

Unreal 2



Der Nachfolger zum Kult-Shooter Unreal überzeugt leider weit weniger durch inhaltliches als mehr durch die gute Grafik. Die absolut geniale Atmosphäre des Vorgängers wird bei weitem nicht erreicht, wenngleich das Spielsystem doch sehr solide ist und damit das ganze Spiel zumindest einen gewissen Qualitätsfaktor erreicht.

Diese Lösung wurde mit der deutschen Version 1403 auf mittlerem Schwierigkeitsgrad erstellt. Die Screenshots wurden mit der internen Screenshot-Funktion bei aktiviertem Quincunx-Antialiasing auf einem Athlon XP 2200+ und einer übertakteten GeForce4 Ti 4400 gemacht.

Und bevor es dann losgeht, hier noch einige Tipps:

- Die Skaarj sind verdammt flink und wehren zudem noch die meisten Schüsse des Sturmgewehrs ab. Schiessen Sie deshalb bevorzugt mit dem Sekundärfeuer oder wählen Sie eine andere Waffe
- Da man sie aber nur zu Beginn und Ende des Spiels trifft, sollte das kein allzugroßes Problem sein
- „Maschinelle“ Gegner reagieren allgemein sehr empfindlich auf EMP-Granaten oder EMP-Kugeln (Izarianer-Waffe)
- Aufgrund der Verschwendungssucht der Unreal-Engine kann ich Ihnen auch hier keine Savegames anbieten, da selbst gepackt ein Spielstand noch mehrere MB schwer ist!

Avalon

Nach der kurzen, wenig einführenden Sequenz muss man sich vor dem Commander entscheiden ob man zuerst ein kleines Tutorial zur „Auffrischung“ durchläuft oder direkt aufs Schiff zurückkehrt. Wer Unreal 2 zum ersten mal spielt sollte die Übung mitmachen, auch wenn sich das Spiel nicht wesentlich von anderen 3D-Shootern unterscheidet.

Beiden Varianten ist dann jedoch gleich, dass man das Kommandozentrum verlassen und zum Aufzug darunter laufen muss. Fallen Sie dabei nicht von den ungesicherten Plattformen! Hat man das Tutorial gewählt, fährt der Aufzug bis unter die Erde. Ansonst hält er unten an und man kann noch die Treppe hinabsteigen, bevor die nächste Sequenz beginnt.

Atlantis Interlude

Auch wenn man sofort etwas Action will sollte man sich das Schiff erstmal genau ansehen! Zuerst kann man Aida ein paar Infos entlocken, dann sollte man zu Isaak auf dem Oberdeck gehen und mit ihm einen Rundgang machen, da man nur dann in alle Kabine reinschauen kann!

Zuletzt gilt es kurz Neban auf der Brücke mal anzusehen und dann wieder zum Besprechungsraum und Aida zurückzukehren. Nach dem Briefing kann man sich noch die Waffen kurz erklären lassen, was man sich jedoch nach dem Studium des Handbuchs auch sparen kann.

Zum Starten der Mission läuft man wieder zum Hangar, wo man sich in den Gleiter setzt.

Sanctuary

Mining Complex Entrance

Betreten Sie hinten das Gebäude und folgen Sie der Treppe nach unten. Im ersten Raum sieht man dann einen ersten Überlebenden, der jedoch beim Annähern von den Aliens verputzt wird. Folgen Sie deshalb dem dunklen Weg nach rechts hin bis zur großen Halle. Hier versuchen die Aliens sie zu täuschen, lassen sich aber selbst dabei recht gut täuschen! Nachdem man einige erledigt hat wird man von einem Überlebenden kontaktiert und zwei Luken am Boden öffnen sich.



Im Wasser sollte man dann etwas umhertauchen, da man neben riesigen (Menschen-)Knochen auch noch einiges an Munition findet. Folgen Sie dann den beiden Rohren bis Sie wieder aus dem Wasser steigen können. Kämpfen Sie sich dann weiter durch bis zum langen, leicht gebogenen Gang (beim Hochklettern vor den Gegnern auf den Vorsprüngen in Acht nehmen!). Hier trifft man auf zahlreiche Gegner, die man jedoch meist mit Hilfe der explosiven Tanks recht gut dezimieren kann. Achten Sie aber darauf, nicht selbst durch Explosionen in Mitleidenschaft gezogen zu werden und sehen Sie sich gelegentlich um, da später die Aliens von beiden Seiten her angreifen!

Mining Complex

Auch wenn der Beobachter meint, dass dieser Bereich frei von Gegnern ist, muss man zahlreiche erledigen, die vom Dach herab springen. Kämpfen Sie sich zum hinteren Zugang durch, wo man geduckt durchkrabbeln muss, wenn der unterste Türteil gerade offen ist.

Unten kämpft man sich durch die Abwasserentsorgung, wo man erneut einige Gegner trifft, die hier zudem noch recht schlecht zu bekämpfen sind. Hinten betritt man den Aufzug und schaut dort gespannt nach oben, wo nichts Gutes passiert.

Sobald die Tür aufgeht sollte man den Aufzug dann schnell verlassen und dem herab springenden Skaarj sofort einige Geschosse entgegen schicken. Je mehr man ihm schon im Aufzug verpasst, desto weniger muss man nachher im engen Raum zittern! Nehmen Sie dann den anderen Aufzug wieder nach oben.

Dort schnappt man sich am besten zuerst die Heil-Items unter der Treppe, bevor man nach oben läuft, wo man im kleinen Außen-Areal einen weiteren Skaarj trifft. Zwar kann man diesen im Freien recht gut bekämpfen, alternativ kann man sich jedoch auch in den Gang zurückziehen und von dort aus auf den vorbeihuschenden Gegner schießen.

Abschließend läuft man zur Tür auf der anderen Seite.



Power plant

Draußen wehrt man zunächst den Skaarj ab und erledigt dann die einzelnen Gegner auf den umliegenden "Bergen". Kämpfen Sie sich dann nach hinten durch, wo man beim Reaktor eine neue Nachricht des Überlebenden bekommt. Sobald man sich dann dem Reaktor weiter annähert beginnt eine kurze Sequenz.



Nach dieser läuft man entweder den Weg an der Seite des Reaktors nach oben, wo man sich durch einen kleinen Raum mit einem Alien kämpfen muss oder man läuft über das Schutzgitter Reaktors und springt dann direkt zum Weg. Dort betritt man den Komplex und kämpft sich nach oben bis zum Kontrollraum durch. Dieser ist leider verschlossen, so daß man links hinten in das Loch krabbelt und im Unterboden dann erstmal einen Skaarj umschießt.

Krabbeln Sie dann bis zum Kontrollraum, wo man schnell nach oben springen sollte, da man einen weiteren Skaarj ausschalten muss.

Danach legt man die beiden seitlichen Schalter um und drückt den erscheinenden Knopf am Kontrollpult, so daß der Generator neu gestartet wird. Kämpfen Sie sich nun wieder zurück bis zum Reaktor, wo man dann vorsichtig über die einzelnen Teile nach unten springt.

Die zu überwindenden Höhen sind zwar durchaus kritisch, aber durch den Anzug wird eigentlich alles gut abgefangen, so daß man nur meist etwa eine Sekunde in die Hocke geht, was der Anzug aber automatisch macht.

Zudem muss man sich seltsamerweise überhaupt nicht vor den umherflitzenden Strahlen in Acht nehmen, da die bei mir zumindest überhaupt keine schädliche Wirkung aufwiesen!

Unten angekommen schnappt man sich dann das Artefakt und greift dann am besten zum Granatwerfer, da ein besonders dicker Skaarj auftaucht. Der macht jedoch zuerst einige kampflustige Gesten, so daß man schon mal etwas Zeit hat um ihm die ein oder andere Granate vor den Latz zu knallen. Nachfolgende schießt er dann zwar mit recht starken Energiekugeln, doch durch seine Behändigkeit kann man ihn mit dem Granatwerfer recht gut umpusten!

