

Reiseführer für Raumsoldaten

Gunman (dt.)

Mit unserer Komplettlösung beenden Sie spielend die Xenom-Plage des Generals.

Rewolfs Half-Life-Ableger ist zwar ein reinrassiges Ballerspiel, aber oft genug gerät der emsige Gunman trotzdem in scheinbar ausweglose Situationen. Unsere Komplettlösung führt Sie wieder raus und zeigt Ihnen den gesamten Weg bis zum Endkampf mit dem General.

Space Station

Zum
**SCHIESS-
STAND**

TIPP 1: Gehen Sie nach Verlassen der Kapsel erst links zum Besprechungsraum. Nach der Unterweisung kehren Sie zum Startpunkt zurück und begeben sich rechts zum Schießstand. Auf Ihrem Weg bricht eine Scheibe zum Weltraum ein, was einen Teil der Station verwüstet.

**HINDERNISSE
überqueren**

TIPP 2: Folgen Sie weiter dem Gang. Beim ersten Hindernis wird gekrochen, das zweite überspringen Sie. Steigen Sie die Leiter hinauf. Oben springen Sie zur anderen Seite, wo Sie per Terminal die Tür öffnen. Am Ende des Gangs finden Sie ein Messer. Damit schlagen Sie ein Loch in den Boden, durch das Sie hinunter gelangen.

Durch den
SCHACHT

TIPP 3: Dort nutzen Sie den Heilungsautomaten und betreten anschließend die Halle. Schieben Sie hier die Kiste vor den Sockel, darüber können Sie in den Entlüftungsschacht klettern. An dessen Ende überspringen Sie die Kisten.

**WAFFEN-
TRAINING**

TIPP 4: Sie erreichen die Schießstände. Folgen Sie den Anweisungen. Bei der Gelegenheit probieren Sie die Waffen und deren Modifikationsmöglichkeiten ausgiebig aus.

**PANZER-
TRAINING**

TIPP 5: Als Nächstes folgt das Panzertraining. Nachdem Sie ein wenig mit dem Panzer herumgefahren sind, stellen Sie das Gefährt auf der Rampe ab.

**GRANAT-
TRAINING**

TIPP 6: Springen Sie aus dem Panzer, und nehmen Sie beim nahen Schießstand die Granaten auf. Um die Xenoms zu töten, werfen Sie die Granate gegen eine Wand, sodass sie vor den Füßen des Monstrums zur Ruhe kommt. Nehmen Sie nun den Raketenwerfer. Schießen Sie die Flugroboter ab, danach nehmen Sie den Aufzug.

Zum
RAUMSCHIFF

TIPP 7: Unten folgen Sie dem Gang, an dessen Ende eine Rüstung zu finden ist. Mit der im Gepäck gehen Sie zurück zum Aufzug und dort durch das Tor. In der Halle betreten Sie mit den anderen Soldaten das Raumschiff.

Uncharted Planet

EINDRINGEN

TIPP 8: Schließen Sie zu den anderen auf, die gerade eine Missionsbesprechung abhalten. Danach dringen Sie durch den Tunnel in das alte Gemäuer ein. Über die Wiese geht es in den Bach, an dessen Ende Sie das Gebäude betreten. Nach den Explosionen nehmen Sie auf der Wiese die Pistole auf und kehren zu den Landungsschiffen zurück.

Gefecht
bei den
LANDUNGSSCHIFFEN

TIPP 9: Hier findet mittlerweile ein heißes Gefecht statt. Suchen Sie hinter Kisten und Schiffen Deckung, und arbeiten Sie sich in deren Schutz von hinten an die MG-Stellung heran. Auf dem Weg dorthin wird die Schrotflinte eingesackt. Per Leiter klettern Sie in die Stellung. Drinnen erledigen Sie die Maschinengewehre. Verharren Sie in dem Verhau, bis durch Panzerbeschuss der Boden einbricht.

Durch die
HÖHLEN

TIPP 10: Sie finden sich im Wasser wieder. Schwimmen Sie an Land, um dort den Ausgang ins nächste Gewölbe zu nehmen. Über die Leiter kommen Sie ins Freie, wo Sie über die Säule auf einen Weg gelangen. Dem folgen Sie bis zum Tunnel auf der rechten Seite. Er bringt Sie in die Affenhöhle, die Sie auf der anderen Seite verlassen.

**SAURIER
erlegen**

TIPP 11: Töten Sie den draußen fressenden Dino mit der Pistole, anschließend durchschreiten Sie das Tor. Im nächsten Hof gehen Sie durch die vergitterte Pforte bis zum Soldaten, der Ihnen etwas erzählt. Wieder im Freien steigen Sie nun in den eingebrochenen Tunnel. An dessen Ende kriechen Sie durch ein Loch auf der rechten Seite. Vor dem Loch geben Sie mit dem Gewehr den Sauriern Saures. Auf der anderen Seite des Platzes gelangen Sie durch ein weiteres Loch in einen Gang, dem Sie rechts entlang folgen. Dieser Weg endet beim General, der Ihnen seine Geschichte erzählt und Sie dann verlässt.

Der
RIESENDINO

TIPP 12: Gehen Sie rechts entlang. Sie erreichen einen Hof, in dem es ein Riesensaurier auf Sie abgesehen hat. Nach einem Schnapper vom Dino laufen Sie zur Leiter auf der anderen Seite des Hofes und steigen hinauf. Oben folgen Sie zunächst dem rechten Gang. An dessen Ende drücken Sie den Knopf mit der aufgemalten Hand, danach laufen Sie den linken Korridor entlang. Auch hier wird der Knopf betätigt, anschließend geht's wieder nach unten. Dort suchen Sie noch mal kurz Unterschlupf. Sobald das Tor offen ist, flüchten Sie hindurch.



Tipp 12: Suchen Sie nach einem Unterschlupf vor dem bissigen Dino.

Das
**MASCHINEN-
GEWEHR**

TIPP 13: Dem Korridor folgen Sie bis zu einem Loch auf der rechten Seite. Dadurch gelangen Sie nach draußen, wo Sie die beiden Cowboys per Schrotflinte ausschalten. Stecken Sie sich auf jeden Fall das Maschinengewehr ein. Danach laufen Sie in den breiten Gang.

