

Zivilisationen gerettet

Unreal 2

Der Actionkracher fordert an einigen Stellen auch Profis ganz schön heraus. Wir haben den Shooter durchgespielt und verraten, wie Sie der Skaarj Herr werden.

Armer John Dalton: Er möchte doch eigentlich nur wieder bei den Welt-raum-Marines dienen dürfen. Stattdessen stolpert er in Unreal 2 unversehens in eine galaktische Jagd nach alten, außerirdischen Wunder-Artefakten. Wie Sie das Universum vor einer tödlichen Gefahr bewahren, zeigen wir in unserer Komplettlösung.

Allgemeine Taktiken

Welche Waffe ist am besten?

TIPP 1: Eine Superwumme schlechthin gibt es nicht. Die meisten Feinde reagieren allerdings auf ein oder zwei bestimmte Schießprügel besonders empfindlich. So haben Sie etwa mit der M700-Schrotflinte besonders gute Chancen im Kampf gegen einen Skaarj, während menschliche Söldner mit ihrem Schutzanzug anfällig auf die EMP-Geschosse des izerianischen Schockspeers reagieren.

Die Selbstschussanlagen nerven!

TIPP 2: Die automatischen Geschütztürme können Sie zwar gelegentlich umgehen oder einfach stehen lassen, aber wir empfehlen: Schalten Sie die Dinger immer aus! Ein paar gut gezielte Raketen oder Granaten reichen meist, und schon können Sie im betroffenen Gebiet agieren.

Einige Kämpfe sind ganz schön schwierig!

TIPP 3: Besonders in Boss-Kämpfen oder auch bei anderen kniffligen Stellen – etwa dem ersten Verteidigungseinsatz – befinden sich direkt in Nähe des Schauplatzes kleine Podeste. Auf denen können Sie Gesundheit oder Energie tanken. Suchen Sie nach diesen Tankstellen, die Designer haben sie teilweise ein bisschen versteckt.

Komplettlösung Sanctuary

Wie beginne ich das Spiel?

TIPP 4: Nach dem Intro absolvieren Sie als John Dalton erst mal das Tutorial. Die Treppen, dann der Aufzug hinten bringen Sie dorthin. Sobald der Ausbilder mit dem seltsamen Dialekt besiegt ist, kehrt John in den Anfangsraum zurück.

Was muss ich auf der Atlantis machen?

TIPP 5: An Bord des Raumschiffs Atlantis begrüßt Sie Aida. Sprechen Sie mit allen Mitgliedern der Crew. Der Pilot Na'Ban arbeitet auf der Brücke, Bordingenieur Isaak lungert im oberen Stock herum. Anschließend erteilt Ihnen Aida den ersten Auftrag: Aliens überfallen die Station Lima Sechs auf dem Planeten Sanctuary, Sie sollen einschreiten. Nach einem Gespräch mit Isaak marschieren Sie zum Landungsschiff.

Wie gehe ich auf dem Planeten vor?

TIPP 6: Auf der Oberfläche folgen Sie dem Weg, bis Dalton an der verschlossenen Tür ankommt. Er biegt rechts in den dunklen Seiteneingang ab. Weiter geht's bis in den größeren Raum. Sobald die Aliens erledigt sind, springt der Marshall durch den Kanaldeckel ins Wasser. Dort sammelt er Waffen, dann folgt er dem Röhre.

Hilfe, der Lift stürzt ab!

TIPP 7: Weiter geht's durch die Luke. Dalton wartet einfach ab, bis sie halb geöffnet ist. Am Sicherheitsgitter wartet ein Aufzug. Drücken Sie den Knopf, um nach oben zu fahren. Erschrecken Sie nicht, der Lift stürzt nämlich ab. Draußen achten Sie auf den Skaarj, der Ihnen mit ausgeklappten Krallen folgt. Anschließend fährt John mit dem Ersatzlift rechts nach oben und läuft über die grüne Ebene weiter.

Wo ist denn jetzt der Funker?

TIPP 8: Bei dem großen Gebäude geht's rechts herum, dort erfahren Sie mehr über das Schicksal Ihres Funkkontakts. Dann öffnen Sie die Notluke und sausen am Ende des Wegs mit dem Aufzug nach oben. Der Türöffner dort ist durchgeschmort, aber eine Bodenluke links der beiden roten Kisten bringt den Helden weiter. Im Raum dahinter drücken Sie alle verfügbaren Schalter und fahren mit dem Aufzug zum Generatorraum zurück.



Tipp 6: In diesem Raum müssen Sie unter Wasser weiter.



