

Marsführer

DOOM 3

Expedition in die Hölle: Mit unserer Komplettlösung finden Sie in id Softwares Ego-Shooter den Weg heil hinein und wieder raus, ohne einen Herzinfarkt befürchten zu müssen.

Das Grafikschwergewicht Doom 3 ist prall gefüllt mit schaurigen Gegnern und nützlichen Mini-Computern. Damit Sie auf Ihrem Weg in die Hölle nichts übersehen, beschreiben wir in unserer Lösung alle entscheidenden Szenen. Sämtliche Angaben und Hinweise beziehen sich dabei auf den Standard-Schwierigkeitsgrad »Marine«.

MARS CITY

1. Zum Marine Command

Ihr erster Weg führt zur Mars City Reception, dort nehmen Sie Ihren PDA entgegen. In der Küche findet der Held den PDA von Adam Berneche. Melden Sie sich danach im Marine Command Hauptquartier zur Einsatzbesprechung.

2. In den Untergrund

Sergeant Kelly schickt Sie in die Stockwerke unter der Station. Ein Wachroboter zeigt den Weg dorthin. Im Maintenance-Bereich öffnen Sie die Versorgungskiste mit dem Code **396**. Anschließend nehmen Sie den Aufzug Richtung Mars City Underground.

MARS CITY UNDERGROUND

3. Wo finde ich den Wissenschaftler?

Bei der Underground Security erhalten Sie Ihre erste Waffe. In der Energy Stabilization Unit befindet sich Grant Bastons PDA. Mit dem Code **531** knacken Sie die nahe Kiste und betreten danach die Luftschleuse in der Underground Garage. Im Laufschrift geht's zur nächsten Schleuse, denn sonst geht ihnen leicht die Luft aus. Hinter dem nächsten Schott finden Sie nach einer weiteren Aufzugsfahrt den gesuchten Wissenschaftler.

4. Die Schrotflinte

Während des Gesprächs bricht im wahren Sinne des Wortes die Hölle los! Nach einem Rückzug durch die Luftschleusen richten Sie am Terminal im Energy Delivery Room eine Brücke ein.

Über die betritt der Marine den Energy Processing Room, wo er Frank Delahues Taschencomputer einsteckt. Kurz darauf finden Sie die mächtige Schrotflinte, die Sie sofort gegen die drei attackierenden Zombies austesten können.

5. Zurück in die Stadt

Der Held kämpft sich zum Bereich Underground Security durch, dort öffnet er per Computer die Zugangstür und den Versorgungsschrank. Stecken Sie das Maschinengewehr ein und schlagen Sie sich weiter nach oben durch.

MARS CITY

6. Die ACO-Card

Die Treppe ist zerstört, aber R. Roland fährt Ihnen die Wartungsleiter aus. Durch die Luftschächte geht's bis zum Manifest Control Office. Dort finden Sie Marcus Stantons PDA und im Reception Processing Room die ACO-Karte.



7. Zurück zum Marine Command

Weiter geht's zur Krankenstation, dort befindet sich der PDA von Mark Caseon und eine Box, die sich mit dem Code **347** öffnen lässt. Im Gang hinter dem Feuerstrahl liegt Bill Tysons PDA mit nützlichen Informationen. Kehren Sie nun zum Marine Hauptquartier zurück, wo Sergeant Kelly neue Befehle übermittelt und einige Türen für Sie öffnet. Mittels Code **584** erhalten Sie Zugang zum Combat Preparation Room.

8. Zur Administration

Ihr Held schlägt sich zum Central Access Room durch, dort gesellt sich ein Wach-

roboter hinzu. Stecken Sie Duncan Mathews PDA in der ACO Lift Junction ein. Per Aufzug geht's in die Verwaltung.

