken. Laufen Sie in sicherem Abstand zur Wache zur Damentoilette und verschanzen Sie sich dort. Die aufmerksame Wache wird Sie suchen kommen und mit einem Kopftreffer schnell erledigt.
Stecken Sie dann die Waffe weg und folgen Sie dem nun freien Gang in die andere Richtung. An der ersten Ecke zerstört man die Kamera, wartet bis die nächste Wache vorbeikommt und erledigt Sie dann auf ihrem „Rückweg" mit einem Kopftreffer von hinten.
Tasten Sie sich weiter vorsichtig voran und erledigen Sie auch die dritte Wache, die sich um die Ecke in der Ecke versteckt. Ihre Leiche sollte man dann am besten einige Meter um die Ecke schaffen,

damit die hintere Wache keinen Alarm auslöst.
Laufen Sie dann die linke Treppe hinunter und warten Sie nahe des Aufzugs darauf, daß beide Wachen zusammen vor dem Aufzug kurz plaudern. Nutzen Sie diese Gelegenheit und laufen Sie schnell nach rechts zur hinteren Tür.
Sobald auch Gryphon ankommt wird sich diese Tür öffnen und man kann sich dahinter wieder bewaffnen.

Level 23

Öffnen Sie die Tür und laufen Sie bis zur Energieschranke, wo der unheimliche Gryphon plötzlich steht und die Schranke deaktivieren lässt.
Erledigen Sie dahinter alle Feinde und öffnen Sie dann mit dem Schalter an der roten Lampe den Zugang zum oberen Kontrollraum. Dort drückt man die beiden Knöpfe am Kontrollpult und läuft wieder nach unten. Kämpfen Sie sich nun nach links zum Werkstattbereich durch, wo man zahlreiche Wachen erledigt, glücklicherweise jedoch nicht gegen die großen Roboter antreten muss. Im hinteren Lagerraum fährt man stattdessen mit dem Aufzug in der Ecke nach oben und drückt dort mal wieder zwei Schalter.
Dadurch öffnet sich unten die hintere Tür und das Kraftfeld wird dort deaktiviert. Folgen Sie diesem Weg nach oben.

Level 24

Erledigen Sie die Wachen im Kontrollraum an der linken Seite und öffnen Sie dort das hintere Tor zum Lagerraum. Nachdem man die Feinde hier erledigt und sich die Sprengladungen und Granaten geschnappt hat, kann man durch den Geheimgang unter der Treppe gehen, den Gryphon Ihnen zeigt.
Da seine Überredungskünste an der nächsten Kontrollstation versagen muss man selbst vor und den Raum stürmen. Zerstören Sie dabei zunächst im Laufschritt die beiden Deckengeschütze und gehen Sie anschließend vor dem Kontrollraum in Deckung, wodurch Sie nicht mehr von den Wachen darin erwischt werden können.
Werfen Sie anschließend einige Granaten hinein um die Feinde zu erledigen. Anschließend muss man sich mit einer Granate oder einer Sprengladung ein Loch in den Raum freisprengen.
Drinnen deaktiviert man zuerst mit den Schaltern neben dem Erste-Hilfe-Kasten die Deckengeschütze auf der anderen Seite und öffnet dann die Schleuse, so daß auch Gryphon hindurch kann.
Fahren Sie mit ihm auf der anderen Seite mit dem Aufzug nach unten und speichern Sie am besten direkt, da Gryphon teils von einigen Kugeln direkt erledigt wird.
Sobald möglich sollte man dann auch das Feuer auf die Feinde um den Gleiter eröffnen und möglichst alle erledigen. Sehen Sie sich dann um und steigen Sie dann ebenfalls ein.

Level 25

Düsen Sie nach oben davon und folgen Sie dort der Höhle bzw. besser den roten Leuchten am Boden. Wirklich verirren kann man sich auch diesmal nicht, so daß man vorwiegend auf die feindlichen Gleiter achten muss. Bleiben Sie auch hier stets in seitlicher Bewegung und feuern Sie dem Feind wild alles entgegen.

Am Ende der Höhle findet man einen größeren Bereich, den man zuerst per MG und Raketen von feindlichen Infanteristen säubern sollte. Anschließend landet man (kommt man zu nahe an den Boden geschieht dies teils auch automatisch!) und sieht sich am besten nochmal um, da man so einiges an Munition findet. Folgen Sie dann Gryphon zum Aufzug.

Level 26

Oben läuft der Verräter direkt davon und damit tut er auch gut, denn nach rechts hin findet man in der größeren Halle einen „Personal-Bot“.
Der ist ziemlich fies drauf und mit den normalen Waffen scheinbar auch nicht zu besiegen. Sofern man nicht direkt etwas Genesung braucht (sehen Sie sich dazu in den äußeren Räumen und auf der Decke über der Lagerhalle um) sollte man ihn daher zum „Müllloch“ locken und dort entsorgen.
Stellen Sie sich ihm dazu und feuern Sie etwas auf ihn, damit er auch aufmerksam bleibt. Ziehen Sie sich dabei wild hüpfend stets in Richtung des Lochs zurück. Sobald er fast über diesem ist, muss man dann schnell über die Leiter zum Kontrollpult hochklettern, wo Gryphon nur untätig rumkauert. Öffnen Sie nun schnell, aber auch vorsichtig, mit dem linken Schalter das Loch und lassen Sie ihn dann von der Verbrennungsanlage erledigen.
Nach der Sequenz sollte man sich dann nochmal genau umsehen, denn man findet allerhand an Munition und Heilmittel im Bereich um die Lagerhalle.
Klettern Sie dann beim Müllloch die Leiter hinunter und folgen Sie dem Schacht.

