====== Undying ======

Die Komplettlösung basiert ursprünglich auf der englischen Originalversion, wurde jedoch 2018 auf Basis der Version bei Good Old Games überarbeitet - diese sollte jedoch inhaltlich identisch sein mit der Verkaufsversion 1.1.
Grafisch gibt es hingegen einige Anpassungen, da hier per mitgeliefertem Glide-Wrapper die 3Dfx-Version, die durch eine erhöhte Auflösung (1920×1080, bei aktiviertem 16x Anisotroper Filter und 8xEQ Anti-Aliasing per Grafikkartentreiber), den Texturpatch (zu finden auf Undyingitalia) sowie den Widescreen-Fix (Thread dazu im Forum von GoG.com) weiter aufgewertet, verwendet wurde.
Entsprechend wurden die Screenshots durchgehend neu erstellt.
Der verwendete Schwierigkeitsgrad ist „Nightmare“.

Allgemeine Spieltipps:

- Löschen Sie im Help-Unterordner des Undying-Verzeichnisses die Intro-Datei um das nervige EA-Logo beim Start nicht mehr sehen zu müssen.
- Speichern Sie unbedingt öfter mal, denn die kurzen Level mit den häufigen Lade-Zyklen dazwischen machen ein Wiederholen mehrerer Level zeitlich aufwändig.
- Bleiben Sie immer in Bewegung! Vor allem Howler und Skelette richten deutlich weniger Schaden an, wenn man ständig zur Seite hin ausweicht und so seltener getroffen wird.
- Auch wenn die Level oft etwas verwirrend und anscheinend viele Möglichkeiten zum Weiterkommen bieten (z.B. viele Türen), ist dies meist nicht so. Die Level bieten meist nur einen wirklichen Lösungsweg (da üblicherweise alle Türen geschlossen sind).
- Türen, die wirklich einmal relevant werden, jedoch aktuell noch nicht geöffnet werden können, werden nicht mit dem Standardspruch „Locked“ o.ä. gekennzeichnet sondern meist wird explizit ein Hinweis auf den notwendigen Schlüssel gegeben (bspw. „You need the study key“) oder die Tür ist gar auffällig beschriftet!
- Hat man den leichten oder mittleren Schwierigkeitsgrad gewählt, benutzt Patrick automatisch die eingesammelten Healthpacks, sollte die Lebensenergie unter 65 fallen! Wer auf Nightmare spielt muss jedoch immer „per Hand heilen“, so dass man die entsprechende Taste günstig wählen sollte.
- Sehen Sie sich immer ganz genau um, denn in fast jedem Level findet man irgendwo Munition, Healthpacks oder sonstiges Zeugs.
- Um Munition muss man sich dann selbst bei „Nightmare“ kaum Sorgen machen!
- Lesen Sie das Journal nach jedem Eintrag genau, denn hier findet man viele Infos bzw. Erklärungen, die man entweder nicht in den Konversationen bekommt (Keisinger!) oder aufgrund des mehr oder weniger ausgeprägten Dialektes der Sprecher eventuell als Nicht-Native-Speaker nicht versteht.
- Die „Ablebeanimationen“ können insbesondere beim „Tod über mehrere Etagen“ mitunter recht lange werden. Auch wenn man während dieser Animationen nicht laden oder das Menü aufrufen kann, habe ich es doch glücklicherweise nie erlebt, dass die Animation nicht endet und damit das Spiel quasi blockiert wird. Meist kommen die Gegner nach mehreren Dutzend „Anläufen“ doch an Patrick heran um ihre „Finishing-Animation“ abspulen zu können … Geduld ist daher

gefragt!

Savegames: Die folgenden Savegames habe ich bei der Neuerstellung der Lösung mit der o.g. GoG-Version erstellt. Die beiden 7Zip-Archive enthalten jeweils den kompletten Save-Ordner, der in das Undying-Verzeichnis zu entpacken ist. Sichern Sie am besten bereits vorhandene Savegames zuvor, sonst werden diese ggf. überschrieben!
Aufgrund der Größe musste ich die beiden Dateien auf einen externen Filehoster (Mega.nz) auslagern.

Save1.7z (~ 33MB) - Spielstände von Beginn an bis etwa der Mitte des Ambrose Quest.
Save2.7z (~ 103 MB) - Spielstände von etwa der Mitte des Ambrose Quest bis zum Ende.

Zur Waffen-, Zauberspruch-, Munitions- und Itemgallerie

The Covenant Estate

Manor

Front Gate



Schauen Sie sich erstmal etwas um und prüfen Sie ob die Performance stimmt, da das Game recht hohe Anforderungen hat (bzw. auf modernen Rechnern zu prüfen ist ob es nicht irgendwo hakt!).
Achtung: Bleiben Sie nicht allzu lange auf einer Stelle stehen, denn diese Mäuse sind ganz schön hungrig und knabbern Sie öfter mal an. Zum Glück kann man die Viecher ganz einfach platt treten.
Mit dem Scrye-Blick kann man neben dem Eingang auch schon den ersten Schocker erleben: An der Lampe baumelt einer!
Da auch der Gärtner nichts besonderes zu sagen hat und sonst nur am Eingangstor eine tobende Meute als übler Vorbote vorbeizieht, kann man das Haus betreten.

Entrance Hall



Sobald man um die Ecke geht erscheint ein Geist (Aaron). Geht man etwas weiter taucht er noch einmal in eindrücklicherer Form auf, kann Ihnen aber (noch) nichts tun! Gehen Sie durch die linke Tür zu Jeremiah.
Kleines Secret: Schießen Sie auf die beiden Eckstücke des großen Türrahmens um in einen kleinen Extra-Raum zu kommen. Hier können Sie Ihre Treffsicherheit an zahlreichen Fledermäusen testen. Die Viecher kommen in mehreren Wellen, wobei immer jedes Tier abgeschossen werden muss. Entkommt auch nur eines wieder durch eines der Löcher in der Wand oder Decke, wird man wieder zum Levelanfang gebeamt. Was genau passiert wenn man wirklich alle Fledermäuse abschießt, weiß ich mangels Treffsicherheit leider nicht 😕

Nach der kleinen Sequenz läuft man zurück zur Eingangshalle.
Folgen Sie dem Geist nach unten und dort durch die Tür zur Rechten.

West Wing



Gehen Sie zunächst in den ersten Raum rechts. Hier findet man Munition und Aaron.
Laufen Sie dann im Gang weiter nach hinten, wo man durch die linke Tür geht und dem Weg bis zu einer Art Wintergarten kommt, wo man von einigen Howlern attackiert wird. Bleiben Sie in Bewegung schießen Sie auf die Gegner wenn diese gerade unbeweglich nach Ihnen schlagen oder sonstige Gesten machen.
Kämpfen Sie sich weiter bis zum großen Treppenhaus mit dem gläsernen Octopus im Dach durch. Folgen Sie der Treppe nach oben und gehen Sie dort zunächst in den seitlichen Raum. Hier findet man nicht nur eine weitere Schriftrolle, sondern auch einen Geheimgang: hinter der hinteren Bücherwand verbirgt sich ein kleiner Vorsprung. Man findet einen Amplifier. Mit ihm kann man einen seiner Sprüche um eine Stufe aufwerten. Benutzen Sie ihn jedoch noch nicht, da das aufwerten des Scrye-Spruchs erst mal nicht viel bringt!
Gehen Sie daher wieder zurück zum Treppenhaus, dort die letzte Treppe hoch und schießen Sie den Howler vor der Tür zu Jeremiah um.

Guest Room



Die Schriftrolle die vor Ihrem Bett liegt, „lernt“ Sie einen neuen Zauberspruch. Der Ectoplasm ist zwar nicht sehr genau und noch recht schwach, kann dafür aber unendlich oft eingesetzt werden (solange man genügend Mana hat). Hat man den ersten Amplifier zudem eingepackt, kann man diesen schon anwenden und so den ersten Zauber ein wenig aufwerten!
Nehmen Sie die kleinen Patronen-Schachtel mit und verlassen Sie dann das Gästezimmer.

The Lizbeth Quest

Manor

Central Upper

Im Gang trifft man einen weiteren Angestellten. Folgen Sie ihm zu Lizbeths Zimmer, wo man eine weitere Magd trifft.
Sobald man das Doppelzimmer verlässt und dem längeren Gang nach links hin (mit dem „roten Fußboden“) folgt passiert wieder ein Unglück. Gehen Sie zurück und machen Sie die beiden Howler fertig. Folgen Sie dann wieder dem längeren Gang.
Kurioserweise tauchen noch einmal zwei Howler auf, obwohl der Angestellte eine Ecke weiter steht, wo dann auch eine neue Tür offen ist.

Entrance Hall



Wieder einmal in der Eingangshalle kann man diesmal zwei weitere Türen öffnen bzw. durchschreiten. Zuerst sollte man die Gemächer von Evaline (der unglücklichen Mutter der Teufelsbrut) direkt zur Linken durchsuchen. Man findet nicht nur einige interessante Schriften, sondern auch noch im Bad ein Healthpack und zahlreiche Howler. Gehen Sie dann über die große Treppe nach unten. Unter der Treppe trifft man einige Howler die sich an

einer weiteren Leiche laben.
Schnappen Sie sich den Schlüssel (Servant key) und gehen Sie dann durch die Tür links (wenn man von der Treppe herunter kommt aus gesehen).
Zuerst sollte man nach rechts gehen. Hier kann man ein schönes Bild der Geschwister betrachten (Scrye!). Will man dann durch die hintere Tür (zum East Wing), fällt diese zu und Lizbeth taucht auf der Treppe gegenüber auf. Versuchen Sie nicht ihr zu folgen, kümmern Sie sich stattdessen um die Howler.
Folgen Sie dann dem linken Weg bis zur offenen Tür bei den Bildern.

North Wing Lower

In der Küche geht man zur Köchin ganz hinten. Sie gibt Ihnen im Gespräch einen Schlüssel, den East Wing Key. Man muss nun eine Magd im Ostflügel suchen, die den Schlüssel zu den Gärten hat!
Auf dem Rückweg trifft man erneut Lizbeth.
Weichen Sie schnell zurück, denn sie wirft mit etwas auf Sie, das durchaus weh tut! Hat man dann wieder einige Howler niedergestreckt kann man wieder zurück zum letzten Level.

Entrance Hall

Vor Ihnen öffnet sich eine Tür. Dahinter kann man den rothaarigen Geist beim Durchsuchen der Bücherwände beobachten.
Sobald er das gefundene Buch fallen lässt, kann man es mit einem gezielten Pistolenschuss herunterholen.
Dieses enthält zwar nichts wirklich konkretes, aber eine düstere Beschreibung des Kommenden.
Laufen Sie dann wieder an dem großen Familienporträt vorbei bis zur Tür zum Ostflügel, die man mit dem Schlüssel der Köchin nun öffnen kann.

