Undying - Teil 2

<< Zurück zu Teil 1 <<

The Keisinger Quest

Oneiros

Amphitheater



Zuerst sollte man über den Sims hinter das „Gebäude“ gehen, wo man auf einer kleinen schwebenden Plattform eine „Health-Vial“, also das Pendant zum Medikit, findet.
Auf der Hauptplattform trifft man dann einige Raben, die man aber dank genügend Platz ganz gut erledigen kann.
Danach sollte man sich zuerst auf der rechten Seite (vom Startpunkt aus gesehen, in der Mitte kommt man nämlich zuerst mangels "Energy Key" nicht weiter) umsehen, wo man nach ein paar Sprüngen einen Amplifier, ein Buch und eine Health Vial findet.
Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es vor allem zwei Teleporter, wobei man nur einen erreichen kann.
Die Teleporter funktionieren jedoch folgendermaßen: Blaues Leuchten teleportiert Sie weg, während man bei den Grünen herauskommt. Man kann also folglich immer nur die Blauen zum Wegteleportieren benutzen!

Ruins



In den Ruinen trifft man nur auf wenige Feinde, doch diese haben es ganz schön in sich. Insbesondere die beiden „Geister“, die mit explosiven Totenschädeln nach Ihnen feuern, sind vor allem auf kurze Distanz sehr gefährlich und selbst mit aktiviertem Schild nicht gut genießbar im Nahkampf.
Zwar kann man sie aus der Entfernung mit der Pistole ganz gut beharken und klein kriegen, doch das kostet durchaus Munition und Geduld. Bei aktiviertem Schild kann man diese Feinde daher in diesem Level auch einfach ganz gut „ausmanövrieren“!
Sobald man sich vom Teleport her kommenden dem zentralen Bereich nähert, wird der erste Feind auftauchen. Verpassen Sie ihm einige Pistolentreffer, wodurch er sich meist direkt zurückzieht!
Orientieren Sie sich zunächst nach rechts hin, wo man über einen nach oben führenden Strom zunächst an einen Amplifier kommt. Im dortigen Gebäude findet man zwei Health Vials und kommt zum zentralen Bereich rund um die Kanzel (bzw. eher ein Minbar!).
Hier muss man den Scrye aktivieren und kann dann durch den Teleporter oben gehen.

Diese führt zwar in einen anderen Bereich, es wird jedoch kein anderer Level geladen. Man muss auch nur schnell nach unten und zum gelb leuchtenden Energy Key springen und dann den unteren Teleporter nutzen um wieder zurück zu kommen, wo man sich erneut im rechten Bereich wieder findet.

Läuft man von dort aus an der Kanzel vorbei und nach hinten links (erneut kann man über einen nach oben führenden Strom an eine sonst unerreichbare Stelle kommen und zwei Health Vials einsammeln), wo man einen weiteren blauen Teleporter findet, der zum Amphitheater zurück führt.

Amphitheater

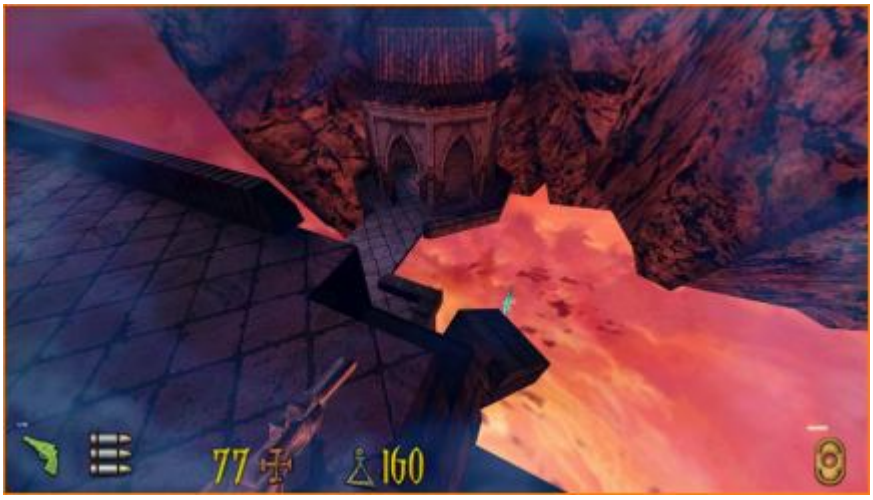
Gehen Sie hier zurück zum Tor und öffnen Sie es mit dem Energie-Schlüssel. Dahinter springt man in das Loch bzw. den Teleporter am Boden.

Abandoned Fortress

Springen Sie zunächst zur großen Insel rüber (am einfachsten per Haste). Gehen Sie dann ins große Gebäude und deaktivieren Sie die blaue Barriere per Dispel Magic.
Wehren Sie die zahllosen Biester ab, die aus dem Boden kommen und gehen Sie dann nach hinten, wo man nachdem man die Raben-Feinde erledigt und die Munition an den Seiten eingesammelt hat, nach unten springt.
Sie haben nun scheinbar zwei Möglichkeiten:
Der eine Weg führt einem zu einem in der Luft schwebenden Amplifer, unter dem sich jedoch der Boden auftut wenn man zu ihm springt!
Der andere Weg führt einem zu einer anscheinend ins nichts führenden Treppe. Doch auch hier tut

