

Der Action-Knaller entschärft

Unreal

Mit unserer Hilfe meistern Sie die verwinkelten Levels und schlaun Gegnermassen.



Unsere Komplettlösung zu Epics Unreal steht Ihnen bei der Rettung der friedlichen Nali zur Seite. Wie Sie am besten mit den einzelnen Gegnern verfahren, verrät Ihnen unser Bestiarium aus der vorigen Ausgabe. Die ausführliche Liste aller Cheatcodes finden Sie in dieser Ausgabe auf Seite 163.

1. Vortex Rikers

Zu **KRÄFTEN** kommen

TIP1: Verlassen Sie Ihre Zelle. Der Aufzug bringt Sie nach oben, wo sie den Universalübersetzer, die Leuchtfackel und das Medipack mitnehmen. Laufen Sie durch den Lüftungsschacht zum nächsten Raum. Im Kontrollraum nehmen Sie die Tür zur »Armory«, wo ein weiteres Medipack wartet. Die Assault Vest bekommen Sie, indem Sie den Hebel an der Decke mit einem Sprung aktivieren.

Die erste **WAFFE**

TIP2: Die Tür nach dem Aufzug fährt zur unteren Ebene des Kontrollraumes, dort finden Sie noch ein Medipack. Sie lassen sich in den Abgrund fallen und gelangen durch das »Medlab« in einen Gang, wo Sie die erste Dispersion Pistol einstecken. In »Area C« zerstören Sie die Glasscheibe, um an das dahinter liegende Medipack zu kommen und treten durch den rechten Lüftungsschacht.

Der Weg ins **FREIE**

TIP3: Betätigen Sie den Hebel, um die Plattform herunterzufahren. Oben marschieren Sie bis zum Ende des Raumes, legen den Hebel mit der Waffe um und lassen sich durch die Luke fallen.

2. Nyleve's Falls

Unter freiem **HIMMEL**

TIP4: Sie gehen durch den Gang nach draußen und sammeln beim Haus Munition und Automag ein. Durch die Vertiefung unter dem Raumschiff gelangen Sie zum Mineneingang. Sobald sie den Gang betreten, tauchen zwei Brutes auf, die aus der Ferne erledigt werden. Den Raketen weichen Sie durch Rechts-links-Bewegungen aus.

So kommen Sie in die **MINEN**

TIP5: Nehmen Sie drinnen den Aufzug nach oben. Vom nächsten Aufzug springen Sie auf die Kiste, um die Rüstung zu kriegen. Auf der oberen Ebene treten sie durch die Tür links und steigen die Treppe nach oben. Wenn der Gegner erledigt und das Super-Health-Pack eingesteckt ist, geht es über die Brücke weiter zur unteren Tür.

3. Arajigar Mine

Das **KRAFT-FELD** ausschalten

TIP6: In der Höhle erledigen Sie den Brute und folgen dem linken Gang zur »Force Field Control Area«. Erledigen Sie den Gegner beim Lava-See, und nehmen Sie den langen Gang. Betätigen sie am Ende beide Schalter, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Auf dem Rückweg stellt Ihnen ein Skaarj eine Falle.

Der erste **NALI**

TIP7: Im großen Raum wählen Sie den zweiten Gang und kommen zur Tür, die nun passierbar ist. Nehmen Sie hinter dem Durchgang



Vortex Rikers: Durch den engen, grünen Lüftungsschacht rechts gelangen Sie aus dem Gefängnis ins Freie.



Nyleve's Falls: Über einen der beiden Holzpfosten gelangen Sie aus der tiefen Furche zum tiefen Tal.



Nyleve's Falls: Den Raketen der Brutes sollten Sie möglichst mit schnellen Seitwärts-Schritten ausweichen.

Den **AUFZUG**
aktivieren

An den
SKAARJ
anschleichen

Vorsicht:
BRÜCHIGE
Brücken

Den **LEVEL-**
AUSGANG
öffnen

GEFÄHR-
LICHER
Transporter

So kommen
Sie aus der
LAGERHALLE

Durch den
Teich ins
FORT

Die
PLATTFORM

den Aufzug, und betreten Sie die große Halle. Die dunkleren Teile der Plattform brechen bei den Beben weg: Umgehen Sie diese. Der Nali führt sie zu einem Versteck, wenn Sie es schaffen, den fiesen Skaarj von ihm fernzuhalten. Im Versteck finden Sie einen Stinger.

TIP 8: Am anderen Ende der Lava läßt ein Schuß auf den roten Knopf, den Steg hochfahren. Im nächsten Raum wird der Schalter umgelegt, worauf in der Mitte vier Pfeile erscheinen, die auch betätigt werden. Die beiden neuen Gänge führen zu einem Aufzug.

TIP 9: Oben stecken Sie den Schildgürtel ein und folgen dem Gang bis zu einer Halle, an deren Ende Sie einige Fässer hochjagen. Im nächsten Raum schalten Sie die Gegner aus, bevor Sie mit dem Knopf den Aufzug zu Ihnen nach unten fahren lassen. Oben angekommen halten Sie sich links und laufen über die Brücke. Sie schleichen hinter den beschäftigten Skaarj und schalten ihn aus.

TIP 10: Folgen Sie dem Gang, und lassen Sie sich nach unten fallen. Geradeaus geht's weiter bis vor die Brücke. Die etwas dunkleren Balken sind brüchig – halten Sie sich außen, oder nehmen Sie den Schleichweg über die äußeren schräg nach oben verlaufenden Stützen. Um die Ecke steht ein weiterer Nali, der nur am Leben bleibt, wenn sie den Brute sofort ausschalten. Auch er bedankt sich mit dem Hinweis auf ein verstecktes Munitionsdepot. Die nächste Brücke ist ebenfalls brüchig und wird wie die erste überwunden.

TIP 11: Sobald Sie die nächste Halle betreten, stürzt sich ein Skaarj auf Sie. Wenn der ausgeschaltet ist, geht es zwei Stockwerke nach unten, wo Sie der Aufzug in der rechten hinteren Ecke auf die Plattform bringt. Wählen Sie den rechten Weg, und nehmen Sie den Aufzug. Halten Sie sich auf der Brücke links, um nicht vom Ventilator eingesaugt zu werden, und zerschießen Sie die Glasscheibe am Ende der Brücke. Im Raum dahinter legen Sie alle drei Schalter um und kehren in die Halle zurück, wo nun der Durchgang offen steht.