Central Lower



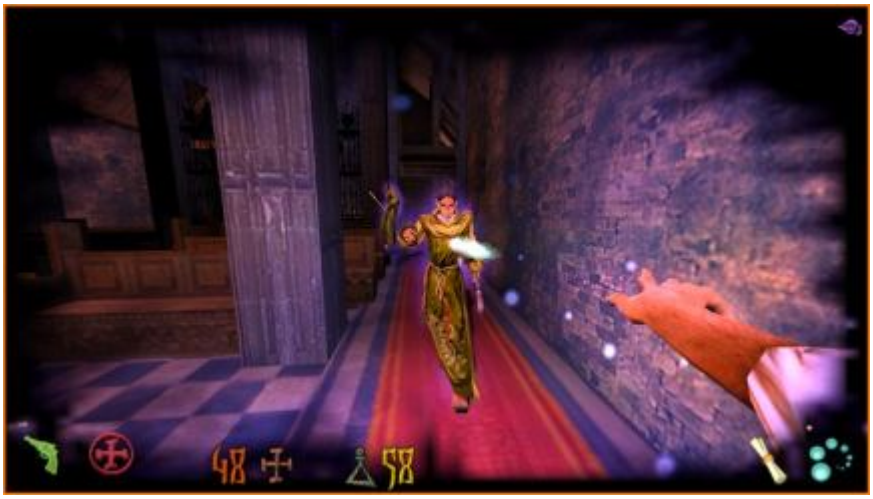
Im Raum gegenüber findet man eine Schriftrolle von Bethany, sonst jedoch nichts.
Gehen Sie daher zum Gang mit den Ritterrüstungen, wo man eine weitere, erhellende Korrespondenz von Aaron findet. Hinter der Tür zwischen den beiden Rüstungen kommt man zu einem weiteren, größeren Gang. Dort erkennt man per Scrye schon von weitem die zahlreichen Howler an Boden und Decke.
Zielen Sie gut und feuern Sie dann mit allem um sich, was Sie im Moment aufbieten können um der Schar Herr zu werden.

Folgen Sie dann dem weiteren Weg bis zum Gang mit den weißen, langen Vorhängen, wo mal wieder eine Tür aufgeht.

East Wing Lower

Sie haben hier nun drei mögliche Wege vor sich. Geradeaus findet man im „Kinderzimmer“ ein Healtpack und nach links hin wird man in aufkommender Dunkelheit von mehreren Howlern aus allen Richtungen attackiert und dort geht es schließlich weiter.
Nach rechts hin kommt man zur Kapelle, was man zuerst angehen sollte, da es nur ein kleiner Abstecher ist.

Chapel



Gehen Sie zuerst ganz nach hinten und schießen Sie auf das Kreuz. Der Amplifier fällt dadurch runter und man kann ihn einsammeln.
Gehen Sie nun in das kleine Zimmer oberhalb. Über der Treppe findet man einen Schlüssel. Mit ihm kann man den Schrank öffnen. Neben etwas Munition findet man hier auch einige „Ethertraps“.
Nun muss man jedoch seine Füße in die Hand nehmen und den Raum verlassen. Zahlreiche Mönche, die man nur mit dem „Scrye" wirklich erkennen kann, da sie in der normalen Welt lediglich als Lichtgestalten erkennbar sind, trachten Ihnen nun nach dem Leben!
Mit den „Ethertraps“ kann man die Kerle kurzfristig verschwinden lassen. Man hat jedoch zu wenig Fallen und auch der Ectoplasm-Spruch lässt die fanatischen Kuttenträger nur kurzfristig verschwinden.
Da man die Feinde also nicht niederkämpfen kann, sollte man einfach einige Runden laufen und sobald möglich zurück zur Tür und dann zum Ostflügel zurückkehren. Dorthin können sie Ihnen nicht mehr folgen, so dass die einzige Möglichkeit darstellt die Verfolger los zu werden.

East Wing Lower



Nun muss man in die andere Richtung. Sobald man dem Gang folgt gehen die Lichter aus und vor und hinter Ihnen tauchen Howler auf. Sie müssen also schnell den Scrye aktivieren und dann mit Pistole und Ectoplasm um sich schießen. Zuerst am besten den Gegner vor Ihnen und dann schnell umdrehen und in die „Menge“ schießen. Hier erweist es sich dann durchaus als hilfreich, wenn man den zuvor eingesammelten Amplifier auf den Ectoplasm-Spruch anwendet, so dass dieser schon in „Stärke 3“ zur Verteidigung verfügbar sein kann!
Dann einfach dem weiteren Weg folgen bis man zu einem längeren Gang mit im Wind wehenden Vorhängen kommt. Kämpfen Sie sich bis zum Gangende durch. Im Raum dahinter findet man einen weiteren Amplifier auf einem Tisch. Vorsicht: Der Kronleuchter fällt runter, sobald man den Amplifier einsteckt. Oben trifft man lediglich ein neues Monster.
Gehen Sie also wieder zurück in den Gang mit den wehenden Vorhängen und hier durch die einzig offene Tür an der Seite in einen Raum mit einem Kaminfeuer. Die hintere Tür führt zu einem weiteren kleinen Treppenhaus (mit einer Kinder-Statue), wo man oben läuft.

East Wing Upper

Laufen Sie bis zum orientalisch angehauchten Zimmer, wo neben dem Bett die Tür davonfliegt und eine unbekannte Welt eröffnet.
PS: den Raum hinter dem Kaminfeuer kann man zwar mit etwas erlittenem Feuerschaden schon erreichen, dort gibt es jedoch nichts zu entdecken für den Moment.

Oneiros



Gehen Sie über die etwas wackelig aussehende Treppe auf die größere Plattform unten. Hier wird man von zahlreichen “Schleimmonstern„ attackiert, die ständig aus dem Boden kommen, mit Pistole und aufgewertetem Ectoplasm aber ganz gut in den Griff zu bekommen sind. Suchen Sie das Grab und berühren Sie es seitlich, wodurch sich dann der Deckel zur Seite schiebt. Hat man die „Health Vial“ in der Nähe eingesammelt (quasi das Oneiros-Gegenstück zum Healthpack!) klettert man über den Deckel hoch und springt dann runter „in das

Grab“.
Springen Sie über den Abgrund und laufen Sie dann noch mal einige Treppen nach unten bis zu einer zweiten Ebene.
Sie werden bereits von Otto Keisinger erwartet.
Sobald die Sequenz endet müssen Sie sofort ausweichen und unbedingt Ihre Lebensenergie regenerieren, da die Waffen des Otto sehr stark sind. Er wirft dabei zwei mal mit einem Phoenix-Ei nach Ihnen (siehe Waffengallerie).
Schießen Sie nicht auf ihn und sparen Sie sich Ihre Munition, da man ihn nicht verletzen kann! Sobald er den Abflug gemacht hat kann man über den sich selbst aufbauenden Boden zur kleinen Insel gehen und sich die Tibetanische Kriegskanone aneignen. Springen Sie dann einfach in das funkelnde Loch in der Mitte.

Manor

East Wing Upper



Sie finden sich in der kleinen Abstellkammer wieder, wobei hier noch nicht alles wieder normal ist! Sobald Sie zur Tür gehen, durch die Sie vorhin die Räume Keisingers betreten haben, fällt diese zu und aus dem Boden kommen wieder die aus Oneiros bekannten Monster.
Die aufladbare Kriegskanone und der Ectoplasm-Spruch sind eine gute Kombination gegen diese Feinde, da sich die Feuerraten unterscheiden und beide praktisch unendlich „Munition“ haben. Da die Feinde nach dem ersten Angriff immer wieder vereinzelt auftauchen, kann man diese neue Kombination nun reichlich testen!
Gehen Sie wieder zurück in den hinteren Raum mit dem Kamin. Glücklicherweise ist das Feuer nun ausgegangen, so dass man gefahrlos durchkrabbeln kann (man konnte das auch schon vorher, musste dann aber einige Lebenspunkte lassen, da auch mit der „Eiskanone“ das Feuer nicht aus zu bekommen war!).
Schießen Sie sich nun den Rückweg frei bis Sie wieder im Treppenhaus mit der Statue sind (ein weiterer Raum ist nun geöffnet und enthält zwei Healtpacks!).

East Wing Lower

Im Treppenhaus geht es wieder runter und dort durch die Tür zum Gang mit den fliegenden Vorhängen. Nach rechts hin findet man bei den beiden Sesseln erneut ein Healthpack. Nach links hin kämpft man sich dann durch die immer wieder auftauchenden Monster wieder zurück, wo man einst her kam.



Central Upper

Laufen Sie zunächst nach links hin in Richtung des „Guest Rooms“ - dort findet man ein Healtpack und zwei Ether Traps!
In die andere Richtung findet man dann eine offene Tür (nahe Bethanys Room), die zum nächsten Abschnitt führt.

North Wing Upper

Laufen Sie bis zum Raum mit dem Kamin und dem Geist. Er lässt Sie leider nicht an den Amplifier. Nähern Sie sich ihm soweit wie möglich und werfen Sie dann eine „Ethertrap“ vor sich, die ihn vorerst erledigt, so dass man sich den Amplifier schnappen kann.



Gehen Sie dann weiter bis alle Türen hinter Ihnen zufallen. Nun tauchen wieder zahlreiche Monster auf! Mit einem weiter aufgewerteten Ectoplasm kann man diese aber recht gut in Schach halten!
Hat man genügend Feinde erledigt, wird die nächste Tür geöffnet und man kann bis zu einer Art „Kraftfeld“ neben einem Spiegel laufen.
Sie müssen dort in/durch den Spiegel springen!
Dahinter findet man einen geheimen Raum, wo man alle Flammen am Rand entzünden (einfach zu jeder Halterung gehen) muss und dann die Dispel-Schriftrolle an sich nehmen kann.
Gehen Sie nun wieder durch den Spiegel und sprechen Sie den Dispel direkt vor dem Kraftfeld aus. Das Feld verschwindet und man kann dahinter zwischen zahlreichen Gängen wählen. Zuerst sollten Sie links mit dem “Servant Key„ die Räume der Angestellten öffnen und durchsuchen. Man findet vor allem Munition und einige Healthpacks.
Dann geht man zum kleinen Essens-Aufzug, klettert hinein und fährt damit runter in die Küche.

North Wing Lower

Wieder in der Küche geht man zur Tür zum Garten. Bevor man sich jedoch in den Garten begibt sollte man noch schnell den Weinkeller und das unter Wasser stehende untere Geschoss durchsuchen. Man findet neben Munition und Healthpacks auch noch einige Molotov Cocktails und einen extragroßer Howler - lohnt sich also!