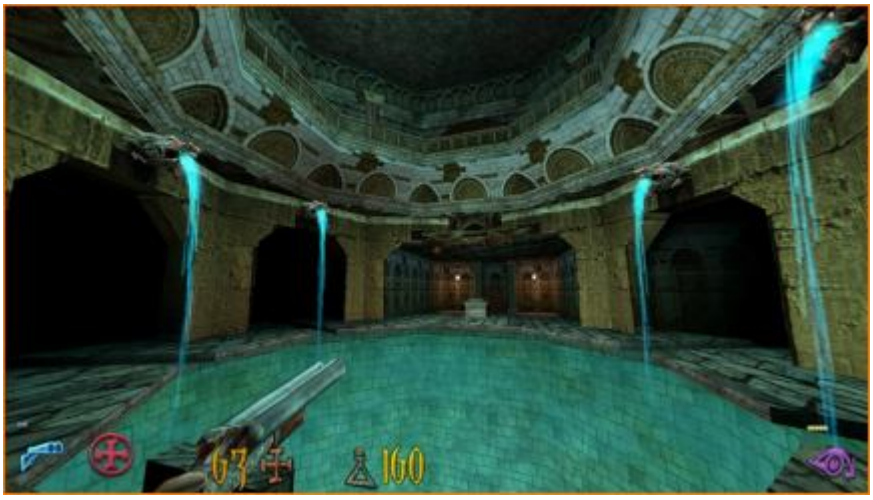
sich der Boden wieder erst bei der Annäherung mit diesem netten „Kachel-Effekt“ auf.
Bevor Sie jedoch versuchen rüber zukommen, sollten Sie den Raben auf der anderen Seite ausschalten, sonst schwanken Sie übers „Drahtseil“! 😉
Bei dem unsichtbaren Weg muss man sich nun zuerst links halten und dann ein Stück geradeaus. Dann geht es ein Stück nach rechts und dort wieder erst mal geradeaus. Sie müssen nun drei "Löcher" im Weg überspringen und dann hinten wieder nach links abbiegen. Hier links halten und dann die Treppe hoch zur anderen Seite.
Sammeln Sie hier die Munition ein und springen Sie dann in den Teleporter. Generell sollte man hier ruhig mal zwischenspeichern, denn auch wenn sich die Bodenkacheln bei ausreichender Annäherung meist ausreichend schnell aufbauen, so sind doch gerade für die drei Lücken etwas Überwindung und Glück notwendig!

Keisinger's Stronghold



Laufen Sie bis zur Wegzweigung und springen Sie dort entweder im „Haus“ oder seitlich über den schwebenden Felsen mit der Health Vial nach unten.
Da der Weg nach rechts von einem Blitz vernichtet wird, muss man zwangsläufig auf der anderen Seite in den blauen Teleporter hüpfen.
Sie finden Sie sich nun auf der oberen Insel wieder. Gehen Sie hier nach links und dort hinten durch die Tür.
Der Weg geradeaus führt zum gleichen Level (Keisinger's Studio), jedoch kommt man dort mangels Sextanten erst einmal nicht weiter!

Keisinger's Studio



Kämpfen Sie sich bis zur "Tür" aus Metallstreben vor, die mit dem Schalter am Boden zu öffnen ist. Im „Treppenhaus“ dahinter lässt man unten das Wasser mit dem Ventil neben dem Schaufelrad in die Rinne und den großen Behälter im nächsten Raum fließen.
Dank dieser Aktion kann man dann im großen Raum mit dem Podest für den Sextanten (in den Bereich wäre man auch über den anderen Zugang zu diesem Level gekommen, jedoch hätte man hier die hintere „Tür“ nicht öffnen und daher nicht das Wasser in den Behälter

bekommen!) in das Becken tauchen und dort in die seitliche Röhre, die zum Sextanten führt. Setzen Sie ihn dann beim Becken in die Fassung ein und „tauchen“ Sie in der entstehenden Wassersäule nach oben. Dort springt man auf den ausklappenden Vorsprung und geht zum Teleporter!

Keisinger's Stronghold

Geradeaus erblickt man das bekannte Monster, das jedoch diesmal hinter einem Zauber erst einmal nicht erreicht werden kann. Zwar kann man diesen per Dispel deaktivieren, doch dann muss man sich dem Biest stellen - es wird Sie diesmal angreifen!
Man kann sich dann jedoch aber auch per Schild schützen und per Haste beschleunigen, so dass man es einfach abhängen und sich die Mana Well auf dem Altar schnappen und dann einfach davon rennen kann - was auch meine Empfehlung ist!
Zur Vorbereitung sollte man sich dafür jedoch zunächst genau in den anderen Räumen umsehen: Zunächst muss man in der seitlichen Küche das Feuer unter dem Kessel neu entfachen (Phosphormunition oder Skull-Zauber) und dann mit dem Ventil an der Wand das Wasser in den Kessel lassen. Gehen Sie nun nach oben und legen Sie im Raum über der Küche den Hebel um.
Der Dampf aus dem Kessel unten öffnet die gegenüberliegende Tür zum Energieschlüssel, mit dem man auf der anderen Seite die Tür öffnen kann und dort zum nächsten Level kommt.
Hat man dies soweit alles durchgeführt, kann man einen Schild beim Biest deaktivieren, kurz zurückweichen und dann schnell in den Raum rennen und sich die Mana Well schnappen. Flüchten Sie dann die Treppe hoch und in den nächsten Level.

Keisinger's Studio



Im nächsten Raum muss man zunächst den Sarg öffnen und kann erst dann durch die Tür zum Teleporter gehen.
Sie finden sich dann in einem Raum mit einem (per Scrye) grün leuchtenden Obelisken in der Mitte wieder. Da die seitlichen/oberen Türen allesamt nur zu einem Gefäß für ein "Ancient Artefact" führen, muss man hier unten durch die Tür gegenüber dem Obelisken gehen und dort den Teleporter benutzen.