Level 27

Am Ende des Schachts zerdeppert man das Gitter und springt in das Behandlungszimmer. Verlassen Sie dieses und schnappen Sie sich im Büro rechts den tarnenden Kittel. Mit gesteckter Waffe läuft man dann nach oben zum Empfangsraum.
Meiden Sie hier die beiden Wachen an der Tür und laufen Sie schnell durch die Tür gegenüber. Hier geht’s dann direkt nach rechts und an den Toiletten vorbei bis zu einer Treppe mit einer markanten, runden Säule. Oben läuft man weiter bis zu einer Art Operationsraum, wo man durch die linke Tür der Schwester folgt.
Wenn sie nach links in Richtung der Wachen abdreht laufen Sie nach rechts weiter.

Level 28

Bei der Sicherheitskontrolle läuft man schnell durch die linke Tür und klettert die Leiter hoch. Tasten Sie sich hinter der Wache vorsichtig nach draußen auf den metallenen Rundgang vor und gehen Sie hier durch die Tür. Bleiben Sie hier oben und laufen Sie nach hinten, wobei man einige Wachen jeweils auf der anderen Seite schnell passieren muss, da man sonst entdeckt wird.

Level 29

Ab hier wird es nun irgendwie kriminell, denn die Schleichtour scheint vorbei zu sein und man muss nun mit den begrenzten Mitteln rabiat werden. Zumindest konnte ich partout keine andere Lösung finden.
Sofern jemand einen besseren Vorschlag hat bitte unbedingt melden, denn diese Lösung erscheint mir einfach ungenügend!

Springen Sie zunächst vom Weg vorsichtig nach unten. Beim seitlichen OP mit der „Virengefahr“ kann man scheinbar ebensowenig etwas ausrichten, wie in oberen Sicherheitsstation. Laufen Sie daher zur „Verwaltung“, wo die Wachen direkt aufmerksam werden, wenn man am Empfang vorspricht.
Ein Umgehen scheint auch unmöglich, denn sie bewegen sich nicht vom Fleck und wenn man an der Wand zur Treppe hochspringt wird stets sofort Alarm ausgelöst.
Die einzige Möglichkeit erscheint daher der Kampf. Gehen Sie dazu am besten unter der Treppe in Deckung und ziehen Sie die Waffe. Warten Sie bis einer der Feinde möglichst zu Ihnen kommt und versuchen Sie ihn dann mit möglichst wenigen Schüssen in den Kopfbereich zu erledigen.
Stürmen Sie nun vor und erledigen Sie die zweite Wache in schnellem Kampf auf möglichst kurze Distanz, damit man nicht zu viel Munition verbraucht.
Laufen Sie dann schnell die Treppe hoch und erledigen Sie dort oben die dritte Wache aus kurzer Distanz. Da es später noch schlimmer wird, sollte man bei dieser Aktion höchstens auf knapp 50 Lebenspunkte reduziert werden, was auch bei schwerem Schwierigkeitsgrad mit etwas Übung noch zu meistern ist.
Im Büro des Administrators ist dieser regelrecht gelähmt (vielleicht ein Bug) und muss mit einem Kopfschuss erledigt werden. Erst dann kann man sich die Schlüsselkarte von seinem Schreibtisch nehmen. Stecken Sie nun die Waffe wieder weg und laufen Sie nach draußen, wo man durch die Tür mit „Beschränktem Zutritt“ geht.

Level 30

behalten Sie die Waffe zunächst im Holster, denn die Wache am Aufzug kann man noch verschonen, wenn man einfach schnell an der linken Wand entlang in den Aufzug hüpft. Unten ist die Schonzeit dann vorbei und man muss wieder austeilen.
Erledigen Sie dazu möglichst ohne eigene Treffer und mit wenig Schüssen die beiden Wachen nahe des Aufzugs. Hinter der nächsten Tür findet man ein Labor, das von zwei Wachen mit MPs schwerstens verteidigt wird.
Hier muss man nun wieder schwer rudern um irgendwie durch zu kommen. Die erste Möglichkeit besteht darin direkt in den Raum zu stürmen und den vordersten Wachmann mit Dauerfeuer nach Möglichkeit in die Knie zu zwingen. Weichen Sie gleichzeitig nach links aus und laufen Sie hier die Treppe hoch zum oberen Bereich, wo dann auch direkt eine Sequenz beginnt.
Alternativ öffnet man jeweils kurz die Tür und versucht einige Treffer anzubringen. War dies erfolgreich, sollte man speichern und es erneut versuchen. Das ist arg mühselig und nervig, doch mangels Munition oder Medikits in Reichweite eine ganz interessante Option.
Ergänzend dazu kann man sich natürlich noch in den Gang zurückziehen und hoffen, daß die Wachen Ihnen folgen und dann im engeren Gang besser erledigt werden können.
Hat man sich aber erstmal zum oberen Bereich durchgekämpft oder geflüchtet und die Sequenz ertragen, kann man auch direkt dem Flüchtenden durch die Tür folgen, denn es gibt hier auch sonst nichts zu holen oder zu entdecken.
Laufen Sie dann bis zur Schleuse wo man in einem Schrank einen Anzug und etwas Medikation findet.

