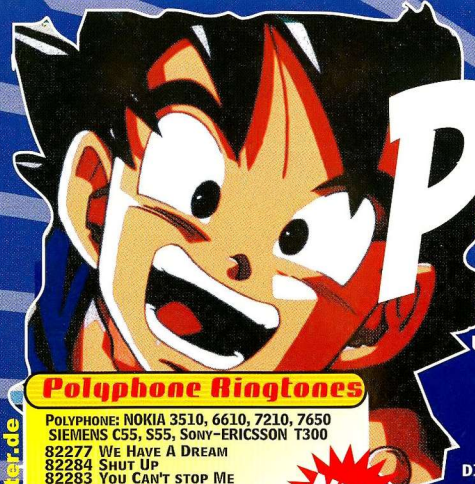


POWER!!

für Dein Handy

www.handyfutter.de

So geht's per SMS:
Schick das Wort "PAA" und die Bestellnummer an

84242

Zum Beispiel: PAA45403
(Du bestellst Screensaver Nr.45403)

D1-Kunden bitte die Sofortbestellung nutzen

Oder nutze die Sofortbestellung:

0190 821384 1,86€/min

0900 902324 SFR 4,23/Min. | 0900 545424 €3,63/Min

2 SMS 1,99 €/SMS

NEU

mehrstimmig !!!

Polyphone Ringtones

Polyphone: Nokia 3510, 6610, 7210, 7650
Siemens C55, S55, Sony-Ericsson T300

82277 We Have A Dream
82284 Shut Up
82283 You Can't stop Me
82282 Möhrchen Song
82281 All The Things She Said
82280 Guten Tag
82279 Year 3000
82278 Guardian Angel
82241 Steuer Song
82269 Dilemma
82263 Dreamer
82261 Cleaning Out...
82253 "E"
82272 Jenny F. T. Block
81764 Das A-Team
82168 South Park
81814 Miss Marple
81759 Pink Panter
81149 Adams Family
82132 Knight Rider
81041 Deutsche Hymne
82155 Cobra 11
81164 Miss. Impossible
82146 Pipi Langstrumpf
82144 Löwenzahn
82150 Insel m. 2 Bergen
81653 Baccardi Feeling
82148 Captain Future

Ringtones

Für Nokia-Handys: Die 4-stellige best.Nr.
Für Siemens-Handys: Die 5-stellige best. Nr.

Nokia	Siemens	TOP-CHARTS
2277	96755	We Have A Dream
2278	96756	Guardian Angel
2281	96759	All The Things She Said
2280	96758	Guten Tag
2279	96757	Year 3000
2284	96742	Shut Up
2283	96761	You Can't stop Me
2282	96760	Möhrchen Song
2241	96719	Steuer/Ketchup-Song
2276	96754	One Love
2275	96753	Nothing's Gonna Change
2274	96752	When The Children Cry
2273	96751	Mundian to bach ke
2272	96750	Jenny From The Block
2271	96749	Let's go to bed
2270	96748	Skin On Skin
2269	96747	Dilemma
2268	96746	Rock my life
2267	96745	Hot Temptation
2266	96744	Unbreakable
2265	96743	Niemand Sonst
2264	96742	Just Like A Pill
2262	96740	Das erste Mal...
2261	96739	Cleaning Out My...
2253	96731	"E"
Nokia	Siemens	DAS IST KULT !!!!
1720	96437	Kornblumenblau
1718	96435	Rucki Zucki
1724	96441	Es gibt kein Bier...
2151	96660	Lindenstrasse
2155	96663	Alarm Cobra 11
1675	96402	Friends
2168	96672	South Park
2173	96677	Tatort
2174	96678	Der Kommissar
1169	96197	GZSZ
1041	96133	Deutsche Hymne
2140	96650	Tom & Jerry
2142	96651	Inspektor Gadget
2144	96653	Löwenzahn
2146	96655	Pipi Langstrumpf
2147	96656	Sesamstrasse
1182	96210	Die Maus
2148	96657	Captain Future
2149	96658	Wicki
2150	96659	Insel mit 2 Bergen
1132	96163	Knight Rider
1140	96171	Flintstones
1149	96179	Adams Family
1164	96193	Mission Impossible

Klingelton Nokia bis auf 3110, 402, 5110, 5130, 8110,9000

Siemens M50, MT50, ME45, C45, S45

Bildmitteilungen

Für Nokia 3210,3330,3310,5510,6210,6250,8210 und 8850



Display-Animations

Nokia 3330,3410,5210,5510,





Siemens-Pix

Siemens M50,MT50,ME45,C45,C55,S45



DER NEUE KULT: FARBIGE XXXL-PIX

Nokia 7210,7650,3510i,3650,
Siemens S55,
Sony Ericsson T300,T68i



PC ACTION

KOMPLETT GELÖST:

Unreal II

THE AWAKENING



ALLE MISSIONEN UND WAFFEN

DETAILLIERTE LEVELKARTEN • DIE BESTEN TAKTIKEN

Allgemeine Tipps



Endlich! Nach fünf langen Jahren liefert Epic Games den sehnlichst erwarteten Nachfolger des fantastischen Ego-Shooters Unreal. Wie Sie sich am besten durch die ausladenden Levels pflügen und dabei die maximale Zerstörung anrichten, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Viel Spaß beim Ballern!

Holzauge, sei wachsam!

Mit diesem Trick können Sie die Gegner mit jeder Waffe aus der Distanz erledigen. Zielen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Feind. Zoomen Sie möglichst nahe heran, um eine empfindliche Trefferzone anzuvisieren. Nun wechseln Sie zu einer anderen Wumme (der Raketenwerfer eignet sich besonders gut), ohne dabei den Blickwinkel zu verändern. Wenn Sie jetzt feuern, treffen Sie genau den Punkt, den Sie mit dem Scharfschützengewehr angepeilt haben.

Nehmen Sie ein Bad!

Es lohnt sich, die über die Levels verteilten Tümpel und Seen genau zu erkunden. Am Grund der trüben Pfuhle finden Sie oftmals nützliche Munition oder gar versteckte Waffen. Außerdem bieten die Gewässer sich als willkommene Abkürzungen an. Gegnerische Stellungen können umschwommen und dann von hinten überrascht werden. Außerdem macht es Spaß, im Ozean zu schwimmen und dem fernen Gebrüll von Seeungeheuern zu lauschen.

Nehmen Sie's leicht!

Falls Sie der normale Schwierigkeitsgrad an Ihre Grenzen bringt, haben wir gute Neuigkeiten für Sie. Es ist möglich, den Schwierigkeitsgrad während des laufenden Spiels zu ändern. Sollte bei einem Gefecht einmal eine Niederlage drohen, können Sie Ihre Feinde vorübergehend verdummen (Schwierigkeitsgrad leicht), um danach wieder auf „normal" zu wechseln. Es lohnt sich nicht, das ganze Spektakel auf „leicht" zu absolvieren, da sonst die künstliche Dummheit der Kontrahenten den Spaßfaktor völlig in die Knie zwingt.

Studieren Sie das Verhalten der Aliens

Die Feinde verhalten sich von Rasse zu Rasse unterschiedlich. Wenn Sie die Aliens genau beobachten, erfahren Sie deren typische Marotten und Schwachpunkte. Manche Feinde sind nur aus der Nähe gefährlich, während sich andere als gewiefte Fernschützen entpuppen. Wenn Sie die Verhaltensmuster der einzelnen Arten genau kennen, ist es einfach, ihre Aktionen vorherzusehen. Benutzen Sie einzelne Aliens als Versuchskaninchen. So erhalten Sie wichtige Informationen, wie zum Beispiel welche Waffen bei welcher Art am meisten Schaden verursachen oder welche Fieslinge die gefährlichsten Geschosse abfeuern.

Und täglich grüßt ...

... das Alien von derselben Stelle. Der größte Teil des Spielverlaufs ist geskriptet, sprich die gegnerischen Einheiten erscheinen immer an den gleichen Orten. Diesen Umstand können Sie sich zum Vorteil machen. Sollten Sie bereits mehrfach an einem Level gescheitert sein, merken Sie sich, wo die Feinde, insbesondere die Anführer, auftauchten. Jetzt können Sie die Finsterlinge erledigen, bevor sie imstande waren, auch nur einen Schuss abzugeben.

Genug ist genug

Teilweise ist es besser, sich nicht auf ein Gefecht einzulassen. Suchen Sie Ihr Heil lieber in der Flucht. Das gilt vor allem, wenn Sie einfach mit dem Lift in einen anderen Abschnitt kommen oder nur noch Ihr Landungsschiff erreichen müssen.

Nehmen Sie die Geschütze von hinten!

Die hinterhältigen Automatik-Geschütze haben eine große Schwäche: Ihr Bewegungsradius erlaubt es ihnen nicht, Feinde anzuvisieren, die sich hinter ihnen befinden. Umgehen Sie die Geschütze weitläufig und eliminieren Sie sie von achtern.

