

Unreal 2



Der Nachfolger zum Kult-Shooter Unreal überzeugt leider weit weniger durch die gute Grafik. Die absolut geniale Atmosphäre des Vorgängers, wenngleich das Spielsystem doch sehr solide ist und damit das ganze Qualitätsfaktor erreicht.

Diese Lösung wurde mit der deutschen Version 1403 auf mittlerem Sch... Screenshots wurden mit der internen Screenshot-Funktion bei aktiviert... einem AthlonXP 2200+ und einer übertakteten GeForce4 Ti 4400 gemacht.

Und bevor es dann losgeht, hier noch einige Tipps:

- Die Skaarj sind verdammt eink und wehren zudem noch die meisten ab. Schiessen Sie deshalb bevorzugt mit dem Sekundärf Feuer oder ...
- Da man sie aber nur zu Beginn und Ende des Spiels trifft, sollte da ... sein
- Maschinelle Gegner reagieren allgemein sehr empfindlich auf EM (Izarianer-Waue)
- Aufgrund der Verschwendungssucht der Unreal-Engine kann ich Ihnen Savegames anbieten, da selbst gepackt ein Spielstand noch mehrere ...

Avalon

Nach der kurzen, wenig einführenden Sequenz muss man sich vor dem ... man zuerst ein kleines Tutorial zur Aufrischung durchläuft oder direkt Unreal 2 zum ersten mal spielt sollte die Übung mitmachen, auch wenn ... von anderen 3D-Shootern unterscheidet.

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

Atlantis Interlude

Auch wenn man sofort etwas Action will sollte man sich das Schiû erst kann man Aida ein paar Infos entlocken, dann sollte man zu Isaak auf ihm einen Rundgang machen, da man nur dann in alle Kabine reinscha Zulezt gilt es kurz Neban auf der Brücke mal anzusehen und dann wie und Aida zurückzukehren. Nach dem Brieûng kann man sich noch die W was man sich jedoch nach dem Studium des Handbuchs auch sparen ka Zum Starten der Mission läuft man wieder zum Hangar, wo man sich in

Sanctuary

Mining Complex Entrance

Betreten Sie hinten das Gebä Sie der Treppe nach unten. Im sieht man dann einen ersten Ü der jedoch beim Annähern von verputzt wird. Folgen Sie des Weg nach rechts hin bis zur g Hier versuchen die Aliens sie lassen sich aber selbst dabei täuschen Nachdem man einige e wird man von einem Überleber und zwei Luken am Boden öû n Wasser sollte man dann etwas da man neben riesigen (Mensch auch noch einiges an Munition Sie dann den beiden Rohren bis Sie wieder aus



dem Wasser steigen können. Kämpfen Sie sich dann weiter durch bis z Gang (beim Hochklettern **Gegner auf den Vorspächern** nehmen!). Hier triût man auf zahlreiche Gegner, die man jedoch meist mit Hilfe d dezimieren kann. Achten Sie aber darauf, nicht selbst durch Explosion zu werden und sehen Sie sich gelegentlich um, da später die Aliens vo

Mining Complex

Auch wenn der Beobachter meint, dass dieser Bereich frei von Gegnern ist, zahlreiche erledigen. Dann herabspringen. Kämpfen Sie sich zu Zugang durch, wo man geduckt muss, wenn der unterste Türte ist.

Unten kämpft man sich durch Abwasserentsorgung, wo man Gegner trüft, die hier zudem schlecht zu bekämpfen sind. Hier man den Aufzug und schaut dann nach oben, wo nichts Gutes passiert. Sobald die Tür aufgeht sollte dann schnell verlassen und den springenden Skaarj sofort einige Geschosse entgegen schicken. Je mehr verpasst, desto weniger muss man nachher im engen Raum zittern! Nach Aufzug wieder nach oben.

Dort schnappt man sich am besten zuerst die Heil-Items unter der Treppe, läuft, wo man im kleinen Außen-Areal einen weiteren Skaarj trüft. Zwar recht gut bekämpfen, alternativ kann man sich jedoch auch in den Gang aus auf den vorbeihuschenden Gegner schießen.

Abschließend läuft man zur Tür auf der anderen Seite.



Power plant

Draußen wehrt man zunächst und erledigt dann die einzelnen den umliegenden "Bekämpf". Dann nach hinten durch, wo man eine neue Nachricht des Über bekommt. Sobald man sich dann weiter annähert beginnt eine Nach dieser läuft man entweder



der Seite des Reaktors nach oben, wo man sich durch einen kleinen Raum mit einem Alien kämpfen muss oder man Reaktors und springt dann direkt zum Weg. Dort betritt man den Komplex bis zum Kontrollraum durch. Dieser ist leider verschlossen, so daß man krabbelt und im Unterboden dann erstmal einen Skaarj umschießt. Krabbeln Sie dann bis zum Kontrollraum, wo man schnell nach oben springt weiteren Skaarj ausschalten muss.