Tipp 9: Bei den drehenden Energiestrahlen ducken Sie sich lieber.

Wo ist der Weg beim Generator?

TIPP 9: Beim runden Generator springt John über Vorsprünge allmählich nach unten. Achtung, an den drehenden Laserschranken müssen Sie sich ducken! Unten am Boden schnappen Sie sich das Artefakt und die Extras, erledigen den Skaarj-Boss und fahren mit dem Lift in der Raummitte nach oben.

Wo sind die Marines?

TIPP 10: Pech gehabt! Das Artefakt ist schon wieder weg, und Sie stehen allein im Wald. Die roten Lichter führen zum Marines-Schiff, folgen Sie jeweils der Richtung des Strahls. An der Landestelle gibt's eine Plauderei mit den Soldaten, dann folgt Dalton den Kollegen. Vorsicht, im Wald lauern Massen an Izarianern. Am Landeplatz müssen Sie fünf Minuten auf die Atlantis warten. Die Schutzschilde bringen nicht viel, deshalb lauern Sie am hinteren Ende des Tals und erledigen die Angreifer von Hand. Anschließend reden Sie auf dem Schiff wieder mit allen Crewmitgliedern.

Hell

Hilfe, ein Feuer versperrt den Weg!

TIPP 11: Einsatz auf dem Mond Hell: Hier ist das nächste Artefakt sicherzustellen. Nach Missionsbeginn halten Sie sich links, um über die Brücke zu gelangen und in die Luke an deren Ende zu springen. Im Waffen-Check ruhig bleiben – Aida erledigt das schon. In der Raumschiffhalle müssen Sie unten durch; vergessen Sie den Flammenwerfer dort nicht, und marschieren Sie weiter durch die Röhren. In der Krankenstation drückt John rechts hinten an der Liege den Knopf, der Gerettete folgt ihm anschließend und muss vorerst überleben. Der Mann wird bis zum bislang versperrten Code-Schloss im oberen Stock des Hangars begleitet. Das Logbuch dort verrät ein paar Geheimnisse.

Wie komme ich am Plasma vorbei?

TIPP 12: Weiter geht's, denn nun liegt die große Feuersbrunst hinter Ihnen. Ab jetzt müssen Sie auf Alien-Spinnen gefasst sein. Im Raum mit dem Ionenplasma kriechen Sie durch den kaputten Ventilator; die Lüftungssteuerung dahinter beseitigt das Gas. Von nun an gilt es, auf die grünen Spinnenminen aufzupassen, ein paar Schüsse aus der Distanz lösen das Problem jedoch. Kämpfen Sie sich weiter bis zum Aufzug nach oben.

Was tun gegen Strahlen?

TIPP 13: Rechts ist der Gang eingebrochen, krabbeln Sie dort durch. Die gelben Stromblitze sind nicht tödlich, Eile ist dennoch geboten. Dalton muss zum weißen großen Felsen, der ihn durch das geborstene Glas in den Kontrollraum bringt. Dort drückt John alle Knöpfe, dann kehren Sie um und marschieren im Anfangsraum durch die jetzt zu öffnende Tür. Über zwei Aufzüge gelangen Sie zum Kontrollraum des Atmosphärelabors, wo wieder alle Schalter zu betätigen sind. Sobald der Ionenstrahl deaktiviert ist, marschieren Sie nach unten, hopsen in das Loch im Boden und krabbeln durch eine Röhre – Vorsicht, dort lauern viele kleine Spinnen! Weiter geht's bis zur biologischen Abteilung – alle Knöpfe drücken. Dann führt der Weg durch das Gitter im Labor unten rechts und die Rohre hinunter. In der Mitte des Raums folgen Sie dem Gang.

Wie besiege ich die Riesenspinne?

TIPP 14: Bevor Sie runterspringen: Waffen nachladen, Spielstand sichern – jetzt kommt ein größerer Zwischengegner. Gegen die Riesenspinne helfen vor allem Flammenwerfer und Sturmgewehr. Anschließend deaktivieren Sie den Plasmastrahl, schnappen sich das Artefakt und gelangen in einer 3D-Zwischensequenz wieder auf die Atlantis.

Acheron

Wie komme ich in die Mine runter?

TIPP 15: John landet auf dem Bio-Planeten Acheron. Folgen Sie der Straße, und knöpfen Sie der Liandri-Corporation die Superwaffe hinter dem Garagentor ab. Nun marschieren Sie rechts herum. Die Selbstschussanlage schalten ein paar gezielte Treffer aus. Jetzt klettern Sie die Leiter in den ersten Stock hoch. Dort schnappen Sie sich das Radio und plaudern, bis die feindlichen Wachen hochgeschickt werden. Dalton erledigt die Schergen und fährt mit dem Aufzug im Tal nach unten.