Steigen Sie dann abschließend in den Aufzug in der Mitte und fahren Sie nach oben.



Sumpf

Sanctuary - Speedship crash site

Lassen Sie sich hier von der verwirrenden Level-Betitelung nicht irritieren, die gesamte Übersetzung ist ja weniger toll!

Hier kann man nun zwei Wegen zum abgestürzten Raumschiff folgen, beide sind gut ausgeleuchtet. Laufen Sie dazu einfach immer in die Richtung, in die die orangefarbenen Leuchten zeigen und orientieren Sie sich an den ausgelegten, grünen „Leuchtstäben“.

Bei der Absturzstelle angekommen gibt es dann ein kurzes Gespräch und danach bricht die ganze Truppe auch schon auf. Schnappen Sie sich jedoch noch schnell die Schrotflinte und Munition hinter der Laserschranke (herantreten und mit der Benutzen-Taste deaktivieren!). Folgen Sie dann den drei Marines und halten Sie sich möglichst hinter ihnen auf.

Sollte man mal die drei aus den Augen verloren haben, muss man nur etwas warten, da alsbald einer zurückkommt, dem man dann nur zur restlichen „Truppe“ folgen muss.

Natürlich wird man unterwegs nicht in Ruhe gelassen und muss sich gegen zahlreiche Izarianer verteidigen, die oft von erhöhten Positionen aus angreifen oder herab springen!

Die beste Waffe ist deshalb das Sturmgewehr, mit dem man auch auf große Distanzen wirkungsvoll wirken kann!

Bei der Lichtung angekommen installieren die Mitstreiter automatisch einige Laserschranken und an jedem der beiden Zugänge ein automatisches Geschütz.

Sie haben deshalb genug Zeit erstmal Munition und Energie für den Schild beim kleinen Lager neben dem „Zielfeuer“ nachzutanken.

Im Folgenden muss man sich dann einige Minuten lang gegen zahlreiche Angriffe von Izerianern und Skaarj verteidigen, wobei die Stellungen bald zusammenbrechen und man am besten einfach nur noch zwischen den beiden Zugängen patrouilliert und jeweils den nächsten Gegner angreift.

Gegen die Skaarj sind zwar Schrotflinte und Granatwerfer prinzipiell sehr sinnvoll, doch wenn einer im Nahkampf mit einem Ihrer Teamkameraden ist, sollte man diese Waffen tunlichst meiden und stattdessen mit dem Sturmgewehr auf den Gegner schießen! Ihre Teamkameraden sind jedoch insgesamt betrachtet äußerst widerstandsfähig, mir ist zumindest noch keiner gestorben, so daß man die wenigen Minuten primär um sich selbst Sorge tragen sollte!



Atlantis Interlude

Hier gibts nicht viel zu holen oder tun.

Die Kabinen sind nun jedoch wieder alle zugänglich, so daß man die Schiffsinspektion nun noch nachholen kann.

Primär muss man jedoch in den Besprechungsraum, wo Aida wartet. Anschließend schaut man kurz bei Isaak vorbei und geht dann zum Gleiter, wo man die Mission starten kann.

Hell

Descent

Zuerst sollte man sich die wunderschöne Umgebung mal etwas genauer ansehen, denn davon wird man später nicht mehr viel sehen! Passen Sie dabei aber auf, denn die hier lebenden Tiere sind meist weniger freundlich und greifen je nach Rasse schon mal direkt an!

Dann geht es über die lange Brücke zur eigentlichen Anlage.

Auf dem Weg muss man jedoch an einem schlafenden Vieh vorbei, das durchs Vorbeihuschen geweckt wird! Erledigen Sie es und laufen Sie dann zum runden Aufzug beim Komplex.

Wundern Sie sich nicht, wieso es auch hier im Gebäude schneit, ist ja nicht alles so hundertprozentig stimmig hier!

Unten angekommen folgt man dem Gang bis die Sicherheitsmechanismen Alarm schlagen und man quasi gefangen ist. Da man mit den Waffen eh nichts ausrichten kann, kann man sich einfach niederlassen und warten bis man von Aida gerettet wird.

Zuletzt geht man durch die hintere Schleuse.



Discovery

Wundern Sie sich nicht, wieso die Schleuse von dieser Seite aus plötzlich viel größer ist..!

Laufen Sie stattdessen zum Aufzug links und fahren Sie nach unten, wo man hinten beim Feuer die Ursache findet, den Flammenwerfer! Folgen Sie dann dort dem Gang nach hinten bis zur Krankenstation, wo man leider nur noch einen Patienten „kurieren“ kann.

Dieser wird auch erst nach der Behandlung gesprächig und folgt Ihnen dann wieder zurück zum Aufzug.

Steigen Sie dort am besten alleine ein und warten Sie oben auf den Überlebenden.

Warten Sie dann bis er die Tür zum Kontrollraum geöffnet hat, wo man sich zunächst das „Audio-Logbuch“ anhört. Wundern Sie sich hier nicht wenn der Typ plötzlich ohne Armbewegungen umherläuft...



Danach geht es auf der anderen Seite wieder nach unten (vorher auf der oberen Plattform die Waffen einsammeln!). Folgen Sie dort dem anderen Gang mit dem Flammenwerfer in der Hand, da alsbald seltsame Biester angreifen. Die Großen sind dabei noch nicht einmal das Problem, sondern die vielen kleinen Spinnenwesen!

Diese kann man aber sehr effektiv mit dem Flammenwerfer verkohlen, versuchen Sie jedoch gemäßigt damit umzugehen, da hier die „Munition“ schnell verfeuert ist und die kleinen Spinnen schon durch einen kurzen Feuerstoß erledigt werden können!

Kämpfen Sie sich so durch den Gang durch bis der nächste Level lädt. Der Überlebende wird übrigens immer von den Viechern erwischt, versuchen Sie also am besten erst gar nicht ihn zu retten!

Desolation

Nehmen Sie das erste Tor rechts, das zum großen Generatorraum führt. Hier fährt man mit dem Aufzug nach oben, wo man nach links hin leider erstmal nicht weiter kommt.

Kämpfen Sie sich deshalb nach rechts durch und krabbeln Sie bei dem beschädigten Abzug in den dahinter liegenden Lüftungsschacht.

Hier muss man zahlreiche kleine Spinnen braten, was aber aufgrund der Enge recht einfach ist, so daß man problemlos zum Schalter für den anderen Abzug kommt, der dann das gefährliche Gas im Generatorraum absaugt.



Laufen Sie dann wieder zurück und dort vorsichtig am Abzug vorbei.

Dahinter wird man leider mit einer neuen Unart der Spinnenmonster konfrontiert: „Eierfallen“.

Versuchen Sie diese im Folgenden immer aus sicherer Entfernung zu zerschießen, sonst kleben die kleinen Biester unangenehm am Helmvisier!

Kämpfen Sie sich dann den Weg frei und schnappen Sie sich unbedingt die Schildverstärker und die Munition im seitlichen Lagerraum. Weiter hinten kommt man bei einigen großen Generatorräumen vorbei und trifft nochmals zahlreiche Gegner und Kokons, bevor man einen weiteren Aufzug findet.

Disclosure

Da man nicht durch das große Tor gehen kann, fährt man mit dem Aufzug gegenüber nach oben (Fragen Sie sich einfach nicht, wieso man im Aufzug drei Schalter hat, die alle das gleiche bewirken!). Dort kommt man leider nicht direkt in die Kontrollzentrale, muss vielmehr durch das Loch in der Wand in das eigentliche Material-Labor vordringen, wo dann jedoch einige Laser (oder was auch immer) den Weg stark erschweren!

Um zum Kontrollraum zu kommen muss man nun quasi eine Runde durch den Raum drehen. Die ersten Strahlen kann man dabei noch recht einfach übersprungen oder drunter durch krabbeln, doch beim großen „Schmelztropfen“ an der anderen Seite muss man dann über die einzelnen Teile, die im geschmolzenen Material stecken hinweg springen.