Level 31 - 40

Level 31

Laufen Sie einige Meter in die Höhle und dann drehen Sie sich am besten um und erledigen die Verfolger, wodurch man auch an eine Schrotflinte kommt. Damit kämpft man sich durch die Höhlen bis zur anderen Seite, wo man dann plötzlich mit Raketen beschossen wird. Folgen Sie entweder weiter der Höhle oder laufen Sie zunächst kurz zurück um sich den Raketenwerfer zu erkämpfen.

Level 32

Schwimmen und tauchen Sie durch die größeren Gewässer. Bei der Säule bleibt man auf der rechten Seite, da auf der linken ein Untier lauert. Wieder an Land geht es oben weiter durch enge Wege...

Level 33

Kämpfen Sie sich nach unten bis zu einem Art Geysirfeld durch, wo zahlreiche Untiere zu erledigen sind. Umgehen Sie dann vorsichtig die Dämpfe und springen Sie am Ende in den schmalen, kaum beleuchteten Tunnel.
Hier geht’s wieder weiter. Verlaufen kann man sich nicht.

Level 34

Kämpfen Sie sich vorsichtig den Weg nach unten frei. Sie finden in den zahlreichen Seitenhöhlen Unmengen an Feinden und müssen daher stets gut zielen oder direkt nach unten ins Wasser springen. Hinter dem Felsen bei den Lichtstrahlen findet man den weiterführenden Tunnel, der zu einem, von fliegenden Robotern verteidigten, Tor führt. Nachdem man die Feinde erledigt hat öffnet man das Tor per Schalter und läuft weiter.

Level 35

Laufen Sie bis zum größeren Raum, wo man sich direkt in den hinteren Teil des Fahrzeugs an die Kanone setzt und einige ankommende Monster erledigt. Steigen Sie dann aus und im vorderen Fahrerbereich ein, da man nur dann das Fahrzeug auch lenken kann.
Fahren Sie dann in den schmalen Tunnel und überfahren Sie einfach alle weiteren Kontakte. Anschließend steigt man am besten aus und schnappt sich die Munition überfahrener Soldaten.
Das Fahrverhalten des Jeeps ist leider eine ziemliche Katastrophe, so daß man eventuell zurücksetzen und neu Anlauf nehmen muss um durch den engen Tunnel zu kommen. Sollte das Fahrzeug umgefallen sein, wird es sich jedoch automatisch wieder aufrichten. Absolut krude!
Fahren Sie bis zum geschlossenen Tor und laufen Sie hier in die seitliche Höhle mit dem

Beobachtungsfenster. Nachdem man per Schalter hier das hintere Tor geöffnet hat, gilt es das Glas zu zerschlagen und die Kreaturen dahinter zu erlösen.
Laufen Sie nun zum geöffneten Tor und dort zuerst nach links, wo man das nächste Tor öffnet und dadurch mit dem Fahrzeug weiter fahren kann.
Bei dem seitlich verlaufenden, gefrorenen Weg sollte man dann besser absteigen und sich per pedes bis zur nächsten Brücke durchkämpfen. Diese fährt jedoch ein, so daß man am besten direkt ins Wasser springt, da es nur hier weiter geht (vorher das Untier von oben erledigen). Folgen Sie dem beleuchteten Weg.

Level 36

Sie kommen zu einem größeren Becken mit einer Öffnung oben und einigen feindlichen Wassertieren. Tauchen Sie am besten zuerst nach rechts in die Höhle, die zurück zum letzten Level führt, wo man auf einer Eisdecke einige nette Sachen mitnehmen kann.
Anschließend versucht man entweder aus dem Wasser heraus per Pistole oben einige Feinde zu erledigen oder klettert einfach schnell an der Leiter aus dem Wasser und erledigt die Gegner dann direkt im Nahkampf.
Lassen Sie dann mit dem Schalter am Wasserbecken das U-Boot zu Wasser und steigen Sie ein.
Folgen Sie nun dem dritten Weg unter Wasser, der auch direkt zu einem zweiten U-Boot führt, das es schnell zu vernichten gilt. Folgen Sie dann dem ausgeleuchteten Weg.

Level 37

Sie kommen zu einem Becken, wo man entweder die Feinde wieder aus dem Wasser mit der Pistole traktiert oder schnell aussteigt und austeilt. Folgen Sie der Höhle bis zu einer vereisten Abzweigung nach rechts. Geradeaus kommt man nochmals zurück zu Level 35, wo man nun auf der anderen Seite der eingezogenen Brücke steht.
Die Eishöhle führt hingegen nach unten zu einem riesigen Wurm. Bleiben Sie unbedingt auf Abstand, so daß man seine Säureangriffe besser abwehren kann und lassen Sie Raketen oder Granaten auf ihn regnen. Alternativ kann man es auch mit normalen Schusswaffen angehen, die man jedoch besser für die normalen Gegner aufsparen sollte. Wo man dabei genau hinzielt ist scheinbar egal.
Nachdem man ihn erledigt hat steht man dann vor der Wahl ob man entweder der Höhle folgt oder mit dem Schalter das Gitter am Boden öffnet und sich dort durch die Höhle durchkämpft, wobei man hier noch einen weiteren Riesenwurm trifft und sonst eigentlich nichts gewinnt. Man kommt auf einer tieferen Ebene zur Zielanlage und muss dort dann zunächst eine Leiter hoch und steht anschließend hinter der großen Brücke, die man überquert wenn man der oberen Höhle direkt folgt.
Ich empfehle daher den oberen, direkten Weg.