Was mache ich in dem Riesentier?

TIPP 16: Unser Held folgt dem Gang bis zu einem gallertartigen Etwas. An den Gerätschaften auf dem Gitter darüber lädt er Energie und Gesundheit auf, löst die drei Sprengladungen aus und schnappt sich das Artefakt. Anschließend macht er sich auf den Weg zurück zum Landeschiff.

Severnaya

Wo finde ich die beiden Überlebenden?

TIPP 17: Rechts hinter der Landezone bekommt unser Held ein Scharfschützengewehr – unser Erstauftrag ist damit erledigt. Nun dem (schlecht erkennbaren) Pfad nach rechts oben folgen. Über dem Haupteingang, in den Fenstern, lauern Scharfschützen – ausschalten! Im Inneren klettert John die Leitern nach oben. Dabei achtet er auf die Kurzwellensender und aktiviert die drei Sprengladungen.

Wie zünde ich die Sprengkörper?

TIPP 18: Nun folgen Sie dem Weg und schalten jedes Energiegitter aus, um automatisch zu den Zielen zu gelangen; an einer Stelle müssen Sie über eine Reihe dicker Leitungsrohre hüpfen. Sobald der letzte Sprengkörper aktiviert wurde, ren-



Tipp 16: Sobald die Ladungen explodieren, bricht die Hölle los.



Tipp 18: Die leicht zu übersehenden Rohre bringen Sie weiter.

nen Sie durch den Haupteingang, der sich von Innen öffnen lässt, und kehren innerhalb von fünf Minuten zum Schiff zurück.

Kalydon

Wo finde ich die Ausrüstung?

TIPP 19: Notlandung auf Kalydon. Die Atlantis steht hinter einer Schildwand und muss gut fünf Minuten lang geschützt werden. Zuerst suchen Sie nach den Energiezaun-Pfosten und den Kanonentürmen. Die sind zu finden, wenn Sie vom Eingang aus gesehen nach rechts und hinten im Tal links hoch marschieren. Dann kehren Sie zum Schiffseingang zurück.

Wie baue ich meine Verteidigung auf?

TIPP 20: Dalton platziert erst die drei Raketenwerfer konzentriert an einer Stelle. Die Angreifer kommen abwechselnd von den Anhöhen links und rechts herab, zwischen den Wellen sollten also die Türme aufgestellt werden – Zeit ist dafür genug. Den Energiezaun setzt er so, dass sich ein schmaler Durchgang bildet, durch die Gegner nur einzeln passen, möglichst in der Nähe der Gesundheitsstation. Wichtig: John unterstützt die Verteidigungseinrichtungen zusätzlich, indem er per Scharfschützengewehr möglichst viele Feinde aus großer Distanz ausschaltet.

Sulferon

Wie deaktiviere ich das Radar?

TIPP 21: Der Marshall läuft zu dem Turm, den er direkt nach Missionsbeginn sieht. Vorsicht, hier lauern viele Scharfschützen und Selbstschussanlagen! Im ersten Stock des Gebäudes zerstört er alles, fährt dann eine Etage hoch und drückt den Knopf.

Wie bewache ich den Wissenschaftler?

TIPP 22: Jetzt wird es etwas kniffliger: Sie müssen den Forscher im Kontrollraum

beschützen, bis er seinen Job erledigt hat. Platzieren Sie Ihre Männer rund ums Gebäude, wichtig sind vor allem die Vorder- und Seitentür. Sie selbst sollten ständig zwischen diesen beiden Positionen wechseln – achten Sie auf anfliegende Truppentransporter der Gegner. Wichtigste Waffe ist auch hier das Scharfschützengewehr, mit dem Sie einen Großteil der Feinde schon von Weitem ausschalten.

Janus

Wie komme ich über die Brücke?

TIPP 23: Gleich nach Missionsstart erledigt unser Held per Scharfschützengewehr die beiden Gegner vor sich; oben auf dem Turm findet er Munition. Nun muss er über die Brücke. Dazu schaltet er möglichst von fern Selbstschussanlagen und feindliche Söldner aus. Ganz zum Schluss, in der großen Halle, drückt er links hinten den Schalter und spaziert in den Lift.

Wo finde ich Dr. Meyer?