Wer sich dabei nicht so sicher ist, sollte alle zwei, drei erfolgreiche Sprünge schnell speichern, denn wenn man mal auf geschmolzenem Material landet ist man quasi erledigt!

Auf der anderen Seite muss man dann noch etwas schwerere Sprünge versuchen um zur hinteren Säule zu kommen, die zum Kontrollraum führt. Alternativ kann man auch bei gesundem Gesundheitszustand die letzten Laserbarrieren einfach schnell durchlaufen...

Im Kontrollraum drückt man die beiden Schalter und springt dann wieder zurück in den zerschmolzenen Raum.

Bevor man wieder mit dem Aufzug runter fährt, sollte man sich hier jedoch mal genau umsehen, denn man findet einige Healthpacks und Schildverstärker!

Unten kämpft man sich dann durch den Gang bis zum großen Versuchsraum durch. Folgen Sie dem anderen Gang nach hinten und benutzen Sie dort den Aufzug. Im oberen Kontrollraum entlüftet man am besten zuerst den linken Raum, dann den mittleren und entriegelt dann die unteren Türen. Zuletzt deaktiviert man dann den Strahl in der Mitte und fährt wieder nach unten, wo man zunächst den linken Raum durchsuchen sollte!

Anschließend geht man in den mittleren Raum und springt in die schmale Röhre, wo vorhin noch der Energiestrahle durchgesaust ist. Kämpfen Sie sich hier nach hinten durch, wo man zwei Kontrollen findet. Die angreifenden Spinnchen erledigt man am besten mit dem Sturmgewehr oder der einfachen Pistole, da die Gegner ja kaum Ausweichmöglichkeiten haben!

Am anderen Ende betätigt man den rechten Schalter und lässt sich dahinter nach unten fallen. Sie finden sich nun im großen Testraum wieder und müssen sich nun wieder zu einem hinteren Aufzug durchkämpfen. Da es keine Verzweigungen gibt sollte jeder zur Kontrollzentrale des Bio-Labors finden.

Hier kann man sich einen Spaß machen und die Tiere, die im linken Raum gefangen sind freilassen, was dazu führt, dass sie zum Strahl laufen und in Ihre großen Pendants umgewandelt werden, teils sogar mit den Spinnenviechern in die Haare bekommen! Wichtig ist hier jedoch nur, dass man die Türen unten öffnet, so daß man in den rechten Raum gehen kann!

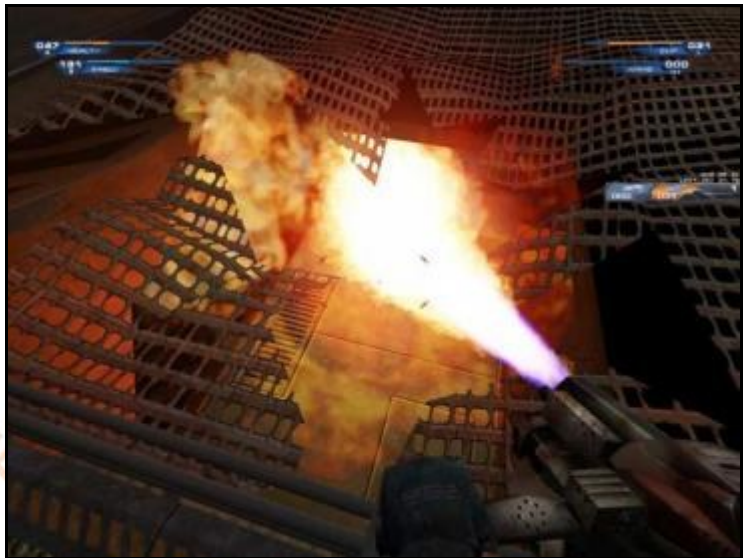
Hier springt man durch das zerstörte Bodengitter nach unten, wobei man vorher mit dem Flammenwerfer erst einige Spinnen wegblasen sollte. Folgen Sie dem Weg bis zum Raum mit Wasser am Boden.

Hier sollte man zunächst über die Rohre an der anderen Seite zum Parallelgang hoch krabbeln, wo man Munition und Medipacks findet. Anschließend folgt man dem zentralen Gang bis zum hinteren Loch in der Wand, das Sie dann direkt zum eigentlichen Versuchsraum bringt.

Bevor Sie hier hinein krabbeln sollten Sie aber speichern!

Sobald man nämlich unten ankommt, fällt ein extra großes Spinnenvieh (die „Königin“) von der Decke und man muss ihr saures geben! Das ist dann jedoch gar nicht mal so einfach, da sie beständig kleine Spinnchen ausspuckt, die dann flugs in den Energiestrahle in der Mitte laufen und Sie dann als große Monster direkt angreifen!

Man muss also nicht nur der großen Gefahr beständig entweichen und auf diese Feuern, sondern auch noch die normalen Gegner erledigen, die Sie direkt anspringen! Diese werden zudem nach meinem Gefühl mit längerem Kampfverlauf immer mehr, so daß man versuchen sollte, den Hauptgegner möglichst schnell kleinzukriegen!



Welche Waffe man dabei verwendet ist relativ egal, empfehlenswert sind jedoch der Granatwerfer und das Sturmgewehr. Ersterer macht mit einem Treffer recht viel Schaden, vor allem die Giftgasgranaten können hier wunderbar wirken, während das Sturmgewehr selbst auf große Distanzen extrem präzise ist, so daß man den Gegner auf möglichst große Distanz halten kann! Das ist jedoch sogar meist das Bestreben des Gegners, da die Königin bei Annäherung oft „Druckwellen“ verursacht, die alle kleineren „Objekte“ in Reichweite wegschleudern und auch verletzen!

Flammenwerfer und Schrotflinte sind zwar auch ganz nett, aber eher für den Nahkampf geeignet, den man jedoch tunlichst meiden sollte!

Versuchen Sie im Kampf dann möglichst immer an der Wand zu bleiben, wo man einige Schild- und Lebensverstärker findet und man sich auch hinter die Stützen

zurückziehen kann, wo man dann vor direkten Angriffen der Königin relativ sicher ist! Ansonst muss man einfach immer nur draufhalten, eine besondere Taktik gibts hier nicht, pure Feuerkraft entscheidet!

Sollte man das jedoch aufgrund schwacher Lebenswerte einfach nicht schaffen, kann man sich alternativ auf eine der Stützen zurückziehen und die Königin von oben beharken, wo man dann meist in absoluter Sicherheit ist! Ist sie erledigt, muss man nur an einer Seite den Strahl deaktivieren und zum Artefakt gehen.



Atlantis Interlude

Bevor man zum Briefing geht sollte man bei Ne´Ban vorbei schauen, der zahlreiche Informationen haben möchte, die aber natürlich primär dazu dienen den Spieler zu informieren.

Anschließend quatscht man Aida an und benutzt dann die Konsole um das Gespräch mit dem Commander zu beginnen. Nach diesem Gespräch erfolgt dann das eigentliche Briefing, wobei der nächste anzufliegende Planet sehr an „Solaris“ (von Stanislaw Lem) erinnert.

bevor man dann abfliegt sollte man sich natürlich auch noch beim „Waffenschmied“ kurz informieren.

Acheron

Outside the terraforming plant

Leider scheitert die Beobachtungsmission schon beim (ungeschickten) Landeanflug, so daß man sich direkt nach dem landen schon gegen einen Angreifer verteidigen muss!

Kämpfen Sie sich dann nach oben vor, wobei dort ein Gegner mit einem Granatwerfer und einer mit einem Raketenwerfer lauern, so daß man extrem vorsichtig vorgehen muss! Zusätzlich kommen oben zwei weitere Gegner aus dem Gebäude, das jedoch zahlreiche Waffen lagert und zwei Aufladestationen besitzt. Weiter hinten erledigt man die Wachen beim Aufzug,



was durch die Explosion der herumstehenden Fässer teils recht schnell vonstatten geht und kämpft sich dann nach hinten zur erhöhten Plattform vor, die von einem Raketenwerfer verteidigt wird.