Danach legt man die beiden seitlichen Schalter um und drückt den ersten Kontrollpult, so daß der Generator neu gestartet wird. Kämpfen Sie sich zum Reaktor, wo man dann vorsichtig über die einzelnen Teile

Die zu überwindenden Höhen sind durchaus kritisch, aber durch eigentlich alles gut abgefangen nur meist etwa eine Sekunde in geht, was der Anzug aber automatisch. Zudem muss man sich seltsam überhaupt nicht vor den umher Strahlen in Acht nehmen, da die zumindest überhaupt keine schädliche Wirkung aufwiesen!

Unten angekommen schnappt man das Artefakt und greift dann auch einen Granatwerfer, da ein **blauer Sekundär** auftaucht. Der macht jedoch zu



kampfstützigen Gesten, so daß man schon mal etwas Zeit hat um ihm die eine oder andere Granate vor den Latz zu kneten, dann zwar mit recht starken Energiekugeln, doch durch seine Behändigkeit der Granatwerfer recht gut umpusten!

Steigen Sie dann abschließend in den Aufzug in der Mitte und fahren Sie

Sumpf

Sanctuary - Speedship crash site

Lassen Sie sich hier von der Level-Betitelung nicht irritieren. Die Übersetzung ist ja weniger toll. Hier kann man nun zwei Wege zum abgestürzten Raumschiff folgen, die beide ausgeleuchtet. Laufen Sie dazu in die Richtung, in die die orangefarbenen Leuchten zeigen und orientieren Sie sich an den ausgelegten, grünen Leuchten. Bei der Absturzstelle angekommen, führen Sie dann ein kurzes Gespräch und folgen Sie der ganzen Truppe auch schon. Sie sich jedoch noch schnell die Waffen und Munition hinter der Lasertür (herantreten und mit der Benutzen-Taste aktivieren!).



Folgen Sie dann den drei Marines und halten Sie sich möglichst hinter sie. Wenn Sie drei aus den Augen verloren haben, muss man nur etwas warten, da alle dann nur zur restlichen Truppe folgen muss.

Natürlich wird man unterwegs nicht in Ruhe gelassen und muss sich gegen die Angreifer verteidigen, die oft von erhöhten Positionen aus angreifen oder herabfallen. Die beste Waffe ist deshalb das Sturmgewehr, mit dem man auch auf große Distanzen wirken kann!

Bei der Lichtung angekommen
Mitreiter automatisch einige
und an jedem der beiden Zugä
automatisches Geschütz.

Sie haben deshalb genug Zeit
und Energie für den Schild be
neben dem Zielfeuer nachzu
Im Folgenden muss man sich d
Minuten lang gegen zahlreiche
Izerianern und Skaarj verteid
Stellung bald zusammenbrechen
am besten einfach nur noch zw
beiden Zugängen patrouilliert
nächsten Gegner angreift.



Gegen die Skaarj sind zwar Schrotûinte und
Granatwerfer prinzipiell sehr sinnvoll. Nach dem Ende einer Teamkame
ist, sollte man diese Waûen tunlichst meiden und stattdessen mit dem
schießen!

Ihre Teamkameraden sind jedoch insgesamt betrachtet äußerst widerst
noch keiner gestorben, so daß man die wenigen Minuten primär um sic

Atlantis Interlude

Hier gibts nicht viel zu holen oder tun.

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

Primär muss man jedoch in den Besprechungsraum, wo Aida wartet. An
bei Isaak vorbei und geht dann zum Gleiter, wo man die Mission starte

Hell

Descent

Zuerst sollte man sich die wunderschöne

Umgebung mal etwas genauer anschauen. Von
davon wird man später nicht mehr viel wissen.
Passen Sie dabei aber auf, denn die
lebenden Tiere sind meist wehrlos und
greifen je nach Rasse schnell zu. Dann geht es über die lange Brücke zur
eigentlichen Anlage.

Auf dem Weg muss man jedoch vorsichtig sein
schlafenden Vieh vorbei, das leicht
Vorbeihuschen geweckt wird! Man muss
und laufen Sie dann zum runden
Komplex. Wundern Sie sich nicht, wenn
auch hier im Gebäude schneit. Es ist
so hundertprozentig stimmig.



Unten angekommen folgt man dem Gang bis die Sicherheitsmechanismen
quasi gefangen ist. Da man mit den Waffen eh nichts ausrichten kann,
niederlassen und warten bis man von Aida gerettet wird.
Zuletzt geht man durch die hintere Schleuse.

Discovery

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie
von dieser Seite aus plötzlich
Laufen Sie stattdessen zum Aufzug.
fahren Sie nach unten, wo man
Feuer die Ursache findet, den
Folgen Sie dann dort dem Gang
bis zur Krankenstation, wo man
einen Patienten kurieren kann.

Dieser wird auch erst nach dem Gespräch
gesprächig und folgt Ihnen dann
zum Aufzug. Steigen Sie dort
alleine ein und warten Sie oben
Überlebenden.

Warten Sie dann bis er die Tür
Kontrollraum geöffnet hat, wo man sich



zunächst das Audio-Logbuch anhört. Wundern Sie sich hier nicht wenn
Armbewegungen umher läuft.