Waffen

Militär-Waffen



Streupistole
Primärfeuer: Schwacher Impuls
Sekundärfeuer: Aufgel. Impuls



Sturmgewehr
Primärfeuer: Uranscherben
Sekundärfeuer: Bündelgeschoss



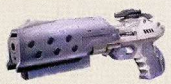
Schrotflinte
Primärfeuer: 16 Hülsen
Sekundärfeuer: Brandgeschosse



Granatwerfer
Primärfeuer: Granate
Sekundärfeuer: Granatenwechsel



Flammenwerfer
Primärfeuer: Feuerstrahl
Sekundärfeuer: Flächenbrand



Magnum
Primärfeuer: Präziser Einzelschuss
Sekundärfeuer: Sperrfeuer



Raketenwerfer
Primärfeuer: Rakete
Sekundärfeuer: Vier Splitterraketen



Scharfschützengewehr
Primärfeuer: Einzelner Schuss
Sekundärfeuer: Heranzoomen

Alien-Waffen



Energiegewehr
Primärfeuer: Zwei Plasmablitze
Sekundärfeuer: EMP-Impuls



Takkra
Primärfeuer: Angriff
Sekundärfeuer: Verteidigung



Drakk-Laser
Primärfeuer: Impulsgeschoss
Sekundärfeuer: Bündelstrahl



Bio-Gewehr
Primärfeuer: Spinnenangriff
Sekundärfeuer: Spinnennest

Mission 1: Sanctuary

Feind erkannt, Gefahr gebannt

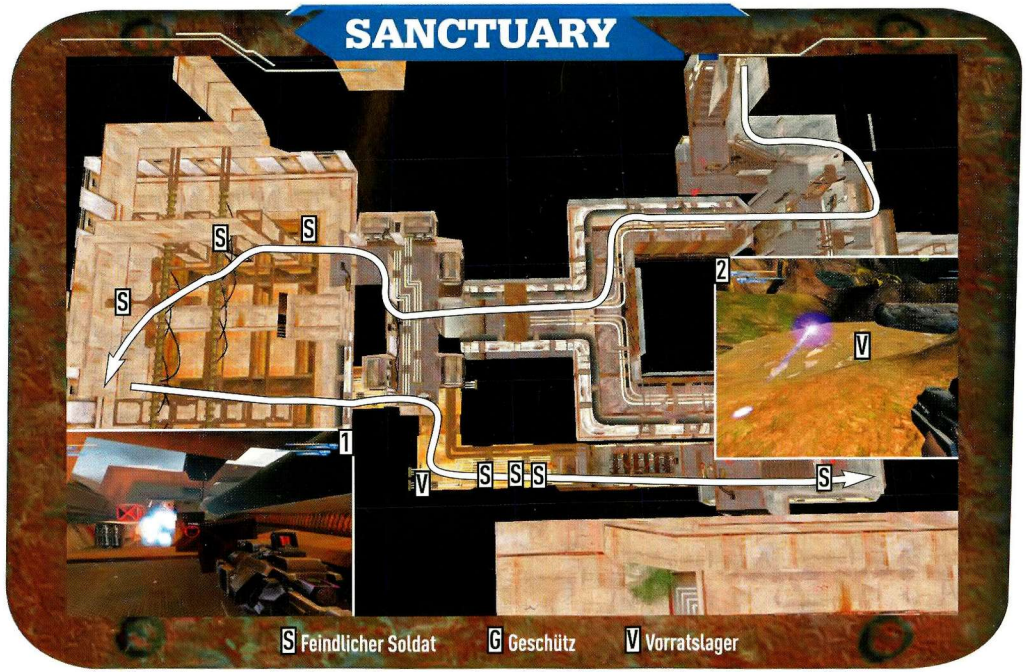
Stürmen Sie den Minenkomplex durch die Vordertür. Gleich unter der Treppe ist eine nützliche Splittergranate verborgen. Dem armen Kerl, der von der Tür eingeklemmt wurde, können Sie leider nicht mehr helfen. Wenden Sie sich nach rechts, dort machen Sie die ersten Bekanntschaften mit den neuen Bewohnern des Planeten. Zum einen treffen Sie dort die ersten kleinen, blauen Aliens, die Sie mittels eines netten Tricks hereinlegen wollen. Zum anderen gibt Ihre Zielperson Danny Miller das erste Lebenszeichen von sich. Die aufgesammelte Alienwaffe ist gegen ihre ehemaligen Besitzer leider wenig effektiv, ziehen Sie sich aus dem großen Raum erst mal ein Stück in den Gang zurück, so behalten Sie die Übersicht und gewinnen schnell die Oberhand. Zudem haben Sie mit den zwei Gasflaschen einen Trumpf in der Hinterhand. Danny öffnet nun zwei Luken, durch die Sie ins Wasser tauchen. Unter Wasser finden Sie die traurigen Überreste zweier Leichen, die zwischen den Säulen verstreute Munition können Sie gut gebrauchen. Wenn Sie die Treppe raufkommen, stoßen Sie wieder auf den – jetzt toten – Eingeklemmten von vorhin. Im angrenzenden Raum überraschen Sie gleich drei Aliens, die sich an der Kamera vergreifen wollen. Rechts hinter der nächsten Tür lauert Ihnen ein blaues Ding auf und eine ganze Horde kommt sofort die Rampe raufgestürmt. Den Raum durchqueren Sie schnurstracks geradeaus und erklimmen die Leiter. Beim ersten Absatz kauert links hinten ein Alien in der Ecke, oben steht eins rechter Hand.

Hochexplosiv

Die Warnung wegen Explosionsgefahr bei Querschlägern nutzen Sie voll aus: Ein Treffer auf die Gasflaschen (**1**) führt zu einem Höllenwums, der rumstehendes Getier hinwegfegt. Kaum, dass Sie die Mitte erreicht haben, bekommen Sie Besuch von hinten, den Sie mit Granaten gebührend empfangen. Unter dem Steg liegen zwei zusätzliche Splittergranaten. Gehen Sie an die frische Luft bis an die Ecke, drücken Sie Ihren Rücken gegen die Wand und erledigen Sie die Kreaturen auf dem Dach. Von vorn kommt ebenfalls ein ganzer Trupp angelaufen. Die Fässer nutzen Ihnen leider nicht viel, dort halten sich die Aliens nur kurz auf. Ein kühles Bad in der grünen Pampe sollten Sie vermeiden, Ihre Gesundheit wird es Ihnen danken.

Der Abwasserraum

Durch die kaputte Tür geht's nach unten. Postieren Sie sich am Rand der nächsten Tür und beharken Sie von dort aus die Viecher. Hier helfen die abprallenden Geschosse ungemein. Die Sicherheitstür öffnet Ihnen Danny, dank des Aliens geht es mit Ihnen aber schneller abwärts als gewollt. Durch das Glasdach des Fahrstuhls sehen Sie das böse Vieh, das Sie anspringt, sobald Sie unten angekommen sind. Gleich nebenan kommen Sie nach oben, natürlich liegen unter den Stufen die essenziellen Dinge. In dem zugeschütteten Abstieg links von dem Durchgang liegen Magazine für das Sturmgewehr. Im Grünen warten einige Gegner auf Sie. Locken Sie die Monster vor den Gang und plätten Sie sie dort. Die übrigen Gestalten auf den Klippen erledigen Sie mit gezielten Schüssen per sekundärem



Sanctuary: Das Artefakt

Feuermodus des Sturmgewehrs. Gleich rechts in dem brackigen Wasser (**2**) sind Magazine versteckt. Hinter der Brücke kommt Ihnen ein schwerer Brocken entgegen, der aber mit einem kleinen Trick keinerlei Problem mehr darstellt. Er wehrt die Geschosse des Sturmgewehrs mit seinen Scheren ab und bleibt dabei kurz stehen. Feuern Sie jetzt einen Schuss mit der rechten Maustaste ab und wiederholen Sie das Spiel so lange, bis er in sich zusammensackt. Alternativ können Sie zurück in den Gang und ihn dann mit einer Gasexplosion erledigen. Rechts vom Gebäude steht noch ein zweites Exemplar dieser Gattung, zwei weitere eiern am Gebäude rum. Links liegt Munition. Vor Freude rennt Miller aus dem Gebäude, den Aliens direkt in die Arme.

Wie öffne ich den Generator?