UAC ADMINISTRATION

9. Handgranaten

Im ersten Raum liegt Alan Dorweilers PDA und eine weitere Kiste mit dem Öffnungs-Code **586**. Hier findet der Marine die ersten Handgranaten, mit denen er gleich die Pinkies in der Data Library erledigen kann. Außerdem tauchen noch ein paar der Zombies auf, sobald der Held im nachfolgenden Raum den Computer benutzt.



10. Zum Alpha Sector

Im North Hallway nehmen Sie den Mini-computer von Jonathan Moses sowie in den Executive Offices den von William Banks an sich. Dieser öffnet die bislang verschlossene Tür im Alpha Labs Hallway. Dahinter finden Sie den PDA von Paul Simons, mit dem es endlich weiter in die Alpha Labs geht.

ALPHA LABS SECTOR 1

11. Das EPD

Nachdem er in der Alpha Labs Reception das Licht eingeschaltet hat, stößt der Held zum EPD Lab vor. Im Kontrollraum findet er Kyle Bergers PDA, danach knackt er die nahe Kiste mit dem Code **752**. Per Computer öffnen Sie das Sicherheitsgitter der EPD Collection Chamber, durch die Sie dann zum EPD Particle Impulsifier eilen. Hier löscht der Held das Feuer per Computer und packt außerdem Jack Smiths Handcomputer ein.

12. Nach Alpha 2

Wenn Sie den Steg im Hydrocon Condenser überqueren, achten Sie auf lockere Bodenplatten, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Der Marine stößt in den Hydrocon Stabilization Room vor. Dort liegen die letzten Daten von Bernie Lipsitz, mit denen Sie die Tür im Hydrocon Control Room entriegeln. Im Hydrocon Lab sollten Sie Feuergefechte vermeiden, da hier extreme Brandgefahr besteht! Der nahe Aufzug in der Alpha Labs Sector Junction führt nach Sector 2.

ALPHA LABS SECTOR 2

13. Geleitschutz

Der Schacht in der Toilette bringt Sie zum Büro von Andrew Chin. Mit dessen Mini-computer schlägt der Held sich zum MFS Compressor durch. Hier finden Sie eine Box mit dem Code **409**, außerdem Walter Connors PDA. Im Engineering Coolant Raum trifft der Marine auf J. Edwards, den er durch die dunklen Gänge begleitet, während der den Weg leuchtet



14. Nach Alpha 3

Öffnen Sie die nächste Kiste in der Coolant Control Junction mit der Kombination **102**, anschließend aktivieren Sie die Wartungsleiter im Lower MFS Control Room. Nach der Schlacht gegen die Spinnen geht's zum nächsten Aufzug.

ALPHA LABS SECTOR 3

15. Raum dekontaminieren

Im Hazardous Waste Disposal finden Sie Mark Lamias PDA und ein Steuerpult für einen Greifarm. Damit entsorgt der Held die Giftmüllfässer im Nachbarraum. Nach der Dekontaminationsmeldung vom Computer können Sie den gesäuberten Raum endlich betreten.

16. Die Chain Gun

Hier gibt es einen Schlüssel und im nächsten Raum eine Box mit dem einfachen Code **123**. Der Schlüssel macht den Weg zur Chain Gun im Coolant Monitoring Raum frei, mit der Sie locker die Pinkies im Heavy Water Runoff aus-

schalten. Hinter der herausgeschlagenen Glasscheibe öffnet der Kämpfer erneut eine Versorgungskiste mit dem Code **123**, anschließend bringt ihn der nahe Lift zum vierten Sektor.

ALPHA LABS SECTOR 4

17. Die Plasma Gun

Per Computer öffnen Sie im Reactor Control Raum die nächste Kammer. In der Reactor Sub Station 1 trifft der Marine auf Mister Kagzynski, einen der wenigen Überlebenden. Hier gibt es außerdem Michael Abrams PDA und einen Computer zu finden, mit dem Sie Sicherheitssperren in diesem Bereich abschalten. Schlagen Sie sich zum EFR Staging Room durch. Dort finden Sie Henry Nelsons persönlichen Minicomputer und einen weiteren Rechner, mit dem Sie eine Brücke ausfahren. Folgen Sie dem neuen Weg, schauen Sie aber unbedingt abseits vom Hauptpfad in der EFR Pressure Station vorbei, um dort die Plasma Gun einzusacken.