TIPP 24: Im nächsten Abschnitt spricht John mit dem Wissenschaftler, der öffnet die nächste Tür. Anschließend geht's immer voran, bis neue Leveldaten geladen werden. Danach geradeaus, dann links – das garstige Alien hinter der geschlossenen Tür ignoriert der Marshall, dreht sich um und geht einfach weiter. Kurz vor den beiden großen Gesteinsbrocken lauert am Ende eines Schachts eine Selbstschussanlage. John zerdeppert das Teil, dann kriecht er in den Gang, bis er in den »Folterkeller« mit Dr. Meyer gelangt. Der bringt das Alien dazu, die Tür zu öffnen, behält aber die Artefakte als Pfand.

Der Doktor schickt mich alleine vor!

TIPP 25: Sie müssen mit Meyer zum Dach des Gebäudes. Nach wenigen Räumen, voll gepackt mit Liandri-Söldnern, schickt er Sie alleine raus. Kämpfen Sie sich den

Außensims entlang, bis Sie schließlich zu dem Aufzug gelangen. Nun folgt Dr. Meyer Ihnen quälend langsam nach.

Wie beschütze ich Meyer effektiv?

TIPP 26: Jetzt rennen Sie hinter Meyer zum alten Sender – schnell, der Doktor hat es plötzlich eilig. Sobald er in seiner Kammer steht, müssen Sie ihn beschützen. Draußen kommt an jede Tür eine Autokanone. Dann verteidigen Sie die Basis. Achten Sie auf Durchsagen: »Position 2« etwa heißt, dass ein frischer Schwung Söldner an der entsprechenden Antenne gelandet ist. Zwischendurch müssen Sie außerdem noch eine Antenne ausrichten, dafür einfach den entsprechenden Schalter an der Außenposition bestätigen.

Na Koja Abad

Der Weg ist versperrt – was tun?

TIPP 27: Dalton macht sich nach dem Raumschiffs-Geplausche auf zum Schwefelplaneten. Suchen Sie die beiden Täler ab, bis Sie zu einem Energietor gelangen – rechts davon finden Sie in einem Gebäude den Schalter, der die Barriere deaktiviert. Jetzt folgen Sie einfach immer weiter dem Pfad, schalten das zweite Energietor aus und stehen dann vor einem gewaltigen Kanalisationsrohr, in das unser Held natürlich tapfer reinmarschiert.

Was mache ich in der Station?

TIPP 28: John folgt dem einzig möglichen Weg in den engen Gängen, hört das Gespräch der Wissenschaftler ab und erledigt die Wache. Dann springt er das Geländer runter und verlässt den Raum durch das breite Tor. An der Leiter rechts klettert der Marshall hoch, springt auf die schmale Brüstung rechts und kraxelt eine weitere Leiter hoch, um wieder in einem Labor zu stehen – auch diese Forscher haben sich was zu sagen. Anschließend hopst er wie-



Tipp 20: Ungefähr so sollten Sie Ihre Geschütztürme aufstellen.



Tipp 24: Erst Doktor Meyer öffnet Ihnen die geschlossene Tür.

der übers Geländer; unten ist endlich die Takkra-Waffe. Das breite Tor bringt ihn diesmal in einen noch größeren Raum, in dessen Mitte eine Leiter nach oben führt. Dort gibt's wieder ein Labor. Hinter der einen Tür findet John Munition, hinter der anderen geht's weiter.

Wo finde ich das Artefakt?

TIPP 29: In der großen Felsenhalle kämpfen Sie sich bis zum Haupttor direkt gegenüber dem Startpunkt. Im schwarz-schimmernden Alien-Abschnitt marschieren Sie einfach geradeaus weiter, klettern das Baugerüst hoch und finden im großen, runden Saal mit den Lasersicherungen ein weiteres Artefakt. Auf dem Weg zurück müssen Sie sich gegen die Mindsucker-Außerirdischen wehren, was mit der Schrotflinte kein Problem ist.

NC962 VIII

Welchen Weg soll ich wählen?

TIPP 30: Auf dem düsteren Drakk-Planeten marschiert John die ersten beiden Levels immer geradeaus, besonders starker Widerstand erwartet ihn noch nicht. Schließlich kommt er in eine Halle, in der links wie rechts ein Weg weiterführt – welchen Sie nehmen, ist egal. Beide führen in eine tiefe Röhre. Dort springt Dalton auf den Vorsprung, dann auf die Plattform. Er kommt durch beide Gänge von dort zu jeweils einem »Seltsamen Knopf« – drücken. Die Energiefunken in der Mitte tragen ihn nach oben. Auf dieser oberen Etage marschiert er wacker über die Brücke.