Level 38

Kämpfen Sie sich nach hinten zum großen Aufzug durch, der direkt nach dem Öffnen des Tores nach unten fährt. Springen Sie entweder direkt nach unten oder holen Sie das Gefährt anschließend

per Taster wieder nach oben.

Level 39

Laufen Sie bis zur Wegzweigung im Raum mit dem großen Ultor-Schriftzug. Hier geht man in den linken Zellenraum und erledigt am besten direkt auch die Kreatur in der Zelle, da sich diese anschließend noch öffnet.
Schlagen Sie sich bis zum großen Kontrollraum durch, wo man zunächst nach oben kann. Dort kann man die Ebenen über den Zellen erreichen und die Munition der erledigten Feinde aufnehmen und im zentralen Raum neben fürsorglichen Ärzten (Waffe wegstecken!) auch einen neuen Schutzanzug finden.
So gerüstet geht es dann unten durch die Tür hinter den blau angehauchten Terminals. Folgen Sie dem Weg bis zu einem weiteren, größeren Raum, wo man durch die Tür geradeaus (dem Schilde nach) zu einem bewachten Aufzug kommt. Erledigen Sie die Feinde und fahren Sie los.

Level 40

Kämpfen Sie sich bis zum Beobachtungsbereich über dem Labor vor, wo die „Sicherheitsabdeckungen“ vor die Fenster gefahren werden. Hinten kann man im Treppenhaus jedoch nach unten gelangen und sollte dort erst einmal speichern, denn im Labor trifft man zahllose Feinde. Da man auch noch gegen Capek antreten muss, sollte man mit möglichst maximaler Gesundheit in diesen Kampf gehen und daher bei der Erledigung seiner Handlanger möglichst wenige Treffer einstecken.
Stürmen Sie daher nicht in den Raum sondern versuchen Sie die Gegner in Reichweite von der Tür bei der Treppe aus zu erledigen. Erst dann sollte man sich hineinwagen und am besten zuerst hinter der runden Säule Deckung suchen.
Sobald alle Feinde erledigt sind wird die Säule in der Mitte herunter gefahren und der Kampf gegen Capek beginnen. Auch wenn man hier noch einige an Munition aufgreifen könnte, ist dies eher unrealistisch, denn ein bis zwei Treffer von Capek können je nach Schwierigkeitsgrad und Gesundheitszustand schon das Ende bedeuten.
Wichtig ist daher ein Savegame vor Kampfbeginn und dann nach jeder erfolgreichen Aktion ein Quicksave anzulegen.
Capek schwebt über seine Säule und teilt mit einer unbekannten, leicht gelenkten Energiewaffe schwer aus. Einfache Ausweichmanöver sind meist nicht ausreichend, da der Energiestrahl quasi wie ein Bumerang um Sie herum fliegen kann, weshalb es am sinnvollsten ist entgegen dem Uhrzeigersinn jeweils Kreise zu laufen, wodurch der gelenkte Angriff meist ins Leere geht.
Zusätzlich sollte man versuchen sich hinter der runden Säule zu verstecken um nachzuladen, denn bis man Capeks Schild durchdringt wird man etwas draufhalten müssen. Welche Waffe man dafür wählt scheint recht egal, so daß man hier nach persönlichen Vorlieben und Munitionsverfügbarkeit gehen kann.
Hat man seinen Schild erst einmal vernichtet, wird er auch zu Boden sinken, wodurch man ihm etwas leichter entgegentreten kann. Achten Sie weiterhin auf seine Kanone und feuern Sie auf ihn bis eine Sequenz beginnt.
Wichtig ist dabei generell die Initiative zu behalten, denn wenn Capek auf Eos feuert wird diese auch sehr schnell zu Boden gehen und auch dann gilt der Kampf als verloren. Sich in die oberen Höhlen zurückzuziehen ist daher auch keine echte Option.

Nach dem Sieg über Capek und der Sequenz läuft man nach oben und durch die Tür in die rote beleuchtete Höhle. Hier findet man allerhand Munition und weiter hinten auch eine Schleuse, die man rechtzeitig erreichen muss.

Level 41 - 50

Level 41

Laufen Sie nach draußen und klemmen Sie sich hinter das MG des Geländewagens. Sofern der Wagen einfach nicht losfahren will, muss man eventuell noch einmal aus- und direkt wieder einsteigen.
Anschließend ballert man sich durch die Schlucht, was kein großes Problem darstellen sollte, da man die feindlichen Wachen und Gleiter allesamt mit dem MG recht gut erledigen kann.
Zwar wird der Wagen mitunter die atemberaubendsten Kapriolen auf der relativ ebenen Strecke vollführen, doch da er sich auch immer wieder aufrichtet dürfte man bis zum Ende des Canyons durchkommen.
Dort kämpft man sich nach oben zu den runderen Doppelfelsen durch und findet dort eine Höhle.

Level 42

Laufen Sie bis zur größeren Halle im Felsen und springen Sie nach rechts hin ins Wasser, wo man durch den Durchgang taucht und dem Gang dahinter nach oben folgt. Über die Brücke geht’s weiter bis man ganz oben in der Nähe eines Lüftungsschachtes rauskommt.
Springen Sie zur anderen Seite und öffnen Sie den Schacht indem Sie sich direkt daran stellen und die Benutzen-Taste drücken. Anschließend springt man vorsichtig auf das heruntergeklappte Gitter und krabbelt in den Schacht bis man in einer Anlage herauskommt. Klettern Sie an der Leiter hoch und folgen Sie dem Gang.