Oracle

Zuerst müssen Sie die um den Turm schwebenden Verago (einen Tagebucheintrag von Keisinger zu diesen Kreaturen findet man im Gebäude) ausschalten. Dies geht am besten mit aktiviertem Schild, einigen Silber-Kugeln in der Pistole und dem aufgeladenen Skull Storm Zauber. Am effektivsten

erweist es sich aus meiner Sicht den Weg so schnell wie möglich zu verlassen, da man dort kaum Ausweichmöglichkeiten hat! Laufen Sie daher direkt auf das Gebäude zu und attackieren Sie den dort patrouillierenden Verago mit dem Skull Storm und der Pistole.
Von drinnen aus kann man dann noch die beiden Feinde draußen erledigen, so dass diese nicht auch ins Gebäude kommen und Sie dort ggf. noch überraschen.
Im Gebäude springt man über die seitlichen Steine nach oben und dort in das „Blutbecken“ in der Mitte. Tauchen Sie bis zur anderen Seite und nehmen Sie unterwegs das „Ancient Artefact“ mit!
Bei der Statue aktiviert man den Scrye, wodurch diese „ihr Herz öffnet“ und Sie anfleht sie zu töten. Schießen Sie auf das Organ und sammeln Sie es dann ein.



In dem Blut, das den Raum anschließend flutet, taucht man nach oben und geht dort durch die automatisch öffnende Gittertür. Im nächsten Raum kann man hinter einem kleinen „Blutfall“ einen Amplifier einsammeln.
Tauchen Sie dann in die „Blutsäule“ gegenüber und dort nach oben, wo man draußen eine weitere Blutsäule entdeckt. Sehen Sie sich hier jedoch schon genau um und versuchen Sie einzelne Verago schon von hier aus zu erledigen!
Taucht man in der nächsten Säule dann ganz nach oben zu einer Art „Säulen-Tempel auf dem Dach“, werden dort zahlreiche Feinde herumschwirren und in dieser Konzentration durchaus sehr anspruchsvoll sein!
Ziehen Sie sich am besten in die Blutsäule zurück und schießen Sie von dort aus Totenköpfe und Silberkugeln ab. Vergessen Sie aber nicht ab und zu mal Luft zu holen!
Sind alle Feinde erledigt, so geht man zum Tisch in der Mitte und legt das Herz drauf.
Sie fahren nun mit dem Tisch nach unten und können dort eine weitere „Arcane whorl“ einsammeln, danach öffnet sich auch ein Teleporter.

Keisinger's Studio

Sie müssen nun das Artefakt in die Halterung in einem der drei Räume an der Seite stellen. Achtung: Lediglich ein Raum führt zum gewünschten Erfolg, in den anderen wird man verbrannt oder durch Blitze zu Tode geschockt! Da man dazu jedoch keine Informationen erhält kann man nur anhand des Scrye vermuten welcher Raum der richtige ist: die „Altäre“ leuchten damit nämlich blau, rot und grün und wie vermutet führt der grüne Altar zum Ziel.
Anschließend kann man nämlich den Hebel bei der grün leuchtenden Säule umlegen und sich dann die Schriftrolle schnappen. Danach ist man des kurzen Fluges mächtig (Sprungtaste gedrückt halten) und kann schon einmal übungsmäßig ein wenig durch die Gegend fliegen, bevor man zum oberen, blauen Teleporter schwebt.

Keisinger's Stronghold

Dank dem „Flugmodus“ kann man nun die eingestürzte Brücke problemlos überfliegen und den Teleport weiter hinten nutzen. Zwar kann man auch allerhand neue Plätze fliegend erkunden, doch

nirgendwo gibt es etwas lohnenswertes zu entdecken...

Howling Well



Fliegen Sie zunächst von Plattform zu Plattform nach oben bis zum großen Gebäude.
Dahinter findet man zwei Verago am wärmenden Feuer mitsamt zweier Health Vials!
Zudem gibt es hier noch ein interessantes Easter Egg zu entdecken: fliegen Sie dazu auf das Dach hoch und schauen Sie dort bei aktiviertem Scrye in den Himmel, wo ein blau schimmerndes Etwas zu sehen ist. Fliegt man dort genau hinein, landet man in einem Secret, wo eine bizarre Show-Einlage dargeboten wird, bevor man durch die geöffnete Bodenklappe wieder zum Dach des Gebäudes hinunter schweben (!!) kann.
Im Gebäude findet man in der Mitte eine Arcane Whorl, die von einer Art Schild umgeben ist. Diesen kann man jedoch anscheinend weder per Dispel-Magic noch mit dem kleinen Schalter an der hinteren Wand deaktivieren. Was dieser Schalter tut ist mir jedoch ebenfalls unbekannt.
Egal wie, mit aktivierten Haste- und Schild-Zaubern kann man sowohl über die kürzere als auch die längere Seite schnell hindurch haschen und die Schrift unbeschadet einsammeln!
Gehen Sie dann nach hinten und fliegen Sie im Turm nach oben, indem Sie sich von Vorsprung zu Vorsprung hocharbeiten.

Ziggurat



Springen/Fliegen Sie zuerst nach links hin über den Schutt. Sie finden dort hinten einiges an Munition!
Gehen Sie dann durch das große Tor nach draußen und laufen Sie dann die Treppen nach oben. Sie treffen hier rund um den Turm einige Verago und insbesondere auch Keisinger, der ihnen andauernd um die Ohren schwirrt und Ihnen das Vorankommen erschwert!
Eigentlich kann beide jedoch weitgehend ignorieren, da man sie auch einfach „überrennen“ kann, d.h. mit aktiviertem Schild und Haste einfach drauflos läuft und nicht groß nach hinten guckt. Nur wenn man mal direkt vor einem Feind steht sollte man ein wenig zurücksetzen und warten bis dieser Ihnen nachstellt, so dass man mit erneuertem Haste schnell wieder am Gegner vorbei laufen und diesen stehen lassen kann. Wer lustig ist, kann die Feinde natürlich auch erledigen. Ich empfehle hierzu Pistole und Skull-Zauber die beide auf größere Entfernen wirken können! Insbesondere Otto wird man

oben jedoch noch ein zweites mal besiegen müssen - man sollte das daher nur als „Warmlaufen“ betrachten!
Egal wie, nach oben muss man auf jeden Fall. Laufen Sie dazu eine Runde um den Turm, bis an der Seite ein Stück Mauer abbricht. Dort können Sie nach oben fliegen und dann die ewig lange Treppe nach oben hochlaufen. Achtung: hier fallen auch mal Steinbrocken herunter, man findet im vom Blitz geschlagenen Mauerloch jedoch auch eine Health Vial!
Oben angekommen beginnt dann nach etwas Plauderei der eigentliche Kampf mit Keisinger!