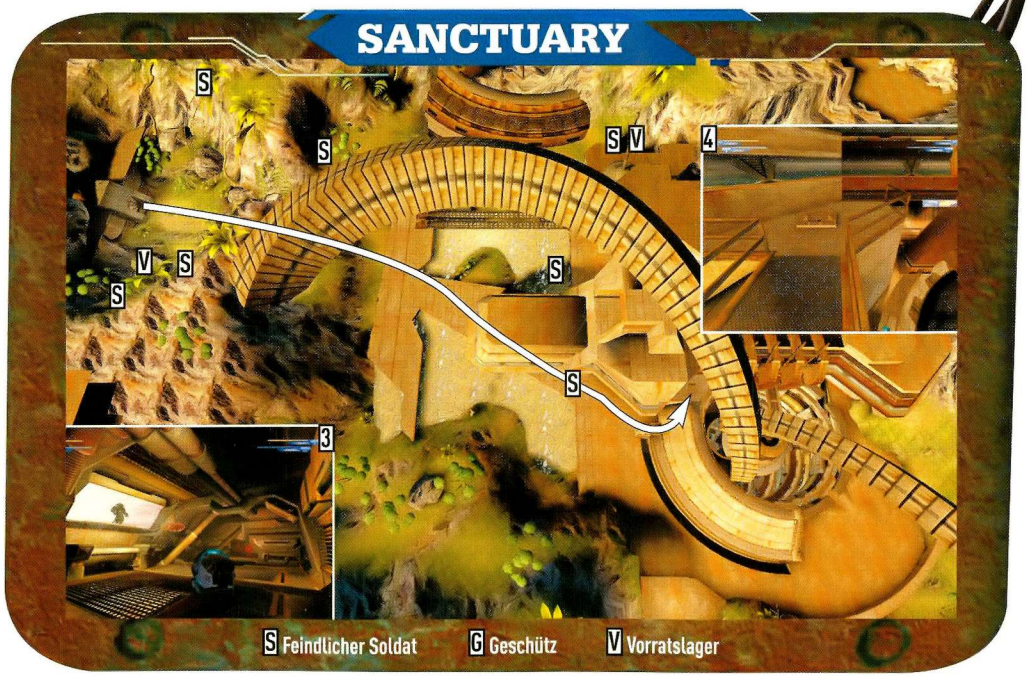
Infiltrieren Sie die Basis über die Notluke (**4**). Im ersten Raum stören Sie zwei blaue Viecher beim Mittagsschlaf, die alsdann von der Decke springen. Nehmen Sie den Lift nach oben. Zwei Monster springen durch das Fenster (**3**) in den Flur. Weiter den Gang runter müssen Sie ohnmächtig zusehen, wie das Personal malträtiert wird, die Schleuse geht nicht auf. Der alternative Weg führt Sie links durch eine Luke nach unten, dort lauert schon wieder so ein Scherenschwinger. Von oben machen Sie ihn mit Granaten platt. Robben Sie durch die Röhre und steigen Sie am Ende rechts nach oben. Durch einen Spalt zwischen den Laufgittern können Sie den Wachmann beharken. Endlich haben Sie die Gelegenheit, Ihre Schilde wieder aufzuladen. Setzen Sie die Sicherheitssteuerung mit den beiden Hebeln außer Kraft. Am Steuerpult fährt ein Schalter für den Neustart des Generators aus, den Sie natürlich prompt drücken. Laufen Sie den ganzen Weg wieder zurück, das Gitter ist nun geöffnet.

Der Wächter

Springen Sie runter auf die halbrunde Plattform und dann weiter auf einen der Arme, die sich in regelmäßigen Abständen ein- und ausfahren. Von dort lassen Sie sich auf den Vorsprung am Rand des Kessels fallen. Die Laser rotieren sehr langsam, Sie können ohne Probleme hinterhergehen oder sich einfach wegducken, um dann im richtigen Moment auf dem nächsten Arm zu landen. Unten finden Sie das Artefakt, das Miller dabei hatte, sowie den hinterhergehüpften Obermotz, der es bewacht. Gehen Sie einfach Stück für Stück um den Kern herum, so dass er Sie gerade so nicht treffen kann, und hauen Sie ihm dabei Ihr Waffenarsenal um die Ohren. Nach rund vier Granaten streicht auch er die Segel. Sie haben Ihre Aufgaben hier erledigt, die Marines kommen angeflogen, lassen dumme Sprüche los und nehmen das Artefakt mit.

PROFI-TIPPS

- Der eingesammelte Blitzstab ist gegen die ehemaligen Besitzer fast wirkungslos. Erst im späteren Verlauf der Handlung kredenzt Ihnen Isaak die Premium-Variante.
- Locken Sie die Aliens in die engen Gänge. Dort können sie nicht ausweichen und haben nicht den Hauch einer Chance.



Mission 2: Sumpf

Wo finde ich die Marines?

Leider entpuppt sich der Marines-Trupp als Versagerbande, denn unmittelbar nach der Übergabe des Artefakts werden die Elitejungs vom Himmel geholt. Ihre Aufgabe ist es nun, die Heinis samt Artefakt wiederzufinden und sicher in Mamas Schoß zu geleiten. Wohlgemut geht's geradeaus weg von der Fähre, immer den Leuchtmarkierungen nach. Das Viehzeug, das unterwegs Ihren Weg kreuzt, können Sie getrost links liegen lassen. Die Biester sind im ungereizten Zustand völlig harmlos. Im Marines-Lager werden Sie mit einem gehaltvollen Dialog begrüßt (**1**).

Wo ist der Landeplatz?

Der Anführer der Marines führt Sie von einem Feuergefecht zum anderen. Preschen Sie nicht sinnlos an die Front, sonst werden Sie in Windeseile von allen Seiten ins Visier genommen. Lassen Sie Ihren Begleitern vielmehr die Freude, dem Alienpack auch mal ordentlich den Hintern zu versohlen, und dezimieren Sie die Außerirdischen durch gezielte Fernattacken. Auf diese Weise können Sie überlebenswichtige Nahkampf-Munition sparen. Nach einiger Zeit führt Sie der Leitmarine zu einem geeigneten Landeplatz samt einiger Vorräte (**2**).

Wie bereite ich mich auf die Schlacht vor?

Laden Sie Ihre Lebens- und Schildenergie an der Regenerierungsstation beziehungsweise Energiestation auf. Rüsten Sie sich mit allen Waffen und anderen Goodies aus, die Sie auf der Lichtung finden können. Ihre Kameraden verteilen sich nun und nehmen Kampfposition ein. Die erste Angriffswelle startet bei dem Durchgang mit dem Automatikgeschütz.

Wie halte ich die Stellung?

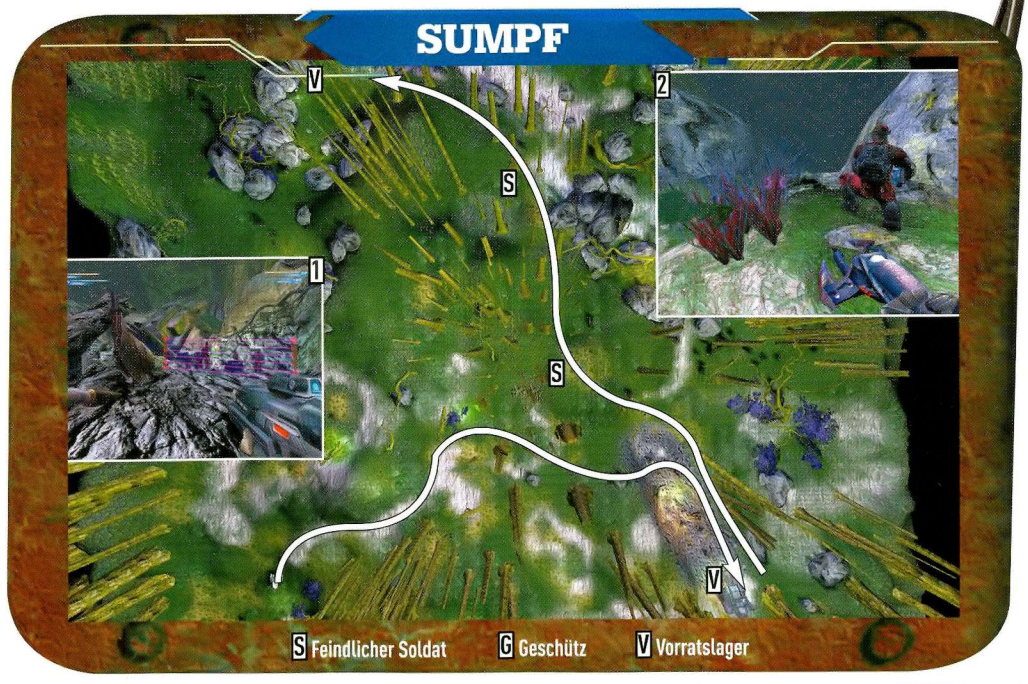
Postieren Sie sich bei dem Soldaten rechts vom Automatikgeschütz und beharken Sie die Aliens, die auf die Energiebarriere zupreschen. Sind die Aggressoren zurückgeschlagen, machen Sie sich sofort auf, um den „Hintereingang" des Lagers zu sichern. Vom Felsen links der Energiebarriere können Sie die Feinde genau im Auge behalten und den Geschossen rechtzeitig ausweichen. Bleiben Sie so lange auf der Anhöhe, bis die Alienbrut die Barriere durchbricht.

PROFI-TIPPS

- Halten Sie sich im Hintergrund und lassen Sie die Marines für Sie die Drecksarbeit erledigen.
- Schalten Sie eventuell die Energiebarriere aus, um zu passieren. Nach wenigen Sekunden wird der Elektrozaun von selbst reaktiviert.
- Solange Ihre Automatik-Geschütze intakt sind, sollten Sie sich mit Feuerstößen zurückhalten, um Munition zu sparen.

Der Countdown

Nach kurzer Zeit erfahren Sie über Funk, dass ein Landungsschiff auf dem Weg zu Ihrer Stellung ist. Halten Sie diese so lange, bis Sie und Ihre Begleiter abgeholt werden. Bleiben Sie auch bei dieser fulminanten Schlacht im Hintergrund und agieren Sie aus sicherer Entfernung. Vermeiden Sie es, auf die von den übrigen Feldgeneratoren erzeugte Energiebarriere zu ballern. Sie wollen schließlich nicht Ihre eigene Deckung zerstören. Neben dem Markierungsstrahl finden Sie eine Aufladestation für Ihren Schutzschild. Außerdem klebt an getöteten Scherenträgern ein wenig Energie, die Sie einsammeln sollten.



