Trespasser

Diese Lösung basiert auf auf der deutschen Verkaufsversion, die anscheinend der englischen Version 1.1 entspricht. Einen Patch konnte ich nicht finden. Bedingt durch das verwendete AMD-System, nutze ich Version 1.0.117 (Versionsangabe der EXE-Datei) in der K6-2 optimierten Version.
Dies sollte spieltechnisch jedoch keine Unterschiede machen, höchstens die Performance dürfte minimal variieren!
Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2400+ mit einer übertakteten GeForce4 4800SE bei verwendetem Detonator 66.81 gemacht (Windows XP mit SP2). Da bei normalen Grafikeinstellungen massives Bildflackern auftrat (und die maximal anwählbaren 800×600 auch etwas „pixelig“ daherkommen) aktivierte ich zusätzlich 4xS AA und einen 4fachen anisotropen Filter (der allem Anschein nach jedoch keine große Wirkung zeigt oder vom Programm nicht übernommen wird).

Tipps:

- Vor dem Spielstart sollte man unbedingt die Steuerung einstellen, wobei einige Optionen recht seltsam erklärt sind, so dass man beispielsweise die „Arm-Steuerung“ meist erst im Spiel richtig austesten und dann einstellen kann
- Mit der F1-Taste kann man in jeder Situation eine mehr oder wenige nützliche Hilfe nutzen. Die Texte sind zwar meist etwas „verschlüsselt“, doch wenn man etwas zwischen den Zeilen liest, kann man daraus mitunter rechte gute (und nötige) Tipps bekommen!
- Achten Sie stets auf die Waffe, die mit dem langen Arm eine Art „Lanze“ bildet, mit der man sehr leicht irgendwo hängen bleibt, was zum Verlust der Waffe führt!
- Bei Schlag-Gegenständen wie einem Brett oder einem Baseballschläger, kann man diesen jedoch quasi über dem Kopf „parken“, so dass man freie Sicht hat und auch nicht so leicht irgendwo anstößt!
- Die Levels sind zwar durchaus recht groß, doch alles andere als unendlich. Eine unsichtbare Begrenzung erkennt man meist daran, dass die Texturen schlagartig deutlich verwaschener werden!
- Nutzen Sie die Möglichkeit einen Gegenstand, bevorzugt natürlich eine Waffe, wegzustecken. Das bringt vor allem bei längeren Abschnitten ohne neue Waffen deutlich Vorteile!
- Nützlich ist auch der Wiederhol-Befehl, mit dem man sich Audionachrichten erneut anhören kann, so dass man sicher nichts verpasst!
- Lassen Sie sich generell von der teils mangelhaften Grafik nicht verwirren. Wenn mal Bäume in der Luft schweben oder irgendwelche Leitungen einfach ins Nichts führen, hat dies keine spielerische Bedeutung!
- Glauben Sie Anne nicht was vorhandene Munition betrifft! Die Gute scheint sich recht wenig aus zu kennen, so dass bei geschätzten neun Patronen durchaus auch nur sechs oder sieben drin sein können, was in einigen Situationen brenzlig werden kann!
- Verlassen Sie sich also nie hundertprozentig auf Annes Angaben und planen Sie immer eine

Sicherheitsreserve von einigen Schuss sein. Angaben wie „Voll“, „Unbenutzt“ oder „Etwa halb leer“ sind natürlich generell völlig daneben, weshalb man auch hier gut aufpassen muss!

- Die absolute Level-Grenze wird durch eine Textur mit einigen blauen Pixeln gekennzeichnet. Wenn Sie diese Linie überschreiten, fallen Sie ins Nichts und brechen sich dann daran das Genick %)
- Ab und an bleibt das Spiel bei mir beim Laden Hängen. Wenn dann auch ein Neustart des Rechners nicht fruchtet, kann manchmal das Starten eines neuen Spiels und anschließendes Laden helfen - hat bei mir zumindest geklappt!
- Ein lustiger Fehler - leider ohne durchschlagenden Effekt 😉!
- Wie üblich stelle ich Ihnen auch bei diesem Spiel meine angefertigten Savegames zur Verfügung. Entpacken Sie die Dateien im RAR-Archiv einfach ins Trespasser-Hauptverzeichnis, achten Sie dabei jedoch darauf, dass bereits vorhandene Savegames überschrieben werden können! Die Datei kann man hier herunterladen:
  Savegames.RAR (2.8 MB)

Level 1



Mangels eines Tutorials oder Trainingslevels dienen die ersten Schritte auf der Insel zur Einführung in Geschichte und auch Spiel..!
Nach dem Start läuft man am Ufer links nach oben zu den Ruinen. Auf den ersten Metern bekommt man noch alles genau erklärt, so dass man eigentlich kaum hängen bleiben kann!
Bei den Mauern gibt es nicht wirklich viel zu entdecken. Zwar kann man hier einige Gegenstände herumschubsen und etwas mit der Physik-Engine experimentieren, doch wirklich interessant ist das nicht.
Laufen Sie daher in Richtung Inselinnerem, wo man bald auf einen Bretterzaun stößt. Sobald man gegen das mittlere Tor „rennt“, fällt dieses um und man kann in den nächsten Zwischenabschnitt.
Dort findet man zur Linken eine Art „**Schießstand**“, wo man gleich mal ein paar Waffen ausprobieren kann, was durchaus etwas gewöhnungsbedürftig daherkommt!
Weiter hinten findet man neben einigen weiteren Steuerungs-/Physik-Spielereien eine zweite Bretterwand. Diesmal bekommt man das Tor nur sehr schwer auf, alternativ kann man hier jedoch auch die kleine Kiste von der Großen stoßen und dann über die Kisten die Bretterwand überwinden!
Bevor man dann weiter vorstoßt, sollte man noch etwas mit dem Baseballschläger „trainieren“.

Folgen Sie dann dem Weg nach hinten in Richtung des großen Schildes. Ab dort führt dann ein Weg weiter durch das Tal.



