Unreal

Diese Lösung basiert auf der finalen Version 2.26f, die mit dem passenden „Zusatzpatch“ in der Version 0.2 der Webseite www.oldunreal.com (im Download-Bereich nachsehen) „nachgerüstet“ wurde. Dadurch ist es auch möglich auf einer GeForce4 Ti problemlos unter OpenGL zu spielen und selbst bei Aktivierung von 2xAA und 4xAF noch ein gutes Spielerlebnis zu haben. Zusätzlich kann man auch noch die S3TC-Texturen, hauptsächlich aus Unreal Tournament bekannt, hier einbinden, worauf ich jedoch bewusst verzichtet habe, da ich das absolut originale Unreal-Flair erhalten wollte. Als Schwierigkeitsgrad wurde Unreal gewählt. Generell ist diese Lösung „nur“ eine überarbeitete Version meiner anno 2000 Erstellten. Neu sind lediglich die Screenshots, die Optimierung für eine größere Auflösung sowie diverse Fehlerkorrekturen. Der eigentliche Inhalt sollte weitgehend unverändert sein, da sich am Spiel selbst ja zwischenzeitlich wenig geändert haben sollte.
Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2.2 GHz und einer GeForce4 Ti 4800SE in der Auflösung 1280×1024 gemacht und später dann auf 800×640 heruntergerechnet.

Zunächst noch einige grundlegende Tipps zum Singleplayer-Modus:

- Schauen Sie in jede dunkle Ecke, denn meistens finden Sie hier Extras oder Geheimgänge!
- Lesen Sie alle Tage- und Logbücher sowie sonstige Schriften und Nachrichten, darin finden Sie oft Hinweise auf Gefahren oder Geheimräume bzw. den richtigen Weg, außerdem tragen die Texte unheimlich viel zur Stimmung bei!
- Nutzen Sie die Quicksave-Funktion (F6 und F7 Quicksave laden).
- Auch wenn man normalerweise mehr als genug Munition findet sollte man Kisten und vielleicht doch nicht ganz tote Gegner mit der Dispersion pistol bearbeiten.
- Zusätzlich bietet diese auch die nette Möglichkeit etwas Licht zu machen, wenn man mal keine sonstigen Leuchtmittel mehr hat..!
- Bewegen Sie sich immer! Bleibt man stehen, ist man viel leichter zu treffen, dies gilt vor allem bei den Skaarj, den Titanen und den Mercenary.
- Die eingeborenen Nali sind ihre Freunde, also müssen Sie sie beschützen. Oft zeigen die friedlichen Ureinwohner Geheimräume oder warnen vor Feinden. Danach lösen sie sich meist auf oder beamen sich weg, was auch immer...
- Für Liebhaber, auch wenn Sie keine Cheats mögen: Versuchen Sie den Cheat „fly“. Geben Sie ihn nach dem drücken der Tab-Taste ein und Sie können fliegen. Wenn Sie nun noch „ghost“ eingeben fliegen Sie auch durch die Wände und Türen und sind nebenbei noch unverwundbar. Hat man einen Level durchgespielt und gibt dann die Cheats ein, so kann man einfach in jede Ecke fliegen und eventuell noch einige Goodies entdecken oder einfach nur etwas von den Räumen wegfliegen und sich den Level komplett anschauen. Macht sehr viel Spaß, leider geht die Performance dabei ziemlich in den Keller...
- Die ASMD hat eine nicht direkt beschriebene dritte „Feuerfunktion“. Feuern Sie dazu zunächst mit dem sekundären Modus eine Energiekugel ab und schießen Sie dann mit dem primären Modus auf selbige, was bei einem Treffer in einer größeren „Explosion“ endet!

- Auch der Eightball-Raketenwerfer hat einen dritten Feuermodus: Halten Sie dazu beide Feuertasten gleichzeitig gedrückt, wodurch die Waffe die Raketen lädt und in einem Kreis abfeuert. Eine volle Sechserladung bringt dabei zusätzlichen Schaden, was zumindest die entstehende Druckwelle vermuten lässt.
- Die letzte Option kann man dabei auch mit der automatischen Zielverfolgung des Raketenwerfers kombinieren, was recht praktisch ist, da damit die Chance minimiert wird, dass eine ganze Salve danebengeht!
- Diese Zielfunktion hat aber auch den Nachteil, dass manche Nali, die man damit mal erfasst hat, dann oft Angst bekommen und einem keine Geheimnisse mehr zeigen. Setzen Sie daher am besten bei Nali in der Nähe eine andere Waffe ein!
- Die Feinde sind sich selbst alle nicht gerade freundlich gesinnt, oft kann man durch geschickte Ausweichbewegungen oder etwas Abstinenz der Waffen die Feinde gegenseitig ausspielen!
- Die Savegames beanspruchen leider selbst im maximal komprimierten Format deutlich zu viel Speicher, so dass ich diese hier leider nicht zur Verfügung stellen kann.

---

1. Das Gefangenenschiff Vortex Rikers



Durchsuchen Sie die unteren Zellen und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, sammeln Sie hier die Leuchtfackel, den Übersetzer und das Medikit ein und lassen Sie sich nicht von herabstürzenden Teilen verletzen.
Laufen Sie anschließend durch den hinteren, dunklen Lüftungsschacht bis zur Brücke und nehmen Sie dann die Tür links. Im „Spiegelraum“ betätigt man den Knopf an der Decke bzw. der Strebe davor und schnappt sich die Rüstung.
Laufen Sie wieder zur Brücke und dann nach unten Richtung Med-Lab (Vorsicht vor dem Stromkabel!). Folgen Sie dem Weg bis Sie an einem Tor ankommen, das sich nicht sofort öffnet.
Sie hören Schreie (in der deutschen Version eher nicht) und sobald das Tor dann aufgeht sehen Sie wer geschrien hat und auch warum. Verfolgen Sie den Skaarj nicht sondern sammeln Sie die Waffe ein und laufen Sie dann weiter. Im Maschinenraum springt man durch das hintere „Rohr“ und betätigt den Hebel an der großen Konsole dahinter, der den nahen Aufzug runter fährt.
Laufen Sie oben dann bis zum Ende des Gangs und zerschießen Sie dort links oben die Scheibe, was den Hebel dahinter in Bewegung setzt und einen Schacht öffnet, in den man dann schließlich springt.

2. Nyleve-Fälle



Laufen Sie durch den Gang nach draußen und sehen Sie sich hier genau um. Zwischen Schiff und Felswand und im Teich weiter hinten findet man Munition für die Automag, die man dann auch hinten vor der Hütte findet. Laufen Sie von dort wieder zurück, am Schiff jedoch durch den Graben über eines der Bretter bis zum Eingang.
Sobald Sie den Gang etwas näher begutachten tauchen einige Brutes auf. Laufen Sie aus dem Gang heraus und erledigen Sie sie am besten aus sicherer Entfernung. Weichen Sie den Raketen durch links-rechts-Bewegungen aus. Sie können nun noch durch den rechten Gang nach unten kommen oder gleich weitergehen. Sollten Sie sich für den Weg rechts entschieden haben treffen Sie auf einige Brute und Kraken. Außerdem finden Sie noch genügend Munition, eine Taschenlampe und eine Rüstung in der Höhle hinter dem Nali-Haus.
Fahren Sie oben anschließend mit dem hinteren Aufzug hoch und laufen Sie den Gang entlang, bis Sie ins Freie kommen, wo Sie gleich von einigen Mantas angegriffen werden.
Bevor man durch das große Tor in der Mulde zum nächsten Level geht sollte man sich noch in der Lagerhalle zur Linken umsehen, wo man mehr Munition und Feinde findet.

3. Die Arajigar Miene



Zunächst sollte man nach rechts laufen und dort mit der Taschenlampe in die Dunkelheit, wo man einen kleinen Tunnel findet, der zu einer Weste führt! Sehr praktisch!
Laufen Sie anschließend in den Gang, aus dem der Brute gekommen ist und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten.
Erledigen Sie den Gegner bei der Lava und laufen Sie den Gang weiter bis zum Energie-Generator. Deaktivieren Sie im Generator-Raum beide Generatoren per Knopfdruck und laufen Sie wieder zurück. Sobald die Lichter ausgehen und die Schranke ausgefahren wird erscheint hinter Ihnen ein Skaarj. Erledigen Sie ihn und laufen Sie dann zurück zum Aufzug.
Oben schießt man sich durch den anderen Gang nach links durch bis zu einem Aufzug. Unten erledigt man die Feinde bis zum Bereich über der Lava. Hier gilt es sehr vorsichtig zu sein, denn einige

Erdbeben erschüttern den Bereich massiv und Wegstücke brechen weg, so dass man sogar selbst in die Lava fallen kann! Sehr unangenehm!
Wenn Sie sich links halten und die mehrmals einbrechenden Bodenstücke überleben treffen Sie auf einen Skaarj, den Sie sofort erledigen müssen.
Suchen Sie dann den Nali, der Ihnen nun ein Versteck zeigt, das die Stinger-Waffe enthält.
Weiter geht es über den Steg, den man mittels Beschuss des roten „Knopfes“ hochfährt. Passen Sie auf das Vieh an der Decke hinter dem Steg auf und laufen Sie durch die Höhle; am Ende stürzt sich ein Skaarj von oben herab!
Mit etwas Glück kann man den Gegner hier durch Sprengung der Tonnen verletzen. Da man mit diesen eh den weiteren Weg freisprengen muss sollte man das dann auch unbedingt versuchen!
Im Raum dahinter schiebt ein Brute Wache, den man schnell fertig macht und dann denn Hebel betätigt und anschließend alle Schalter am Pfeiler in der Mitte aktiviert. Nun öffnen sich die Tore und ein Skaarj greift Sie an. Im Gang dahinter hängen in den Nischen vier Kraken an der Decke, die man aber eigentlich ignorieren kann wenn man direkt zum Aufzug läuft und nach oben fährt.
Dort kämpft man sich bis zum größeren Bereich durch, wo einige Tonnen den Durchgang leicht versperren. Dahinter lauert ein Skaarj. Schiebt man sich hier die Tonnen schön zurecht kann man den Feind hier in eine fiese Falle locken! BAMM!
Weiter hinten findet man neben der linken Kiste einen kleinen Gang, durch den man an ein Superhealthpack kommt. Weiter hinten gilt es dann den Lastenaufzug von der Kiste zu befreien und selbst nach oben zu fahren, wo man dem gut verteidigten Weg folgt bis man einen Nali trifft. Dieser kann einem eine weitere Rüstung verschaffen, doch dazu muss man erstmal vorstürmen und den Skaarj an den Konsolen schnell und effizient erledigen. Nur wenn der Nali weitgehend unversehrt bleibt wird er dann selbst an der Konsole Hand anlegen und ein kleines Versteck öffnen!
Laufen Sie anschließend den Gang weiter und springen Sie am Ende des Ganges auf den Weg darunter. Sie kommen zu einer Höhle mit Lava am Boden. Die Brücken sind zu allem Überfluss auch noch recht brüchig. Um einen Sturz in die Lava zu verhindern sollte man daher entweder schnell zur anderen Seite laufen oder direkt über die seitlichen Balken „klettern“. Oben findet man zudem noch etwas Munition und kann zur linken Seite springen, wo ein Brute einen Schild-Gürtel verteidigt, den man gut gebrauchen kann. Das „Tänzeln“ auf den schmalen Balken ist zwar nicht ganz leicht, aber immerhin lohnenswert! Sollte man doch mal in die Lava gestürzt sein gilt es schnellstens zum Aufzug oder dem sicheren Wegstück am Rand weiter hinten zu laufen!



Im hinteren Teil der Höhle gilt es dann wagemutig einen Brute zu attackieren und dessen Schüsse abzufangen, so dass der Nali absolut unversehrt bleibt. Nur dann wird er das Versteck hinten mit einem ersten Upgrade für die Standardwaffe öffnen. Zur Sicherheit sollte man also vor dem Angriff speichern! Folgen Sie dann dem Weg über die zweite Brücke und kämpfen Sie sich durch die Gänge bis zu einem größeren Raum durch. Hier erledigt man die ankommenden Feinde und fährt dann mit dem kleinen Aufzug nach oben. Von dort aus kann man auf die Balken über dem Weg springen, wo man einiges an Munition und sonstigen schönen Dingen findet!
Da das Tor hier unten aber erstmal nicht zu öffnen ist muss man nach rechts hin den Hebel umlegen und den Brute, der mit dem Aufzug herunterkommt, erledigen. Anschließend fährt man selbst damit

hoch und läuft am linken Geländer entlang bis zur anderen Seite. Die Scheibe wird zerdeppert, das fies platzierte Vieh an der Decke „exkommuniziert“ und dann die drei Kreuz-Schalter gedrückt. Anschließend gilt es wieder zurück zu laufen, wenn man runterfällt auch einfach durch den kleinen Gang. Das vorhin noch verschlossene Tor hat den Weg in den nächsten Level nun freigegeben.