Danach geht es auf der anderen Seite wieder nach unten (vorher auf der
einsammeln!). Folgen Sie dort dem anderen Gang mit dem Flammenwerfer
seltsame Biester angreifen. Die Großen sind dabei noch nicht einmal
kleinen Spinnenwesen!

Diese kann man aber sehr effektiv mit dem Flammenwerfer verkohlen, was
gemäßigt damit umzugehen, da hier die Munition schnell verfeuert ist
schon durch einen kurzen Feuerstoß erledigt werden können!

Kämpfen Sie sich so durch den Gang durch bis der nächste Level lädt.
immer von den Viechern erwischt, versuchen Sie also am besten erst gar

Desolation

Nehmen Sie das erste Tor rechts vom großen Generatorraum führt. Hier mit dem Aufzug nach oben, wo Sie hin leider erstmal nicht weiter können. Kämpfen Sie sich durch das Chaos und krabbeln Sie bei dem besten Moment in den dahinter liegenden Lüftungsgänge. Hier muss man zunächst die Spinnenmonster braten, was aber aufgrund der Enge einfach ist, so daß man problemlos Schalter für den anderen Abzug kann und dann das gefährliche Gas im Kontrollraum absaugt.



Laufen Sie dann wieder zurück zum Generatorraum und vorsichtig am Abzug vorbei.

Dahinter wird man leider mit einer neuen Unart der Spinnenmonster konfrontiert. Versuchen Sie diese im Folgenden immer aus sicherer Entfernung zu zerschlagen. Die kleinen Biester unangenehm am Helmvisier!

Kämpfen Sie sich dann den Weg frei und schnappen Sie sich unbedingt die Munitition im seitlichen Lagerraum. Weiter hinten kommt man bei einigen Kisten vorbei und trifft nochmals zahlreiche Gegner und Kokons, bevor man e

Disclosure

Da man nicht durch das große Loch gehen kann, fährt man mit dem Aufzug nach oben (Fragen Sie sich ein wenig, wieso man im Aufzug drei Schalter hat, die das gleiche bewirken!). Dort kann man nicht direkt in die Kontrollzentrale, sondern vielmehr durch das Loch in der Decke in die eigentliche Material-Labor vor. Hier gibt es jedoch einige Laser (oder was auch immer) den Weg stark erschweren!

Um zum Kontrollraum zu kommen, muss man nun quasi eine Runde durch den Laborraum. Die ersten Strahlen kann man einfach überspringen oder durch Krabbeln, doch beim großen Schmelztropfen



an der anderen Seite muss man dann über die einzelnen Teile, die im Material stecken hinweg springen.

Wer sich dabei nicht so sicher ist, sollte alle zwei, drei erfolgreiche Sprünge machen. Wenn man mal auf geschmolzenem Material landet, ist man quasi erledigt. Auf der anderen Seite muss man dann noch etwas schwerere Sprünge von der Säule zu kommen, die zum Kontrollraum führt. Alternativ kann man auch durch den Gesundheitszustand die letzten Laserbarrieren einfach schnell durchlaufen.

Im Kontrollraum drückt man die beiden Schalter und springt dann wieder in den zerschmolzenen Raum. Bevor man wieder mit dem Aufzug runter fährt, sollte man mal genau umsehen, denn man findet einige Healthpacks und Schildverpackungen. Unten kämpft man sich dann durch den Gang bis zum großen Versuchsraum. Im anderen Gang nach hinten und benutzen Sie dort den Aufzug. Im oberen Bereich am besten zuerst den linken Raum, dann den mittleren und entriegelt den Aufzug. Inaktiviert man dann den Strahl in der Mitte und fährt wieder nach unten. In den linken Raum suchen sollte!

Anschließend geht man in den mittleren Raum und springt in die schmale Öffnung. Der Energiestrahle durchgesaut ist. Kämpfen Sie sich hier nach hinten durch den Gang. Die angreifenden Spinnchen erledigt man am besten mit dem Sturmgewehr oder Pistole, da die Gegner ja kaum Ausweichmöglichkeiten haben!

Am anderen Ende betätigt man den rechten Schalter und lässt sich dann durch den Gang fallen. Man findet sich nun wieder zu einem Healthpack und durchkämpfen. Da es keine Verzweigungen gibt sollte jeder zur Kontrolle den Gang durchgehen.

Hier kann man sich einen Spaß machen und die Tiere, die im linken Raum sind, was dazu führt, dass sie zum Strahl in der Mitte gezogen werden. Die Tiere können sich sogar mit den Spinnenviechern in die Haare bekommen! Wichtig ist, 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 die Flammenwerfer einige Spinnen wegblasen sollte. Folgen Sie dem Weg nach unten am Boden.

Hier sollte man zunächst über die Rohre an der anderen Seite zum Parkhaus gehen. Man findet Muniton und Medipacks. Anschließend findet man ein Loch in der Wand, das Sie dann direkt zum eigentlichen Versuchsraum führt. Bevor Sie hier hinein krabbeln sollten Sie aber speichern!