4. Depths of Arajigar

TIP 12: In der Halle nehmen Sie den Aufzug nach oben, aktivieren mit dem Schalter den Transporter und springen hinein. Am Ende seiner Tour taucht der Transporter in die Lava ab, dann hechten Sie auf die Plattform und erledigen von dort aus den Brute. Aktivieren und betreten Sie den zweiten Transporter am Ende des Ganges.

TIP 13: Mit Hilfe des explosiven Fasses läßt sich der Skaarj am Kontrollpult schwächen. Über die Brücke gelangen Sie in eine Halle, aus welcher der Weg nach unten führt. In den nebligen, Gewölben lauern einige Brutes und ein Skaarj. Sie wenden sich nach rechts und nehmen den Aufzug. In der Lagerhalle nehmen Sie wiederum den rechten Weg. Sie steigen die Treppe nach unten und betätigen beide Schalter. Der Schalter auf der anderen Seite der Brücke öffnet die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Halle.

5. Sacred Passage

TIP 14: Benutzen Sie die Tür, und folgen Sie dem Pfad nach oben. Um das Fort betreten zu können, müssen Sie in den Teich hüpfen und den engen Gang durchschwimmen. Im Fort angekommen, nehmen Sie den vorderen Eingang, der sich öffnet, wenn sie den Schalter betreten. Mit dem Hebel lassen Sie den Pool volllaufen und nehmen dann den Durchgang zum Tempel.

6. Chizra-Nali Water God Temple

TIP 15: Im Tempel steigen Sie die Treppe nach oben und zerstören die vier Ketten im Pool. Sie betätigen mit einem Sprung den Schalter an der Decke und benutzen den Durchgang. Nach einem



Arajigar Mine: Mit den beiden Schaltern deaktivieren Sie das Kraftfeld vor der Tür – und lösen eine Falle aus.



Arajigar Mine: Betätigen Sie den Hebel links, dann die vier Pfeile an der Säule, und die Türen öffnen sich.



Depths of Arajigar: Die beiden Schalter unter den riesigen Fässern öffnen die Tür am Ende des Ganges.



Chizra-Nali Water God Temple: Um den Schalter zu erreichen, müssen Sie das Floß vom Boden des Pools lösen.

Versteckte
SCHALTER
finden

Zurück
zur großen
TREPPE

Durchgang
frei zum
ABSTECHER

Die **BEDIN-
GUNGEN**
erfüllen

Durch den
TELEPORTER
zum Tempel

Schalter
unter
WASSER

FLOSSFAHRT
zum
Levelende

**VERSTECK-
TER** Schalter

Der erste
TITAN

schmerzhaften Sturz steigen Sie über die beiden schräg angeordneten Balken nach oben, wo ein Nali ein Versteck öffnet.

TIP 16: Der dunklere Stein rechts holt den Aufzug. Oben angekommen sammeln Sie die ASMD ein und betätigen den dunklen Schalter in einer der Nischen. Unten öffnet ein ebensolcher Schalter an der rechten Wand die Tür. Durch den rechten Durchgang gelangen Sie zu einem Nali, der Ihnen den Weg zum Tempel zeigt.

TIP 17: Lassen Sie sich von der Brücke nach unten fallen und erledigen Sie die Gegner. Nachdem Sie die Statue in der Mitte des Pools betätigt haben, nehmen Sie den Durchgang zum Aufzug. Oben zeigt Ihnen ein Nali einen Schalter. Erledigen Sie die Fliegen, ohne den Nali zu verletzen und betätigen Sie dann den Hebel. Dadurch fährt eine Säule nach unten, die Sie betreten. Nun machen Sie sich auf den Weg zurück zu dem Raum mit der großen Treppe.

TIP 18: Springen Sie über den Abgrund und überqueren Sie eine der Hängebrücken. Drücken Sie an der Stelle, wo sich beide Brücken treffen, den unteren Knopf. Folgen Sie hinter der Tür dem linken Gang und legen Sie unten den Hebel um. Rennen Sie dann nach oben, um die Plattform zu erwischen. Unten legen sie den Hebel um und fahren wieder nach oben. Auf der anderen Seite des Haupteinganges hüpfen Sie über die Steine zur Plattform.

TIP 19: Betätigen Sie die beiden Hebel bei den blauen Feuern und den Knopf neben der goldenen Tür. Hinter der Türe umrunden Sie das Becken und treten durch die Pforte an der Rückseite, wo Sie auf die Pyramide springen. Sie betreten den Raum auf der anderen Seite der großen Halle und erledigen die Gegner. Über die losen Steine hinter den Gängen gelangen Sie in einen weiteren Tempel, wo ein Sprung in den Pool einen Skaarj zutage fördert.

TIP 20: Nun ist links in der großen Halle ein Hebel zugänglich. Betätigen Sie ihn, um die Eightball auf der Säule mitzunehmen. Treten Sie durch die Tür auf der anderen Seite und folgen Sie dem Nali zum Teleporter, der Sie zum Tempel beamt.

7. The Ceremonial Chambers

TIP 21: Sie nehmen den linken Durchgang und halten sich weiter links. Gehen Sie bei der Tür hinter dem Steg auf Tauchstation, um die beiden Hebel unter Wasser umzulegen. Hinter den nun offenen Durchgängen gehen Sie durch eine weitere goldene Tür. Erst wenn Sie die Skaarjs besiegt haben, ist die obere Tür passierbar.

TIP 22: Legen Sie den Hebel am Ende des Ganges um, und springen Sie dann auf die Plattform. Unten schalten Sie die Gegner aus, drücken den Schalter und klettern das Seil hoch. Über die beiden Balken und einen langen Gang kommen Sie zu einem unterirdischen Fluß. Betreten Sie das Holzstück, und lösen Sie es durch einen gezielten Schuß in die Ecke von der Brücke. Am Ende des Flusses betätigen Sie den Schalter und lassen sich in das Loch fallen.