Gardens

In diesem Level trifft man auf drei Gärtner, die sich allesamt sehr ähnlich sehen - diese Inselbewohner! 😉
Der Erste, ganz links, weiß eigentlich nichts besonderes zu sagen. Der Zweite wird im mittleren Gärtchen von einem Howler gejagt und kann nur mit viel Einsatz gerettet werden.
Zuletzt trifft man rechts auf den Dritten, der endlich einige interessante Dinge erzählt und schließlich auch das Tor öffnet!

Mausoleum

Approach

Laufen Sie am Gitter entlang, bis Sie zum kaputten Tor kommen. Da man Lizbeth auf keinen Fall erwischen wird, kann man sich auch Zeit lassen!
Laufen Sie also in aller Ruhe um den Zaun herum zum Eingang des Mausoleums und töten Sie alle Howler auf die Sie unterwegs treffen.



Entrance

Gehen Sie geradeaus bis zum Raum mit den beiden Särgen. Im offenen Sarg findet man einen neuen Zauber.
Zudem kann man mit dem Hebel neben dem offenen Sarg ein Tor im Hauptraum öffnen. Begeben Sie sich schnell in den großen Raum und ringen Sie die Howler nieder. Dazu rennt man am besten immer im Kreis, da die Viecher sehr weit springen können.
Zudem kann man nun gleich den neuen Spruch ausprobieren und einen Howler wiederbeleben.
Dann muss man nur noch in den seitlichen Raum und dort zum unterirdischen Tunnel krabbeln, der zum anderen Seitenraum führt.

Tunnels



Laufen Sie durch den dunklen Tunnel am besten mit aktiviertem Scrye. Damit erkennt man die Gegner besser bzw früher, da diese sonst quasi direkt vor die Nase fallen.
Weiter hinten trifft man jedoch auf einige etwas andere Gegner - untote Skelette.
Obwohl Sie durchaus etwas aushalten, kann man Sie z.B. mit gezielten Pistolenschüssen schnell umlegen. Schießt man dagegen z.B. mit der Tibetanischen Kriegskanone oder dem Ectoplasm muss man schon etwas mehr Power aufwenden!
Liegen die Kerls dann am Boden ist es noch lang nicht vorbei, denn sie stehen immer wieder auf. Die einzige Möglichkeit diese Untoten wirklich klein zu kriegen ist der Invoke-Spruch. Dazu muss man jedoch volles Mana haben - man kann den Spruch also nur nach gewissen Abständen anwenden! Es empfiehlt sich daher die Feinde entweder mit dem Ectoplasm zu erledigen und dann schnell weiter zu rennen oder den Invoke anzuwenden und dann für den nächsten Gegner auf Pistole oder War Cannon zurückzugreifen bis der Invoke wieder einsatzfähig ist.
Kämpfen Sie sich durch den Tunnel bis Sie wieder zum Mausoleum kommen.

Entrance

Hier sollte man zuerst links beim Gitter zum Eingangsraum die Healthpacks einsammeln und dann die bereits beschädigte Platte vor der hintersten Grabkammer zerschießen. Klettern Sie nun wieder nach unten in einen weiteren Tunnel. Am Ende kommt man mit einer Leiter wieder ans Tageslicht.



Old Cemetry

Auf dem Friedhof „trifft“ man nun zahllose Untote! Neben den Exemplaren die einfach so vor Ihnen aufstehen gibt es auch noch die, die oft unbemerkt aus dem Boden hervorkommen. Sie sollten sich also öfter mal umsehen, denn die Steine werfenden Biester können ganz schön gefährlich sein!
Neben zahlreichen Gegnern findet man um das Gebäude herum noch ein wenig Munition und ein Healthpack und schließlich kann man mit dem Boot zur anderen Seite übersetzen.
Zuvor kann man jedoch noch eine kleine Sprungsequenz absolvieren um an die mysteriöse Schriftrolle über dem Steinkreuz zu kommen. Diese Aktion muss jedoch nicht unbedingt sein, da sie recht anspruchsvoll und die Wirkung der Rolle erstmal nicht wirklich bemerkbar ist!
Wer es jedoch trotzdem wissen will muss zuerst auf die großen Blöcke (1 & 2) klettern und kann von dort aus über zwei unterschiedliche Wege über die Grabsteine voran kommen - einer eher leichter von den Sprüngen her (grün markiert), der andere etwas anspruchsvoller von den Sprüngen her (rot markiert), dafür aber mit zwei Einzelsprüngen deutlich kürzer.
Ob man daher die leichteren Sprünge wählt und öfter springen muss oder die beiden schwierigeren bleibt Ihnen überlassen - dank Quicksave sollten beide Optionen nicht allzu nervenaufreibend sein! 😉
Ist man mal ganz oben auf der Mauer angekommen kann man von dort aus problemlos die Schriftrolle einsacken, aber auch in das offene Grab springen und damit sogar zum letzten Abschnitt zurückkehren!
Das Abenteuer geht jedoch mit der Bootsfahrt weiter, wozu man am Steg in das Boot springt.

Monastery Present

Cove



Folgen Sie dem Weg nach oben und wehren Sie die Howler ab. Beim alten Turm verteidigen sich einige Unbekannte ebenfalls gegen Howler. Wer nun jedoch dachte, dass man mit denen gemeinsam vorgehen kann, hat sich stark getäuscht! Stattdessen wollen diese seltsamen Piraten-Verschnitte auch Ihnen an den Kragen. Leider sind die Kerle auch recht robust und den Schüssen kann man nur mit viel Geschick oder großer Distanz ausweichen!
Im Nahkampf zücken sie zudem Ihre Säbel und machen gleich kurzen Prozess.
Hat man die ersten beiden Feinde umgelegt, läuft man weiter geradeaus und dann zum Esel im Tal rechts.
Im Buch des Geistlichen findet man den ersten Hinweis auf ein Zeitportal, das bringt Ihnen jedoch noch nichts!
Sie können nun auch noch den zweiten Seitenweg erkunden. Er führt zu einem verschlossenen Tor. Man findet etwas Munition aber auch zahlreiche Gegner, lohnt sich also nicht unbedingt.
Laufen Sie also geradeaus weiter bis zur Ruine. Hier trifft man auf weitere Söldner, die sich jedoch nicht unbedingt helle anstellen. Man kann sich also einfach hinter einer Wand verstecken und die beiden abschießen.



Alternativ tut es als Deckung auch ein Esel, der dann etwas Blei in den Hintern bekommt!
Anschließend sollte man einen (oder auch beide) wiederbeleben, denn schon bald kommen zwei weitere aus dem Tal. Hat man alle erledigt, sucht man den Schlüssel, den einer fallen gelassen hat und geht zum Turm.
Hier kann man nun die Tür aufsperren und drinnen am Fenster das Medallion und einen weiteren schlüssel einsammeln.
Sie müssen nun wieder zurück zur Ruine, doch rechnen Sie mit härterem Widerstand! Zuerst kommen von vorne und hinten Howler an. An der Scheune fliegt dann das Tor fort und weitere Howler kommen heraus. Darunter auch ein größeres Exemplar. Mit etwas Glück vergreift sich das aber an einem der Esel, so dass man in aller Ruhe schießen kann!
Witzig: Wenden Sie doch mal den Invoke-Spruch auf einen toten Esel an 😉
In der Scheune klettert man dann nach oben und lässt sich nicht vom Howler in Bedrängnis bringen. Springen Sie dort durch das kleinere Loch im Dach zur Ruine rüber.
Hier trifft man erneut auf einige Howler und auf den Anführer der Trsanti. Der hat eine Schrotflinte, kann Sie also sehr schnell in Einzelteile zerlegen und hält zudem sehr viel aus.



Im Nightmare-Schwierigkeitsgrad muss man mindestens zwei komplette Revolver-Ladungen in ihn hineinpumpen und sich dementsprechend zum Nachladen immer hinter die nächste Ecke zurückziehen! Als Belohnung bekommt man dafür aber auch die Schrotflinte!
Hat man Probleme mit dem Anführer, kann es hier hilfreich seinen einen der zuvor erledigten Howler wieder zu beleben und mit diesem dann sofort dem Anführer entgegen zu laufen, so dass man einen Verbündeten im Kampf hat!
Mit der neuen Waffe sucht man dann etwa in der Mitte der Ruine das ehemalige Treppenhaus. Da man im Keller leider nicht weiterkommt geht man nach oben.
Sie müssen nun viel herumspringen, da der Boden offensichtlich sehr mitgenommen ist. Nach rechts hin findet man in einer Ecke etwas Munition. Nach links hin kann man in den, von unten nicht betretbaren, Raum an der Tür kommen.
Man öffnet dort die Kiste mit dem „Chest Key“ und findet darin den „Trap Door Key“, den man im Keller benutzen um die Falltür zu öffnen kann.

Tunnels



In der Kanalisation geht trifft man wieder auf zahlreiche Skelette, die aus dem Boden „explodieren“ oder aus den großen Knochenhaufen gekrochen kommen! Gehen Sie langsam vor, so dass sich Ihr Mana regenerieren kann und nutzen Sie die Dummheit der Skelette aus.
Oft wirft das hintere Skelett auf das Andere, das direkt vor Ihnen steht, Steine. Das führt natürlich zu einer Keilerei und man kann sich dann mit dem Gewinner befassen.
Folgen Sie einfach dem Weg, springen Sie aber nicht in den großen „Abfluss“. Achten Sie dabei auch auf die Vampirfledermäuse im dunklen Tunnel!

Exterior

Springen Sie vorsichtig nach unten und krabbeln Sie unter den größeren, etwas eckigen Felsen. Hier findet man ein Healthpack.
Folgen Sie dann der Schlucht bis zur alten Klosterruine. Hat man die Howler abgewehrt, kann man mit dem Erkunden der Ruine beginnen. Ganz unten findet man eine etwas brüchige Stelle - Sie werden

zum Öffnen aber etwas Explosives benötigen!
Da man so etwas noch nicht hat, geht man weiter nach oben. Im Hof hinter den beiden Monks trifft man wieder zahlreiche Howler, die über die Wand kommen.



Hat man die Plage vernichtet, geht man weiter nach oben bis zum alten Turm. Springen Sie durch das Fenster an der Seite rein und laufen Sie zur Treppe. Unten kann man zwei Howler den Appetit verderben und nach oben hin kann man über einen schmalen Vorsprung zu einer eingestürzten Decke kommen. Dort geht es weiter nach oben und mit einen Sprung zur Leiter an der Wand bis ganz nach oben, wo man eine Mana Well findet und damit ab sofort über 110 Mana-Punkte verfügen kann!
Unten kann man aus dem Turm noch über den eingestürzten Weg zur anderen Seite rüber springen und sich dort ein weiteres Tagebuch aneignen.
Gehen Sie dann über die weite Fläche an der oberen Mauer nach hinten. Dort springt man über die Steinblöcke nach oben.