4. Tiefen von Arajigar



Treten Sie rechts auf den Aufzug und springen Sie wieder runter, sobald er losfährt. Im Boden ist nun ein Loch frei, durch dass man in einem Raum mit der ASMD kommt. Die zweite Platte bringt hier den neuen Besitzer einer ASMD wieder nach oben.
Dort springt man vor die „Gondel“ und erledigt von hier aus schon mal den Brute auf seinem Wachposten über der Lava. Anschließend gilt es mit der Gondel nach hinten zu fahren und dort dann bis zur anderen Gondel zu laufen, die nach oben fährt, wo man sich schnell und effektiv des Brute entledigen muss!
Kämpfen Sie sich nun den Weg durch das Areal bis zu einem großen Brute frei. Erst nachdem man diesen getötet hat (auf die explosiven Fässer an der Ecke achten!) öffnet sich die hintere Tür. Im nebel-geschwängerten Gang dahinter kämpft man einen Skaarj nieder und fährt mit dem Aufzug am Ende nach oben.
Dort durchstreift man dann die Lagerhalle und folgt rechts dem Gang. Bei den Gastanks beide Hebel umlegen und bei der Brücke dann erstmal den Skaarj beim Hebel ausschalten. Betätigen Sie diesen dann, der die Tür unten öffnet, die den Weg zum nächsten Level freigibt. Bevor man dieser jedoch folgt sollte man von hier oben mit einem genau getimten Sprung zu den Kisten springen, wo man einen Schild-Gürtel findet. Zusätzlich kann man mit einer starken Waffe, z.B. dem „dritten Feuermodus“ der ASMD oder der komplett aufgeladenen Dispersion Pistol, hier auf die Brücke schießen und dadurch einen kleinen Geheimraum freisprengen. Dort findet man u.a. den Energy Amplifier, der eine Ihrer Energiewaffen für wenige Schuss enorm verstärkt!

5. Heilige Passage

Kämpfen Sie sich durch die Schlucht bis zur Tempel-Anlage durch. Da das Haupttor verschlossen bleibt muss man zum Teich weiter Links laufen und dort hineinspringen. Erledigen Sie den „Wächterfisch“ und schwimmen Sie dann schnellstmöglich durch den Unterwassertunnel, denn die Atemluft reicht meist gerade so aus.
Im Inneren erledigt man dann zunächst einige Gegner. Bevor man dann in den Tempel vordringt sollte man noch in die Höhle gehen, wo man mit einem geheimen Schalter im Eingangsbereich (etwas heller beleuchtet!) den hinteren Raum zugänglich macht. Im Wasser findet man dort etwas Munition, aber an der Decke auch einen mal wieder gemein platzierten Feind!

Der eigentliche Weg wird dann jedoch durch einen Drucktaster im Boden (etwas dunkler als der übrige Steinboden) geöffnet. Dahinter legt man den großen Hebel beim leeren Becken um und wartet dann einfach bis der Zugang zum Tempel langsam geöffnet wird...

6. Chizra Nali Wassergott Tempel



Laufen Sie zum kleinen Pool und zerschießen Sie hier die vier Eisenketten am Holzstück im Wasser. Dieses kommt nun an die Oberfläche und man kann den Schalter direkt darüber betätigen, der das Gitter weiter hinten einfährt.
Laufen Sie schnell zum Gitter und springen Sie darauf, so dass man nicht ganz aus voller Höhe hinunterfällt und keine Verletzung erleidet. Den Skaarj, der dort im dunklen ein Schläfchen macht, muss man dann schnell ausschalten oder man flüchtet vor ihm direkt ins Wasser, wo man dann aber mit gierigen Fischen kämpfen muss!
Über die Balken über bzw. im dem Wasser (unten findet man noch einen Zugang zu einem Geheimraum!) geht es nach oben und dort bis zum Aufzug rechts (der Nali zeigt einem noch ein Versteck!). Drücken Sie den versteckten Schalter links an der Ecke und fahren Sie dann mit dem „Drehaufzug“ hoch.
Hier schnappt man sich alles Brauchbare sucht dann in einer der Nischen einen leicht versteckten Schalter (Stein, der aus der Wand hervorsteht), der den Boden davor öffnet. Unten findet sich ein Schalter in der Mitte der drei Steinquader in der Wand, der einem das goldene Tor öffnet.
Dahinter folgt man mangels Alternativen dem Gang nach rechts bis zu einer Holzbrücke. Da man geradeaus ohne den „stick of 6 fires“ nicht weiterkommt, springt man von der Brücke nach unten ins Wasser bzw. versucht die Feinde dort unten erstmal zu erledigen und wagt sich erst dann runter!
Ist die Lage dort geklärt gilt es über den Balken zum zentralen Stein zu laufen, welcher bei Berührung im Boden versinkt und das Gitter vor dem hinteren Gang entfernt. Laufen Sie an einer Seite durch den Gang, denn in der Mitte fliegen Ihnen Pfeile entgegen. Erst wenn man auf dem hinteren Aufzug angekommen ist wird diese Aktion eingestellt, was aber auch egal ist, da man dann ja eh nach oben aus dem Wirkungsbereich der Falle ist.
Laufen Sie oben am verängstigen Nali vorbei bis zu einem Raum voller Riesenfliegen, die man allesamt mit einem herrlichen Knacken ins Jenseits befördern kann.



Anschließend drückt man den versteckten Schalter (hervorstehender Stein) an der Wand und fährt mit dem „Aufzug“ nach oben, wo man hinter dem Steintor in dem bekannten Raum auf einen Skaarj trifft!
Hat man ihn erledigt läuft man wieder zum Schalter an der Seite und springt nach unten, wo man das ebenso bekannte Goldtor öffnet. Im dahinterliegenden Raum gilt es nun einen Skaarj zu erledigen und dann die Treppe hinunterzugehen, wo das Gitter nun nicht mehr den Weg versperrt.
Springen Sie über die „Falle“ und laufen Sie über den linken oder rechten Weg zur anderen Seite. Die seitlichen Fallen kann man mit etwas Geschick gefahrlos auslösen oder auch einfach über die Felsen an der Wand umgehen.
Bevor man dann das bunte Tor mit dem Schalter direkt an der Wand gegenüber öffnet, sollte man noch ins Wasser springen. Dort findet man in den verschiedenen Bereichen einiges an Munition, eine Rüstung und kann dann direkt unter der „Falle“ mit einem Aufzug wieder nach oben fahren!
Hinter dem Tor sollte man dann erstmal speichern. Der Weg zum „stick of six fires“ verzweigt nun etwas, man kann nämlich genauer gesagt auf drei Wegen zum Inneren Bereich gelangen. Der Weg nach rechts hin würde ich als den einfachsten beschreiben, so dass ich zuerst die beiden anderen erläutern will:

1. Nach links:
Laufen Sie beim Superhealthpack auf dem Podest im Wasser nach links bis zum großen Raum mit dem Holzweg. Kämpfen Sie sich hier nach oben durch, wo man einen Raum mit einer Art Druckbehälter findet. Legt man hier den Hebel um wird der Aufzug nach oben kommen, mit welchem man dann nach unten fährt und durch das goldene Tor in die Hauptkammer geht. Bevor man dies macht sollte man unter der Treppe um den Druckbehälter aber noch auf das dunkle Wandstück schießen, was einen äußerst interessanten Geheimraum freigibt!!

2. Geradeaus, durchs Wasser:
Springen Sie beim Podest mit dem Superhealthpack ins Wasser und tauchen Sie ganz nach unten, wo man in den größeren Gang taucht, welcher einem direkt in den Raum mit dem Raketenwerfer bringt. Da man hier nicht direkt aus dem Wasser kommt muss man nach links tauchen, wo man im Raum mit der Pyramide aus dem Wasser steigen kann.

3. Nach rechts:
Erledigen Sie die Drillinge an der Decke und springen Sie dahinter über die Steine zum großen Raum. Hier erledigt man hinten den Skaarj und drückt dann an den beiden Steinsäulen mit den blauen Flammen die Steinschalter ein, was beim goldenen Tor den Knopf zum Öffnen selbigen öffnet, so dass man auch hier zum zentralen Raum vordringen kann.



Hat man die zahlreichen Slith beim Raketenwerfer erstmal niedergekämpft gilt es dann noch die Waffe erstmal zugänglich zu machen. Laufen Sie dazu auf der einen Seite am Obelisk vorbei und springen Sie hinten über die Steine (daneben den Geheimgang am Boden im seichten Wasser beachten!) nach oben zum „pool of thunder“. Hier läuft man nach hinten und schnappt sich das Superhealthpack hinter dem kleinen Wasserfall. Sobald man in den eigentlichen Pool springt bebt es kurz und ein Skaarj kommt herbei.
Erledigen Sie ihn, schnappen Sie sich das Tauchgerät und laufen Sie dann wieder zurück zum Hauptraum, wo nun ein Gitter an der Seite weg ist, so dass man den Hebel umlegen und endlich den Eightball-Raketenwerfer an sich reißen kann.
Bevor man den Bereich durch das gegenüberliegende Tor verlässt sollte man noch nach links in den Raum mit der Pyramide gehen. Springen Sie dort auf deren Spitze, was ein nettes Feuerwerk auslöst und den Raum weiter oben zugänglich macht.
Dort findet man neben armen Nali und ihrem Peiniger auch ordentlich Munition für den Raketenwerfer! Hinter dem goldenen Tor im Hauptraum läuft man dann bis zum herrlich bunt schimmernden Portal, das Sie direkt zum Zugang des Inneren Tempelbereichs bringt, welcher nun auch endlich zu erreichen ist.

7. Die Zeremonienkammern



Laufen Sie durch das linke Tor und kämpfen Sie sich dann den Weg runter. Dort springt man ins Wasser und legt den ersten Hebel direkt unter dem Weg um. Tauchen Sie dann nach hinten wo man nun einen weiteren Hebel umlegen kann. Anschließend geht es wieder zurück an Land, wobei das Tunnelsystem mehrere Ausstiegsmöglichkeiten hat. Sollte das erste Tauchgerät schon nicht mehr funktionieren und ohne Tauchgerät muss man recht häufig wieder an die Luft, empfiehlt es sich im Geheimraum unter dem hinabführenden Weg vorbeizuschauen, wo man ein Neues findet!
Durch das Umlegen der Schalter hat man nun sowohl oben als auch unten alle Gitter entfernt, so dass man vollen Zugang zu allen Bereichen hat.
Bevor man dem eigentlichen Weg folgt sollte man zuerst beim hinabführenden Weg durch das

goldene Tor gehen und im „Lavaraum“ dahinter die Munition für den Raketenwerfer einstecken, zumindest sofern man nicht schon genug hat, denn das herumtanzen auf dem schmalen Balken ist nicht ganz ohne und beim „Munitionsstein“ angekommen muss man sich auch nicht mit einem auftauchenden Skaarj herum schlagen!
Unbedingt sollte man dann aber wieder nach oben laufen und im zweiten Gang (vom Levelbeginn aus gesehen dem rechten Tor) auf die dortigen Holzplateaus gehen. Sie finden dort eine Rüstung und in einem beeindruckenden Raum nach rechts hin ein Superhealthpack!
Der weiterführende Weg liegt jedoch in der anderen Richtung. Springen Sie daher entweder direkt von den Plateaus hinunter oder laufen Sie den etwas längeren Weg wieder runter, wo man dann den Bereich vor dem nächsten goldenen Tor säubert.
Dahinter wird ein Nali von einem Feind angefallen. Reißen Sie sich aber kein Bein aus um diesem zu helfen, denn er zeigt Ihnen eh nur den weiterführenden Weg oben, der jedoch versperrt ist! Sobald man hier angekommen ist, wird auch der Rückweg versperrt und einige Skaarj kommen von der Decke!
Es gilt alle zu erledigen, erst dann öffnet sich die obere Barriere wieder. Folgen Sie dem dahinterliegenden geschweiften Gang bis zu einem Raum in luftiger Höhe. Hier legt man den Hebel um, so dass der Aufzug hochfährt oder versucht sich mit einem gezielten Satz nach unten ins Wasser zu „retten“. In Echt wäre das natürlich nicht möglich, aber das Spiel heißt ja auch nicht „Real“! 😉
In der Schlucht kämpft man sich nach hinten durch, wo man auf einem Steinplateau eine Art Kanone findet, die ein Seil in die Wand weiter oben schießt.
Balancieren Sie nun vorsichtig über dieses nach oben und arbeiten Sie sich dann über die beiden Holzbalken weiter hoch. Auf der anderen Seite angekommen folgt man dem Nali zu einem unterirdischen Fluss. Nachdem man den „Dreck“ am Boden beseitigt hat springt man auf das Floss und fährt los (Ich bin ein geborener Dichter 😉).
Alternativ macht sich der Nali auch oft allein auf den Weg und man muss schwimmen, was aber nicht schlimm ist, da man erstmal keine weiteren Feinde trifft. Will das Boot gar nicht ablegen hilft oft ein kurzer Beschuss der „Anlegeecke“.
Am anderen Ende drückt man den Schalter und springt hinten ins Wasserbecken weiter unten.