Sobald man nämlich unten ankommt, fällt ein extra großes Spinnenviech auf Sie und man muss ihr saures geben! Das ist dann jedoch gar nicht mal so schlimm. Die Spinnchen ausspuckt, die dann in den Energiestrahle in der Mitte fallen. Die Monster direkt angreifen!

Man muss also nicht nur der großen Gefahr beständig entweichen und die normalen Gegner erledigen, die Sie direkt anspringen! Dieses Gefühl mit längerem Kampfverlauf immer mehr, so daß man versuchen sollte möglichst schnell kleinzukriegen!

Welche Waffe man dabei verwendet ist relativ egal, empfehlenswert sind das Sturmgewehr und das Sturmgewehr. Das Sturmgewehr macht einem Treuer recht viel Schaden. Giftgasgranaten können hier wunderbar wirken, während das Sturmgewehr in großer Distanz am präzise ist, man den Gegner auf möglichst lange halten kann!

Das ist jedoch sogar meist das Beste, da die Königin bei Aktivierung Druckwellen verursacht, die alle Objekte in Reichweite wegscarra und verletzen!

Flammenwerfer und Schrotflinte sind 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. Lebensverstärker ündet und man sich auch hinter die Stützen zurückziehen. direkten Angrißen der Königin relativ sicher ist! Ansonst muss man eine besondere Taktik gibts hier nicht, pure Feuerkraft entscheidet! Sollte man das jedoch aufgrund schwacher Lebenswerte einfach nicht. alternativ auf eine der Stützen zurückziehen und die Königin von oben in absoluter Sicherheit ist!

Ist sie erledigt, muss man nur an einer Seite den Strahl deaktivieren u

Atlantis Interlude

Bevor man zum Briefing geht sollte man bei Ne'Ban vorbei schauen, die haben möchte, die aber natürlich primär dazu dienen den Spieler zu informieren. Anschließend quatscht man Aida an und benutzt dann die Konsole um den Commander zu beginnen. Nach diesem Gespräch erfolgt dann das eigentliche nächste anzuwendende Planet sehr an Solaris (von Stanislaw Lem) erinnert. bevor man dann absteigt sollte man sich natürlich auch noch beim Wa

Acheron

Outside the terraforming plant

Leider scheitert die Beobachtung schon beim (ungeschickten) Landung, daß man sich direkt nach dem gegen einen Angreifer verteidigen. Kämpfen Sie sich dann nach oben. dort ein Gegner mit einem Granatwerfer. einer mit einem Raketenwerfer. man extrem vorsichtig vorgehen. Zusätzlich kommen oben zwei weitere aus dem Gebäude, das jedoch Waßen lagert und zwei Außenposten besitzt. Weiter hinten erledigt



beim Aufzug, was durch die Explosion herumstehenden Fässer teils zerstört

vonstatten geht und kämpft sich dann nach hinten zur erhöhten Plattform vor, wo er erledigt wird.

Versuchen Sie diesen schon aus möglichst großer Distanz auszuschalten. Raketenwerfer oder dem Sturmgewehr am besten zu bewerkstelligen ist. Bevor man die Plattform dann erklettert sollte man speichern, da man im Nahkampf erledigen muss. Die ersten beiden kann man dabei noch inaktiv erledigen, doch weiter hinten lauert ein Gegner mit einem. Distanzen natürlich extrem gefährlich sein kann!

Danach benutzt man **Random** Welche Antworten man dabei wählt ist völlig egal als Eindringling erkannt wird und der Aufzug mit zwei Gegnern wieder 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 zu treten. Die setzen Sie zwar nur fest und richten kaum Schaden an, man zu einer recht schwachen Waûe greifen, sonst verletzt man sich d Hinten ûndet man dann einen größeren Bereich vor, wo man nochmal e Greifen Sie dazu am besten von links her an, da man sonst Gegner am oben abwehren muss.

Bevor man dann **Speed** **Sprengladungen an der "Black Team"** man sich genau umsel Munition einstecken und den Anzug auûaden, da man danach nicht viel Nachdem die Sprengladungen aktiviert sind sollte man sich einige Met dann nach der Explosion das Artefakt schnappen (die rot-schwarze Ma Nun muss man sich aus der le wieder zurückziehen. Unglück der Rückweg von einigen neue hauptsächlich **von dem** stark behindert. Während man den S grünen, giftiger Flüssigkeit un entstehenden Pfützen noch r ausweichen kann, muss man d ûliegenden Viecher schon mehr Doch auch die kann man recht wenn man einfach nur ständig bleibt. Da die Dinger nicht sc Sie, werden sie Sie nicht erre nicht stehen bleiben, hängen plötzlich eine Richtungsänderung vornehmen.