Alsbald wird man an der rechten Seite einen kaputten Laster sehen, wo man ein recht brauchbares Gewehr findet, das man jedoch erstmal von dem Wrack bekommen muss. Stoßen Sie dazu einfach die Kiste um und schnappen Sie sich dann die Flinte.
Laufen Sie anschließend wieder zurück zum Weg und folgen Sie diesem bis zum ersten Hindernis. Den Graben kann man jedoch noch sehr einfach überwinden, da man einfach nur die aufeinander gestapelten Kisten umstoßen muss, die dann im besten Fall eine perfekte „Brücke“ zur anderen Seite bilden.
Folgen Sie weiter dem Weg - die nahen Brachiosaurier sind zwar ganz nett, aber wieder spieltechnisch völlig uninteressant. Weiter hinten trifft man noch einmal auf einen Graben.
Dort muss man mit der Flinte eine Kiste herunterschießen. Klettern Sie dann auf diese und springen Sie zur anderen Seite, wo man dem Weg weiter folgt bis zu einem kleineren Tal.
Beim **Autowrack** findet man zwar gleich eine Pistole, man sollte jedoch noch das Jagdgewehr in den Händen behalten, zumindest wenn dieses noch ein paar Schuss hat! Hinter den nahen Felsen trifft man nämlich auf den ersten echten Gegner, einen Velociraptor.
Versuchen Sie erst gar nicht „Freundschaft“ zu schließen oder ihn groß zu beobachten, denn er wird sofort zum Angriff übergehen. Verpassen Sie ihm daher einfach direkt einen Schuss. Mit einem Kopftreffer ist die Sache am schnellsten erledigt!



Schnappen Sie sich dann die Pistole und laufen Sie zum hinteren „Steg“, wo man über den umgekippten Pfahl nach oben balancieren kann.
Dort ist man aber noch keineswegs „in Sicherheit“, denn der Boden schwingt wie eine Wippe umher, so dass man mit etwas Geschick schnell zum sicheren Boden springen muss, sonst kippt das Ding nach unten und man muss wieder runter und erneut anfangen.
Sollte die Wippe dann in einer waagerechten Position verbleiben, muss man von unten einmal dagegen springen - Realismus siegt 😉
Folgen Sie schließlich dem Weg nach hinten bis zur verfallenen „**Bahn-Station**“. Hier läuft man über die seitliche Treppe nach oben und springt dort auf das „Schienensystem“ (Transrapid?). Laufen Sie nun nach links hin zur Mauer und springen Sie dort hinter diese, was sofort dazu führt, dass der nächste Level geladen wird. Man verliert folglich keine Lebenspunkte..!

Level 2

Unglücklicherweise verliert man jedoch auch seine Waffe beim Übergang, so dass man nach dem Start gleich beim Tor die nächste Knarre aufnehmen muss.
Diese braucht man auch dringend, denn direkt bei der Wand lauert ein weiterer Velociraptor, dem man jedoch erstmal aus dem Weg gehen kann, da der Weg an dem **Schienensystem entlang** in die entgegengesetzte Richtung geht.
Dort trifft man bald einen Stegosaurus, der jedoch pflanzenfressend friedlich agiert, so dass man sich nur vor dem Velociraptor hinter den nahen Felsen fürchten muss (im übrigen recht unrealistisch, da Velociraptoren nach diversen Erkenntnissen vorwiegend im Rudel jagten! 😄).
Weiter hinten findet man dann ein weiteres kleines Rätsel. Da man ohne Hilfsmittel nicht auf die große Kiste kommt, muss man mit einer Waffe (neben der Kiste liegt glücklicherweise ein Colt) eine Kiste herunterschießen, die man anschließend vor die Große schiebt.
Versuchen Sie jedoch mit möglichst nur einem Schuss auszukommen, denn im Weiteren wird die Munition vielleicht etwas knapp!



Folgen Sie dem Weg bis zu dem kleinen **Holzhäuschen**, wo zwei Raptoren ihr Unwesen treiben. Halten Sie sich zunächst an das Häuschen, denn davor liegt eine weitere Waffe und darin sogar eine Schrotflinte.
Um an die ranzukommen, muss man entweder ein Brett wegschießen oder etwas mühselig mit der Hand versuchen dieses weg zu bekommen. Mit etwas Glück kann man auch geduckt irgendwie hindurchschlüpfen, was auch meist ein Brett irgendwie abreißt!
Folgen Sie dann dem schmalen Weg nach oben. Er führt zu einer Senke, wo sich ein Triceratops gegen zwei Velociraptoren verteidigt.
Bleiben Sie zunächst auf Distanz, damit man keinen Gegner unnötig anlockt - der Stachelsaurier erledigt die beiden Angreifer meist recht problemlos (er springt manchmal sogar vor Freude wild durch die Gegend! 😉).
Laufen Sie nach dem Kampf in einem möglichst großen Abstand am **Triceratops** vorbei. Im Bereich nach links hin findet man weiter oben eine Gebäuderuine, die neben einem Raptor und oft widerspenstigen Türen auch ein Jagdgewehr im Obergeschoss bietet, das mit satten 20 (manchmal laut Anne auch „etwa 30“) Schuss bestückt ist. Weiterhin findet man in diesem Bereich in einem Graben ein paar weitere Schrotflinten und zum Meer hin bekommt man einen Hinweis auf den Film „Lost World“!
In die andere Richtung findet man ein weiteres Stück der „Bahnlinie“ und ein - natürlich nutzloses - Telefon. Bei den „Schienen“ schießt man die kleinen Kisten um, so dass man über diese auf die größeren und schließlich auf das Betonstück springen kann.
Laufen Sie zum anderen Ende und springen Sie hier vorsichtig nach unten. Achten Sie hierbei unbedingt auf Ihre Waffe!
Folgen Sie der **verfallenen Schienentrasse** (nur noch die Betonstützen vorhanden) nach hinten und erledigen Sie die auftauchenden Raptoren.
Sollte man keine Munition mehr haben, empfiehlt es sich den längeren Weg einfach durchzurennen, die doch relativ doofen Raptoren kommen da meist nicht ganz mit!