8. Dunkle Arena

Zunächst schnell aus dem Wasser springen (in höheren Schwierigkeitsgraden hängt über dem Wasser eine Tentakel und greift einem sofort an) und dann die Leiter runter und das Tor durch drücken des versteckten Schalters (Steinplatte mit einem Gesicht) rechts an der Wand öffnen. Laufen Sie bis zur Arena. Hier dann bis zum Eingang und dann muss man sich zwischen zwei Wegen entscheiden:



Der direkte Weg führt durch den Haupteingang der Arena: Zunächst die Treppe hoch und hier dann durch eine der beiden seitlichen Türen in einen Rundgang. Arbeiten Sie sich bis zu einem Schalterraum vor (Tür öffnet sich erst wenn die Patrouillen im Gang davor erledigt wurden!) und legen Sie hier am Kontrollpult drei Hebel um.
Nun setzen sich die riesigen Zahnräder in Bewegung und öffnen die Tore zur eigentlichen Arena. Springen Sie vorsichtig runter, speichern Sie vorher aber am besten noch. Sobald Sie sich den Eightball-Raketenwerfer schnappen oder sich dem zentralen „Gerüst“ nähern gehen alle Tore auf und ein Titan erscheint!
Da man bei diesem Gefecht nur sehr wenig Raum zu Verfügung hat, muss man sich immer hinter dem „Galgen“ in der Mitte verstecken, den Raketenwerfer aufladen und dann vorpreschen die Raketen abfeuern und wieder hinter den Pfeiler in Deckung gehen.
Natürlich muss man immer in Bewegung bleiben, damit einem der Titan nicht auch hinter dem Pfeiler holt oder seine zersplitternden Steine einem doch unglücklich treffen. In den Nischen findet man zwar etwas Munition und auch einen Schild-Gürtel, doch wenn man hier erstmal drin ist, wird man mit Pech vielleicht gar nicht mehr rauskommen oder mangels Ausweichmöglichkeiten von einem Steinwurf zerhauen!
Hat man das Biest aber erst besiegt muss man nur noch durch das entstandene Loch in einer der Nischen springen und in dahinterliegenden Raum den Schalter umlegen, was dann unten dem Weg bis zum nächsten Level freigibt.



Der „indirekte“ Weg führt einem durch den Kerker, ist etwas länger (erweitert den „Schnellen“ quasi), aber auch spannender: Laufen Sie am Haupteingang links weiter und ganz hinten in der dunklen Ecke zwischen Arena und Felswand schießt man mit einer stärkeren Waffe einen geheimen Tunnel eines Flüchtlings frei. Unten im Kerker sucht man dann erst mal einen Raum mit zwei Hebeln an der Wand.
Legen Sie beide um und durchsuchen Sie nun die geöffneten Zellen. Danach geht man in den großen Raum mit der Treppe die an der Wand nach oben führt. Folgen Sie ihr und legen Sie am Ende den Hebel um. Nun mit dem Aufzug hoch und in dem Rundgang um die Arena den Weg nach oben in die Arena suchen, wo der, bereits oben erläuterte Kampf, mit dem Titan beginnt.
Alternativ geht man hinter dem Raum mit den beiden Schaltern für die Zellen die Holztreppe nach oben, die einem in den Eingangsbereich der Arena bringt, so dass man exakt dem zuerst

beschriebenen Weg folgen muss um von oben in die Arena springen zu können.

9. Harobed Dorf

Auch wenn man dieses Level äußerst schnell beenden könnte, eigentlich muss man nämlich nur der Schlucht bis zum Schiffs-Eingang folgen, sollte man sich doch zuerst zum Dorf begeben, wo man alle Häuser durchsucht. Sie finden einiges an Munition und Hinweise auf eine Waffe in der Kirche. Kämpfen Sie sich dann zu dieser durch. Beim Betreten des Gebäudes wird man nochmals von zwei Skaarj angegriffen, die man im Inneren nur schwer bekämpfen kann, weshalb man direkt auf die offene Fläche vor dem Gebäude flüchten sollte.
In der Kirche öffnet dann ein Nali einen geheimen Zugang zum Kirchenturm (alternativ mit einer Waffe auf die Wand feuern!), wo man die Flak-Kanone findet. Bevor man zum Dorf zurückkehrt sollte man noch auf den Friedhof hinter der Kirche gehen. Dort kann man an einem der hinteren Gräber eine Steinplatte eindrücken und so einen „unheiligen“ Geheimgang öffnen.
In der Höhle findet man vor allem Munition. Der Bereich zieht sich bis unter den Dorfbrunnen, wo man auch unter Wasser Munition für die Flak-Kanone bekommt.
Laufen Sie dann zurück zum Dorf und folgen Sie dem Weg nach unten zur „Terraniux“. Hier schwimmt man zu der Eisenplatte im Wasser. Klettern Sie hinauf und laufen Sie zum „anderen Ufer“, wo man mit einem geschickten Sprung den Steg erreicht.
Der Eingang wird von einem Skaarj verteidigt, den man angesichts der relativen Enge schnell erledigen sollte.

10. Terraniux unter Tage



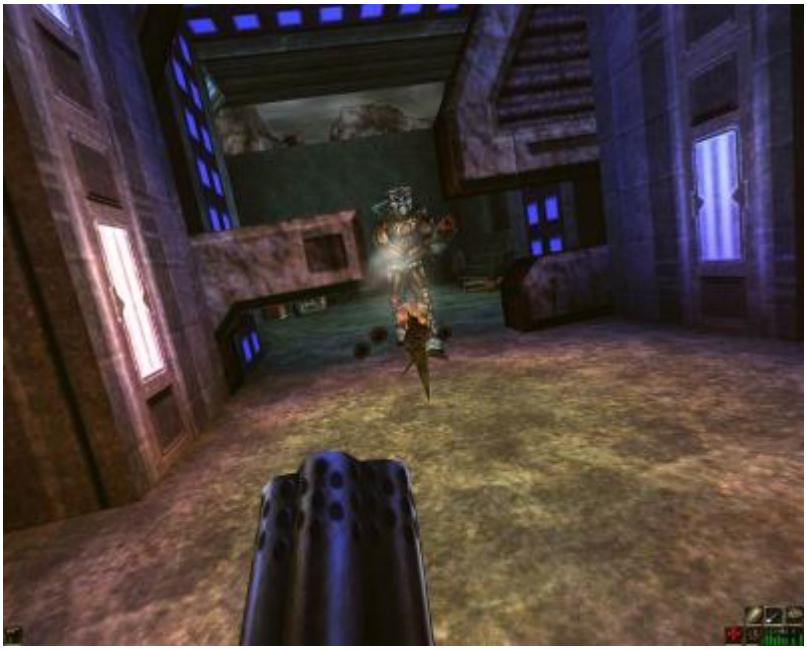
Zunächst holt man mit dem Schalter an der Wand zur Linken den Aufzug runter und erledigt den ersten Söldner. Da der Aufzug noch nicht nach oben fährt, muss man durch die Tür links gehen und durch die Alarmanlage schleichen - Sie dürfen keinen Lichtstrahl berühren, sonst wird Alarm ausgelöst!
Interessanterweise scheint sich dieser Alarm aber nicht wirklich spielerisch auszuwirken, es kommen zumindest mal keine Gegner angerannt oder ähnliches. Wer keinen Lust auf Schleich-Aktionen hat kann daher auch einfach durchrennen! Dahinter erledigt man dann einige Wachen und drückt dann die beiden Schalter an den Seiten.
Nun zurück zum Aufzug und nach oben fahren. Übrigens: Auf einer der Stützen an der Seite findet man ein Superhealthpack. Wie man jedoch wieder runterkommt fragen Sie sich?
Ganz einfach an der Seite des Aufzugs über die Stützstreben an der Seite immer eine Etage tiefer springen und unten dann auf den Aufzug fallen lassen, denn auf den automatisch herunterfahrenden Aufzug kann man nicht springen, dieser fährt einfach zu schnell nach unten!

Oben springt man dann nach unten in die grüne Brühe, die tatsächlich NICHT giftig ist! Klettern Sie dann auf den Weg und säubern Sie diesen von Söldnern und Slith, die sich im Wasser rum treiben. Hat man alles Brauchbare eingesammelt muss man bei dem Bereich mit dem herrlich spiegelnden Boden durch die hintere Tür gehen und dort den Schalter neben dem großen Rohr drücken, was direkt zum Laden des „nächsten Levels“ führt.

11. Terraniux



Im „neuen Level“ ist die grüne Brühe nun weggepumpt worden, so dass man draußen vorsichtig nach unten und zum zentralen Bereich laufen kann, wo man hinten eine Tür findet.
Im Rundgang dahinter geht man dann durch den einen offenen Gang zu einem stark beschädigten Raum. Hier mit dem Aufzug hoch und einige Söldner beim Glücksspiel stören.
Schauen Sie sich den Raum genau an. Hinten sieht man einen Schalter den man drücken muss, an der Seite kommt man durch eine Tür zu einem Zwischenraum mit einem Aufzug und vorne kommt man über eine kleine Treppe zu einem Rundweg, der die Räume verbindet. Solche Räume gibt insgesamt drei.
In jedem müssen Sie den Schalter an der hinteren Wand drücken und vorher am besten noch die Feinde erledigen. Achten Sie insbesonderes auch auf die Slith im Wasser, die man leider oft erst erkennt, wenn man einen Schleimklumpen am Kopf hängen hat! Erst wenn man in allen drei Bereichen die Schalter gedrückt hat kann man in einem der Zwischenräume mit dem einzig funktionierenden Aufzug (der andere wird durch eine „quer steckende“ Röhre blockiert!) nach oben fahren.
Dort sucht man einen Schalter bei einem der Grünbeete und fährt dann mit dem Aufzug (besser gesagt der Kombination aus Wand und Aufzug) nach oben.
Im nächsten Raum taucht man ins grüne Wasser hinab und nimmt die rechte oder linke Röhre nach unten (es folgt ein längerer Tauchgang, daher unbedingt „gut Luft holen“ außerdem findet man in der dritten Röhre noch etwas Munition!).
Unten lauern zwei gefährliche Söldner, die man auf engstem Raum bekämpfen muss. Greifen Sie daher direkt zu einer guten Waffe und verlassen Sie die Röhre schnellstens, denn dort hat man natürlich keine Ausweichmöglichkeiten!
Hat man beide erledigt und die Schalter gedrückt, kann man durch verschieben der Kisten in die anderen Röhren springen und sich hier Munition und ein Superhealthpack schnappen.
Zudem findet man vor dem Kraftfeld in diesem Raum die nächste Waffe, das GesBio-Gewehr.
Diese Waffe ist eine Art Minenersatz, da die Schleimtropfen erst nach einer gewissen Zeit am Boden explodieren.



Nun nach draußen (sie befinden sich im unteren Rundgang, wo man einen Raum an der Seite nicht betreten konnte) und wieder dem bekannten Weg nach oben zu den Beeten vorkämpfen (neue Gegner!). Dort begibt man sich zum zentralen Raum, den man von allen drei „Außenarealen“ her betreten kann. Springen Sie hier auf einen der beiden Aufzüge auf der unteren Ebene und fahren Sie mit diesem GANZ nach oben, wo man dann neben einem weiteren Upgrade für die Dispersion Pistol auch einiges an Munition findet.
Anschließend fährt man wieder nach unten und geht durch die vierte, bisher verschlossene Tür in eine Art Gewächshaus (an den Seiten kann man per Schalter kurzfristig etwas Sonnenlicht rein lassen), was man eventuell schon durch die vorhergehende Tauchaktion kennen könnte.
Erledigen Sie hier den Söldner und steigen Sie dann auf den hinteren Aufzug, der Sie nach unten bringt, wo man die Terraniux wieder verlassen wird.

12. Noork´s Ellbogen

Erledigen Sie zuerst alle Gegner auf der Rampe und durchsuchen Sie dann unten die beiden Hütten. Folgt man der Schlucht kommt man zu einem größeren Gebäude. Sobald man sich der Rampe nähert, wird sie von einem Nali heruntergelassen und man kann auf der anderen Seite rechts oder links in den eigentlichen Tempel gehen.
Übrigens: Springt man ins Wasser und taucht in die linke hintere Ecke, sieht man einen kleinen Eingang zu einem Versteck, das einige Waffen bietet!
Ansonst: Genießen Sie den Ausblick!