Die
**KROKODIL-
FALLE**

TIPP 14: An der Gabelung des Gangs holen Sie sich erst rechts die MG-Patronen aus den Vasen und gehen dann links durch den Tunnel. An dessen Ende laufen Sie die Treppe hinunter, wo es durch die Pforte auf der rechten Seite weitergeht. Am Gangende springen Sie am oberen

**Hinter
COWBOY
schleichen**

Absatz der Treppe durch das Loch ins Wasser und erledigen die Krokodile mit dem Schrotgewehr. Danach flüchten Sie in die ehemaligen Krokodilkammern, da Ihre Gegner Granaten ins Wasser werfen! Nach dem Bewurf tauchen Sie durch das Loch in der Raummitte.

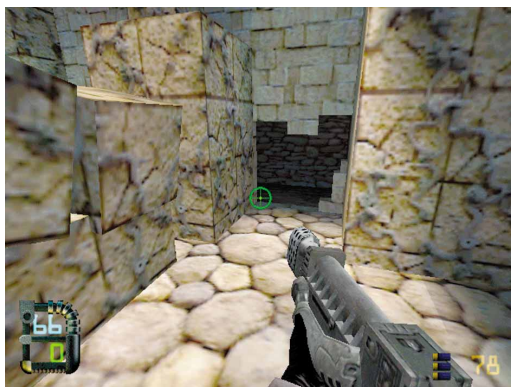
TIPP 15: Am Ende des Tunnels verlassen Sie das Wasser. Betätigen Sie das Rad an der Wand. Nun können Sie an der Kette in der Raummitte nach unten klettern, von wo aus ein Gang nach draußen führt. Um den angreifenden Robo-Cowboy auszutricksen, kriechen Sie links hinter die Steine. Von dort aus springen Sie auf den Rundgang. Über diesen gelangen Sie hinter den Schutzwall und können Ihren Gegner aus dem Weg räumen. Anschließend nehmen Sie den Tunnel am Ende des Rundgangs.



Tipp 15: Schleichen Sie sich hinter Ihren Feind.

**BLOCKIERTER
Hof**

TIPP 16: Der nächste Hof wird von einem Widersacher durch eine Sprengung blockiert. Umgehen Sie das Hindernis durch den engen Gang auf der rechten Seite. Dahinter führt ein Weg zum Transportraumschiff des Generals.



Tipp 16: Durch diese Höhle umgehen Sie den eingestürzten Hof.

**Das
TRANSPORT-
SCHIFF**

TIPP 17: Sammeln Sie sämtliche Munition ein, dann betreten Sie auf der gegenüberliegenden Seite den Rundgang. Am Ende des Gangs führt ein Tunnel nach oben, wo Sie in den Laderaum des Transporters einsteigen können.

Ferrin Moon

**ABSTURZ-
STELLE**

**Die erste
GRANATE**

TIPP 18: Nehmen Sie erst einmal die Roboter auf dem Hof und dem Balkon unter Beschuss. Anschließend folgen Sie dem Gang zur Leiter, auf der Sie nach oben klettern.

TIPP 19: Oben nehmen Sie die Granate neben dem Leiterschacht mit. Danach gehen Sie den Gang hinunter und erledigen an dessen Ende die Gegner. In der Xenomkiste können Sie mit Waffengewalt einen Durchgang öffnen.

**Die
GRUBE**

**Zum
TECHNIKER**

**REFLEKTOR
vernichten**

**RUNDGANG
folgen**

**Die
STRAHLEN-
PISTOLE**

**Vor
Raumschiff
FLÜCHTEN**

**STRAHLEN-
KANONE
benutzen**

TIPP 20: Schalten Sie die Aliens im Raum dahinter aus, danach die in der Grube. Über einen Kistenstapel klettern Sie in die Grube, an deren Ende Sie durch das Loch springen.

TIPP 21: Folgen Sie unten dem Gang bis zur Kamera. Hat diese Sie entdeckt, ziehen Sie sich zurück und beharken die anrückenden Roboter aus der Ferne. Zurück zur Kamera: Erledigen Sie die Gegner in der Grube. Springen Sie danach hinunter. Betreten Sie zunächst den Raum mit dem Wartungstechniker, und gehen Sie sofort wieder raus.

TIPP 22: Nach der Explosion hechten Sie in den Raum. Hier zerlegen Sie die Robot-Feinde, dann folgen Sie dem Gang. In der nächsten Höhle biegen Sie ab in den linken Korridor, wo Sie nach der Tür einen kleinen Talkessel durchqueren. Ein kurzer Flur führt zu einem Schutzschildgenerator. Vernichten Sie den in der Mitte aufgehängten Reflektor. So können Sie durch das Loch in der Raummitte springen.

TIPP 23: Im Untergeschoss klettern Sie die Leiter hinauf. Danach gehen Sie entlang des verwüsteten Rundgangs bis zu einer Tür. Dahinter plündern Sie rechts die Waffenkammer, um danach das Ventil zu bewegen.

TIPP 24: Klettern Sie über die Leiter nach oben. Hier führt der Weg bis zu einem Trümmerhaufen. Per Messer wird das Gitter entfernt, dahinter laufen Sie in den nächsten Raum. Beseitigen Sie den Wissenschaftler, danach nehmen Sie die Strahlenpistole. Mit diesem Schießprügel im Anschlag durchqueren Sie die anschließenden Räume.

TIPP 25: Hinter der Brücke finden Sie bald einen Sterbenden, der Ihnen die Tür zu einem Hof öffnet. Vorsicht, der Hof wird von einem Raumschiff überwacht! Sobald das Schiff die streunenden Xenoms getötet hat, laufen Sie in die kleine Unterführung. Dort drücken Sie den Knopf und warten, bis das Fluchttor aufgefahren ist. Nun flitzen Sie durch.