Mission 3: Hell

Die Brücke

Auf dem Planeten angekommen, schleichen Sie über die Brücke, um das Tier dort nicht zu wecken. Es reagiert sonst reichlich gereizt: Dann hilft nur noch, bis zur Luke zu sprinten.

Das Sicherheitssystem

Nach einer kurzen Schrecksekunde ist das Kontrollsystem gehackt und Sie können passieren. Die Tür mit dem Karten-Scanner bekommen Sie erst mal nicht auf. Fahren Sie nach unten. Der Flammenwerfer neben dem Feuerchen ist erste Sahne und gegen das später aufkommende Spinnengetier super effektiv. Aktivieren Sie das Bett rechts hinten (**2**) im Krankenzimmer und beleben Sie den Patienten wieder. Er folgt Ihnen mit zurück, um das Codeschloss zu öffnen.

Der Plasmanebel

Ignorieren Sie zunächst den Lift und versorgen Sie sich weiter rechts mit diversem Equipment. Oben kommen Sie durch den kaputten Ventilator (**1**) in den Lüftungsschacht, wo Ihnen gleich eine ganze Horde von kleinen Krabbeltieren entgegenkommt. Um die Ecke finden Sie den Mechanismus, um den anderen Ventilator anzuschalten. Nun benutzen Sie die Tür gegenüber. Auf der dem Gang angrenzenden Galerie werden Sie der Spinnenpest nur Herr, nachdem Sie die drei Spinnennester ausgehoben haben. Brandgeschosse aus der Schrotflinte schaffen hier Abhilfe.

Der Mutantenstrahl

Nehmen Sie den Lift nach oben und steigen Sie ganz rechts durch den Spalt. Die anschließende Hüpforgie entnehmen Sie dem Screenshot. Im Kontrollraum angekommen, deaktivieren Sie die Sicherheitsverriegelung und den Laser.

Das Labor

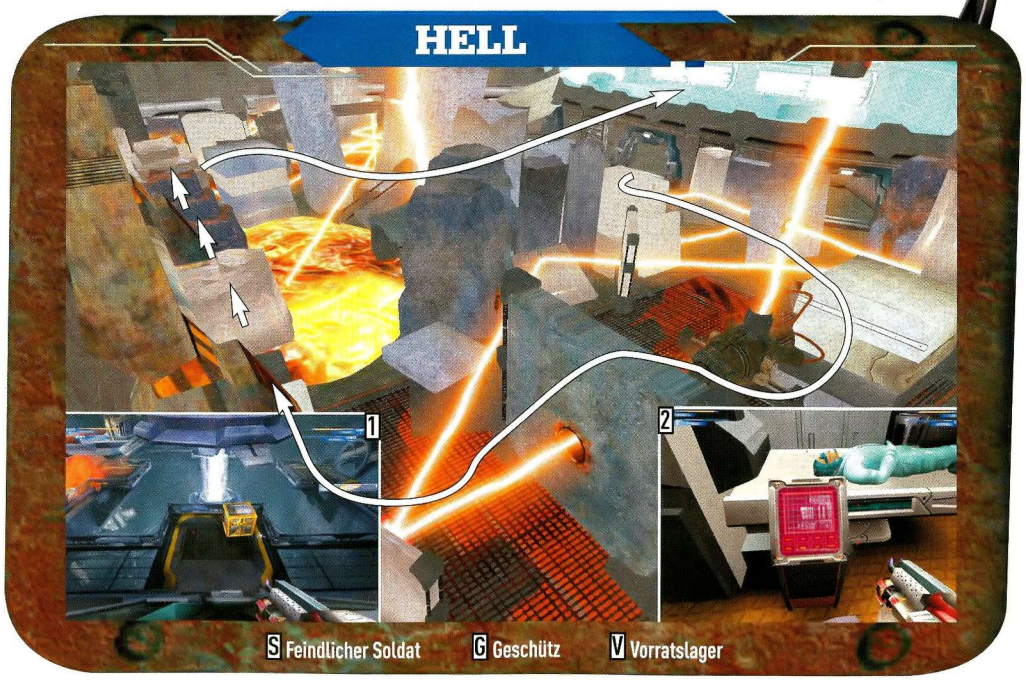
Eine Fahrstuhlfahrt später finden Sie sich vor dem Labor wieder, das aber erst mal nicht zu öffnen ist. Eine Etage oberhalb betätigen Sie sämtliche Schalter. Die Tore sind offen, in der mittleren Kammer hüpfen Sie in das Loch im Boden. Der Kleintierzoo hat mal wieder Auslauf – greifen Sie einfach zu flächendeckenden Mitteln. Den weiterführenden Gang säubern Sie mit gezielten Schüssen auf die Giftfässer, über die Überreste springen Sie besser hinweg. Sie kommen wieder in ein Labor, in dem Sie wie schon in dem vorherigen agieren. Das Riesenvieh aus dem Käfig hält Ihnen den Rücken frei, wenn Sie durch das Loch im Boden der rechten Kammer hüpfen.

Strahl-Endgegner

Endlich! Das Artefakt ist in greifbarer Nähe. Den bösen Wächter erledigen Sie mit links. Steigen Sie kurz hinunter in den Raum, um ihn anzulocken. Von den Rohren aus lässt er sich mit Granaten leicht in mundgerechte Happen zerkleinern. Schnell noch den Laser ausgeschaltet und das zweite Teil gekrallt, dann geht's ab nach Hause!

PROFI-TIPPS

- Der Flammenwerfer und die Feuerkugeln der Schrotflinte vernichten die Arachnoiden flächendeckend und effektiv.
- Halten Sie Abstand zu den überall verstreuten Nestern und entfernen Sie diese mit ein oder zwei kurzen Salven aus dem Sturmgewehr.



Mission 4: Acheron

In den Krater mit ihm!

Von wegen nicht entdeckt werden und möglichst aus Kampfhandlungen raushalten. Sie benehmen sich wie ein Elefant im Porzellanladen. Beim Anflug ziehen Sie einem der Soldaten fast 'nen neuen Mittelscheitel und alle Wachen sind alarmiert, noch bevor Sie den Planeten betreten haben. Einer von den roten Burschen kommt sofort angestürmt, hinter dem gelben Baufahrzeug stehen noch drei. Pirschen Sie sich ran, an dem Tor finden Sie Munition, Schild- und Lebensenergie. Ein paar Meter weiter kommen gleich wieder ein paar von den Heinis angerannt und sind auch noch so doof, hinter hochexplosiven Gasflaschen Schutz zu suchen. Fallen Sie nicht in die Löcher mit den merkwürdigen Krallen, es ist recht ungesund.

Wie komme ich in das Loch?

Mit dem Shockstab zerlegen Sie die Abwehrkanone am Turm und erklimmen die Leiter. Die paar Pappkameraden legen Sie im Handumdrehen flach. Auf der gegenüberliegenden Seite des Turms liegt ein Funkgerät, das Sie sich stibitzen. Bevor Sie jetzt Konversation pflegen, laufen Sie zurück zu dem großen Krater. Sobald Sie nämlich den Dialog anwählen, kommen Wachmänner nach oben gefahren. Sichern Sie sich also zuerst eine bessere Position, als Empfangskomitee haben Sie schließlich besondere Verpflichtungen.

Im Verdauungstrakt

Zeit, sich um die inneren Angelegenheiten zu kümmern. Versuchen Sie, die Gegner aus möglichst großer Entfernung zu erledigen und die vorhandene Deckung auszunutzen. Ein Sekundärschuss mit dem Sturmgewehr und wenige nachgelieferte Treffer mit der Primärfunktion und schon kippen die Soldaten aus den Latschen. Lassen Sie sich nur nicht von den blauen Bällen treffen, diese reduzieren Ihre Schildenergie immens. Nach dem ersten großen Knick grapschen Sie sich den Nachschub. Der nächste Gegner ist schon eine harte Nuss, er hält mehrere Raketen aus und wird durch mehrere einfache Wachmänner flankiert. Da hilft nur langsam rantasten und einen nach dem anderen angehen.

PROFI-TIPPS

- Im unterirdischen Tunnel feuern Sie auf große Distanz im alternativen Modus mit dem Sturmgewehr. Für den Nachschlag langen dann zwei bis drei normale Treffer.
- Es gibt im Tunnel kaum Möglichkeiten zum Verstecken, Sie sollten sich deshalb anschleichen und am Rand Deckung suchen. So kommen Sie dichter an die Wachen ran.

Wie bekomme ich das Artefakt?

Über der Kuppel (**1**) mit dem Artefakt ist eine Plattform mit Ausrüstung, die Sie bestimmt gut gebrauchen können. Aktivieren Sie die drei Sprengkapseln an der Haube, sammeln Sie das Artefakt ein und nehmen Sie die Beine in die Hand, wenn Sie nicht verdaut werden wollen. Zurück geht's mit dem Lift, ignorieren Sie die fliegenden Kugeln auf dem Weg dorthin einfach. Oben angekommen, hauen Sie nochmal richtig auf den Putz: Irgend so ein dreister Kerl will Ihr Raumschiff knacken, Sie knallen ihm aber ordentlich eine vor den Latz, um Schlimmeres zu verhindern.