Level 41

Wieder in der großen Schlucht gilt es diesmal oben per Seilbahn zur anderen Seite zu fahren.
Erledigen Sie dazu am besten zuerst von dieser Seite aus per Scharfschützengewehr die Gegner auf der anderen Seite.
Dort angekommen folgt man dem Weg bis zu einer Luftschleuse.

Level 43

Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und kämpfen Sie sich bis zur zweiten Sicherheitsstation durch, wo man nach links hin zu einer größeren Halle kommt und auch die ersten Söldner trifft, denen man eine neue, recht schlagkräftige Waffe abnehmen kann.
Erledigen Sie alle auftauchenden Feinde in der Halle und durchsuchen Sie dann am besten noch das

Waffenarsenal hinter der unteren Sicherheitsstation. Anschließend läuft man über die Treppe zur oberen Ebene und dort in den Gang, wo die Doppeltür zur Linken zum nächsten Level führt.

Level 44

Mit dem nächsten Aufzug geht es noch einmal ein gutes Stück nach oben, wo man sich dann nur vorsichtig aus dem Aufzug trauen sollte, denn im großen Raum mit der Rundtreppe nach oben trifft man auf zahlreiche Feinde, die quasi aus allen Richtungen kommend angreifen.
Seien Sie deshalb sehr vorsichtig, denn sowohl von oben, als auch unten kommen immer wieder mal noch weitere Feinde herbei!
Tasten Sie sich dann über die zentrale Treppe nach oben, zum Kontrollraum, durch und speichern Sie dort am besten vor der Konsole. Nachdem man sich an dieser vergriffen hat werden einige Feinde hereinstürmen und man muss sich blitzschnell und feuernd in eine Deckung zurückziehen. Erledigen Sie die Feinde und kämpfen Sie sich dann vorsichtig wieder nach unten durch, wo man die Schleuse neben der Sicherheitsstation nun öffnen kann.

Level 45

Folgen Sie der Schlucht bis zum Kampfgebiet. Man kann nun entweder das Chaos nutzen und sich schnell in den linken Weg zurückziehen, wo man sich mit einigen Sprengladungen eine Art Treppe zum oberen Zugang verschafft. Dort öffnet man per Benutzen-Taste den Schacht und schlägt sich unten bis zur nächsten Schleuse durch.
Alternativ greift man in das Geschehen ein und erledigt zunächst mit einem fernrohrbesetzten Gewehr die Söldner in Reichweite. Achten Sie dabei auf neu auftauchende Feinde hinter Ihnen.
Tasten Sie sich dann langsam vor. Die beiden Geschütze feuern auf große Distanz Explosivgranaten, weshalb man sich stets auch von Deckungen fern halten sollte.
Versuchen Sie dann selbst mit Raketen dagegen zu halten, wobei man einige Treffer brauchen wird um die beiden Kanonen zu vernichten. Alternativ tastet man sich so weit voran, daß die Kanonen auf MG-Salven umstellen, man jedoch noch außerhalb der Reichweite ist und daher problemlos rumstehen und zielen kann.
Die Vernichtung der beiden Geschütze ist aber nur schmückendes Beiwerk, denn man kann auch einfach direkt (Munition und Waffen aufsammeln, denn man kommt hier zum schweren Maschinengewehr und der Railgun!) zur Tür laufen und sich dann dort bis zur Schleuse kämpfen.

Level 46

Sie kommen zu einer Art U-Bahn-System und müssen sich zur ersten Haltestelle durchkämpfen, die jedoch alsbald durch eine anrasende Bahn blockiert wird, so daß man am besten direkt aus dem Weg läuft und wartet bis die Tramm vorbei ist. Anschließend geht’s durch die seitliche Tür, wo man zahlreiche Feinde auf engstem Raum erledigen muss, was etwas Fingerfertigkeit erfordert. Ein direkter Sturm ist aufgrund der Vielzahl der Feinde schlicht unmöglich, so daß man mehrfache Hit-and-Run-Attacken durchführen oder sich mit der Railgun behelfen muss.
Hat man die Feinde weitgehend dezimiert gilt es in die Bahn einzusteigen und ein Stück zu fahren. Sie kommen an einem weiteren „Bahnhof“ vorbei und können hier weitere Feinde erledigen, finden

jedoch nichts wirklich interessantes, weshalb man auch einfach im Wagen in Deckung bleiben kann, da dieser in Kürze weiterfährt.
Auf der Fahrt wird man von einem konkurrierenden Fahrzeug aus beschossen und muss die Feinde „drüben“ schnell erledigen. Die Fahrt endet an einer weiteren Station, wo auch direkt der nächste Level lädt. Stellen Sie sich unbedingt in die Ecke, denn nach dem Laden ist die Station plötzlich voller Feinde!

Level 47

Kämpfen Sie sich zur Sicherheitsstation durch, wo man mit dem Schalter das Tor öffnet. Dank der vielen Medikits in den grauen Kisten wird an hier auch mit den zahlreichen, stark bewaffneten Söldner ganz gut zurechtkommen.
Am Ende des Ganges kommt man zu einem weiteren Kontrollraum in dem man die Silos verschließen kann.
Danach beginnt ein knapper 30-sekündiger Countdown. Während dieser Zeit muss man wieder zurück zur Tramm flitzen und unterwegs unbedingt den Techniker („entschärft“ sonst Ihre Bastelei an den Silos) und einige Söldner erledigen. Speichern Sie am besten direkt nach der Sequenz und arbeiten Sie sich per Railgun möglichst schnell mit wenigen Schüssen bis zum Schienenfahrzeug zurück.