In der Halle geht's nicht weiter!

TIPP 31: Sie folgen dem einzig möglichen Weg. Bald kommt eine Kurve, dort wenden Sie sich nach rechts. Nun gelangen Sie in eine runde Halle. Dort werden alle herumfliegenden Drakk erledigt. Erst dann verschwindet ein Schutzschild vor dem nächs-

ten Eingang, und ein Energiegebläse trägt unseren Helden nach oben. Sie gelangen in eine gigantische Halle, springen auf den oberen Geländerring und steigen anschließend die riesige Treppe hinten empor.

Der Drakk-Obermotz macht mich platt!

TIPP 32: Oben lauert mächtig viel Ärger: der große Drakk-Zwischengegner. Verwenden Sie die Drakk-Kanone. Erst teilt das Biest sich, ballern Sie weiter auf den Gegnerteil in der Raummitte. Dann knöpfen Sie sich die zweite Hälfte vor, die Sie Stück für Stück zerkleinern, bis der Rest in der Raummitte rotiert und anschließend explodiert. Prima – jetzt haben Sie alle sieben Artefakte gefunden!

Avalon

Wie komme ich wieder vom Turm?

TIPP 33: Auf der Atlantis erfahren Sie viel Neues von der Crew. Anschließend startet die Avalon-Mission. Auf dem Planeten marschieren Sie direkt zum Turm – ganz auf der Spitze ist der Schalter, der die Kanone deaktiviert. Aber Vorsicht, die Elite-Skaarj sind brandgefährlich.

Auf dem Weg nach unten ist der Lift deaktiviert. Ein Mechaniker am Boden repariert den Generator, aber Sie müssen ihm von oben per Sniper-Gewehr Deckung geben. Er steht im Landesinneren, in einer Schleuse, neben der ein Feuer brennt. Erledigen Sie von oben die anstürmenden Skaarj – beim Zielen ein wenig vorhalten, dann ist jeder Schuss ein Treffer.

Kann ich die Atlantis retten?

TIPP 34: Sobald Ihr Funkkontakt sein Okay gibt, fahren Sie per Aufzug abwärts. Rechts unten wartet schon ein Kollege. Folgen Sie ihm einfach, er kennt den Weg zum Landeplatz. Den verteidigen Sie dann mit ein paar weiteren Marines gegen heftige Angriffe der Skaarj. Mit dem Absturz der At-

lantis müssen wir leider leben – noch haben Sie jede Chance auf Rettung der Welt.

Dorian Gray

Hilfe, der Alien-Koch mutiert!

TIPP 35: Der harmlose Koch mutiert zum Mega-Monster. Halten Sie Distanz, und verwenden Sie nur schwerste Waffen, dann kriegen Sie ihn klein. Das abgesprengte Körperteil gehört Ihnen. Probieren Sie die frisch erworbene Dimensionskanone gleich aus, und folgen Sie dem Gang hinten im Raum, dann einmal um die Ecke. Anschließend verrät Ihnen eine alte Freundin, wer wirklich der Bösewicht ist.

Was mache ich mit dem Schiff?

TIPP 36: Im nächsten Level begegnen Sie dem Schurken auch schon, und zwar auf der Schiffsbrücke. Einen Schuss später geht es darum, noch Ihr eigenes Leben zu retten. Das Schiff fliegt auf festem Kurs in eine Sonne, also müssen Sie die Rettungskapsel erreichen. Erst geht die Schwerkraft flöten, dann »kippt« das Schiff zur Seite. Den Kai müssen Sie nicht erledigen, sondern bloß per Dimensionskanone von Raum zu Raum teleportieren. Dalton selbst schicken Sie erst auf den Balkon oberhalb der gebohrten Brücke, anschließend folgen Sie einfach dem Weg.

Wie rette ich mein Leben?

TIPP 37: Wenn das Schiff seitlich liegt und die Knöpfe oben sind, müssen Sie dort springen und dann ganz schnell drücken. Die Energie-Gefängnistore lassen Sie übrigens, wie sie sind: verschlossen. Ganz zum Schluss kommt ein brauner, zylinderförmiger Raum. Dort wird nochmals das Riesenmonster weggebeamt, Dalton springt schnellstmöglich ans Ende und steuert die Rettungskapsel an. Glückwunsch, Sie haben das Universum vor einer schlimmen Gefahr bewahrt! **PS**



Tipp 33: Per Sniper-Gewehr schützen Sie den Wartungsmann.



Tipp 35: Zum großen Endgegner sollten Sie Distanz bewahren.