8. Dark Arena

TIP 23: Steigen Sie aus dem Wasser, und klettern Sie über die Holzterrasse nach unten. Eines der Steingesichter öffnet das Tor (siehe Screenshot). Folgen Sie dem Gang, bis Sie ins Freie gelangen. Betreten Sie die Arena, und nehmen Sie die Treppe nach oben. Im rechten Raum am Gangende legen Sie die drei Hebel um.

TIP 24: Stellen Sie sich dem Titanen in der Arena. Versuchen Sie den Steinen auszuweichen. Den Pfahl in der Mitte nutzen Sie als Deckung. Munition, Schild und Heilpflanzen liegen hinter den vier Türen bereit. Wenn der Titan erledigt ist, kriechen Sie in die neue Öffnung. Drücken Sie den Hebel gegenüber der Treppe.



Chizra-Nali Water God Temple: Der dunkle Punkt in der Mitte der Nische ist ein gut versteckter Schalter.



Chizra-Nali Water God Temple: Erst wenn Sie die Eightball haben, ist der Durchgang zum Tempel frei.



The Ceremonial Chambers: Erledigen Sie die Gegner, und betätigen Sie den Schalter, um das Seil nach oben zu schießen.



Dark Arena: Ein Druck auf das Steingesicht rechts öffnet das große Tor in der dunklen Arena.

9. Harobed Village

**AUS-
RÜSTUNG**
auffrischen

TIP 24: Betreten Sie das Dörfchen, und durchsuchen Sie die Häuser. Hinter der Kirche öffnet der hintere rechte Grabstein einen Gang zu einer Höhle. Sobald Sie hier alles, was von Nutzen ist, eingesammelt haben, betreten sie die Kirche. Ein Nali wird Ihnen eine Geheimtür öffnen, durch welche Sie auf den Kirchturm gelangen. Hier liegt die Flak bereit. Verlassen Sie das Dörfchen, und wenden Sie sich nach links. Über die Trümmerteile gelangen Sie ans andere Ufer des Teiches, wo Sie durch die Türe gehen.

10. Terraniux Underground

Den **AUFZUG**
aktivieren

TIP 25: Drücken Sie den Schalter in der linken Ecke. Der Aufzug kommt herunter und bringt einen Gegner mit. Ist der ausgeschaltet, lässt sich die Tür öffnen. Sie erledigen die Gegner im Raum hinter den Lichtschranken und betätigen beide Knöpfe. Der Aufzug im ersten Raum fährt los, sobald Sie ihn betreten.

Die **FLÜSSIGKEIT**
ablassen

TIP 26: Treten Sie oben durch die Tür, und erledigen Sie die Gegner. Lassen Sie sich durch eine Öffnung fallen, und beseitigen Sie auch hier alle Feinde. Betreten Sie den beleuchteten Korridor rechts und aktivieren Sie mit dem Knopf an der Wand die Pumpen.

11. Terraniux

Nach **OBEN**
gelangen

TIP 27: Gehen Sie durch die nun geöffnete Drucktüre, dann nach rechts, den Gang entlang und über den Aufzug nach oben. Hier nehmen Sie die Treppe und wenden sich nach rechts. Im nächsten Raum betätigen Sie den Schalter und drücken auch die Knöpfe in den anderen beiden zugänglichen äußeren Räumen. Nehmen Sie einen der Aufzüge nach oben

So erreichen
Sie den **KON-
TROLLRAUM**

TIP 28: Betätigen Sie den Schalter beim Palmenwäldchen und fahren Sie nach oben. Treten Sie durch die halb zerstörte Tür, und betätigen Sie den Schalter rechts bei der Rampe. Springen Sie ins Wasser, und tauchen Sie den linken Gang entlang nach unten. Sie landen im Kontrollraum hinter dem Kraftfeld, wo eine neue Waffe auf sie wartet. Betätigen Sie außerdem die beiden Schalter. Nun hat sich in dem Raum, von dem Sie losgetaucht sind, eine weitere Tür geöffnet. Treten Sie hindurch und nehmen Sie den Aufzug.

12. Noork's Elbow

Der Weg zum
TEMPEL

TIP 29: Erledigen Sie den Gegner, und nehmen Sie die Rampe nach unten. Statten Sie den beiden Häusern einen Besuch ab, wobei Sie auf Fliegen achten und alles Verwertbare einstecken. Wandern Sie dann die breite Schlucht hinab bis zum Tempel, wo sich die Zugbrücke für Sie öffnet. Wenden Sie sich nach links.

13. Temple of Vandora

Der richtige
Weg nach
UNTEN

TIP 30: Steigen Sie die Treppe nach oben, und wenden Sie sich nach links, wo sich nach dem Tod der Skaarj die Tür öffnet. Steigen Sie auf der linken Seite hinab, und wenden Sie sich bei der Kreuzung nach rechts, wo Sie der gewundenen Treppe nach unten folgen.

Mit dem
BOOT geht's
weiter

TIP 31: Springen Sie ins Boot. Klettern Sie heraus, sobald es anhält, und betätigen Sie den Schalter am Ende der Halle. Über die Brücke gelangen Sie zu einer riesigen Vase, die leuchtet, wenn Sie den Bodenschalter davor betreten. Fahren Sie mit dem Schiff zurück.

Wieder
durch den
INNENHOF

TIP 32: Oberhalb der Treppe links vom Anlegeplatz ist nun ein Weg frei. Sie gehen die gewundene Treppe nach oben, dann über die Brücke. Weiter geht's in den bekannten Innenhof, wo nun die linke Tür offen steht, hinter der Sie sich rechts halten.



Harobed Village: Hinter der Kirche öffnet der rechte Grabstein einen Durchgang in den Katakomben.



Terraniux Underground: Betätigen Sie den Schalter hinter dieser Tür, um die Schlamm-Pools zu leeren.



Terraniux: Um die hintere Tür zu öffnen, müssen Sie ins Wasser springen und zum Kontrollraum tauchen.



Temple of Vandora: Den Titan im Amphitheater besiegen Sie durch fleißiges Ausweichen und mit Raketensalven.