13. Tempel der Vandora



Laufen Sie zunächst bis in den Innenhof und wehren Sie den Skaarj und die Mantas ab.
Danach auf der anderen Seite in den Gang (Vorsicht, ein Brute kommt!) und links die beschädigte Treppe runter. Hier sollte man schnell am Nali vorbeirennen und den Skaarj im nächsten Raum ausschalten. Kommt man dann zurück öffnet einem der Nali ein Versteck mit einem Superhealthpack.
Zudem kann man bei der Treppe ins Wasser springen und nach unten tauchen. Hier findet man eine kleine Höhle, an deren Ende man an ein weiteres Superhealthpack und ein Upgrade-Modul für die Dispersion Pistol.
Bei der Treppe folgt man dann dem Weg nach rechts und arbeitet sich durch einige Räume bis zu einem Steg mit einem Boot vor.
Hier sollte man aber nicht ins Boot springen, sonder am Rand des Wassers dem dunklen Weg folgen, so dass man die angreifenden Gasbag besser abwehren kann. Im Boot hat man dazu nicht ganz so optimale Möglichkeiten! Hinten findet man einen Raum mit einigen Säulen. Drücken Sie hier den Schalter an der hinteren Wand und laufen Sie dann zur kleinen "Insel" inmitten des unterirdischen See, wo man mittels eines Schalters ein blaues Feuer entzünden kann. Nun zurück zum anfänglichen Steg (Tauchmöglichkeit zum Geheimraum unter dem Weg beachten!) und hier die kleinere Treppe hoch, wo nun kein Gitter mehr den weiteren Weg versperrt.
Um die Ecke trifft man einen Skaarj, der ganz eifrig zu einem Schalter rennt und diesen betätigt, was hinter Ihnen das Gitter wieder runter fährt! Sie müssen den Feind daher auf einem vergleichsweise begrenztem Bereich niederkämpfen!
Anschließend folgt man dem Weg nach oben bis zu einer kleinen Verzweigung.
Nach rechts hin findet man mal wieder einen Geheimraum. Der Hinweistext an der Wand ist jedoch diesmal recht schwierig, analysiert man ihn jedoch ganz genau wird man auf die Lösung kommen: Werfen Sie einfach eine Leuchtfackel in das Wasserbecken und schon wird sich der Geheimraum mit einem „Unsichtbarkeitsgenerator“ öffnen!
Folgen Sie dann dem Weg nach oben bis zum Altarraum mit dem beeindruckenden Bildnis der beeindruckenden (;-)) Vandora. Diese scheint von Al Bundy erfunden worden zu sein. Das Beschießen des Bildes löst zwar seltsame Blitzgeräusche aus, scheint sonst aber überhaupt nichts zu verändern!



Gehen Sie daher einfach direkt zum Gitter, das den Weg zum anfänglichen Innenhof freigibt!
Hier geht es erstmal wieder nach links, doch diesmal kann man den rechten Weg nehmen und sich durch eine kleine Schlucht zum Amphitheater kämpfen.
Locken Sie den riesigen Brute hier nach draußen, wo man ihn besser ausschalten kann und laufen Sie dann zum Innenbereich des Gebäudes.
Sobald man das Theater betritt, verschließt sich hinter einem eine Tür und man muss sich dem Titan stellen.
Bleiben Sie möglichst ganz oben, wo man den Steinen des Titans noch am besten ausweichen kann, was aber durchaus schwierig werden kann, da seine „Mehrfachgeschosse“ oft unglücklich an der hinteren Wand zerbersten und dann eigentlich nicht vorhersehbar umherfliegen, so dass man schon auch etwas Glück braucht um hier den Kampf wirklich unbeschadet zu überleben.
Hat man ihn besiegt, durch den Durchgang gegenüber der Bühne gehen und aufpassen, dass man nicht von den herabstürzenden Gesteinsbrocken erwischt wird.

14. Der Graben



Hier sammelt man erst einmal die Munition, die am Boden liegt, ein und macht sich dann auf einen schweren Kampf gefasst. Mit einer zielsicheren Waffe (Automag, ASMD,...) in der Hand steigt man auf die Gesteinsbrocken und greift alle Gasbag in Reichweite an.
Achten Sie insbesondere auch auf Feinde über Ihnen und nutzen Sie die begrenzte Reichweite der Flammenangriffe aus.
Hat man dann den größten Teil erledigt, gleitet man an der steilen Wand herunter und rennt Richtung ISV-Kran. Weichen Sie den Gesteinsbrocken der beiden Titane aus und sobald Sie nicht mehr zwischen den beiden Ungetümen sind, können Sie einen angreifen.
Hat man dann beide erledigt, muss man noch einen Skaarj am Schiff ausschalten und hier in den rot leuchtenden Bereich treten. Nun fährt ein Aufzug herunter und bringt Sie in den Hangar.
Hier geht man zuerst an die bunt leuchtende Tafel und holt damit den Lastenkran zum leeren Platz neben dem einen Roboter. Steigen Sie nun einfach auf die kleine Erhebung im Boden (Aufzug) und springen Sie oben auf den Lastenkran, der Sie zum Gang an der anderen Seite bringt, wo man durch die Tür ins Schiffsinnere geht.
Noch eine kleine Alternative für den „Grabenkampf“: Die beiden Titane lassen sich zwar nicht

gegeneinander ausspielen, doch die Gasbag sind dafür recht brauchbar. Versuchen Sie einfach einen Titan zwischen sich und die Flugbälle zu bekommen, so dass die Angriffe der Flugdinger auf den Titan einprasseln, der sich alsbald dagegen wehren wird. Genießen Sie dann die Show! 😉

15. ISV-KRAN Deck 4



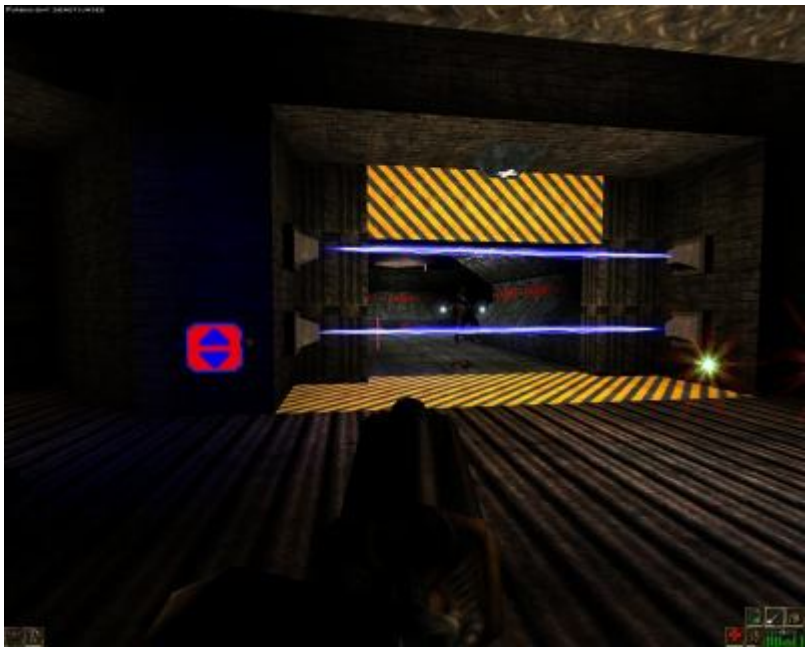
Im nächsten Raum sammelt man zuerst alles Brauchbare ein und geht dann hinten an die Kontrolltafel, mit der man den Aufzug direkt bei der Tür herbeiruft. Oben sollte man eine gute Nahkampf-Waffe wählen und erstmal speichern, denn sobald man rechts oder links einen Gang betritt erwacht ein schriller Alarm, da ein Skaarj versucht eine gesicherte Tür weiter hinten zu öffnen.
Es gilt im folgenden zahlreiche Skaarj auszuschalten, die aus den Lüftungsschächten an der Decke kommen. Glücklicherweise kommen die Kerle nur nacheinander, so dass man in den engen Gängen nicht völlig überrannt wird. Halten Sie trotzdem Augen und Ohren offen, denn die gerissenen Kerle greifen öfter mal auch plötzlich aus der anderen Richtung an oder verstecken sich in dunklen Ecken!
Sind wirklich alle erledigt öffnet sich automatisch das Gitter bei der Verzweigung, die zur hinteren Kontrolltafel führt. Springen Sie vorsichtig auf den kleinen Vorsprung über dem Rotor und folgen Sie dem Schacht. Am Ende blickt man in einen Raum mit "grünem Wasser" am Boden.
Springen Sie auf den ersten Weg, benutzen Sie die Konsole und schießen Sie hier auf den Scheinwerfer über dem Lüftungsgitter, wodurch sich dieses öffnet und man an die ASMD kommt!
Hat man noch einen Schutzanzug, kann man ins Wasser tauchen und hier einige Kisten durchsuchen.
Ansonst geht man zu einem der beiden automatisch öffnenden Gitter und läuft dann bis zum bereits bekannten Raum. Hier dann wieder mit dem Aufzug hoch und oben rechts halten.
Im Lagerraum erledigt man zwei Skaarj, die man am besten woanders hinlockt, denn zwischen den Kisten lässt es sich nur schwer kämpfen!
Fahren Sie dann mit dem Aufzug in der Ecke nach oben, erledigen Sie den Skaarj und drücken Sie dann den Schalter an der Kontrolltafel, was im Lagerraum einen Weg hinab fährt.
Laufen Sie diesen nach oben und speichern Sie hier mal wieder, denn in dem sehr kleinen und engen Raum wird man plötzlich gefangen sein und einige Skaarj abwehren müssen. Die Flakkanone ist hier eine gute Wahl! Lassen Sie sich auf keinen Fall in eine Ecke drängen!
Hat man die Kerle erstmal erledigt kann man die Konsole zwischen den „gelb pulsierenden Säulen“ benutzen, was im Lagerraum die hintere Tür öffnet, durch die man zum nächsten Deck kommt.

16. ISV-KRAN Decks 3 und 2



Laufen Sie zuerst immer geradeaus, durch die beiden Tore. Im hinteren Raum mit dem Aufzug hoch und hier oben dann entweder gleich eines der beiden großen Tore öffnen, oder zuerst doch mit der Kontrolltafel hinten das großen rote Tor öffnen (dort geht es nicht weiter, man kann sich aber etwas Munition und andere brauchbare Sachen erkämpfen!). Hat man zuerst das große Tor geöffnet, kann man im Raum dahinter mit einem Aufzug nach oben fahren und hier, nachdem man einige Skaarj ausgeschaltet hat, Munition und verschiedene Rüstungen aus den Röhren mitnehmen.
Wieder zurück im vorherigen Raum geht man durch eines der großen Tore oben und erledigt in den Gängen einige Gegner. Danach nach rechts hin in die „Cooling System Control“ orientieren.
Hier muss man in zwei Räumen jeweils eine Tafel hinter einem großen Rohr berühren. Hat man beide aktiviert, geht es wieder zurück und nun durch das Tor auf der anderen Seite zum „Containment Field Generator“.
Im Raum über dem blitzenden „Reaktor“ (wasauchimmer) geht man dann links zum Aufzug und fährt bis zur zweiten Etage. Hier rennt man dann bis zum Ende des Ganges und deaktiviert links und rechts mit den Kontrolltafeln die Schilde um die beiden Kerne.
Schießen Sie aus sicherem Abstand mit einer Waffe auf die „Kerne“ und zerstören Sie diese somit.
Hat man noch den antitoxischen Anzug, kann man ganz unten im Wasser mit einem Aufzug ganz nach oben fahren und hier eine Rüstung mitnehmen.
Nachdem man also alle drei Etagen durchsucht hat, geht man wieder zurück zum Aufzug auf der untersten Ebene und fährt zurück nach oben. Dort läuft man dann zurück in die Gänge und mit dem Aufzug nahe einem der großen Tore hoch zur „Engine Power Core Control“, die bisher durch einen blauen Schild abgesperrt war.
Erledigen Sie zunächst die Feinde um den Antrieb und fahren Sie dann mit einem der Aufzüge hoch.
Bei den „Biosuites“ findet man einen Schild-Gürtel und jede Menge interessante Informationen und auf der anderen Seite irgendwelche "Stäbe", die man per Konsole wieder in die Wand fährt, so dass der Antrieb in Gang gesetzt wird. Dank den Sprung-Stiefeln, die man in einer der Kisten beim Aufzug findet kann man hier auch ganz vorsichtig auf die Verstecke über dem Weg springen und so die Munition an sich bringen, die man in Kürze eventuell gebrauchen könnte.
Verlassen Sie den Bereich wieder und kämpfen Sie sich im unteren Gang nun zum zentralen „Primary Turbo-Lift“ durch, wo man nach oben fährt und einige Schritte bis zum nächsten Level macht.