Mission 5: Severnaya

Wo bekomme ich das Scharfschützengewehr?

Direkt nach Ihrer Landung hören Sie, wie sich einer Ihrer Kollegen verzweifelt gegen die Feinde wehrt. Eilen Sie ihm zu Hilfe und erledigen Sie die beiden Störenfriede. Zur Belohnung erhalten Sie die Scharfschützenwumme des angeschlagenen Kameraden plus einige Goodies (**2**).

Wie infiltriere ich die Basis?

Ihre Aufgabe ist klar: Finden Sie die drei Bomben und machen Sie sie scharf. Erklimmen Sie den Hügel, an dessen Fuße Sie die Waffe gefunden haben, und erledigen Sie die beiden Brückenwächter aus der Distanz. Jetzt flitzen Sie Richtung Wasserfall und plätten die Soldaten, die Sie von den Fenstern aus unter Beschuss nehmen (**1**). Steigen Sie die Leitern nach unten und infiltrieren Sie die Basis durch den Wasserfall. Vorsicht! Direkt hinter dem Eingang warten ein Soldat und eine Automatikgeschütz auf ihren tödlichen Einsatz.

Wo finde ich die ersten beiden Bomben?

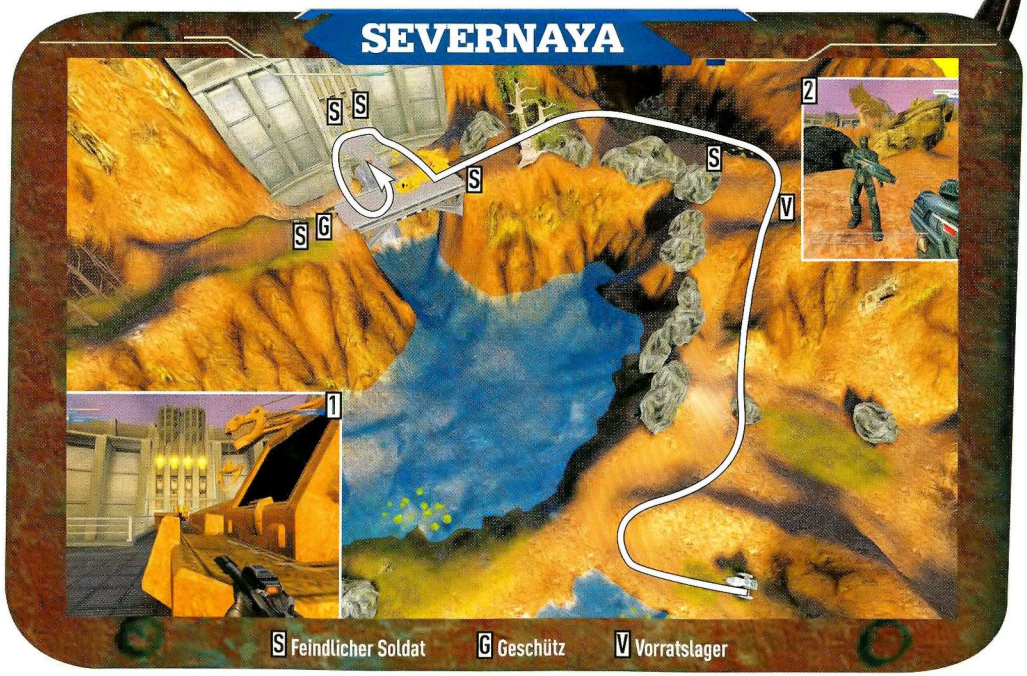
Im nächsten Raum werden Sie von den Sicherheitskameras erfasst. Gehen Sie unter der Kamera hindurch und halten Sie sich links. Öffnen Sie die Tür, steigen Sie die Leiter empor und aktivieren Sie die erste Smartbombe. In dem verworrenen Komplex führen Sie etliche Leitern nach oben. Öffnen Sie die Luke und überraschen Sie das Wachpersonal. In den Spinden finden Sie allerlei nützliche Gegenstände. Betätigen Sie das Tür-Entriegelungssystem. Rechts davon befindet sich eine Tür, die Sie auf einen eingezäunten Balkon führt. Dieser Ort eignet sich hervorragend, um die verdutzten Feinde wegzusnipern. Nach getaner Arbeit gehen Sie durch die Tür jenseits der Spinde. Begeben Sie sich ein Stockwerk hinab und benutzen Sie die Tür. Die Lebensenergie kommt gerade recht, bevor Sie die zweite Bombe auf der rechten Seite des Silos scharf machen.

Wo befindet sich die letzte Bombe?

Die zweite Tür führt Sie in einen kleinen Korridor. Zu Ihrer Rechten sehen Sie den Haupteingang – das ist Ihr Fluchtweg. Begeben Sie sich nun in den Raum links von Ihnen. Mit dem Scharfschützengewehr erledigen Sie die beiden Patrouillen. Danach ist das Automatikgeschütz hinter der nächsten Biege fällig. Steigen Sie die Treppen empor, gehen Sie an der Turbine vorbei und steigen Sie wieder hinab. Vorsicht! Links von Ihnen erwartet Sie ein Soldat, während Sie von rechts von einem weiteren Automatikgeschütz aufs Korn genommen werden. Mit ein paar Salven zerstören Sie die Energiebarriere und das Automatikgeschütz hinter der nächsten Ecke. Nun über die an eine Treppe erinnernden Rohre hopsen und an der Wand entlang balancieren. An der Mauer hinter dem Treibstofftank finden Sie die dritte zu aktivierende Smartbombe. Jetzt nichts wie raus aus dem Raum und gen Hauptausgang. Auf Ihrem Weg versucht Ihnen die ein oder andere Wache das Leben schwer zu machen, dennoch sollte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, das Landungsschiff in einem Stück zu erreichen.

PROFI-TIPPS

- Mit dem Scharfschützengewehr können Sie sich einen umfassenden Überblick des Terrains verschaffen, Feinde früh erkennen und ausschalten.
- Automatikgeschütze sind gegen Attacken von hinten völlig wehrlos.
- In ausweglos erscheinenden Situationen haben Sie sehr wahrscheinlich einen Durchgang übersehen, der nur durch Kriechen zu passieren ist.



Mission 6: Kalydon

Wo finde ich den Nachschub?

Was Sie erst mal brauchen, ist gute Ausstattung. Natürlich schaffen es die Leute nicht, den Nachschub an die richtige Adresse zu liefern. Deshalb latschen Sie erst mal 'ne halbe Stunde durch die Pampa. Immer der Nase nach, links führt ein Pfad den Berg hoch. Ein paar Meter über der Kuppe steht der Container mit Feldgeneratoren, Raketengeschützen und Raketen. Kehren Sie zum Stützpunkt zurück, bevor Engel kommt und die Schlacht beginnt.

Wie verteidige ich mich?

Die Angreifer kommen abwechselnd von links und rechts über den Berg. Richtig Ärger machen eigentlich nur die starken Raketensoldaten, die Ihnen ob der dicken Panzerung und der potenten Waffe ganz schön einheizen. Die Blechdose markieren Sie, während sie vom Himmel fällt, ein paar Mal mit der zweiten Feuerfunktion des Raketenwerfers – schon haben Sie ein großes Problem weniger. Bei den Angriffswellen ist das Ihr Primärziel, beobachten Sie also erst immer den Himmel. Kassieren Sie noch die Raketen ein, der Rest ist dann kein Thema mehr.

Der Erstschlag

Die erste Welle kommt direkt von vorn rechts, stellen Sie sich oben auf den Felsen und schalten Sie den Raketenmann aus (**1**). Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Sie verstecken sich dort oben und schießen nur auf die Leute eine Rakete, die sich an dem Schloss zu schaffen machen, oder Sie rennen schnell in Richtung Basis und verschanzen sich hinter einem der Felsbrocken. Ersteres dürften Sie ohne Probleme überleben; dafür besteht die Gefahr, dass der Code doch geknackt wird; bei Letzterem ist es genau umgekehrt.

Zweiter Angriff

Die zweite Welle kommt jetzt aus Richtung Nachschubcontainer über den Berg geschwappt. Tanken Sie vorher Energie nach und lassen Sie die Gegner einfach kommen. Der eine Raketensoldat sollte kein Problem sein.

Die dritte Aktion

Der dritte Militärschlag wird von rechts geführt, Ihre Gegner machen die Standardtaktik mit einem Raketenmann. Jetzt können Sie zur Unterstützung die Selbstschussanlagen installieren und die Energiebarrieren verwursten.

Nachschlag

Der letzte Angriff ist trotz der zwei Anführer einfach, wenn Sie weit von der Basis weggehen und sich so aus der Gefahrenzone begeben. Mit Ihrem Scharfschützengewehr ist es dann kein Problem mehr, der Lage Herr zu werden. Zumindest für einen der beiden schweren Söldner sollten auch die Raketen noch ausreichen. Den kläglichen Rest plätten Sie ohne große Gefahr aus der Distanz. Das war's, kehren Sie in die schützende Festung zurück.

PROFI-TIPPS

- Die schweren Söldner können sich kaum wehren, solange sie in der Luft sind. Kümmern Sie sich daher noch vor deren Landung auf dem Boden um sie.
- Links und rechts vom Tor befinden sich unerschöpfliche Ladestationen. Zwischen den Angriffen bleibt genug Zeit, Energie zu tanken.