Am Ende findet man einen weiteren Stapel Kisten und einen Colt. Schießen Sie wieder die kleineren Kisten runter - mit etwas Glück fällt auch das Gewehr herunter - und schieben Sie eine an die große, seitlich gelegene Kiste. Springen Sie dann über die Kisten nach oben und folgen Sie dem Weg bis zum **riesigen Tal**. Die Waffe die man unterwegs findet, sieht zwar eher aus wie eine handelsübliche Pistole, ist jedoch eine vollautomatische Schnellfeuerpistole (HKVP70 im Handbuch)! Lassen Sie sich von der Aussage „Voll geladen“ nicht blenden, innerhalb einer Sekunde kann man das Ding leerballern!
Steigen Sie dann ins Tal hinab und folgen Sie dem Weg zum hinteren Teil der Einschienenbahn. Man trifft hier einige Raptoren, die man jedoch teils umgehen kann, wenn man sich direkt an der linken Seite hinab begibt und dann dort auf das **Schienensystem** zusteuert.



Bei dem Kranwagen lauern auch gleich wieder in der Nähe zwei Raptoren. Zwar findet man eine Pistole, die als „Luftgewehr“ bezeichnet wird (und noch nicht einmal im Handbuch erwähnt wird!) und ein seltsames, auf einer Kiste montiertes Gewehr (Barret 50mm), doch beide sind kaum brauchbar! Die Pistole betäubt die Saurier nur kurz, so dass diese einfach regungslos stehen bleiben und das Gewehr auf der Kiste ist fast völlig nutzlos, da dessen Bedienung eine einzige Katastrophe ist!
Glücklicherweise ist man auf dem **Kranwagen und den Schienen** vor den Raptoren absolut sicher, da diese nur am Boden herumwandeln!
Auf den Schienen muss dann zwar einige Kiste wegstoßen, doch das behindert das Vorankommen nur unwesentlich, so dass man hier mit etwas geschickt bis zum Level-Ende laufen kann. Man findet an der Seite jedoch auch so manch brauchbare Waffe, die man jedoch nicht in den nächsten Level übernehmen kann, so dass man sich die Jagd danach auch gleich ersparen kann!
Alternativ kann man auch durch das Tal zum Endstück der Bahn gelangen, wobei man dort dann aber viel laufen muss und der Aufstieg zum Endstück durchaus etwas schwierig ist.
Dort angekommen, muss man dann über ein Teilstück nach oben klettern und dort dann **bis zum Ende der Bahnlinie** laufen...

Level 3

Drehen Sie sich gleich mal um, denn hinter Ihnen liegt schon direkt eine Flinte! 😃



Folgen Sie mit dieser im Anschlag der Schlucht und erledigen Sie die zahlreichen Raptoren. Sehen Sie sich dabei immer genau um, denn auf dem Weg und abseits davon findet man zahlreiche weitere Waffen, die man gegen die zahlreichen Gegner natürlich dringend braucht!
Im **Mercedes-Laster** findet man auf der Ladefläche gleich ein weiteres deutsches Produkt: ein G3. „Bundeswehr-Veteranen“ dürften sich hier gleich wohler fühlen, denn mit den 20 Schuss kann man schon einige Raptoren umlegen (Anne kann die Waffe sogar einhändig recht zielsicher abfeuern - Wahnsinnsfrau! 😉).
Laufen Sie dann immer weiter durch die Schlucht und erledigen Sie alle Raptoren. Weiter hinten trifft man sogar deren zwei an, die sich mit etwas Glück jedoch gegenseitig zerfleischen, so dass man Munition sparen kann!
Nachfolgend wird der Weg dann etwas enger. Dafür findet man bald eine nette Möglichkeit einen Raptor durch ein Fahrzeugwrack, das man mit einem gezielten Schuss in Bewegung bringt, erschlagen zu lassen (fragen Sie besser nicht, wie das Ding oben auf den Felsen kommt 😉
Am Ende der engen Schlucht wird es dann erstmals richtig gefährlich.



Ein **Tyrannosaurus Rex** und zwei Raptoren "spielen" dort miteinander. Bleiben Sie zunächst auf Abstand und locken Sie die Gegner nicht an. Da man mit Waffengewalt nicht wirklich effektiv vorankommt, muss man einfach versuchen schnellstmöglich aus dem Graben herauszukommen und an einer Seite an den Viechern vorbeizulaufen. Angreifende Raptoren kann man dabei noch mit einer Waffe umschießen, doch beim T-Rex sollte man einfach nur noch die Flucht ergreifen und versuchen um möglichst viele Bäume zu laufen, die das Biest ausbremsen, so dass man ihn abschütteln kann.
Weiter hinten findet man noch eine **weitere, etwas dunklere Schlucht**. Folgen Sie ihr und schauen Sie sich dabei sehr genau nach Waffen um - die sind auf dem dunklen Boden leider weniger gut zu erkennen! Beim größeren **„Friedhof“** trifft man anschließend gleich auf drei Raptoren, die man nur mit sehr viel Zielwasser erledigen kann. Suchen Sie hier weiter oben nach einer Maschinenpistole, die genügend Munition hat um mit den Feinden fertig zu werden!
Folgen Sie danach dem felsigen Weg weiter, laufen Sie dabei aber nicht unnötig schnell, denn Anne kann sich hier durchaus leicht verletzen! Hinter einer kleinen Höhle findet man dann das Gegenstück zum gerade zurückgelegten Weg.
Laufen Sie zunächst an der Seite weiter und sobald es dort nicht mehr weiter geht, muss man sich vorsichtig an der Seite herunterrutschen lassen. Feuern Sie erst unten auf die Raptoren, denn von

oben ist ein genaues Zielen je nach Waffe mitunter kaum möglich!
Beim **abgestürzten Helikopter** weiter oben findet man glücklicherweise wieder genug Waffen, so dass man der Raptoren-Seuche unten und auch von weiter oben Herr werden kann!
Sobald man wieder ganz oben ist, läuft man an der Seite zur Mitte der tiefen Schlucht, wo ein gewaltiger, **umgestürzter Baumstamm** zur anderen Seite führt.