17. ISV-KRAN Deck 1



Zunächst sollte man unbedingt speichern! Sobald man durch die erste Tür tritt und einige Schritte vorwärts macht geht's los: Zahllose Skaarj (knapp 20 sollten es nach dem Eintrag im Logbuch ein) tauchen nacheinander in den dunklen Gängen vor einem auf und machen sich sofort daran, Sie anzugreifen.
Nun zieht man sich entweder wieder in den ersten Raum zurück, wo man darauf wartet, dass die Feinde durch die Tür kommen (sehr anstrengend mangels Ausweichoptionen!) oder stürmt los und versucht die Skaarj in dem Rundgang zu erledigen. Ohne Taschenlampe ist man dabei aber wahrscheinlich verloren, da man die Feinde in der Dunkelheit nur allzu oft zu spät erkennt!
Alternativ versucht man schnellstens die Energiebarriere weiter hinten zu deaktivieren und sich dann hinter diese zu retten, was eigentlich auch die cleverste Option ist, da man nicht Unmengen Munition aufwenden muss und sich die Skaarj nur beim Deaktivieren der drei Energiequellen vom Hals halten muss! Laufen Sie daher nach dem Start direkt geradeaus in den ersten „Transformer room" und deaktivieren Sie hier den Energiestrom. Am besten schlägt man sich dann mit der Flakkanone und aktivierter Taschenlampe auch zu den beiden anderen Räumen durch. Hat man alle drei Schalter betätigt gilt es schnellstens hinter die, nun deaktivierte, Energiebarriere zu laufen und diese dann auch wieder zu aktivieren. Die Skaarj bleiben zurück und können recht schnell vergessen werden!
Da man nun den Rücken frei hat, geht man Richtung Brücke, da hier aber Kraftfelder aktiv sind, rennt man auf die zweite Ebene und betätigt auf dem Rundgang um das Wissenschaftslabor die Kontrolltafel, was unten das Tor zum selbigen öffnet.
Laufen Sie hinein und drücken Sie schnell den Schalter an der Glasscheibe, was den Zugang zu den Schlafräumen für einige Sekunden öffnet. Ist man schnell genug kann man noch aus dem Raum entkommen bevor sich die Tür schließt und zu den Schlafräumen laufen.
Schafft man dies nicht muss man das Tor mit der Konsole unten bei den Kraftfeldern öffnen, was diese aber auch deaktiviert, so dass die seltsamen Schleimamöben freikommen. Hat man den Schutzanzug an, können einem die Biester zwar nichts anhaben, doch auch so braucht man sich nicht groß vor den Dingern zu fürchten, den mit einigen gezielten Raketentreffern in die „Menge" fliegt diese meist auch schon sich ergebend auseinander..!



Im Gang durchsucht man nun die Räume rechts und links nach Munition und schaltet einige Gegner aus, die sich im Dunkeln gerne anschleichen! Zudem kann man hier nach unten zum verseuchten Wasser springen und dem Lüftungsschacht folgen. An dessen Ende findet man eine Rüstung und Munition und findet sich über der Wissenschaftsstation wieder.
Wieder zurück bei den Mannschaftskabinen geht man Richtung beschädigtem Aussichtsraum.
Hier springt man ins Wasser und geht zum Gitter. Sobald man das gelbe „Schloss“ berührt, öffnet es sich automatisch und man kann unter Wasser die Kraftfelder zur Brücke abstellen.
Sobald man aber ins Wasser abtaucht kommt ein Skaarj in den Raum und macht einem beim Auftauchen ganz schön zu schaffen! Greifen Sie daher direkt zu einer starken Waffe oder versuchen Sie einen „Schleimmine“ vor die Tür zu legen.
Anschließend geht es wieder Richtung Brücke, dort mit dem Aufzug hoch und in der Brücke mit einem der Schalter an der Seite eine Kontrollstation wegfahren. Unten springt man auf das Teleporterfeld und muss sich eventuell noch etwas bewegen, bevor der nächste Level geladen wird.

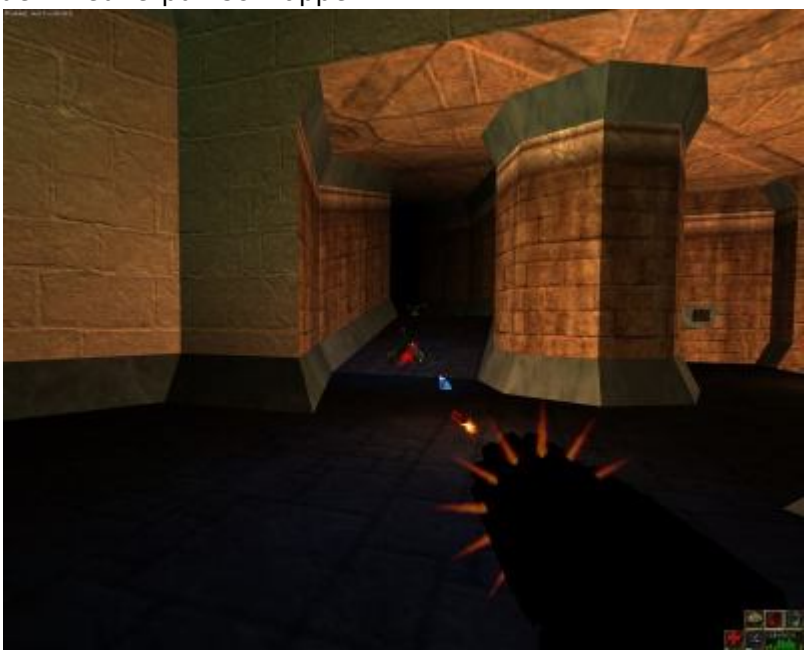
18. Turmdorf



Erledigen Sie zunächst den Titan, der im Dorf steht. Locken Sie ihn dabei am besten erstmal von dort weg, denn im weitläufigen Areal um das Dorf kann man den Steinangriffen gut ausweichen.
Durchsuchen Sie danach alle Hütten und folgen Sie der Schlucht nach oben.
Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad man eingestellt hat (Im Schwierigkeitsgrad Unreal erwarten einen nochmal drei Titane!) kann man noch ein paar Titan ausschalten oder einfach „ausmanövrieren“, denn hinter die Mauer bei der Hütte kommen die Riesen nicht!
Am Ende der Schlucht springt man zum Schalter am Tor und öffnet so dieses.

19. Der Sonnenturm

Aus Platzgründen gehe ich hier nur auf den kürzesten Weg zum Levelende ein, denn wenn man alles was dieser Level bietet aufschreiben wollte, müsste ich noch ca. 5 Seiten extra einplanen und das wäre für einen einzigen Level zu viel. Also sollten Sie selbst etwas forschen gehen, glauben Sie mir an Spannung bietet dieser Level so einiges!!!
Zuerst folgt man also dem Weg bis zum eigentlichen Sonnenturm und schubst unterwegs einige Gegner vom Weg, wofür sich beispielsweise die ASMD recht gut eignet!
Im Turm geht man dann schnurstracks geradeaus und fährt mit dem Aufzug im nächsten Raum nach oben. Hier wieder geradeaus zur „Zisterne“ und im Wasser in die Röhre tauchen. Am Ende des Tauchgangs findet man sich in einem dunklen Raum mit vielen kleinen "Skaarj-Spinnen" wieder. Mit einigen Leuchtfackeln macht man sich Licht und schaltet dann die nervigen kleinen Biester aus.
Nun dem linken Gang folgen, an einem Vorratsraum vorbei, bis man zu einem endlich wieder mal hellen Raum („Große Halle“) mit einem „Rednerpult“ kommt. Hier betätigt man im Dunkel einen Hebel und kann sich so die Minigun unter dem Rednerpult schnappen.



Nun mit dem Aufzug auf der anderen Seite nach oben fahren und dort wieder einen Aufzug nehmen. Oben kann man entweder mit einem weiteren Aufzug Richtung Spitze fahren oder sich draußen am Turm entlang nach oben kämpfen. Beide Wege führen schließlich zum letzten „Aufzugsraum“. Hier besteigt man einen der beiden „Turboaufzüge“, die sogar schneller fahren, als beispielsweise die ASMD-Energiekugeln fliegen!
Speichern Sie dann nach der Fahrt erstmal und kämpfen Sie sich anschließend nach draußen durch, wo man zahlreiche gefährliche Feinde erledigen muss. Sehen Sie sich dann genau um, denn man findet beispielsweise auch hinter der Mauer ein kleines „Geheimnis“, das man nur durch den schmalen Vorsprung an der Mauer entlang erreichen kann.
Ist der „Abflugbereich“ dann gesäubert, rennt man zurück und geht in den einen Raum mit einem „Käfig“ in der Mitte. Legen Sie den Hebel und rennen Sie wieder nach draußen, wo man auf den „Aufzug“ wartet. Steigen Sie ein und ab geht es Richtung Wolkendecke..!

20. Tor zu Na Pali



Oben steigt man aus dem Lift und folgt dem Gang. Der Nali, der vor einem von einer Planke geschubst wird, zeigt einem bei einer Rettung keine Geheimnisse, also kann man ihn ruhig ignorieren, denn teilweise hüpft er nach der Rettung selbst doch noch runter!
Gehen Sie stattdessen durch die Tür links und laufen Sie bis zum Fluss. Schwimmen Sie hier nach links bis zum Wasserfall. Dahinter findet man das Scharfschützengewehr und einen Hebel. Legen Sie ihn um und schwimmen Sie durch den Fluss wieder zurück. Das Gitter auf der anderen Seite ist nun offen und man kann hier nach dem Ausschalten zweier Skaarj weiterschwimmen. Sobald man wieder aus dem Wasser steigen kann, sollte man das auch tun, sonst fällt man mit dem Wasser weiter hinten ins Nichts.
Nachdem man also aus dem Wasser gestiegen ist, fährt man mit dem Aufzug rechts hoch und folgt dann oben dem Weg bis nach draußen.
Hier muss man vorsichtig einige Gegner ausschalten. Gerade der Skaarj mit dem Raketenwerfer ist sehr gefährlich, da er Sie mit etwas Pech vom Weg „sprengen“ kann!
Danach immer dem Weg folgen, bis man in einem Gang mit spiegelndem Boden an eine Einmündung kommt. Laufen Sie nach rechts weiter und schließlich die Treppe hoch.

21. Nali Pa Zufluchtsort



Gehen Sie bis nach draußen und hier nach links. Bei der „Straße“ durch das erste Tor rechts und im Raum zur Linken einen Hebel umlegen, der das Tor zum Stall öffnet, wo man hinten links das Tor nach draußen mit einer Kurbel öffnen kann.
Gehen Sie hier nach links in das Gebäude und arbeiten Sie sich bis zum Hebel vor, der draußen das Tor oben öffnet. Nun zu diesem Tor und im Gebäude links zum oberen Weg über dem Stall. Hier kann man, bevor man hinten mit dem Hebel den Lastenaufzug runterkrachen lässt, auf die Strebe ohne Lampe springen (recht anspruchsvoll) und so einen Geheimraum mit Munition für den Messias öffnen.
Dann springt man vorsichtig bis in den Keller runter, wo man zunächst von einem Skaarj attackiert wird und dann mit einer kräftigen Waffe im Raum dahinter auf die Spalte in der Wand feuert.
Dort die Treppe hoch in den nächsten Raum und die Skaarj erledigen. Anschließend steigen Sie zur

zweiten Etage hinauf und legen gegenüber der kleinen Bibliothek den Hebel um, der darunter das große Tor öffnet!
Laufen Sie nun zurück nach draußen und folgen Sie dem Weg durch die „Häuserschluchten“, an der Nali-Statue vorbei, bis man in einem Innenhof in die Kanalisation hinabsteigen kann.
Hier sucht man wieder eine Spalte in der Wand und zerschießt auch diese. Durch den Weinkeller kämpft man sich nach oben bis zu einer Bar durch. Erledigen Sie zunächst die spiel-süchtigen Kraal und drücken Sie dann den Schalter hinter dem Tresen (öffnet oben die Tür zu den Zimmern) und den versteckten Schalter im Kamin (öffnet unten einen Geheimraum).
Oben durchsucht man dann alle Zimmer, stört die Skaarj beim schlafen, legt einen Hebel um (öffnet unten beim Obelisk ein Tor) und durchsucht die Kisten nach dem wichtigen Tauchgerät!
Anschließend läuft man wieder nach unten und verlässt das Etablissement. Folgen Sie wieder dem Weg bis zum Zugang zur Kanalisation. Gehen Sie hier jedoch durch die Tür zum „Außenbereich“.
Erkunden Sie am besten erstmal den Rand der fliegenden Insel, denn hier findet man eine Rüstung, ein Superhealthpack und einiges an Munition, womit man dann auch die angreifenden Feinde abwehren kann 😉
Nachdem man damit fertig ist, geht man durch die Tür neben dem Stall und auf der anderen Seite sieht man nach links in den kleinen Raum. Hier den Hebel umlegen und dann wieder zur anderen Seite, wo nun das Tor zum „Stall“ offen ist.
Fahren Sie im Nebenraum mit dem Aufzug nach oben und arbeiten Sie sich bis zu einem großen Kontroll-Pult vor. Sobald hinter dem Pult eine Anzeige erscheint, ist im Wasser um den Obelisken eine Röhre geöffnet worden. Tauchen Sie hinab und folgen Sie der Röhre bis der nächste Level lädt...

22. Outpost 3J



Tauchen Sie schnell zum Ende der Röhre und schalten Sie oben einen gefährlichen Skaarj aus. Danach durch die einzige offene Tür und mit dem Aufzug hoch. Nun dem Weg folgen, bis zum Kontrollraum und hier das Kontrollpult betätigen.
Anschließend geht es wieder nach unten zum nun offenen Tor, wo man in der hinteren Ecke einen weiteren Aufzug findet.
Im Schiffshangar geht man dann zum Kontrollraum oben und macht sich an allen drei Kontrollpulten zu schaffen.
Im Hangar sollten sich dadurch beide Tore links und rechts öffnen und der Schild gesenkt werden. Folgen Sie dem linken Gang bis zu einem Raum mit einem grün leuchtenden Reaktor. Fahren Sie nach unten und deaktivieren Sie an der Konsole direkt am Generator den Schild im Gang dahinter.
Folgen Sie hier unten dem Weg bis zur Kirche und betreten Sie hier durch den Haupteingang das Gotteshaus. Im Hauptraum rechts hinten nach oben laufen und im Gang links einen nicht sehr gut versteckten Schalter in der Wand drücken. Dieser öffnet rechts eine Tür, die zu einem Schild-Gürtel (in einer Statue versteckt!), einem Superhealthpack und Munition führt.
Wieder im Gang geht man dann in den Kontrollraum und berührt das Pult, was im anderen

Nebenschiff unten das Tor öffnet. Folgen Sie der Treppe dort nach unten, wo man zentral zwischen den Katakomben einen Teleporter findet. Diesen aktiviert man wie üblich per simpler Berührung des Kontrollpultes, so dass man nur noch in die grünlich glühende „Blase“ springen muss, wodurch die „Himmelfahrt“ startet...