Weichen Sie ihm zunächst aus, aktivieren Sie den Schild und wählen Sie Ihre Waffen (meiner Meinung nach weiterhin Pistole und der Skull-Storm-Totenkopfzauber, so dass man ihn gut auf Distanz angreifen kann). Da auch Otto immer wieder einen Schild aktiviert, muss man auf seine Chance warten und seinen Angriffskombos (Blitz-Zauber gefolgt von einigen schnell hintereinander abgefeuerten Schädeln) bis dahin ausweichen.
Da man auf dem oberen Plateau insbesondere der Flächenangriffen des Skull Storm nur schwer ausweichen kann und dort auch in das Loch in der Mitte fallen kann, empfehle ich die seitliche Treppe ein wenig runter zu laufen. Dadurch kann man recht schnell Deckung bekommen und von dort aus immer wieder hervorpreschen um seine Chance auf einen Angriff zu nutzen.
Hat man Otto erstmal einige Treffer beigebracht wird er in einer grünen „Strahlenexplosion“ verschwinden und in der Mitte öffnet sich nun der Weg ins Turminnere!



Nach kurzer Ruhepause verschwinden die Eisengitter in der Wand und Sie fallen nach unten. Fliegen Sie deshalb besser kontrolliert nach unten und landen Sie in einem der seitlichen Bereiche. Sie müssen nun Otto den Rest geben. Nutzen Sie dazu am besten wieder die gleiche Taktik wie vorhin! Zwar kann man hier nun nicht mehr ganz so gut ausweichen, doch oben rum kann man recht gut von einer Seite zur anderen schweben, aus der Deckung mit der Pistole schießen oder alternativ ganz unten immer rund um die Öffnung ins Nirvana herum laufen und sich seitlich in Deckung begeben oder dort nach oben zur Decke fliegen, wo man Angriffen von weiter oben gut ausweichen kann.
Keisinger wirft hier mit sehr gefährlichen Phoenix-Eiern, Sie dürfen also nie stehen bleiben und sollten immer den Schild aktiviert haben. Es bedarf jedoch nur noch weniger Treffer bis der Kampf gewonnen ist und Otto endgültig hinabstürzt.

Manor

Tower Run

Wieder in der echten Welt springt man vorsichtig im Turm nach unten und geht dort durch die Tür.

The Aaron Quest

Central Lower

Gehen Sie hier nach rechts, wo auch sofort Aaron auftaucht und den Kampf sucht. Da er zudem noch zwei kräftige Monster herbeiruft und außer den beiden Healthpacks hier nichts zu finden ist, sollte man dem Kampf besser ausweichen und stattdessen hinten die Treppe hochlaufen wo der nächste Level lädt.

Central Upper

Gehen Sie hier durch die einzige offene Tür im Zwischenraum (in Richtung Nordflügel) - alle anderen Türen öffnen sich nicht!

North Wing Upper

Folgen Sie den Gängen bis zum Raum mit der „Gitterwand“ (Work Room). Hier bekommt man von einem Angestellten den Hinweis auf Aarons Künstlerstätte und auch gleich den passenden Schlüssel.

Inner Courtyard



Gleich nach der Ankunft zerhaut ein Blitz irgendetwas links und schafft so eine wichtige „Leiter“ zum Dach. Bevor man dort hinauf läuft sollte man jedoch noch unten in den Stall gehen, wo man zwei hilfreiche Healthpacks einstecken kann!
Danach klettert man über die „Leitern“ nach oben und aktiviert auf dem Dach dort den Haste-Zauber, so dass man zum Vordach der Scheune rüber springen kann. Anschließend geht es dort durch das geöffnete Fenster in das Atelier des Künstlers.
Aaron vollendet hier gerade ein weiteres Meisterwerk und lässt sich nicht stören, solange Sie nur weit genug weg bleiben!
Erst wenn Sie nach unten klettern und sich ihm nähern wird er auf Sie aufmerksam. Sein vollendetes Meisterwerk wird aber auch gleich Realität!
Direkt über Ihnen erscheint ein weiteres fliegendes Monster, diesmal aber in ungekannter Größe!
Man kann sich diesem nun entweder unten stellen und hoffen, dass es oben herum schwebt und man sich unter dem Holzboden direkt an der Wand verstecken und von dort aus angreifen kann oder man flüchtet schnell über die Leiter nach oben.

Egal wo, man muss den Nahkampf meiden, da man selbst mit aktiviertem Schild nach nur wenigen Angriffen erledigt ist, den blitz-lastigen Fernkampf aber mit aktiviertem Haste und hinter den Säulen oben versteckend, ganz gut bestreiten kann!



Meine Empfehlung geht daher dahin zunächst nach oben zu flüchten und dort den Haste zu aktivieren, so dass man sowohl den „Ansaugversuchen“ des Feindes als auch seinen Blitzangriffen stets entkommen kann. Rennt man immer wieder um die Säulen herum (notfalls auch nach unten flüchtend, das Fenster wird von Aaron hingegen verschlossen), kann man sich hinter diesen mitunter prima in Deckung vor Blitzangriffen begeben und gleichzeitig mit den eigenen Waffen zuschlagen. Als recht effektiv erweisen sich dabei die gefundenen Molotov-Cocktails und die Schrotflinte!
Ist der Feind einmal erlegt, kann man in Ruhe von oben am Bildnis entlang nach unten springen und so die Mana Well einsacken, als auch den Schlüssel mitnehmen.
Unten öffnet sich dann die Tür zum Stall und man kann dort wieder in den Regen treten. Laufen Sie nach rechts hin zum dunklen Gang, der zum „Garten-Tor“ (Bethany's Gate Key) führt.