Ich muss hier wohl nicht erwähnen, dass ein Fehltritt beim Überqueren recht „tiefe“ Konsequenzen hat 🙂
Auf der anderen Seite läuft man dann weiter bis zum **seltsamen Stein-Stufen-Komplex**. Dort muss man sich über die einzelnen Stufen nach oben vorarbeiten, was mitunter recht nervig ist! Sollte man an einer Stelle partout nicht weiterkommen, empfiehlt es sich, mal anderswo den „Aufstieg“ zu versuchen, da es verschiedene Möglichkeiten gibt.
Oben speichert man am besten erst einmal. Man muss nun von der kleinen, etwas vorstehenden Plattform springen, da man nur dort **in einem „sicheren“ Teich landet**, was die einzige Möglichkeit zum „Abstieg“ darstellt!
Laufen Sie dann unten weiter ins Tal zum **Fahrzeugwrack**, wo man sich direkt hinter das MG klemmt. Zwar ist dessen Bedienung wieder ziemlich daneben, doch man kann damit die beiden Raptoren und den T-Rex, die vor dem Fahrzeug um den Parasaurolophus streifen, recht passabel niederstrecken!
Anschließend kann man sich etwas bei dem **ausgetrockneten Bachbett** umsehen. Nach links hin findet man nichts brauchbares mehr - in der kleinen Holzhütte dafür einen Holzhammer und eine Uzi, die man bei den vielen Raptoren hier ganz gut gebrauchen kann!
Nebenbei: Das in der Luft schwebende Schloss deutet undurchschaubare Mächte an! 😉
Folgen Sie dann dem Tal in die andere Richtung, wo man bald an einem **Fahrzeugwrack** vorbeikommt, dessen Motor wohl die Dinos gefressen haben! Von dieser Position aus kann man auch schon das **Flugzeugwrack** sehen. Laufen Sie unbedingt hin, auch wenn es seltsam erscheint, dass es keinen Einschlagskrater bzw. „Landespur“ gibt.



Im Flugzeuginnern findet man ein sehr brauchbares Gewehr, das vor allem viel Munition bereithält! Nebenbei findet man hier am Hang wohl den Ursprung all dieser seltsamen Phänomene! Ein Monolith!
Kenner der Filme „2001 - Odyssee im All“ und „2010 - Das Jahr in dem wir Kontakt aufnehmen“ werden nun entzückt sein und alles verstehen! Alle anderen sollten sich die Filme unbedingt ansehen und diese Zeilen generell mit etwas Humor lesen!
Folgen Sie schließlich dem Weg am ausgetrockneten Flussbett weiter und erledigen Sie die zahlreichen Raptoren.

Am hinteren Blechzaun findet man einen Kranwagen, der mit einigen Kisten zugestellt ist. Klettern Sie hier vom hinteren Teil des Fahrzeugs aus nach oben und balancieren Sie über den ausgefahrenen Arm zum Zaun, wo man dann mit einem beherzten Sprung das Laden des nächsten Levels auslöst.

Level 4

Wundern Sie sich am besten erst gar nicht, wieso der gerade überwundene Zaun nun schon völlig aus Sichtweite ist ... der Monolith! 😉



Laufen Sie zunächst auf die Stadt zu. Das Haupttor ist natürlich verriegelt! Gehen Sie daher zuerst zur Tür, wo man in einem kleinen Raum eine weitere verriegelte Tür und zwei Waffen findet. Mit diesen läuft man dann an der Mauer entlang bis zum **Abwasserrohr**.
Krabbeln Sie hindurch und erledigen Sie auf der anderen Seite den Raptor.
Springen Sie dann aus dem „Becken“ und laufen Sie weiter in die Stadt. Diese ist durchaus recht groß, so dass man eine Zeit lang forschen und erkunden kann! Obwohl zahllose Raptoren umherstreifen, sollte man mit denen keine unüberwindbaren Probleme haben, da man in fast jedem Gebäude eine Waffe findet! Trotzdem gilt es hier ständig auf der Hut zu sein, sich häufig umzusehen und auf die Umgebungsgeräusche zu achten!
Arbeiten Sie sich zunächst langsam zur **Kirche** vor. Dort findet man in einem hinteren Büro auf dem Schreibtisch eine **blaue Sicherheitskarte**. Nehmen Sie sie an sich und verstauen Sie sie am besten, damit man weiterhin eine Waffe tragen kann!
Kämpfen Sie sich dann zum **Hauptgebäude im hinteren Teil der Stadt** durch, wo man im linken Gebäudebereich eine Tür mit der Aufschrift **„Security“** findet. Diese kann man mit der gefundenen blauen Karte öffnen: dazu muss man einfach nur die Karte an das Lesegerät neben der Tür halten und schon öffnet sich diese. Die Karte kann man dann dort liegen lassen, da sie nicht weiter benötigt wird! Im Sicherheitsbüro findet man dann eine kleine Übersicht der Stadt und zwei auf dem Boden liegende Listen. Eine enthält die Information, dass man die Key-Karte zu Hammonds Haus, im Haus von Dr. Wu findet, das aber gegenüber ersterem liegt!
Laufen Sie nun wieder zurück zum Abflussrohr, durch das man in den Stadtbereich gekommen ist und klettern Sie hier **über das vorstehende Rohr auf die Mauer**. Über diese läuft man dann zum **Haus des Dr. Wu**. In der Küche findet man dann auch auf der Arbeitsfläche die **rote Sicherheitskarte**, die man sofort an sich nimmt. Da es sonst nichts zu holen gibt, verlässt man das Haus wieder und klettert über die Kisten in der Ecke beim Pool auf die Mauer.
Laufen Sie nun zu **„Hammonds Palast“** und öffnen Sie dort, wie vorhin, mit der Sicherheitskarte die