TIPP 26: Sie erreichen einen neuen Raum. Nach Plünderung der kleinen Seitenkammer lassen Sie mit dem Hebel am Schaltpult eine Rampe herab, die Sie hinauf-
laufen. Oben betreten Sie einen Balkon. Besetzen Sie die Strahlenkanone, damit werden die lästigen Roboter zerstört. Laufen Sie über den Balkon. Am Ende des sich anschließenden Gangs schreiten Sie durch die Tür.



Tipp 26: Erledigen Sie die Robos mit der mächtigen Strahlenkanone.

**Der
TALKESSEL**

TIPP 27: Der Gang führt nach unten, wo Sie nach Ausräumen der Waffenkammer die Leiter hinabsteigen. Im anschließenden Talkessel laufen Sie erst in den Unterschlupf und geradeaus weiter in eine kleine Höhle. Die verlassen Sie oben wieder. Auf der Decke des eben durchquerten Unterschlupfs biegen Sie nach rechts ab. Dort befindet sich entlang des Felsens ein schmaler Grat, dem Sie bis zum nächsten Gebäude folgen.

**Die drei
PLASMA-
KERNE**

TIPP 28: Drinnen zerstören Sie den grünen Plasmakern, dann verlassen Sie den Raum durch die Tür am Ende des Gangs. Durchqueren Sie auch den anschließenden Raum. Im folgenden Saal widmen Sie sich zuerst den Xenoms, die durch das linke Tor eindringen, danach dem zweiten Plasmakern auf der rechten Seite. Nun steigen Sie die Treppe rechts und die nachfolgende nach oben. An deren Ende vernichten Sie den letzten Kern.



Tipp 28: Das Tor ist erst nach Zerstörung der Plasmakerne passierbar.

**Zur
TELEPORTER-
KAMMER**

TIPP 29: Neben der Treppe zur Sandgrube finden Sie wichtige Vorräte. Mit diesen kehren Sie zurück in den Raum mit dem zweiten Plasmakern. Das zuvor durch Strahlen versiegelte Tor steht nun offen. Dem Gang dahinter folgen Sie bis zur Teleporter kammer. Neutralisieren Sie die herankommenden Gegner noch während des Beamvorgangs, danach benutzen Sie den einzigen noch funktionierenden Teleporter, um zu verschwinden.

**In die
ENTLÜFTUNG**

TIPP 30: Folgen Sie dem Gang. Im nächsten Raum erledigen Sie Ihre Gegner, danach klettern Sie die Leiter hinauf und oben durch das Entlüftungsgitter. Belauschen Sie die Unterhaltung im unteren Gang, gehen Sie aber vor deren Ende in Deckung. Sobald die Roboter den Boden zum Einsturz gebracht haben, laufen Sie über das Rohr nach unten.

**Der
KONTROLL-
RAUM**

TIPP 31: Im Kontrollraum schieben Sie die herumstehende Kiste in den von Laserstrahlen versperrten Durchgang. Neben der Kiste können Sie dann durchkriechen. Steigen Sie die Treppe hinauf in den Kontrollraum. Nach Plünderung des Waffenschanks verschwinden Sie von da durch das gerade per Explosion entstandene Loch.



Tipp 31: Mit der Kiste machen Sie den Durchgang frei.

**Das
LOCH
überqueren**

TIPP 32: Unten krabbeln Sie unter dem Strahl in den nächsten Raum. Hier betätigen Sie das Schaltfeld an der Wand. Die Plattform fährt herum, Sie steigen auf. Ist die

**Das
DUELL**

Plattform zurückgefahren, steigen Sie wieder ab. Durch Beschuss reißen Sie die verwüstete Wand ein. Dahinter nehmen Sie die Leiter nach oben, wo Sie sich aus dem Waffenschrank eindecken. Drehen Sie am Ventil. Die nahe Leiter bringt Sie zu einem Zwischengegner.

**Die
KONTROLL-
STATION**

TIPP 33: Ihr Gegner schießt mit schmerzhaften Raketen, ist allerdings ziemlich träge. Laufen Sie daher, mit dem MG dauerfeuernd, im Kreis um ihn herum, bis er zusammenbricht. Bekommen Sie doch einen Treffer ab, können Sie in den Bergen ein Medipack ergattern. Ist Ihr Gegner erledigt, steigen Sie in den Aufzug zur Basis.

TIPP 34: Lassen Sie die Robos Ihre Flinte schmecken, danach drücken Sie den Schalter nahe der Tür. Gehen Sie durch, dem anschließenden Gang folgen Sie bis zum Ende. Nach Betätigung des dortigen Schalters ist das Schicksal der Station besiegelt, und sie stürzt ein.



Tipp 34: Betätigen Sie den Hebel, um die Station zu vernichten.

**In der
HÖHLE**

TIPP 35: Über die kleinen Felsstufen springen Sie auf den Boden und gehen von dort in die Höhle. Bewegen Sie sich langsam vorwärts. Die nahenden Xenoms sind Futter für Ihre Flinte. Rösten Sie das an der Decke hängende Mutterxenom mit der Strahlenpistole, danach nehmen Sie den rechts abgehenden Weg in die Schlucht. Sobald alles eingesammelt ist, kehren Sie zurück. Folgen Sie dem Tunnel bis über die Schlucht.

**Das
ROHR**

TIPP 36: Sobald das Rohr am Ende der Schlucht explodiert ist, klettern Sie über die Felsvorsprünge dorthin. Springen Sie in das Rohr hinein, drinnen laufen Sie weiter, bis der Boden unter Ihnen einsackt.



Tipp 36: Hier hilft nur ein Sprung mit eingezogenen Füßen.

**WÄNDE
wegfegen**

TIPP 37: Nehmen Sie die Leiter nach oben und dort auf dem niedrigeren Plateau direkt die nächste. Betreten Sie den Gang, im anschließenden Raum wird die Waffen-

**Raumschiff
ABSCHIESSEN**

kammer geleert. Im Gang hinter der beschädigten Wand drücken Sie den Knopf, danach folgen Sie dem Flur. Springen Sie an seinem Ende durch das Loch im Boden, unten betreten Sie den Saal. Heilen Sie sich, und wechseln Sie durch die gegenüberliegende Tür in den nächsten Raum. Fegen Sie die verwüstete Wand beim Toten mit Waffengewalt weg. Dem Gang dahinter folgen Sie bis zur Leiter, die Sie hinaufsteigen.