Noch ein
TITAN

TIP 33: Folgen Sie der Schlucht nach oben, und betreten Sie den Höhleneingang. Betätigen Sie auf der rechten Seite den Schalter, und nehmen Sie den Aufzug. Im Amphitheater wartet wieder ein Titan auf Sie. Wenn Sie ihn erledigt haben, öffnet sich oben in der Mitte ein Durchgang.

14. The Trench

Zum Titanen
SCHLEICHEN

TIP 34: Springen Sie sich in das Tal, und wenden Sie sich nach links. Schleichen Sie sich langsam an den Titan heran, wobei Sie die Gasbags der Reihe nach besiegen, und schalten Sie ihn aus. Wenn Sie sich dem Raumschiff am Ende der Schlucht nähern, fährt ein Aufzug aus, von dem aus Sie in den offenen Hangar springen.

Den **KRAN**
benutzen

TIP 35: Mit Hilfe der Anzeigetafel können Sie den Tragekran heranzufahren lassen. Treten Sie dann auf die Bodenplatte vor dem ersten Biosuit, und springen Sie von dort auf den Kran. Hechten Sie auf die Plattform, und treten Sie durch die Tür.

15. ISV-KRAN Deck 4

Durch
die **LUFT-
SCHÄCHTE**

TIP 36: Folgen Sie dem Gang und holen Sie per Anzeigetafel einen Aufzug herunter. Auf der nächsten Ebene halten Sie sich rechts und schalten alle Skaarj aus. Nachdem Sie den Schalter am Ende des Ganges umgelegt haben, lassen Sie sich auf der Seite mit den herausragenden Trägern in den Ventilatorschacht fallen. Überwinden Sie die einzelnen Löcher, bis Sie zu einer Anzeigetafel kommen. Von hier aus springen Sie auf die Brücke in halber Höhe, betätigen die Tafel und kehren durch einen der beiden Schächte zurück.

Die **RAMPE**
ausfahren

TIP 37: Auf der oberen Ebene hat sich ein weiterer Durchgang geöffnet. In den Lagerhallen wenden Sie sich zweimal nach links, nehmen den Aufzug nach oben und lassen im Kontrollraum die Rampe hinab. Sie laufen diese hoch, beseitigen alle Gegner und betätigen den Schalter. Rennen Sie wieder nach unten, und nehmen Sie den offenen linken Durchgang. Hier öffnet ein Schalter die nächste Tür.

16. ISV-KRAN Decks 3 and 2

Die
KÜHLUNG
ausschalten

TIP 38: Öffnen Sie die Tür, und nehmen Sie im übernächsten Raum den Aufzug nach oben. Sie gelangen zur Empore des ersten Raumes, von wo Sie die Luke öffnen. Über den kleinen Durchgang am Ende des Ganges gelangen Sie zur »Cooling System Control«, wo Sie im linken und rechten Raum jeweils den Schalter umlegen.

Die **ENERGIE-
STRÖME**
zerstören

TIP 39: Sie laufen in Richtung »Containment Field Generator«, wo Sie die linke Tür und den Aufzug nehmen. Gehen Sie den Gang entlang und dann nach links, um sich ins Wasser fallen zu lassen. Der Aufzug in der rechten Ecke bringt Sie nach oben, von wo Sie auf die mittlere Ebene springen. Nun betätigen Sie links und rechts die Schalttafeln und zerstören dann die Energieströme.

Den
TURBOLIFT
aktivieren

TIP 40: Nun können Sie nahe des Leveinganges den Aufzug zur »Engine Power Core Control« nehmen. Wählen Sie hier den hinteren Aufzug zur zweiten Ebene, wo Sie die beiden Schalter in der Nische betätigen. Nun marschieren Sie zur »Primary Turbolift Unit«, nehmen den Aufzug nach oben und springen zur Tür.

17. ISV Deck 1

So kommen
Sie ins **LABOR**

TIP 41: Folgen Sie dem Gang, und schalten Sie hinter der Tür das Energiefeld aus. Erledigen Sie die Skaarj, und wenden Sie sich vor der Türe nach links. Verfahren Sie im nächsten »Transformer Room« genauso, was weitere Skaarj auf den Plan ruft. Wenn Sie im letzten Raum die Energie ausschalten, können Sie das »Science Research Lab« betreten. Gehen Sie hier zur zweiten Ebene, und betäti-



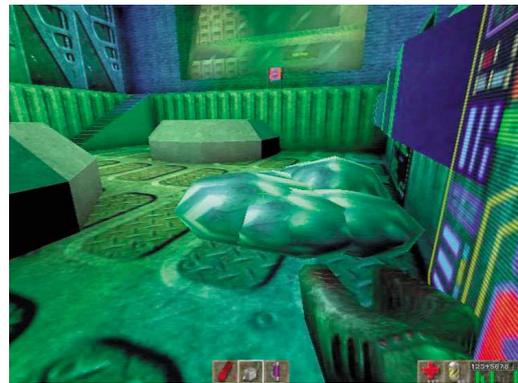
ISV-KRAN Deck 4: Springen Sie vom Ende des Gangs auf die schmale Brücke in der Mitte des Raums.



ISV-KRAN Decks 3 and 2: Betätigen Sie die Kontrolltafeln auf beiden Seiten der gewaltigen Kühlkammer.



ISV-KRAN Decks 3 and 2: Sobald die Schutzhülle entfernt ist, können Sie den Energiestrom zerstören.



ISV Deck 1: Wenn Sie die Tür öffnen wollen, befreien Sie auch die wütend glibbernden Schleimmonster.

Das richtige
TIMING

gen Sie die Schalttafel. Jetzt dürfen Sie in den zentralen Raum.

TIP 42: Der Schalter auf der unteren Ebene befreit die Schleimmonster, muß aber umgelegt werden, damit sich die Tür öffnet. Sind die Monster ausgeschaltet, betätigen Sie den Schalter erneut und öffnen mit dem zweiten Knopf die »Crew Berths«, zu denen Sie dann auf dem schnellsten Wege rennen. Am Ende des Ganges nehmen Sie einen der beiden Aufzüge nach oben.