Tür. Das Haus selbst kann man nur durch den Hintereingang betreten. Leider ist das Gebäude ziemlich leer, man findet jedoch in einem **geheimen Raum hinter einer Bücherwand** eine Diskette, leider kann man mit dieser anscheinend nichts anfangen. Ich hab es zumindest nicht geschafft - sollte jemand erfolgreicher gewesen sein, bitte ich um eine kurze Information..!
Im oberen Geschoss, dass man nur über die Kisten bei der kaputten Treppe (sehr wackelige Angelegenheit, stellen Sie die Kisten am besten folgendermaßen auf: Die beiden übereinander gestapelten direkt an der Wand und die Einzelne davor, so dass die beiden Kisten von der einzelnen und der Wand „eingekeilt“ werden und dadurch nicht so leicht verrutschen) erreicht, findet man einen verschlossenen Raum, für den man **eine weiße Sicherheitskarte** benötigt. Leider findet man zu dieser absolut keine Informationen, so dass man zwangsläufig selbst suchen müsste, was angesichts der riesigen Anlage jedoch ein ziemlich langes Unterfangen werden würde!
Die Lösung: Laufen Sie in den Garten und sehen Sie sich dort bei den Steinen genau um. Hinter einem der letzten Exemplare findet man die **weiße Sicherheitskarte**!! Würde mich mal interessieren, was sich die Designer bei diesem seltsamen Rätsel gedacht haben.?! 🤦
Mit der öffnet man dann im Haus den Arbeitsraum, wo man einen Computer und eine Übersicht der Insel findet. Ersterer spielt auf Tastatureingabe in kleinen Stücken ein Tagebuch ab, was einem jedoch nicht weiter hilft. Die Diskette konnte ich hier zudem nicht anbringen, vielleicht war ich da aber auch einfach nur nicht geschickt genug.?! 😄
Wichtiger ist jedoch die **lila Sicherheitskarte**, die man auf dem Schreibtisch findet und die Informationstafel, die u.a. eine Kommunikationsmöglichkeit per Satellit verheißt!



Verlassen Sie nun das Gebäude mit der lila Sicherheitskarte und nehmen Sie nach Möglichkeit eine Waffe mit.
Laufen Sie damit zum Tor nahe dem Abflussrohr, das man nun endlich öffnen kann. Werfen Sie die Karte dann aber gleich weg und schnappen Sie sich auf der anderen Seite eine weitere Waffe. Folgen Sie anschließend dem Weg bis zum Parasaurolophus-Kadaver, wo sich zwei T-Rex streiten. Bleiben Sie auf Abstand und beobachten Sie den Kampf bis einer zu Boden geht. Nutzen Sie nun die Gelegenheit und laufen Sie an einer Seite der Schlucht am verbliebenen Gegner vorbei. Eröffnen Sie das Feuer erst wenn dieser explizit auf Sie zusteuert, ansonst ist es am besten wenn man einfach nur versucht schnellstmöglich wegzukommen!
Folgen Sie dann weiter dem Weg und achten Sie auf die zahllosen Raptoren, die sich oft hinter Felsen verstecken. Es ist also durchaus empfehlenswert auch mal abseits des Weges zu laufen, so dass man nicht so einfach von den Gegnern überrascht werden kann.

Da man einige Waffen findet, sollte man keine großen Probleme haben mit den Viechern fertig zu werden (sofern man denn nicht eine sehr niedrige Trefferquote hat)!



Kurz vor dem **Staudamm** trifft man auf ein kleines Rudel bestehend aus drei Raptoren, die recht gefährlich sein können, wenn man nicht über zwei voll geladene Waffen verfügt.
Glücklicherweise findet man einige Meter davor neben dem umgestürzten Jeep zwei Gewehre, so dass man dann doch keine gravierenden Probleme bekommen sollte!
Am Staudamm führt rechts eine Treppe nach oben. Dort hat man in der Mitte die Möglichkeit vorsichtig am Damm herunter zu rutschen und so in den Durchflusskanal zu gelangen. Das sollte man jedoch nur dann wagen wenn man sehr neugierig ist oder absolut keine Patrone mehr besitzt (wobei man auf der anderen Seite des Damms gleich zwei Magnum findet!), denn im „Tunnel“ findet man neben einigen menschlichen Überreste eben nur zwei Waffen!
Über den Staudamm kommt man hingegen zu einem Weg, der weiter nach oben führt. Man trifft noch einmal zwei Raptoren, bevor man die beiden Holztore oben umwerfen und so in den nächsten Level gelangen kann.

Level 5



Schnappen Sie sich die beiden Waffen beim Tor und folgen Sie dem Weg. Sie treffen alsbald auf ein kleines „Kampfpärchen“. Der Kampf endet jedoch alsbald mit dem Sieg des Fleischfressers, so dass man hier nicht viel zuschauen kann und am besten gleich versucht möglichst schnell an den beiden Kontrahenten vorbei zu kommen (da man mit den beiden Waffen gegen den T-Rex absolut nichts ausrichten kann!).
Weiter unten trifft man dann auf eine weitere Absperrung. Das Tor lässt sich nach erstem Begutachten nur durch einen Code öffnen, den ich jedoch zunächst nirgendwo finden konnte, da es mal wieder überhaupt keine Hinweise gibt! Nach langwierigem Suchen, musste ich dann feststellen, dass man genau in der Mitte des Tores, mit etwas Geschick einfach hindurch laufen kann! Ob das bei Ihnen dann genauso funktioniert, kann ich jetzt nicht garantieren. Sehen Sie sich deshalb am besten mal das **Stopp-Schild von hinten** an. Sie finden einen vierstelligen Zahlencode, der rückwärts eingegeben das Tor öffnet (8101) - da soll man erstmal drauf kommen!
Im Hafen-Bereich findet man einige Raptoren vor, die man jedoch dank massenhaft verfügbaren Waffen alle recht gut in den Griff bekommt.