18. Vagary

Leeren Sie die Kiste im EFR Master Valve Room mit der Nummer **651**. Den Inhalt können Sie gegen Vagary gut gebrauchen. Im Kampf mit dem Schurken sollten Sie auf Distanz bleiben und gezielte Schüsse mit der Plasma Gun abfeuern. Wenn der Weg wieder frei ist, betreten Sie in aller Ruhe die EnPro Plant.

ENPRO PLANT

19. Wie tausche ich den Kühlstab?

Gemeinsam mit einem Wachroboter dringt der Held in die EnPro Plant ein. Im ersten Kontrollraum finden Sie Paul Raads PDA, außerdem schließen Sie hier per Computer einige Gasventile. Der Roboter zeigt Ihnen, wo es weiter geht. Im Power Core Access Raum aktiviert der Marine eine Brücke. Außerdem holen Sie sich mit dem Code **972** aus Theresa Chasars PDA den Inhalt der nahen Vorratskiste. Schlagen Sie sich zum Reaktor-kontrollraum durch. Dort tauschen Sie mit einem weiteren Computer den Kühlstab 2 aus. Durch die nun offene Tür im Chamber 1 Upper Room gelangt Ihr Kämpfer zur Garage, wo erneut ein PDA herumliegt. Die Waffenkammer öffnet sich mittels Code **734**, nach deren Leerung nehmen Sie die nahe Schleuse.

COMMUNICATIONS TRANSFER

20. Durchschleusen

Der Marine sprintet zur gegenüberliegenden Schleuse, drinnen kriecht er

im Maintenance Room 18 durch den Schacht. Per Leiter landet er wieder in der Mars-Atmosphäre, die er so schnell wie möglich mit dem Aufzug verlässt.

21. Die Kettensäge

Im Nebenraum der Service Tunnels finden Sie James Holidays PDA und die Kettensäge, mit der geht es zum PRC Maintenance Room. Wenn Sie dort den Handcomputer von Ron Ridge eingesteckt haben, nehmen Sie den Lift zur Station 2. Auf dem Weg dorthin werden Sie aus einem Versteck in der Wand angegriffen. Fahren Sie dorthin zurück und heben Sie hier den Lift ein Stück weit an. Nun ist weiter oben die Tür frei und der Marine erreicht per Aufzug Station 3. Hinter dem nächsten Schleusenpaar liegt der Kommunikationsbereich.

COMMUNICATIONS

22. Der Weg zum Aufzug

Am Computer in der Lobby sperren Sie Türen auf, durch die Sie in den Main Communication Raum vordringen. Hier packen Sie Seamus Blakes PDA ein, mit dem sich der vorher verschlossene Engineering-Bereich öffnen lässt.

23. Wie knacke ich die gesperrten Türen?

Nehmen Sie aus den Comm Systems den Mini-PC von Ben Wolfe mit. Im Security Office steht eine Supply-Box mit dem Code **246**. Hier steht auch ein weiterer Roboter, der den Marine leitet und auf dem Weg alle Türen öffnet. Schützen Sie den kleinen Metallgesellen unbedingt, bis der nächste Aufzug erreicht ist.

24. Die Flotte rufen

Per Lift geht es hinauf zur Satellite Control. Mit dem hier herumliegenden PDA von Rob Finch erhalten Sie Zugang zum Satellite Control Center, wo sich Kelly und Swann melden. Die Entscheidung im nun folgenden Dialog hat keinen weiteren Einfluss auf das Spielgeschehen.