Level 48

Ein weitere Countdown beginnt, so daß man ohne Verzögerungen zum unteren Teil der Gondel laufen sollte und dort auf den Fensterberich springt, den man geduckt durchkrabbeln kann.
Kämpfen Sie sich bis zum nächsten Tor durch, das man mit einem kleinen Schalter an der Seite öffnen kann. Hilfreich ist es hier mit der Railgun bereits die ersten Feinde dahinter zu erledigen.
Laufen Sie dann zum linken Kontrollraum und öffnen Sie die beiden Tore.
Mit dem bewaffneten Truppentransporter gilt es nun auf den Bereich vor dem Tor zu fahren und dann in die Schleuse hinein.
Die Tore öffnen sich glücklicherweise automatisch.

Level 49

Sie müssen sich nun mit dem Fahrzeug möglichst bis zum Ende der Schlucht durchkämpfen. Da man jedoch nicht „strafen“ (zur Seite ausweichen) kann, ist dies gar nicht so einfach. Tasten Sie sich daher vorsichtig voran und erledigen Sie vor allem Feinde mit dem Raketenwerfer und der Railgun unbedingt zuerst, da diese schnell schwere Schäden anrichten können.
Mit den Granaten kann man zudem größeren Schaden gegen Feindesgruppen oder Gegner hinter einem Felsen austeilen. Gerade letztere sind recht tückisch, so daß man stets auf solche Positionen achten muss.
Am Ende des Grabens geht es dann wieder in ein Gebäude, man kann hier jedoch nun auch wieder aussteigen, da man das Vehikel nicht mehr benötigt.

Level 50

Kämpfen Sie sich zu den Förderbändern durch, wo weitere Feinde herbeigefördert werden.
Lassen Sie sich am besten direkt mit dem hinteren Band nach rechts hin befördern, denn nach Links geht es auch nicht wirklich weiter und die seltsamen Tore schließen und öffnen hier mitunter auch scheinbar ohne echtes System, so daß man mit etwas Pech eingeschlossen wird und wertvolle Zeit verliert!
Bleiben Sie jedoch auf dem Weg nach rechts hin in Bewegung, denn Sie treffen noch einige weitere Feinde und müssen mitunter sogar einem Raketenangriff durch Flucht nach vorne entkommen.
Dahinter springt man beim „Aufzug“ vom Band und erledigt oben weitere Feinde. Das linke Tor bringt Sie scheinbar in den Frachtraum des Raumschiffes, wo man sich dann oben durch eine Tür am Boden in ein „Versteck“ verzieht.

Level 51 - 62

Level 51

Laufen Sie durch die runde Tür im schön bunt ausgeleuchteten Raum hinter dem „Frachtraum“ und dort dann direkt weiter in Richtung „Reaktor“.
Diese kann man zwar direkt zum Schmelzen bringen (Sicherungen im Reaktorraum), wird jedoch zunächst nicht zur Fluchtkapsel entkommen können.
Laufen Sie daher zunächst vorbei und an der langen Leiter dahinter dann nach oben, wo man dem Gang folgt.

Level 52

Im nächsten Teil der Station klettert man wieder eine längere Leiter nach oben und sieht sich hier um.
In einem Raum im linken Bereich der oberen Abteilung „Sicherheitsdienst“ findet man einen Schalter an einem Arbeitsplatz. Mit diesem kann man weit unten die Tür zum Bereich mit den Fluchtkapseln öffnen.
Zusätzlich kann man hier oben noch die 8 Steuercomputer für die Satelliten vernichten, was jedoch redundant ist, da man die Station eh in Kürze komplett sprengen wird. Gönnen Sie sich dieses Abenteuer nur bei Bedarf und ausreichender Übersicht in den allesamt recht ähnlichen Gängen.
Nach Öffnen der Tür kann man dann auch schon wieder nach unten klettern und zum letzten Level zurück laufen.

Level 51

Klettern Sie am besten im langen „Rohrgang“ mit der Leiter ganz nach unten unten und laufen Sie zum nächsten Level rüber.

Level 53

Hier geht's zunächst wieder über eine Leiter nach unten, wo man dann jedoch endlich u.a. die Fluchtkapseln findet und am besten direkt alle Feinde hier erledigt, denn später wird man hierfür keine Zeit mehr haben!
Zusätzlich kann man sich auch hier wieder etwas umsehen, wirklich zu sehen gibt es jedoch nichts.

Laufen Sie nun zurück zu Level 51, wo man im Reaktorraum an der hinteren Leiter zunächst nach unten und dann nach oben klettert und jeweils einen Schalter drückt. Anschließend gilt es schnellstens wieder zur langen Leiter zu laufen und sich in Richtung Level 53, nach unten, abzusetzen und die Fluchtkapseln zu erreichen.
Hat man vorher alle Feinde erledigt und ist geschickt im Umgang mit der verringerten Schwerkraft, so sollte man sicher zur Fluchtkapsel gelangen.