Versuchen Sie diesen schon aus möglichst großer Distanz auszuschalten, was mit der Magnum, dem Raketenwerfer oder dem Sturmgewehr am besten zu bewerkstelligen ist.

Bevor man die Plattform dann erklettert sollte man speichern, da man oben zahlreiche Gegner quasi im Nahkampf erledigen muss. Die ersten beiden kann man dabei noch mit dem Granatwerfer schnell und effektiv erledigen, doch weiter hinten lauert ein Gegner mit einem Raketenwerfer, der auf kurze Distanzen natürlich extrem gefährlich sein kann!

Danach benutzt man das "Radio". Welche Antworten man dabei wählt ist völlig egal, da man immer als Eindringling erkannt wird und der Aufzug mit zwei Gegnern wieder hochkommt.

Erledigen Sie die beiden und laufen Sie dann zum Aufzug, der Sie nach unten bringt.

Dort kämpft sich durch die Höhle nach hinten vor und achtet darauf in keine der seltsamen Pflanzen zu treten. Die setzen Sie zwar nur fest und richten kaum Schaden an, doch beim Freischießen muss man zu einer recht schwachen Waffe greifen, sonst verletzt man sich dann doch selbst!

Hinten findet man dann einen größeren Bereich vor, wo man nochmal einige Gegner erledigen muss. Greifen Sie dazu am besten von links her an, da man sonst Gegner am Boden und auf den Aufbauten oben abwehren muss.

Bevor man dann die drei Sprengladungen an der "Blase" aktiviert sollte man sich genau umsehen, die Munition einstecken und den Anzug aufladen, da man danach nicht viel Zeit hat!

Nachdem die Sprengladungen aktiviert sind sollte man sich einige Meter in Sicherheit bringen und dann nach der Explosion das Artefakt schnappen (die rot-schwarze Masse darum ist nicht gefährlich!). Nun muss man sich aus der lebenden Höhle wieder zurückziehen. Unglücklicherweise wird der Rückweg von einigen neuen Gegnern, aber hauptsächlich von dem Lebewesen stark behindert. Während man den Strömen aus grünen, giftiger Flüssigkeit und den daraus entstehenden „Pfützen“ noch recht gut ausweichen kann, muss man die seltsamen fliegenden Viecher schon mehr fürchten.

Doch auch die kann man recht gut abwehren wenn man einfach nur ständig in Bewegung bleibt. Da die Dinger nicht schneller sind als Sie, werden sie Sie nicht erreichen, sofern Sie nicht stehen bleiben, hängen bleiben oder plötzlich eine Richtungsänderung vornehmen.

Um trotzdem nicht von einer Riesenmeute gefressen zu werden sollte man mal irgendwo hängen bleiben, sollte man sich ab und an umdrehen und (bevorzugt mit der Schrotflinte) einfach rückwärtslaufend in die Verfolgermenge schießen, so daß diese deutlich reduziert werden!

Ist man beim Aufzug angekommen, ist man die Viecher auch quasi los, da sie einem nicht nach oben folgen und dort keine auftauchen! Dafür sind auch hier herrliche grüne Fontänen am Werk, so daß man schnellstmöglich zum eigenen Gleiter laufen sollte, wo ein einziger Gegner wartet!



Atlantis Interlude

Auch wenn dies als eigenständiger Abschnitt gelistet wird, kann man hier jedoch nur der Sequenz zugucken und bleibt als Spieler absolut passiv!

Severnaya

Waterfront

Folgen Sie dem Pfad noch oben bis zu den beiden Marines. Einer wird leider immer abgeschossen, so daß man die beiden Gegner nicht um jeden Preis schnell ausschalten muss!

Sind die Angreifer dann erledigt, redet man kurz mit dem Überlebenden, der zum Gleiter läuft und damit unnütz ist. Danach schnappt man sich das Scharfschützengewehr und folgt dem Weg nach oben. Der Bereich vor dem Wehr wird von einigen Gegnern verteidigt, die man jedoch noch ganz gut erledigen kann. Gefährlicher sind da die beiden Scharfschützen, die bei den "Fenstern" auftauchen wenn man den Bereich hinter dem gelben Fahrzeug erreicht.



Bleiben Sie entweder in Bewegung oder gehen Sie hinter dem Fahrzeug in Deckung. Versuchen Sie auf jeden Fall die beiden schnellstmöglich zu erledigen, was mit dem Raketenwerfer oder dem Scharfschützengewehr am besten klappt!

Sind die beiden erledigt läuft man bis zur Tür und klettert dort seitlich nach unten. Beim heraus strömenden Wasser erledigt man die Wache und das Geschütz und klettert dann hinten wieder aus dem Wasser. Folgen Sie dem Weg bis zum Treppenhaus. Da dort keine einzige Tür offen ist, geht man unten durch die seitliche Tür in den dunklen Gang. Hinten klettert man die Leiter nach oben und findet an einem Drucktank die erste Sprengladung.

Nachdem diese aktiviert wurde klettert man über einige Leitern an den Rohren weiter nach oben, wo man ein Lüftungsgitter öffnet kann und so direkt in der Kontrollzentrale landet.

Geben Sie den beiden Gegner darin ein besten von oben eine Ladung Feuer per Schrotflinte, so daß man nach unten springen kann während die Gegner schreiend umher laufen.

Nachdem man sie erledigt hat sollte man unbedingt die zahlreichen Spinde durchsuchen, da man hier verdammt viele nützliche Sachen findet!

Danach entriegelt man die Türen an der großen Konsole und geht ins Treppenhaus, wo die Tür eine Etage tiefer ebenfalls offen ist. Im dahinter liegenden Raum springt man rechts auf den Vorsprung und aktiviert die zweite Sprengladung an dem Generator (oder was auch immer).

Gehen Sie dann durch die untere Tür, die Sie hinter das große Eingangstor bringt. Zuerst sollte man hier an der Seite mit einem der Aufzüge nach oben fahren. Man findet sich im Raum mit den „Schießscharten“ wieder, wo man neben den Waffen auch noch einige Medikits findet.

Dann fährt man nach unten und kämpft sich im Raum mit den zahlreichen Röhren nach rechts hin durch, wo man ein automatisches Geschütz ausschalten muss. Die Laserbarrieren kann man hier entweder mit purer Waffengewalt vernichten oder man krabbelt einfach alternativ geduckt unter dem linken Weg und der Barriere hindurch!

Oben läuft man zur anderen Seite, wo man oben über die andere Laserbarriere hinweg krabbelt und dann erst nach unten springt. Hinten erledigt man ein weiteres Geschütz, was mit den EMP-Granaten extrem einfach ist und klettert dann an der Wand über die Rohre nach oben. Laufen Sie über den seitlichen Vorsprung nach hinten und springen Sie dann nach unten in den nächsten größeren Bereich. Dort aktiviert man die letzte Sprengladung und speichert dann am besten erstmal. Man hat nun noch fünf Minuten um zurück zum Raumschiff zu laufen! Krabbeln Sie dazu schnell über die linken, als Treppe

angeordneten Rohre und erledigen Sie dahinter die Gegner im

Eingangsbereich. Bevor man das Wehr verlässt sollte man wieder nach oben fahren, wo man die Schießscharten diesmal selber benutzen kann um die gelandeten Gegner schon mittels Scharfschützengewehr zu dezimieren. Verlassen Sie dann das Gebäude und kämpfen Sie sich direkt bis zu Ihrem Gleiter durch. Alternativ kann man auch ins Wasser springen und fast bis zum Gleiter schwimmen, so daß man die meisten Gegner umgehen kann. Das gelingt jedoch auch nicht immer, da

manchmal Gegner ins Wasser fallen und dann dort ewig herum schwimmen, so daß man auch bei der nassen Flucht aufpassen muss! Egal wie man es macht, man muss unbedingt den Gleiter erreichen, da sonst die Mission gescheitert ist, auch wenn man die Explosion überleben könnte, da sie ja noch nicht einmal das Gebäude wirklich zerstört.