Interior



Gehen Sie zuerst geradeaus und dann in den zerstörten Raum rechts. Sobald Sie sich den Amplifier hinten aneignen, kommen die Howler von oben. Hat man die Kerle erledigt geht man wieder zurück in den großen Hof. Dort wird bei Annäherung an das mysteriösen weiße Licht das Geheimnis gelüftet, allerdings wird man dann von Lizbeth von den Seiten her immer wieder mit Steinen beworfen - man sollte daher mit der Bekanntschaft etwas warten und zunächst den Bereich erkunden!
Verschwenden Sie zudem keine Munition, denn Sie können sie nicht verletzen. Weichen Sie also nur den Steinen aus und gehen Sie dann (oder besser davor) nach links in das Gebäude. Im Raum rechts (oberer Eingang) findet man ein Healthpack und trifft auch auf Lizbeth.
Der untere Eingang führt einem zu einem Treppenhaus. Gehen Sie ganz nach oben und durchsuchen Sie die Räume. Halten Sie aber Ihre Augen und Ohren offen, denn die Howler erscheinen oft direkt vor oder gar hinter Ihnen. Im letzten Raum findet man dann einige Dynamitstangen und noch einmal eine Shotgun.
Sie sollten nun aber nicht wieder über die Treppe nach unten gehen, sondern zum Kamin gehen. Auf einem kleinen Vorsprung im Kamin findet man noch einmal einen Amplifier. Gehen Sie dann wieder vorsichtig zurück zum letzten Level oder erkunden Sie den Bereich - sonderlich viel findet man im hinteren Teil jedoch nicht.

Exterior

Laufen Sie zurück zur brüchigen Stelle im Boden. Wirft man hier eine Dynamitstange hin, werden durch die Explosion einige Felsen gelockert und fallen nach unten, so dass man selbst runter springen kann.

Catacombs

Entrance



Nach rechts hin findet man unter der Treppe ein Healthpack! Laufen Sie geradeaus und durchsuchen Sie im Rundgang alle begehbaren Nebenräume.
Rechts hinten trifft man auf einige Howler, die gerade eine Leiche zerfleddern und erledigt werden müssen. Bevor man nun jedoch durch die hintere Tür nach unten geht sollte man über den Holzpfahl oder die Leiter in der Ecke nach oben gehen. Aktivieren Sie den Scrye: Die hellen Bretter sind fest und man kann darüber gehen; die Dunklen brechen gleich ein!
Laufen Sie zur Wand über der Tür, die nach unten führt. Hier kann man mit einem kleinen Schalter einen geheimen Gang öffnen und dort ein Amplifier einstecken.
Folgt man dem Gang kommt man in einem etwas, mysteriösen Raum heraus, der genau gegen über der hinunterführenden Treppe liegt - beide Wege führen also zum gleichen Ziel.



Im unteren Katakomben-Bereich trifft man dann auf zahllose, schier unendliche Howler-Mengen! Zwar kann man diese durch selbst erschaffene Geister-Howler in wilde Gefechte verwickeln und so halbwegs im Zaum halten, aber eine Lösung ist das nicht!
Versuchen Sie stattdessen schnellstmöglich alle seitlichen Räume zu erkunden oder laufen Sie einfach direkt nach links hin, an dem Brunnenschacht vorbei bis zur hintern Tür. Sobald man diese öffnet lädt der nächste Abschnitt.

Saints Hall

Gehen Sie nach oben und schalten Sie die Howler aus. Da man nun nach links hin mangels Schlüssel

(Silver Key) sowieso nicht weiter kommt, sollte man gleich die Treppe rechts nach unten gehen, wo auch direkt der nächste Level lädt.

Monastery Present

Interior



Kämpfen Sie sich nach oben durch zahlreiche Howler bis zum Raum mit dem großen Howler. Unten zu verbleiben und die immer wieder nachrückenden kleineren Feinde abzuwehren bringt dabei wenig, man muss die Treppe hoch um irgendeinen Trigger zu aktivieren und damit den endlosen Nachschub zu beenden!
Nachdem man dann oben den „Anführer“ der Howler umgelegt hat, schnappt man sich das Buch und die beiden Gegenstände in der Kiste. Laufen Sie nun wieder zurück zur „Saints hall“.

Catacombs

Saints Hall

Folgen Sie nun den Gang nach links hin, bis zu einem größeren Raum voller Knochen.



Natürlich kommen hier zahllose Skelette heraus gekrochen. Hat man den Invoke-Spruch nun schon per Amplifier verbessert, hat man es deutlich leichter, da der Spruch nun deutlich weniger Mana benötigt! Trotzdem wird man damit natürlich nicht dauerhaft glücklich und sollte sich daher nur eher notgedrungen mit Feinden unmittelbar im Weg beschäftigen - ein Rückzug in den Gang und das Stellen der Gegner dort bringt wenig, wenn beständig neue hinterher kommen!
Durchsuchen Sie daher lieber schnell den Bereich hinter dem Gebeinehaufen, insbesondere den Raum in der Mitte, und öffnen Sie dann mit dem „Silver Key“ die Tür rechts hinten. Der nächste Level lädt dann glücklicherweise sofort.

Exit

Kämpfen Sie sich durch die Gänge, bis Sie sich in einer Art Weinkeller mit großen Holzfässern wiederfinden (die “bissbesessenen Fledermäuse„ sind dabei recht nervig!).



Gleich dahinter kommt man an einem größeren Raum mit zwei Treppen vorbei. Man kann hier zwar oben in einem Raum mit einem großen Hebel-Rad die große Steinplatte über der Treppe etwas öffnen, doch man kann noch nicht hinausgehen. Auch unten kann man mangels dem „Gold Key“ noch nicht das Tor öffnen, wozu man aber per Scrying und Journal-Eintrag weitere Infos bekommt!
Folgen Sie daher dem dunklen Gang nach hinten bis Sie zu einer Falle kommen. Aktivieren Sie den Scrye und springen Sie über die dunklen, verschwommenen Platten, die die Speer-Fallen auslösen.
Gehen Sie dann hinten durch die nächste Tür.

Wind Chamber



Sobald Sie einige Schritte gehen, gehen alle Lichter aus und zahlreiche Skelette klettern aus dem Boden. Zwar kann man die meisten Lampen wieder mit dem „heißen Finger“ entzünden (😉) und die Feinde per Invoke-Zauber nach und nach dezimieren, doch wirklich lohnen tut sich dies eigentlich nicht. Man findet nach links und nach rechts hin jeweils ein Medipack, kann dieses jedoch auch im Laufschritt schnell einsammeln und sich dann per Scrye nach hinten rechts (vom Levelbeginn aus gesehen) durchschlagen, wo ein versponnener Durchgang nach oben führt.

Monastery Present

Interior

Gehen Sie zunächst über die Treppe in der Ecke nach oben. Oben überspringt man ein Loch im Boden und findet sich dann auf dem Vorsprung über dem bekannten Raum in der Klosterruine wieder. Mit

dem Scrye erkennt man einen Mönch, der einen versteckten Schalter in der Wand befummelt.
Drücken Sie also auch diesen Schalter (neben der Munition) und eine Art Safe öffnet sich. Schnappen Sie sich die Ingredienzen und gehen Sie wieder nach unten.
Alternativ kann man hier auch nach unten in den großen Raum springen, den man jedoch nicht verlassen kann, da der Boden an der Tür einbricht!
Man muss also auf jeden Fall unten durch das zweite „Loch im Boden“ krabbeln.

Catacombs

Wind Chamber



Um die Ecke trifft man wieder auf Lizbeth. Gleich nach der Sequenz muss man sich schnell gegen zwei Howler erwehren. Also Hand an Maus und Tastatur lassen!
Weiter hinten kann man dann mit dem Schlüssel aus dem „Safe“ eine Tür öffnen. Schlagen Sie sich durch die engen Gänge dahinter bis Sie wieder zu einem hellen, größeren Raum mit einer Treppe kommen.
Hier muss man nun höllisch aufpassen, denn von beiden Seiten kommen Howler heran. Man darf nicht in der Mitte stehen bleiben, da man sonst von allen Seiten einen Hieb bekommt und gleich hinüberschwebt! Ziehen Sie sich daher am besten zunächst nach links hin zurück, wo man beim Durchlaufen des Bereichs unter der Treppe die Feinde etwas „ballen“ und so leichter unter Feuer nehmen kann.
Da man jedoch insgesamt nur ein Medikit und etwas Silber-Munition findet, kann man sich dem Kampf auch durchaus entziehen und einfach direkt die Treppe hochlaufen und dort die Tür öffnen.

Exit

Sie können nun hier auch das zweite “Steuerrad„ betätigen und damit den Stein über der Treppe ganz entfernen.

Monastery Present

Church

Sehen Sie sich genau um, denn man findet in den alten Ruinen einige nützliche Gegenstände und kann die Priesterschaft bei der Messe beobachten.
Dann geht man zum Teich und steckt in alle drei Tafeln am Boden das jeweils passende Item. Nun kann man durch den Teich in die Vergangenheit sehen und gehen!



Monastery Past

Exterior

Sie stehen nun vor dem Kloster und sollten auf die Pistole schwenken. Die Wachen entdecken Sie meist erst, wenn Sie sich vom ausgetrockneten Teich entfernen. Seltsamerweise, oder eigentlich glücklicherweise, findet man auch hier Healthpacks und vor allem Munition für die Schusswaffen! Sehen Sie sich also immer genau um, denn die Mönche halten durchaus einige Treffer aus. Zudem sind sie im Nahkampf stark. Im Fernkampf greifen die Kuttenträger gerne auf ihre Armbrüste zurück, zwar sind Sie nicht so treffsicher wie beispielsweise die Skelette, doch dafür richten die Pfeile auch ordentlich Schaden an.
Bleiben Sie daher immer in Bewegung, so werden Sie kaum Pfeile abbekommen!

Wagen Sie sich nun vor und suchen Sie entlang der Mauer nach kleinen Lagern mit Healthpacks und Munition oder auch Leitern die nach oben führen! Laufen Sie an der Mauer entlang und erledigen Sie jetzt schon alle Wachen in Sichtweite, denn später muss man im Inneren noch weitere Wachen bekämpfen und wirklich unentdeckt vorgehen ist nicht möglich!
Rechts hinten kann man dann endlich auf das eigentliche Klostergelände. Sie müssen sich jetzt eigentlich schnell orientieren können. Zwar haben sich einige Türen verschoben bzw. sind verschwunden oder aufgetaucht, doch im Großen und Ganzen sollte man sich schnell orientieren können.



Nach rechts hin kann man nach oben gehen und dort am markanten Turm vorbei zur großen Fläche kommen - wo man übrigens auch hier per Scrye Ereignisse der noch entfernteren Vergangenheit beobachten kann!
Laufen Sie also, wie in der Zukunft (bzw. Gegenwart 😉), über die große Fläche nach hinten und dort durch die einzig offene Tür.