Mission 7: Sulferon

Wie pirsche ich mich an?

Gehen Sie vorsichtig in Richtung Izanagi-Stellung und schnappen Sie sich die Gegenstände zu Ihrer Linken. Die beiden attackierenden Soldaten schalten Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr aus. Wo Sie gerade dabei sind, können Sie auch gleich die Automatikgeschütze mit gezieltem Raketeneinsatz unschädlich machen. Schleichen Sie nun langsam auf die Basis zu.

Wie gelange ich in die Station?

Sie werden feststellen, dass die schmucke Basis heftig bewacht wird. Aus diesem Grund umgehen Sie die Festung am besten linksherum. Sobald Sie um die Verteidigungsmauern spaziert sind, können Sie in der Entfernung einen einsamen Türwächter erspähen und gezielt ausschalten. Nähern Sie sich dem armen Tropf. Nach wenigen Metern erscheint ein gut bewaffneter Soldat auf der Bildfläche, den Sie mit einigen leckeren Raketen füttern sollten. Bevor Sie die Station durch den vor Ihnen liegenden Seiteneingang betreten, stellen Sie sicher, dass sich sämtliche Soldaten und Automatikgeschütze rund um die Festung in der Horizontale befinden. Um sicherzugehen, machen Sie einen Kontrollgang.

Was mache ich in der Basis?

Jetzt nichts wie rein ins Infiltrationsvergnügen. Hinter dem Tor erwarten Sie mehrere Automatikgeschütze und einige Fußsoldaten. Gehen Sie durch den zentralen Raum mit den zwei Säulen in den vorderen Teil der Basis. Linker Hand finden Sie diverse Ausrüstungsgegenstände. Säubern Sie nun das gesamte Erdgeschoss von feindlichen Soldaten und begeben Sie sich zum Aufzug. Bei Ihrem Kampf durch die verschiedenen Räume sollten Sie genügend Munition und Lebensenergie gefunden haben und sich wie aus dem Ei gepellt fühlen.

Das Kommandozentrum

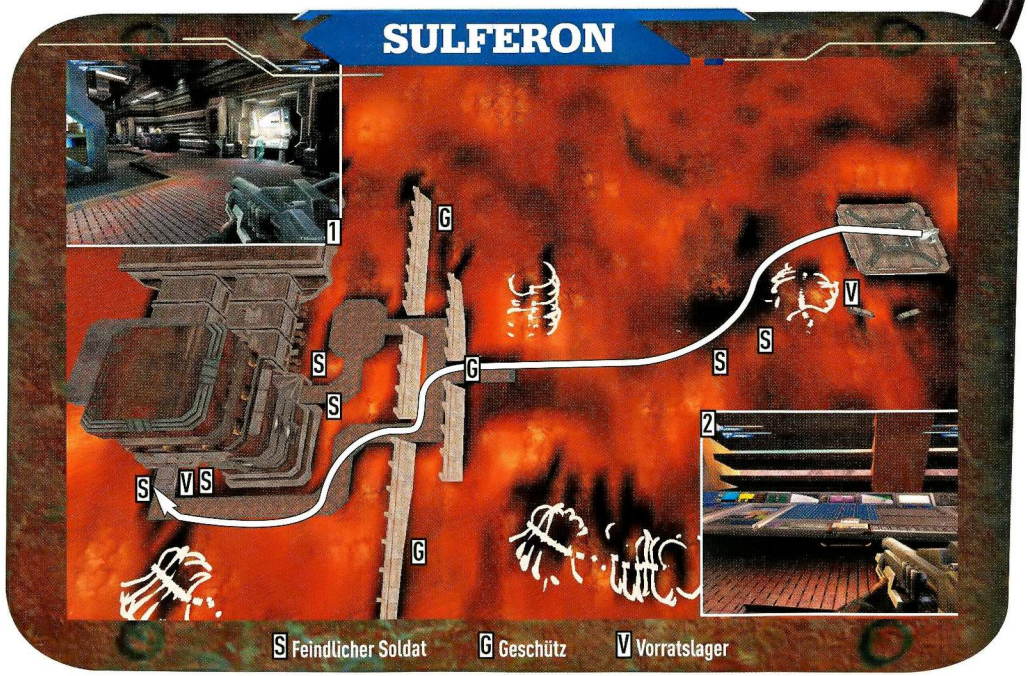
Laden Sie Ihre Waffe nach und fahren Sie mit dem Lift nach oben. Im Kommandozentrum (**2**) angekommen, zeigen Sie den beiden Wachen, wer am schnellsten ziehen kann, und schalten den Alarm aus. Jetzt erhalten Sie Unterstützung von einem Marine-Korps, den Sie befehligen. Setzen Sie zwei der harten Jungs ein, um die Vordermauer zu bewachen. Einen anderen Marine schicken Sie zur Hintertür. Die verbleibenden dienen zum Schutz des anfälligen Technikers.

PROFI-TIPPS

- Wenden Sie häufig den „Holzauge, sei wachsam"-Trick (siehe allgemeine Tipps) an.
- Die Mission kann nur fortgesetzt werden, wenn sämtliche Einheiten außerhalb der Station zerstört wurden.
- Während sich die Marines ins Kampfgetümmel stürzen, können Sie die Feinde gefahrlos mit dem Scharfschützengewehr eliminieren.

Wie überstehe ich die Izanagi-Attacken?

Die ersten beiden Izanagi-Angriffswellen zielen auf die Vordermauer ab. Unterstützen Sie die emsigen Marines aus sicherer Entfernung und flitzen Sie nach getaner Arbeit zum Hintereingang zurück. Hier setzt die dritte Attacke der Izanagi ein. Ziehen Sie sich langsam zum Kommandoraum zurück, während Sie die zahlreichen Aggressoren mit Raketen zurückhalten. Achten Sie auf den Techniker (**1**). Er darf auf gar keinen Fall zu Schaden kommen. Befehlen Sie den übrig gebliebenen Marines, den Kommandoraum mit aller Kraft zu verteidigen, und benutzen Sie bevorzugt Nahkampfwaffen. Nach diesem Angriff geben die Izanagi auf und die Mission ist beendet.



Mission 8: Janus

Harte Landung

Erledigen Sie erst mal den Scharfschützen auf dem Turm, auf die Plattform sollten Sie später mal draufschauen. Präzisionsmunition ist selten, die Raketen sind eine nette Ergänzung. Vor der Brücke patrouilliert ein starker Kerl mit Rüstung, links eiert noch eine Wache bei einer Kiste mit Equipment herum.

Auf der Brücke

Die Typen, die den zusätzlichen Raketenturm und den Zaun aufbauen (**1**), können Sie erst nach der Vollendung der baulichen Maßnahmen platt machen. Warten Sie also besser ab, sonst verschießen Sie nur wertvolle Munition. Den Zaun deaktivieren Sie mit einer EMP-Granate. Halten Sie sich von der Wache rechts fern, der Flammenwerfer ist nicht sehr prickelnd. Klettern Sie über den Kran nach vorn, damit die Gegner ihren Krempel aufbauen. Jetzt hecheln Sie wieder zurück und locken das Fußvolk an. Links hinter der Barriere warten ein Hampelmann und Munition. Die Selbstschussanlage vor dem Aufzug ignorieren Sie; wenn Sie linksherum über den Laufsteg gehen, ist sie absolut harmlos.

Am Eingang

Quatschen Sie mit dem Wissenschaftler, er öffnet Ihnen die Tür. Durch das Glas sehen Sie schon die Soldaten. Locken Sie sie kurz an und lassen Sie sie die Tür öffnen, halten Sie dann erst drauf. Den großen Raum mit den Containern reinigen Sie mit ein paar Gasgranaten. Durchqueren Sie das Zimmer ganz außen, der Raketenheini hält Ihrem Flammenwerfer nicht lange stand.

Wie rette ich Meyer?

Hinter dem Zimmer mit der Säge heilen Sie sich, direkt vor der Tür wartet ein Maschinengewehr auf Sie. Gehen Sie weiter nach rechts, dort sind einige Soldaten drin. Brandschatzen Sie ein wenig, die grünen Kerle halten kein Feuer aus. Links ist eine automatische Kanone installiert, pfeffern Sie von der Seite Granaten rein und klettern Sie durch den Schacht.