Zwischen den beiden Hallen trifft man zwar auch auf einen T-Rex, doch diesen bringt man selbst mit der schieren Zahl an Waffen kaum in Bedrängnis, weshalb man ihm wie gewohnt aus dem Weg gehen sollte.
Generell kann man den Aufenthalt hier sehr kurz gestalten: die **hinteren Lagergebäude und die trockengelegte Stege sind nämlich allesamt spieltechnisch völlig wertlos**!
Zuerst sollte man zum kleineren **Gebäude mit dem vergitterten Fenster** laufen, wo man einige Gitterstäbe ausbrechen und so hinein springen kann. Man findet auf der Toilette eine **gelbe Sicherheitskarte**, die den Zutritt zum nahen Bürogebäude ermöglicht. Dort findet man außer ein paar Informationen jedoch nicht viel, die Sie eigentlich schon diesem Text entnehmen können 🙂
Die **grüne Sicherheitskarte**, die das Tor vorne öffnet, befindet sich in einem Container. Natürlich genau in dem, der auf einem anderen aufliegt, so dass man nicht direkt in den offenen Container kommt.
Zwar kann man versuchen direkt beim Container eine Treppe aus Kisten zu bauen, das ist jedoch eine äußerst nervige Angelegenheit, da die Kisten generell sehr wackelig sind und die Bedienung bekanntermaßen nicht gerade die Einfachste ist!
Es ist daher durchaus ratsam (und wohl auch primär so von den Entwicklern vorgesehen), dass man die bereits vorhandene „Treppe“ bei dem nahen weißen Gebäude einfach etwas erweitert. Suchen Sie sich dazu einfach einige kleinere Kisten zusammen, die man etwas einfacher hinauf schaffen kann.
Vom Dach des Gebäude springt man dann auf das Blechdach der Tankstelle, rüber zum Bus und dann über die Container zum schräg liegenden Exemplar. Dort findet man ganz unten im Wasser endlich die **grüne Karte**, mit der man das nahe Tor öffnen kann.



Packen Sie dann zwei Waffen ein und folgen Sie dem Weg nach oben. Sie treffen auf einige Raptoren. Beim Labor-Komplex angekommen, schiebt man einige Kisten vor die Tonne bei dem offenen Fenster. Klettern Sie in das Gebäude und durchsuchen Sie auf der unteren Ebene alle Räume.
Man findet die lila Sicherheitskarte, mit der man erstmal alle Türen des Gebäudes öffnen sollte. Anschließend läuft man nach oben und durchsucht auch dort wieder alle Räume. Durch das offene Fenster klettert man auf den seltsamen Weg zum anderen Gebäude, das man jedoch auch normal erreichen kann, da man die nötige Sicherheitskarte jetzt besitzt.
Im zweiten Gebäude findet man in der 1. Etage Hammonds Büro, wo man einen Code und die rote Sicherheitskarte findet.
Merken Sie sich den Code (am besten aufschreiben) und laufen Sie dann mit der roten Karte zum dritten Gebäude, dass man nun betreten kann.
Da man im Obergeschoss außer einer Keule (deren Nutzen zudem recht zweifelhaft ist, auch wenn es ein nettes Gimmick ist!) nichts wirklich interessantes findet, kann man direkt unten den Code am Tastenfeld eingeben.
Dahinter öffnet man mit der blauen Karte das Sicherheitstor dahinter. Sie stehen nun im Rechenzentrum. Der flüssigkeitsgekühlte Cray-Hochleistungsrechner (den es wirklich gibt!) ist durch eine recht einfache Prozedur zu starten. Legen Sie zunächst den Hebel neben der Tür um, damit der Raum wieder mit Strom versorgt wird.
Anschließend muss man die jeweiligen Konsolen an der Wand benutzen. Jede hat eine eigene Farbe,

die teils jedoch recht schlecht zu unterscheiden sind, was jedoch kein Beinbruch ist, da auch ein falsch gedrückter Schalter den Rechner nicht zum Absturz bringt!



Drücken Sie die jeweiligen Tasten nach der Vorgaben an der Wand (von oben nach unten) und hören Sie sich am besten immer auch den zugehörigen Kommentar an.
Nachdem der Rechner komplett gebootet hat, sollte man die Ohren spitzen, denn der Systembericht erwähnt unter anderem auch die Satellitenanlage!
Laufen Sie nun wieder nach draußen und nehmen Sie zwei Waffen auf. Hinter der mittleren Gebäude lässt sich nun das rechte Tor zu den Saurierkäfigen öffnen.
Unglücklicherweise sitzt hier auch gleich ein Raptor. Fragen Sie mich nicht, wie der hier so lange eingesperrt überlebt hat; über den Balken können die Viecher ja nicht laufen!
Jenen nutzt man dann aber selbst um in den nächsten Raum zu gelangen. Stapeln Sie hier die beiden Tonnen so, dass Sie darüber auf die große Kiste klettern können. Springen Sie dann in den dahinter liegenden Gang und folgen Sie diesem bis hinter die Anlage, wo man einfach auf den Wald zu läuft...