Interior



Hier wird es nun scheinbar etwas kompliziert, da man sehr viele verschiedene Wege bzw. Türen ausprobieren kann und öfter mal ein anderer Level geladen werden muss - man fühlt sich also quasi wie in einem Hub-Level aus dem man viele seitliche Level erreichen kann. Tatsächlich ist dies jedoch nur gefühlt so, da es nur einen echten „Seitenlevel“ gibt, der einfach nur durch unterschiedliche Türen betreten werden kann: die „Living Quarters“.
Dieser ist aber durchaus lohnenswert (Amplifier, Mana Well, Munition und Healthpacks!), weshalb ich nachfolgend einen „Rundweg“ beschreiben will, der dann schließlich wieder in den „Interior-Level“ führt, von wo aus man dann (und eigentlich auch ohne Abzweigung in die „Living Quarters“) weiter kommt!

Zunächst eine „Türen-Übersicht“:

- im Eingangsbereich beginnen nach rechts hin die „Living Quarters“ - gewissermaßen der Rundweg durch den Seitenlevel den man nehmen sollte
- nach links hin findet man an der Ecke zwei weitere Türen, die quasi das Ende des Rundwegs darstellen, wo man nach dem Besuch der „Living Quarters“ rauskommen kann
- die dritte offene Tür befindet sich in der Ecke hinter dem Turm in der Mitte (wo man zuvor auf Lizbeth traf), führt aber zu keinem neuen Level, sondern dem Leseraum, von wo aus man dann wiederum weiter kommt
- den Leseraum kann man darüber hinaus aber auch durch einen Raum in den „Living Quarters“ erreichen (wo man den großen Hebel umlegt) - da man jedoch auch im großen Innenhof noch in einigen Ecken Munition und Healtpacks findet, sollte man sich auch dort genau umsehen!
- auf dem Sockel, der am großen Kirchentor vorbeiführt, findet man rechts hinten zudem die Tür zu den Gemächern des Abtes. Hier kommt man jedoch erst weiter, wenn man den „Abbot Key“ hat, wofür man sich diesem zunächst stellen muss.

Living Quarters



Gehen Sie nach oben und durchsuchen Sie die Schlafräume. Man findet hier zahlreiche Healthpacks und Munition, aber natürlich auch einige wehrhafte Mönche!
An der „Wegzweigung“ kann man eine Treppe nach unten gehen und im hinteren Raum einen Amplifier einsammeln.
Die Mönche kommen jedoch gleich, um das Fundstück wieder zurückzufordern, so dass man sich für den Kampf vorbereiten muss! Es kann hier hilfreich sein die erste erledigte Wache wieder zu beleben, wodurch die neu auftauchenden Feinde vom Betreten des engen Schreins ein wenig abgehalten werden, so dass man etwas Zeit gewinnt!
Gehen Sie dann oben bei der Wegzweigung weiter (das Farbsetting wird nun kühler durch die Außenfenster), am Kamin vorbei und die Treppe eine Etage hinunter. Wer eine gute Orientierung hat sollte nun schon erkennen, wo er sich befindet, da man hier schon in den Ruinen unterwegs war! Man befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite der Klosteranlage, wo man einige Level zuvor diese Treppe hoch gelaufen ist und Dynamit gesucht hat!
Im „komplexen Treppenhaus“ muss man dann aus der beschriebenen Richtung kommend zwei Etagen nach unten und dann rüber zum anderen Treppenhaus, das ganz unten in einen Raum mit einem "Wassertrog" führt.
Laufen Sie hier eine Etage nach oben und legen Sie dort neben der Tür den Hebel um, was das Wasser unten versiegen lässt. Eine Etage darüber muss man dann noch das einzelne Buch auf dem Regal umwerfen, was noch einen Geheimraum unter dem Wassertrog öffnet, wo man eine Mana Well und einiges an „Sondermunition“ findet - absolut lohnenswert!
Auf der mittleren Etage kann man dann dort dann durch beide Türen wieder in den Außenbereich kommen. Die linke Tür führt zum Leseraum, die rechte Tür direkt zum Hof, wo man dann durch die untere Tür in der Ecke (beim türlosen Turm) ebenfalls zum Leseraum kommt, der das eigentliche Ziel darstellt.

Interior

Im Leseraum des Klosters (egal ob man dieses durch die untere Tür betritt oder von den seitlichen „Living Quartes“ her kommend) stört man die Lesenden und sammelt dann alles, inklusive der “ Arcane Whorl„ im seitlichen „Schrein“ ein.
Direkt gegenüber diesem führt eine Tür wieder nach draußen bzw. genauer zum Gang, der zum Turm führt.

Exterior



Gehen Sie in den Turm. Unten findet man etwas Munition (neben einem riesigen, aber anscheinend nicht weiter relevanten Buch) und ganz oben den Abt (Abbot)! Leider ist er ziemlich mies drauf und wirft sofort mit Totenschädeln (Zauber „Skull Storm“) - Sie sollten sich also nicht von Ihrer barmherzigen Seite zeigen! Da man auf dem engen Raum keinen langen Kampf riskieren sollte, empfiehlt sich hier ein schneller Angriff mit allen Mitteln. D.h. entweder mit Schrotflinte, Pistole oder War Canon in der linken Hand sofort losfeuern und gleichzeitig mit dem Ectoplasm in der rechten Hand unterstützen. Hat man zuvor noch die Lebenspunkte etwas aufgefrischt, so dass man einige Treffer verkraftet, so sollte der Kampf ganz gut zu machen sein. Wichtig ist mit der Primärwaffe ihn entweder zurück zu werfen oder einzufrieren und so einige Bruchteile mehr Zeit zu haben um ihm mit der „Sekundärwaffe“ zu bearbeiten!
Alternativ kann man sich auch schnell wieder nach unten zurückziehen und darauf warten, dass der Gegner oben erscheint und man ihm von unten einige Treffer beibringen kann!
Mit dem erbeuteten Abbot Key geht es dann wieder nach unten und zurück in Richtung Leseraum.

Interior



Durch den Leseraum muss man wieder in den Hof gehen und dort nun zum hinteren Gebäude, mit den wenig christlich aussehenden Fenstern. Drinnen kann man nun dank „Abbot Key“ die Tür öffnen und nach oben laufen.
Sie treffen erneut auf den Abt (oder wen auch immer) und müssen auch wieder auf recht engem Raum schnell den Gegner besiegen - die Taktiken können glücklicherweise analog angewendet werden.
Sobald man sich den Schlüssel auf dem Bett schnappt, geht das Licht aus und ein Mönch kommt im Nebenraum durch das Fenster.
Klettern Sie über die Leiche des Mönchs nach draußen und laufen Sie dann über den Vorsprung an der Kirchenfront vorbei. Auf der rechten Seite der Kirche kann man dann über einige Stufen, die Dächer erklimmen und sich zum Amplifier hoch arbeiten.
Nachdem man diesen eingesammelt hat läuft man dann auf das Hauptdach der Kirche. Von dort aus erkennt man im wohl noch nicht ganz fertiggestellten dachlosen Turm ein fehlendes Fenster. Springen Sie dort hinein und dann in das seitliche Loch nach unten.

Church



Kämpfen Sie sich bis in das Mittelschiff vor - Sie müssen wieder einige Mönche und einen “weiteren Abt„ ausschalten.
Unglücklicherweise schießt letzterer mit einem magischen Zauber, der Ihre Sicht verändert: das Bild schwankt nach einem Treffer von der einen zur anderen Seite, so dass man nicht mehr richtig zielen kann. Ziehen Sie sich deshalb am besten zurück, warten Sie bis der Effekt nachlässt und lassen Sie sich dann einfach nicht mehr treffen.
Da der Zauber auch keinen Schaden anrichtet, muss man nur darauf achten, nicht alle Gegner auf einmal zu stellen - sondern am besten zuerst die „einfachen Fußtruppen“ und erst dann den Anführer!
Nachdem alle Gegner erledigt sind, kann man sich in der Kirche etwas umsehen und rechts oben einen Hebel umlegen, der den Bereich um den Altar mit der Sense freigibt. Erst dann kann man auf den Altar springen und sich die Sense schnappen, was schlussendlich etwas auslöst...

Monastery Present

Church

Sie finden sich in der Gegenwart wieder und müssen nun zurück in die Katakomben.

Catacombs

Exit

Laufen Sie die Treppen nach unten und schließen Sie mit dem Schlüssel das große Tor auf.

Lower Level

Folgen Sie der Treppe nach unten bis zu einem Raum mit mehreren umgefallen Steinsäulen und Knochen die über den ganzen Boden verstreut sind.
Zuerst sollte man hier direkt beim Eingang den anderen Weg rechts hochgehen. Kurz vor dem blockierenden Gestein, kann man durch das Umlegen einer Kerze einen geheimen Raum in der Wand öffnen: neben etwas Munition findet man vor allem einen Amplifier!
Kämpfen Sie sich dann durch die „Knochen-Halle“ durch und erledigen Sie alle herankommenden

Howler. Mit der neuen Sense ist das zwar ganz nett, aber wirklich entscheidend besser ist man damit auch nicht dran.
Dahinter steht man vor einer Wegzweigung. Zwar öffnet sich nach rechts hin das Tor nicht, doch man kann hier zuerst geradeaus durch den Felsenschutt klettern und dahinter schnell unter dem einstürzenden Gemäuer zum nächsten Treppenhaus laufen oder nach links hin dem Weg folgen, wo man Lizbeth trifft und danach dem „Weg nach unten“ folgen muss bis man tief runter ins Wasser springen kann.
Empfehlung: zuerst geradeaus (zum Well Room) und anschließend Lizbeth treffen (zu den Cisterns)!

Well Room

Schießen Sie sich durch die Gänge bis Sie an ein kleines „Wasserloch“ kommen.
Gehen Sie dort die Treppe hoch und suchen Sie oben die einzige Tür etwa in der Mitte des Rundweges. Im Raum dahinter erledigt man zuerst die Howler und wird dann quasi eingeschlossen, so dass man nun ein Rätsel lösen muss.
Wirklich 100% lösen konnte ich dieses trotz vieler Versuche jedoch leider auch nicht - es hat aber zumindest immer ausgereicht um sicher oben anzukommen! 😉
Das Geheimnis liegt wohl darin, welches Symbol auf der zentralen Plattform am Boden zu sehen ist. Anhand dieses Symbols muss man dann auf der jeweiligen Seite die richtigen Knöpfe per Schuss (Revolver oder auch War Cannon!) aktivieren, was entweder eine giftige Flüssigkeit oder die zentrale Plattform ein wenig ansteigen lässt!
Vergleich man die Symbole gut und schießt sich dann langsam nach oben durch (nicht auf jeder Ebene gibt es das „richtige“ Symbol bzw. vereinzelt lösen wohl auch ein richtiger Knopf zusätzlich noch das Ansteigen der Flüssigkeit aus!) sollte man eigentlich keine Probleme bekommen, oben sicher anzukommen und sich dort Mana Well und Amplifier zu schnappen - und dadurch den Schalter darunter auszulösen.
Springen Sie dann wieder auf die zentrale Plattform und fahren Sie mit dieser zurück nach unten. Gehen Sie dann im oberen Rundgang wieder zurück zur Treppe (oder lassen Sie sich durch eines der Löcher im Boden fallen) und folgen Sie dann unten dem weiteren Gang bis zur Wendeltreppe, die zu einem Tor führt. Nachdem man den dortigen Hebel umgelegt hat, öffnet sich das Tor und man findet sich im „Lower level“ wieder.