25. Zur Monorail

Danach gehts es zurück zur Maintenance-Etage und dort mit dem nächsten Aufzug zurück zum Communications-

Bereich. In der Lobby entscheidet sich Ihr Kämpfer für die Schleuse, die Sie direkt zur Monorail Skybridge führt.

RECYCLING SECTOR 1

26. Pumpe abstellen

Nach der Flucht in die sichere Schleuse machen Sie im Storage 1 Room Bekanntschaft mit einem Revenant. Im Kampf gegen diesen Gegner sind Säulen und andere Objekte als Schutz gegen die Raketen und Fernwaffen hilfreich. Im Central Maintenance Room liegt der PDA von Nick Sadowayj sowie eine Leitersteuerung. Die sollten Sie benutzen, um die Sprossen zum Main Tank und der Pump Control auszufahren. Durch das Toxic Waste Processing erreicht der Held einen Maintenance Raum, wo er mit Anthony Garzas PDA die Pumpen lahm legt.

27. Der Raketenwerfer

Im nächsten Raum findet der Marine endlich den Raketenwerfer. Den können Sie auch verdammt gut brauchen, denn im nächsten Bereich hinter der Schleuse warten bereits mehrere Revenants auf Ihren Marine. Doch dank der dicken Wumme ist die Höllenbrut schnell weggefeigt. Nach dem Kampf klettern Sie auf die Brücke zur nächsten Schleuse.



RECYCLING SECTOR 2

28. Gasabzug aktivieren

Im Kontrollraum der Pumpstation 1B hat Jeffery Moen seinen PDA verloren. Heben Sie ihn auf und aktivieren Sie mit damit die Pumpe. Auf einem der Kolben fahren Sie zur Galerie hinauf. Von dort gelangt der Soldat zum Monorail Access, wo er eine weitere Kiste findet. Der Code für diese Box lautet **483**. In der Central Pipes Junction führt eine Hintertür zur Hazardous Material Control. Dort schaltet Ihr Marine den Abzug ein. Vorsicht: Diese Aktion setzt drei schlecht gelaunte Imps frei, die sofort angreifen.

29. Die Mancubus

Durch die nun geöffnete Tür in der Central Pipes Junction gelangen Sie zu den nächsten Höllen-Bossen. Attackieren Sie

die Mancubus nur aus sicherer Deckung per Raketenwerfer. Da die gegnerischen Feuerbälle Ihre Raketen vernichten, pirschen Sie sich von hinten an den Feind heran. Im Anschluss aktiviert der Marine in der Main Environment Control alle drei Lüftungen. Mit dem PDA von Scott Johnson geht es anschließend weiter zum Schwebebahn-Schacht.



MONORAIL

30. Site 2

Mit dem PDA von Sam Harding im Gepäck besteigen Sie die Monorail und fahren los. In der Transfer Area von Site 2 erwarten Sie zahlreiche Gegner, daher locken Sie die Kreaturen lieber in kleinen Truppen zum sicheren Bahnsteig und schalten Sie dort aus. Sobald alle Monster eliminiert sind, nimmt der Marine den PDA von Gary Ross beim Eingang zur Transfer Area auf. Einen weiteren Handcomputer gibt's auf der Site 2 Boarding Platform. Außerdem steht hier eine Kiste mit dem Code **142**. Nach Eingabe des Codes **826** in den Computer setzen Sie Ihre Reise mit der Monorail fort.

31. Delta Complex

Nach der etwas abrupten Bremsung im Delta Complex dringt der Kämpfer in die Monorail Security vor, wo Karl Cullens seinen PDA liegengelassen hat. Der verriet den Code für die Supply-Boxen am Delta Security Checkpoint: **364**. Räumen Sie die Kisten aus und schalten Sie hier die Kanone am Eingang des Komplexes ab. Das nahe Tor führt Ihren Helden in den nächsten Laborkomplex.