Level 6



Nehmen Sie die beiden Gewehre auf, das „High-Tech-Gewehr“ nimmt man direkt in die Hand, da man damit einen Dino mit einem Treffer ausschalten kann!
Steigen Sie dann vorsichtig den Berg hinab und kämpfen Sie sich bis zum Meer durch. Man trifft zwar auf einige Gegner, diese kann man jedoch recht gut klein kriegen, da man einige Waffen findet, die bei guter Treffsicherheit absolut ausreichen!
Dort findet man hinter einem Felsen eine AK47 mit Trommelmagazin, was eine schlagkräftige und ausdauernde Kombination ist! Kämpfen Sie sich dann am Ufer weiter vor, wobei man natürlich wieder auf zahlreiche Raptoren trifft, weiter hinten sogar auf einige „Gelbe“, die jedoch sonst absolut den üblichen Velociraptoren entsprechen!
Folgen Sie dann weiter der Schlucht ins Inselinnere. Sie treffen bald auf einen Albertosaurus, der jedoch recht einfach zu erledigen ist. Weiter hinten findet man eine Art antike Treppe.
Diese zu erklimmen ist gar nicht so einfach, denn an den Wänden stürzen große Platten um und auf den Treppen kommen einem meist große Steinköpfe entgegen gepurzelt! Während man Erstere einfach umlaufen kann, kann man Letztere nicht mal durch Beschuss neutralisieren. Glücklicherweise kann man den Dingern jedoch meist ausweichen, wenn man sich einfach auf der Treppe direkt an die

Wand drückt, so dass der Stein vorbei rollt!
Der Aufstieg sollte also kein großes Problem sein, wenn man denn nicht zu schnell und wagemutig vorprescht! Alternativ kann man jedoch auch an der rechten Seite der Schlucht aufsteigen, was zwar weniger gefährlich, aber mindestens genauso nervig sein kann, da man hier große Steigungen überwinden muss!
Arbeiten Sie sich dann durch die Ruinen, wobei Sie wie üblich einige Raptoren erledigen müssen. Weiter hinten trifft man einen T-Rex an. Da man auf der Pyramide nichts findet sollte man direkt versuchen möglichst schnell am T-Rex vorbeizukommen.
Folgen Sie dazu dem Pfad nach oben bis zur teils zerfallenen „Steinbrücke“. Laufen bzw. springen Sie hier schnell drüber, denn der vordere Teil stürzt kurz darauf ein, so dass u.a. auch der T-Rex nicht mehr weiter kommt!
Folgen Sie dann dem Weg bis der nächste Level lädt.

Level 7



Man startet wie üblich ohne Waffe und findet diesmal auch keine am Startpunkt. Zu allem Unglück kommt auch direkt noch ein Raptor auf Sie zu, so dass man hier mal wirklich in Panik um sein Leben rennen muss!
Folgen Sie dazu zunächst dem Weg nach unten. So lange Sie durch den abfallenden Weg schneller laufen können, wird der Ratptor nicht an Sie rankommen, da er immer wieder Pausen einlegt!
Zwischen den hellen Felsen weiter unten findet man zwar nur eine einzelne Pistole, doch mit etwas Glück kann man bis hierhin schon einige Raptoren abhängen. Sollte dies nicht der Fall sein, sollte man mit der Pistole nur wenige Treffer anbringen, was die Raptoren schnell zum Rückzug veranlasst!
Laufen Sie dann schnellstmöglich zu den Ruinen auf dem nahe gelegenen Plateau. Dort findet man endlich weitere Waffen und mit etwas Glück hat sich hier ein Raptor gleich selbst erlegt indem er eine Steinplatte zum umstürzen gebracht hat!
Schnappen Sie sich dann unbedingt zwei Waffen und laufen Sie dann zu den hellen Felsen weiter hinten. Hier muss man sich etwas hakelig an einer Seite hoch arbeiten und kann dann über die Felsen zum Boden dahinter springen. Dort findet man eine weitere Schlucht, die natürlich einige Raptoren beheimatet!



Folgen Sie dem Weg nach rechts hin und arbeiten Sie sich an der linken Seite der Furche nach oben durch. Dort muss man über einige provisorische Brücken steigen, was aber mit Genügend Muße gut klappen sollte.
Arbeiten Sie sich dann weiter am Hang nach oben, bis Sie zu einer größeren Plattform mit zahlreichen Steinsäulen kommen. Dies kann man mit einer Waffe umschießen, was einen netten Domino-Effekt auslöst, der aber nur eine reine Physik-Spielerei darstellt!
Schnappen Sie sich dann die beiden Waffen und beginnen Sie mit dem imposanten Aufstieg zum Gipfel. Der schmale Weg bietet natürlich nicht viele Ausweichmöglichkeiten, so dass man sich mit den Raptoren durchaus etwas schwer tun kann. Seien Sie deshalb nicht zu sparsam mit der Munition, einen Absturz sollte man nicht riskieren!
Weiter oben sieht man an einer Wegbiegung ein kleineres, höher gelegenes Plateau mit einigen Kisten. Schießen Sie hier einige herunter, denn man benötigt mindestens eine um die Bodenverwerfung am Weg überwinden zu können!
Kämpfen Sie sich dann weiter nach oben durch und achten Sie bei den helleren Felsen auf einen fies versteckten Velociraptor! Etwas höher trifft man nach der Überquerung einer kleinen Holzbrücke auf zwei "herabstürzende" Raptoren, die durchaus recht unangenehm werden können!
Nochmals einige Meter höher kann man ein Fahrzeugwrack herunter stoßen, was durchaus recht imposant aussieht! Die nahe Holzbrücke gilt es dann mit ein paar genauen Sprüngen zu überwinden.
Schnappen Sie sich dahinter eine Waffe und laufen Sie zu dem seltsamen Brett weiter oben.