Gardens

Nach rechts hin findet man in einem Raum noch einige Medipacks und vor allem Dynamit. Sonst gibt es hier nichts zu sehen oder holen, so dass man direkt zum Tor ganz nach links laufen kann, wo dann der nächste Level lädt...

Bethany's Cottage



Folgen Sie der Schlucht nach unten und schauen Sie sich dort zunächst im Bereich rechts um. Dort kann man zwei große Pflanzen umlegen (bevorzugt wieder mit Phosphormunition oder sonstigem „Brennzeug“) und dann einiges an Munition einsammeln!
In die andere Richtung findet man das Haus, das zunächst noch reichlich verlassen ist, so dass man sich zuerst umsehen sollte.
In dem Raum mit dem Ofen kann man Bethany beim Verstecken irgendeines Gegenstandes per Scrye beobachten. Werfen Sie einfach eine Dynamit-Stange in diese Ecke. Sie können dann einen Schlüssel und einen Unterkiefer von Aaron

einsammeln!
In diesem Moment öffnet sich auch die Tür zum oberen Stockwerk und zahllose Howler stürmen das Gelände (weit über ein Dutzend auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad)! Diesen kann man sich entweder zunächst in Ruhe stellen oder man wehrt Sie quasi im Lauf der folgenden Aktionen bzw. der Rückkehr ins Anwesen ab.
Im ersten Stock sollte man noch vom Balkon aus aufs Dach springen und durch das Fenster in den, von innen nicht betretbaren, Raum klettern. Sie finden dort einen Amplifier!
Auf dem Rückweg nach oben wird man in der Schlucht noch zwei der bekannten Riesenmonster antreffen, die man am besten auf sichere Distanz mit Pistole und explosiven Totenköpfen beharkt!

Manor

Gardens

Gehen Sie zum Kücheneingang.



North wing lower

Da alle Türen verbarrikadiert sind kann man nur Aaron ausweichen und dann neben dem Essensaufzug die Tür nehmen.

North Wing Upper

Laufen Sie am Kamin und dem „doppelten Spiegel“ vorbei und zurück zum längeren Gang, an dessen Ende man Aarons Raum (Tür mit den beiden Augen) mit dem Schlüssel aus dem Gartenhaus öffnen kann. Zwar kann man hier schon weiter dem Gang folgend wieder in Richtung seiner Gemächern weiter in den nächsten Level laufen, doch dort kann man noch nichts machen - man muss zunächst Aarons Raum durchsuchen!
Am Fenster findet man dort einen weiteren Schlüssel (Bethany's Room Key), muss dann aber wieder mit Ärger rechen.
An der Tür poltert es und sobald man sich der Tür nähert springt diese auf und man wird nach draußen gesogen! Sie müssen nun unbedingt im Zimmer bleiben, sonst wird man in einer seltsamen Zwischendimension sterben. Hängen Sie sich dazu am besten hinter eine der Türen, aktivieren Sie ggf. noch den Haste-Zauber und warten Sie bis der Sog nachlässt.
Danach geht man dann nach links zum zentralen Teil des Gebäudes (Central Upper).

Central Upper

Gehen Sie hier nach links und öffnen Sie die Tür Bethanys Raum (Tür mit dem B).
Sobald man sich das Tagebuch beim Spiegel schnappt öffnet sich ein Geheimgang und ein seltsames, afrikanisch-angehauchtes Monster greift an. Am besten aktiviert man sofort den Schild um etwas Schutz zu haben, denn sobald man den Gegner aufmerksam gemacht hat, wird man ihn nicht mehr abschütteln können. Da sich dieser wild durch die Gegend transportiert und dann immer wieder schlagend hinter Ihnen auftaucht kann der Kampf schwierig sein! Sie sollten daher entweder auf die Sense und den maximal gefährlichen Nahkampf setzen oder schlicht nur zur Seite ausweichend warten bis der Feind gerade nicht „getarnt“ ist und mit wenigen Schüssen niedergestreckt werden kann.
Alternativ kann man ihn auch aus dem Geheimraum locken und dann dort schnell die Leiter hinunter klettern.

Crypt



Gehen Sie zu Aarons Gefängnis und geben Sie ihm seinen Unterkiefer wieder.
Leider wird er dann jedoch sehr aktiv und nicht etwa erlöst!
Der folgende Kampf kann wohl nur auf eine Art gewonnen werden:
Weichen Sie Aaron zunächst wieder aus und suchen Sie etwas Distanz. Schießt man gleichzeitig noch mit einer Waffe auf ihn oder setzt ihn in Brand, so wird er bald anfangen weiß zu leuchten und dann noch etwas aggressiver zu Werk gehen. Vor allem aber wird er dann bei Sprüngen immer wieder zu Boden gehen! In diesem Moment muss man ihm per Sense ein paar Hiebe verpassen, wodurch er bald einen Arm verliert. Ist dies passiert, wird er zur Raummitte „zurückkehren“ und von dort aus nur noch mit der Kette nach Ihnen schlagen. An ihn heran zu kommen ist dann nicht mehr möglich.
Jetzt muss man auch hier seinen Kettenangriff ins Leere bzw. genauer ins Holz gehen lassen - am besten tänzelt man dazu stets vor der Tür herum. Sobald sich seine Kette darin verfangen hat, kann man wieder an ihn herantreten und per Sense den Kopf absäbeln.