DELTA LABS SECTOR 1

32. Der Data Linker

Stecken Sie den PDA von Robert Price ein. Anschließend benutzen Sie den Computer in der Delta Systems Control. Dabei stellt der Marine fest, dass er einen Data Linker benötigt. Der wartet in der Delta Access Lobby darauf, von Ihrem Helden eingesammelt zu werden. Mit dem Linker bedienen Sie erneut den Computer, der nun die verschlossenen Türen in der Lobby für Sie öffnet.

33. Nach Delta 2

Auf dem weiteren Weg räumen Sie zunächst im Storage Room 21-D die Kiste mit dem Code **298** aus, danach aktivieren Sie den Reaktor in der Delta Reactor Control. Auf der oberen Plattform in diesem Bereich entdeckt der Marine Brian Moras Mini-Computer, mit dem er die gesperrte Tür im Kontrollraum öffnet. Durch die Delta Access Lobby führt Ihr Weg zur Delta Main Lobby, wo sich ein Aufzug zum zweiten Sektor befindet.

DELTA LABS SECTOR 2A

34. Türen öffnen

In der Lobby öffnen Sie per Schalter am Schreibtisch einen Versorgungsschrank. Ihr Held betritt das Records Office, wo er die Dateien von Peter Releigh sowie eine Box mit dem Code **538** findet. Im Teleporter Control Lab treffen Sie auf Mister McCormick, der einige Türen im Central Corridor für den Helden öffnet.

35. Sektor 3

Untersuchen Sie zunächst Sector 3, wo sich Ihr Kämpfer in Richtung Hazardous Materials durchschlägt. Mittels Schalter fordern Sie eine Probe aus der obersten Reihe an und senden Sie anschließend zurück. Vor dem Abtransport springt Ihr Held auf den Behälter und gelangt so auf den Sims an der Wand. Durch den nahen Schacht erreicht er Michael Abrams Büro, welches mit dem Code **931** gesichert ist. Drinnen befindet sich die mächtige BFG 9000. Ihr nächster Weg führt zur Delta Security, wo der Marine die Lufteinsprühung aktiviert. Im gelüfteten Raum entriegeln Sie die verschlossenen Türen und betreten anschließend den zweiten Sektor.



36. Sektor 2

Durchsuchen Sie die Büros nach den Dateien von Phil Wilson und Mal Blackwell. Danach bringen Sie den Plasma Inducer aus dem Operations Server Raum zu McCormick, der nun einen Teleporter aktiviert. Durch die Decon Test Chamber gelangen Sie direkt zum Teleporter und benutzen das neue Transportmittel.

DELTA LABS SECTOR 2B

37. Begegnung mit dem Archivle

Ihr Marine stellt in der Observations-Kammer den Schlüssel sicher. Mit dem gelangt er ins Data Control Terminal. Hier lassen sich die Türsperrern per Computer öffnen. Im anschließenden Maintenance Corridor finden Sie Francis Eriksons PDA und eine Kiste (Code **259**). Ihr Held macht im Upper Office Corridor Bekanntschaft mit einem Archivle. Solche Wesen sollten Sie in Kämpfen möglichst schnell beseitigen, da sie unermüdlich neue Gegner herbeirufen.

38. Specimen Research

Beide Kisten im Specimen Research Lab öffnen sich nach der Eingabe des Codes **624**, einen PDA von Jacob Stemmens finden Sie in Maintenance 4. Im Bereich Stasis Transfer startet der Held das Förderband (Conveyor) und folgt ihm. Am Ende der Strecke nehmen Sie den Lift zur Analysis Control. Dort liegt der PDA von Larry Bullman. Die Kiste dort enthält einen Imp und sollte deshalb verschlossen bleiben. Ihr Held findet einen weiteren PDA im Büro von Elizabeth McNeil. Der Code für den Frachtraum lautet **725**, der für die Sicherheitstür **463**. Dahinter liegt der Weg in den nächsten Sektor.