Cisterns



Entsteigen Sie dem Wasser und sehen Sie sich zunächst die beiden seitlichen Türen an. Ein Weg führt nach unten, wo man einen Amplifier findet, während der andere nach oben führt, wo ein Hebel jedoch keine Wirkung zeigt (da in dem eben betauchten Becken das Wasser unterhalb des seitlichen „Abflusses“ steht!).
Anschließend öffnet man mit dem massiven Hebel beim Becken das

große Tor zum Hauptraum.
Leider kann man dort noch nicht ins Wasser springen. Öffnen Sie deshalb auf anderen Seite das nächste Tor und erledigen Sie sich der angreifenden Skelette.
Anschließend taucht man am besten im Wasser in den "Abfluss" und sammelt dort ein wenig "Lesestoff" ein.
Dann muss man analog der anderen Seite im seitlichen Gang nach oben gehen und dort einen Hebel umlegen, der das gefüllte Becken in den großen Hauptraum entleert, wo man dann von der Brücke nach unten springen kann, dem Wasser entsteigt und durch das große Tor geht.

Tunnels



Gehen Sie bis zum Raum mit der Wendeltreppe im Boden. Hinter Ihnen fällt dann ein Gitter runter und auch auf den weiteren Metern findet man allerhand Gitter vor, die mal mehr, mal weniger ein Hindernis darstellen!
Folgt man der Wendeltreppe eine Etage tiefer steht man schon vor dem ersten Gitter, das sich jedoch für die ankommenden Howler öffnet - nutzen Sie dies um „hinter das Gitter“ zu kommen, wo man einen Amplifier findet!
In die andere Richtung trifft man Lizbeth und wird dann von vier Seiten eingegittert, darf jedoch recht bald nach rechts hin ausbrechen und zu einem Raum mit einem „Pfosten“ in der Mitte laufen.
Springen Sie auf diesen, was eine geheime Wendel-Treppe runter fährt.
Unten geht es bis zum nächsten komplett vergitterten Raum, wo unglücklicherweise alle Tore geschlossen bleiben und man die "Hilfe" der Howler abwarten muss. Für jeden herankommenden Howler wird ein Tor kurz geöffnet, so dass man schnell durchschlüpfen kann.
Versuchen Sie nicht alle Howler in der Mitte abzuwehren, denn selbst mit Magie kann man diese Biester nie bezwingen! Solange Sie nicht hinter einem der Tore gewesen sind, kommen immer wieder neue Howler!
Dahinter läuft man zur Holztür, die mit einem düsteren Gemälde verziert ist.

Lair of Lizbeth



Sobald Sie sich Lizbeth nähern, öffnet sich der Boden unter Ihnen, so dass Sie nach unten stürzen. Dort landet man in der Mitte auf einem Gitter, das sich alsbald öffnet und den Weg eine weitere Etage nach unten freigibt. Springt man schnell vom Gitter, kann man auf der mittleren Ebene bleiben und muss dort nur sofort zahlreicher Howler und einiger Skelette erwehren!
Hat man diese erledigt, kann man durch den beleuchteten „Ausgang“ dem markdurchdringenden Gesang in den Gang dahinter folgen.
Ist man hingegen in der Mitte ganz nach unten gefallen (oder hat sich fallen lassen um der unmittelbar angreifenden Gegner-Horde erst einmal zu entgehen), muss man dort jedoch auch einige Howler und ein paar Skelette erledigen.
Anschließend muss man den Weg nach oben suchen. Man findet sich in einer zentralen Kammer, um die zwei Rundgänge außen rum verlaufen. Es gilt hier in den äußersten zu kommen und dann zur seitlichen Kammer zu laufen, wo man hinter dem Knochenhaufen eine Treppe findet, die nach oben führt - zum beleuchteten Gang den man auch von der mittleren Ebene aus direkt erreicht.
Auch wenn es in den Tunneln recht dunkel ist, kann man sich recht gut am immer lauter werdenden Gesang orientieren, der quasi in die richtige Richtung „lockt“.
Beide Wege führen also in den beleuchteten Gang, dem man einige Meter dem Gesang nach zur offenen Tür folgen muss...



Nach dem kleinen, lockeren Geplauder geht es dann aber sofort zur Sache, so dass man sich seine Waffen der Wahl und insbesondere natürlich die Healthpacks entsprechend wählen bzw. zur Anwendung bereit halten sollte!
Neben Lizbeth, die im Nahkampf Ihre Krallen sprechen lässt und auf mittlere Distanz mit Steinen wirft, wollen auch noch einige Skelette Ihnen an den Kragen!
Laufen Sie daher zunächst am besten ein mal eine Runde durch den Rundgang und schalten Sie primär die Skelette per Revoke aus, die in diversen Ecken lauern, und kümmern Sie sich erst dann um Lizbeth!
Diese kann man ganz unterschiedlich bekämpfen, denn es sind an und für sich keine besonderen Taktiken notwendig:
Im Nahkampf sollte man auf Sense und Ectoplasm setzen und jeweils nur kurz zum Ausführen eines Hiebes näher an das Ziel herantreten, da man sonst die starken Nahkampfangriffe von Ihr ertragen muss, was viele Lebenspunkte kostet!
Auf mittlere Distanzen empfiehlt sich die Schrotflinte (mit Feuermunition!) oder die War Cannon, jeweils unterstützt vom Ectoplasm. Bleiben Sie trotzdem auch hier stets in Bewegung, damit man den „Steinangriffen“ ausweichen kann!
Wer lieber auf größere und sicherer Distanz kämpft greift am besten zur Pistole mit der Silbermunition und kann allenfalls den Ectoplasm vereinzelt einsetzen, wenn Lizbeth mal doch etwas näher kommt als erwünscht. Positiv ist hier auf jeden Fall, dass man sowohl Nahkampf- als auch Steinangriffen gut

ausweichen kann - dafür aber natürlich beständig am „wegrennen“ sein dürfte.



Die Kampfarena bietet dafür zum Glück genügend Spielraum und in den Ecken ein paar Boni in der Kiste (Amplifier und Healthpack) - man sollte jedoch besser schon einiges im Handgepack haben um den Kampf zu überstehen!
Hat man dann einen gewissen Schaden bei ihr angerichtet, beginnt Lizbeth weiß zu leuchten. Sie ist nun besonders gefährlich, Sie sollten sich also nun einerseits möglichst außerhalb ihrer Reichweite aufhalten, jedoch andererseits auch nicht zu weit weg sein und die Sense in die Hand nehmen!
Lässt die Wut (und das Leuchten) dann nach, bleibt sie einen Moment benommen stehen! Das ist Ihre Chance: Springen Sie schnell heran und schlagen Sie dem Biest das Köpfchen ab!
Sollten Sie es nicht schnell genug geschafft haben und Lizbeth wieder zu sich kommen, müssen Sie noch mal von vorne beginnen! Um dann einerseits ihren wilden Angriffen gut ausweichen zu können und anderseits nicht zu weit weg von ihr laufen zu müssen, empfiehlt sich einen größeren Bereich anzusteuern - beispielsweise rund um die Tafel, in der Mitte oder hinten links bei den beiden seitlichen Nischen mit den Kisten.
Nach dem Kampf kann man in der Mitte der Arena den „Haste“-Spruch lernen und im Anschluss wird der Ausgang durch die skurrile Sängerin geöffnet…

Cliffs



Laufen Sie nach links und springen Sie bei aktiviertem Haste-Spruch von einem Felsvorsprung zum nächsten. Klettern Sie dann über die grün-braunen Ranken an der Wand nach oben und folgen Sie dort der Höhle nach oben, wobei man die angreifende Feinde im Zweifel mit „Haste“ einfach umrennt. Am Ende der Höhle lädt der nächste Level und die Feinde sind verschwunden…

Monastery Present

Cove

Springen Sie zum Boot runter.

The Ambrose Quest

Manor

Gardens



Bei der Tür zur Küche trifft man einen etwas verschreckten Angestellten, der dann gleich davon rennt und durch die Trsanti getötet wird.
Laufen Sie ihm am besten direkt nach und nutzen Sie den Moment in dem die Feinde den Angestellten aufs Korn nehmen um selbst einige Treffer anzubringen.
Danach zieht man sich zurück und sucht eine Deckung. Entweder taucht man aus dieser wieder hervor und feuert auf die Gegner auf größere Distanz mit dem Revolver oder man wartet bis die Feinde heran kommen und attackiert dann mit schlagkräftigeren Kurzstreckenwaffen wie Schrotflinte oder gar der Sense.
Hat man die Gegner erledigt, gilt es den Bereich zu erkunden, da man neben dem Schlüssel zur Küche allerhand nützliches und interessantes findet.
Im oberen Bereich sind das vor allem Healtpacks und Munition. Folgt man dem Weg hinten nach unten zum Gewächshaus, findet man auch um dieses herum weitere Nützlichkeiten, insbesondere aber auch im Brunnen am Boden einen Amplifier. Zusätzlich trifft man aber auch eine Angestellte, die die Tür zum Gewächshaus öffnet.
Dort trifft man dann auf seltsame Pflanzen. Benutzen Sie nun am besten die Phosphormunition für die Shotgun, denn man braucht damit nur einen Schuss pro Pflanze! Dies hat den netten Nebeneffekt, dass man nicht allzu wild den aus dem Boden wachsenden Tentakeln ausweichen muss, sondern einfach auf die Pflanze zulaufen und ihr den „finalen Schuss“ verpassen kann, wodurch auch deren Tentakeln eingehen!
Neben Munition findet man hier einen weiteren Mana-Trank bei der gut bewachten Skulptur und einen interessanten Text zum Verbleib von Aaron!
Bevor man die Tür zur Küche öffnet, kann man zudem einen ersten entfernten Blick auf den Turm und seine “seltsame Aura„ werfen - behalten Sie diese im Hinterkopf, denn auch wenn derzeit noch niemand darüber spricht wird dies noch einmal ein Thema werden!