The Bethany Quest

Eternal Autumn

Forest



Der ewige Herbst ist also doch kein Traum! Hier ist auch wieder einiges anders als in der normalen Welt: Sie treffen auf andere Gegner, finden noch eine neue Waffe und müssen dann auch auf andere Dinge achten: Statt Healthpacks oder Health Vials findet man hier heilende Wurzeln, die man meist in Tongefäßen findet, kann auch wieder fliegen - sollte jedoch mit den Schusswaffen sparsam umgehen, da man kaum noch Munition dafür findet!
Sehen Sie sich daher erst mal etwas um und achten Sie auf die kleinen „Beißfrösche“ am Boden! Im Wasser und in den Tongefäßen finden sich einige Wurzeln!
Kämpfen Sie sich dann durch die Schlucht nach oben bis zum reißenden Fluss! Schnappen Sie sich die Armbrust aus Knochen, die zu einer der wichtigsten Waffen wird, und legen Sie dann ein Quicksave an.
Springen Sie in den Fluss und lassen Sie sich unter der Wasseroberfläche bis zum ersten Wasserfall treiben.
Sie dürfen sich dort aber nicht einfach nach unten stürzen, sonst werden Sie an den Felsen zerschellen bzw. es wird gleich die „Sterbesequenz“ geladen! Sie müssen direkt versuchen weiterzufliegen, also schon im Wasser die Sprung-Taste drücken und schauen Sie zusätzlich leicht nach oben!



Fliegen Sie zunächst geradeaus weiter bzw. leicht nach oben, lassen Sie sich dann mit ausgehendem „Flugzauber“ ein wenig runter fallen und schwimmen/fliegen Sie dann die letzten Meter zur kleinen Insel mit dem Amplifier und der Wurzel. Um auf die Insel zu kommen muss man meist noch einmal ein Stückchen fliegen - mit etwas Pech verhakt man sich jedoch auch zwischen Insel und fließendem Wasser und muss das Savegame bemühen!
Springen Sie dann nach unten und laufen Sie die Schlucht wieder hoch bis zum Fluss. Hier läuft man durch den hohlen Baumstamm zur anderen Seite und kämpft sich weiter nach oben durch.
Sie treffen wieder auf die langen Dürren und die „Urmenschen“ aus dem Traum, die allesamt wenig freundlich gesinnt erscheinen...

Chieftain



Bei der Engstelle vor der grandiosen Aussicht in den herbstlichen Nebelwald sollte man die fiesen Pflanzen aus sicherer Entfernung per Skull Storm oder mit per Blitz aufgeladenen Pfeilen ausschalten!
Generell sollte man hier nun auf die Zoom-Funktion der Knochen-Armbrust zurückgreifen (Nachlade-Taste) und die Pfeile gleichzeitig durch aktivieren des Blitz-Zaubers noch elektrisch aufladen, wodurch das getroffene Ziel spätestens von dem folgenden Blitzschlag niedergestreckt wird!
Kämpfen Sie sich so vorsichtig oben durch, wobei Sie nun verstärkt auf die Urmenschen treffen, die unglücklicherweise sehr zielgenau mit ihren Armbrüsten umgehen, so dass die eben beschriebene Verstärkung sehr hilfreich ist!
Bei den beiden tanzenden Gesellen findet man dann den Eingang zu einem Höhlensystem, sollte zuvor noch die Wurzeln in den seitlichen Vasen sowie die Schriftrolle über dem Höhlen-Eingang mitnehmen.

Airie



Im Inneren wird man nun „mangels Himmel“ nicht mehr auf die per Blitzaufladung starken Pfeile setzen können, sondern muss den Höhlenmenschen mit den regulären Waffen bei kommen!
Empfehlenswert ist hier daher vor allem die reichliche Verwendung des Schildes, sowie die Kombination aus verlangsamender War Cannon oder schlagkräftiger Sense zusammen mit dem Blitz- oder Ectoplasm-Zauber die man im Rückwärtsgang auf die nachsetzenden Feinde loslässt!
Kämpfen Sie sich bis zum größeren Raum mit den beiden Seitengängen durch. Dort findet man in den Gefäßen zudem auch ein wenig Phosphormunition für die Schrotflinte!
Kämpfen Sie sich dann zuerst nach links hin durch die nach unten führende Höhle und gehen Sie in der großen Halle zum „Schalter“ in Form einer „Opferbank“ auf der anderen Seite. Sie öffnen damit im Boden die Tür zur Lava und befreien damit einen Phönix!
Sie sollten sich das Spektakel aber nicht zu lange ansehen, denn die Tür schließt sich bald und die Lava steigt nach oben. Verlassen Sie also schnell den Raum und gehen Sie wieder zurück und dort geradeaus bzw. den Weg nach rechts weiter nach oben.



Der Phoenix (brennender Vogel!) fliegt nun im hinteren Raum umher und man muss ihn leider erst mal abschießen - was ganz gut klappt, wenn man sich rückwärts in den Gang zurückzieht und die Eiskanone nutzt!
Dann berührt man im großen Raum mit dem Feuerstrahl den versteckten Schalter an der Wand (nicht brennende Fackel!) und geht unter das geöffnete „Fenster“.
Der durch die Öffnung strömende Wind bläst den Feuerstrahl vom Phoenix weg, lässt Sie aber auch kaum von der Seite an das Tier kommen. Fliegen Sie deshalb von Fenster aus zum Phoenix und versuchen Sie nicht durch den Feuerstrahl zu landen.
Folgen Sie nun dem sich öffnenden Weg nach unten…