Wissenschaftler eskortieren

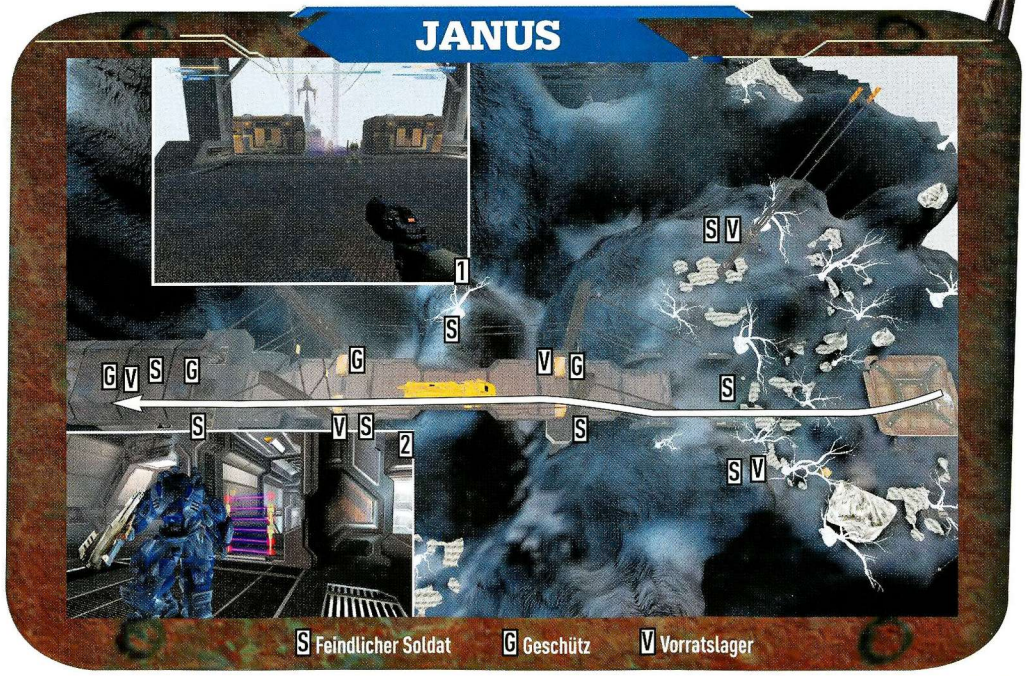
Sie kommen nach einigem guten Zureden in den Raum mit den Artefakten, leider will der Prof erst mal weg. Also heißt das für Sie: Babysitter spielen. Säubern Sie die Räume mit Ihrer Schrotflinte. Draußen auf den Laufsteg legen Sie sich ganz flach auf den Boden, das Wachpersonal bekommt die Sniperwaffe zu spüren.

Wie verteidige ich die Stellung auf dem Dach?

Rüsten Sie sich aus. Kommandieren Sie Ihre Männer ab, die Eingänge und Meyer zu bewachen. Den Gang zum Kontrollraum versperren Sie mit einer Energiebarriere (**2**). Sie selbst stellen sich auf das Dach, so behalten Sie den Überblick. Nutzen Sie die Atempause, wenn Sie die Antenne ausrichten müssen. Davor können Sie ruhig aufmunitionieren und sich heilen. Ihre Feinde warten freundlicherweise, bis Sie den Hebel umlegen.

PROFI-TIPPS

- Die Raketentürme sind zu langsam. Mit einem Schritt zur Seite weichen Sie der Rakete aus, dann feuern Sie und machen einen Schritt in die andere Richtung. Ein paar Mal wiederholen, fertig.
- An der frischen Luft hantieren Sie am besten mit Sniperwaffe und Granaten, in den Räumlichkeiten tun's die Schrotflinte, Gasgranate und der Flammenwerfer.



Mission 9: Na Koja Abad

Wie komme ich zum Stützpunkt?

Wenn Sie dem eingezeichneten Weg auf dem Bild folgen, finden Sie ein paar nützliche Gegenstände. In der Nähe Ihrer Landestelle – quasi um die Ecke – führt ein grüner Pfad zum Vorposten der Izanagi. Bereiten Sie den beiden Quasselstrippen ein abruptes Ende und kümmern Sie sich um die beiden Automatikgeschütze auf dem Schutzwall. Gehen Sie den Pfad entlang und halten Sie sich links. Sorgen Sie dafür, dass den beiden Wachen hinter dem nächsten Hügel die letzte Stunde geschlagen hat. Im Gebäude finden Sie äußerst nützliche Accessoires und den Stromkasten für die Energiebarriere (**1**) beim Vorposten. Jetzt können Sie zurückgehen und die Barriere passieren.

Wie komme ich in die Basis?

Den beiden Patrouillen brennen Sie mit dem Scharfschützengewehr eins auf den Pelz. Benutzen Sie den Schleichweg, um auf die Anhöhe rechts von Ihnen zu gelangen. Erledigen Sie den Trupp feindlicher Soldaten hinter der Kuppe mit Ihrem Granatwerfer. Versuchen Sie gar nicht erst, auf die Brücke zu gelangen, sondern folgen Sie dem Weg durchs Tal, bis Sie zur nächsten Energiebarriere kommen. Schalten Sie die Barriere ab, gehen Sie durch das Tor und zerstören Sie die beiden Automatikgeschütze oberhalb der Befestigungsmauer. Jetzt gehen Sie zu dem Tümpel und klettern in die Röhre (**2**). Am Ende führt Sie eine gigantische Leiter tief in die feindliche Station.

Was mache ich im Inneren der Station?

Im Gang angekommen, gehen Sie nach rechts, um erneut eine Leiter hochzukraxeln. Erledigen Sie den Wachmann unter Ihnen mit einem gezielten Blattschuss. Nun springen Sie über die Brüstung, schalten die Hologramme aus und verschwinden durch die Tür, vor der kein Wächter stand. Hüpfen Sie bei der nächsten Kreuzung auf einen der beiden Simse rechts oder links. Versuchen Sie, an der Wand entlangzulaufen, ohne von den heißen Dampfstrahlen getroffen zu werden. Am Ende der Simse führt eine Leiter weiter nach oben. Vernichten Sie das Automatikgeschütz im anschließenden Korridor. Im nächsten Labor werden Sie Zeuge, wie einer der Wissenschaftler exekutiert wird. Erledigen Sie den Schützen und springen Sie hinab zu dem verbleibenden Forscher. Schnappen Sie sich die beiden fiesen Kugelwaffen. Benutzen Sie alle drei Türen und untersuchen Sie die Gegend nach Ausrüstungsgegenständen. Ihr Weg führt Sie zu einem eigenartigen Platz mit einem noch eigenartigeren Turm in der Mitte. Die beiden Wachen sollten Sie schnellstmöglich plätten. Sammeln Sie sämtliche Goodies dieser Etage ein und klettern Sie auf den Turm. Ein schmaler Steg führt Sie zum nächsten Labor. Bewundern Sie das Experiment, springen Sie hinab und benutzen Sie die rechte Tür. Die zwei gelangweilten Soldaten sind feinstes Kanonenfutter. Zerstören Sie das Automatikgeschütz eine Etage tiefer und fahren Sie mit der Plattform nach unten.

PROFI-TIPPS

- Vermeiden Sie es, die harmlosen, an Hunde erinnernden Ureinwohner des Planeten zu reizen.
- Ziehen Sie sich in ausweglosen Situationen in einen Tümpel zurück. Die Izanagi erweisen sich als wasserscheues Gesindel und stellen die Verfolgung ein.
- Izanagi-Grüppchen erledigt man am elegantesten mit dem Granatwerfer.

Was erwartet mich in den Höhlen?

Öffnen Sie die große Schleuse und betreten Sie die Höhle. Sie kommen nun zu einem Rondell. Säubern Sie die Gegend von sämtlichen Feinden und benutzen Sie die nächste Schleuse. Im nächsten „Raum" finden Sie ein interessantes Gerüst, das es zu erklimmen gilt. Nun erreichen Sie einen breiten Korridor, den Sie gefahrlos durchlaufen können. Im nächsten Raum erwarten Sie ein paar Soldaten, die Sie schnellstmöglich um die Ecke bringen sollten. Nun winkt eine weitere Jump&Run-Passage. Passieren Sie die Laserhindernisse durch Kriechen und geschickte Sprünge. Nun bewegen Sie Ihren Hintern Richtung Artefakt auf der anderen Seite des Rondells. Sobald Sie das begehrte Teilchen eingesackt haben, werden Sie von eigenartigen „Elektroschock-Monstern" attackiert. Ehrwehren Sie sich Ihrer Haut und flüchten Sie auf demselben Weg, auf dem Sie gekommen sind. Unterwegs warten noch einige Izanagi-Patrouillen darauf, Bekanntschaft mit Ihren Waffen zu machen. Mission erledigt!



Mission 10: Drakk Hive Planet

Die Kammer

Gehen Sie geradeaus. Die schwebenden Schmeißfliegen erledigen Sie mit zwei Schüssen aus der Railgun. Zwischen den Einmachgläsern lagert frischer Nachschub. Die automatischen Kanonen müssen Sie zuerst zerlegen und dann am Boden noch mal beschießen (**2**), bis sie vollkommen auseinander brechen. Andernfalls kommen Reparaturdrohnen angeflogen und reparieren blitzschnell die angeschlagenen Wächter. Empfindlich sind die Dinger vor allem gegen Feuer und den Schockstab. An fast jeder Ecke müssen Sie das Prozedere wiederholen.

Wie komme ich nach oben?

Im Gang mit den komischen Knöpfen, die übrigens zwei Kraftfelder (**1**) in Richtung Startpunkt öffnen, werden Sie im Mittelteil von Luftblasen nach oben getragen. Welchen Weg Sie nun im oberen Stockwerk einschlagen, ist reichlich egal, im Endeffekt kommen Sie eh in die zentrale Kammer. Sie wird von zwei fliegenden Aliens bewacht. Machen Sie die beiden kalt und hüpfen Sie in den Blasenstrom im Innern des Zylinders.

Wie komme ich durch die Laserfallen?