Der Weg zur
BRÜCKE

TIP 43: Springen Sie ins Wasser, betätigen Sie den Schalter neben dem Gitter, und tauchen Sie nach unten. Aktivieren Sie die Schalttafel unter Wasser, wodurch die Energiefelder im zentralen Raum ausgeschaltet werden. Nehmen Sie dort einen der beiden Aufzüge zur Brücke. Oben angekommen, drücken Sie einen der beiden Schalter und treten auf die Plattform in dem Loch.

18. Spire Village

Zum Schalter
SPRINGEN

TIP 44: Schalten Sie den Titanen nach dem bekannten Muster aus, die Hütten eignen sich vorzüglich als Deckung. Erkunden Sie die Häuser, und nehmen Sie den Weg nach oben. Durchsuchen Sie das nächste Haus und machen Sie kurzen Prozeß mit dem zweiten Titanen. Gehen Sie durch das erste Tor, und legen Sie den Hebel am zweiten durch einen gezielten Sprung um.

19. The Sunspire

Nicht in die
TIEFE fallen

TIP 45: Folgen Sie dem Felsgrat und erledigen Sie den Mercenary, wobei Sie darauf achten, nicht durch einen Treffer in die Tiefe geschleudert zu werden. Im Raum gegenüber des Einganges bringt Sie ein Aufzug ganz nach oben. Sie gehen durch die Tür und tauchen im Wasser durch den seitlichen Durchbruch.

Die MINI-
GUN
abstauben

TIP 46: Von hier kommen Sie in die große Halle. Betätigen Sie den Schalter, und Sie werden mit der Minigun belohnt. Holen Sie den Aufzug beim linken Durchgang, fahren Sie runter, und nehmen Sie gleich wieder den nächsten Lift auf der gegenüberliegenden Seite.

Über den
FELSGRAT
nach oben

TIP 47: Die nächste Rampe führt Sie an einigen Gegnern vorbei zurück ins Freie, wo Sie dem Weg nach oben folgen. Betreten Sie den Eingang, und folgen Sie dem Gang bis zum Raum, wo Sie den linken Aufzug nach oben nehmen. Betätigen Sie den Hebel hinter der ersten Tür, und gehen Sie danach schleunigst durch die zweite, wo Sie die Treppe nach oben nehmen und in die Kapsel steigen.

20. Gateway to Nali Pa

Dem BACH
folgen

TIP 48: Sie folgen dem Gang, schalten beide Krall aus und nehmen die Tür. Nach der nächsten Wache überqueren Sie die Brücke am Rand, da die Planken in der Mitte zu weit auseinander stehen. Sie springen in den Bach und folgen ihm bis jenseits des Wasserfalls. Hier finden Sie die Rifle und legen den Hebel um. In der Halle können Sie den Bach nun in die andere Richtung entlangschwimmen.

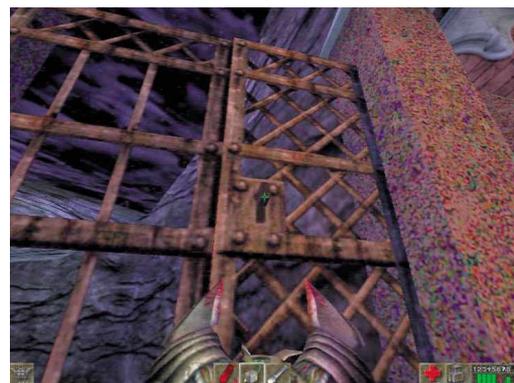
Der Weg
nach NALI PA

TIP 49: Gehen Sie in der nächsten Halle an Land, nehmen Sie den Gang und den Aufzug nach oben, wo Sie der Brücke folgen. Der Pfad bringt Sie zu einer Tür, deren Wachen Sie ausschalten. Hinter der Türe wenden Sie sich zunächst nach links, erledigen den Skaarj und steigen dann auf der rechten Seite die Treppe hinauf.

21. Nali Pa Haven

Durch den
STALL

TIP 50: Laufen Sie nach oben, und nehmen Sie im Freien die erste Tür rechts. Drücken Sie links den Hebel, um wiederum rechts durch die Tür zu treten. In den Ställen betätigen Sie das Rad. Öffnen Sie das Tor zur Halle, und legen Sie am anderen Ende der Treppe den Hebel um, nachdem alle Gegner ausgeschaltet sind.



Spire Village: Ein gezielter Sprung zum gut getarnten Schalter öffnet das Tor in den nächsten Level.



The Sunspire: Achten Sie darauf, beim Kampf gegen den Mercenary nicht in die Tiefe zu stürzen.



The Sunspire: Hinter dem ausfahrbaren Steinklotz in der großen Halle befindet sich die Minigun.



Nali Pa Haven: Der Schalter öffnet die Luke in der Mitte des Stalls und führt in die finsternen Keller.

Die **LUKE** öffnen

TIP 51: Wieder im Freien, steigen Sie die Treppe hoch und treten durch das nun geöffnete Tor. Orientieren Sie sich links, folgen Sie der Empore, und betätigen Sie den Hebel hinter der Tür. Nun können Sie sich durch das Loch in der Mitte des Stalles fallen lassen. Schießen Sie im nächsten Raum mit einer explosiven Waffe auf den Felsspalt, um einen Durchgang zu öffnen. Beseitigen Sie alle Gegner, und betätigen Sie die Kurbel am oberen Ende des Ganges.

Durchgang in der **KANALISATION**

TIP 52: Gehen Sie wieder in die Bar, wo Sie ins Freie kommen und durch das eben geöffnete Tor treten. Wenden Sie sich nach links und steigen Sie rechts die Treppe hoch. Folgen Sie dem Weg und klettern Sie am Ende in die Kanalisation. Hier beschließen Sie den Spalt in der Wand, um in einen Keller zu gelangen. Dort öffnen Sie die Tür und gehen über die Rampe nach oben. In der Halle schalten Sie die Wachen aus und betätigen den Hebel hinter der Bar.

So kommen Sie aus dem **GASTHAUS**

TIP 53: Nehmen Sie die Treppe nach oben, und säubern Sie alle Schlafzimmer von Gegnern. Betätigen Sie den Schalter im rechten Raum, zerschließen Sie das Fenster, und springen Sie raus. Gegenüber des Turmes betätigen Sie nun einen Hebel. Nehmen Sie die Tür zur Weide, und treten Sie durch das nun offene Tor.