Dieses muss man nun mit einer Waffe „in Bewegung schießen“. Zielen Sie dazu auf einen Punkt nahe an dem aufliegenden Boden (linke oder rechte Seite des Brettes), wo der Schwerpunkt bereits etwas seitlich des Mittelpunktes liegt, was dann dazu führt, dass sich das Brett langsam herabsenkt.
Vor dieser Aktion sollte man aber Speichern, da das ganze nicht immer hundertprozentig klappt! Laufen Sie dann über das Brett nach oben bis zum Nächsten. Hier kann man jedoch geschickter vorgehen, man muss nur mit ausgestrecktem Arm nach oben springen und die Benutzen-Taste im richtigen Augenblick drücken, so dass Anne das Brett zu fassen bekommt und herunterziehen kann!
Klettern Sie weiter nach oben und laufen Sie dann an der Wegbiegung schnell zum Stand-MG auf der Kiste. Damit kann man die beiden Raptoren mit Glück ganz gut abfertigen. Notfalls greift man nur Uzi am Boden.
Folgen Sie dann der Straße nach oben (der Teil nach unten bricht plötzlich ab, seltsame Straßenbaumethoden..!).
Sobald ein weiteres Fahrzeugwrack in Sichtweite kommt, wird man auch durch ein weiteres „Rätsel“

gestoppt. Das drehbare Holzstück auf der Säule ist natürlich durch Beschuss so einzustellen, dass man darüber laufen kann, was durch eine relative Leichtgängigkeit und damit verbundene anhaltende Drehung jedoch nicht gerade erleichtert wird. Bleibt man jedoch in Bewegung, kann man das Brett in „einem Rutsch“ ohne Probleme überwinden.



Hinter dem Wrack trifft man auf zwei Raptoren. Sobald man diese erledigt hat, läuft man zum Container. Klettern Sie hier über die Kisten nach oben und speichern Sie dann am besten mal.
Sobald man das Dach des Containers betritt, gibt dieser etwas nach und neigt sich gefährlich nach links. Verlieren Sie daher keine Sekunde und laufen Sie direkt zur anderen Seite durch, wo man dann schnell auf den Weg springt, bevor der Container polternd nach unten stürzt.
Laufen Sie dann bis zur Aufzug-Anlage, wo man mit dem vorderen Schalter den Aufzug herunter kommen lässt.
Man muss die Taste jedoch gedrückt halten, was auch für die zweite Taste gilt, die für die andere Richtung zuständig ist!
Die Lösung dieses Problems ist jedoch absolut einfach! Stellen Sie sich einfach auf den Aufzug und schießen Sie auf das große Holzbrett. Das fällt nun in Richtung des Schalters und blockiert diesen, so dass der Aufzug nach oben fährt, wo dann der nächste Level beginnt.

Level 8



Nach dem Start ist mal wieder gleich Action angesagt! Laufen Sie sofort auf das Gebäude zu und schnappen Sie sich die Schrotflinte, mit der man dann die beiden angreifenden Raptoren schnell und genau abwehren muss!
Nehmen Sie dann unbedingt noch die Pistole auf, denn zwischen den Häuschen streift ein weiterer Raptor herum!
Kämpfen Sie sich zu den hinteren Gebäuden durch, wo man über zwei Mülltonnen auf das Dach klettern kann.
Laufen Sie über das Dach des Verbindungsweges zum anderen Häuschen und springen Sie dort durch das offene Dachfenster.
Im Gebäude drückt man den Schalter und wartet bis Anne erfolgreich gefunkt hat! Dadurch öffnet sich auch die Tür, so dass man wieder ins Freie kann und sich im zweiten Häuschen am besten gleich noch die Schrotflinte schnappt.
Es gilt nun bis zum Gipfel aufzusteigen, wobei man hier zahllose Raptoren trifft und zudem noch mit recht wenig Munition auskommen muss, so dass man hier wirklich sehr genau schießen muss!
Laufen Sie also zur nahen Treppe und laufen Sie nach oben, wo man dann die ersten beiden Gegner

trifft. Schalten Sie sie schnell und effektiv aus oder verpassen Sie ihnen eine Ladung und treten Sie dann den Rückzug an,was auch recht praktikabel ist, da die Raptoren keine Treppen laufen können (wie sie dann bloß hier herauf gekommen sind.?!).
Auf der zweiten Treppe findet man eine weitere Schrotflinte, womit die nächsten beiden Gegner wieder kleinzukriegen sind. Hat man dann die dritte Treppe überwunden, sollte man speichern.
Der bevorstehende Weg teils sich in zwei Seiten auf, wobei der mittlere Kamm von den Raptoren „bewohnt“ wird, die sich dann bevorzugt von oben auf ihre Beute stürzen.
Nehmen Sie am besten den linken Weg, der dann zwar auch in den Rechten mündet, wo man dafür aber eine weitere Pistole findet!
Sobald man dann die kleine Metallbrücke überwunden hat, ist man meist erstmal in Sicherheit. Bis man die folgenden beiden Treppenanlagen nach oben überwunden hat, wird man von keinen weiteren Gegnern gestört!
Auf dem obersten Plateau angekommen, sollte man unbedingt erst einmal speichern! Packen Sie hier dann erstmal das G3 ein und nehmen Sie die Schrotflinte in die Hand.
Sobald man sich nun den großen Kisten an der linken Seite nähert, tauchen bei der Treppe drei Raptoren auf.



Während die beiden kleineren Gegner sofort auf Sie zusteuern, bleibt der dritte größere Raptor meist etwas weiter hinten, so dass man erstmal die beiden kleinen kaltmachen kann, wozu man dann auch recht schnell und zielsicher mit der Schrotflinte umgehen muss!
Sobald die Kleinen erledigt wurden, muss man sich sofort dem Großen annehmen, der ebenfalls sehr aggressiv vorgeht!
Mit dem G3 sollte man ihn jedoch ganz gut erschießen können, da er doch nicht viel mehr aushält als ein normaler Velociraptor!
Wichtig ist dabei, dass man nicht an den Zaun gerät, denn der steht tatsächlich noch unter Strom, was sofort das Ende bedeutet!
Hat man die drei Gegner schließlich niedergekämpft, muss man drei kleinere Kisten vor die Großen am Zaun stapeln, so dass man auf diese klettern kann. Springen Sie auf der anderen Seite wieder runter und laufen Sie dann vorsichtig zur Hubschrauber-Plattform. Warten Sie dort etwas bis schließlich die Endsequenz beginnt..!

Und schon ist ein schönes Abenteuer vorbei! Schade dass es keinen Nachfolger gibt...

Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Savegames	A. Neumann (2005)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/trespasser?rev=1689435030

Last update: **2023/07/15 15:30**