Level 54

Folgen Sie dem Kollegen nach unten, wo Sie in der Höhle quasi überfallen werden. Anschließend muss man sich hier für einen Weg entscheiden. Beide führen jedoch zum gleichen Ziel und überschneiden sich dabei sogar. Der obere Weg (einfach der Höhle geradeaus folgen) scheint jedoch insgesamt etwas leichter zu bewältigen zu sein!
Obere Weg: Tasten Sie sich vorsichtig bis zur größeren Halle vor und erledigen Sie hier einige Söldner mit Railgun. Folgen Sie dann dem weg nach hinten bis zur Stelle wo es nach unten geht. Hier muss man sich vorsichtig vorantasten, denn man wird auch von oben unter Feuer genommen.
Dahinter geht's weiter durch die Höhle bis der nächste Level lädt.
Untere Weg: Kurz hinter der Abzweigung kommt man direkt zur großen Höhle, wo einige Verbündete von den Gegnern über ihnen abgeschlachtet werden. Tasten Sie sich hier nur vorsichtig mit einer Waffe mit Zielfernrohr voran um die Feinde gezielt erledigen zu können.
Folgen Sie auch hier der Höhle.

Level 55

Oberer Weg: Sie kommen zu einer schmalen Felsenbrücke, die von einem Raketenangriff ziemlich beschädigt wird. Laufen Sie am besten direkt darüber bis Sie zu einem größeren Bereich kommen. Hier bekriegen sich die beiden Fraktionen erneut. Die Söldner scheinen jedoch erst verwundbar zu werden wenn ein Gleiter auf der Brücke an der rechten Seite eingeschlagen ist.
Untere Weg: Sie kommen ebenfalls zu einem großen Bereich und müssen am besten mit dem Scharfschützengewehr die Feinde rund um die obere Brücke erledigen. Anschließend geht's weiter bis zur Felsbrücke, wo man den Raketenwerferschützen nun direkt von unten erledigen kann. Folgt man dem Weg weiter, so kommt man auch zum größeren Bereich, wo der Gleiter in die Brücke einschlägt, so daß man hier dem nächsten Gang folgen kann.

Dort muss man sich recht bald wieder zwischen zwei Wegen entscheiden. Die linke Abzweigung führt zum größeren „Brückenraum", den man dann über die Metalltreppe durchqueren kann. Auf der anderen Seite kann man zur Höhle springen, die einen direkt an die Verteidigungsanlagen bringt, wo man dann mit einem geschickt platzierten Treffer schnell Tabula Rasa machen kann!
Geradeaus geht es quasi auf dem unteren Weg bis direkt vor die Verteidigungsanlagen, die man dann

im Sturm niederkämpfen muss. Der obere Weg ist aus meiner Sicht hier zu empfehlen.

Level 56

Welchen Weg man im letzten Level auch gewählt hat, man kommt zum befestigten Eingang zu einer größeren Anlage. Nachdem man die Verteidigungsstellung erledigt hat kann man die Anlage betreten und dem längeren Gang bis zu einer Schleuse folgen. Dort strömt plötzlich ein grünes Gas aus und der Weg endet direkt in der Zelle.

Level 57

Warten Sie bis der Befreiungsversuch startet und springen Sie dann am besten direkt nach links zum stationären Geschütz, das man direkt übernehmen kann. Teilen Sie kräftig aus, denn vor allem aus dem Gang gegenüber dem Zellentrakt kommen zahlreiche Gegner heran.
Sobald es etwas länger still wurde, gilt es dann alle rumliegenden Waffen und sonstigen brauchbaren Dinge einzusammeln und dann zum Aufzug zu laufen.

Level 58

Sie kommen zu den Baracken der Söldner. Jeder Raum wird von einigen Feinden „bewohnt“ und sollte nach und nach gesäubert werden. Tasten Sie sich dazu nur langsam voran und nutzen Sie die effektivsten Waffen, die Sie zur Verfügung haben, denn in den Räumen wird man mehr als genug Munition finden!
Folgt man dem Gang kommt man durch einen kurzen, fahl ausgeleuchteten Zwischenweg zum nächsten Trakt.

Level 59

Stürmen Sie hier vor und helfen Sie den Kameraden beim Kontrollraum an der linken Seite. Dort trifft man dann auch Hendrix mal wieder persönlich und kann sich danach noch etwas umsehen, denn weiter hinten findet man neben dem Aufenthaltsraum auch noch die ergiebige Waffenkammer. Anschließend geht’s mit dem Aufzug gegenüber dem Computerraum nach unten.

Level 60

Kämpfen Sie sich zum, direkt neben dem Aufzug liegenden, Generatorraum durch und deaktivieren Sie dort unten mit dem auffälligen Schalter die Energie. Anschließend kommt Hendrix mit seinen

Mannen herbei und man muss ihm den Weg freiräumen.
Es geht hierbei quasi nur geradeaus und Hendrix wird jeweils erst dann vorlaufen, wenn der Weg freigeräumt ist, so daß man sich auch in dem seitlichen, rot ausgeleuchteten Gang umsehen kann, wo man in Kisten allerhand Nützliches findet!
Nachdem Hendrix an der linken Seite das letzte Tor geöffnet hat läuft man in diese Biegung speichert dann am besten nach dem Laden des nächsten Levels.

Level 61

Sie kommen zu einem größeren Hangar mit einem Shuttle in der Mitte. Während Hendrix nach oben zum Kontrollraum läuft muss man sich unten gegen zahlreiche Söldner verteidigen, die noch mehrfach aus allen Richtungen Verstärkung erhalten. Bleiben Sie daher stets in Bewegung!
Der Kontrollraum wird zudem alsbald gesprengt und Hendrix als lebende Fackel enden. Dagegen kann man nichts tun, so daß man sich einfach um die eigene Haut kümmern muss.
Laufen Sie dafür dann entweder selbst nach oben zum Kontrollraum, wo man in den Schacht krabbeln kann, der ebenfalls zum Ziel dieses Levels führt (unterwegs einige Feinde aus dem Schacht heraus erledigen bzw. hoffen, daß diese Sie nicht per Railgun erledigen). Alternativ schlägt man sich unten durch die Söldnermassen bis zu einem Hangar durch.
Dort gilt es zunächst einige Feinde zu erledigen und dann im Kontrollraum mit der einzelnen Taste einen Gleiter bereitstellen zu lassen (Taste funktioniert auch wenn sie rot umrandet ist).
Mit diesem Gleiter muss man sich dann durch das größere Tor geradeaus durch einen längeren Bereich (u.a. einen weiteren Hangar mit einem großen Shuttle) mit zahllosen Gegner am Boden und in der Luft durchfeuern.