TIPP 38: Mit dem Knopf öffnen Sie die Bunkerdecke. Steigen Sie aus dem Bunker und die nahe Leiter hinauf. Oben laufen Sie zum Ladeknopf für die Plasmakammer. Betätigen Sie diesen und im Anschluss den Öffnen-Knopf. Sobald das Raumschiff über der Mitte des Hofes steht, drücken Sie ab. Haben Sie verfehlt, wiederholen Sie die Aktion mit den Knöpfen. Ansonsten können Sie den Hof an der Absturzstelle des Raumschiffs verlassen.

**LAVAPOL
umrunden**

TIPP 39: Dort geht's durch Löcher auf eine Plattform. Laufen Sie zum Lavapool, und umrunden Sie ihn über den Sims auf der rechten Seite. Springen Sie in das Loch, unten wird der Knopf gedrückt. Folgen Sie dem Gang

**Durch
FENSTER
springen**

TIPP 40: Treten Sie von der rechten Seite an die Leiter heran, so können Sie ungefährdet hinaufklettern. Folgen Sie dem Gang bis zu den Fenstern auf der rechten Seite. Die schlagen Sie ein, danach springen Sie mit angezogenen Füßen hindurch. Gehen Sie nach Knopfdruck weiter, bis Sie wieder freien Himmel erreichen.

**Beim
SCHNEID-
LASER**

TIPP 41: Hier führt der Weg rechts herum bis zu einem Raum mit einem fehlgeschaltetem Schneidlaser. Sobald der Laser seine Arbeit einstellt, springen Sie in die hintere linke Ecke des Raums. Der Strahl wird noch einmal aktiv und schneidet einen Durchgang für Sie auf.

**Zum
SCHLOSS**

TIPP 42: Im folgenden Raum meiden Sie die Gitter im Boden. Treten Sie nur auf das letzte der linken Seite. Sie landen auf einem Rohr, auf dem Sie den Raum verlassen. Dort sacken Sie die Rüstung ein. Zwei Leitern weiter oben durchsuchen Sie den Waffenschränk. Nach der Plünderung begeben Sie sich über den Vorhof ins Schloss.

**Der
SCHLOSS-
XENOM**

TIPP 43: Das riesige Monstrum im nächsten Raum ist aus der Entfernung nahezu unschlagbar. Stellen Sie daher Ihr MG auf Schnellfeuermodus. Damit rennen Sie zum Xenom rüber. Verstecken Sie sich rechts der Kreatur, von dort ballern Sie auf das Monster, bis es sich verärgert zurückzieht. Anschließend werden die verbliebenen Xenoms erledigt, sodass Sie in aller Ruhe die herumliegende Ausrüstung einkassieren können.

**ZWISCHEN-
GEGNER
austricksen**

TIPP 44: Nach dem kurzen Gang springen Sie sofort vom Absatz in die Tiefe, so bleibt der fiese Zwischengegner in seinem Verließ. Über die Leiter klettern Sie nach oben, dort drücken Sie im anschließenden Raum den Knopf. Springen Sie schnell dem abfahrenden Aufzug hinterher, unten betreten Sie dann den nächsten Raum. Springen Sie nach unten, wo Ihr Weg in die Röhre führt.

**Schlacht im
CANYON**

TIPP 45: Sie gelangen in eine Höhle, die an einen Canyon mit dem nächsten Zwischengegner angrenzt. Ziehen Sie sich dort hinein zurück, sobald das Monster Sie bemerkt hat. Von da können Sie auf die Kreatur schießen und leicht nach jedem Schuss in Deckung gehen. Haben Sie den Gegner endlich besiegt, laufen Sie über die Rampe am Rand des Canyons in den Tunnel.

**FELSSTÜTZE
töten**

TIPP 46: Im nächsten Raum erledigen Sie das Xenom, das den Felsen festhält, danach klettern Sie über den riesigen Stein auf die Brücke. Durch die einzige funktionierende Tür geht es weiter.

**Auf
METEORIT
warten**

TIPP 47: Klettern Sie die Leiter hinauf, oben führt das Rohr in den Entlüftungsschacht. Springen Sie durch das Bodengitter in die Halle. Dort warten Sie zuerst den Meteoriteneinschlag ab, bevor Sie sich bewegen.

**In
GANG
eindringen**

TIPP 48: Besorgen Sie sich hinter dem zerstörten Rolltor die Rüstung, und nehmen Sie dann den Gang auf der linken Seite. Drinnen gehen Sie rechts, dann links, dann wieder links entlang bis nach draußen. Klettern Sie die Leiter hinauf. Oben folgen Sie dem Tunnel.

**Zur
SCHLUCHT**

TIPP 49: Am Ende des Tunnels bringt Sie abermals eine Leiter hinauf, oben folgen Sie dem Sims bis zu einem Gitter. Zerstören Sie das Gitter, darunter gehen Sie weiter bis zu einer Schlucht. Erlegen Sie von oben alle Feinde, danach klettern Sie die Leiter hinunter.

**TURBINE
ausschalten**

TIPP 50: Laufen Sie an der rechten Wand bis zu einem Wartungsschacht. Durch diesen gelangen Sie in eine Turbinenhalle. Klettern Sie erst auf der Seite des Wissenschaftlers die Leiter hinauf. Auf der Plattform legen Sie die vier linken Schalter um. Anschließend nehmen Sie die Leiter zur anderen Plattform, wo Sie die vier linken Schalter einmal und den rechten ständig betätigen, bis die Maschine stehen bleibt. Verlassen Sie die Turbinenhalle und die Schlucht. Oben können Sie nun Ihren Weg auf dem Gang fortsetzen.



Tipp 50: Deaktivieren Sie die Turbine mit der richtigen Kombination.

**Kampf im
HOF**

TIPP 51: Folgen Sie dem Gang, bis es zur Explosion kommt. Gehen Sie durch den freigesprengten Gang bis zu einer Luke, durch die Sie ins Freie springen. Entfernen Sie das weiter weg gelegene Gitter mit einem Schuss. Durch den Schacht dahinter führt Ihr Weg auf einen Hof. Greifen Sie in das stattfindende Gefecht ein. Dann laufen Sie über den umgestürzten Pfeiler in das Gebäude.