Ein versteckter **KONTROLLRAUM**

TIP 54: Hinter der nächsten Tür holen Sie den Aufzug mit dem Schalter. Sie folgen dem Gang und betätigen das Pult im Kontrollraum. Mit dem Aufzug (der Schalter ist auf der Rückseite des Pfeilers) fahren Sie wieder runter und springen ins Wasser. Der Schacht unter dem Wasserfall ist nun frei. Schwimmen Sie hindurch.

22. Outpost 3J

Das **KRAFTFELD** ausschalten

TIP 55: Tauchen Sie den Gang entlang, und steigen Sie in der Mitte des Raumes auf. Eine der drei Türen kann geöffnet werden – treten Sie hindurch und nehmen Sie den Aufzug. Folgen Sie dem Weg zum Kontrollraum, wo Sie das Pult betätigen. Nehmen Sie den Aufzug hinter der nun geöffneten Tür und den Lift im Hangar. Folgen Sie dem Weg, und betätigen Sie im Kontrollraum alle drei Pulte, um das Kraftfeld zu deaktivieren und die Tür zu öffnen.

So kommen Sie ins **FREIE**

TIP 55: Gehen Sie durch die Tür, und betätigen Sie den Schalter auf der Rückseite der Energiequelle. Nun schnell durch die nächste Tür und ins Freie, solange das Kraftfeld noch außer Funktion ist.

In den nächsten Level **BEAMEN**

TIP 56: Betreten Sie die Kathedrale durch den Vordereingang. In der rechten hinteren Ecke folgen Sie der Treppe bis zu einem Kontrollraum. Sie betätigen das Pult und nehmen in der Kirche die Treppe in der linken hinteren Ecke nach unten. Am Ende der Katakomben gelangen Sie in einen Raum, wo Sie das Kontrollpult aktivieren, den Aufzug nehmen und in das Kraftfeld treten.

23. Velora Pass

Den **STEINTITAN** austricksen

TIP 57: Folgen Sie dem Paß nach oben. Wenn Sie auf den Steintisch vor dem Heiligtum springen, erwacht der Steintitan. Versuchen Sie am Leben zu bleiben, bis die Brücke passierbar ist. Gehen Sie dann drüber, und betätigen Sie den Hebel, sobald Ihnen die Kreatur folgt. Nun öffnet sich die Tür am Ende der Schlucht.

24. Bluff Eversmoking

Durch den **HINTEREINGANG**

TIP 58: Betätigen Sie den Hebel, treten Sie durch die Tür, und folgen Sie dem Nali den Weg hinauf bis durch das riesige Tor. Nehmen Sie bei der Festung den linken Eingang. Lassen Sie sich bei dem Holzsteg auf den Vorsprung in der Tiefe fallen, und umrunden Sie das Massiv bis zum Hintereingang.

Das **KRAFTFELD**

TIP 59: Nehmen Sie unten den mittleren Gang, betätigen Sie im nächsten Raum den Hebel und durchsuchen Sie alle Zellen. Sprin-



Nali Pa Haven: Mit der bunten Kontrolltafel öffnen Sie das Schleusengitter unterhalb des Wasserfalls.



Outpost 3J: Betätigen Sie die Tafel oberhalb der Treppe in der Kirche, um in den Keller zu gelangen.



Outpost 3J: Aktivieren Sie die Beamanlage zum nächsten Level mit der Konsole im Vordergrund.



Velora Pass: Locken Sie den Steintitanen auf die Brücke, und drücken Sie dann den Schalter am rechten Pfeiler.

Nach **UNTEN**
KOMMEN

So kommen
Sie in den
GLOCKEN-
TURM

Den **TRANS-**
PORTER
nehmen

Über
den **QUER-**
BALKEN

Das **HAUPT-**
TOR öffnen

Der Titan
hinter den
TOREN

So kommen
Sie in das
kleine **HAUS**

gen Sie ins Wasser – Vorsicht, dort lauern jede Menge Devilfish – und schwimmen Sie bis zum Brunnen des Schlosses, wo Sie dem Nali folgen. Gehen Sie über die Treppe nach unten, überspringen Sie mit Hilfe des schmalen Mauervorsprunges das Kraftfeld und aktivieren Sie dahinter die Schalttafel.

TIP 60: Kehren Sie nun über den Brunnen ins untere Stockwerk zurück. Wenden Sie sich vor dem Zellenkomplex nach rechts, steigen Sie ins Wasser, und folgen Sie der Röhre. Lassen Sie sich am Ende in den Schacht fallen, und schwimmen Sie unter Wasser weiter. Legen Sie den Hebel um, und schwimmen Sie bis in eine Höhle. Gehen Sie hier an Land, und nehmen Sie den linken Weg.

TIP 61: Betätigen Sie den Hebel, der von der Decke baumelt, und fahren Sie mit dem Lift nach unten. Folgen Sie dem Gang, wobei Sie die Wachen ausschalten, und nehmen Sie die Wendeltreppe nach oben. Betätigen Sie in dem großen Raum beide Kontrollpulte, und nehmen Sie den Aufzug am Ende des engen Schachtes. Klettern Sie bis zum Turm, und treten Sie ein. Legen Sie den Hebel um, und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, wo Sie die beiden nicht zum Lift gehörenden Schalter betätigen.

TIP 62: Legen Sie den Aufzugshebel um, fahren Sie nach unten, und springen Sie auf der zweiten Ebene ab, von wo Sie auf die Transporterplattform steigen. Folgen Sie nach der Fahrt dem Gang, und nehmen Sie den Aufzug nach unten.

25. Dasa Mountain Pass

TIP 63: Durchqueren Sie die Lagerhalle und legen Sie den Hebel in der hinteren linken Ecke um. Hinter der nun offenen Tür wenden Sie sich nach rechts und lassen die Hängebrücke hinab. Laufen Sie über den Schrägbalken neben der Brücke nach unten, und springen Sie von dort auf den Vorsprung.