Level 62

Am Ende findet man an der Seite ein Tor zu einer weiteren, großen Lagerhalle. Hier findet der Endkampf statt.
Da man mit dem Gleiter so einiges einstecken muss, da vor allem die Bodentruppen mit der Railgun hart zuschlagen können, sollte man jedoch vor dem Flug in die größere Lagerhalle nochmals speichern und sich optimal vorbereiten.
Dazu verlässt man den Gleiter und läuft zurück zum Hangar. Unterwegs kann man die liegengelassene Munition, Medikits und Rüstungen der erledigten Söldner einpacken, muss jedoch auch auf erneut auftauchende Feinde achten!
Lassen Sie sich dann einen weiteren Gleiter per Konsole bereitstellen und fliegen Sie wieder zur Lagerhalle.
Speichern Sie zunächst und fliegen Sie hinein, wo bereits zwei feindliche Gleiter warten. Eröffnen Sie direkt das Feuer mit MG und Raketen und weichen Sie dabei seitlich und nach oben aus.
Die Feinde sind schnellstmöglich und mit wenig Schäden zu vernichten, denn danach kommt die Söldnerkommandeurin mit einem weiteren Gleiter herein.
Diese gilt es nun ebenfalls möglichst schnell abzuschießen, was auch nicht deutlich schwerer ist als bei den anderen Zielen wenn man direkt Raketen und MG-Feuer massiv einsetzt.
Sobald man sie abgeschossen hat, wird jedoch auch der eigene Gleiter zerstört und Sie stehen sich beide, Mann gegen Frau, gegenüber.
Diese letzte Stufe stellt dann auch den anspruchsvollsten Teil dar. Sofern man etwas Abstand zu ihr hat und guter Gesundheit ist, sollte man hier am besten ein Quicksave anlegen.

Wie Capek wird die Gute nun mit dem Schild um sich um Ihren Kopf fliegen und dabei wenige, aber sehr schnell tödliche Schüsse abgeben. Es gilt es daher unbedingt und stets in Bewegung zu bleiben und gleichzeitig auch noch den Abstand zu ihr möglichst groß zu halten.
Dadurch trifft man selbst zwar schlechter, doch wird man mitunter auch fast garnicht mehr unter Feuer genommen, da die Kommandeurin scheinbar ab einer gewissen Distanz das Feuer einstellt.
Es gilt daher den Abstand möglichst groß zu halten und gleichzeitig mit starken Waffen auf ihren Schild zu feuern. Je nach Zielfähigkeiten dürften Railgun und schweres Maschinengewehr gutes Optionen darstellen.
Hat man genug Schaden angerichtet, wird ihr Schild zusammenbrechen und sie zu Boden sinken, wo man ihr dann den Rest geben muss. Bleiben Sie hier wieder auf Abstand und halten Sie weiter dagegen, wobei das Treffen nun noch schwieriger wird.
Recht praktikabel sind hier nun neben dem schweren Maschinengewehr vor allem die Raketenwerfer. Der einfache ist durch seine Zielfunktion (rechte Maustaste gedrückt halten bis Ziel erfasst ist) hilfreich, während der größere durch seinen enormen Explosionsradius brillieren kann. Achten Sie bei letzterem jedoch auf Ihren eigenen Gesundheitszustand, da man sich hiermit auch leicht selbst erlegen kann.
Hat man nach ausdauerndem Kampf die Söldnerführerin erst einmal erledigt, so endet das Spiel noch nicht ganz.
Laufen Sie zu den beiden großen Aufzügen und drücken Sie einen der Schalter, wodurch die Standfläche nach unten fährt. Dort findet man Eos und die Bombe. Letztere gilt es durch ein kleines Spielchen zu entschärfen.
Sie müssen zur Bombe gehen und diese „benutzen“, wodurch eine Vorrichtung zur Entschärfung angezeigt wird. Speichern Sie am besten vorher, denn hier kann nun keine Lösung mehr genannt werden, da die Kombination von Versuch zu Versuch variiert und daher bei jedem Versuch neu gelöst werden muss.
Ziel ist es den richtigen Code, bestehend aus vier Richtungszeichen, zu finden. Hat man ein Zeichen richtig erraten, wird diese akzeptiert und eingeloggt. Folgende Fehler führen zum Löschen der bisher gefundenen, richtigen Sequenz, so daß man sich diese merken muss.
Aufgrund des Zeitlimits ist dies jedoch etwas schwieriger als ein einfaches Memory-Spiel.
Mit etwas Übung schafft man den ersten Code recht schnell, so daß man für den zweiten, komplexeren Code etwas mehr Zeit hat. Ein gutes Gedächtnis ist hilfreich und sofern nicht vorhanden damit quasi trainierbar 😉

Text	A. Neumann (2009)
Screenshots	A. Neumann (2009)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/redfaction?rev=1409157741

Last update: **2015/08/26 20:44**