Atlantis interlude

Nach der Sequenz lässt man sich von Ne´Ban briefen, was aber meiner Meinung nach deutlich weniger lustig rüber kommt, als das wohl geplant war. Danach kann man sich bei Isaak wie gewohnt neue Waffen erklären lassen und nebenbei noch die Seeziege aufscheuchen, die dann in die Landebucht läuft, wo man sie sogar „ansprechen“ kann. Nach dem Briefing kann man dort zudem eine Rampe runtergehen und damit die nächste Mission starten.

Kalydan

Obolus repair facility

Nach der Landung erklärt Isaak einem wie man die Laserschranken und die Geschütze aufstellt, welche allesamt geniale Platzwunder sind! Sobald er sich dann verzieht sollte man vom Schiff weglaufen und im linken Tal den abgestürzten Container suchen, der weitere Geschütze und Laserbarrieren enthält. Damit richtet man dann die Verteidigungslinie ein. Ob man die Geschütze hinter den Betonstücke platziert oder sie direkt in die „Lasermauer“ einarbeitet ist relativ egal und jedem selbst überlassen. Wichtiger als die Geschütze sind auf jeden Fall die Laserbarrieren, damit man die Gegner vom direkten Eindringen abhalten kann!



Die erste Angriffswelle kommt von rechts. Die Engel sind dabei vornehmlich mit Raketenwerfern ausgestattet, so daß man auch selbst zu dieser Waffe greifen sollte, da man dafür ja genügend Munition finden wird!

Zusätzlich ist der Raketenwerfer durch den großen Schaden die beste Waffe gegen die gepanzerten Gegner, die verdammt viel aushalten und auch gut austeilen können!

Nach jeder Angriffswelle sollte man zum Eingang zurückkehren und die Energie wieder aufladen, so daß man sich direkt in den Kampf stürzen kann und nicht fürchten muss bei den zahlreiche Treffern sofort einzugehen.

Die zweite Welle kommt dann von links, die Dritte wieder von rechts und die Vierte und Letzte kommt dann erneut aus linker Richtung. Sind alle Gegner erledigt muss man nur noch zum Eingang laufen.

Atlantis Interlude

Wieder nur eine Sequenz, die man nicht beeinflussen kann!

Sulferon

Secret Izanagi facility

Kämpfen Sie sich hier bis zur Anlage durch, wobei man auf einige Gegner trifft, die man mit Scharfschützengewehr und Raketenwerfer am einfachsten niedermachen kann. Achten Sie bei den Mauern auf die drei Geschütze, die man ebenfalls am effektivsten mit dem Raketenwerfer oder der izarianischen Energielanze ausschaltet, wobei man hier besonders darauf achten muss nicht ins Kreuzfeuer genommen zu werden!

Ob man das Gebäude dann durch den Vordereingang oder den Hintereingang betritt ist ziemlich egal. Man sollte jedoch auf jeden Fall die unterste Ebene

komplett durchforsten, wenngleich man zahlreiche Geschütze und Gegner antrifft! Dafür findet man nämlich auch viel Munition und ähnliches! Dann geht man, vom Vordereingang aus gesehen direkt nach links, zum Aufzug und fährt nach oben. Im Kontrollzentrum erledigt man die beiden letzten Gegner und deaktiviert dann das Notsignal. Warten Sie nun einfach bis eine Sequenz beginnt.



Defend

Man hat nun Kontrolle über vier Marines, die man direkt ansprechen muss um Befehle zu erteilen. Schicken Sie die drei ohne bzw. mit leichten Rüstungen vom Vordereingang, wo sie die Mauern sichern und den Marine im dicken Kampfanzug zum

Hintereingang. Nachdem man alle Waffen aufgesammelt hat, kann man den Techniker noch belästigen bevor man sich dann zum Vordereingang begeben sollte. Dort greifen zwei Wellen Geisterkrieger an. Bleiben Sie am besten zuerst etwas zurück, damit Ihre Untergebenen Ihnen nicht in den Rücken schießen und versuchen Sie

durchkommende Feinde zu erledigen. Sind beide Wellen abgewehrt muss man schnell zum Hintereingang laufen, wo eine dritte Welle Gegner landen, die den dortigen Marine meist auch schnell nieder knüppeln, so daß man selbst gezielt angreifen muss. Sind auch diese bösen Buben erledigt, ist die Mission auch schon wieder gewonnen & vorbei.



Atlantis

Nachdem Ne´Ban mal wieder etwas aufgeklärt wurde (und einfach in der Kabine stehen bleibt obwohl er das ja eigentlich nicht wollte :) geht man wie üblich zu Aida, schließlich zu Isaak und startet zuletzt die Mission mit dem Shuttle.

Janus

Outside Polaris

Direkt nach Beginn wird man auch schon angegriffen, so daß man sehr schnell reagieren muss, was natürlich für Besitzer von Systemen mit relativ wenig RAM (weniger als 512 MB) recht schwierig sein kann, da noch heftig geladen wird.

Greifen Sie deshalb am besten direkt zum Scharfschützengewehr und pusten Sie den Schützen vom fernen Turm. Kämpfen Sie sich dann bis zur Brücke durch. Wer aus Performance-Gründen den Nebel deaktiviert hat, kann dort übrigens vom Turm aus die Gegner sehr gut aufs Korn nehmen. Alle anderen sollten aber trotzdem mal hoch



krabbeln, da man dort noch etwas Munition findet!

Auf der Brücke werden dann von verschiedenen Teams mehrfach Lasersperren errichtet, die man aber dank genügend Raketenmunition mit dem Raketenwerfer schnell wegpusten kann. Generell sollte man hier nicht an Munition sparen und versuchen die zahlreichen Gegner schnellstmöglich auszuschalten.

Auf der anderen Seite findet man dann eine Aufzug, der einem in die eigentliche Anlage bringt.

Polaris Entrance

Wundern Sie sich hier nicht über den Wissenschaftler, der sich nach dem Öffnen der Tür so hinsetzt, als würde er gleich ein Häufchen machen 😊 und ignorieren Sie seinen verschiedenfarbigen Augen (Zoom des Snipergewehrs!) einfach..!

Stattdessen folgt man dem Gang nach hinten bis zur großen Lagerhalle. Hier sollte man zunächst auf der eigenen Seite alle Gegner erledigen und dann zu einer dicken Waffe greifen, denn auf der anderen Seite lauert neben den beiden Geschützen auch noch ein Söldner mit einem gefährlichen Raketenwerfer! Versuchen Sie ihn möglichst schnell auszuschalten, bleiben Sie dabei jedoch immer großzügig in Bewegung, denn die Raketen richten auf diesem engem Raum vernichtende Schäden an!

Hat man ihn erledigt geht man hinten durch die Türen und schon ist der kürzeste Level des Spieles vorbei!

Polaris geological research

Der Raum mit dem Folterinstrument über dem Tisch bringt Sie zu einem gesicherten Gang. Locken Sie den Gegner hier weg, denn sein Flammenwerfer wirkt in der Enge sehr schweißtreibend!

Folgen Sie dann dem Gang nach rechts (der Kai links zeigt sich bockig!) und erledigen Sie im Untersuchungsraum mit den großen Steinen die Marines und das Geschütz im niedrigen Gang links. Krabbeln Sie dann dort hinein und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, wo man zum „Folterraum“ krabbelt. Erledigen Sie dort die beiden Gegner und laufen Sie dann mit Dr. Meyer zum Kai, der nach etwas „Überredungskunst“ die Tür öffnet. Dahinter schnappt sich der Doktor die beiden Artefakte. Warten Sie dann etwas bis die Station erschüttert wird und man aufs Dach soll. Laufen Sie dazu zum großen Untersuchungsraum mit den Steinen und lassen Sie hier den Doktor die hintere Tür öffnen.