Kämpfen Sie sich vor bis zur Laserbarriere. In der entgegengesetzten Richtung finden Sie Munition. Um an den Laserstrahlen unbeschadet vorbeizugelangen, beobachten Sie immer deren Erscheinungssequenz. Gehen Sie, wenn diese aus sind, einen Raum weiter, und falls Sie überlebt haben, speichern Sie sofort ab. Ignorieren Sie den Knopf „bedrohlicher Himmelskörper", falls Sie über zu wenig Energie verfügen. Zwar ist es durchaus lustig, mit dem Gerät mal rumzuspielen, der Kerl im Inneren findet das aber keineswegs besonders humorvoll, ständig fast gegrillt zu werden. Treiben Sie es ihm zu bunt, so kommt er durch das Glas gerannt und ist äußerst schlecht gelaunt.

Der fliegende Obermacker

In diesen Gefilden treffen Sie auf ein reichlich ungemütliches Exemplar von Endgegner. Der Kerl spaltet sich nicht nur auf, nein, der Schweinehund regeneriert sich auch noch in aller Seelenruhe, wenn Sie nicht dazwischengehen. Ballern Sie erst mal eine Weile auf ihn ein, bis er sich spaltet. Ein Teil versteckt sich dann vor Ihnen, während der Rest sich standhaft dagegen wehrt, hops zu gehen. Beharken Sie zuerst den Teil, der auf Sie schießt. Wichtig ist dabei, dass Sie ihm möglichst schnell möglichst viel Schaden zufügen, sonst regeneriert sich der Teil wieder, der sich versteckt. Sobald er dann wieder zu einem Ganzen verschmilzt, ist er wieder in alter Frische erstarkt und die ganze Mühe war umsonst. Abschießen müssen Sie übrigens beide, es langt also nicht nur, den versteckten Teil zu zerlegen. Schnell noch das Artefakt klauen, Auftrag erfüllt!

PROFI-TIPPS

- Den Flammenwerfer mögen die herumlungernden Biester überhaupt nicht gern, genauso wenig wie den Schockstab.
- Die Reparaturdrohnen setzen angeschlagene Einheiten in Sekunden instand und sind nur außerhalb ihrer Schutzkapseln verwundbar. Zerstören Sie die Aliens gleich komplett, sonst war die Arbeit umsonst.



Mission 11: Avalon

Wo finde ich das Artilleriegeschoss?

Achtung! Bei dieser Mission handelt es sich um einen fiesen Alienhinterhalt. Die vom Tutorial her bekannte Station ist von den Außerirdischen besetzt worden und an jeder Ecke können böse Überraschungen auf Sie lauern. Begeben Sie sich von der Absturzstelle Richtung Hauptgebäude. In einiger Entfernung entdecken Sie rechts neben der Station eine dickes Artilleriegeschütz, welches für Ihre unsanfte Landung verantwortlich ist.

Wie schalte ich das Geschütz ab?

Bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg Richtung Turm. Unterwegs gilt es, einige Aliens mit Raketen zu füttern. Sammeln Sie sämtliche Items ein und begeben Sie sich zum Aufzug am Fuße des Turms. Achten Sie darauf, nicht von herabstürzenden Kameraden erschlagen zu werden. Oben angekommen, müssen Sie sich gegen mehrere heranstürzende Gegner behaupten. Steigen Sie die Leiter empor und säubern Sie das Kommandozentrum mit dem Flammenwerfer. Nach getaner Arbeit benutzen Sie das Schaltpult, um die Artilleriewumme lahm zu legen (1).

Wie komme ich wieder nach unten?

Jetzt geht's zurück zum Aufzug. Sie werden feststellen, dass die Energieversorgung des Liftes ausgefallen ist. Ein mutiger Kollege macht sich sofort auf den Weg, das Notstromaggregat einzuschalten. Verfolgen Sie den Laufweg Ihres Komplizen von der linken Ecke der Plattform. Mit dem Scharfschützengewehr ist es ein Leichtes, die heranstürzenden Feinde zu eliminieren (2). Zerschießen Sie die Gasflaschen, um mehrere Gegner auf einmal zu erwischen. Nachdem die Aufzugsanlage wieder Saft hat, fahren Sie nach unten.

Wo ist der Landeplatz?

Ein hilfsbereiter Artgenosse nimmt Sie in Empfang und führt Sie Richtung der Landezone. Vorsicht! Auf halben Weg werden Sie plötzlich von hinten angegriffen. Hinter der Basis finden Sie etliche überlebenswichtige Gegenstände. Nachdem Sie sich gestärkt haben, gehen Sie gemeinsam mit Ihren Kumpanen auf den Landplatz zu. Bereits nach wenigen Schritten errichten die Marines diverse Verteidigungsanlagen und gehen in Deckung.

PROFI-TIPPS

- Setzen Sie möglichst häufig den Flammenwerfer ein, um ganze Alientruppen zu attackieren.
- Wenn Sie die Takkras mit der sekundären Feuerfunktion aktivieren, zertören Sie die gegnerischen Geschosse.
- Grillen Sie gleich mehrere Aliens, indem Sie in der Nähe befindliche Gasflaschen zerschießen.

Der Großangriff der Aliens

Bleiben Sie hinter der schützenden Energiebarriere und laden Sie Ihren Raketenwerfer durch. Die anstehende Alien-Großoffensive stellt Ihr Geschick auf eine harte Probe. Sofern Sie noch Takkras (das sind die kleinen Kugelwaffen) im Gepäck haben, setzen Sie diese zum Schutz vor feindlichen Geschossen ein. Nach etlichen brutalen Angriffswellen geben die miesen Aliens auf und die Atlantis setzt zum Landeanflug an. Kurz bevor das vertraute Stahlmonster auf dem Boden aufsetzt, wird es von einem Volltreffer vernichtet. Den Tod der Besatzungsmitglieder können Sie leider nicht verhindern. Amen.



Mission 12: Die Dorian Gray

Das Erwachen

Drexler hat nun endlich alle Artefaktteile zusammen und träumt schon davon, als Anführer einer Armee von Übersoldaten in die Schlacht zu ziehen. Er steckt die Teile zusammen, es blitzt und zack gibt's ein Ultramonster in Grün (2). Der Kai-Koch hat sich in einen Tosc verwandelt, der von seinen neuen Herren aber gar nichts hält und Sie lieber zu Hackfleich verarbeiten würde. Seine Geschosse sind richtig fies, sie wirken sehr anziehend und sind absolut tödlich. Achten Sie immer darauf, einen Pfeiler zwischen sich und dem Getier zu haben. Falls die Kugel gegen einen festen Gegenstand prallt, verpufft die ganze Energie absolut harmlos in einem bunten Kreisel. Beharken Sie ihn mit dem Granatwerfer so lang, bis ihm vor Schreck der Arm abfällt. Das noch zuckende Körperteil sammeln Sie vom Boden auf. Vorsicht ist dabei geboten, der Tosc hat leider noch andere Waffen auf Lager. Neben den langen Gichtgrapschern verfügt er über einen netten Grillstrahl. Halten Sie sich also möglichst fern von ihm. Bei dem Arm handelt es sich um eine Ultra-Mega-Super-Duper-Wumme, oder um genau zu sein: eine Singularitätskanone. Dem grünen Gehopse zeigen Sie gleich mal, wie man richtig mit so was umgeht, und katapultieren ihn in die nächste Dimension. Mit anderen Waffen bekommen Sie ihn übrigens nicht klein. Netter Nebeneffekt von Drexlers Blitz war, dass sich alle anderen Kai auf dem Schiff ebenfalls in Tosc verwandelt haben. Das bedeutet für Sie – in einem möglichen dritten *Unreal*-Teil – noch mehr Arbeit.

Die Rache

Abgesehen von der Gesundheitsstation und dem Energieladegerät im Raum hinter Ihnen können Sie hier nichts weiter gebrauchen, Ihr restliches Waffenarsenal ist zum reinsten Spielzeug degradiert worden. Links geht's durch eine Schleuse auf die Brücke. Eine Nachricht wartet auf Sie, die Sie sich herunterladen. Die Aufzeichnung bringt die Wahrheit ans Licht und verrät Ihnen, wer wirklich für den Tod Ihrer Mannschaft verantwortlich ist. Schauen Sie gleich mal bei Ihrem ehrenwerten Kommandanten vorbei, er hat Ihnen einiges zu erklären.

PROFI-TIPPS

- Die Alienlaserwumme ist unnütz gegen den Tosc, am besten wirken Granaten.
- Solange Drexler die Zeremonie vorbereitet, rüsten Sie sich mit dem herumliegenden Equipment aus.
- Nur keine Panik auf der Titanic, die Sonne ist sehr weit weg.

Wo ist die Fluchtkapsel?

Bevor das Schiff nun in der Sonne verglüht, müssen Sie schleunigst von Bord. Nach einem kurzen Abstecher in den Maschinenraum geht's mit einem Riesensprung über die kaputte Brücke (1), rauf auf die Plattform zur anderen Seite und links durch die Tür. Dank des ausgefallenen Schwerkraftmotors fliegen Sie durch die Luft wie Superman. Auf dem Screenshot gut zu erkennen ist die nächste Hüpfpartie, in den angrenzenden Räumlichkeiten katapultieren Sie sich zum letzten Mal durch die Luft links auf die Galerie. An den Zellen vorbei laufen Sie weiter in Richtung Rettungskapseln, direkt dem Abspann entgegen.