North Wing Lower

Sehen Sie sich zunächst in der Küche ein wenig um und weichen Sie den zu Kinderlachen “anfliegenden Bestecken„ aus - bleibt man einfach immer in Seitwärtsbewegung reicht dies eigentlich aber auch schon aus!
Neben einigen Medikits finden Sie zudem im großen Speisesaal rechts hinten einen Amplifier.
Der weitere Weg führt dann eigentlich am Essensaufzug vorbei die Treppe nach oben („North Wing

Upper“), man kann jedoch auch zuerst einen kleinen Abstecher (zum „Tower Run“) machen, wenn man durch die Tür nach draußen geht, durch die ein aufgescheuchter Angestellter kommt...

Tower Run

Sehen Sie sich in diesem kleinen Hof genau um. Neben einigen Trsanti finden Sie auch Munition, Dynamit, Healthpacks und einen Amplifier!
Sonst kann man hier aber noch nichts machen (auch nicht auf dem Balkon, den man über die Gewächse an der Mauer erreichen kann) außer dem herrlich-monotonen Surren aus dem Turm zu lauschen, das mit einer guten Sound-Anlage ein richtig tiefes, generatorartiges Wummern erzeugt und immer wieder an- und abschwillt! Ein akustisch-mysteriöser Hochgenuss nach meinen Sinnen! 🙂

North Wing Upper

Nach links hin kommt man mangels „Workroom Key“ erstmal nicht weiter, so dass man nach rechts hin durch die Räume der Angestellten streift und dort durch die hintere Tür geht.
Ein klassischer „Undying-Level“ mit unzähligen Türen und trotzdem nur einer Möglichkeit weiter zu kommen - man kann hier doch aber schnell das Gefühl bekommen eigentlich in alle Richtungen weiter laufen zu können! 😉

East Wing Lower

Schauen Sie sich zunächst unten um (Healthpack) und folgen Sie dann dem Angestellten, der weiter von Ambrose berichtet...

East Wing Upper



Ist auch diese Gespräch beendet geht man zuerst nach links in das orientalisch eingerichtete Zimmer von Ambrose. Achtung: Sobald man sich das Tagebuch beim Bett nimmt, kommen zwei Trsanti durch die Tür! Gehen Sie dann zurück und am Angestellten vorbei durch die hintere Tür.
By the way: Auch wenn der Bedienstete im Spiegel etwas düster rüberkommt, ihn zu erschießen lohnt nicht! 😉

East Wing Lower

Im Treppenhaus kann man zunächst durch die obere Tür gehen. Sie kommen dort bis zu Keisingers Zimmer (1. Oneiros-Ausflug, „East Wing Upper“) und finden vor allem Munition. Da man dort jedoch nicht weiterkommt muss man wieder zurück ins Treppenhaus und dort eine der unteren Türen nehmen. Beide führen zum langen Gang mit den wehenden, weißen Vorhängen.
Gehen Sie dann nach links, u.a. durch den orientalischen Raum, bis Sie an die zwei großen, gegenüberliegenden braunen Türen kommen. Sie können nun noch dem Gang nach hinten links folgen und in der Kirche („Chapel“) einige Trsanti ausschalten und im Rednerpult eine interessante Schriftrolle finden!
Dies muss jedoch nicht sein, man kann auch gleich durch die große Tür rechts in den kurzen „Durchgangs-Raum“ mit den wehenden, weißen Vorhängen gehen.

Central Lower



Bekämpfen Sie die Trsanti - Sie werden auch zum ersten mal auf die weiblichen Gegner treffen. Die Damen verfügen zwar nur über Dolche, können dafür aber eine Art “Schutzschild„ vor sich aufbauen. Sie haben nun zwei Möglichkeiten diesen Schild zu deaktivieren. Sie können einerseits drauf schießen, bis er verschwindet und dann die Dame bearbeiten.
Das kostet jedoch mehr Munition und unglücklicherweise bauen die Kämpferinnen den Schild sehr schnell wieder auf. Geschickter ist es daher den Dispel-Zauber anzuwenden. Der Schild fällt dann direkt in sich zusammen und Sie können dann mit der Primärwaffe zuschlagen!
Da man jedoch ggf. mit drei Gegnern auf einmal doch etwas überfordert sein könnte, empfehle ich zunächst auf stärkere Munition umzustellen - vor allem die Phosphormunition der Schrotflinte ist dabei nützlich, da sie insbesondere die weiblichen Trsanti auch hinter deren Schild in Flammen hüllt!



Mit etwas Glück werden sich die Gegner sogar gegeneinander wenden, wenn beispielsweise die schnelleren Damen schon nahe an Sie heran gekommen sind und die Herren von hinten mit den Fernwaffen rumballern!
Kämpfen Sie sich so bis zu dem Raum mit den Ritterrüstungen vor und folgen Sie dort dem Weg nach links hin bis zu dem Raum mit dem markanten Familienporträt.

Entrance Hall

Gehen Sie bis zur großen Eingangshalle und dort durch die Tür gegenüber der Treppe nach draußen (wo man zu Beginn des Spiels einmal herein gekommen ist!
Wie üblich sind hier sonst alle (der sehr zahlreichen!) Türen verschlossen.

Front Gate

Gehen Sie durch die Tür links. Sobald Sie versuchen die hintere Tür zu öffnen, schreitet der Gärtner ein und öffnet Ihnen die Tür. Laufen Sie dahinter zum Gittertor (Sie müssen hier ggf. genau in der Mitte herantreten, sonst klappt das Öffnen irgendwie nicht ganz).
PS: das seltsame Treiben im Turm ist hier übrigens passé! 😉

Grounds

Dock

Kämpfen Sie sich nach unten zum Steg durch und springen Sie dort ins Boot.

Standing Stones



Laufen Sie nach links hin nach oben zu den Steinen und schnappen Sie sich den Zauber auf dem Altar. Nach der Sequenz schwebt Ihnen eine seltsame Dame um die Ohren. Sie können Sie entweder ignorieren und schnell zurück zum Boot hechten oder sich dem Kampf stellen.
Dabei kann man sowohl auf den neu erlernten Shield-Zauber setzen, aber auch althergebrachte Taktiken verwenden und sich beispielsweise ganz altbacken immer wieder hinder den Steinen verstecken und nur zum Angriff hervorlugen.
Als Waffe empfiehlt sich hier vor allem der Revolver, da er auch auf größere Distanzen mit am genauesten ist. Sofern noch vorhanden kann man zudem auf die Silber-Munition umstellen, die wohl etwas schlagkräftiger ist. Alternativ kann man die höhere Reichweite auch dazu nutzen möglichst weit von der Gegnerin weg zu kommen, so dass deren Blitze Sie schon gar nicht mehr erreichen können. Dann muss man jedoch etwas genauer zielen bzw. mehr an Munition aufwenden...

Grounds

Dock



Schießen Sie sich wieder nach oben durch - der Weg ist unverändert. Diesmal muss man sich jedoch nicht gegen Howler verteidigen, sondern gegen zahlreiche Trsanti, die immer wieder gerne in den dunklen Ecken lauern!

Manor

Front Gate

Gehen Sie zum Haupttor, wo ein Angestellter (oder der von vorhin? Verdammt, die sehen echt alle gleich aus! 😉) das Tor öffnet und auf den Leuchtturmwärter verweist!
Laufen Sie dann rechts den Weg runter.

Lighthouse



Klettern Sie im Leuchtturm zunächst nach oben und sprechen Sie mit dem alten Sedgewick - sein irischer Akzent ist verdammt übel! 😉
Danach geht man wieder runter und in das Haus nebenan. Auf dem Dachboden findet man eine Kiste, die neben einem Schlüssel auch Silbermunition enthält.
Gehen Sie nun den Weg hinter dem Haus nach oben und schließen Sie dort das Tor auf.

Coastal Ruins

Kämpfen Sie sich bis zur Mitte der Ruine vor. Hier springt man in das Loch in der Mitte und klettert dann über die seitlichen Strickleitern vorsichtig nach unten.
Bevor Sie jedoch ganz nach unten klettern sollten Sie die dort Wache schiebenden Trsanti mit Molotov-Cocktails oder etwas Dynamit eindecken. Unten schnappt man sich dann die Munition und zieht durch den Gang weiter.

Pirates Cove

Pier



Laufen Sie über den Steg bis zur anderen Seite - im Wasser findet man zudem neben einigen “ertrunkenen Fischen„ auch etwas Munition und einige Healthpacks, die netterweise von einer "Unterwasser-Fackel" angeleuchtet werden!
Im nächsten Raum wird dann jedoch von oben mit Dynamit geworfen, sobald man sich annähert! Sie müssen sich daher äußerst flott nach der Explosion einer Ladung in die Leiter hängen und nach oben klettern. Sobald Sie in der ersten Seilschaft eine bestimmte Höhe erreicht haben, wirft der Feind oben auch nicht mehr weiter mit Dynamit!
Springen Sie dann zur anderen „Kletterwand“ rüber und klettern Sie ganz nach oben. Sie müssen sich nun durch ein ganzes Höhlensystem durcharbeiten. Glücklicherweise verläuft es sehr linear, so dass man sich nicht verlaufen kann und nur die immer wieder auftauchenden Trsanti erledigen muss.
By the way: Hinter der Wendeltreppe findet man in einer Seitenkammer eine weitere Mana Well und in einer dunkleren Ecke weiter hinten per Scrye eine Wandinschrift. Treten Sie an den Felsen heran, so dass sich die geheime Tür öffnet und einen Geheimraum (Amplifer!) freigibt!

Caverns



Schießen Sie sich bis zur großen Höhle durch. Hier sollte man zuerst links durch den längeren Gang rennen. Unglücklicherweise setzt einem eine mächtige Kanone sehr zu, sofern man normal durchrennt. Aktiviert man hingegen Haste- oder Shield-Zauber kann man entweder ganz knapp der Kugel entkommen oder der Schild fängt das Geschoss komplett ab!
Sie finden dahinter einiges an Munition, Healthpacks und einen

weiteren Amplifier!
In der großen Höhle läuft man dann nach hinten zum Aufzug, wobei man von oben mit Dynamit-Stangen eingedeckt wird. Bleibt man einfach in Bewegung sollte das aber kein Problem darstellen!
Oben erledigt man die Trsanti und taucht in das Wasser ab. Es geht bis zu einer kleinen Höhle an der Decke, wo man kurz pausierend Luft und ein paar Healthpacks schnappen kann.
Am anderen Ende entsteigt man dem Wasser und kämpft sich erneut über einen Steg zu einer Art Haus durch. Gehen Sie dann unten durch die Tür.