TIP 64: Springen Sie ins Wasser, und tauchen Sie durch den Schacht in das Gebäude, wo Sie mit der Kurbel den Aufzug holen. Springen Sie drauf, wenn die Wachen erledigt sind, und fahren Sie nach oben. Betätigen Sie hier den Hebel, um das Haupttor zu öffnen, und treten Sie schnell ein. Betätigen Sie den Hebel am Ende des linken Ganges, um das nächste Tor zu öffnen. Treten Sie durch die nächsten beiden Türen, und durchqueren Sie das Wasser. Steigen Sie die Treppen hoch. Gehen Sie rechts durch die Tür.

26. Cellars at Dasa Pass

TIP 65: Nehmen Sie den linken Gang, betätigen Sie die Kurbel auf der linken Empore, und kehren Sie in den ersten Raum zurück, wo nun ein weiterer Weg offen steht. Nehmen Sie dahinter den rechten Aufzug und öffnen Sie mit der Kurbel das Tor. Die Kurbel hinter der linken Tür öffnet das nächste Tor. Gehen Sie die Treppe hoch, wo Sie von einem Titanen und einigen anderen Gegnern angegriffen werden. Halten Sie sich ein wenig entfernt, dann erledigt der Titan zumindest die Standardgegner, mit ihm selbst werden Sie dann nach der bewährten Methode fertig.

TIP 66: Betätigen Sie den Schalter auf der Rückseite der großen Säule, und nehmen Sie die Wendeltreppe nach oben. Hier bringt Sie ein beherzter Sprung auf den Vorsprung über dem Eingang, wo Sie den Schalter betätigen, um freizukommen. Nun öffnet ein Hebel im unteren Stockwerk die Blockaden hinter den beiden Türen. Hier lassen die beiden Hebel auf der linken Seite rechts einen Aufzug erscheinen. Oben angekommen betätigen Sie den Schalter am anderen Ende des Raumes und springen ins Wasser. Sind hier alle Gegner ausgeschaltet, legen Sie den Hebel auf dem Grund um.



Bluff Eversmoking: Springen Sie vom Holzsteg auf den Vorsprung und gehen Sie weiter zum Hintereingang.



Bluff Eversmoking: Um über das Kraftfeld zu kommen, klettern Sie von rechts auf den Mauervorsprung.



Dasa Mountain Pass: Klettern Sie über den Querbalken nach unten, und springen Sie auf den Vorsprung.



Cellars at Dasa Pass: Wenn Sie sich im Hintergrund halten, wird sich der Titan zunächst auf die anderen Gegner stürzen.

Ein kleines
LABYRINTH

TIP 67: Gehen Sie die Treppen wieder hinab. Im gegenüberliegenden Raum ist nun ein weiterer Durchgang frei. Wenden Sie sich nach links, springen Sie ins Wasser und tauchen Sie durch die Lücke. In dem kleinen Labyrinth suchen Sie das herausgerissene Bodengitter und tauchen hindurch. Im Raum am anderen Ende betätigen Sie den Hebel. Tauchen Sie zurück, wenden Sie sich im Hauptgang nach links, und gehen Sie durch das nun offene Tor.

Alle **GEGNER**
beseitigen

TIP 68: Gehen Sie nach rechts, und legen Sie am Ende des Ganges den Hebel um. Sind im nächsten Raum alle Gegner beseitigt, lassen Sie mit der großen Kurbel den Lift herunter. Über die Empore und die Treppe gelangen Sie in einen Raum, den Sie erst verlassen können, wenn alle Gegner erledigt sind.

Zum
AUSGANG
kommen

TIP 69: Legen Sie im nächsten Raum hinter dem Gitter den Hebel um, und nehmen Sie den Fahrstuhl. Oben betätigen Sie den Schalter am anderen Ende des Raumes, um einen Durchgang beim Fahrstuhl zu öffnen, und gehen durch den Gang dahinter.



Cellars at Dasa Pass: Mit Hilfe des Schalters in der Mitte können Sie den Durchgang darunter freimachen.

Das **BOOT**
nehmen

TIP 70: Nehmen Sie den dunklen Durchgang, springen Sie ins Boot und schießen Sie das Seil entzwei. Nach dem Anlegen springen Sie heraus und marschieren zur Windmühle, wo Sie im Keller auf Ausrüstung und Gegner treffen. Verlassen Sie die Mühle wieder, und laufen Sie den Canyon entlang. Marschieren Sie in die Höhle.



Nali Castle Canyon: Lassen Sie die Krall niemals so nahe an sich heran: Im Nahkampf sind sie kaum zu schlagen.

Der Weg
durch das
SCHLOSS

TIP 71: Wenden Sie sich nach rechts, und betreten Sie die Burg. Über den roten Teppich geht's nach oben und dann nach rechts, wo der Schalter am Ende des zweiten Teppichs betätigt wird. Halten Sie sich links, und gehen Sie immer weiter nach unten, bis zu einem großen Tor, hinter dem die Zellen beginnen. Gehen Sie weiter nach unten, vorbei an dem geköpften Nali und den Käfigen.

29. Demon's Lair

So besiegen
Sie den
WARLORD

TIP 72: Folgen Sie dem Gang und dem schmalen Grat bis zum Warlord. Sobald Sie nahe genug heran kommen, greift er an. Um nicht in die Lava geschleudert zu werden, locken Sie die Kreatur weiter nach unten, wo neben dem Grat noch ein wenig feste Erde ist. Sobald der Warlord tot ist, können Sie die Brücke überqueren.

30. DemonCrater

Den **ALARM**
auslösen

TIP 73: Drücken Sie den Knopf, und betreten Sie den Aufzug. Nachdem Sie alles eingesammelt haben, gehen Sie die Rampe am Ende des Raumes hinab. Betätigen Sie den Schalter und marschieren Sie wieder nach oben. Nehmen Sie im Hauptraum eine der Rampen, und betreten Sie den Aufzug am Ende des Ganges. Wenden Sie sich nach links, und folgen Sie dem Korridor. Säubern Sie die große Halle von Gegnern, und treten Sie durch den Gang am Ende.



DemonCrater: Betätigen Sie dieses Schaltpult im Untergeschoß, um in den oberen Räumen weiterzukommen.

31. Mothership Basement

Der Aufzug
mit dem **X**

TIP 74: Folgen Sie dem Gang und wenden Sie sich nach links, wo Sie den Aufzug mit dem großen »X« betreten.