Chase

Laufen Sie bis zur Schlucht und lassen Sie sich dort nach unten fallen bzw. schweben Sie die letzten Meter nach unten!
Kämpfen Sie sich anschließend über den schmalen Weg entlang der tiefen Schlucht nach oben durch. Sie treffen auf zahlreiche Feinde, die allesamt aufgrund des schmalen Weges vorsichtig bekämpft werden müssen. Am besten eignet sich dazu wieder die Knochenarmbrust mitsamt dem Zoom und den elektrisch aufgeladenen Pfeilen, mit denen man jeden Gegner mit einem Treffer erledigen kann!
Bei der kleinen Höhle in der Wand gegenüber kann man übrigens direkt zur anderen Seite fliegen oder beim Baum runter springen und dort über einen schmalen Übergang rüber laufen. Dort finden sich einige brauchbare Sachen, u.a. auch etwas Munition für die Schusswaffen!
Weiter nach oben dem Pfad und den rhythmischen Klängen folgend folgend trifft man den „Häuptling“, der mit seiner Haartracht etwas auffälliger ist und auch selbst „blitzgeladene“ Pfeile verschießt. Hier muss man besonders vorsichtig sein, am besten noch den Schild aktivieren und ggf. drei Totenschädel in Bereitschaft halten oder gar mit den lenkbaren Phönix-Eiern hantieren!
Dahinter geht es einige Meter nach unten zur Lagerstelle der Urmenschen, wo es dann erneut in eine Höhle geht…

Bridge

Gehen Sie bis zur Hängebrücke und erledigen Sie die Gegner.
Sobald Sie die Brücke betreten, kommen gegenüber zahlreiche Gegner aus Ihren Löchern gekrochen und sogar über und hinter Ihnen taucht der ein oder andere Gegner auf!
Schießen Sie sich also bis zur anderen Seite durch und folgen Sie dort der dunklen Höhle.



Lower Dwellings

Gehen Sie nach oben zu den ersten „Wohnhöhlen“ und durchsuchen Sie hier alles. Sie finden unter anderem eine weitere „Arcane Whorl“ und auch in den an der Decke hängenden Kokons findet man teils nützliche Sachen!
Kämpfen Sie sich bei der Wegzweigung zuerst nach links hin durch! Durch ein „Fenster“ kann man beobachten, wie die Urmenschen die Brücke wieder stürmen. Bleiben Sie hier also nicht zu lange, denn bald sind die Kerle dann auch zum Wohnbereich vorgestoßen.
Folgen Sie daher dem anderen Weg weiter nach oben und kämpfen Sie die weiteren Feinde nieder.



Upper Dwellings

Klettern Sie über die „Baumstamm-Leiter“ nach oben und schießen sich sich weiter den Weg nach oben frei. Sie finden hier auch die ersten Zeichen von „Unregelmäßigkeiten“, da sich die Urmenschen wohl kaum selbst aufspießen würden...

Gauntlet



Bekämpfen Sie zunächst die beiden Urmenschen rund um die Säule und drehen Sie dann an der Konstruktion, so dass sich weiter hinten die Tür öffnet.
Sie müssen sich nun über einen längeren Weg hinter dem Wasserfall vorkämpfen, wobei Sie diesmal wirklich Ärger bekommen bzw. der Schwierigkeitsgrad ab jetzt deutlich anzieht! Die Höhlenmenschen greifen nämlich nicht nur in großer Zahl an, sie tauchen auch öfter mal hinter Ihnen auf und nehmen Sie dann von beiden Seiten ins Visier!
Kämpfen Sie sich also langsam vor und speichern Sie öfter mal ab. Bei der "abzweigenden" Höhle nach rechts kann man auf die obere Ebene gelangen (am besten direkt durchlaufen, da beim Betreten der Höhle davor zwei Urmenschen auftauchen, die Ihnen sofort nachsetzen und im „Treppenhaus“ besser bekämpft werden können!), die ein Stück parallel zum untern Weg verläuft, wo man etwas Munition findet und auch einige Feinde von oben her ein wenig überraschen kann.
Generell findet man hier in den zahlreichen Gefäßen allerhand nützliches und überraschend viel Munition für die Schrotflinte!
Kämpfen Sie sich dann unten bis nach hinten durch (auch dort öfter mal umdrehen bzw. nach oben schauen!) und gehen Sie dort die Treppe hoch.

Ruins



Durch die Schlucht geht man bis zur verfallenen Anlage. Im ersten Teil findet man außer zahlreichen Gegner (rund um und in den Türmen, z.T. auch irgendwo feststeckend..!) eigentlich nicht sonderlich viel, sollte sich trotzdem in den „Türmen“ nach Munition und Wurzeln umsehen bevor man weiter nach hinten läuft.
Dort trifft man weitere Urmenschen, sowohl in lebender als auch bereits aufgespießter Form, kann ansonsten jedoch erst mal zu Fuß nicht direkt weiter kommen, da die einzige Tür in einem der runden Türme verschlossen ist.
Nutzen Sie daher Ihre Flugfähigkeiten um nach links hin auf den erhöhten Weg zu kommen und laufen Sie nach oben bis zum verschlossenen Tor. Dort muss man dann durch das kleine Fenster beim Turm daneben fliegen und im Gebäude das „Sklavenrad“ betätigen. Anschließend kann man auch unten die von außen verschlossene Türe öffnen oder direkt wieder nach oben fliegen.
Folgen Sie dann oben der nächsten Höhle…