**Der
ZENTRAL-
COMPUTER**

TIPP 52: Durchqueren Sie den Gang, an dessen Ende steigen Sie auf den Sims. Wo dieser durchgebrochen ist, springen Sie auf den unteren Sims. Gehen Sie zurück bis zum Eingang, dahinter hüpfen Sie in das Loch. Unten hören Sie dem Computer zu, danach verlassen Sie das Gebäude über Sims und Leiter. Auf der anderen Seite des Hofes klettern Sie nach oben und springen in die Luke

**UNSICHTBARE
Angriffe**

TIPP 53: Am Ende des Korridors klettern Sie eine Leiter hinunter. Sie gelangen in eine Halle, wo Sie sich in einer dunklen Ecke verkriechen. Von dort geben Sie den unsichtbaren Xenoms bei ihren Angriffen Saures.

**Felsbrocken
SPRENGEN**

TIPP 54: Nachdem alle Xenoms beseitigt sind, drehen Sie so lange am Ventil, bis die dadurch betätigte Tür ganz offen ist. Dahinter werden mit dem Messer die Fenster des Tunnels zerschlagen. Im folgenden Gang laufen Sie rechts runter. Beim Tor zerstören Sie die Felsbrocken mit Granaten.

ROBOTER unterstützen

TIPP 55: Laufen Sie danach den Gang zurück durch die nun offene Tür. Drücken Sie bei der nächsten Tür den Schalter, und durchqueren Sie den Kontrollraum. Auf der anderen Seite klettern Sie in den Schacht, an dessen Ende Sie rauspringen. Halten Sie sich links, bis Sie die Roboter erreichen. Dort hüpfen Sie durch das Loch in der Wand und nehmen die Leiter nach oben. Springen Sie durch das Lüftungsgitter, unten helfen Sie dem Roboter gegen die Xenomplage. Anschließend folgen Sie dem Gang.

COMPUTER-KERN einstecken

TIPP 56: Folgen Sie einfach den Gängen bis in den innersten Bereich. Hier klettern Sie die Leiter hoch; oben wird der Computerkern eingesteckt. Platzieren Sie ihn im Terminal in der Wand. Verschwinden Sie durch den Gang, der unter dem Loch im Boden verläuft.

NOTLUKE benutzen

TIPP 57: Folgen Sie dem Gang bis zum Lavaraum, und beschießen Sie die Kiste vor dem Ausgang. Danach laufen Sie weiter bis zu den Schaltern A und B, die Sie beide umlegen müssen. Im Raum mit dem gestürzten Roboter steigen Sie dann die Leiter hinauf.

Auf KISTEN steigen

TIPP 58: Laufen Sie in den Lagerraum. Hier dienen Ihnen die Kisten als Treppe. Von der obersten Kiste springen Sie zur abgebrochenen Leiter hinüber, die Sie in den nächsten Raum führt. Sie finden einen weiteren defekten Roboter, in dessen Nähe Sie durch einen Wartungsschacht flüchten.

Ins RAUMSCHIFF

TIPP 59: Am Ende des Schachts wartet bereits eine Eskorte, um die letzte Schlacht für Sie zu schlagen. Unterstützen Sie durch MG-Beschuss aus sicherer Entfernung den Kampf gegen die Xenoms. Nachdem Sie dort aufgeräumt haben, nehmen Sie die Leiter und gehen oben vor wie unten. Anschließend erklimmen Sie die letzte Leiter. Hier flüchten Sie schnell in das rettende Raumschiff.

Icnus**Der RAKETENWERFER**

TIPP 60: Wandern Sie durch die Schlucht. Am Ende besänftigen Sie die Schergen des Generals mit einer Granate, per Flinte geben Sie ihnen dann den Rest. Betätigen Sie den Hebel, und kehren Sie mit dem Raketenwerfer im Gepäck zurück in die Schlucht.

Das SCHARFSCHÜTZEN-Gewehr

TIPP 61: Dort, wo zuvor große Steine den Weg versperrten, können Sie nun durchgehen. Im Transportkasten eines Xenoms finden Sie das Upgrade zum Scharfschützengewehr. Damit schalten Sie die beiden Robo-Cowboys in der Schlucht aus. Springen Sie am Ende der Schlucht in das Erdloch, unten folgen Sie dem Tunnel.

HELIKOPTER abschießen

TIPP 62: Treten Sie ins Freie, dort laufen Sie links am Fels entlang. Schalten Sie Ihren Raketenwerfer auf Zielsuche, und geben Sie dem Hubschrauber Saures! Nach drei Raketen können Sie beruhigt bis zur Höhle weiterlaufen.

Nach unten SPRINGEN

TIPP 63: Kurz vor Ende des Abschnitts steigen Sie die Leiter hinab, auf dem weiteren Weg springen Sie auf die tiefer gelegenen Felsen. So gelangen Sie in eine Höhle mit einem Munitionsdepot. Räumen Sie das Depot aus, dann geht's weiter in die nächste Höhle. Folgen Sie dem Weg an der Wand, bis Sie zur oberen Grotte kommen.

Vor BOMBER flüchten

TIPP 64: Treten Sie auf der anderen Seite ins Freie. Von oben erledigen Sie die Skorpione in der Schlucht. Springen Sie dann hinunter, und laufen Sie in linker Richtung weiter. Sobald der feindliche Bomber auftaucht, rennen Sie zurück in die sichere Höhle.

Ins REBELLEN-LAGER

TIPP 65: Ist der Bomber fort, geht's wieder aus der Höhle raus. Durch die aufgesprengte Mauer gelangen Sie in ein Rebellenlager. Nehmen Sie alles Brauchbare mit, danach dringen Sie in die höher gelegene Höhle ein.