Um trotzdem nicht von einer Riesenmeute gefressen zu werden sollte r bleiben, sollte man sich ab und an umdrehen und (bevorzugt mit der S rückwärtslaufend in die Verfolgermenge schießen, so daß diese deutlich Ist man beim Aufzug angekommen, ist man die Viecher auch quasi los, folgen und dort keine auftauchen! Dafür sind auch hier herrliche grüne man schnellstmöglich zum eigenen Gleiter laufen sollte, wo ein einzig

Atlantis Interlude

Auch wenn dies als eigenständiger Abschnitt gelistet wird, kann man h zugucken und bleibt als Spieler absolut passiv!

Severnaya

Waterfront

Folgen Sie dem Pfad noch oben bis zu den

beiden Marines. Einer wird leicht
abgeschossen, so daß man die
nicht um jeden Preis schnell ab
Sind die Angreifer dann erledigt
kurz mit dem Überlebenden, der
läuft und damit unnütz ist. Da
man sich das Scharfschützengewehr
dem Weg nach oben.

Der Bereich vor dem Wehr wird
Gegnern verteidigt, die man je
gut erledigen kann. Gefährlich
beiden Scharfschützen, die
auftauchen wenn man den Bereich
gelben Fahrzeug erreicht. Bleibt



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

Sind die beiden erledigt läuft man bis zur Tür und klettert dort seitlich
strömenden Wasser erledigt man die Wache und das Geschütz und klettert
dem Wasser.

Folgen Sie dem Weg bis zum Treppenhaus. Da dort keine einzige Tür
die seitliche Tür in den dunklen Gang. Hinten klettert man die Leiter
Drucktank

Nachdem diese aktiviert wurde klettert man über einige Leitern an den
man ein Lüftungsgitter öffnen kann

Geben Sie den beiden Gegner darin ein besten von oben eine Ladung
man nach unten springen kann während die Gegner schreiend umher laufen
Nachdem man sie erledigt hat sollte man unbedingt die zahlreichen Sp
verdammt viele nützliche Sachen öffnen!

Danach entriegelt man die Türen an der großen Konsole und geht ins 1
Etage tiefer ebenfalls öffnen ist. Im dahinter liegenden Raum springt man
und aktiviert

Gehen Sie dann durch die untere Tür, die Sie hinter das große Eingan
hier an der Seite mit einem der Aufzüge nach oben fahren. Man öffnet

Schießscharten wieder, wo man neben den Wänden auch noch einige M
Dann fährt man nach unten und kämpft sich im Raum mit den zahlreich
durch, wo man
entweder mit purer Wandengewalt vernichten oder man
linken Weg und der Barriere hindurch!

Oben läuft man zur anderen Seite
dann erst nach unten springt. Hinten erledigt man ein weiteres Geschü
extrem einfach ist und klettert dann
seitlichen Vorsprung nach hinten und springen Sie dann nach unten in
Bereich.

Dort aktiviert man
fünf Minuten um zurück zum Raumschiff zu laufen!

Krabbeln Sie dazu schnell über die Treppe angeordneten Rohre und dahinter die Gegner im Eingang. Wenn man das Wehr verlässt, sollte man oben fahren, wo man die Schiebediesmal selber benutzen kann. Die gelandeten Gegner schon mit der Scharfschützengewehr zu dezimieren. Verlassen Sie dann das Gebäude. Sie sich direkt bis zu Ihrem Gleiter. Alternativ kann man auch ins Wasser und fast bis zum Gleiter schwimmen, man die meisten Gegner umgehen. Gelingt jedoch auch nicht immer, 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 er zerstört ist, auch wenn man die Explosion überleben könnte, da sie ja noch nicht zerstört ist 😊



Atlantis interlude

Nach der Sequenz lässt man sich von Ne'Ban briefen, was aber meiner Meinung nach weniger lustig rüber kommt, als das wohl geplant war. Danach kann man die neuen Waffen erklären lassen und nebenbei noch die Seeziege aufscheuchen. In der Landebucht läuft, wo man sie sogar ansprechen kann. Nach dem Briefing kann man dort zudem eine Rampe runtergehen und den Gleiter starten.

Kalydan

Obolus repair facility

Nach der Landung erklärt Isaak einem wie man die Laserschranken und die aufstellt, welche allesamt gen sind!

Sobald er sich dann verzieht s Schiû weglaufen und im linken **abgestürzten Containeer**, der wo Geschütze und Laserbarrieren richtet man dann die Verteidig Ob man die Geschütze hinter platziert oder sie direkt in die einarbeitet ist relativ egal und überlassen. Wichtiger als die auf jeden Fall die Laserbarrie die Gegner vom direkten Eind kann!



Die erste Angriûswelle kommt von rechts. Die Engel sind dabei vornehm ausgestattet, so daß man auch selbst zu dieser Waûe greifen sollte, d Munition ûnden wird!

Zusätzlich ist der Raketenwerfer durch den großen Schaden die beste Gegner, die verdammt viel aushalten und auch gut austeilen können! Nach jeder Angriûswelle sollte man zum Eingang zurückkehren und die daß man sich direkt in den Kampf stürzen kann und nicht fürchten mus sofort einzugehen.