Polaris geological research exterior

Erledigen Sie im ersten großen Raum die beiden Gegner so schnell wie möglich, da man meist ins Kreuzfeuer genommen wird! Dann wartet man bis der Doktor die zweite Tür öffnet und erledigt dann wieder schnell die Gegner im dahinter liegenden Raum. Sobald alle erledigt sind schnappt man sich alle brauchbaren Sachen und wartet bis der Doktor das "Fenster" öffnet. Auf dem Weg draußen sollte man dann erstmal speichern, denn weiter hinten trifft man zahlreiche Gegner, die teilweise auch mit Raketenwerfern bewaffnet sind!



Diese sind hier doppelt gefährlich, da man durch die Druckwelle einer Explosion leicht mal vom Weg geschleudert wird und dann natürlich verloren hat!

Bekämpfen Sie die Gegner deshalb mit Vorsicht und möglichst schnell. Magnum, Sturmgewehr, Snipergewehr und der Raketenwerfer sollten hier die bevorzugten Waffen sein!

Hat man sich bis nach hinten durchgekämpft und alle Gegner erledigt, kommt der Doktor automatisch herbei und steigt auf den Aufzug. Sollte dies nicht geschehen, muss man meist nochmal zurück laufen und ihn direkt nach hinten „bitten“.

Polaris geological research rooftop

Folgen Sie dem Doktor hier alsbald zum zentralen Kontrollraum. Dort lässt man ihn dann zurück und sammelt erstmal alle Laserbarrieren und Geschütze ein. Setzen Sie dann die einzelnen Objekte im und um das zentrale Gebäude, so daß die Gegner deutlich schwerer zum Doktor vordringen können.

Optimalerweise platziert man die erste Sperre schon in der Kontrollzentrale, wo man aber etwas experimentieren muss, da man die einzelnen „Laserstäbe“ nur auf dem Boden platzieren darf! Die anderen sollte man dann um die Kontrollzentrale

installieren, so daß Eindringlinge die durch die beiden seitlichen Türen kommen erstmal durch die Barriere gebremst werden.

Weiterhin sollte man hier ein Geschütz stationieren, das Angreifer aufs Korn nimmt. Die beiden anderen Geschütze positioniert man dann am besten draußen vor dem großen Tor, wo beide einen relativ großen Bereich absichern können.

Wie genau man die einzelnen Sachen positioniert ist jedoch relativ egal und bleibt natürlichem jedem selbst überlassen!

Wichtiger ist es da schon, wie man sich selbst verhält. Eine Option ist es beispielsweise sich über die seitlichen Streben nach oben vorzuarbeiten, wo man mit dem Raketenwerfer oder dem Scharfschützengewehr die landenden Gegner quasi überall direkt bekämpfen kann. Da man hier jedoch auch herunter geschossen werden kann ist es eher empfehlenswert unten zwischen den Marines umherzulaufen und die Gegner so in die Zange zu nehmen!

Versuchen Sie dabei aber nicht in erster Linie zu kämpfen, da die Gegner schwer bewaffnet und zahlreich sind!

Hat man einige Wellen abgewehrt wird es erstmal etwas ruhiger und man muss im hinteren Teil eine Antenne hochfahren. Sobald man das jedoch getan hat kommt schon ein weiteres Schiff herab und setzt neue Gegner aus, die man dann aus großer Entfernung bekämpfen sollte. Bleiben Sie insgesamt gesehen möglichst nahe bei der Kontrollstation, so daß man selbst die letzte Verteidigungsmöglichkeit für Dr. Meyer darstellt.

Sobald er sie dann zurück ruft ist die Mission quasi gewonnen, da man sich logischerweise nur noch zu ihm begeben muss.



Atlantis

Weitere Neuigkeiten über die Artefakte und Ne'Ban. Isaak hat neben einer Test-Rauchgranate keine nennenswerten Neuigkeiten zu bieten, so daß man eigentlich gleich zum Gleiter laufen kann. Übrigens: Die Seeziege ist immer noch an Bord!

Na Koja Abad

Folgen Sie der Schlucht nach links hin, wobei man rechts neben einigen menschlichen Überresten noch einige Granaten findet (bleiben Sie deshalb allgemein nicht zu lange stehen, sonst wird man selbst angeknabbert!). Oben angekommen muss man zwei gefährliche Gegner schnell erledigen, was mit einigen Giftgasgranaten recht gut klappt. Wagen Sie sich dabei nicht zu weit vor, sonst wird man von den beiden Kanonen oben unter Feuer genommen.

Nachdem man diese ausgeschaltet hat kämpft man sich nach rechts hoch, wo man in einem kleinen Raum neben zwei



Ladestationen auch einen Sicherungskasten findet, wo man dann das Kraftfeld beim unteren Tor deaktivieren kann.

Laufen Sie nun wieder nach unten und kämpfen Sie sich durch die nun zugängliche Schlucht nach hinten zu einem weiteren Tor durch. Hier kann man glücklicherweise das Kraftfeld direkt deaktivieren, dahinter muss man dann aber wieder erstmal zwei Geschütz über dem Durchgang ausschalten!

Dann kann man ins Wasser laufen, dort in die Röhre gehen und hinten die Leiter hoch klettern.

Izanagi Xeno research facility

Oben nimmt man direkt die erste Abzweigung nach rechts und klettert dort weiter nach oben. Sie kommen zu einem Labor, wo sich zwei Wissenschaftler fast streiten. Erledigen Sie von oben mit einer genau platzierten Granate die Wache und springen Sie dann nach unten.

Dort öffnet man dann die hintere Tür (die Andere führt zum anfänglichen Gang), die zu einem seltsamen Bereich (Art Zwischenwand mit Dampfausstoßen!) führt. Springen Sie hier auf einen der seitlichen Vorsprünge und laufen Sie nach hinten, wobei man dem Dampfausstoßen möglichst ausweichen sollte. Hinten klettert man dann die Leiter nach oben und schießt sich dann durch die Gänge bis zum nächsten Labor.

Nachdem dort die Action vorüber ist erledigt man wieder die Wache und springt hinunter.

Schnappen Sie sich die Alienwaffe und öffnen Sie die mittlere Tür, die zu einem großen Raum führt.

Erledigen Sie dort die Gegner und klettern Sie in der Mitte nach oben. Dort läuft man bis zum nächsten Testraum, wo man wie üblich die Wache umlegt, nach unten springt und die rechte Tür öffnet. Dahinter findet man dann einen Aufzug, der Sie nach unten bringt, wo man sich durch einen längeren, außen liegenden Gang kämpfen muss. Auf der anderen Seite findet man einen weiteren Aufzug.



Excavation

Fahren Sie ganz nach unten und erledigen Sie dort vor dem fremden Objekt alle Gegner. Man findet hier zahlreiche Waffen und Munition, weshalb man sich etwas genauer umsehen sollte. Dann betritt man das Objekt durch die Schleuse und erledigt im ersten Gang erstmal weitere Gegner. Weiter hinten klettert man dann über ein Gerüst weit nach oben, wo man dem Gang bis zu einem großen Raum folgt.

Sobald man dort nach unten klettert wird das Verteidigungssystem aktiviert, was aus zahlreichen Lasern besteht. Auf der linken Seite kann man dieses jedoch recht einfach überlisten. Den ersten Laser muss man nämlich nur überspringen und alle anderen kann man dann einfach geduckt „unterlaufen“.



Sobald man sich das Artefakt hinten dann aber schnappt wird ein weiteres Verteidigungssystem aktiv, das deutlich schwerer zu überwinden ist! Beim Weg zurück trifft man nun auf seltsame fliegende Dinger, die zwar keinen allzu großen Schaden anrichten, dafür aber meist einiges aushalten!

Sobald man die Kontrolle wieder inne hat muss man dann gegen das größte Exemplar antreten. Benutzen Sie dazu eine möglichst schlagkräftige Waffe, beispielsweise den Raketenwerfer oder die Schrotflinte.

Halten Sie dann einfach so lange drauf, bis das Ding irgendwann nur noch Rauch von sich gibt und zu Boden geht. Dort wird es dann einiger Zeit komplett auseinander fallen, was man aber durch weiteres Beschießen noch beschleunigen könnte.