Arch

Folgen Sie der Höhle und achten Sie auf die Pflanzen, die sich an der Höhlendecke verschanzt haben - hier schwebt man am besten schnell nach oben und befeuert mit Phosphor-Munition der Schrotflinte das Ende der Fieslinge.
Beim Fluss können Sie nun nicht etwa einfach durchschwimmen, jede Berührung des Wassers führt zum sofortigen Tod (warum auch immer)!
Sie müssen also über die kleinen Inseln zur anderen Seite fliegen. Dort versucht man am besten auf dem rechten Stück zu landen, denn die Entfernung für den letzten Flug ist bereits sehr kritisch!
Die dahinter lauernden Feinde sind dann zum Glück durch irgendeine unsichtbare Mauer nahe dem Lagerfeuer an den hinteren Bereich gebunden, so dass man sich immer wieder zum Wasser zurück ziehen kann, wodurch die nachsetzende Feinde plötzlich „abdrehen“ und so von Ihnen in den Rücken getroffen werden können.
Alternativ setzt man mit dem Schild sowie Eiskanone oder Sense bewaffnet den Feinden einzeln zu, wie schon bei den ersten Aufeinandertreffen.
Weiter hinten trifft man zudem noch die Blitz-zaubernden, fliegenden Hexerinnen, die man aus der Entfernung recht prima per Pistole oder gar mit einem aufgeladenen Pfeil gut ausschalten kann.
Lassen Sie sie nur nicht zu nahe ran kommen, so dass ihre Blitz-Angriffe ins Leere laufen und Sie nicht treffen!
Ebenso leicht ist das Spiel mit den Pflanzen rund um das Tor. Greifen Sie direkt mit der Phosphor-bestückten Schrotflinte an, denn jeder Schuss aus kurzer Distanz ist ein finaler Treffer!
Bevor man durch das Tor geht, sollte man in allen Türmen alle Ebenen im Flug ansteuern und dort vor allem Heilwurzeln mitnehmen.

Arena

Im ersten Raum wird man gleich von zahlreichen Ranken aus dem Boden bearbeitet.
Die dazugehörigen Monsterblümchen verstecken sich in kleinen Hohlräumen in den Wänden hinter recht brüchigen Felsen.
Hat man dann die grünen Nervensägen ausgeschaltet öffnet sich die Tür und man kann sich durch einen längeren Gang nach oben kämpfen. Im Talkessel angekommen folgt man dann einfach dem Weg nach oben oder fliegt gleich zur oberen Plattform.
Bevor man sich dann jedoch auf die Kampfebene begibt sollte man noch die Goodies auf den größeren Gebäuden einsammeln.

Final Fight Arena

Nach der Sequenz sollte man sich dann erst mal nach unten verziehen.
Zuerst muß man sich der kleinen fliegenden Viecher erwehren, die Bethany ständig erschafft! Sobald man dann etwas Zeit hat muß man sich unbedingt um die beiden fliegenden Hexen kümmern, die Bethany per Blitz neue Energie geben.
Die Oberhexe erschafft unterdessen fleißig weiter die kleineren fliegenden Viecher und später vor allem die großen Biester.
Sind die beiden kleinen Hexen dann ausgeschaltet, wird Bethany nicht mehr neu aufgeladen und ist nach jeder Beschwörung eines der großen Monster kurze Zeit etwas gelähmt.
Diese kurze Phase müssen Sie nutzen, Ihre Sense zücken, zu Bethany fliegen und dann den Kopf

absäbeln! Sollte das nicht funktioniert haben, muß man erst mal das fliegende Biest ausschalten und dann warten bis Bethany erneut eine Beschwörung anstrebt!

Standing stones

Nun kommt der wahre Endkampf auf Sie zu!
Nach der Sequenz muß man sich schnell bewegen, denn zu dem Riesenvieh, das nach Ihnen schlägt kommen auch noch zwei Tentakeln im Wasser, die gerne Ihren Kopf abschlagen würden! Bleiben Sie also immer in etwa in der Mitte der Insel (um den höchsten Punkt herum) und ignorieren Sie das Dynamit und die Phoenix-Eier! Konzentrieren Sie sich nun nur auf das große Ungetüm:
Am besten nimmt man den Skull-Zauber und die Schrotflinte zur Hand und als Item ein Healthpack. Weichen Sie nun seinen orangen Säureangriffen beständig aus und laden Sie den Skull storm auf. Nach einigen Angriffen wird der Boss seinen Kopf einziehen und man kann auf den „Sack“ dahinter schießen. Tun Sie das aber nur mit den Schädeln des Skull storms, denn die Schrotflinte streut zu stark. Alternativ kann man auch zu anderen Fernkampfwaffen greifen und auch damit auf den Sack schiessen, ich habe jedoch die besten Erfahrungen mit dem Skull storm und vielleicht noch dem Revolver gemacht! Sie müssen nun mehrfach auf diesen seltsamen Sack schießen, je nach Schwierigkeitsgrad kann es sehr lange dauern bis sich da etwas tut.
Nach einigen Angriffen reichts dem Biest aber offensichtlich: Es öffnet in seinem Rumpf eine Art Maul und zieht Sie an sich heran.
Nun müssen Sie schnell reagieren und mit einer normalen Waffe in das Innere schießen! Der Skull-Zauber kann hier zum sofortigen Tod führen, da das Biest noch mit den zahllosen Armen vor sich herumfuchtelt und so eventuell eine verfrühte Explosion auslöst!
Ein Schuss der Schrotflinte reicht praktisch immer aus, um den Monster starke Schmerzen zu verschaffen. Es schließt seine „Öffnung“, Sie können nun wieder mehr Abstand gewinnen und gleichzeitig den Skull storm aufladen, und entblöst eine Art Geweih am „Sack“.
Auf dieses seltsame Ding müssen Sie nun wieder schießen, wobei das mal wieder am besten mit dem Skull-Zauber geht! Schmerzverzerrt versucht das Biest nun wieder Sie einzusaugen, Sie müssen also nur die letzte Prozedur wiederholen!
Sollten Sie zu weit weg sein, beginnt das ganze Spiel noch mal ganz von vorne; Sie müssen also zuerst mal wieder auf den „Sack“ schießen.
Nach zahllosen „Geweih-Treffern“ hat man es dann endlich geschafft und der sehr interessante Abspann beginnt, der viel Raum für einen Nachfolger schafft.

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

« zurück zu Teil 1 «

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/undying2?rev=1568752198

Last update: **2019/09/17 20:29**