32. Mothership Lab

Den **ENERGIETUNNEL**
aktivieren

TIP 75: Nehmen Sie den Korridor bis zu dem großen Raum. Benutzen Sie den Aufzug, und folgen Sie dem nächsten Gang. Gehen Sie die Treppe hinauf, und wenden Sie sich nach links. Drücken Sie den Schalter am Ende des Tunnels mit den grünen Leuchtleisten, um durch den Energietunnel gegenüber gehen zu können.



Mothership Lab: Um die Energietunnel zu aktivieren, müssen Sie den Schalter am Ende des rechten Ganges umlegen.

Den **SUPER-SKAARJ** ausschalten

TIP 76: Wenden Sie sich nach links, und aktivieren Sie im nächsten Raum alle vier Anzeigetafeln. Nun ist das Kraftfeld deaktiviert. Steigen Sie auf die Empore, drücken Sie den Knopf, und springen Sie in den zentralen Raum, wo Sie sich einem Super-Skaarj stellen.

Den **DURCH-GANG** öffnen

TIP 77: Kehren Sie durch den Energietunnel zurück, und nehmen Sie den Aufzug hinter der Tür rechts, die nun offen steht. Folgen Sie unten dem Gang, und fahren Sie im nächsten Raum rechts die Treppe aus. Steigen Sie hoch, und schnappen Sie sich das Superhealth-Pack. Kehren Sie zurück zum Aufzug, wo ein neuer Weg wartet.

33. Mothership Core

Alle **GEGNER** vernichten

TIP 78: Nehmen Sie den Aufzug, und folgen Sie dem linken Gang. Umrunden Sie den großen Raum mehrfach, wobei Sie alle Gegner töten. Wenn der Nachschub versiegt, öffnet sich die Tür am Gange. Laufen Sie die Schräge hinab, und nehmen Sie den Aufzug.

Die **BRÜCKEN-KREUZUNG**

TIP 79: Wenden Sie sich nach links, und betätigen Sie bei der Brückenkreuzung den Schalter jenseits der Kraftfeldbrücke. Gehen Sie durch die soeben geöffnete Tür, und nehmen Sie den Aufzug. Betätigen Sie den Schalter auf der einen, und sammeln Sie die Gegenstände auf der anderen Seite des Ganges ein. Wenden Sie sich vor der Kreuzung nach rechts, und überqueren Sie die neue Brücke.

Den **AUS-GANG** freimachen

TIP 80: Wählen Sie einen der beiden dunklen Gänge, und legen Sie den Schalter am Ende um. Bei der Brückenkreuzung können Sie nun durch die vierte Tür gehen, hinter der Sie dem Gang folgen.

34. Skaarj Generator

Den **GENERATOR** vernichten

TIP 81: Am Eingang stecken Sie den Suchscheinwerfer ein. Wenn alle Skaarjs ausgeschaltet sind, öffnet sich die Tür am anderen Ende des Raumes und ein Warlord greift an. Wenn auch der erledigt ist, bringt Sie ein Aufzug ins Innere des Generators, wo Sie die drei Energieströme zerstören. Nach der Explosion kehren Sie mit Hilfe der Taschenlampe durch die Eingangstür zurück.

35. The Darkening

Der Weg durch die **DUNKELHEIT**

TIP 82: Da alle Kraftfelder ausgefallen sind, treiben sich nun im ganzen Schiff experimentelle Kreaturen herum. Lassen Sie den Scheinwerfer aktiviert, und nehmen Sie den Aufzug nach unten. Tasten Sie sich bis zum runden Aufzugsraum vor. Nehmen Sie hier die linke Tür. Dahinter bringt Sie ein Aufzug nach oben, wo Sie sich links halten, und laufen Sie die Rampe runter.

Die **NOTFALL-ENERGIE** aktivieren

TIP 83: Lassen Sie sich vom mit »X« markierten Aufzug nach oben bringen, wo Sie durch die linke Tür gehen. Aktivieren Sie im rechten Raum die Schalttafel, und treten Sie auf die Brücke. Die Notfallenergie wird aktiviert, und Sie treten durch die rechte Tür.

36. The Source Antechamber

Im freien **FALL**

TIP 84: Folgen Sie dem Gang, wenden Sie sich nach links, und betätigen Sie den Schalter auf der anderen Seite des Rundganges. Nun können Sie den Aufzug nach oben nehmen, wo Sie sich jenseits der Energiebrücke in das Loch stürzen. Halten Sie sich genau in der Mitte, die einzelnen Tore werden sich rechtzeitig öffnen.

Das Finale: The Source

Die **QUEEN** töten

TIP 85: Sammeln Sie die Waffen zwecks Munitionsauffrischung ein, und stellen Sie sich den Feinden. Sind genügend davon besiegt, kommt die Königin. Verfahren Sie wie bei allen Obermackern: Halten Sie sich fern, weichen Sie aus, und setzen Sie die Waffen ein. Glückwunsch, Sie haben es geschafft!

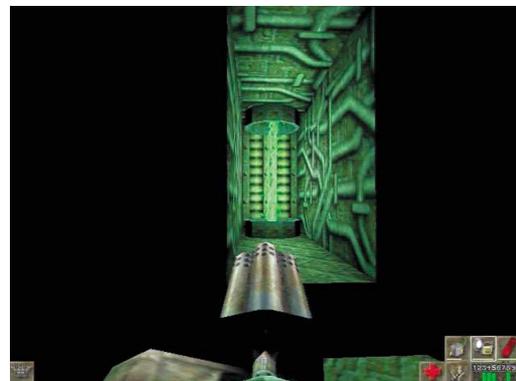
PS



Mothership Core: Diese Tür öffnet sich erst, wenn Sie in den Räumen davor alle Gegner beseitigt haben.



Mothership Core: Betätigen Sie den Schalter am Ende der Kraftfeldbrücke, um hier weiterzukommen.



Skaarj Generator: Wenn alle Gegner besiegt sind, fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und zerstören diese Energieströme.



The Source Antechamber: Halten Sie sich beim Fallen genau in der Mitte, um nicht mit einem der Tore zu kollidieren.