Klettern Sie dann hinten die Leiter wieder hoch, laufen Sie durch den oberen Gang und lassen Sie sich bei dem Gerüst von Ebene zu Ebene fallen. Lediglich die letzte Leiter muss man dann benutzen, da der Boden doch recht tief liegt.

Leider trifft man dort dann weitere Gegner, wobei einige schon von den Marines geschwächt wurden, so daß man leichteres Spiel hat.

Sobald man dann bei der Schleuse angekommen ist, endet dieser Level auch schon wieder!



Atlantis

Das übliche Prozedere, Aida ist nach der Unterhaltung aber schwer beleidigt und sagt dann kein Wort mehr. Dafür hat Isaak jedoch gleich zwei neue Waffen!

Drakk Hive Planet

NC962VIII Suspicion

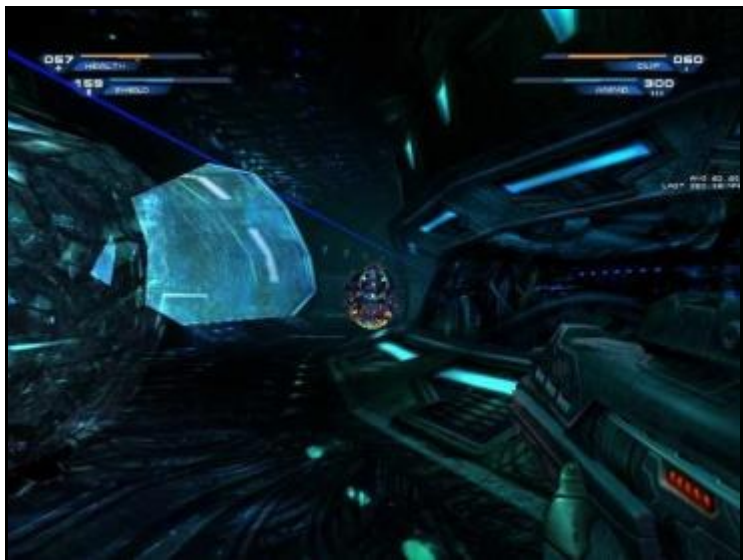
Hier folgt man einfach dem Weg bis zur Schleuse.

NC962VIII Scrutiny

Folgen Sie dem Gang und erledigen Sie die ersten Gegner. Mit der neuen Laserkanone funktioniert das sogar recht gut, weshalb man schnell vorwärts kommt.

Sie kommen dann bald zu einem größeren Raum mit zwei blauen "Glaskästen". Die dort ansässigen Dinger werden Sie zwar nicht angreifen, doch sie rücken immer aus,

wenn Sie einen der größeren, fliegenden Gegner abgeschossen haben um ihn instand zu setzen! Schießen Sie deshalb zukünftig auf alle Gegner, die nur zu Boden gehen, sonst werden diese bald durch die kleinen Biester repariert und greifen Sie dann gleich wieder an! Man kann die Reparaturdinger zwar auch recht gut abschießen, doch sie wachsen immer wieder nach, so daß das auch nur eine kurzweilige Lösung ist!



Dabei muss man dann oft sehr schnell reagieren, da die aktuelle Waffe die Gegner oft nicht schnell genug erlegen kann (Nachladezeit!) und flink eine andere Waffe anwählen, mit der man dann dem Gegner endgültig den Todesstoß verpasst!

Dann folgt man einem der beiden Gänge zum großen Raum (beide Wege führen dorthin und es gibt überhaupt keine Unterschiede!), wo man nach unten springt und in einen der Gänge geht. Dort findet man hinten einen querliegenden Gang, der von zwei weiteren Gegnern bewacht wird, so daß man hier immer für einen Schuss aus der Deckung kommen muss. Dafür kommen die Reparaturroboter hier nicht her und man kann sich etwas Zeit lassen!

Bevor man dann in den nach oben führenden Strahl springt kann man noch an den Seiten zwei Schalter benutzen, die die darüber liegenden Schilde deaktivieren. Da man dort jedoch nur Munition für die Laserkanone findet sollte man das wirklich nur machen, wenn man unter massivem Munitionsmangel leidet!

Oben angekommen geht man dann einfach durch das Tor, wo dann auch schon der nächste Level beginnt.



NC962VIII Subjugation

Laufen Sie an den Versuchsobjekten vorbei und folgen Sie dann dem Weg immer geradeaus bis Sie weiter hinten bei anderen Versuchsobjekten endlich Medikits und Schildverstärker finden. Folgt man dem Gang dann weiter kommt man zu einem größeren Raum mit zahlreichen, von Schilden versperrten Zugängen. Erledigen Sie hier die beiden Wachroboter, was dazu führt, dass ein Schild ausfällt und man in der Mitte in den nach oben gerichteten Strahl springen kann.



NC962VIII Subordination

Erledigen Sie hier oben angekommen den anfliegenden Gegner. Erst dann öffnet sich das Tor zur großen Anlage draußen. Dort erledigt man nach links hin wieder erstmal einen Gegner, bevor man zum Gang geht. Hier werden die Laserbarrieren wellenweise aktiviert, so daß man immer von einer sicheren Position zur nächsten laufen muss wenn die Laser gerade nicht aktiv sind.

Das ist jedoch aufgrund der Vielzahl an Lasern gar nicht so einfach! Lassen Sie sich deshalb genügend Zeit und speichern Sie auf jedem sicheren Platz, von wo aus man dann den nächsten sichtet.

Ist man dann endlich durch läuft man hinten eine Ebene höher. Dort findet man an der Seite einen kleinen „Geheimweg“, der einem zu einem Versteck mit einigen Medikits und Schildverstärkern bringt. Weiter hinten findet man jedoch beim Zugang zum großen Turm in der Mitte weitere Kits, was aber bei schweren Verletzungen durchaus nicht ganz ausreichen kann. Beim dortigen „Experiment“ kann man wieder etwas mit den unbekanntem Schaltern spielen und durch massiven Schocken das Ding sogar zum Ausbrechen bringen. Glücklicherweise ist es ungefährlich und man muss ihm nur den Gnadenstoß verpassen.

Dann läuft man über den Weg nach oben zum zentralen Komplex.



NC962VIII Solitude

Sobald man sich hier ein paar Meter vorwärts bewegt kommt der Boss-Gegner der Maschinen heraufgeflogen. Am besten geht man zuerst direkt hinter einer der Säulen in Deckung und speichert. Der folgende Kampf gliedert sich dann in zwei Abschnitte. Beide erfordern jedoch verschiedene Waffen, so daß man bei der Waffenwahl keine allzu große Freiheit hat.

Zuerst gilt es das fliegende Ding so lange zu beschießen bis es in zwei kleine zerfällt. Positiv ist hierbei das man den Schüssen durch unregelmäßiges Springen recht gut ausweichen kann und diese auch nicht allzu viel Schaden anrichten. Da der Gegner zudem bei jedem Schuss stillsteht kann man hier mit EMP-Granaten, dem Raketenwerfer oder der EMP-Schockwelle der Izarianer-Waffe recht gut massiven Schaden anrichten.



Hat man dann genügend Vernichtung über den Gegner gebracht, spaltet der sich in zwei Teile auf, wobei der Kleinere die Kampfeinheit darstellt, die mit einer "Laserpeitsche" schwere Schäden anrichten kann und zudem unzerstörbar ist!

Der andere Teil versucht sich fortwährend vor Ihnen zu verstecken, da er keine Waffen besitzt und das eigentliche Ziel im folgenden indirekten Kampf ist.

Dazu braucht man nun Waffen, deren Projektile direkt treffen, beispielsweise Sturmgewehr, Laserkanone oder Magnum. Sie müssen nun möglichst von Deckung zu Deckung laufen, so daß die Kampfeinheit Sie nicht erwischt und dabei dem anderen Teil mit den beiden Flügeln hinterher jagen.