23. Velora Paß

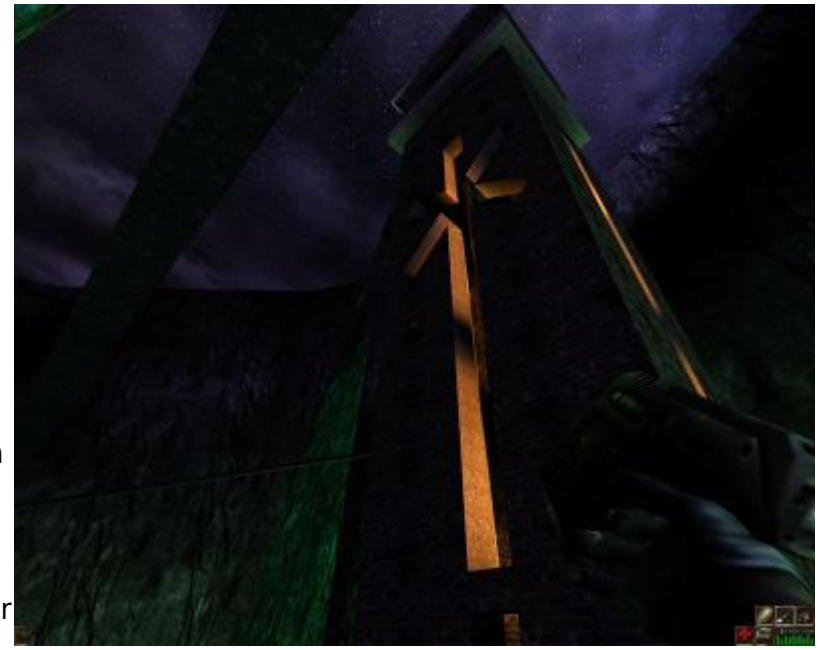


Schauen Sie sich vorsichtig um und attackieren Sie dann die beiden Skaarj, die gerade einige Kisten inspizieren.
Sind alle erledigt, schnappt man sich die Munition die beim Teleporter herumliegt und folgt der Schlucht bis zum großen Titan aus Stein.
Sobald man sich hier das Upgrade für die erste Waffe schnappt erwacht der Titan und man muss sich wieder einem dieser Ungeheuer stellen.
Natürlich kann man das ganze auch viel geschickter angehen. Sobald der Titan erwacht ist, lockt man ihn von seinem Stuhl weg und rennt dann schnell selbst zu dem „Thron“, wo man auf die Sitzfläche springt, die ein riesiger Schalter ist, der die „Fallbrücke“ weiter hinten wieder langsam nach oben fahren lässt. Treiben Sie sich nun noch etwas rum und flüchten Sie sich dann zur anderen Seite wenn die Brücke erstmal oben ist. Locken Sie den Titan an und sobald er auf der Brücke ist muss man nur noch den Hebel umlegen und schon saust das Biest ab in die Tiefe.
Mit der Vernichtung des Titans öffnet sich dann am Ende der Schlucht auch das Tor zum nächsten Level.

24. "Schroffer Dauerraucher" (Bluff Eversmoking)



Der Nali öffnet einem das Tor (natürlich kann man das auch selbst machen) und führt einem bis zum nächsten Tor.
Nachdem auch dieses geöffnet wurde, rennt man bis zur „Burg“.
Auch in diesem Level hat man mal wieder zahllose Möglichkeiten den Bereich zu erkunden, so dass ich auch diesmal wieder nur einen Weg beschreiben werde um die Dimensionen dieses Dokuments nicht zu sehr zu sprengen!
Am besten nimmt man sich zuerst den oberen Teil der Anlage vor. Betreten Sie rechts oder links die „Stadt“ und kämpfen Sie zahlreiche Gegner nieder. Im Friedhof kann man einen Grabstein wegschieben und den Schalter darunter drücken.
Nun öffnet sich eine Grab und man kann mit einem Aufzug in die Grabkammer fahren. Hier zeigt einem ein freundlicher Geist einige Verstecke in den Särgen, die sich aber wirklich auch nur dann öffnen, wenn die Geister Ihnen wohlgesonnen sind. Schießen Sie also nicht unnötig rum!
Hat man die Stadt soweit gefilzt geht man wieder zum Anfang und rennt hier links an der Seite des Felsen den Weg hinunter.
Im Inneren nimmt man den mittleren Gang zu den Zellen. Nachdem man die Kraal-Wachen erledigt hat kann man per Hebel die Zellen und öffnen und einige bewegende Schicksale betrauern.
Nach der Runde Mitleid springt man ins Wasser und taucht durch den Gang mit dem Kreuz.
Unterwegs kann man einige interessante Zufluchtsräume erkunden und dort Luft schnappen.
Im Inneren der Anlage kann man über die Treppe in die Kirche gehen, wo einem zwei hilfsbereite Nali Verstecke mit Munition und einem Schild-Gürtel zeigen.
Danach geht man nach draußen, öffnet am besten (bzw. zur Sicherheit 😉) erstmal das Tor im danebenliegenden Turm oben und geht dann nach rechts bis zum nächsten Raum, der unten von einer Energiebarriere geteilt wird.
Laufen Sie auf den schmalen Weg an der gegenüberliegenden Wand, bis Sie sich über der Laser-Barriere befinden und springen Sie dann hinter das Hindernis, in Richtung der Wandkonsole, welche die Schranke hier, als auch eine tief unten im Felsen, deaktiviert.
Nachdem die Schranke ausgeschaltet wurde durchsucht man den anderen Raum und fährt dann wieder nach oben. Folgen Sie dem Weg zurück zu den Zellen (alternativ kann man aber beispielsweise auch durch das Tor und am Felsen entlang nach unten laufen) und gehen Sie dort zum danebenliegenden Raum mit Wasser am Boden und der großen Röhre an der Seite.
In der Ecke unter dem Weg findet man hier eine Zugangsmöglichkeit zu dem Röhrensystem. Folgen Sie diesem bis zu einer Art „Schleuse“, wo man mit dem Hebel die andere Röhre öffnet, die einem weiter nach unten bringt.
Sie landen irgendwann unten im Wasser einer Höhle. Klettern Sie hier schnellstens auf den Steg und erledigen Sie die Kraal. Anschließend geht man in den Gang, der tiefer in den Felsen führt. Nach rechts hin kann man mit einem Aufzug nach oben fahren und findet sich mitten auf dem kleinen Friedhof wieder. Da man aber bei der Laser-Barriere oben eine andere Energie-Schranke deaktiviert hat, genauer gesagt jene die hier unten den anderen Weg versperrt hatte, kann man dem Weg bis zum runden Aufzug weiter hinten folgen.



Springen Sie an den Hebel an der Decke und fahren Sie dann nach unten, wo man sich in einem engen Gang zahlreichen schwer bewaffneten Skaarj stellt.
Am Ende geht man eine Wendeltreppe hoch und erledigt im Raum mit dem großen Behälter in der Mitte die Skaarj.
„Drücken“ Sie nun beide Kontrolltafeln und fahren Sie dann mit dem Aufzug im Schacht hinten nach oben, wo man dann plötzlich vor dem Glockenturm steht.
Drinnen kann man den Aufzug nach oben fahren lassen und nach unten springen.
Man findet eine Rüstung und noch ein Upgrade für die Dispersion Pistol, was aber nichts mehr bringt, wenn man bisher brav alle Upgrades mitgenommen hat.
Ist man mit dem Aufzug nach oben gefahren, legt man hier zwei Hebel um und fährt dann wieder nach unten. Diesmal springt man jedoch vor dem Erreichen der unteren Ebene ab, so dass man sicher auf dem Weg zur "Transportplattform" landet.
Diese fährt eine Runde um den großen Felsen und dockt dann an der oberen Felswand an, wo man dem Gang bis zu einem Aufzug folgt, der einem nach unten bringt.

25. Dasa Bergpaß



Im Lagerraum lauern einige Gegner, die einem gerne von hinten überraschen, was durch die schlechte Beleuchtung und die Enge durchaus als äußerst unangenehm empfunden werden kann!
Schleichen Sie daher vorsichtig durch die Halle zu anderen Seite (auch gerne an einer Seite, so dass man immer die sichere Wand im Rücken hat und hier in den Kisten auch beispielsweise einen Schild-Gürtel findet) und lassen Sie sich ruhig etwas erschrecken, denn Sie haben ja zu Beginn des Levels gespeichert. Oder?
Nachdem man die Lagerhalle gesichert hat geht durch die Tür wieder nach draußen in eine Schlucht. Bei der Brücke fährt man den Weg mit dem Hebel an der Seite runter und erledigt dann die Kraal-Wachen auf der anderen Seite.
Durchsuchen Sie zuerst die Räume links im Felsen, bevor Sie über den Holzbalken nach unten zur Höhle in der Schlucht kraxeln.
Dort taucht man durch ein Loch am Boden ins Wasser und schwimmt den Gang entlang. Ist man wieder aufgetaucht holt man den Aufzug runter, erledigt die beiden Kraal am besten mit einer Ladung Raketen und fährt dann damit hoch.

Oben legt man den Schalter um, der das Tor unten öffnet und springt dann selbst schnell über den „Feuerpfosten“ bei der Brücke nach unten (so bleibt man ohne Verletzung), denn das Tor schließt sich nach kurzer Zeit wieder!
Im dahinterliegenden kleinen Innenhof geht man links in den Gang und betätigt hier am Ende wieder einen Hebel. Folgen Sie nun der Schlucht und erledigen Sie zahlreichen Gegner, die auf diesem engen Raum durchaus schwer zu bekämpfen sind.
Im hinteren Raum mit Wasser angekommen springt man schnell über die Fässer im Wasser zur anderen Seite (oder soweit wie man kommt) und läuft dann hier die Treppe hoch, so dass man sich nicht mit dem Skaarj und den Kraal an den Seiten beschäftigen muss.

26. Cellars at Dasa Paß



Erledigen Sie zuerst die Kraken an der der Decke und locken Sie dann die zahlreichen Kraal aus dem Raum nach links hin in den Gang, wo man den Kerlen gut zusetzen kann! Tauchen Sie dann dort erstmal ins Wasser, wo man neben Munition auch einen Geheimgang findet, der zu einem Superhealthpack führt.
Oben legt man final den Hebel um und kehrt zum anfänglichen runden Raum zurück, wo man durch den anderen nun zugänglichen Gang geht. Dahinter fährt mit dem Aufzug rechts hoch.
Drehen Sie an dem Rad um das Tor unten zu öffnen und springen Sie dann direkt nach unten, denn das Tor schließt sich mal wieder automatisch!
Hinter dem Tor geht man direkt links in den kleinen Raum und betätigt hier die Kurbel. Nun öffnet sich das Gitter neben dem Tor und man kann dahinter dem Weg folgen, bis man zu einem großen Raum mit einer Säule in der Mitte kommt. Sobald man nun einige Schritte in den Raum macht, erkennt man dann auch wer hinter der Säule steht!
Das Tor fällt hinter einem zu, ein Versteck in der Wand öffnet sich und spuckt Kraal aus und zu schließlich bewegt sich auch noch ein riesiger Titan durch den kleinen Raum auf Sie zu!
Versuchen Sie die Kraal und den Titan gegeneinander auszuspielen und drücken Sie den verstecken Schalter an der Säule, wodurch sich an der Seite ein "Geheimgang" öffnet und man dem schwierigen Kampf gut ausweichen kann. Folgen Sie der Treppe nach oben und springen Sie von der Plattform runter zur Nische mit dem Schalter. Drückt man den Schalter, öffnet sich das Tor wieder und man kann aus dem gefährlichen Raum flüchten (Vorsicht: Der Titan kann Sie auch noch über die Treppe verfolgen!).
Gehen Sie die Treppe wieder nach unten (rechts in der Ecke auf der Treppe ist nun auch noch ein Geheimraum betretbar) und legen Sie im Raum nach links hin (mit den zerstörten Bodenplatten) den Hebel um.
Nun durch eines der beiden Tore mit den dahinterliegenden Aufgängen in den nächsten Raum und dort auf der einen Seite einen Hebel betätigen, der auf der anderen Seite einen Aufzug runterfahren lässt.
Oben drückt man den Schalter auf der anderen Seite und springt dann ins Wasser. Hier unter dem Superhealthpack wieder einen Hebel umlegen und danach aus dem Wasser steigen.