Aus DECKUNG schießen

TIPP 66: Erledigen Sie den Dino aus der abstürzenden Kiste mit dem Schrotgewehr. Wegen des Granatenhagels verlassen Sie die Höhle dann schleunigst. Aus Ihrer Deckung erledigen Sie in der nächsten Höhle erst die Roboter, dann den Helikopter. Zerstören Sie die an der Wand stehende Kiste mit einer Rakete. Nach Durchquerung des anschließenden Gangs schießen Sie dem Cowboy die Brücke unter den Füßen weg.

Über HÄNGE-BRÜCKEN

TIPP 67: Über die Leiter klettern Sie nach oben, dort springen Sie rüber zur Höhle. Gehen Sie weiter hoch, wo Sie den Raketengegner per Scharfschützengewehr ausschalten. Durchqueren Sie den Kontrollraum, der sich auf der anderen Seite der Hängebrücke befindet.

SKORPIONE töten

TIPP 68: Gehen Sie bis zur Schlucht. Bevor Sie jedoch runterspringen, werfen Sie den lauernden Skorpionen eine Granate entgegen. Geben Sie den Viechern dann den Rest, anschließend laufen Sie schnell zum Haus rüber.

Das ERSTE Haus

TIPP 69: Erschießen Sie den lauernden Cowboy durchs Fenster, und zünden Sie darauf durch Beschuss seine Bombe, bevor Sie das Haus betreten. Drinnen findet man einige brauchbare Vorräte. Damit ausgerüstet geht es draußen über die Leiter zum nächsten Haus.

Das ZWEITE Haus

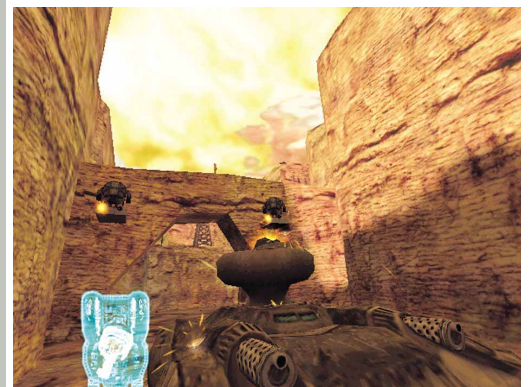
TIPP 70: Achtung, Ihre Gegner lauern im Boden. Nähern Sie sich langsam dem Hinterhof. Ziehen Sie sich aber zurück, sobald dort Luken aufspringen, und suchen Sie Deckung. Von dort erledigen Sie Ihre Gegner. Nach deren Ableben führt Ihr Weg über die grünen Kisten.

TANK begraben

TIPP 71: Ein Panzer bewacht den weiteren Weg und kann nur durch den Felsen darüber ausgeschaltet werden: Flitzen Sie zunächst in das nahe Haus. Im Obergeschoss schießen Sie mit dem dort aufgebauten MG so lange auf den Felsbrocken, bis er den Tank unter sich begräbt. Danach können Sie den Tunnel hinter dem Panzer betreten.

Panzer BETANKEN

TIPP 72: Folgen Sie der Schlucht bis zum Panzerhangar. Drinnen steigen Sie schnell in das Gefährt und schalten mit ihm die heranstürmenden Gegner aus. Gehen Sie durch die nahe Tür, um die dahinter liegenden Vorräte aufzusammeln. Im Raum darüber stecken Sie den Benzinanker ein. Betanken Sie den Panzer, dann fahren Sie damit aus dem Hangar und rechts bis zum Wachturm.



Tipp 72: Für den mächtigen Panzer sind die Feind-MGs kein Problem.

CONTAINER wegräumen

TIPP 73: Verlassen Sie den Panzer, und begeben Sie sich hinter den Containern links in den Eingang. Drinnen folgen Sie rechts der Leiter hinauf und steigen dort auf das Gerüst. Auf der linken Seite drehen Sie am Ventil. Nun kehren Sie zum Panzer zurück. Im nahen Wachturm bewegen Sie den Hebel, danach fahren Sie mit Ihrem Kampfvehikel durch die nun freie Schlucht.

Gefecht an der BRÜCKE

TIPP 74: Rollen Sie bis zur Zugbrücke. Hier beschießen Sie die weiter hinten lauenden Gegner. Ist die Gegend beruhigt, steigen Sie aus. Laufen Sie in die Höhle jenseits der Brücke. Sobald die dort wartenden Schergen des Generals aufmerksam geworden sind, flüchten Sie zum Panzer. Rösten Sie die näher kommenden Cowboys, dann kehren Sie in die Höhle zurück.

ZUGBRÜCKE senken

TIPP 75: Nehmen Sie die Leiter nach oben, und gehen Sie ins Haus. Drinnen gelangen Sie ins Obergeschoss, wo Ihr Weg durch die linke Tür führt. Nach einer weiteren Tür durchqueren Sie eine kleine Schlucht, an deren Ende Sie ins Haus eindringen. Betätigen Sie den Hebel, danach laufen Sie zum Panzer zurück und steigen wieder ein. Über die heruntergefahrte Zugbrücke bringen Sie den Metallkoloss in den nächsten Abschnitt.

TREIBSTOFF suchen

TIPP 76: Folgen Sie der Schlucht, bis dem Panzer der Sprit ausgeht. Zu Fuß gelangen Sie zu einem hochgelegenen Haus, das offensichtlich keinen Zugang hat. Laufen Sie tiefer in die Schlucht, bis auf der linken Seite ein kleiner Weg abgeht. Folgen Sie ihm bis zu einem anderen Haus, wo Sie Treibstoff finden. Kehren Sie damit zum Panzer zurück, und betanken Sie ihn.

STEINHACKER aktivieren

TIPP 77: Mit dem Tank geht's zurück zur Hütte. Beschießen Sie die Bäume rechts vom Haus, bis einer umfällt und so eine Brücke bildet. Klettern Sie erneut zum Haus hinauf. Über den umgestürzten Baum gelangen Sie in eine Höhle. Hier wird durch einen Dreh am Ventil der Strom eingeschaltet. Zurück beim Panzer aktivieren Sie den Steinhacker – der Weg zum nächsten Abschnitt ist frei.



Tipp 77: Nutzen Sie den umgestürzten Baum als Brücke.