DELTA LABS SECTOR 3

39. Teleporter nutzen

In der Security Station 1 öffnet der Held die Tür zur weiteren Anlage. Stecken Sie Frank Cernas PDA im Lower Terminal Office ein, das entsprechende Gerät von Han Lee finden Sie im Chamber 1 Control. Nach Aktivierung stellt Ihr Held den Teleporter auf Pad 2 ein und benutzt ihn anschließend. Danach betätigt er den Computer in Security Station 2 und schlägt sich wild ballend zur Teleport Chamber 2 durch, wo er zwei Kisten mit dem Code **836** leert. Von hier teleportieren Sie zum Pad 2. Der Weg zum dritten Transporter wird in der Chamber 3 Control freigegeben. So gelangen Sie über Pad 3 zu einer weiteren Box mit dem Code **841**. Pad 1 bringt Ihren Helden schließlich zum Eingang des vierten Sektors.

DELTA LABS SECTOR 4

40. Der Weg in die Hölle

In diesem Sector gibt es nur den PDA von Jack Gilbert in Junction 2 und außerdem eine Box mit Code **579** in Delta 4 Security. Betreten Sie den Teleporter-Raum und nach dem folgenden Kampf geht es endlich in die Hölle!

HELL

41. Vorbereitung ist alles

Hauptaufgabe in der Hölle ist die Vorsorge für den abschließenden Kampf gegen den Guardian. Zu diesem Zweck sammeln Sie alle auffindbaren Waffen und Vorräte ein. Um Munition zu sparen, bietet sich die Kettensäge an. Die meisten Waffen sind recht offensichtlich verstreut, nur die BFG 9000 liegt hinter dem letzten Teleporter zum Guardian.

42. Der Guardian

Der Obermottz selbst ist dank schwerer Panzerung kaum verwundbar, wohl aber seine ständig umher schwirrenden Seeker. Erledigen Sie deshalb die Seeker zuerst mit Ihren Raketen. Auf den Guardian sollten Sie nur feuern, wenn der Schurke neue Seeker herbeiruft.



43. Der Soul Cube

Nach seinem Ableben hinterlässt der Guardian den Soul Cube, die mächtigste Waffe im ganzen Spiel. Da Sie diese immer nur einmal nach fünf getöteten Dämonen abfeuern können, sollten Sie sich den Einsatz für die schwierigen Gegner aufsparen. Dann geht's zurück zum Mars.

DELTA LABS SECTOR 5

44. Treffen mit Eliot Swann

Durch einen Schacht gelangen Sie zu einem Gang. Nachdem Ihr Held dort die Kettensäge gefunden hat, sucht er den zerstörten Fahrstuhl. Hier nimmt er die Wartungsleiter nach oben, wo er sich zur Authority Lobby durchschlägt. Sie treffen auf Eliot Swann, dessen PDA den Weg zur Delta Main Lobby frei macht. Mit den Daten von Bruce Jackson gelangen Sie zum Central Processing.

CENTRAL PROCESSING

45. Zugang zum Lab A

Per Code-Eingabe (**571**) öffnen Sie die Box am Entrance Checkpoint. Nächstes Ziel ist der Security Monitoring Room, wo sich mittels Computer eine Wartungsklappe im hinteren Bereich des Raums

öffnet. Dahinter erhalten Sie den Handcomputer von Tony Bates, mit dessen Code (627) Sie Lab A betreten.

46. Control Panel tauschen

Im Meeting Room von Lab A finden Sie Charlie Haskells PDA und in der dritten Etage das gesuchte Control Panel. Die Kiste dort öffnen Sie per Code 468. Mit dem Control Panel kehrt Ihr Held in die Main Entrance Hall zurück, wo er die Panels austauscht. Der Weg zum Eingang der Central Server Banks ist frei.