Die zweite Welle kommt dann von links, die Dritte wieder von rechts u dann erneut aus linker Richtung. Sind alle Gegner erledigt muss man n

Atlantis Interlude

Wieder nur eine Sequenz, die man nicht beeinûussen kann!

Sulferon

Secret Izanagi facility

Kämpfen Sie sich hier bis zur Anlage durch,

wobei man auf einige Gegner mit Scharfschützengewehr und am einfachsten niedermachen

Sie bei den Mauern auf die dr man ebenfalls am eûektivsten

Raketenwerfer oder der izaria Energielanze ausschaltet, wob

besonders darauf achten muss Kreuzfeuer genommen zu werd

Ob man das Gebäude dann dur Vordereingang oder den Hint

ist ziemlich egal. Man sollte j Fall die unterste Ebene kompl

wenngleich man zahlreiche Ge Gegner antriût! Dafür ûndet man nãmlich auch viel Munition und ähnl

Dann geht man, vom Vordereingang aus gesehen direkt nach links, zum

Im Kontrollzentrum erledigt man die beiden letzten Gegner und deaktiv 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 Waûen aufgesammelt hat, kann man den Techniker noch belästigen bevor man sich dann zum Vordereingang begeben sollte. Dort greifen zwei Wellen

Geisterkrieger 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. Sobald die Gegner landen, die den dortigen Marine meist auch schnell nieder knûn, muss man gezielt angreifen muss. Sind auch diese bösen Buben erledigt, ist die Mission gewonnen und vorbei.

Atlantis

Nachdem Ne'Ban mal wieder etwas aufgeklärt wurde (und einfach in der Mission er das ja eigentlich nicht wollte :) geht man wie üblich zu Aida, schließ

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 Laser aber dank genügend Raketenmunition mit dem Raketenwerfer schnell w sollte man hier nicht an Munition sparen und versuchen die zahlreichen auszuschalten.

Auf der [anderen Seite](#) findet man dann eine Aufzug, der einem in die eigentlich

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](#) 🤔 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 Wand 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 B

richten auf diesem engem Raum vernichtende Schäden an!
Hat man ihn erledigt geht man hinten durch die Türen und schon ist der
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
und man aufs Dach soll.
Laufen Sie dazu zum großen Untersuchungsraum mit den Steinen und
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 dahinterliegenden
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 gesc
natürlich verloren hat!
Bekämpfen Sie die Gegner deshalb mit Vorsicht und möglichst schnell.
Snipergewehr und der Raketenwerfer sollten hier die bevorzugten Waff
Hat man sich bis nach hinten durchgekämpft und alle Gegner erledigt,
herbei und steigt auf den Aufzug. Sollte dies nicht geschehen, muss m
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 auf anderen geschützte positioniert man dann am besten draussen vor dem relativ großen Bereich absichern können.

Wie genau man die einzelnen Sachen positioniert ist jedoch relativ egal selbst überlassen!

Wichtiger ist es da schon, wie man sich selbst verhält. Eine Option ist seitlichen Streben nach oben vorzuarbeiten, wo man mit dem Raketenw Scharfschützengewehr die landenden Gegner quasi überall direkt bekämpfen kann jedoch auch heruntergeschossen werden kann ist es eher empfehlenswert Marines umherzulaufen und die Gegner so in die Zange zu nehmen!

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

Hat man einige Wellen abgewehrt wird es erstmal etwas ruhiger und man kann die Antenne hochfahren. Sobald man das jedoch getan hat kommt schon ein neuer Satz neue Gegner aus, die man dann aus großer Entfernung bekämpfen gesehen möglichst nahe bei der Kontrollstation, so daß man selbst die Verteidigungsmöglichkeit für Dr. Meyer darstellt.

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

Atlantis

Weitere Neuigkeiten über die Artefakte und Ne´Ban. Isaak hat neben einigen nennenswerten Neuigkeiten zu bieten, so daß man eigentlich gleich zu ihm gehen kann. Übrigens: Die Seeziege ist immer noch an Bord!

Na Kojá 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 hinten zu einem weiteren Tor durch. Hier kann man glücklicherweise dahinter muss man dann aber wieder erstmal zwei Geschütz über dem kann man ins Wasser laufen, dort in die Röhre gehen und hinten die L

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 Dampfausstößen!) 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 Action vorrüber ist erledigt man wieder die Wache und springt hinunter. Alienwache 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. nächsten Testraum, wo man wie üblich die Wache umlegt, nach unten springt und öffnet. Dahinter findet man dann einen Aufzug, der Sie nach unten bringt, wo aussenliegenden Gang kämpfen muss. Auf der anderen Seite findet man

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. Auch dieses jedoch recht einfach überlisten. Den ersten Laser muss man natürlich überlisten, den anderen kann man dann einfach geduckt unterlaufen.

Sobald man sich das Artefakt hinten dann aber schnappt wird ein weiterer Gang freigelegt, der deutlich schwerer zu überwinden ist! Beim Weg zurück trifft man auf Gegner, die zwar keinen allzugroßen Schaden anrichten, dafür aber mehr.