An GABELUNG

TIPP 78: Fahren Sie den Panzer bis zu einer Gabelung. In der Hütte am rechten Wegende finden Sie eine Rüstung, die linke Abzweigung bringt Sie dem Ziel näher.

In FABRIK eindringen

TIPP 79: Erledigen Sie bei der nächsten Festung des Generals zunächst den feindlichen Panzer. Dann verlassen Sie Ihr Vehikel und gehen in den Hinterhof der Fabrik. Schieben Sie die einzelne Kiste zum Stapel herüber, um darüber das Laufband zu betreten. Mit Hilfe des quer laufenden Bandes dringen Sie ins Haus ein. Verlassen Sie dieses durch die linke Tür über den Gang im Felsen, an dessen Ende Sie in ein weiteres Gebäude eindringen.

KRAN aktivieren

TIPP 80: Verlassen Sie die Hütte durch die zweite Tür, nach der Brücke wenden Sie sich rechts zum Führerhaus des Krans. Dort legen Sie den Hebel um. Anschließend steigen Sie wieder in Ihren Panzer. Der Weg zur Festung des Generals ist jetzt für Sie frei.

KRAFTFELD abschalten

TIPP 81: Fahren Sie zum Gebäude, und pulverisieren Sie die Geschütze. Steigen Sie aus, und klettern Sie über die Leiter

LUFTABWEHR aktivieren

ins Haus. Drinnen nehmen Sie die Treppe nach oben, wo Sie das Zimmer des Generals betreten. Während seines Vortrags schießen Sie die zweite Tür auf und verlassen den Raum dadurch. Vernichten Sie die Glaskolben im Computer. Anschließend gehen Sie wieder ins Erdgeschoss.

TIPP 82: Nehmen Sie die Luke zum Keller, und aktivieren Sie per Hebel die Flugabwehr. Vor dem Gebäude schlägt ein abstürzender Helikopter auf und reißt dabei ein Loch in den Boden, in das Sie hineinspringen. Im sich daran anschließenden Saal zerstören Sie die Computerröhren. Betreten Sie die Luftabwehrkontrolle, von wo eine Tür in die Rebellenbasis führt.



Tipp 82: Hier wird die Flugabwehr eingeschaltet.

Underground Base

Zum AUFZUG

TIPP 83: Treten Sie an die Tür. Sobald die aufgeht, springen Sie in den Raum. Verpassen Sie dem Raketengegner erst mal eine zielsuchende Rakete, dann schalten Sie den Rest aus. Schießen Sie aus dem Hauptraum heraus auf die Gasflaschen beim Aufzug. Nach der Explosion laufen Sie durch das verwüstete Areal zum Lift.

Im FAHRSTUHL-SCHACHT

TIPP 84: Sobald sich die Türen öffnen, hüpfen Sie auf den funktionstüchtigen Aufzug. Von dort machen Sie einen Sprung zum Service-Durchgang. Der bringt Sie zu einem weiteren Lift, in den Sie eintreten.

Die CHEMIE-WAFFE

TIPP 85: Folgen Sie dem Gang rechts entlang. Durch Beschuss der Gasflaschen beim ersten Tor öffnen Sie einen Raum mit zwei Heilautomaten. Im Labor auf der linken Seite finden Sie die Chemiewaffe, im Obergeschoss wird der Computerkern im Interface versenkt. Verlassen Sie nun das Labor. Auf der anderen Seite des Gangs treten Sie durch das Tor. Steigen Sie die Treppe hinunter, nehmen Sie dann den Durchgang unter dem Treppengerüst.

Die ALPHA-SPECIES

TIPP 86: Betreten Sie das nächste Labor, und gehen Sie in der hinteren linken Ecke durch die Tür. Dort stecken Sie den Computerkern in den passenden Anschluss. Zurück im ersten Labor nehmen Sie den Durchgang auf der linken Seite. Dahinter steigen Sie in den Fahrstuhl.

Ungewöhnliche BRÜCKEN

TIPP 87: Nachdem die Alpha-Species gewütet hat, laufen Sie über die umgestürzte Laterne auf die andere Seite. In der Höhle wandern Sie über das Gelände der zerstörten Brücke. Auf der gegenüberliegenden Seite gehen Sie durch die Tür und springen in den aufgerissenen Schacht.

Schlacht im LAGERRAUM

TIPP 88: Folgen Sie dem Gang bis zur Tür auf der linken Seite. Laufen Sie durch diese bis in eine große Halle mit einem Haufen Gegner. Rennen Sie dort zur anderen Seite, und verbergen Sie sich in einer Ecke. Von hier können Sie die näher kommenden Cowboys leicht erledigen. Gegner auf der oberen Etage werden mit dem

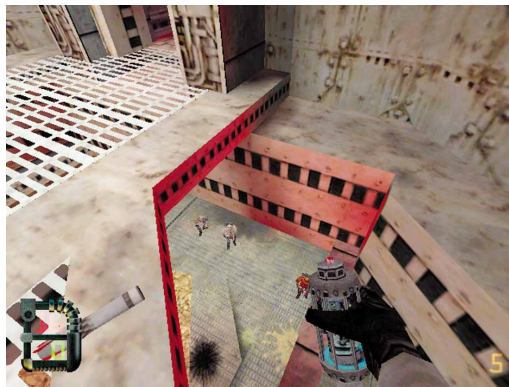
**KISTEN
als Leitern**

Scharfschützengewehr beschossen. Nach dem Gefecht marschieren Sie über die Rampe in die Schleuse.

TIPP 89: Gehen Sie in den rechten Raum, und hüpfen Sie in das Loch im Boden. Unten laufen Sie links herum weiter. Zwei Leitern tiefer stoßen Sie auf ein Scharmütz. Sobald die Lage sich beruhigt hat, schalten Sie die übrig gebliebenen Kämpfer aus. Dann springen Sie über die Kisten ins Obergeschoss. Nutzen Sie auch hier die Kisten, um höher zu kommen. Vom Kistenstapel geht's dann auf den Balkon und in den Korridor.