Wieder einen der beiden Aufgänge runter und im Raum gegenüber dem S-förmigen Gang folgen bis man dahinter nach rechts hin die Wendeltruppe runter laufen kann.
Unten angekommen wird der Zugang zur Treppe dann plötzlich versperrt und aus dem hinteren Bereich strömen zahlreiche Kraal. Diese muss man jedoch nicht bekämpfen, wichtig ist nur, dass man links mit dem Aufzug nach oben fährt, dort den Hebel umlegt, der die Treppe wieder freigibt und sich dann noch das Tauchgerät auf den Kisten schnappt.
Anschließend kann man schon wieder die Treppe hochlaufen und oben ins Wasser springen. Tauchen Sie durch das Loch im "Gitter" und suchen Sie im Wasser dahinter (Vorsicht vor den zahlreichen Gegnern in diesem Bereich!) einen Tunnel ohne Gitter.



Folgen Sie dem längeren „Kanal“, was nur mit dem Tauchgerät möglich ist, bis zu einem leicht unter Wasser stehendem Raum.
Dort legt man mal wieder einen Hebel um und folgt dann wieder dem Weg zurück. Sobald man sich wieder im Bereich hinter dem Tor, das man oben durch eine Kurbel öffnen musste, befindet geht man durch das Gitter-Tor hinten, welches von einem Brute verteidigt wird. Folgen Sie dem Gang bis zu einem Aufzug, der durch eine große Kurbel heruntergeholt werden kann.
Oben folgt man dem Weg, bis zu einem Raum mit vier Säulen, wo man plötzlich auf zahlreiche Kraal trifft. Sind alle erledigt geht man hinten den Gang entlang, bis zu einem nochmals größeren Raum ebenfalls mit vier Säulen.
Fahren Sie hinten mit dem Aufzug hoch und legen Sie oben den Hebel um, wodurch sich unten der Durchgang beim Aufzug öffnet. Springen Sie an den Säulen vorsichtig nach unten, so dass Sie nicht in dem mittleren Lava-Schacht landen und gehen Sie durch den Durchgang...

27. Serpent-Graben

Steigen Sie ins Boot und zerschießen Sie die Leine mit einer schwächeren Waffe. Genießen Sie die Fahrt, denn im Wasser und an der Seite gibt nichts zu holen.
Unter dem Steg am „Flussende“ findet man einen Geheimraum und in der Mühle kann man Munition für den Raketenwerfer erkämpfen. Über den Friedhof geht es dann aber zu einer Höhle weiter hinten, wo der nächste Level beginnt.

28. Nali Burggraben



Zuerst rennt man aus der Höhle und schaltet die Kraal-Wache aus, bevor sie die Burg erreicht und das Tor runterlassen kann!
Hat man das tatsächlich nicht geschafft muss man ins Wasser springen und rechts neben der Brücke zu einem kleinen Eingang schwimmen. Hier schießt man das Gitter kaputt und taucht dann hinein. Später mehr von diesem Weg!
Hat man die Wache erledigt, betritt man die Burg und geht in den Eingangsraum. Hier zuerst links unten dem ersten Gang folgen und in dem großen Raum mit der Bücherwand diese mal näher betrachten. Mit einem herausragenden Buch (etwas heller als die anderen) öffnet man einen Geheimraum im James Bond - Stil. Klasse!
Nun weiter zur Kirche und am Rednerpult den Schalter drücken. Laufen Sie zurück in den Eingangsraum mit dem roten Teppich und hier den Gang links oben nehmen (Tor neben dem Schild durch Drücken des Schalters in der Kirche geöffnet).
Orientieren Sie sich nach rechts bis Sie zu einem großen Innenhof kommen und hier gegen einige Brutes kämpfen müssen. Laufen Sie anschließend nach oben und kämpfen Sie sich im Turm ebenfalls nach oben (der Nali beim Eingang zeigt einem ein Geheimnis mit einem Superhealthpack!).
Hat man die große Wendeltreppe hinter sich kommt man oben zu einem großen Raum mit einem riesigen Gasbag.
Das Monster muss man nun bekämpfen, wobei es immer wieder kleinere Gasbags ausspuckt, die man allerdings gegen den großen Bruder aufhetzen kann, wenn man einfach wild umher läuft, so dass die Viecher sich durch ihre Feuerangriffe gegenseitig beschießen.
Nachdem man das Monster gezüchtigt hat, begibt man sich wieder ganz nach unten zum Raum mit dem roten Teppich, wo man wieder zur Kirche läuft. Betreten Sie diese diesmal aber nicht, sondern laufen Sie nach rechts die „halbe“ Wendeltreppe nach unten, wo man die Schlafräume der Wachen findet (alternativ von draußen her kommend die Holztreppe hinabsteigen, die ebenfalls zu den Schlafräumen führt).
Hier sind nun alle Türen offen. Lediglich eine Tür öffnet sich nicht. Durch diese Tür wäre man gekommen, wenn man zu Levelbeginn ins Wasser hätte springen müssen, wenn das Burgtor geschlossen worden wäre. Logischerweise muss man sich bei diesem Weg erstmal nach oben zum Eingangsraum durchkämpfen und kann sich dann an dem oben beschriebenen Weg orientieren, da es sonst keine Unterschiede gibt!
Nachdem man die Quartiere durchsucht hat springt man zur untersten Etage und geht durch eine der beiden Türen an der Seite (mit den Schildern davor). Folgen Sie nun dem Weg, bis zur Kerker-Anlage.
Befreit man die Nali führt Sie einer zur Seilbahn und man kann auf der anderen Seite einen Luftangriff anschauen, wirklich was einsammeln kann man hier aber nicht!
Laufen Sie dann durch den Kerker am geköpften Nali, dem riesigen „Brotmesser“ und den zum „Räuchern“ aufgehängten Nali vorbei.

29. Demons Lair



Dieser Level hat so seine Tücke. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten den Warlord zu bekämpfen. Manche Lösungswege im Internet behaupten man könnte über dem Warlord einen spitzen Stein abschießen und ihn so stark verletzen.
Tatsache ist, dass man den Stein abschießen kann, doch viel Schaden macht der auch nicht, so dass man sich lieber direkt auf den üblichen Weg verlassen sollte indem man den Feind gezielt mit den besten Waffen aufs Korn nimmt!
Am besten schießt man dazu erstmal mit der ASMD und aktiviertem Amplifier auf das Monster. Nachdem es dann Raketen-schießend auf einen zufliegt muss man sich wieder entscheiden.
Entweder im Gang bleiben, immer den Raketen ausweichen und ab und zu, wenn der Warlord vorbeifliegt, auf ihn schießen oder nach draußen rennen und auf dem kleinen Platz neben dem Weg gegen ihn kämpfen.
Nachteile: Bleibt man im Gang kommt der Warlord wahrscheinlich irgendwann auch in den Gang und es wird recht eng.
Kämpft man draußen mit dem Lord kann man durch Unvorsichtigkeit oder eine Rakete des Warlords in die Lava fallen.
Hat man das Monster dann irgendwie besiegt, folgt man dem Weg über die Lava.

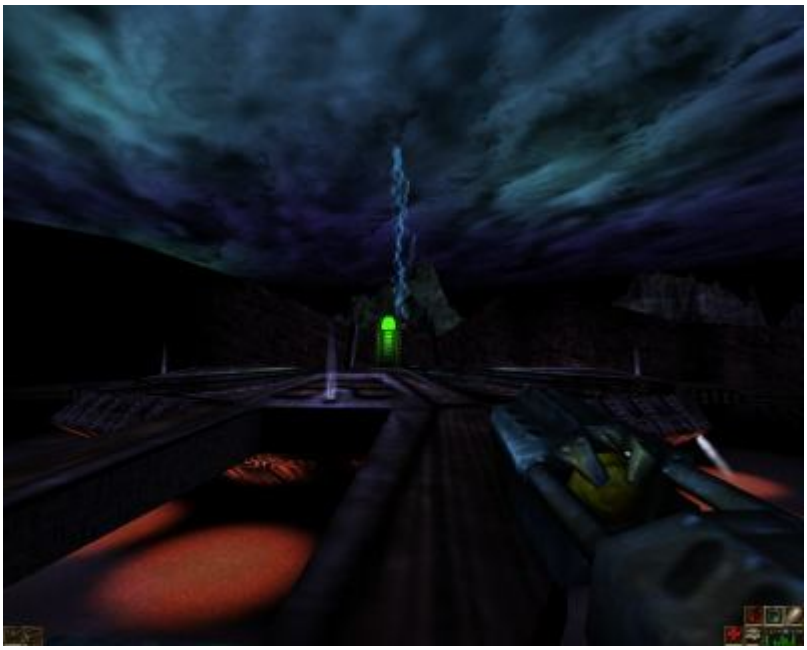
30. Dämonenkrater



Zuerst unbedingt speichern!!!
Fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben und säubern Sie die Lagerhalle im Dunkeln von Gegnern (Hört sich leichter an, als es ist, mit genügend Flares oder guten Batterien in der Taschenlampe sollte das aber klappen).
Danach zum Durchgang auf der anderen Seite und dort nach unten zum Stromgenerator im dunklen Raum mit den beiden rot glühenden Kontrolltafeln. Berühren Sie beide, so dass der Alarm losgeht, wodurch sich oben eine Tür öffnet, und gleichzeitig auch das Licht endlich angeht.
Laufen Sie daher zurück zum Lagerraum und schalten Sie hier die anstürmenden Skaarj aus. Danach kann man auf die Kisten und Container klettern bzw. mit den Sprung-Stiefeln springen und einige nützliche Sachen (Rüstung & Schild-Gürtel!) einsammeln. Als Alternative kann man natürlich auch erstmal direkt zu

dem Raum mit dem Generator stürmen und dort schnell das Licht aktivieren, so dass der Kampf oben etwas leichter wird.
Anschließend oben dem Gang folgen und mit dem Aufzug hochfahren. Dort mit der Kontrolltafel den Teleporter links aktivieren und noch etwas die Aussicht genießen, denn wunderbarerweise kann man mit dem Scharfschützengewehr beispielsweise die Wachen um das riesige Mutterschiff beobachten. Durch den Teleporter kommt man in die Mitte des Mutterschiffs, wo einige schwer bewaffnete Skaarj Patrouille schieben. Legen Sie vor dem Durchschreiten des Portals am besten noch ein Quicksave an, damit man bei schlechtem Timing noch etwas Warten kann und nicht direkt in einen Skaarj rennt. Hat man die Feinde erstmal niedergestreckt geht man durch die einzige Tür in der Seite.

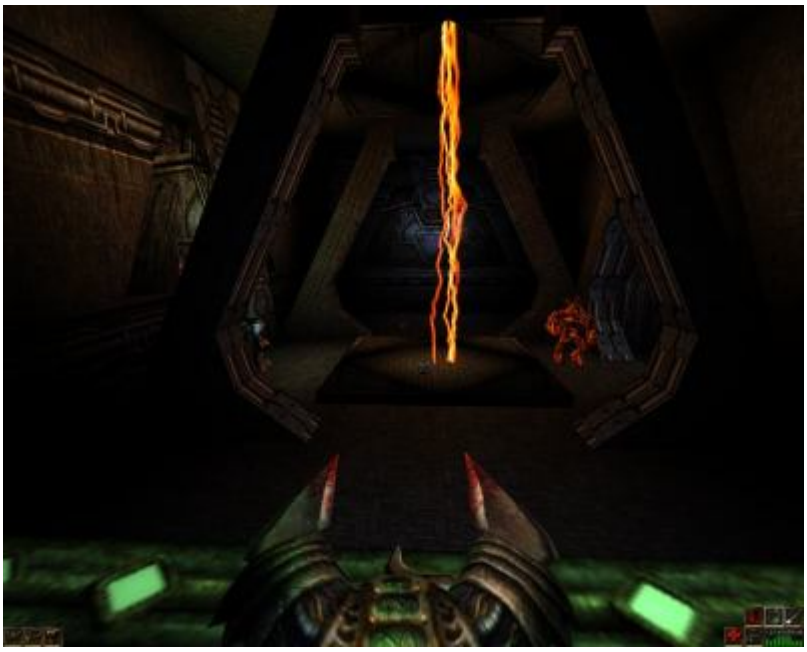
31. Mutterschiff Basisgeschoß



Folgen Sie dem Weg nach rechts hin zu einer Energieschranke. Wie man hier rüberkommt ohne verletzt zu werden ist mir unbegreiflich. Nicht umzukommen ist schon ziemlich schwer, so dass man wohl einfach einigermaßen fit sein muss um zu überleben. Einen Weg ohne eine Verletzung zu erleiden habe ich nicht gefunden, sollten Sie einen kennen, schreiben Sie ihn mir doch!
Versuchen Sie also irgendwie durch die wellenartige Bewegung zu schleichen, hüpfen, rennen, wasauchimmer … und betätigen Sie auf der anderen Seite die „Wandkonsole“. Anschließend muss man natürlich wieder zurück, weshalb man sich auf dem Hinweg nicht zu sehr zerlegen darf. Folgen Sie dem Gang dann bis zu dem „X-Aufzug“ am Boden, der Sie nach oben bringt.