Barracks



Etwas weiter hinten veranstalten die Trsanti nun ein kleines Feuerwerk!
Sobald Sie sich an eine der seitlichen Öffnungen heranwagen kommt ein Molotov-Cocktail heran geflogen!
Man kann hier zwar mit etwas Glück die Gegner direkt aufs Korn nehmen oder nach rechts hin die TNT-Kisten in der Ecke hochgehen lassen, doch am effektivsten und einfachsten ist es eigentlich den Haste-Spruch zu aktivieren und schnell hindurch zu rennen und die Feinde dann dahinter im offenen Kampf zustellen!
Hat man dann die beiden Trsanti ausgeschaltet sollte man zuerst die TNT-Kisten rechts per Pistole zur Explosion bringen. Im nun freigesprengten Raum dahinter findet man in einer Kiste wieder einen **Amplifier**!
Anschließend kann man gleich das Gitter in der Mitte per Hebel öffnen oder einen kleinen Umweg antreten, der Sie auch hinter das Gitter bringt.
Dazu klettert man links die Leiter hoch und sprengt dort die TNT-Kisten. Anschließend folgt man dem Gang dahinter nach oben und erledigt bei der Opfer-Stätte die Wächterin. Dahinter kann man nach unten springen und im Wasser den Lampen zu den Ruinen folgen, wo man die Trsanti dann quasi von hinten attackieren kann und auch das Gitter von der anderen Seite öffnen kann.
Egal wie man hierher gekommen ist, weiter geht es über die Treppe nach oben und dort sollte man sich genau umsehen, denn man findet in den Seitenräumen einiges an Munition, Healtpacks und eine Mana Well!
Meist kommt man jedoch nur durch Betätigen eines Hebels an die Sachen, so dass man sich etwas umsehen muss und beispielsweise bei der Pfeilfalle vor der **Mana Well** am besten noch den Shield-Zauber aktiviert.
Zuletzt geht es dann weiter hinten durch eine Holztür zum nächsten Abschnitt.

Treasure Room



Vorsicht, denn sobald man eine TNT-Kiste in die Luft jagt, fliegen alle anderen mit und sollte man nicht von der Explosion zerrissen werden, wird man von der Decke erschlagen! Schießen Sie daher nur auf die einzelne Kiste bei der Tür und gehen Sie dann dort schnell durch, denn gleich darauf explodieren auch alle anderen Kisten!
Nach der kleinen Sequenz findet man sich in einer Art Schatzkammer wieder. Durchsuchen Sie zuerst alle Kisten (cool stuff!) und schnappen Sie sich dann die Schriftrolle weiter hinten.
Das ausströmende Gas kann man nicht aufhalten, muss also schnellstmöglich fliehen. Dazu kann man nun gleich seinen neuen Zauber verwenden und das brüchige Stück Wand kaputt schießen. Alternativ tut es natürlich auch was anderes, beispielsweise Dynamit. Damit kann man sogar vor Aufnahme der Schriftrolle schon den Weg für später freimachen.

Manor

Front Gate

Gehen Sie wieder ins Haus.

Entrance Hall

Durch die untere, linke Tür kommt die Köchin und bringt Nachricht, dass Jeremiah in der Großen Halle wartet, so dass man durch die soeben geöffnete Tür gehen muss.

West Wing

Gehen Sie bis zum großen Treppenhaus.
Erst nachdem Sie die beiden fliegenden Monster, die durch das Glasdach kommen, ausgeschaltet haben, öffnet sich die Tür unten rechts.

Great Hall



Nach der interessanten Sequenz (herrlich platziert vor dem kündenden Kunstwerk!) muss man sich “Big Ambrose„ stellen. Sie sollten zuerst den Shield aktivieren (bevorzugt Level 5) und Ambrose ständig ausweichen. Schießen Sie nicht auf ihn, bringt sowieso nichts! Man muss hier lediglich seinen Angriffen ausweichen und am Leben bleiben!
Alternativ zum Schild kann man auch den Haste-Zauber anwenden, so dass man seinen Sprungangriffen leichter zur Seite ausweichen kann und länger um Ambrose herum tänzeln kann. Insbesondere wenn man ihn immer wieder umrundet und dabei innerhalb einer gewissen Distanz bleibt, kann er Sie einerseits nicht mit der Axt erwischen, versucht dann aber auch andererseits nicht Sie mit einem Sprung zu erreichen!
Nach einiger Zeit taucht dann stets ein seltsames Biest auf, das Ambrose am Arm packt. Diese kurze Phase müssen Sie nun nutzen. Schießen Sie mit einem der Schießprügel den grünen Stein aus seiner Axt und sammeln Sie ihn ein.
Das Biest verschwindet und Ambrose steht einen Moment lang benommen in der Landschaft! Packen Sie nun, wie bei Lizbeth, Ihre Sense aus und schlagen Sie Ambrose ebenfalls den Kopf ab.
Sollten Sie dafür zu lange brauchen, kommt er wieder zu sich, klaut Ihnen erneut den Gel´ziabar-Stein und wird so zum Monster. Sie müssen dann das Spielchen nochmal durchmachen!
Es folgt eine weitere, sehr aufschlussreiche Sequenz!

Central Upper



Verlassen Sie Ihren Raum und laufen Sie bis zu Lizbeths Zimmer. Gehen Sie hier nach rechts und schießen Sie den fliegenden Feind ab, die Aaron beschwört.
Das dies wieder ein typischer Undying-Level ist muss man nur die einzige offene Tür suchen - alle anderen sind verschlossen!

Entrance Hall

Gehen Sie durch die Tür gegenüber und dort bis zu Jeremiahs Zimmer, wo über dem Kamin ein Schlüssel (Study Key) zu finden ist. Beim Bett kann man zudem eine interessante Unterhaltung per Scrye mithören und eine Tagebuch-Notiz von Jeremiah studieren!
Laufen Sie dann wieder zurück zum letzten Level.

Central Upper



Bei Lizbeths Raum geht man nun den anderen Weg nach links (bzw. folgt einfach geradeaus dem roten Teppich) und öffnet dort mit dem Study Key die Tür. Hinter dem nächsten Gang findet man den „Study Room“ und dort auf einem weiteren Kamin erneut einen Schlüssel (Widows Watch Key), eine Schrift und in der Ecke einige Ether Traps!
Sobald man sich den Schlüssel und das sonstige Zeug nimmt, erscheint wieder Aaron und verwandelt sich diesmal in eine weniger gepflegte Erscheinung. Er wird Sie nun einige Level belästigen, Sie können ihn sich jedoch mit den Ether Traps für längere Zeit vom Hals halten!
Alternativ kann man zwar auch versuchen möglichst schnell zum Ziel zu kommen und dabei den Schild zu aktivieren, doch wird man dann doch immer wieder ordentlich mitgenommen, so dass der Einsatz einiger Traps durchaus sinnvoller und stressfreier ist.
Legen Sie dazu einfach eine Falle vor sich, wenn er wieder auf Sie zukommt. Ist er in der Falle gefangen, verschwindet diese. Sollten Sie ihn verpasst haben, können Sie die Falle wieder einsammeln.
Da er nach einiger Zeit jedoch immer wieder zurückkommt sollte man nicht unnütz in der Gegend herumstehen! Laufen Sie zur nun wieder zurück zur nun geöffneten Tür im "Zwischenraum" vor Lizbeths Zimmer.

North Wing Upper

Laufen Sie an Aaron's Room vorbei und bis zu den bereits hinreichend bekannten Angestelltenräumen und dort durch die hintere Tür - wie gehabt gibt es nur diesen einen Weg. Unterwegs wird man von einigen fliegenden Feinden attackiert, behalten Sie daher am besten stets den Schild aktiviert und eine Waffe feuerbereit!

Widows Watch



Gehen Sie nach unten und schließen Sie dort die Tür auf. Kämpfen Sie sich bis zum größeren Raum mit den wehenden Tüchern an der Decke durch. Sie müssen nun durch das “Fenster„, das sich öffnet sobald man sich dem Tisch in der Mitte nähert, nach draußen und dort nach oben. Springen Sie dazu in den “magischen Strahl„, der Sie nach oben transportiert! Springen Sie dort auf das Dach, wo der Blitz in die steinerne Fassung am Boden einschlägt.
Bevor man sich dann im Gebäude die Eisenstange/Blitzfängerstange schnappt und in die eben beblitzte Steinfassung steckt, sollte man noch zu beiden Seiten vom Dach vorsichtig hinunter springen (am besten auf die seitlichen Mauern) und sich dort Medikits, Munition und einen Amplifier schnappen und danach an den Seilwänden wieder hochklettern.
Sobald man die Stange dann in die Fassung steckt, wird man auch direkt vom Blitz getroffen und kann fortan dessen Kräfte für sich nutzen!
Mit dem neuen „Blitz-Zauber“ kann man nun die Tür mit dem Gewittermotiv („This door needs to be charged“) im Gebäude unten öffnen: Einfach einen Blitz drauf schießen!

Great Hall



Bevor man die Treppe nach unten läuft sollte man sich im Seitenraum den Amplifier schnappen indem man über die Kisten nach oben und dann rüber zum großen Holzstück springt (ganz spät abspringen!).
Unten sollte man sich dann rund um die große Halle genau umsehen, denn man findet dort einige Healthpacks und Munition.
Im Raum mit der Ritterrüstung kommt man durch die Doppeltür gegenüber dieser zum oberen Rundgang in der großen Halle. Laufen Sie dort zur anderen Seite rüber, wo eine weitere Doppeltür nach draußen führt.

Tower Run



Schießen Sie mit dem Blitz-Zauber auf den Blitz-Ableiter neben der Leiter. Klettern Sie dann aufs Dach und gehen Sie bis zum Turmeingang hinten.
Leider gibt es aber gar keinen Turmeingang, Sie müssen also über einen der beiden Vorsprünge an der Seite nach oben gehen, wo das bunte Fenster auch von selbst bei Annäherung zerspringt!
Im Turm selbst wirkt die Schwerkraft nicht mehr so gut, so dass Sie ganz einfach große Sprünge machen können! Lassen Sie sich dabei jedoch nicht von den Koma-Strahlen der seltsamen Raben-Wesen treffen, sonst ist wieder Seegang angesagt! Zwar kann man diesen mit dem Dispel-Zauber sofort wieder aufheben, kann dann aber natürlich kaum andere Zauber einsetzen.
Da man unten im Turm noch einen Amplifier findet, sollte man sich auf jeden Fall zuerst vorsichtig nach unten begeben und die dortigen Feinde aus sicherer Entfernung per Molotov-Cocktail oder Dynamit beharken.
Springen Sie dann vorsichtig von Vorsprung zu Vorsprung wieder nach oben (etwas tückisch, die Quick-Save und -Load-Buttons dürften hier für jeden wertvoll sein 😉). Oben muss man dann geschickt in den seltsamen Strom springen um in das Portal kommt. Stellen Sie sich dazu am besten gegenüber des kleinen Gitters auf, springen Sie nach oben und schweben Sie dann leicht nach vorne, so dass Sie vom Strom erfasst werden - aber eben auch nicht zu arg und dadurch am Rande hängen bleiben würden.

» Weiter zu Teil 2 »

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/undying?rev=1581175402

Last update: **2020/02/08 15:23**