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 auseinanderfallen, 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 dort noch weitere Gegner, wobei einige schon von den Marines gelöst sind. Ein leichteres Spiel hat.

Sobald man dann bei der Schleuse angekommen ist, endet dieser Level.

Atlantis

Das übliche Prozedere, Aida ist nach der Unterhaltung aber schwerer zu bekommen. 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 Waffe das sogar recht gut, weshalb man schnell vorwärtskommt.

Sie kommen dann bald zu einem größeren Raum mit zwei blauen Glaskugeln. Die Dinger werden Sie zwar nicht angreifen, doch sie rücken immer aus, wenn Sie die liegenden Gegner abgeschossen haben um ihn instandzusetzen!

Schiessen Sie deshalb zukünftig auf alle Gegner, die nur zu Boden gehen. Die durch die kleinen Biester repariert und greifen Sie dann gleich wieder an. Die Reparaturdinger zwar auch recht gut abschiessen, doch sie wachsen immer wieder. Das ist 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 man 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 liegt hinten ein querliegender 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 die Schalter benutzen, die die darüberliegenden Schilde deaktivieren. Dafür die Laserkanone undet sollte man das wirklich nur machen, wenn man einen Munitionsmangel leidet! Oben angekommen geht man dann einfach durch die Tür und 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 anliegenden Gegner. Erst das große Aussen. Dort erledigt man nach links hin wieder erst den zum Gang geht. Hier werden die Laserbarrieren wellenweise aktiviert, sicheren Position zur nächsten laufen muss wenn die Laser gerade nicht. Das ist jedoch aufgrund der Vielzahl an Lasern gar nicht so einfach! Le Zeit und speichern Sie auf jedem sicheren Platz, von wo aus man dann

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 unbekannten 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 heraufgeköpft. Am besten geht man zuerst direkt hinter einer der Säulen. Der folgende Kampf gliedert sich dann in zwei Abschnitte. Beide erfordern Wachen, so daß man bei der Wachenwahl keine allzugroße Freiheit hat.

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

Hat man dann genügend Vernichtung über den Gegner gebracht, spaltet er sich in zwei Teile auf, wobei der Kleinere die Kampfeinheit darstellt, die mit einer Laserpeitsche schwere Schäden anrichten kann und zudem Der andere Teil versucht sich fortwährend vor Ihnen zu verstecken, das das eigentliche Ziel im folgenden indirekten Kampf ist.

Dazu braucht man nun Waûen, deren Projektile direkt treûen, beispielsweise Laserskanone oder Magnum. Sie müssen nun möglichst von Deckung zu Kampfeinheit Sie nicht erwischt und dabei dem anderen Teil mit den b Sollte man bei dieser Jagd dochmal getroûen werden, ûndet man unten Schildverstärker. Weiterhin natürlich auch noch Munition, was aber wo Hat man dann dem feigen Teil genügend Schaden beigebracht (an den gewissen Schadenzuständen explodieren) beginnt das Geschehen pötzlich zu r

unbedingt in Deckung denn der K vorher oft noch einen Selbstmord wenngleich er meistens auch einf und auf die vernichtende Druckwe dann alsbald vom unteren Teil au Sollte man insgesamt zu langsam agieren, schliessen sich die beid wieder zusammen und man muss e einmal bekämpfen, bis sich das D Beim zweiten Durchgang sollte Teil dann aber endgültig abschie Schnappen Sie sich dann einfach



Atlantis

Auf der Brücke hat sich dann fast die ganze Crew versammelt, sogar d Nach kurzen Gesprächen mit Ne'Ban und Aida geht man dann zu Isaak, den Sekundärmodus der Laserskanone präsentiert.

Avalon

Schiessen Sie sich bis zum Hauptgebäude und zum dortigen Aufzug durch. Sie treu en
Zwar hat man hier unglaubliche B
aber da man absolut nichts Brauch
sollte man sich das minutenlange
einfach sparen.

Oben kämpft man sich dann bis z
durch, wo man dann an der zentra
Kanone deaktiviert. Auf dem Rück
der Aufzug deaktiviert. Sie müsse
Scharfschützengewehr von oben au
Deckung geben, der zum Notstrom
und dort etwas repariert.



Glücklicherweise ündet man oben
Munition, so daß man die zahlreichen, angreifenden Skaarj problemlos
Gegner dazu bevorzugt in das Fadenkreuz laufen, was zwar etwas lä
sicherer ist. Zusätzlich kann man die herumstehenden Gasûaschen zur
gerade Gegner in der Nähe sind, was man aber nur bei mehreren Gegn
Kampfanzügen machen sollte!

Positiv ist auf jeden Fall, dass der Marine alles andere als wehrlos is
selbst recht eûektiv abwehren kann, so daß man nicht in Panik geraten
wieder da ist fährt man mit dem Aufzug runter und folgt dem Marine zu
man einige Gegner, versuchen Sie deshalb immer möglichst vor ihm zu
oder andere Schuss den Marine treu en!