Sollte man bei dieser Jagd doch einmal getroffen werden, findet man unten glücklicherweise Medikits und Schildverstärker. Weiterhin natürlich auch noch Munition, was aber wohl meist weniger benötigt wird. Hat man dann dem "feigen Teil" genügend Schaden beigebracht (an den Flügeln erkennbar, die bei gewissen Schadenzuständen explodieren) beginnt dieser plötzlich zu rotieren.

Gehen Sie dann unbedingt in Deckung denn der Kampfteil versucht vorher oft noch einen Selbstmordangriff, wenngleich er meistens auch einfach stehen bleibt und auf die vernichtende Druckwelle wartet, die dann alsbald vom unteren Teil ausgeht.

Sollte man insgesamt zu langsam bzw. vorsichtig agieren, schließen sich die beiden Teile oft auch wieder zusammen und man muss diesen dann noch einmal bekämpfen, bis sich das Ding erneut aufteilt. Beim zweiten „Durchgang“ sollte man dem unteren Teil dann aber endgültig abschießen können!

Schnappen Sie sich dann einfach das Artefakt.



Atlantis

Auf der Brücke hat sich dann fast die ganze Crew versammelt, sogar die Seeziege wird geduldet! Nach kurzen Gesprächen mit Ne'Ban und Aida geht man dann zu Isaak, der in seiner Waffenkammer den Sekundärmodus der Laserkanone präsentiert.

Avalon

Schießen Sie sich bis zum Hauptgebäude und zum dortigen Aufzug durch. Sie treffen einige Skaarj. Zwar hat man hier unglaubliche Bewegungsfreiheit, aber da man absolut nichts Brauchbares findet sollte man sich das minutenlange umher laufen einfach sparen.

Oben kämpft man sich dann bis zur Kontrollzentrale durch, wo man dann an der zentralen Konsole die Kanone deaktiviert. Auf dem Rückweg wird dann der Aufzug deaktiviert. Sie müssen nun mit dem Scharfschützengewehr von oben aus einem Marine Deckung geben, der zum Notstromgenerator läuft und dort etwas repariert.



Glücklicherweise findet man oben mehr als genug Munition, so daß man die zahlreichen, angreifenden Skaarj problemlos abwehren kann. Lassen Sie die Gegner dazu bevorzugt „in das Fadenkreuz“ laufen, was zwar etwas länger dauert, aber deutlich sicherer ist. Zusätzlich kann man die herumstehenden Gasflaschen zur Explosion bringen wenn gerade Gegner in der Nähe sind, was man aber nur bei mehreren Gegnern oder den Skaarj in den Kampfanzügen machen sollte! Positiv ist auf jeden Fall, dass der Marine alles andere als wehrlos ist und durchbrechende Skaarj selbst recht effektiv abwehren kann, so daß man nicht in Panik geraten braucht!

Sobald der Strom wieder da ist fährt man mit dem Aufzug runter und folgt dem Marine zum Landeplatz. Unterwegs trifft man einige Gegner, versuchen Sie deshalb immer möglichst vor ihm zu laufen, sonst könnte der ein oder andere Schuss den Marine treffen!

Alternativ zieht man sich bei Feindkontakt weiter zurück und nimmt die Gegner mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn.

Beim Landeplatz angekommen erhält man weitere Verstärkungen, die dann sofort mit dem Aufbau einer Verteidigungsposition beginnen. Schließen Sie sich ihnen an und warten Sie bis die ersten Skaarj angreifen. Man muss im Folgenden zahlreiche Skaarj in Kampfanzügen abwehren, was alles andere als leicht ist.

Durch den massiven Beschuss sieht man oft fast überhaupt nichts mehr, weshalb man sich nicht in die erste Reihe vorwagen sollte. Bleiben Sie stattdessen lieber hinter den Marines und feuern Sie mit Scharfschützengewehr und Magnum auf die Gegner.

Erst wenn die Marines schon stark dezimiert und die Verteidigungsstellung eigentlich nicht mehr vorhanden ist, sollte man in die Offensive übergehen und mit Raketen- und Granatwerfer auf die Gegner einhacken!

Sobald man die zweite Welle abgewehrt hat, kommt die Atlantis rein...

The Dorian Gray

The Vault

Während der Commander eine Gute-Nacht-Geschichte erzählt, sollte man umher laufen und sich die Munition am Rand schnappen. Sobald das Experiment dann beginnt muss man unbedingt speichern!

Ist der Kai erst einmal mutiert, dauert es natürlich auch nicht lange bis er aus seinem Gefängnis ausbricht und ordentlich Randalie macht. Greifen Sie direkt zur Waffe und beginnen Sie auf ihn zu feuern. Nur die schwersten Waffen sind hier überhaupt einigermaßen wirkungsvoll!

Hat der mutierte Kai dann beide Wachen erledigt, wird er sich Ihnen zuwenden, was alles andere als gut ist! Mit seiner „Dimensionskanone“ kann er Sie nämlich mit einem Treffer ins Jenseits befördern.

Unglücklicherweise wird man von den Kugel-Geschossen auch noch angezogen, so daß man selbst vom Vorbeiflug einer Kugel meist schwer in Mitleidenschaft gezogen oder gar komplett ausschaltet wird!

Gehen Sie deshalb immer sofort in Deckung, wenn der Kai seine Kanone auflädt. Ist ein Träger genau zwischen Ihnen und der Kanone, prallt der Schuss auf den Träger und man kommt völlig ungeschoren davon! Folglich gilt es sich hinter einem der beiden Träger zu verstecken und immer für einige Schüsse aus der Deckung hervorzutreten!

Schießen Sie einfach so lange auf den Gegner, bis dieser seine Kanone verliert! Danach schnappt man sich diese sofort und pustet ihn damit weg (nur mit dieser Waffe kann man den Kai besiegen!).

Schließlich läuft man durch die sich nun öffnende Tür in den Gang um das eigentliche Labor (wo Hawkins die Artefakte zusammengesetzt hat) und öffnet dort eine weitere Tür.



Folgen Sie dem Weg nach oben bis zur Brücke, wo Hawkins bezahlt.

Hier findet man übrigens auch die zweite Verbindung (neben den Skaarj und dem folgenden Abspann) zum ursprünglichen Unreal: Die Anzeigen! Nach der Sequenz geht man durch die hintere Tür, wo man im Frachtraum einen weiteren Kai wegpustet. Die Tür gegenüber bringt einem dann zu einem großen Generatorraum, wo ein weiterer Kai die hintere Brücke und damit auch den



Schwerkraftgenerator beschädigt. Schießen Sie den Kai unbedingt schnell ab, denn man darf hier nicht ins „Wasser“ fallen. Danach läuft man zur zerstörten Brücke, wo man problemlos drüber laufen kann. Dahinter springt man über den seitlichen Vorsprung zum oberen Gang (verringerte Schwerkraft macht es möglich) und läuft dort nach links.

Wieder im Lagerraum werden die Tore geschlossen, so daß man zum oberen Zugang springen muss, was aber aufgrund der Schwerkraftverhältnisse wieder kein Problem darstellt.

Folgen Sie dort dann dem Weg, bis Sie weiter hinten zwei Marines treffen, die sich vor einem Kai verstecken.

Nachdem man ihn vernichtet hat, springt man zum oberen Gang und läuft dort bis zum ersten Raum, wo sich das Schiff schräg legt.

Sie müssen nun einen Gefängnisgang durchlaufen, bevor weiter hinten das Schiff erneut seitlich absackt. Erneut muss man nun einen Gefängnisgang überwinden, was aber aufgrund der Schräglage deutlich schwerer ist, da man die einzelnen Wandaufbauten überspringen muss.

Man kommt dann schließlich zu einem dunklen Raum, wo man schnell zur Linken einen Kai abschießen muss. Da die Zeit nun zum ersten mal wirklich knapp werden kann, sollte man diesem wie bereits erwähnt schnellstens tun und dann dem Weg nach links hin folgen, wo man am Ende schließlich die Luke zu einer Rettungskapsel findet.



Eine schöne Sequenz beginnt...