CENTRAL SERVER BANKS

47. Die Central Bridge

Ihr Alter Ego läuft zur Central Bridge und fährt diese aus. Wählen sie im Brückencomputer zunächst Storage aus, dort laden Sie Ihre Vorräte auf. Anschließend geht es zur Server Bank, wo Sie den PDA von Steve Tooloose einstecken. Mit dessen Kennung können Sie die Brücke in Richtung Central Processing ausfahren.



48. Der Sabaoth

Dort treffen Sie auf den Sabaoth, den Sie mit gezieltem Raketenbeschuss auf seine Ketten ausschalten. Durch die Garage erreicht der Marine den Aufzug zur Site 3.

SITE 3

49. Treffen mit Pierce Rogers

Besorgen Sie die Dateien von Richard Davis aus der Lab Section 2. Damit dringen Sie zum Artifact Research vor, wo Ihr Held auf Pierce Rogers und seinen PDA stößt. Mit dessen Kennung sind alle Türen geöffnet, stoßen Sie daher durch die Bereiche Lab Section 2 und Site 3 Hub zur Freighter Control vor. Dort rufen Sie den Frachter zurück, den Sie am Freight Cart Terminal besteigen. Er bringt Sie zum Aufzug Richtung Caverns.

CAVERNS AREA 1

50. Oberer Bereich

Der Marine schlägt sich zum Heavy Transfer Lift 1 durch. Am nahen Gebäude lässt er die Leiter ab und steigt hi-

nauf. Oben führt der Weg über das Gerüst ins Gebäude, in dem Sie den Lift Access aktivieren. Nun kann Ihr Held den Aufzug rufen und hinab fahren.

51. Unterer Bereich

Unten öffnet er im hinteren Bereich der Halle eine Wartungsluke, durch die er auf die Plattform steigt. Klettern Sie im Bohrloch hinter dem nahen Gebäude hinab. Am Boden des Lochs übergibt J. Katayama den Schlüssel zur gesperrten Tür im Gebäude. Klettern Sie wieder hinauf, oben finden Sie im Raum hinter der zuvor gesperrten Tür den PDA mit Robert Codys persönlichen Daten.

52. Wozu dient der Kran?

Ihr Held gelangt in eine große Halle, in der er in das Führerhaus des Krans steigt. Drehen sie den Ausleger im Uhrzeigersinn, die Ladung wird nach ganz vorne gefahren. Über die Leiter am Führerhaus gelangen Sie auf den Ausleger und so auf die ferne Plattform. Rufen Sie im Gebäude den Fahrstuhl, halten Sie jedoch den Soul Cube für Überraschungen aus dem Lift bereit. Der Aufzug führt in den Bereich Caverns Area 2.

CAVERNS AREA 2

53. Generatoren aktivieren

Ihr Held räumt zunächst den Vorratsraum beim Aufzug aus, den passenden Schlüssel gibt es am Eingang zu den Ruinen. Nun führt der Weg geradewegs zum Aufzug der Primary Excavation Site. Aktivieren Sie auf dem Weg in die Tiefe sämtliche Generatoren.

PRIMARY EXCAVATION SITE

54. Das jüngste Gericht

Hier wartet Ihr letzter, gefährlichster Gegner. Dringen Sie zum Höllen-Herrscher vor, der von zahlreichen Imps beschützt wird. Gegen den Riesen setzen Sie am besten den Soul Cube ein. Nähern Sie sich für den Beschuss mit dem Soul Cube sehr dicht an. Danach zieht sich der Held so schnell wie möglich zurück und erledigt genügend Imps, bis der Cube wieder aufgeladen ist. Anschließend greifen Sie erneut den Giganten an. Diese Taktik wiederholen Sie, bis das Höllenwesen im Staub liegt.

Herzlichen Glückwunsch! Damit haben Sie sowohl Mars als auch Erde gerettet und den Grusel-Shooter erfolgreich absolviert. Jetzt haben Sie genug Erfahrung gesammelt, um sich am Nightmare-Modus zu versuchen. PH