**Tür
SPRENGEN**

TIPP 90: Gehen Sie den Gang links herum. Nach der ersten Tür rechts nehmen Sie wieder die rechte Tür. Werfen Sie erst eine Granate auf die schießwütigen Wissenschaftler, anschließend nehmen Sie die Leiter nach unten. Mit der Chemiewaffe beschießen Sie die Tür bis zur Explosion, danach schreiten Sie durch.



Tipp 90: Begrüßen Sie die Forscher mit einer Granate.

**STROMVER-
SORGUNG
lahm legen**

TIPP 91: Springen Sie in den Raum. Unten betätigen Sie so lange die Hebel an den Xenombecken, bis das Kraftfeld zum Nebenraum ausfällt. Den verlassen Sie durch die offene Tür, dann nehmen Sie im Gang die Tür links. Im nächsten Saal drücken Sie an der gegenüberliegenden Seite den Knopf. Dieser öffnet eine Tür in der Nähe des Eingangs. Verlassen Sie den Raum durch diese Tür.

**COMPUTER-
KONTROLLE
übernehmen**

TIPP 92: Gehen Sie durch die rechte Tür, dort stecken Sie den Computerkern ins Interface. Nun treten Sie durch die gerade geöffnete Tür auf dem Gang. Im anschließenden Saal wird der Computerkern erneut ins Interface gesteckt. Nehmen Sie die Leiter nach oben. Im nächsten Raum begeben Sie sich wieder hinunter. Nachdem der neue Zentralcomputer sich vorgestellt hat, verlassen Sie die Räumlichkeiten auf dem Weg, der Sie hineinführte.

**Nach
OBEN
vorkämpfen**

TIPP 93: Verfolgen Sie Ihren alten Weg bis zum Raum mit den Wissenschaftlern. Hier nehmen Sie die zuvor abgeschlossene Tür, dahinter geht's über Kisten und die abgerissene Leiter nach oben. Springen Sie in dem gefluteten Raum über den See zur anderen Tür hinüber.

**MINENFELD
ausschalten**

TIPP 94: Die nächste Halle verlassen Sie über Leiter und Gerüste. Im folgenden Raum bauen Sie aus den Kisten eine Treppe. Das Minenfeld wird einfach per Beschuss unschädlich gemacht. Am Ende des verminten Gangs gehen Sie durch die Tür, hinter der Sie das Robot-Ebenbild des Zentralcomputers treffen. Sobald dieser das Kraftfeld abschaltet, bewegen sich Sie zum Fahrstuhl.

**Zum
ROBOTER
laufen**

TIPP 95: Laufen Sie rechts herum, dann links durch das freigesprengte Tor. Folgen Sie dem Gang bis zur zweiten Tür auf der linken Seite. Dahinter sprechen Sie mit dem Roboter. Danach dringen Sie in das Kühlhaus ein.

**Im
KÜHLHAUS**

TIPP 96: Halten Sie sich rechts, bis Sie den abgedunkelten Bereich finden. Erledigen Sie hier erst die Feinde im Erdgeschoss; gegen die Gesellen im Obergeschoss hilft die Chemiewaffe. Klettern Sie nach oben. Dort führt Sie ein Loch in der Wand über einen abgesperrten Bereich. Springen Sie hinunter, um den Kühltrakt zu öffnen. Laufen Sie in den letzten Raum. Nach Zerstörung der Computerröhren verlassen Sie das Haus durch den Eingang.

**In die
TIEFE
springen**

TIPP 97: Laufen Sie geradeaus, dann links durch das Tor. Dahinter führen Sie wieder ein Gespräch. Anschließend hüpfen Sie durch die Luke von Etage zu Etage bis zum Boden. Durch das dortige Loch gelangen Sie auf einen Gang, den Sie durch die nächsten Fenster verlassen.

**GENERA-
TOREN
zerstören**

TIPP 98: Erlegen Sie zunächst das an der Decke hängende Mutterxenom. Dann steigen Sie über die Kisten auf der anderen Seite des Raums nach oben. Treten Sie erst vor das Kraftfeld, anschließend durch die gerade aufgesprengte Tür. Mit der Chemiewaffe werden die Generatoren im oberen Geschoss ausgeschaltet. Gehen Sie durch die zuvor per Kraftfeld gesicherte Tür. Nach dem Gespräch mit dem Robot springen Sie in das große Loch.



Tipp 98: Durch Zerstörung der Generatoren wird Ihr Weg frei.

TAUCHGANG

TIPP 99: Zerstören Sie die Glasplatte im Boden, und springen Sie durch das entstehende Loch. Unter Wasser tauchen Sie in den Gang, wo Sie die Öffnung in der Decke nehmen. Am Ende des oberen Korridors betätigen Sie das Ventil, das die Luke am Ende des unteren Gangs öffnet. Tauchen Sie in das verwüstete Zimmer. Dort führt Sie der linke Durchgang zum Aufzug.

**Zum
PANZER**

TIPP 100: Der Fahrstuhl bringt Sie zurück zur Oberfläche. Nach der Rede des Roboters folgen Sie dem Gang. Betätigen Sie den Hebel an dessen Ende. Hinter der Tür gelangen Sie durch Lüftungsschächte bis zu einem Balkon.

**Die
KATAKANONE**

TIPP 101: Nehmen Sie die Leiter. Unten erklettern Sie den Panzer. Damit werden zuerst die letzten Cowboys und anschließend die Kata-Kanone geröstet. Damit der General Sie nicht trifft, feuern Sie immer nur wenige Schüsse ab, um schnell wieder in Deckung zu rollen.

**Vor General
FLÜCHTEN**

TIPP 102: Laufen Sie nach dem Kampf in das Gebäude neben dem Roboter und durch den Hinterausgang wieder raus. Über den Hof flüchten Sie vor Ihrem Feind. Balancieren Sie über den Abgrund in Sicherheit.

**XENOMS
abwehren**

TIPP 103: Platzieren Sie sich nahe des Robots, um mit der Strahlenpistole den attackierenden Xenoms den Rest zu geben. Geht Ihnen die Munition aus, machen Sie mit der Pistole im Kaskadenmodus weiter. Wenn Sie die Kreaturen lange genug zurückhalten, ist Ihre Mission erledigt. Glückwunsch, Sie haben das Universum gerettet.

PET