Hier ein kleiner Hinweis von M. Pelke (vielen Dank dafür!) vielleicht hilft dieser etwas mehr bei der Überwindung der Schranke:
„Die Energiestäbe bewegen sich „wellenartig“ und versinken dabei im Boden. Dies ist dann der kleine „Lebensraum“, in dem man sich aufhalten kann. Am besten man wartet man bis die Stäbe ihre Richtung wechseln und rennt sobald der Erste im Boden versinkt los. Ansonsten muss man halt nur noch darauf achten, dass sich der „Lebensraum“ in die richtige Richtung bewegt und man nicht an der Wand hängen bleibt.“

32. Mutterschiff Labor



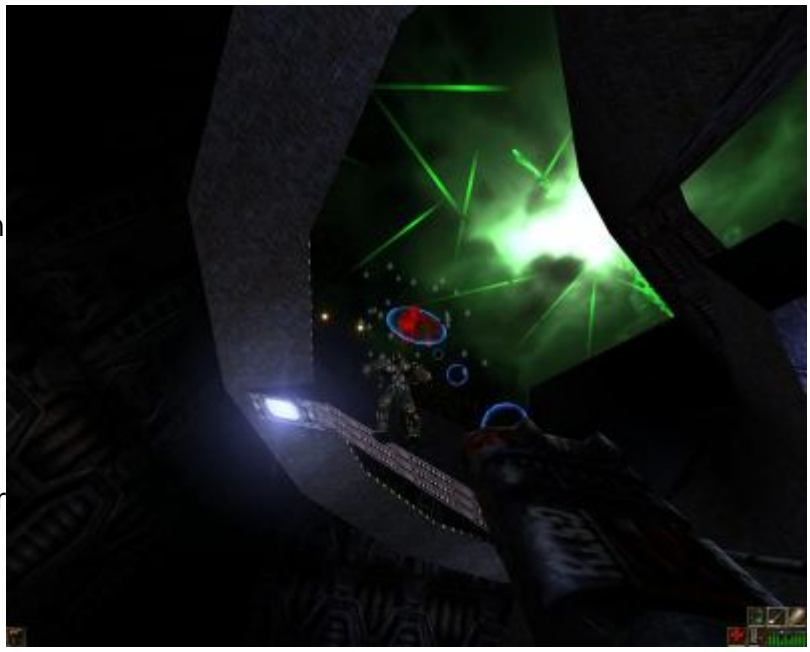
Sehen Sie sich um und folgen Sie dem Gang bis zum Raum mit einem Aufzug rechts (roter Schalter). Fahren Sie nach oben und laufen Sie an den Gefängniszellen vorbei (Der Schild an der Zelle mit den kleinen, silbernen, flüssigen Dingern ist mit einem Schuss kleinzukriegen, so dass man dort an die Munition kommt) und folgen Sie im Raum mit den zwei bunt leuchtenden Türen dem langen, grünlich schimmernden Gang.
Am Ende drückt man einen Schalter und rennt wieder zurück. Hier nun am besten erstmal durch den linken, nun funktionierenden Teleporter (erinnert etwas an Stargate bzw. der dortige Effekt erinnert hieran!).
Kämpfen Sie sich auf der anderen Seite vorsichtig bis zu den zweiten „Brücke“ über dem „Energieboden“ durch. Hier sieht man von oben einen kleinen Vorsprung mit einem Superhealthpack. Springen Sie vorsichtig hinunter, dort aber dann direkt zur seitlichen Röhre, denn der Vorsprung bricht weg. Mit dem nächsten Satz geht es dann zum Schild-Gürtel und dem Aufzug daneben, der Sie nach oben bringt. Folgen Sie dem Gang bis zur Rüstung und gehen Sie hier nach rechts ins Dunkel, wo man einen Aufzug findet, der einem nach oben bringt, wo man dann auch bei Nutzung der anderen „Teleporter-Röhre“ gelandet wäre. Laufen Sie hier zu dem Überwachungsfenster mit dem Schalter, welcher den Schild deaktiviert und gleichzeitig wohl auch die Show starten lässt.
Nachdem der mutierte Skaarj den Anderen fertiggemacht hat, schaltet man den bunten Hund aus und springt selbst in die „Arena“ verlassen Sie diese dann durch die Tür, wodurch das Siegel außen verfällt. Kehren Sie durch die Teleporter-Röhre zum anderen Bereich zurück und gehen Sie hier durch die Tür zwischen den beiden Teleportern zu einem „runden Aufzug“. Unten kämpft man sich bis zum Bereich vor den Zellen durch. Empfindet man die beiden schwer bewaffneten Skaarj als zu gefährlich kann man natürlich auch durch den Zellenbereich laufen!
Rechts betätigt man dann den dunklen Druckschalter am Boden und drückt dann im Raum über der Treppe den Schalter an der Seite, wodurch beim „runden Aufzug“ die zweite Tür zugänglich wird, die Sie in den Kernbereich führt.

33. Mutterschiff Kern



Mit dem Aufzug fährt man nach oben (vorher den Schildgürtel schnappen!) und hier kann man nun vorgehen wie man will, denn man muss im Bereich vor einem erstmal alle Gegner ausschalten. Laufen Sie daher am besten mehrfach die „Runde“, so dass man nicht stehend von neu aufgetauchten Gegnern überrascht wird. Nachdem Sie dann alles gesäubert haben öffnet sich die Tür nahe dem herabhängenden Energiekabel und man kann unten bis zu einem X-förmigen Aufzug gehen.
Oben liegt dann ein Skaarj vor einem. Versuchen Sie möglichst schnell eine gute Waffe zur Hand zu nehmen, denn dieser Gegner verarscht Sie nur und steht bald putzmunter zum Angriff bereit!
Nachdem man ihn erledigt hat geht man zum Raum mit dem kreuzförmigen Weg.
Hier drückt man an der Seite mit dem "Energieweg" an der hinteren Konsole herum und geht dann zur einen Ecke, wo sich eine Tür geöffnet hat.
Doch kurz bevor man das Superhealthpack dort erreicht wird eine Tür geschlossen, seitlich geht dafür eine andere auf und ein Skaarj überrascht einen ganz mies.
Im seitlichen Raum fährt man mit dem Aufzug nach oben und drückt im Gang den Schalter an der Wand, was unten den Zugang zum Superhealthpack wieder freigibt.
Schnappen Sie sich dieses dann und warten Sie bis der Weg zur anderen Seite vollständig ausgefahren ist. Kämpfen Sie sich dort anschließend bis zu einer Art Kontrollzentrale mit einigen Terminals durch und drücken Sie den hinteren Knopf an der Wand. Das löst einen kurzen Alarm aus, was aber nicht weiter tragisch ist. Kehren Sie zum mit dem kreuzförmigen Weg zurück, wo nun auch der letzte Durchgang in der Ecke neben dem „Energieweg“ freigegeben ist.
Erledigen Sie den Brute im Gang dahinter und stecken Sie dann die Munition ein. Da man sonst nur selten so gut versorgt wird, kann man sich wohl schon denken, was jetzt kommen wird. Die hintere Tür bringt Sie dann auch zum „Skaarj Generator“.

34. Skaarj Generator



Zuerst muss man hier zahlreiche Skaarj, die von überall angreifen und urplötzlich meist hinter einem auftauchen, ausschalten.
Bleiben Sie am besten immer am Boden und auch immer in Bewegung, so kann man auch nicht nach einem Teleport nach oben böse überrascht werden. Hat man dann aber schon einiges einstecken müssen sollte man sich doch mal nach oben wagen, denn dort findet man allerhand Rüstungen und auch zwei Superhealthpack! Wurden dann alle Skaarj-Gegner ausgeschaltet, geht die Tür auf der anderen Seite des Raumes auf und der Warlord erscheint wieder. Diesmal meint er es aber ernst und kämpft bis zum Tod, was aber eigentlich keinen bedeutenden Unterschied macht.
Hat man ihn erledigt, was diesmal aufgrund des größeren Platzangebots eigentlich noch leichter sein sollte, fährt in der Mitte ein Aufzug herunter. Fahren Sie mit ihm bis direkt in den Generator-Kern und zerschießen Sie dort mit einer Energiewaffe die drei Energieströme.

35. Erleuchtung



Laufen Sie schnell an den Rand der Halle sonst werden Sie von Energiestrahlen oder irgendwelchen Metallstücken getroffen!
Nach einer tollen Explosion bleibt nur noch ein Krater vom Generator zurück. Durch die Tür geht es in „Die Dunkelheit!“.

36. Die Dunkelheit

Folgen Sie dem Gang und schnappen Sie sich den Scheinwerfer beim Aufzug. Lassen Sie ihn ruhig immer an, da die Monster das Licht sowieso nicht bemerken. Ziel ist nun der bekannte „X-Aufzug“. Auf welchem Weg man diesen erreicht bleibt einem natürlich selbst überlassen.

Mein Vorschlag: Fahren Sie zuerst mit dem Aufzug nach unten und arbeiten Sie sich durch den altbekannten Level bis zum runden Aufzug vor. Dort fährt man mit den kleinen Aufzug wieder hoch, wo der Level „Mutterschiff Kern“ begann. Kämpfen Sie sich wieder bis zum unteren Aufzug durch, der diesmal direkt zu erreichen ist, so dass man nicht erst alle Feinde suchen und erledigen muss.
Oben dann direkt nach links bzw. vorher einen verdammt harten Skaarj besiegen und hinter dem Tor nach rechts hin den "Notstrom" anschalten. Anschließend geht man durch die zweite Tür im Raum mit dem Generator, die sich nach dem Anwerfen des Generators auch öffnet.

37. Die Quellenräume

Durch eine der beiden Türen dem Gang folgen und den Schalter drücken, dann zurück zum Anfang und hier sich dem Aufzug nähern, wodurch dann die „Stäbe“ eingezogen werden.
Oben sammelt man in den Nischen an der Seite etwas Munition ein und springt dann durch das Loch in der Mitte nach unten (Nicht einfach an der Seite nach unten springen). Es beginnt ein „kontrollierter Sturz“ in den nächsten Level.

38. Die Quelle



An der Seite dieses Komplexes wird Munition für alle Waffen und noch einige Rüstungen eingesammelt und man läuft dann zu der Schleuse, bei der viele Spinnen hängen. Diese kleinen Biester müssen Sie nicht erledigen.
Nachdem man sich die Super-Sprungstiefel geschnappt hat geht es zum Schlachtplatz. Aktivieren Sie die Sprungstiefel direkt, denn diese werden so schnell nicht „leer“ werden und auch dringend benötigt werden. Sobald man sich der Raummitte nähert kommt die Skaarj-Königin aus dem Boden und der letzte Kampf beginnt.
Die Königin ist ein harter Brocken, aber alles andere als unbesiegbar! Sie besitzt folgende (tödliche) Eigenschaften:

- Sie feuert die Energiekugeln der Skaarj, aber ca. 8 Stück auf einmal

- Sie ist stärker als ein Titan

- Sie ist fast so schnell wie ein Skaarj

- Sie kann sich wie ein Warlord umher beamen

- Sie besitzt einen riesigen Schild hinter dem sie sich verstecken kann

- Sie gibt blöde Laute von sich (so was wie „Labouschka“???)

- Sie springt sehr hoch und weit

- Sie kontrolliert die Freisetzung der kleinen Spinnen am Boden

- Sie beamt sich oft direkt neben Sie und sucht teils den Nahkampf

Am besten hüpft man direkt auf den oberen Weg an der Seite. Hier ist es am einfachsten gegen die Königin der Skaarj zu kämpfen, denn man wird hier nur selten von den kleinen Skaarj-Spinnen belästigt. Wenn möglich aktiviert man den Amplifier und schießt mit der aufgemotzten Dispersion Pistole oder der ASMD auf das Riesenvieh. Natürlich bleibt man währenddessen immer in Bewegung und sollte sie mal direkt vor einem auftauchen einfach mit den Sprungstiefeln einen guten Satz von ihr weg machen. Wichtig ist, dass Sie zu Beginn des Levels gespeichert haben, denn es ist mir schon passiert, dass sich die Königin direkt in mich hinein teleportiert hat ⇒ Game over!
Weichen Sie beharrlich den Angriffen aus und kümmern Sie sich rechtzeitig darum verlorenen Schutz wieder aufzunehmen, den man findet hier oben beispielsweise auch einen Schild-Gürtel. In der Mitte gibt es auch etwas Munition, so dass man mit dem draußen mitgenommenen Vorrat auch genug haben dürfte. Bevorzugte Waffen sind aufgrund der Schnelligkeit der Königin natürlich vor allem die Minigun, das Scharfschützengewehr und die ASMD. Hat man diese drei erstmal leer gefeuert hat man auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schon den größten Spaß hinter sich und wird bald über dem leblosen Kadaver des Biestes stehen!
Springen Sie schließlich wieder nach unten und folgen Sie dem Weg zum Fluchtraumschiff, das ein geniales Abenteuer ungewiss enden lässt…

© A. Neumann 2000 & 2006

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/unreal?rev=1447608300

Last update: **2015/11/15 17:25**