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

Beim Landeplatz angekommen erhält man weitere Verstärkungen, die d
einer Verteidigungsposition beginnen. Schliessen Sie sich ihnen an un
Skaarj angreifen. Man muss im Folgenden zahlreiche Skaarj in Kampf
andere als leicht ist.

Durch den massiven Beschuss sieht man oft fast überhaupt nichts meh
die erste Reihe vorwagen sollte. Bleiben Sie stattdessen lieber hinter
Scharfschützengewehr und Magnum auf die Gegner.

Erst wenn die Marines schon stark dezimiert und die Verteidigungsstel
vorhanden ist, sollte man in die Oûensive übergehen und mit Raketen-
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 um die Munition am Rand schnappen. Experiment dann beginnt muss man speichern!

Ist der Kai erst einmal mutiert, dann auch nicht lange bis er aus seiner Basis ausbricht und ordentlich Randalen direkt zur Waŕe und beginnen Sie auf ihn zu schieŕen.

Nur die schwersten Waŕen sind hier überhaupt einigermaßen wirkungslos. Hat der mutierte Kai dann beide Wachen erledigt, wird er sich Ihnen zuwenden. Gut ist! Mit seiner Dimensionskanone kann er Sie nämlich mit einem

Unglücklicherweise wird man von Geschossen auch noch angezogen, selbst vom Vorbeiflug einer Kugel. Mitleidenschaft gezogen oder gar ausgeschaltet wird!

Gehen Sie deshalb immer sofort in die Deckung, wenn der Kai seine Kanone auŕŕŕt. Ist er zwischen Ihnen und der Kanone, dann auf den Trŕger und man kommt von dort davon! Folglich gilt es sich hinter den Trŕger zu verstecken und immer wieder aus der Deckung hervortreten!

Schiessen Sie einfach so lange auf den Kai, bis dieser seine Kanone verliert! Danach schnappt man sich diese sofort und mit dieser Waŕe kann man den Kai besiegen!).

Schlieŕlich lŕuft man durch die sich nun ŕffnende Tŕr in den Gang um, in dem Hawkins die Artefakte zusammengesetzt hat) und ŕffnet dort eine weitere



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

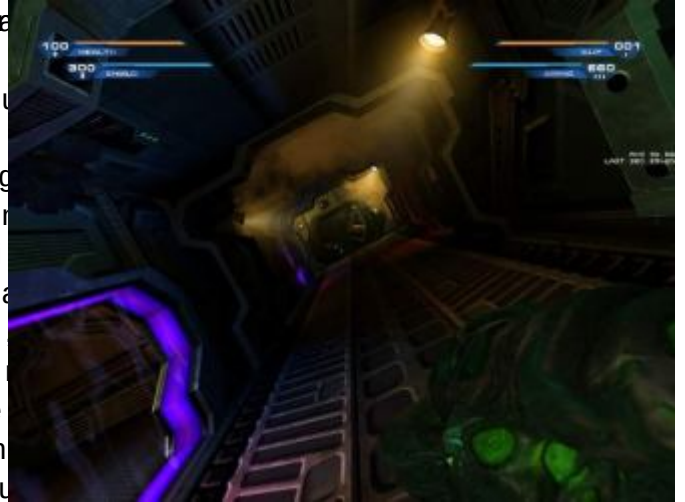
Hier ŕffnet man ŕbrigens auch die Verbindung (neben den Skaarj und dem Abspann) zum ursprŕnglichen Unreal. Nach der Sequenz geht man durch den Frachtraum, wo man im Frachtraum einen weit wegpusht. Die Tŕr gegenŕber brŕft zu einem groŕen Generatorraum, in dem Kai die hintere Brŕcke und damit den Schweregenerator beschŕdigt.

Schiessen Sie den Kai unbedingt schnell ab, denn man darf hier nicht stehen. Man geht zur zerstŕrten Brŕcke, wo man problemlos drŕber laufen kann. Dann zum seitlichen Vorsprung zum oberen Gang (verringerte Schwerekraft macht das leicht). links.

Wieder im Lagerraum werden die Tore geschlossen, so daŕ man zum oberen Gang was aber aufgrund der Schwerekraftverhŕltnisse wieder kein Problem dar



der Seite im Internet zu finden. Nachdem man ihn vernichtet hat, oberer Gang und läuft dort bis zu wo sich das Schiû schräg legt. Sie müssen nun einen Gefängnisgang bevor weiter hinten das Schiû erreicht. Erneut muss man nun einen Gefängnisgang überwinden, was auf der Schräglage deutlich schwerer ist. Man kommt dann schließlich zu einem Raum, wo man schnell zur Linken abschießen muss. Da die Zeit nun wirklich knapp werden kann, sollte man diesen Weg nach links hin folgen, wo man am Ende schließlich die Luke zu einer schönen Sequenz beginnt.



© A. Neumann 2004

From:

<https://www.kultloesungen.de/>

Permanent link:

<https://www.kultloesungen.de/doku.php/unreal2?rev=154>

Last updated: 2014/08/27 16:42

